

Rugby League Team Manager 2015



Guide de démarrage rapide



Rugby League Team Manager 2015

INTRO

Rugby League Team Manager 2015 place le joueur au cœur de l'action de la gestion d'une équipe de rugby. La saison est longue et les défis sont nombreux à mesure que vous participez aux campagnes nationales et internationale. Avec les droits des championnats des hémisphères Nord et Sud et plus de 7 000 joueurs adultes sous licence à sélectionner, aurez-vous l'étoffe nécessaire pour mener votre groupe à la victoire ?

OBJECTIF

Dans RLTM 2015, votre objectif est de rester sous contrat pendant 15 saisons. La partie est terminée dès lors que vous perdez tout le soutien du comité directeur ou si votre club est envoyé en liquidation judiciaire.

AVANCER

Pour avancer dans le jeu, cliquez une fois sur le bouton Avancer pour accéder à l'écran Avancer, puis cliquez à nouveau sur le bouton Avancer pour passer les jours. Vous pouvez définir le nombre de jours à partir du bouton Options dans la section Augmenter.

TROPHÉES ET SUCCÈS DE LA SAISON

Tous les trophées remportés par un club sont affichés dans la section Trophées, puis Club. Les trophées sont présentés saison après saison, et sont mis à jour chaque année. La section Succès de la saison, sous l'option Manager, est également mise à jour année après année. Il s'agit du palmarès et des victoires se rapportant à toutes les compétitions auxquelles le manager a participé.

PROFIL DE MANAGER

La section Profil est disponible sous l'option Manager. Elle contient :

- La fiche détaillée du manager
- Le bilan du club (V/N/D)
- Le soutien du comité directeur
- Toutes les exigences du comité directeur, ainsi que le classement actuel du club
- Un bilan de l'évolution positive ou négative du soutien du comité directeur, selon les événements

Rugby League Team Manager 2015

INSTALLATIONS

Stade (1 - 5 étoiles) - augmente les revenus du club de 15% par étoile

Gym (1 - 5 étoiles) - augmente de 1 le gain maximal d'attributs d'avant par étoile

Terrain d'entraînement (1 - 5 étoiles) - augmente de 1 le gain maximal d'attributs de charnière par étoile

Piste (1 - 5 étoiles) - augmente de 1 le gain maximal d'attributs d'arrière par étoile

Enceinte de technique de jeu au pied (1 - 5 étoiles) - augmente de 1 le gain maximal d'attributs de jeu au pied par étoile

Bâtiment de briefing tactique (1 - 5 étoiles) - augmente de 1 le nombre d'ordres d'équipe disponibles par étoile

Club house de l'académie - nécessaire pour les compétitions nationales

Club house de l'université - nécessaire pour les compétitions nationales et professionnelles

Centre d'excellence (0 - 5 étoiles) - augmente le nombre de joueurs Classe mondiale et Élite que le club peut gérer à 1 Classe mondiale par étoile ou 1 Élite pour 2 étoiles

The screenshot shows the 'Club - Facilities' section of the Rugby League Team Manager 2015 interface. The main window displays a list of facilities with their current quality (stars) and next upgrade cost. A detailed view of the 'Gym' facility is shown, including a photo of a gym and its benefits.

Facility	Current Quality	Next Upgrade Cost
Stadium	★★★★★	£ 2,000,000
Gym	★★★★★	£ 1,000,000
Training Paddock	★★★★★	£ 1,000,000
Track	★★★★★	£ 500,000
Technical Kicking Enclosure	★★★★★	£ 1,000,000
Tactical Briefing Facility	★★★★★	£ 1,000,000
Academy Clubhouse	★	n/a
Alliance Clubhouse	★	n/a
Centre of Excellence	★★★☆☆	£ 2,000,000

Super League Minimum Criteria

Facility	Criteria
Stadium	★★★★★
Gym	★★★★★
Training Paddock	★★★★★
Track	★★★★★
Technical Kicking Enclosure	★★★★★
Tactical Briefing Facility	★★★★★
Academy Clubhouse	★
Alliance Clubhouse	★
Centre of Excellence	★★★☆☆

Gym Facility Details:
 Current Quality: ★★★★★
 Next Upgrade Cost: £ 1,000,000
 Benefit: Increases Max gain in Post Orientated attributes by 1 per star

Rugby League Team Manager 2015

INTERFACE UTILISATEUR GÉNÉRALE



Composants de l'interface utilisateur générale :

Barre de titre

- A) Écusson du club sélectionné
- B) Boutons de navigation : avant et arrière, gauche et droite
- C) Bouton Avancer permettant d'avancer la date du match de 1 à 7 jours (quantité à augmenter en option)
- D) Nom de l'équipe sélectionnée et du championnat associé
- E) Boutons de la barre de titre comprenant plusieurs sélections
- F) Soutien du comité et solde
- G) Calendrier

Fenêtre latérale

- H) La fenêtre de sélection latérale qui présente les options de l'écran principal pour l'équipe sélectionnée
- I) La fenêtre d'action latérale qui présente les actions disponibles pour l'équipe sélectionnée

Zone principale

- J) Certaines parties de la zone principale présentent des options en glisser-déposer
- K) Certaines fenêtres de la zone principale présentent des boutons, des listes et des cases à cocher
- L) Cliquez sur les titres de la zone principale pour trier l'affichage
- M) Cliquez une fois sur les entrées de la zone principale pour les mettre en surbrillance, et deux fois pour les sélectionner
- N) Certaines entrées de la zone principale présentent des boutons et des listes associés à ces entrées

Barre de bas de page

- O) Boutons des réunions du club
- P) Le texte courant dans la barre de bas de page contient les derniers résultats et les informations récentes
- Q) Bouton pour accéder aux messages de la boîte de réception
- R) Bouton pour accéder à l'aperçu du monde du rugby à XIII

EXIGENCES DE L'ORGANISME DIRIGEANT

Les exigences de l'organisme dirigeant sont présentées dans la section Critères, puis Détails, et contiennent :

Des restrictions de joueurs :

- Dépenses de salaires pour les joueurs professionnels
- Nombre de joueurs salariés à € X ou plus
- Nombre de joueurs de moins de 21 ans ou d'université dans l'équipe A
- Quota de joueurs étrangers de l'équipe A Aust / NZ
- Nombre de joueurs de plus de 23 ans à l'académie

Des restrictions d'équipe :

- Inscriptions en équipe A
- Inscriptions en académie
- Inscriptions en équipe d'université

Critères pour les installations actuelles.

Un récapitulatif des amendes est également présenté, en cas de non-respect des règles de l'organisme dirigeant.

NEGOCIATION DE CONTRAT

Tous les joueurs et les membres du personnel de votre club ont signé un contrat qui expire à la d'une saison définie. Une fois la saison de la dernière année de contrat terminée, ce joueur ou ce membre du personnel quittera le club. Vous pouvez placer des joueurs sur la liste des transferts ou des prêts à tout moment. Tous les prêts contractés courent jusqu'à la fin de la saison actuelle, et le joueur retournera dans son club d'origine à la fin de la saison (ou a la fin du contrat si celui-ci est résilié prématurément).

Vous pouvez résilier le contrat d'un membre du personnel, mais vous devrez pour cela le racheter au préalable. Pour négocier des contrats, augmentez et diminuez les variables correspondantes, jusqu'à ce que le % nécessaire soit atteint. Si le club emploie un agent, l'image de l'agent apparaîtra dans la fenêtre de négociation, et le % nécessaire sera réduit.

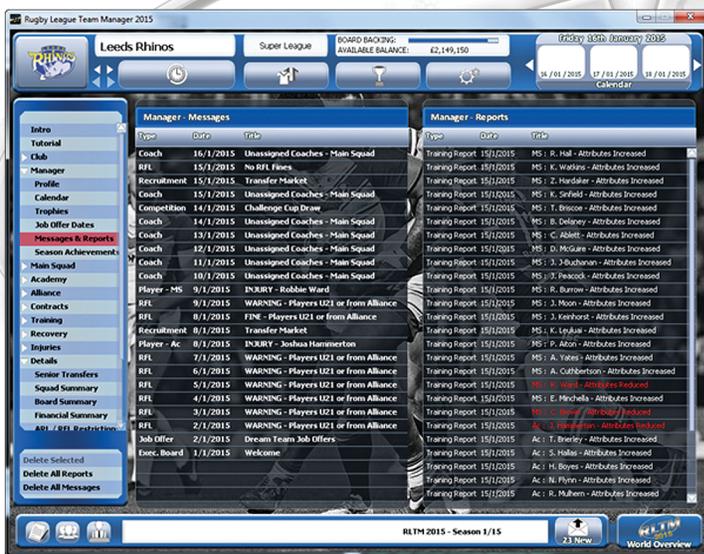
Rugby League Team Manager 2015

EMAILS

Les messages reçus quotidiennement représentent la source d'informations principale du manager. Le sujet des messages peut varier des avertissements et des amendes de l'RFL et de l'ARL, à des offres d'emploi pour des équipes de rêve, et des emplois internationaux et régionaux. Par conséquent, les managers devront penser à consulter régulièrement leurs nouveaux messages.

Les rapports sont envoyés chaque semaine et contiennent des informations sur l'entraînement de tous les joueurs. Les rapports affichés en noir contiennent des informations concernant l'amélioration des attributs du joueur, tandis que les rapports affichés en rouge contiennent des informations concernant la dégradation des attributs du joueur.

Double-cliquez sur un message ou un rapport pour en afficher le contenu.



CAMPAGNES DE RECRUTEMENT

Les clubs de calibre national et professionnel (qui possèdent une équipe Espoirs) peuvent mener des campagnes de recrutement une fois par mois depuis l'écran Contrats d'université. La campagne de recrutement vous permet de porter votre effectif à 30 joueurs. La qualité des joueurs recrutés dépend du recruteur employé par le club, et de sa valeur en étoiles. Si le club emploie un recruteur, l'image du recruteur apparaîtra dans la fenêtre de confirmation. Les campagnes de recrutement peuvent être menées depuis la section Contrats d'université.

Rugby League Team Manager 2015

PERSONNEL

Agents : Les agents représentent le club pendant les négociations de contrat des membres du personnel et des joueurs. Plus l'évaluation de l'agent est élevée, moins le % nécessaire à un accord est élevé. Si vous n'employez aucun agent, l'accord devra être rempli à 100 %.

Assistants : Vous pouvez affecter des assistants à l'équipe A, à l'académie ou à l'équipe d'université, afin qu'ils gèrent l'équipe sans passer par le manager.

Entraîneurs : Les entraîneurs jouent un rôle essentiel au sein de votre club, puisqu'ils sont chargés d'entraîner les joueurs entre les matchs. Tous les entraîneurs possèdent une spécialisation, qui définit les attributs des joueurs qu'ils privilégient à l'entraînement. Par ailleurs, les entraîneurs présentent également une expertise de placement, et peuvent ainsi former un joueur à un autre poste principal et secondaire. Toutefois, le poste initial du joueur dicte les postes auxquels il peut être formé.

Docteurs : Les docteurs jouent un rôle essentiel au sein de votre club, puisqu'ils sont chargés de soigner les blessures et de réduire le temps de guérison nécessaire. Les joueurs peuvent se blesser en match comme à l'entraînement. S'ils guériront naturellement avec le temps, leur taux de guérison peut être amélioré grâce à l'intervention d'un docteur.

Kinés : Les kinés jouent un rôle essentiel au sein de votre club, puisqu'ils sont chargés d'améliorer la condition (et de réduire la fatigue) des joueurs entre les matchs.

Recruteurs : Vous pouvez utiliser un recruteur à diverses fins :

- Effectuer un rapport sur l'effectif adverse
- Améliorer la qualité des campagnes de recrutement
- Retrouver des acheteurs pour les joueurs sur la liste des transferts

ÉDITEUR

Sélectionnez l'option Éditeur depuis l'écran d'accueil pour utiliser l'Éditeur et ainsi personnaliser vos équipes et vos joueurs.

Remarque : les équipes sous licence ne peuvent pas être modifiées.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel détaillé sur le disque.



© 2015 Alternative Software Ltd. Published by Alternative Software Ltd. The Alternative Software name and logo and the Rugby League Team Manager 2015 name and logos are trademarks of Alternative Software Ltd. All Rights Reserved. © TM The NRL Logo and NRL Club Logos are registered trademarks owned by the Australian Rugby League Commission or NRL Clubs. The NRL Clubs are licensed to use these Logos. All Intellectual Property Rights in the Super League Logo, Emblems, Names and Kits of Super League clubs are owned or licensed to Super League (Europe) Limited, the relevant club or associated organisations. All Intellectual Property Rights in the RFL logo, Kingstone Press Championship and Kingstone Press League One Logos, Emblems, Names and Kits of Kingstone Press Championship and Kingstone Press League One clubs are owned or licensed to the Rugby Football League Limited, the relevant club or associated organisations. ©2015 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

Photography
© 2015 Bernard Platt
© 2015 Matthew Merrick
All rights reserved

ASSISTANCE

Site web : www.alternativesoftware.com
Adresse e-mail : help@alternativesoftware.com

REMARQUE : l'adresse e-mail est r
éservée aux problèmes techniques. Attention, l'assistance
en ligne n'est disponible qu'en anglais.

Adresse postale :
Alternative Software Customer Support
PO Box 109
Castleford
WF10 10 4TA - Angleterre

Contactez un membre du service clients :
Téléphone : + 44(0)1977 555 222
Fax : + 44(0)1977 555 111
Entre 10 h 00 et 16 h 00 Du lundi au vendredi, sauf jours
fériés.

CONFIGURATION PC MINIMALE

Système d'exploitation: Windows XP/Vista/7/8
Processor: Minimum 1GHz
Mémoire: 512MB
Hard Drive: 4GB
Cartes graphiques: 2D or 3D Accelerator
Son: Direct X@:9.0c compatible audio card DirectX@:9.0c

CODE D'ENREGISTREMENT STEAM

Ce code d'enregistrement vous permettra de vous enregistrer sur Steam :



Veillez à garder ce code d'enregistrement dans un endroit sûr.