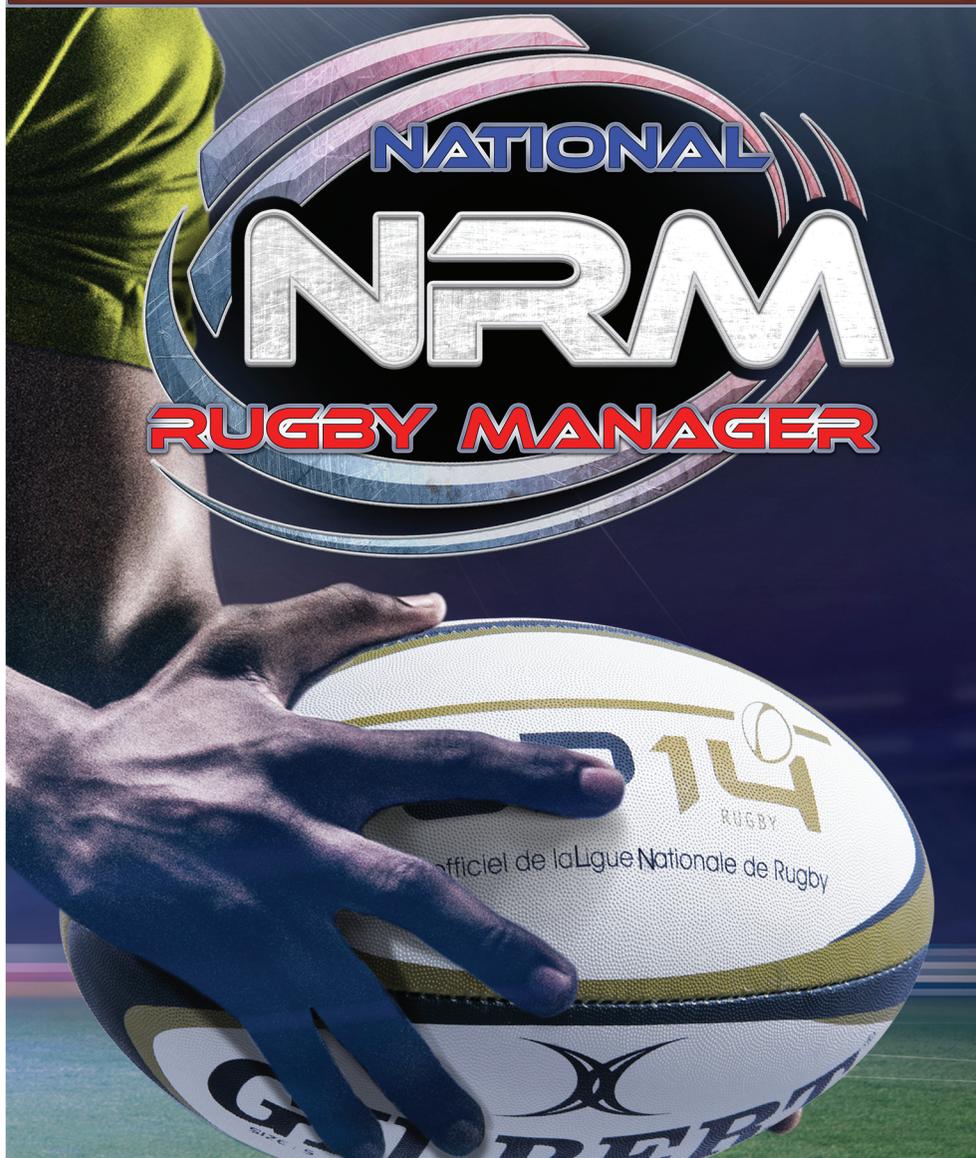


# Questions fréquemment posées



# Sommaire

## Gènèralitès

<i>Y a-t-il un manuel de jeu ?</i>	3
<i>Comment est-ce que je sauvegarde ?</i>	3
<i>Combien de saisons puis-je jouer ?</i>	3
<i>Comment fonctionne Friendlies ?</i>	3
<i>Existe-t-il une version pour Mac ou Téléphone portable ?</i>	3

## Entraînement

<i>Est-ce que les attributs physiques et les compétences ont le même rythme d'entraînement ?</i>	4
<i>Est-ce que mes joueurs bénéficient ou souffrent des conséquences des matchs de préparation ?</i>	4

## Recrutement

<i>Pourquoi est-ce que mes listes d'agents libres et de transferts sont vides ?</i>	4
<i>Comment est-ce que je peux recruter un joueur d'une autre équipe ?</i>	4
<i>Lorsque je mets un joueur à vendre, rien ne se passe. Que dois-je faire ?</i>	5

## Finances

<i>Comment puis-je gagner de l'argent systématiquement ?</i>	5
<i>Les supporters ne viennent pas à mes matchs à domicile. Comment est-ce que je peux augmenter l'affluence de supporters ?</i>	5
<i>Comment puis-je réduire les coûts ?</i>	5
<i>Quelles pénalités peuvent être imposées en cas de revenus négatifs ?</i>	6
<i>Est-il possible que je me fasse virer ?</i>	6
<i>Est-ce que je dois couvrir les salaires de mes joueurs pendant les matchs décisifs ?</i>	6

## Installations

- Quand est-ce que je dois moderniser les installations ?* 6
- Est-ce que la modernisation du stade garantira une hausse de l'affluence et des revenus ?* 6

## Match en direct

- Est-ce que les joueurs reçoivent une prime s'ils jouent à leur position préférée ou doivent payer des pénalités s'ils jouent à une autre position ?* 7
- Parfois, les joueurs n'obéissent pas à mes ordres pendant un match, pourquoi ?* 7
- Quelles sont les conséquences de ma stratégie sur chaque match ?* 7
- Que se passe-t-il si je n'interagis pas du tout pendant un match ?* 7
- En quoi consiste l'option « simuler par anticipation » ?* 8
- Le match est trop rapide, comment puis-je prendre des décisions de manière efficace en direct ?* 8
- Parfois, les options de jeu en direct disparaissent. Pourquoi ?* 8
- Quel est le rôle de la compétence de sensibilisation ?* 8
- Que fait la compétence de leadership ?* 8
- Mon équipe continue de perdre, pourquoi ?* 9
- Quelle est la différence entre une simu rapide et une simu complète en 3D ?* 9
- J'ai des problèmes de performances pendant un match en 3D. Que puis-je faire ?* 9

## Assistance

- Où puis-je donner un feedback et faire des suggestions concernant ce jeu ?* 10
- Où puis-je signaler les bugs de ce jeu ?* 10

## Généralités

### **Q: Y a-t-il un manuel de jeu ?**

R: Vous trouverez le manuel dans l'emballage du jeu. Chaque page a un « ? » Cette icône indique la présence d'informations pertinentes concernant la page sur laquelle vous vous trouvez.

### **Q: Comment est-ce que je sauvegarde ?**

R: Le jeu sauvegarde automatiquement les actions une fois qu'elles ont été effectuées.

### **Q: Combien de saisons puis-je jouer ?**

R: Vous pouvez jouer un nombre illimité de saisons.

### **Q: Comment fonctionne Friendlies ?**

R: Friendlies vous permet de partager et de télécharger vos données et celles d'autres équipes de joueurs ainsi que les stratégies à adopter pour les matchs occasionnels. Avant de commencer un match amical, vous devrez télécharger les données d'au moins deux équipes, y compris la vôtre. Pour accéder à votre équipe, vous devrez d'abord créer une équipe professionnelle afin de pouvoir associer une équipe à un fichier. Vous pourrez ensuite accéder à l'option Partager.

Une fois que vous avez partagé votre équipe, vous pouvez choisir de disputer un match amical avec n'importe quelle équipe que vous avez téléchargé.

### **Q: Existe-t-il une version pour Mac ou Téléphone portable ?**

R: NRM est actuellement disponible uniquement sur PC sous Windows.

## Entraînement

### **Q: Est-ce que les attributs physiques et les compétences ont le même rythme d'entraînement ?**

*R: Chaque joueur a un rythme d'entraînement unique (indiqué sur la carte du joueur) en fonction de ses attributs physiques et de ses compétences, qui détermine la vitesse à laquelle le joueur s'entraîne. Les compétences s'améliorent généralement plus vite que les attributs physiques. Par exemple, un joueur qui a un rythme d'entraînement de 99 pour ses attributs physiques et ses compétences améliorera davantage ses compétences d'une semaine à l'autre.*

### **Q: Est-ce que mes joueurs bénéficient ou souffrent des conséquences des matchs de préparation ?**

*R: Non. Les matchs de préparation sont exclusivement destinés à tester les différentes compositions de l'équipe, stratégies et pratiques en prenant des décisions à la volée. Vous pouvez tenir compte des blessures pour les matchs de préparation, mais ces blessures ne pourront pas être retenues en dehors des matchs de préparation. Peu importe si vous gagnez ou si vous perdez, les matchs de préparation vous permettent de pratiquer et de vous comparer avec les équipes de référence.*

## Recrutement

### **Q: Pourquoi est-ce que mes listes d'agents libres et de transferts sont vides ?**

*R: Le nombre de joueurs que vous voyez sur ces marchés dépend de votre niveau de recherche de talents. Plus votre niveau de recherche de talents est élevé, plus vous verrez de joueurs. Un mauvais découvreur de talent peut avoir une semaine difficile et n'arriver à rien. Si vous voyez un joueur une semaine, rien ne vous garantit que votre découvreur de talent sera capable de poursuivre les négociations la semaine suivante. Tenez compte de ce facteur lorsque vous voyez un joueur qui vous intéresse.*

### **Q: Comment est-ce que je peux recruter un joueur d'une autre équipe ?**

*R: Actuellement, vous pouvez uniquement recruter des joueurs d'une autre équipe si cette équipe décide de les mettre en vente. Les équipes gérées par ordinateur essaient toujours d'améliorer leurs équipes pour l'avenir. Demeurez donc à l'affût au cas où de nouveaux joueurs soient à vendre.*

**Q: Lorsque je mets un joueur à vendre, rien ne se passe.  
Que dois-je faire ?**

*R: Vous devez tout simplement attendre le tour suivant. À ce moment-là, un pop-up s'affichera avec les offres pour les joueurs que vous avez mis en vente.*

## **Finances**

**Q: Comment puis-je gagner de l'argent systématiquement ?**

*R: Votre principale source de revenus correspond aux recettes des matchs à domicile. La meilleure manière de gagner de l'argent est donc de remplir votre stade de supporters lors des matchs à domicile. Il existe d'autres petites sources de revenus telles que les adhésions et le merchandising. Vous pouvez également vendre des joueurs sur le marché des transferts.*

**Q: Les supporters ne viennent pas à mes matchs à domicile.  
Comment est-ce que je peux augmenter l'affluence de  
supporters ?**

*R: L'affluence sera toujours maximale ou presque au début de la saison. À partir de là, les supporters réagiront aux performances de votre équipe et les chiffres augmenteront ou diminueront en conséquence. Perdre un jeu n'aura pas de conséquences majeures, mais une série de défaites ou un taux de victoires inférieur à 50 % réduira l'affluence. Pour augmenter l'affluence, visez les victoires consécutives. Cependant, vous pouvez moderniser votre service marketing pour faire en sorte que les supporters continuent d'assister aux matchs lorsque l'équipe n'obtient pas de bons résultats.*

**Q: Comment puis-je réduire les coûts ?**

*R: Si vous avez des difficultés financières, vous pouvez réduire les coûts en raccourcissant votre liste de joueurs. Vous pouvez vendre des joueurs sur le marché des transferts ou les libérer à l'expiration de leur contrat. Si les installations engagent des dépenses que vous ne pouvez pas vous permettre, vous pouvez les rétrograder à un bas prix afin de dégager des fonds à long terme.*

## **Q: Quelles pénalités peuvent être imposées en cas de revenus négatifs ?**

R: Les salaires et factures de vos joueurs seront toujours payés en votre nom si vous n'avez pas suffisamment de fonds. Cela sera ajouté sur votre facture sous forme de dette, qui devra être remboursée avant de retrouver un revenu positif. En cas de fonds débiteurs, vous ne serez pas en mesure de recruter de nouveaux joueurs, moderniser les installations, vous concentrer sur les joueurs des matchs de préparation ou joueur des matchs de préparation.

## **Q: Est-il possible que je me fasse virer ?**

R: Actuellement, vous ne pouvez pas vous faire virer. Par conséquent, même si les choses tournent mal, vous aurez toujours un plan à long terme pour vous reconstruire et vous adapter sans cette peur d'être licencié à tout moment.

## **Q: Est-ce que je dois couvrir les salaires de mes joueurs pendant les matchs décisifs ?**

R: Oui, veillez donc à tenir compte de ce facteur lorsque vous établissez votre plan financier.

## **Installations**

### **Q: Quand est-ce que je dois moderniser les installations ?**

R: Il n'y a pas de bon ou de mauvais moment. Vous pouvez uniquement moderniser les installations si vous avez suffisamment de fonds disponibles. Chaque installation a sa propre modernisation unique et ses propres coûts d'entretien. Vous devez décider quelles sont les installations qui conviennent le mieux à votre budget et à votre plan pour faire évoluer votre équipe. Que toutes vos installations aient 5 étoiles n'est pas un objectif viable, centrez-vous sur les plus importantes et sur ce que vous pouvez vous permettre.

### **Q: Est-ce que la modernisation du stade garantira une hausse de l'affluence et des revenus ?**

R: Non, vous augmenterez juste la capacité du stade. Si vous modernisez votre stade mais que vous n'occupez pas les sièges, vous finirez par en payer le prix en raison de la hausse des coûts d'entretien des plus grandes stades. Vous pouvez décider d'évaluer les coûts par rapport aux revenus potentiels de votre équipe qui sont générés par les recettes, et de déterminer s'ils peuvent permettre d'obtenir un nombre record de victoires.

## Match en direct

**Q: Est-ce que les joueurs reçoivent une prime s'ils jouent à leur position préférée ou doivent payer des pénalités s'ils jouent à une autre position ?**

R: Non. Leurs compétences dictent leurs performances quelle que soit leur position sur le terrain.

**Q: Parfois, les joueurs n'obéissent pas à mes ordres pendant un match, pourquoi ?**

R: Les joueurs feront de leur mieux pour faire ce que vous leur dites, mais parfois, l'action demandée n'est pas possible et les joueurs devront improviser en se basant sur votre stratégie. Par exemple, si vous leur dites « passe à droite » mais qu'il n'y a pas d'avant disponible, ils prendront une décision alternative en se basant sur votre stratégie. Vous devrez également prendre votre décision avant que le demi de mêlée joue le ballon. Enfin, dans quelques rares cas, les joueurs ignoreront vos consignes s'ils pensent avoir une meilleure option. Dans ces cas-là, il se peut qu'ils aient raison ou qu'ils aient tort, comme dans la vraie vie. C'est la vie.

**Q: Quelles sont les conséquences de ma stratégie sur chaque match ?**

R: Vous pouvez établir une stratégie selon laquelle certains joueurs décideront de leurs actions dans certaines zones du terrain. Vous pouvez y déroger en prenant des décisions à la volée sur le moment pendant un match, mais lorsque vous réglez sur Auto votre stratégie de jeu sera suivie. Vous pouvez alterner à tout moment entre Auto et Choisir les actions directement.

**Q: Que se passe-t-il si je n'interagis pas du tout pendant un match ?**

R: Si vous laissez tout sur Auto pendant un match, vos joueurs continueront donc de jouer en suivant votre stratégie de jeu régulière. Vous pouvez interagir comme vous le souhaitez.

### **Q: En quoi consiste l'option « simuler par anticipation » ?**

*R: Elle permet de mettre en pause brièvement et de simuler par anticipation pendant la durée de votre choix, ce qui permet un visionnage fluide et ininterrompu. Cela convient essentiellement aux personnes qui préfèrent regarder l'action et à celles qui ont un ordinateur bas de gamme avec visionnage fluide en direct. Sachez que vous pouvez rembobiner et regarder des actions antérieures pendant que vous attendez qu'une demande de simulation par anticipation se termine.*

### **Q: Le match est trop rapide, comment puis-je prendre des décisions de manière efficace en direct ?**

*R: Vous pouvez utiliser le bouton pause pour arrêter le match à n'importe quel moment et prendre le temps de prendre une décision. Si les choses se compliquent, appuyez sur pause. À partir de là, vous pouvez rembobiner, ralentir et changer de caméra pour mieux voir ce qui se passe et prendre votre décision avant d'appuyer sur lecture.*

### **Q: Parfois, les options de jeu en direct disparaissent. Pourquoi ?**

*R: Les commandes en direct disparaîtront à chaque fois que vous rembobinez ou que vous cliquez sur la chronologie et que le match n'est plus en direct. Cliquez tout simplement sur la chronologie, appuyez sur avance rapide ou repassez jusqu'au moment où le jeu est en direct et les commandes réapparaîtront.*

### **Q: Quel est le rôle de la compétence de sensibilisation ?**

*R: La sensibilisation dicte la vitesse à laquelle un joueur prend des décisions sur le terrain. Par exemple, un arrière avec une sensibilisation élevée sera davantage susceptible de réagir et de récupérer rapidement un ballon qui a été lancé, tandis qu'un arrière avec une faible sensibilisation aura davantage tendance à réagir lentement et à rater le ballon.*

### **Q: Que fait la compétence de leadership ?**

*R: Le capitaine de l'équipe stimule les joueurs en se basant sur son leadership*

### **Q: Mon équipe continue de perdre, pourquoi ?**

*R: Ce qui se passe lors de chaque match est en grande partie lié aux compétences et attributs de vos joueurs, associés à votre stratégie de jeu. Si vous perdez, essayez de regarder ce qui se passe sur le terrain et modifiez votre équipe et votre stratégie ainsi que les zones d'entraînement afin de résoudre les problèmes et de boucher les trous. De plus, utilisez les commandes lors des matchs en direct pour avoir un avantage stratégique en prenant les bonnes décisions aux moments clés.*

### **Q: Quelle est la différence entre une simu rapide et une simu complète en 3D ?**

*R: Une simulation rapide est une version simplifiée de la simulation complète. Elle n'est pas réalisée en temps réel et en 3D comme les simulations complètes et elle n'est donc jamais aussi précise. Réalisez des simulations complètes pour obtenir des résultats plus précis.*

### **Q: J'ai des problèmes de performances pendant un match en 3D. Que puis-je faire ?**

*R: Vous pouvez essayer différents paramètres graphiques pré-configurés destinés à s'adapter à plusieurs exigences du système. Vous pouvez y accéder lorsque vous lancez le jeu.*

*Il se peut que votre ordinateur ait du mal à suivre lors du mode d'interaction en direct. Vous pouvez utiliser l'option Simuler par anticipation sur le panneau de visionnage afin de simuler par anticipation de 2 minutes, 5 minutes ou la fin du match. Cela vous permet de réaliser un visionnage fluide. Il convient de noter que, si vous utilisez cette option, vous ne pourrez pas utiliser simultanément la fonction Interaction en direct et vos paramètres par défaut de stratégie « Auto » seront utilisés. Les joueurs seront remplacés automatiquement et seulement en cas de blessures.*

## Assistance

### **Q: Où puis-je donner un feedback et faire des suggestions concernant ce jeu ?**

R: The Rugby Forum

<https://www.therugbyforum.com/threads/national-rugby-manager-due-out-soon-to-download-from-steam.40421/>

### **Q: Où puis-je signaler les bugs de ce jeu ?**

R: Adresse e-mail : [customersupport@alternativesoftware.com](mailto:customersupport@alternativesoftware.com)



Mentions de droits d'auteur

© 2018 Alternative Software Ltd.

© 2018 Biological Systems Modeling Ltd.