Making Everything Easier!™

Novelty Edition

RED ZONE ACTION FOR DUMMIES®

Learn to:

- Apprehend globally how to manage your team
- Avoid common beginners' mistakes
- Have fun trying to reach glory

INTRODUCTION

APERÇU

Le but de ce guide est de vous donner un aperçu global de la manière don't fonctionne Red Zone Action. RZA n'est pas le genre de jeu que vous pouvez prendre en main après seulement 2 minutes. Vous devez manager votre équipe du Front Office jusqu'au terrain. Vous aurez donc besoin d'être curieux et prendre un peu de votre temps pour découvrir les différents aspects du jeu.

Le Football Américain est un sport plutot complexe et cette simulation essaie d'être la plus réaliste possible. Par conséquent, les éléments à votre disposition sont nombreux et vous pourrez rapidement vous sentir perdu, avec l'impression que ce jeu est trop compliqué et brouillon pour vous. De plus, l'interface n'est pour le moment pas des plus agréables, puisque le jeu est tout nouveau et se concentre essentiellement sur le contenu et la densité des options.

Si vous vous décidez à vous immerger dans RZA, vous découvrirez l'un des jeux de management les plus enthousiasmant grâce à tous les choix qui vous sont proposés pour manager votre équipe. Vous pouvez construire votre équipe à votre image en vous basant sur la façon don't vous souhaitez la voir jouer. Etes-vous adepte de la passe ou de la course? Préférez-vous recruter sur le marché des transferts ou vous fier à votre Centre de Formation?

Je ne vous donnerais pas ici la stratégie pour gagner ou pour développer votre équipe mais j'essaierais de clarifier au mieux le jeu pour que vous y preniez du plaisir. Et vous trouverez quelques conseils pour éviter les erreurs de débutant. Et peut-être que dans quelques temps, vous serez en course pour remporter le Global Bowl!

PARTIE 1

DEBUTER

• BIENVENUE DANS LE JEU

Bienvenue dans RedZoneAction.org, une Simulation de Management de Football Américain où vous pourrez prendre plaisir à manager et coacher votre équipe du plus bas niveau des rivalités régionales jusqu'aux sommets de la gloire internationale! Vous gérez l'équipe du Front Office jusqu'au Terrain, et cela gratuitement!

Vous êtes adeptes d'une attaque rapide axée sur la passe à moins que les puissantes courses correspondent mieux à votre style de jeu? Préférez-vous contrôler la Ligne de Scrimmage (ligne d'engagement) ou comptez-vous plutôt sur votre défense pour intercepter le ballon et gagner le match? Créez votre Depth Chart pour avoir la meilleure équipe possible sur le terrain et donnez vos consignes dans votre Playbook afin de permettre à votre équipe de suivre votre plan de jeu. Nous ne jetons pas juste des pièces en l'air en attendant de voir ce qu'il se passe. Nous jouons au football!

Qu'est-ce qui rend RedZoneAction.org différent des autres simulations de football américain? Nous respectons au maximum les pratiques du football américain, en proposant une draft, des playoffs et un championnat qui se décide sur le terrain. Tout ceci et même beaucoup plus est disponible sur RedZoneAction.org! Il est temps d'entrer dans la partie!

• PRESENTATION DU JEU

✓ *Votre Equipe*

Au moment où vous vous enregistrez à RZA, vous devez choisir une region dans laquelle vous jouerez (Admirals, Sea Devils, Monarchs…) et deviendrez manager d'une équipe dans la plus faible division de cette région. Vous devez choisir le nom de votre équipe, ses couleurs et le nom du stade. Faites-en la votre et démarrons l'expérience RZA!

✓ *Fuseau horaire, Calendrier Hebdomadaire et Durée d'une Saison*

Le fuseau horaire de RZA est le fuseau GMT. En function de votre fuseau horaire local, vous aurez une difference avec le jeu. N'oubliez pas ce détail lorsque vous voyez des horaires de matchs/mises à jour où quoique ce soit dans RZA. (L'horloge du serveur est visible dans la barre du bas).

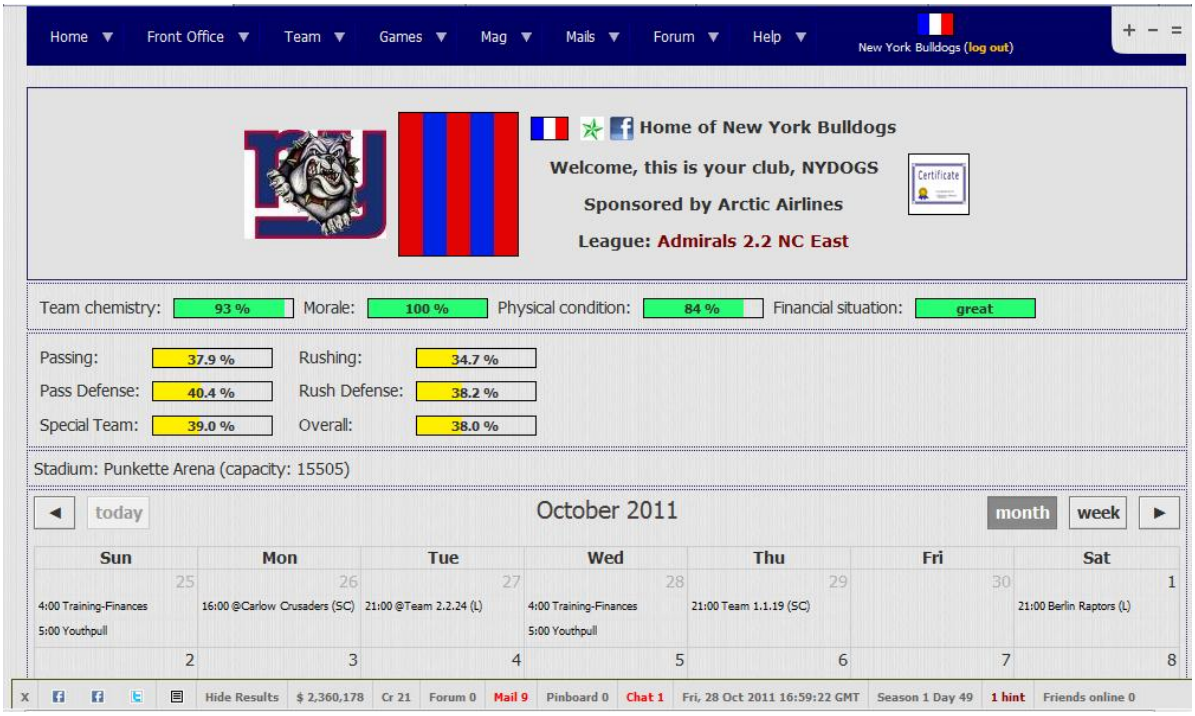
Une semaine réelle équivaut à 2 semaines dans RZA (la semaine commence le dimanche et le mercredi dans le jeu). Voici le calendrier hebdomadaire :

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
4.00 – Entrainement et MàJ financière 5.00 – Réinitialisition recrutement jeunes	Match de Supercoupe	Match de Championnat	4.00 – **Entrainement et MàJ financière** 5.00 – **Réinitialisition recrutement jeunes**	Match de Supercoupe	Match Amical Gratuit (ou Match de Coupe de Champions)	Match de Championnat

Quand le jeu parle d'une semaine, n'oubliez pas que c'est une semaine dans RZA (donc ½ semaine réelle). Par conséquent sponsors, frais de maintenance, salaries des joueurs et du staff et tous les autres coûts et revenus hebdomadaires sont dus deux fois par semaine réelle.

Une saison dans RZA dure 24 semaines (12 semaines réelles). Durant la 23ème semaine, promotions et relégations sont appliqués lors du changement de saison et vous êtes prêt pour une nouvelle saison!

✓ ***Interface du Jeu***



- *Accueil*: Dernières infos (nouveaux éléments, mises à jour…). N'oubliez pas de lire ces articles. Cela pourrait concerner des evolutions cruciales, le jeu s'améliorant sans cesse.
- *Front Office*: Vue Générale et management du Front Office (données financiers, installations, management du staff et parameters du jeu).
- *Equipe*: Management de vos joueurs et stratégie d'équipe (roster, entrainement, depth chart et playbook de votre équipe). Vous trouverez aussi de quoi developer votre équipe (marché des transferts, centre de formation).
- *Matchs*: Paramètres de match et résultats (matchs à venir, classements de championnat et de coupe)
- *Magazine*: News de la partie (transferts, rumeurs, stories…)
- *Mails*: News sur l'équipe (rapports de scout, d'entrainement…)
- *Forum*: La communauté de RZA (aide, suggestions, discussions…). Ici, vous pouvez voir la communauté de RZA vivre et grandir !
- *Aide*: Quand vous êtes perdu, une section à lire absolument (FAQ, manuel…) et n'oubliez pas que vous pouvez toujours demander de l'aide aux mentors de RZA.

• PREMIERS PAS

✓ *Licence de Manager*

La licence de Manager est un élément essentiel dans votre apprentissage de Red Zone Action. C'est la première chose à faire lorsque vous managez enfin votre équipe. Sans elle, vous seriez perdu dans la complexité de RZA et ferez de grosses erreurs ou serez lassé par un manqué de compréhension du jeu.

Vous avez 12 niveaux à compléter, chacun vous donnant un aperçu des éléments principaux de RZA. Lisez-donc attentivement et ne sautez aucune étape… De plus, chaque étape complétée vous rapportera un peu d'argent.

✓ *Construisez votre économie*

RZA est un jeu de Football Américain mais vous devez aussi gérer votre économie afin de pouvoir être compétitif. Gardez toujours un œil dessus car un mauvais management financier pourrait vous couter cher sur le terrain… Vérifiez souvent votre budget prévisionnel afin de na pas aller droit dans le mur…

- **Sponsors**: La première étape économique est de choisir un sponsor dans le menu sponsors. Il vous apportera un revenue hebdomadaire ainsi que des bonus pour vos victoires.
- **Stadium:** Votre stade est votre première source de revenu. Si vous voulez développer votre club, vous devez l'agrandir… La façon la plus rentable est de maximiser les Executives (10% des sièges normaux) et VIP (10% des sièges executive) lorsque vous agrandissez le stade. Le stade peut être plein quelque soit votre niveau.

Stadium +

The stadium is the main source of income for your club. When you start the career as Team Manager your stadium will consist of 5000 regular seats.

There are 3 different categories of seats available on all 4 stands.

Stand	Regular seats	Executive seats	VIP seats
Home sideline	40000	4000	400
Visitor sideline	40000	4000	400
Clock	25000	2500	250
Opposite the clock	25000	2500	250

Price per seat and maintenance

Category	Buying price	Income	Maintenance/w
Regular seats	300	40	2
Executive seats	1000	200	8
VIP seats	3000	700	120

-

Ne dépensez pas trop au départ sur des choses telles que le marché des transferts ou des coachs ou vous couleriez votre économie … Commencez d'abord par construire une économie forte avant toute autre chose…

PARTIE 2

PREPARER VOTRE EQUIPE

• VOTRE ROSTER

✓ *Roster*

Dans le menu d'équipe, vous pouvez voir votre roster divisé en 4 parties (Attaque, Défense, Special Team et Centre de Formation). Les joueurs sont classes par position. Vous avez une limite de 70 joueurs (hors centre de formation) dans votre roster; ou vous subirez des pénalités.

Playerlist

Hint: download player list as CSV comma separated, decimal is dot or as CSV semicolon separated, decimal is comma or as PDF

You have 62 senior players on your roster, the allowed maximum is 70. You have 6 players in your Youth Academy.

Offense | Defense | Special team

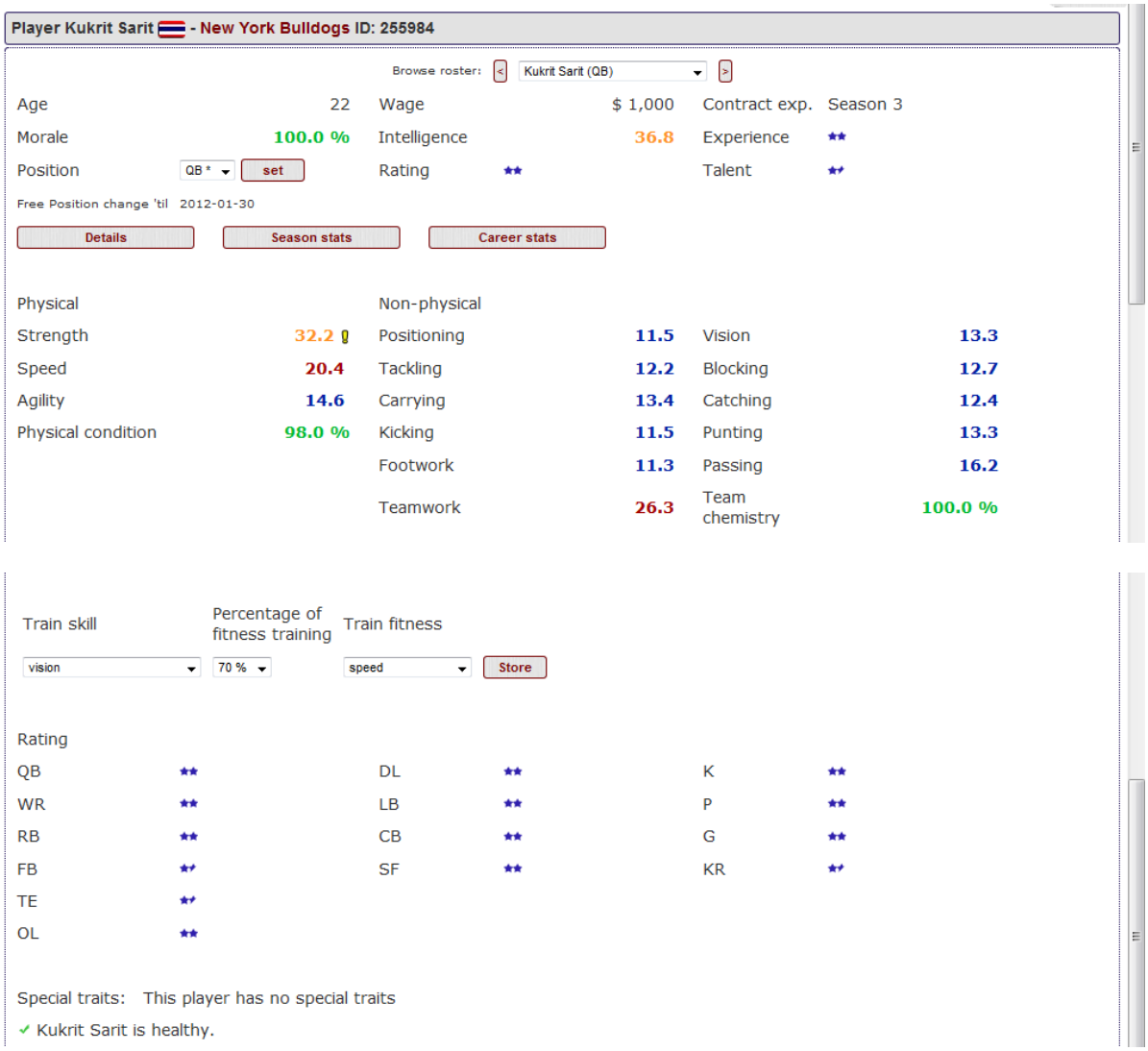
Name	Country	Age	BPos	Rat	Mor	PC		Contract til season	Notice
Kukrit Sarit		22	QB	★★	100 %	98 %	✓	3	
Oscar Rigaud		25	QB	★★½	100 %	98 %	✓	3	
Sam Bouchard		26	QB	★★	100 %	97 %	✓	3	
Zachary Soulié (YA)		18	QB	★½	100 %	38 %	✓		
Carl McPherson		23	WR	★★	100 %	97 %	✓	3	
Dorian Perret		27	WR	★★	100 %	98 %	✓	3	
Fabien Pasquier (YA)		16	WR	★½	100 %	48 %	✓		
Fabrice Dupond		30	WR	★★½	100 %	97 %	✓	3	
Tristan Giles		25	WR	★★	100 %	98 %	✓	3	
Yann Portier		19	WR	★★½	100 %	97 %	✓	3	
Alphonso Bingham		23	RB	★★	100 %	99 %	✓	3	
Léon Gillot		20	RB	★★	100 %	99 %	✓	3	

✓ *Vue détaillée des Joueurs*

Un joueur a des compétences physiques et non physiques qui déterminent sa capacité à bien jouer (toutes les valeurs sont sur une échelle de 50, 50 étant le meilleur). Il a aussi de l'expérience (sa capacité à utiliser ses compétences sur le terrain) et du talent (sa marge de progression sur chaque compétence) sur une échelle de 5 étoiles, 5 étant le mieux.

En bas, vous pouvez aussi voir son évaluation à chaque poste (sur une échelle de 5 étoiles) et s'il a un Trait Spécial (bonus pour une ou plusieurs positions additionné aux compétences pendant un match).

Enfin, vous pouvez le changer manuellement de position pendant 28 jours sans penalties si vous pensez qu'il serait meilleur à une autre position.



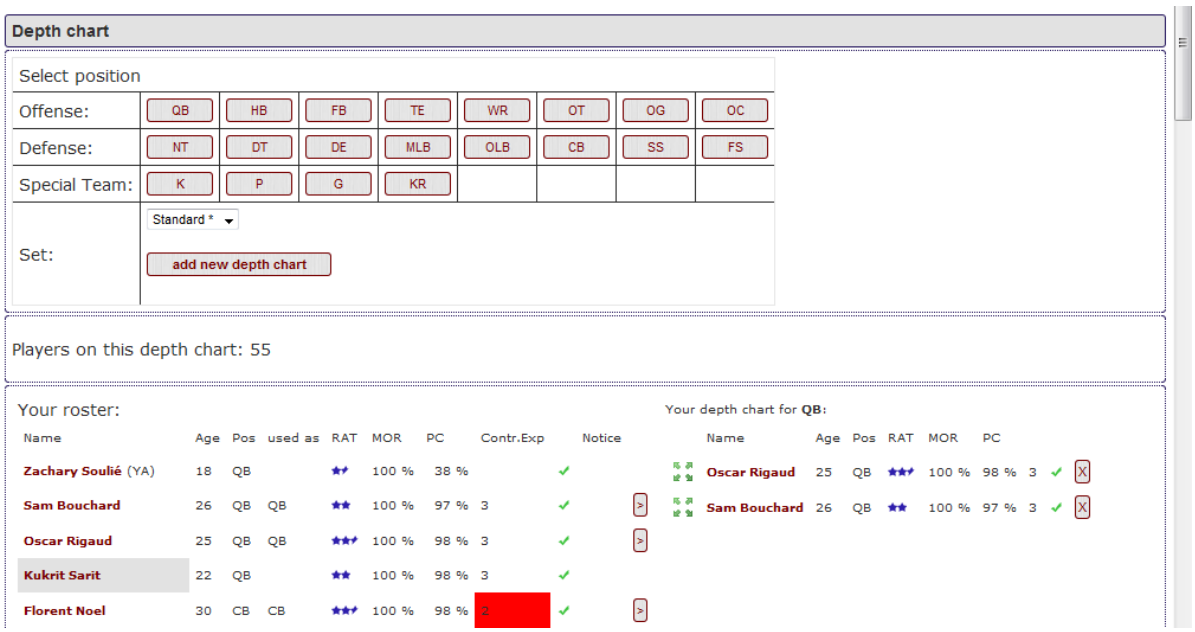
A partir de 30 ans, un joueur pense à prendre sa retraite à la fin de la saison pendant chaque changement de saison.

• DEPTH CHART

Votre Depth Chart définie la façon dont vos joueurs seront sélectionnés pour le match. Vous devez sélectionner des joueurs pour chaque position, ou votre équipe jouera aléatoirement, ce que vous ne souhaitez pas à coup sûr!!!

Le moteur de jeu choisit dans votre Depth Chart de haut en bas. Mettez donc vos meilleurs joueurs en haut!!! Vous devez faire ça pour chaque position. Un joueur peut jouer à différents postes si vous n'avez pas assez de joueurs pour remplis toutes les positions. Vous avez une limite de 55 joueurs dans votre Depth Chart.

Plusieurs positions nécessitent plusieurs joueurs selon la formation que vous utilisez. Mais vous avez besoin au minimum de 1 QB, 2 HB, 1 FB, 2 TE, 4 WR, 2 OT, 2 OG, 2 OC, 1 NT, 2 DT, 2 DE, 2 MLB, 2 OLB, 4 CB, 1 SS, 2 FS, 1 K, 1 P, 2 G, 2 KR pour compléter touts les positions disponibles dans RZA…



N'oubliez pas d'ajouter des remplaçants dans votre Depth Chart pour permettre les changements et gérer les blessures pendant le match…

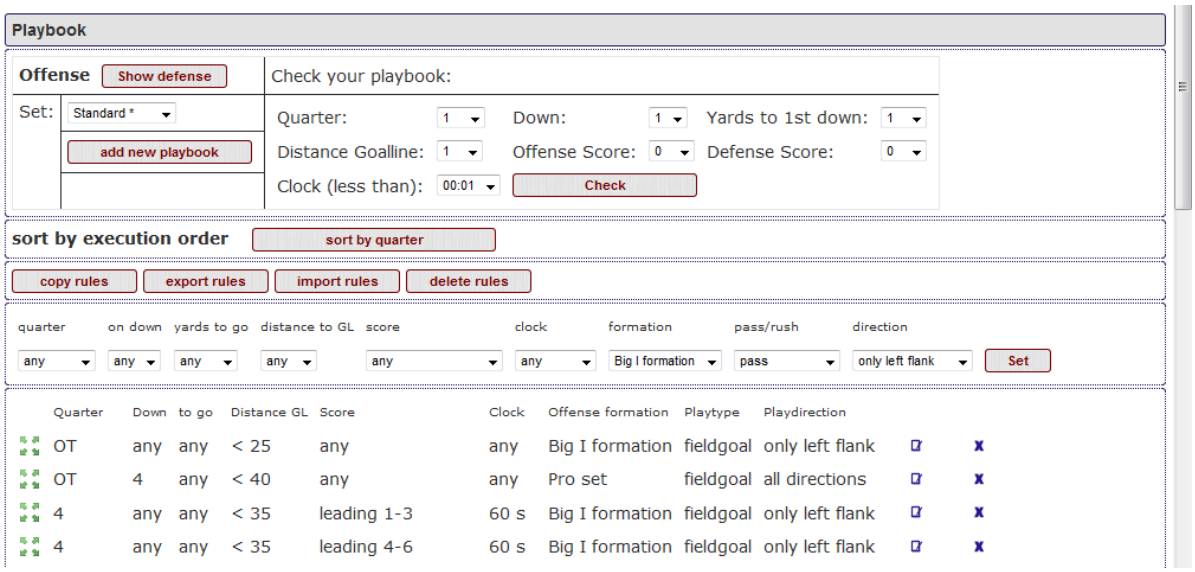
- # PLAYBOOK

Votre playbook est votre plan de jeu. Vous pouvez définir une stratégie pour chaque situation pendant le match. Vous débutez avec un playbook automatiques avec les éléments les plus importants que vous serez rapidement capable d'améliorer afin d'obtenir de meilleurs résultats…

✓ ***Playbook Offensif***

Ce playbook définira la façon dont vous jouerez lorsque vous attaquerez. Vous pouvez définir votre stratégie par down, quart-temps, distance du first down, goal line, temps… Beaucoup d'options sont disponibles afin de créer une stratégie aussi complexe que vous souhaitez!

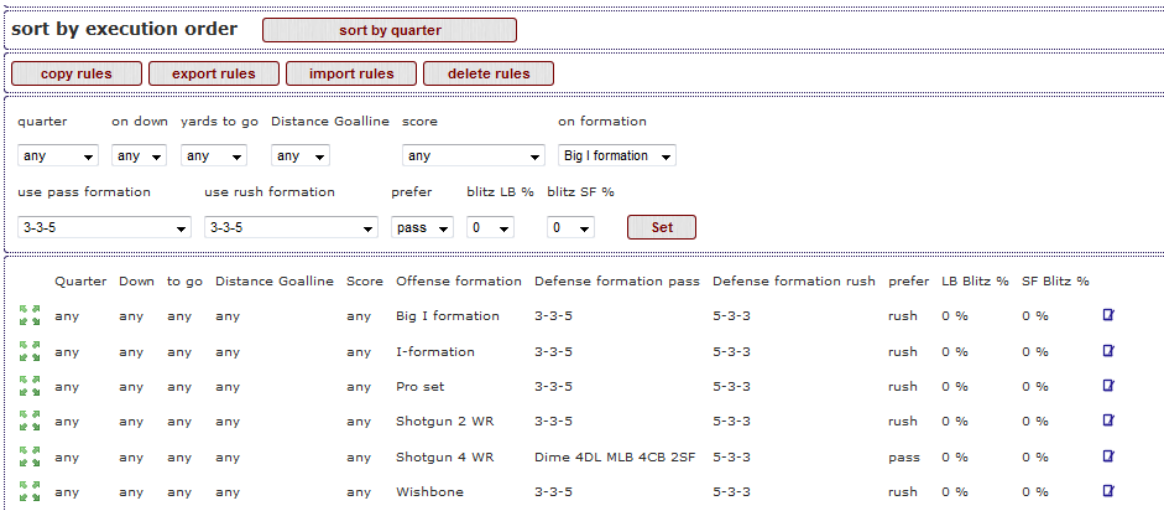
Comme pour votre Depth Chart, les règles sont sélectionnées par le moteur de jeu de haut en bas jusqu'à ce qu'il en trouve une qui corresponde à la situation de jeu.



✓ ***Playbook Défensif***

Le Playbook Défensif est aussi un outil essentiel afin d'obtenir des résultats dans RZA… Sans lui vous joueriez toujours en 4-3-4 en défense et concéderiez beaucoup de yards… Vous devez définir un système défensif contre chaque formation offensive pour la passe et la course. Scouter votre adversaire peut vous aidez à favoriser la défense sur la passe ou la course contre chaque formation offensive…

La défense apprend aussi du match et si vous avez choisi la course contre une I Formation et que l'adversaire ne fait que passer, votre défense passera en mode passe.



Quarter	Down	to go	Distance Goalline	Score	Offense formation	Defense formation pass	Defense formation rush	prefer	LB Blitz %	SF Blitz %
any	any	any	any	any	Big I formation	3-3-5	5-3-3	rush	0 %	0 %
any	any	any	any	any	I-formation	3-3-5	5-3-3	rush	0 %	0 %
any	any	any	any	any	Pro set	3-3-5	5-3-3	rush	0 %	0 %
any	any	any	any	any	Shotgun 2 WR	3-3-5	5-3-3	rush	0 %	0 %
any	any	any	any	any	Shotgun 4 WR	Dime 4DL MLB 4CB 2SF	5-3-3	pass	0 %	0 %
any	any	any	any	any	Wishbone	3-3-5	5-3-3	rush	0 %	0 %

Utilisez le vérificateur de Playbook en haut de votre playbook pour tester chaque situation et trouver les manquements de votre Playbook … N'oubliez pas de regarder les rapports de matchs pour comprendre les erreurs de votre Playbook!

PARTIE 3

LE TERRAIN

Maintenant que vous maitrisez les bases de votre équipe, il est temps d'aller sur le terrain et de comemncer votre quête du succès et de la gloire dans RZA!

• PARAMETRES DE MATCH

Avant de jouer, vous devez définir vos paramètres (**cela doit être fait au moins 1 heure avant l'heure du match**). Vous devez choisir quels Depth Chart et Playbooks vous allez utiliser, gérer vos remplacements, votre intensité de jeu et vos consignes pour chaque down ainsi que pour les situations de Punt/Field Goal.

- **Depth Chart:** Logiquement, vous n'avez qu'une Depth Chart disponible, mais avec un Compte Supporter, vous pouvez créer plusieurs Depth Charts et devez décider laquelle utiliser pour le match.
- **Remplacements:** Dans RZA, les remplacements peuvent être gérés de différentes manières. Vous définissez d'abord un niveau d'énergie minimal. Si un joueur passe sous ce niveau durant le match, il sera remplacé. Mais vous pouvez aussi choisir quand les remplacements débuteront ou décider de ne faire aucun remplacement à certaines positions.
- **Playbook:** Comme pour la Depth Chart, vous devez définir vos Playbooks Offensif et Défensif pour le match (seulement un disponible pour les non-supporters).
- **Intensité de Jeu:** Vous avez 3 niveaux disponibles. En mode Relaxé, vos joueurs joueront à 80% de leur potentiel mais économiseront leur Condition Physique. En mode Normal, ils joueront en accord avec leurs compétences. Et en mode Match de l'Année (MOTY), ils joueront mieux mais se fatigueront plus! (Vous ne pouvez choisir ce mode qu'une fois par saison par type de match).
- **Punt/Fieldgoal:** Vous pouvez définir ici la distance maximale à laquelle vous tenterez un Fieldgoal plutôt que de Punter et aussi votre stratégie sur les 4ème downs.

- **Consigne par Down:** Pour chaque down, vous choisissez votre équilibre passe/course (d'environ 90% course à 90% passe), la direction de votre attaque et la formation pour passe/course.

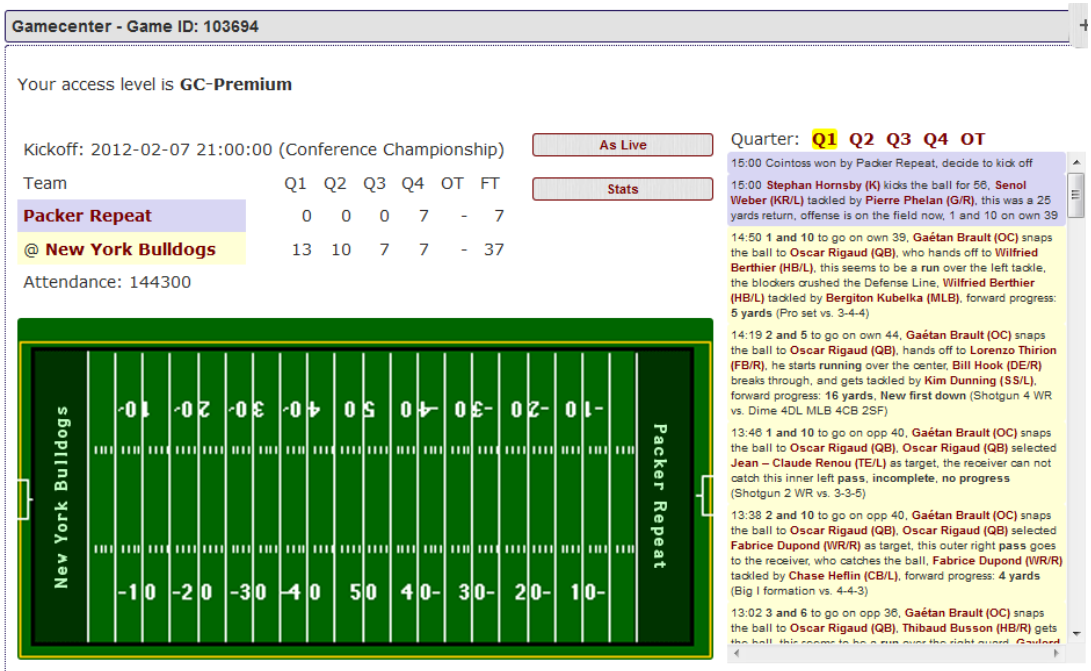
Orders for game Strasbourg Blues @ New York Bulldogs on 2012-01-06 21:00

Depth chart set	
Which depth chart set you want to use?	Friendlies *
At which level of Fitness / Energy you want start to substitute your players?	< 75 %
How do you want to handle substitutions?	Based on Fitness / Energy only Don't substitute all game long Based on playbook rules
Don't allow substitutions for this positions, no matter what the other settings are!	QB FB RB WR TE OL DL LB CB SF K P G KR
Playbook	
Which offense playbook set you want to use?	BOTS *
Which defense playbook set you want to use?	BOTS *
Play intensity	
How do you want to prepare your team?	normal *
Punt / Fieldgoal-Settings	
Try Fieldgoal instead punting on 4th down when distance	< 25 yards
Go for 4th down when yards to go	never
1st down orders	
Rush / Pass distribution	pass and rush
Direction	all directions
Pass formation	I-formation
Rush formation	Shotgun 2 WR
2nd down orders	
Rush / Pass distribution	prefer rush
Direction	all directions
Pass formation	Pro set
Rush formation	Big I formation
3rd down orders	
Rush / Pass distribution	mainly rush
Direction	all directions
Pass formation	Wishbone
Rush formation	Shotgun 4 WR
4th down orders	
Rush / Pass distribution	mainly pass
Direction	all directions
Pass formation	Big I formation
Rush formation	Shotgun 4 WR

Quand vous créez vos paramètres par défaut, sauvez-les! Si vous oubliez de choisir vos paramètres pour un match, le moteur de jeu prendra vos consignes par défaut au lieu de vous faire jouer comme un BOT…

- ## GAMECENTER

Le Gamecenter est ce que vous attendez le plus! Vous gouterez à l'expérience RZA ! Ici, vous pouvez suivre les matchs en direct et aussi consulter le play-by-play et les stats. Etudier ces 2 éléments est essentiel pour trouver vos erreurs et améliorer votre stratégie.



Formation breakdown

PAC				
Offense	Defense	Rush / Yards / AVG	Pass / Yards / AVG	Sacked / Yards / AVG
Big I formation	5-3-3	5 / -3 / -0.6	1 / 0 / 0	0 / 0 / 0
Pro set	3-3-5	0 / 0 / 0	1 / 0 / 0	0 / 0 / 0
Shotgun 2 WR	3-3-5	0 / 0 / 0	4 / 3 / 0.8	0 / 0 / 0
Shotgun 2 WR	5-3-3	16 / 85 / 5.3	0 / 0 / 0	0 / 0 / 0
Shotgun 4 WR	Dime 4DL MLB 4CB 2SF	0 / 0 / 0	6 / 15 / 2.5	0 / 0 / 0
Wishbone	5-3-3	18 / 58 / 3.2	0 / 0 / 0	0 / 0 / 0
NYB				
Offense	Defense	Rush / Yards / AVG	Pass / Yards / AVG	Sacked / Yards / AVG
Big I formation	4-4-3	11 / 66 / 6	7 / 56 / 8	0 / 0 / 0
I-formation	4-3-4	2 / 11 / 5.5	1 / 52 / 52	0 / 0 / 0
I-formation	3-4-4	6 / 35 / 5.8	0 / 0 / 0	0 / 0 / 0
Pro set	4-3-4	5 / 25 / 5	0 / 0 / 0	0 / 0 / 0
Pro set	3-4-4	17 / 102 / 6	4 / 15 / 3.8	0 / 0 / 0
Shotgun 2 WR	3-3-5	7 / 34 / 4.9	12 / 22 / 1.8	0 / 0 / 0
Shotgun 4 WR	Dime 4DL MLB 4CB 2SF	3 / 35 / 11.7	3 / 17 / 5.7	0 / 0 / 0

• TYPES DE MATCH

✓ ***Championnat***

Le Championnat est la compétition de base du jeu basée sur les règles NFL. Vous jouez au plus faible niveau de la région que vous avez choisi en vous inscrivant. Votre but est de remporter votre division (ou être une des 2 meilleurs équipes n'ayant pas gagné leur division dans votre conférence) durant la saison régulière afin d'entrer dans les playoffs. Vous tenterez ensuite d'accéder au Superbowl et de le remporter.

Les deux participants au Superbowl sont automatiquement promus alors que les deux finalistes de conférence jouent un match de barrage contre les équipes classées de 25 à 28 au niveau supérieur. Les équipes classées de 29 à 32 descendent automatiquement.

✓ ***Supercoupe***

Toutes les équipes participent à la Supercoupe. Les équipes sont réparties aléatoirement en groupes de 16. Les 48 meilleures équipes au général sont qualifiées pour les Playoffs et luttent pour le titre (pas forcément les 48 vainqueurs de division).

✓ ***Coupe des Champions***

Les deux finalistes de chaque Championnat sont qualifiés pour la Coupe des Champions la saison suivante.. Elles s'opposent dans un format à élimination directe jusqu 'à la finale.

✓ ***Matchs Amicaux***

- **Amicaux Gratuits du Vendredi:** Vous pouvez faire un amical chaque vendredi qui vous permettra de tester vos stratégies et de gagner un peu d'argent, de cohésion d'équipe et d'expérience. La capacité maximum pour ces matchs étant d'environ 35.000 places, essayez de jouer dans un stade d'au moins cette taille, les revenus étant partagés entre les 2 équipes.
- **Autres Amicaux et Coupes Amicales:** Vous pouvez aussi jouer à des amicaux tous les jours où vous n'avez pas de matchs ou bien rejoindre des Coupes Amicales. Ces matchs coutent des crédits et n'apportent ni argent ni expérience.

Vous pouvez utiliser le menu Défi pour vous aider à trouver des amicaux!

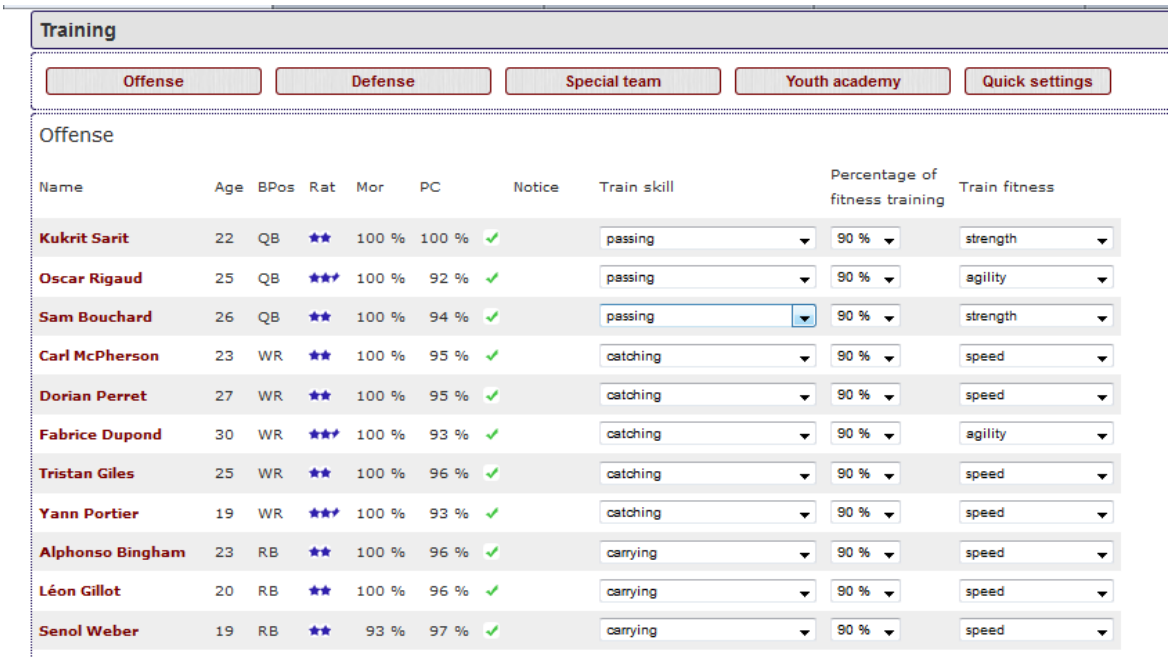
PARTIE 4

ENTRAINER VOTRE EQUIPE

• ENTRAINEMENT

Afin d'améliorer votre équipe, vous devez entrainer vos joueurs. Les entrainements ont lieu le mercredi et le dimanche. Pour chaque joueur, vous devez définir un entrainement non physique, un entrainement physique et le pourcentage accordé à cet entrainement physique (i.e. si vous mettez 70%, votre joueur s'entrainera pour 30% sur le non physique et 70% sur le physique). Vous devez faire ça pour votre Attaque, Défense, Special Team et Centre de Formation.

La limite de progression d'un joueur est basée sur son talent (Speed, Strength et Agility ont une limite aléatoire affichée par des points d'exclamation (jaune : proche de la limite, rouge: limite atteinte)). La vitesse de progression est basée sur le Teamwork. Intelligence et Teamwork ne peuvent pas être améliorés.



Training

Offense | Defense | Special team | Youth academy | Quick settings

Offense

Name	Age	BPos	Rat	Mor	PC	Notice	Train skill	Percentage of fitness training	Train fitness
Kukrit Sarit	22	QB	★★	100 %	100 %	✓	passing	90 %	strength
Oscar Rigaud	25	QB	★★½	100 %	92 %	✓	passing	90 %	agility
Sam Bouchard	26	QB	★★	100 %	94 %	✓	passing	90 %	strength
Carl McPherson	23	WR	★★	100 %	95 %	✓	catching	90 %	speed
Dorian Perret	27	WR	★★	100 %	95 %	✓	catching	90 %	speed
Fabrice Dupond	30	WR	★★½	100 %	93 %	✓	catching	90 %	agility
Tristan Giles	25	WR	★★	100 %	96 %	✓	catching	90 %	speed
Yann Portier	19	WR	★★½	100 %	93 %	✓	catching	90 %	speed
Alphonso Bingham	23	RB	★★	100 %	96 %	✓	carrying	90 %	speed
Léon Gillot	20	RB	★★	100 %	96 %	✓	carrying	90 %	speed
Senol Weber	19	RB	★★	93 %	97 %	✓	carrying	90 %	speed

- # JEUNES

✓ ***Recrutement de Jeunes***

En fonction du niveau de votre Centre de Formation, vous pouvez choisir un jeune parmi une liste chaque semaine (mercredi et dimanche). Il rejoindra votre Centre de Formation (ou équipe senior si vous le souhaitez mais ce n'est pas le meilleur deal).

✓ ***Centre de Formation***

Le Centre de Formation est composé de vos jeunes jusqu 'à 20 ans. Vous devez les entrainer chaque semaine et avez des points bonus pour accélérer leur progression. En fonction du niveau de votre Centre de Formation, vous pouvez promouvoir quelques jeunes au sein de votre équipe senior. **Si un joueur de plus de 20 ans n'est pas promu, il quittera votre équipe!** Les jeunes ne reçoivent aucun salaire mais vous pouvez seulement en avoir un nombre limité.

PARTIE 5

ALLER PLUS LOIN

Lorsque vous avez atteint la “pérennité financière” de votre équipe grâce aux revenus de votre stade, sponsor… (**Consultez attentivement votre budget prévisionnel)**, vous pouvez aller de l’avant et commencer à faire des investissements importants pour aider votre équipe à aller plus haut!

• INSTALLATIONS

Chaque installation vous donne un bonus de 10% pendant les séances d’entrainement. Elles vous permettent de customiser vos séances d’entrainements puisque chaque installation et seulement destinée à un nombre limité de compétences. Vous ne pouvez activer que 2 installations en même temps. Choisissez donc intelligemment…

Facilities

This page allows you to purchase and activate several facilities, accessories and related stuff to improve your players performance. Except for the Offseason camp you can only activate 2 of the items at the same time. Deactivated but owned and ready built facilities consume 75 % of the maintenance per week. The table shows the full value.

	Construction costs	Weekly maintenance	Description		
Mountain	$250,000	$5,000	The mountain training improves your players Physical Condition and Carrying skills. The mountain is built by construction experts and requires 7 days to build.	Demolish	Activate
Video room	$200,000	$10,000	The video room is where the players review games and plays. They improve their Tactical skills of Vision and Positioning. The initial construction requires 7 days.	Demolish	Activate
Weight room	$250,000	$10,000	The weight room improves players Strength, Blocking and Tackling. The initial construction requires 7 days.	Demolish	Activate
Target centre	$400,000	$20,000	The Target centre helps you increase your players Catching, Passing and Vision (Vision for QB only). The initial construction needs 7 days.	construction will finish on: 2012-02-20	
Red Zone practice area	$400,000	$20,000	The Red Zone practice area helps you increase your players Tackling and Positioning. The initial construction needs 7 days.	Purchase	

X | Hide Results | $ 31,696,615 | Cr 118 | Forum 0 | Mail 0 | Pinboard 0 | Chat 0 | Fri, 17 Feb 2012 19:09:59 GMT | Season 2 Day 77 | 0 hints | Friends online 0

- ## STAFF

Votre Staff est composé d'un Staff Médical et de Consultants. Vous ommencez avec des staffs de niveau 1 et pouvez aller jusqu'au niveau 20.

✓ ***Staff Médical***

- **Physiothérapeute:** Il aide vos joueurs à se remettre plus rapidement de leurs blessures.
- **Psychologue:** Il aide vos joueurs à retrouver le moral. C'est un bon boost après une série de défaites…

✓ ***Consultants***

- **Relations Publiques:** Elles vous aident à vendre plus de tickets pour les matchs, plus d'objets dans votre Boutique du Club et d'obtenir des contrats de Sponsoring plus juteux.
- **Scout:** Plus son niveau est élevé, plus les rapports seront fiables. Vous pourrez aussi scouter plus de joueurs par semaine.

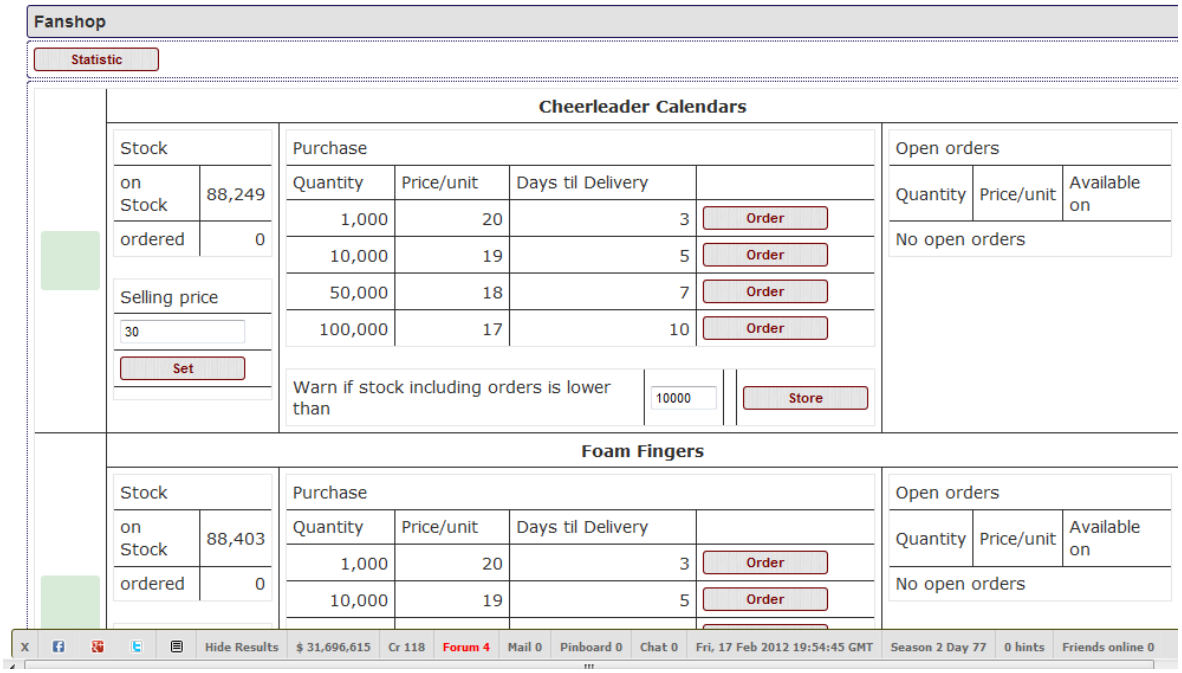
- ## COACHS

Vos coachs vous donnent des bonus pour les entrainements et aident vos joueurs à mieux jouer durant les matchs. **Attention, les coachs coûtent très cher et peuvent vous envoyer vers de gros problèmes financiers si vous n'avez pas assez de revenus hebdomadaires!!!**

- **Head Coach:** Vous avez besoin d'un Head Coach (HC) pour tirer profit de vos coachs. Les CP (coaching points) définissent le niveau de votre coach. Un coach a aussi un niveau d'expérience (qui définit sa capacité à entrainer à son niveau) et un niveau de régularité (un niveau bas varie plus (positivement ou négativement) les prestations de votre coach). L'expérience est la seule chose qu'un coach peut améliorer.
- **Coachs Assistants**: Il y a 11 AC possibles mais vous n'avez que 550CP à répartir parmi ces coachs. Un AC peut aller de 51 à 100CP, donc vous pouvez avoir au maximum 10 AC. Vous devez choisir quelles positions privilégier. Votre niveau d'AC est limité par votre niveau de HC. SI votre HC a 60CP, votre meilleur AC ne peut pas être meilleur que ça.

- ## BOUTIQUE DU CLUB

Vous pouvez construire la Boutique du Club pour générer des profits supplémentaires. Vous devez définir un prix pour chaque objet et acheter des quantités suffisantes pour éviter les ruptures de stock. Attention aux délais de livraison.



• MARCHE DES TRANSFERTS

Afin d'améliorer votre équipe, vous pouvez entrer sur le marché des transferts et chercher des nouvelles stars pour votre équipe! Vous pouvez aussi vendre les joueurs que vous ne désirez plus… Le marché des transferts marche selon un système d'enchères.

Transfer market

Name	Age	from	Deadline	Price	Highest bid by	History
Armando Méndez	19	Dreigiau Cymreig	2012-02-17 20:15:46	1,000		show
Costinel Lazar	27	Free agent	2012-02-17 20:17:08	131,487		show
Jobst Müller	20	Dreigiau Cymreig	2012-02-17 20:17:37	1,000		show
Arron Wong	20	Dreigiau Cymreig	2012-02-17 20:19:52	1,000		show
Jarvis Pack	27	Dreigiau Cymreig	2012-02-17 20:22:01	16,000	SpringHeel Jacks	show
Louis Van de Byl	18	Verburch5	2012-02-17 20:24:05	5,000	Fenton City Bulldogs	show
Lucas Bakker	22	Verburch5	2012-02-17 20:24:43	1,000	Hameln Rats	show
Lucas Van Buskirk	29	Verburch5	2012-02-17 20:25:14	1,000		show
Robbe Van Buskirk	30	Verburch5	2012-02-17 20:25:37	1,000		show
Théo Vormeer	18	Verburch5	2012-02-17 20:26:32	1,000		show

N'oubliez pas de scouter les joueurs afin de mieux les connaitre (talent par exemple) et de voir leurs notes réelles. Les notes que vous voyez au début sont seulement approximatives. Les joueurs de moins de 21 ans rejoindront votre Centre de Formation

• RESSOURCES HUMAINES

Les joueurs sont payés en fonction de leur note la plus forte (salaires recalculés à chaque changement de saison). Cependant, vous pouvez activer les Ressources Humaines et offrir des contrats à vos joueurs qui fixeront le salaire pour la durée du contrat et vous permettront de faire des économies à long terme. De plus, les ressources humaines vous permettent de négocier des contrats avec les Free Agents qui n'ont pas d'offre à moins de 24H de la fin de leur période de transfert. **Vous ne pouvez pas revenir à l'ancien système quand vous activez les Ressources Humaines. Vous avez un nombre d'essai limité pour renégocier un contrat avec un joueur et un joueur sans contrat valide pour la saison prochaine quittera votre effectif lors du changement de saison. Soyez Prudent !**

PARTIE 6

GERER L'INTERSAISON

Il est crucial de bien gérer l'intersaison afin de ne pas débuter la saison suivant en plein trouble. Quand vous vous retrouvez éliminé de toutes les compétitions, vous avez encore beaucoup de choses à faire.

• DRAFT

Premièrement, vous devez classer votre draft afin de recevoir les meilleurs joueurs disponibles! Vous devez les classer de haut en bas. YVous pouvez aussi choisir un tour au cours duquel vous souhaitez le drafté… La draft étant plutôt complexe, je vous recommande fortement de lire attentivement le manuel sur ce point afin d'éviter toute désillusion!

C'est aussi important de scouter les draftés pour voir leur niveau!

Quelque soit leur age, les draftés rejoindront votre équipe première

- ## JOUER DES MATCHS AMICAUX

En plus du vendredi, vous pouvez jouer des amicaux gratuits rapportant de l'argent les mardi et samedi (la capacité maximum est d'environ 50000 places pour ces matchs).Vous sécuriserez ainsi votre économie. Vous pouvez défier les équipes 2 jours avant la date de ces matchs…

- ## GERER LES RESSOURCES HUMAINES ET LE CENTRE DE FORMATION

Attention aux fins de contrat afin de ne pas perdre vos joueurs!!!

- ## CONSTRUIRE

Vérifiez vos économies avant de vous engager dans de grands travaux.

- ## CHANGEMENT DE SAISON

Lors du changement de saison, les joueurs et coachs vieillissent d'un an. Ils se décident par rapport à leur retraite. Les promotions/relégations sont faites et les calendriers dévoilés.

- ## SPONSORS

Après le changement de saison, n'oubliez pas de choisir un nouveau sponsor pour la saison à venir!

PARTIE 7

QUELQUES TUYAUX…

- ## VOUS DEVEZ LIRE!

Ne zappez pas le manuel et la FAQ. Vous trouverez toutes les infos sur le jeu, positions, compétences etc… C'est nécessaire pour réussir dans RZA! Au moindre problème, posez la question sur le forum ou aux mentors…

- ## PARAMETRES DE MATCH

C'est seulement un conseil, mais la course est plus efficace quand vous avez une équipe de bas niveau… Vous pouvez aussi jouer la passe, mais évitez les passes moyennes ou longues au début ou vous perdrez…

- ## ENTRAINEMENT

Ne vous limitez pas à une compétence. Un joueur a au moins besoin (quelque soit sa position) d'une compétence physique, une tactique et une non physique pour jouer correctement. De plus, répartir les points d'entrainement évite les gros salaires. N'oubliez pas que ce n'est pas vrai pour la vitesse et la force. Vous pouvez entrainer ces capacités à fond!!!

Je vous conseille au départ de vous concentrer uniquement sur la condition physique… Un joueur doit être au moins à 95% ou il ne jouera pas très bien…

- ## QUELQUES COMPETENCES IMPORTANTES PAR POSITION

- **Quarterback:** Vision/ Intelligence/ Strength/ Passing
- **Wide Receiver:** Positioning/ Speed/ Agility / Catching
- **Running Back:** Positioning/ Speed/ Agility / Carrying
- **Full Back:** Positioning/ Speed/ Strength / Blocking
- **Tight End:** Positioning/ Strength/ Catching/ Blocking
- **Offensive Lineman:** Positioning/ Strength/ Footwork/ Blocking
- **Defensive Lineman:** Vision/ Strength/ Footwork/ Tackling
- **Linebacker:** Vision/ Positioning/ Strength/ Tackling
- **Cornerback:** Vision/ Speed/ Tackling
- **Safety:** Vision/ Speed/ Tackling
- **Punter:** Punting/ Strength
- **Kicker:** Kicking/ Strength
- **Gunner:** Speed/ Tackling
- **Kick Returner:** Speed/ Carrying