

GUIDE DE JEU

Le
de TOUR
FRANCE



ProCycling Manager

Saison 2012

CYANIDE
studio

FOCUS
HOME INTERACTIVE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Retrouvez la communauté de Pro Cycling Manager sur Internet, les dernières infos, des téléchargements, le forum du jeu et bien plus encore sur :

WWW.CYCLING-MANAGER.COM

©2012 Focus Home Interactive et Cyanide Studio. Tous droits réservés. Pro Cycling Manager Saison 2012 et leurs logos sont des marques déposées et/ou des marques de Focus Home Interactive et/ou Cyanide Studio. Toutes les autres marques et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. ©Copyright 2012 acrobat® reader® adobe system incorporated & adobe® PDF. Tous droits réservés.

ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou faire fonctionner Pro Cycling Manager Saison 2012, n'hésitez pas à contacter nos services techniques par Email ou par téléphone:

Support technique: <http://www.focus-home.com/support/pcm12>

E-mail: support@cyclimg-manager.com

Tel: 01.48.10.75.95

(Du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00)

Merci de fournir au support technique un maximum d'informations sur le type de problème rencontré et la manière dont il se produit, ainsi que le Dxdiag de votre ordinateur.

Veuillez vous reporter à la section Support du menu Démarrer pour obtenir plus d'informations sur les mises à jour des pilotes.

• SOMMAIRE

1. CONFIGURATION SYSTEME ET INSTALLATION	4
1.1. CONFIGURATION SYSTEME.....	4
1.2. INSTALLATION	5
1.3. LANCEMENT DU JEU.....	5
2. PROFIL DU JOUEUR.....	6
3. MENU PRINCIPAL.....	7
3.1. FONCTIONS DU MENU PRINCIPAL.....	7
3.2. CHARGER UN JEU / REPLAY	7
3.3. OPTIONS	8
4. JEU SOLO	10
4.1. MODES DE JEU.....	10
4.2. SAUVEGARDES	10
5. PISTE	11
5.1. LE MODE PISTE.....	11
5.2. ECRAN DE COURSE SUR PISTE.....	12
5.3. CONTROLES DU COUREUR.....	13
6. LANCEMENT D'UNE PARTIE EN MODE CARRIERE.....	14
6.1. NAVIGATION EN MODE CARRIERE... 14	
6.2. COMMENCER UNE NOUVELLE CARRIERE.....	15
6.3. EQUIPE PERSONNALISEE.....	18
6.4. SAUVEGARDER ET CONTINUER VOTRE CARRIERE.....	18
7. MENU MANAGER.....	19
7.1. NOUVELLES.....	19
7.2. SPONSORS	20
7.3. BILAN FINANCIER.....	21
7.4. EQUIPE NATIONALE.....	21
8. EQUIPE	22
8.1. EFFECTIFS	22
8.2. PROGRAMME.....	26
8.3. STAFF	27
8.4. STAGES	27
8.5. EQUIPEMENT	29
8.6. DETECTION	29
9. MENU RESULTAT	31
9.1. DERNIERS RESULTATS	31
9.2. CLASSEMENTS.....	31
9.3. ESPOIRS	31
9.4. ARCHIVES.....	31
9.5. REGLEMENT.....	32
10. MENU MONDE.....	33
10.1. RECHERCHE	33
10.2. LISTE.....	34
10.3. TRANSFERTS.....	34
10.4. BLESSURES	35
10.5. EQUIPES	36
11. LA COURSE SUR ROUTE.....	37
11.1. SELECTION DE LA COURSE	37
11.2. SELECTION DES COUREURS.....	37
11.3. TACTIQUE.....	39
12. COURSE SUR ROUTE EN 3D.....	41
12.1. ELEMENTS COMMUNS.....	41
12.2. COURSES EN LIGNE.....	45
12.3. CONTRE-LA-MONTRE INDIVIDUEL...48	
12.4. CONTRE-LA-MONTRE PAR EQUIPES..48	
13. MULTIJOUEURS.....	50
13.1. ARMADA	50
13.2. PISTE ONLINE.....	50
14. CREDITS	51
RACCOURCIS CLAVIER.....	53

• 1. CONFIGURATION SYSTÈME ET INSTALLATION

1.1. CONFIGURATION SYSTÈME

CONFIGURATION MINIMALE

OS: WINDOWS XP SP2/VISTA SP1/WINDOWS 7

PROCESSEUR: AMD/Intel dual-core 2,6GHz

MEMOIRE RAM: 1024 MO (XP)/2048 MO (VISTA/7)

CARTE GRAPHIQUE: 128 MO 100% COMPATIBLE DIRECTX 9 ET SHADERS 2.0

NVIDIA GEFORCE 6600/ATI RADEON X700 OU SUPERIEUR*

(Minimum 1024x768 en 4/3 et 1280x720 en 16/9)

DVD-ROM: LECTEUR 2X

ESPACE DISQUE DUR: 7 GO

CARTE SONORE: COMPATIBLE DIRECTX 9

CONNEXION INTERNET REQUISE POUR LE JEU EN LIGNE ET L'ACTIVATION DU JEU

*CONTROLEURS GRAPHIQUES INTEL INFERIEURS AU GMA X4500 NON SUPPORTES

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

OS: WINDOWS XP SP2/VISTA SP1/WINDOWS 7

PROCESSEUR: AMD/Intel DUAL-CORE 2.6GHZ

MEMOIRE RAM: 2048 MO (XP/VISTA/7)

CARTE GRAPHIQUE: 512 MO 100% COMPATIBLE DIRECTX 9 ET SHADERS 3.0

NVIDIA GEFORCE 8600GT/ATI RADEON X1900 OU SUPERIEUR*

(Minimum 1024x768 en 4/3 et 1280x720 en 16/9)

DVD-ROM: LECTEUR 2X

ESPACE DISQUE DUR: 7 GO

CARTE SONORE: COMPATIBLE DIRECTX 9

CONNEXION INTERNET REQUISE POUR LE JEU EN LIGNE ET L'ACTIVATION DU JEU

*CONTROLEURS GRAPHIQUES INTEL INFERIEURS AU GMA X4500 NON SUPPORTES

N'essayez pas d'overclocker votre processeur ou n'importe lequel de vos composants.

Vous risquez de l'endommager de façon permanente, et de rendre le PC trop instable pour lancer n'importe quel autre programme.

Nous vous recommandons d'installer les derniers pilotes de votre carte graphique et de votre carte son. **Important!** Direct X 9.0c ou une version ultérieure doit être installé sur votre système.

Il est possible de jouer en multijoueurs via une connexion Internet haut débit. Si vous avez un pare-feu, configurez-le pour autoriser les applications PCM.exe ou désactivez-le.

Pro Cycling Manager est équipé d'un lecteur interne MP3. Vous pouvez à tout moment lancer, arrêter la lecture ou passer au morceau suivant. Vous pouvez écouter vos propres MP3 en les copiant dans le répertoire Sound\Music du jeu, sur votre disque dur. Il est aussi possible d'écouter des fichiers au format OGG.

1.2. INSTALLATION

À la fin de l'installation, il vous sera demandé d'entrer une clé d'activation. Cette clé vous a été fournie à l'achat du jeu.

Copiez cette clé dans la case correspondante, et cliquez sur « Suivant » pour confirmer. Si vous avez un message d'erreur, veuillez tout d'abord vérifier, que vous avez entré correctement la clé. Si vous avez toujours un problème, veuillez contacter le support technique.

Dans le cas où vous n'auriez pas reçu de clé, veuillez contacter le support du site sur lequel vous avez acheté ce jeu.

Désinstallation : pendant la désinstallation du jeu, vous aurez un message vous avertissant sur le fait que le produit va être désactivé. Cela signifie que vous n'aurez plus la possibilité de jouer à nouveau au jeu, à moins de le réactiver.

Après avoir cliqué sur « Désactiver », sélectionnez « Oui », si vous êtes sûr de vouloir désactiver le jeu de votre ordinateur. Vous pourrez ainsi installer le jeu sur un autre ordinateur, après avoir réactivé votre clé. Si vous ne souhaitez pas désactiver le jeu de votre ordinateur, veuillez sélectionner « Non ».

1.3. LANCEMENT DU JEU

Pour lancer le jeu, double cliquez sur le raccourci **PCM2012** du bureau, ou du Menu Démarrer.

Avant de lancer le jeu, veillez à fermer toutes les applications ouvertes. Il faut noter qu'un logiciel antivirus peut ralentir les accès disques et ainsi le jeu. Si vous le désactivez, n'oubliez pas de le réactiver après avoir quitté le jeu.

La première fois que vous exécutez **Pro Cycling Manager**, vous devez activer le jeu via Internet.

Cela vous oblige à être connecté à Internet et à entrer votre code d'activation. Si vous rencontrez des problèmes avec l'activation, vous devez suivre les instructions affichées à l'écran. Attention à ne pas perdre votre code d'activation ou vous ne serez pas en mesure d'installer le jeu à l'avenir.

MENU DE DÉMARRAGE :

Au lancement du jeu, vous obtiendrez tout d'abord le Menu de démarrage.

Ce menu vous permet bien évidemment de lancer le jeu, mais également d'accéder à plusieurs options, comme le fait de consulter le manuel du jeu, ainsi que les pages de support technique.

Editeur de base de données : l'éditeur de base de données vous permet de créer vos propres données de jeu. Pour plus d'informations consultez le forum Pro Cycling Manager.

Editeur d'étapes : ce programme est dédié à la création d'étapes. Vous pouvez créer tous types d'étapes avec cet outil. Veuillez noter que Cyanide et Focus ne fourniront aucune documentation ou de support pour l'édition d'étapes.

En bas du menu de démarrage, vous avez les dernières actualités du jeu qui défilent.

• 2. PROFIL DU JOUEUR

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Jouer» vous entrez tout droit dans une toute nouvelle facette de **Pro Cycling Manager**: le profil du joueur. L'objectif principal est de dissocier l'identité d'un joueur de celle de son PC, afin de permettre à plusieurs joueurs différents de partager la même machine, mais aussi pour chacun d'avoir un statut particulier. Ce même nom de profil peut être utilisé pour jouer via Internet (*s'il n'a pas déjà été pris par un autre joueur en ligne*). Là encore, nous tombons sur une nouvelle facette de **Pro Cycling Manager**: le jeu en ligne intégré. Depuis la saison 2011, le GameCenter de Cyanide cesse d'exister. Il sera toujours disponible pour jouer avec les précédentes versions du jeu, mais à partir de maintenant, vous accédez au jeu en ligne via le bouton «Armada» sur la page du menu du jeu.

Le profil de joueur ouvre également la porte à un système de succès. Ce sont des séries d'exploits qui sont divisés en trois groupes - Carrière, Course et Piste - qui vont du plus simple, comme «Signer un coureur» au plus difficile, comme par exemple, la performance «Extra-terrestre» de gagner les trois grands tours avec le même coureur au sein d'une même année.

La première fois que vous lancez le jeu, vous serez invité à «Créer un nouveau profil». Il faudra pour cela entrer un «Nom de profil» (*caractères alphanumériques sans espaces*) ainsi qu'une adresse électronique valide et une clé joueur qui se trouve au dos du manuel de jeu. Vous n'avez pas besoin d'être connecté à Internet pour créer et activer un profil. Si vous avez l'intention de jouer en ligne à un certain moment, il serait tout de suite préférable de vérifier si le nom de profil que vous avez choisi est libre!

Vous pouvez créer autant de profils que vous souhaitez sur votre PC local, mais seulement trois comptes en ligne peuvent être associés à n'importe quel profil de «PC local». En outre, le profil est stocké sur le PC local, et non sur Internet, donc vous ne pourrez pas utiliser votre profil sur un PC autre que le vôtre. Veuillez noter que les carrières sont associées à un profil donné et donc si vous supprimez un profil, vous supprimerez également les jeux, replays, etc qu'utilisait ce profil.

• 3. MENU PRINCIPAL



3.1. FONCTIONS DU MENU PRINCIPAL

Solo : Lance une carrière, un tour, une étape, une course classique ou une course sur piste.

Armada : Créez votre équipe puis développez petit à petit une véritable armada afin d'affronter en ligne les meilleurs joueurs mondiaux de **Pro Cycling Manager**.

Piste Online : Permet de créer ou rejoindre une partie multi-joueurs sur Internet contre des amis ou des joueurs du monde entier.

Charger : vous permet de charger un jeu existant ou de rejouer.

Charger la dernière partie : Cette fonction vous permet de charger rapidement la dernière sauvegarde enregistrée pour continuer votre partie de n'importe quel mode.

De gauche à droite, en haut de la page, il y a 5 icônes.

Crédits : Les noms de ceux qui ont travaillé sur **Pro Cycling Manager**.

Gestion du profil : vous permet de changer le profil actuellement actif ou d'éditer certains paramètres.

Succès : liste tous les succès du jeu, ainsi que votre progression dans leur collecte.

Options : modifie les vidéos, la langue, le son, et les options Internet.

Quitter : vous permet de quitter le jeu.

3.2. CHARGER UN JEU / REPLAY

La page de chargement montre une liste des jeux qui ont été joués, avec le type, quand celui-ci a été sauvegardé et votre date actuelle dans le calendrier de la course du jeu. Sélectionnez un jeu dans la liste, et cliquez sur le bouton «Charger» pour le relancer. Pour supprimer un jeu, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur le bouton «Supprimer».

Les replays sont stockés dans le répertoire du jeu «Mes documents\Pro Cycling Manager 2012\User\{Votre nom d'utilisateur}\Replay» avec trois fichiers distincts (xxx.bin,

xxx.cdd et xxx.cdi). Vous pouvez partager ces replays avec d'autres joueurs, mais vous devez absolument envoyer ces trois fichiers. Pour regarder un replay, sélectionnez-le et ensuite confirmez à l'aide du bouton «Charger». Les replays peuvent être supprimés en utilisant le bouton «Supprimer».

3.3. OPTIONS

PÉRIPHÉRIQUE D’AFFICHAGE

Cet onglet vous permet de régler certaines options graphiques. En réduisant la résolution ou le nombre de couleurs (16 ou 32 bits), vous augmenterez la fluidité du jeu sur les configurations les plus basses. Vous pouvez également jouer sur le lissage des bords des images 3D avec l’option «Anti-aliasing». La case «Plein écran» vous permet de définir si le jeu se lance dans une fenêtre Windows ou en plein écran.

OPTIONS GRAPHIQUES

Pour la plupart des joueurs, les réglages établis à l’installation devraient suffire. Le réglage du niveau de détail des forêts, du public et de la piste influe beaucoup sur la fluidité du jeu. Même chose pour les ombres et les villes.

Le bouton «Personnalisation des couleurs» vous permet de définir les couleurs des différents menus de **Pro Cycling Manager**. L’outil n’est pas destiné à un joueur néophyte, d’où son interface peu ergonomique.

Les 10 boutons en haut à droite de l’écran vous permettent de sélectionner un élément de menu. Ensuite, déplacez le curseur à gauche où il se transforme en pipette. La «Couleur actuelle» de l’élément est affichée en bas à gauche, au dessus de l’aperçu de la couleur qui se trouve immédiatement sous la pipette. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, la «Couleur actuelle» devient celle de l’Aperçu et vous pouvez voir l’impact sur les menus grâce à l’Exemple, à droite. Quand vous aurez coloré le menu à votre guise, vous pourrez sauvegarder votre travail en rentrant un nom dans la petite fenêtre entre les boutons «Supprimer» et «Enregistrer». Cliquez sur ce dernier pour écrire un fichier au format XML. Vous pourrez ainsi créer et sauvegarder plusieurs styles de menus. Il suffit de sélectionner le fichier dans la liste en bas à gauche et de cliquer sur le bouton «OK». Les couleurs par défaut sont sauvegardées dans un fichier appelé «original.xml». Il est impossible d’écraser ce fichier et vous pouvez donc le charger pour retrouver les menus d’origine.

Une nouvelle option de filtre graphique va vous permettre d’obtenir différents types de rendu en jeu :

- **Standard** : pas de filtrage des couleurs.
 - **Désaturé** : désaturation des couleurs donc rendu plus neutre, voire plus réaliste pour certaines personnes.
 - **Chaud violacé** : le rendu des couleurs tend vers le violet, ce qui donne un rendu intéressant pour les zones arides.
 - **Chaud orangé** : les couleurs sont plus chaudes et tendent donc vers du jaune orangé.
 - **Froid verdâtre** : les couleurs sont plus froides et tendent vers des teintes verdâtres, ce qui permet d’accentuer le côté verdoyant de certains paysages.
 - **Froid bleu-vert** : les couleurs sont plus froides et tendent vers des teintes bleu verdâtre.
- Ce rendu très spécial est intéressant pour le mauvais temps.

OPTIONS SONORES

Cet onglet permet de régler les volumes sonores. Ces réglages n’améliorent que votre confort personnel.

GÉNÉRAL

Langue : **Pro Cycling Manager** existe en plusieurs langues (*Français, Anglais, Italien, Allemand, Espagnol, Néerlandais,...*), mais toutes ne sont pas forcément disponibles sur le DVD du jeu.

Par ailleurs, les commentaires n’existent pas dans toutes ces langues. Si vous changez de langue il faut redémarrer le jeu pour que toutes les modifications soient prises en compte.

Devise : Il est possible de jouer en Euros, Dollars ou Livres sterling.

Difficulté : Facile/normal/difficile/extrême : Par défaut, la difficulté du jeu est réglée sur «normal». Vous pouvez la changer à tout moment du jeu, sauf pendant la course. La difficulté affecte les performances des équipes adverses pendant la course 3d.

Revenir à vitesse normale sur les événements importants : Si cette option est activée, le jeu reviendra en vitesse x1 chaque fois qu’une chute, crevaison ou attaque se produit dans le jeu en vitesse x2, x4 ou x8.

Désactiver les moments de grâce en multijoueurs : Les bonus de sensations sont les clignotements rouges/verts qui donnent des malus/bonus au coureur à un moment donné de la course. Il est possible de les désactiver dans les parties multijoueurs.

Désactiver les variables en course : Les paramètres variables (*météo préférée, forme du jour,...*) qui pourraient fausser une partie en ligne peuvent être désactivés.

IA passive en multijoueurs : Cette option vous permet de désactiver l’IA en mode multijoueurs, afin que seuls les joueurs humains soient amenés à contrôler la course.

Cacher la manche à air : En cochant cette case vous désactivez la manche à air qui apparaît sur le coureur sélectionné et qui indique la direction du vent.

Forme aléatoire dans les modes de jeu Etape, Classiques, Tour : Quand cette case est cochée la forme des coureurs est calculée de manière aléatoire avant chaque course. Ne s’applique pas en mode Carrière.

BASE DE DONNÉES

Par défaut une seule base est disponible dans **Pro Cycling Manager**, c’est le fichier qui se nomme OfficialRelease.cdb et qui se trouve dans le répertoire «Database» de votre jeu. C’est dans la base de données que se trouvent les caractéristiques des coureurs, des équipes et d’autres éléments.

Il existe des programmes permettant de changer tous ces paramètres et donc de personnaliser au maximum son jeu. Pour plus d’informations nous vous conseillons de passer sur le forum officiel du jeu. Une communauté très active crée toutes sortes de bases de données : historiques, réalistes ou complètement loufoques !

<http://www.cyanide-studio.com/forumPCM/>

NB : Attention, lorsque vous rechargerez une partie, **Pro Cycling Manager** utilisera automatiquement la base de données active lors de la création de la partie. Vous pouvez donc changer de base de données dans les options sans que cela n’ait aucune influence sur vos parties en cours.

NB : Veuillez noter que la base de données personnalisée pourrait générer des problèmes dans le jeu. Si vous rencontrez des problèmes techniques après avoir installé une base de données personnalisée, veuillez désinstaller le jeu et la base de données customisée, et réinstallez le jeu.

Cyanide et Focus n’assurent pas le support technique pour les versions du jeu avec des bases de données personnalisées.

● 4. JEU SOLO

Quand vous sélectionnez «Solo» dans le menu principal, vous arriverez sur une page qui vous présentera les choix en mode simple joueur.

4.1. MODES DE JEU

Carrière: Entrez dans le mode «Carrière» de **Pro Cycling Manager**

Piste: Participez à 7 différentes épreuves de course

Tour: Participez à un Tour avec toutes ses étapes (*choix de 83 courses*)

Pour commencer une partie:

- 1) Choix du tour
- 2) Choix de l'équipe (*cela dépendra de l'option de sélection choisie*)
- 3) Choix des coureurs
- 4) Choix de l'équipement
- 5) Aller à la course

Etape: Participez à une étape d'une course à étapes (*choix > 486 étapes*)

Pour commencer une partie:

- 1) Choix du tour
- 2) Choix de l'étape
- 3) Choix de l'équipe
- 4) Choix des coureurs
- 5) Choix de l'équipement
- 6) Aller à la course

Classique: Participez à l'une des «Classiques» de la saison (*choix > 137 courses*)

Pour commencer une partie:

- 1) Choix de la course
- 2) Choix de l'équipe (*cela dépendra de l'option de sélection choisie*)
- 3) Choix des coureurs
- 4) Choix de l'équipement
- 5) Aller à la course

4.2. SAUVEGARDES

Votre jeu sera sauvegardé et updaté uniquement dans les modes «Carrière», et «Tour». Quand vous quittez le jeu, le jeu est sauvegardé automatiquement.

● 5. PISTE

5.1. LE MODE PISTE

Le mode piste est indépendant de tous les autres modes et il offre 7 épreuves qui se déroulent dans un vélodrome:

Vitesse: Vous êtes seul contre un seul adversaire. Le premier à franchir la ligne après 3 tours remporte la victoire. Il peut y avoir jusqu'à 5 manches gagnantes et le premier pistard à prendre une avance imbattable est déclaré le vainqueur, sans obligation de courir toutes les manches.

Keirin: 6 cyclistes sont en compétition. Le premier à franchir la ligne après 3 tours est déclaré vainqueur. Il peut y avoir jusqu'à 5 manches et toutes les manches sont courues. Le vainqueur est celui avec le meilleur classement sur l'ensemble des manches.

Eliminatoire: Il y a 16 cyclistes au départ. Tous les 2 tours, le dernier à franchir la ligne est éliminé. La course se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul cycliste. Il peut y avoir jusqu'à 3 manches et toutes les manches sont courues. Le vainqueur est celui avec le meilleur classement sur l'ensemble des manches.

Course aux Points: La course aux points est une épreuve dans laquelle le classement est déterminé par l'ensemble des points accumulés à l'occasion de chaque sprint. A cette occasion les 4 premiers à franchir la ligne récoltent respectivement 5, 3, 2 et 1 pt. Le dernier sprint qui clôture l'épreuve compte double !

Scratch: Affrontez 15 adversaires dans une course stratégique allant de 5 à 7,5 Km. Le premier à franchir la ligne est déclaré vainqueur.

200m lancés: Serez-vous capable de descendre sous la barre des 10 secondes? Lors des 550 premiers mètres de piste, pensez à prendre un maximum d'élan, sans pour autant griller toute votre énergie. Un conseil, utilisez l'ensemble de l'espace pour faire le meilleur temps possible...

Omnium: Un tournoi acharné qui regroupe les épreuves suivantes: course aux points, scratch, 200 mètres lancé et éliminatoire. Le vainqueur est celui qui cumule le plus de points sur l'ensemble des 4 courses.

Chaque épreuve peut être jouée à 3 niveaux: Débutant, Junior et Professionnel. Quand vous sélectionnez un niveau, vous avez la possibilité de définir les paramètres de la course avant de la démarrer. Selon l'épreuve choisie, vous devez fixer le «Début du tournoi» (*1/8 Finale, 1/4 Finale, 1/2 Finale ou Finale*), le nombre de manches (*de 1 à 5*), le Vélodrome (*1, 2 ou 3*), et éventuellement le nombre de tours (*20 ou 30*) ou le nombre de sprints (*4, 6 ou 8*). Le bouton «Suivant» vous amène sur la page du choix du coureur et de l'équipement. Les coureurs sont définis selon 3 attributs: Accélération (*ACC*), Résistance (*RES*) et Endurance (*END*). L'Accélération représente l'explosivité du coureur; la Résistance représente sa capacité à récupérer de l'énergie et l'Endurance est très utile dans les longues courses éliminatoires. Au niveau de l'équipement, il faut choisir un cadre, des roues et un casque.

Vous validez vos choix avec le bouton «Suivant» pour avancer vers la page de résumé du tournoi/ course, avec le détail des courses, des manches et des participants. Cliquez sur le bouton «Suivant» pour descendre sur la piste.

5.2. ECRAN DE COURSE SUR PISTE

L'écran est plus ou moins similaire pour les 7 disciplines. Ci-dessous vous trouverez un écran composite qui regroupe tous les éléments qui s'afficheront à un moment ou un autre.



1) Position du coureur, le nombre de tours de pistes et la distance jusqu'à la ligne d'arrivée.

2) La grille traduit le nombre de manches à gagner. Compte tenu du nombre de participants dans une course Eliminatoire, la grille n'est affichée qu'à la fin de chaque course.

3) Panneau de Surplaces. (Affiché uniquement en mode vitesse) qui indique le nombre de Surplaces avant l'élimination. Ce mode spécial se déclenche lorsque la vitesse des deux coureurs tombe à 0. (Pour ce faire, il faut ralentir le coureur au maximum et puis l'écarter à droite sur la pente). La course s'arrête et un nouveau panneau apparaît à l'écran. Une série de flèches aléatoires s'affichent et vous devrez exécuter la séquence avec le bon timing. Dès qu'un joueur échoue, celui-ci doit repartir en tête, et la course continue.

4) La jauge d'effort. Vous pouvez la faire varier du bas (vert) vers le haut (orange/rouge) à l'aide des flèches bas/haut. Un petit triangle bleu en bas de la jauge montre l'effort adopté actuellement par le cycliste. Il se peut que l'emplacement du triangle ne corresponde pas à l'effort demandé par le joueur. Par exemple, si le coureur est bloqué derrière un cycliste, son effort sera différent de celui indiqué par la jauge d'effort. Il faudrait le déplacer à droite ou à gauche afin de lui offrir une piste dégagée où il pourrait avancer librement.

5) Jauge d'énergie. (Similaire à la barre verte dans les courses en ligne). Elle décroît lorsque le cycliste fournit un effort important. Elle se remplit automatiquement lorsque les efforts sont faibles ou modérés. Cette jauge intègre une flèche d'énergie maximum. C'est la limite maximale d'énergie disponible au coureur. Cette limite baisse au fur et à mesure que la fatigue s'accumule. La jauge d'énergie ne pourra jamais se remplir au-delà de cette limite.

6) Jauge de «Super Power». Elle permet de fournir un effort immodéré et se consomme très vite. La barre se restaure très lentement par la suite.

7) Barre de vitesse. Elle décèle deux informations sur le coureur. D'abord sa vitesse et ensuite son état de protection. Si votre coureur est dans le sillage d'un autre coureur, il est «protégé» et sa barre est de couleur verte. Par contre, si votre coureur mène la course, il est «exposé» et sa barre est de couleur orange. Un coureur qui avance à 60 Km/h avec une barre verte consomme moins d'énergie qu'un coureur qui avance à la même vitesse avec une barre orange. En mode vitesse, vous pourrez connaître la jauge de vitesse de votre adversaire si celui-ci est dans votre champ de vision.

5.3. CONTROLES DU COUREUR

En mode piste, vous ne contrôlez qu'un seul cycliste. Voici les principales commandes :

Flèche droite : Déplacer le cycliste vers la droite.

Flèche gauche : Déplacer le cycliste vers la gauche.

Flèche du haut : Augmenter l'effort. (Appuyez très rapidement 2 fois de suite sur la touche pour mettre l'effort au maximum).

Flèche du bas : Diminuer l'effort.

Touche «v» : Regarder par dessus l'épaule gauche. (Il n'est pas possible de modifier la vue comme dans le mode course normal).

Touche «b» : Regarder par dessus l'épaule droite. (Il n'est pas possible de modifier la vue comme dans le mode course normal).

Barre d'espace : Appuyez rapidement et de manière continue pour déclencher le «Super Power» qui vous permettra d'effectuer un effort supplémentaire.

Touche «fin» : En multijoueurs, permet de passer d'un affichage du nom du coureur au pseudonyme du joueur dans le panel de gauche.

Touche «d» : (en Scratch uniquement) Zoom de la caméra.

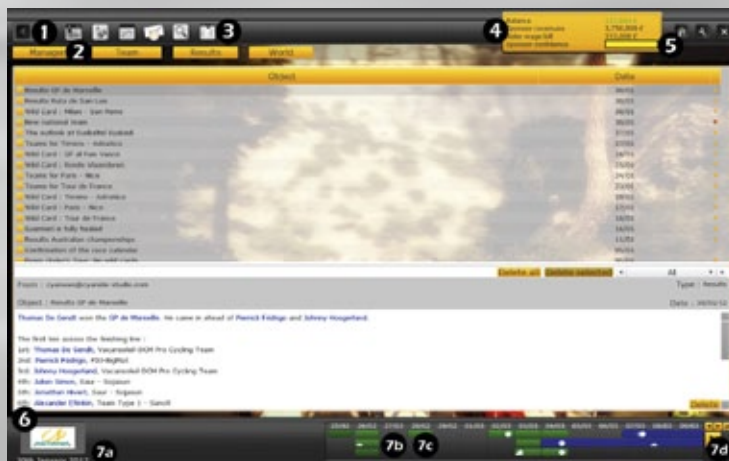
Touche «c» : (en Scratch uniquement) Dézoom de la caméra.

Haut de la roulette de la souris : (en Scratch uniquement) Zoom avant de la caméra.

Bas de la roulette de la souris : (en Scratch uniquement) Zoom arrière de la caméra.

• 6. LANCEMENT D'UNE PARTIE EN MODE CARRIÈRE

6.1. NAVIGATION EN MODE CARRIÈRE



En mode « Carrière » votre navigation est facilitée par le fait que le fond de l'écran garde toujours le même aspect. Quelque soit l'onglet sélectionné, vous retrouverez toujours les mêmes éléments autour de la page. Vous trouverez, ci-dessous, une image du fond d'écran de base avec une explication de ses principaux éléments :

- 1) **Nom de la page actuelle** avec historique des pages visitées.
- 2) **Les principaux onglets du mode « Manager »** qui donnent accès à l'ensemble des sous-menus. Ici, vous pouvez accéder à toutes les sections que vous pouvez utiliser pour gérer votre équipe.
- 3) Ces icônes sont des raccourcis qui permettent d'accéder rapidement à toutes les pages importantes : Calendrier, Effectifs, Bilan financier, Nouvelles (avec le nombre de non-lus), Recherche et Liste.
- 4) **Votre situation financière** actuelle et confiance du sponsor.
- 5) **Les boutons « MAISON », « OUTILS », et « QUITTER »** en haut à droite de l'écran vous permettent de retourner au Menu du jeu (icône de la « maison ») ou d'accéder à la configuration des Options (icône « outil ») ou Retourner à Windows (icône « quitter »). Que vous reveniez à Windows directement ou que vous quittiez la partie par le menu principal, la partie sera sauvegardée de manière automatique.
- 6) **Nom et logo de votre équipe.**
- 7) **La barre du calendrier :** utilisez cette barre pour avancer au jour suivant, quand vous avez réalisé toutes les actions que vous souhaitiez faire le jour même. Vous pouvez également avancer directement au prochain événement, en cliquant sur la date à venir (le prochain jour ou quelques jours après).

La barre du calendrier vous donne également accès à une course ou à un jour à travers toute la saison. Il est possible de scroller en arrière et en avant à travers le calendrier, qui affiche 14 jours à la fois.

La barre est composée de plusieurs éléments différents :

- 7a) La date du jour dans le jeu est affichée à gauche.
- 7b) Les dates des 14 jours du calendrier s'affichent de droite à gauche. Si vous placez votre curseur sur une date, les noms des courses qui ont lieu ce jour là sont affichés.
- 7c) En dessous des dates sont affichées (ou non) les barres de course. C'est à cet endroit que vous pouvez voir le calendrier de course de votre équipe. S'il n'y a pas de case, cela signifie que votre équipe n'a pas de course ce jour-là. Chaque type de course a une couleur spécifique :

Orange	Championnat national/du monde	Rose	Supergiro di Italia
Bleu	Courses « Cya World Tour »	Jaune	Tour de France
Vert	Courses « Continental »	Rouge	Vuelta a España

Des icônes sur la barre indiquent si la course est un contre-la-montre, de montagne ou de vallon. Quand vous cliquez sur une des barres de course, les informations (nom, profil,...) s'affichent à l'écran. Si vous cliquez directement sur une date, vous avez la possibilité de faire avancer le jeu jusqu'à cette date (**Pro Cycling Manager se chargera de calculer tous les événements qui touchent votre équipe et le monde cycliste**). Avant de se lancer dans une telle simulation, un message vous demande si vous souhaitez une « Simulation normale » ou une « Simulation totale ».

Si vous confirmez un tel saut en avant, le jeu avancera jour par jour, calculant divers paramètres de votre carrière. Vous verrez plusieurs messages annonçant l'arrivée de mails sur votre page « Nouvelles ».

7d) A droite du calendrier, un ensemble de flèches vous permet de faire avancer ou de faire reculer le calendrier. Cliquez sur la grande flèche qui pointe vers la droite pour avancer d'un jour. A chaque nouveau jour, une petite fenêtre viendra vous informer des différentes courses qui auront lieu. Les résultats des courses auxquelles vous ne participez pas vous seront communiqués par mails. Les petites flèches permettent de faire défiler le calendrier dans un sens ou dans l'autre tandis que la flèche de demi-tour permet de recentrer celui-ci à la date du jour.

6.2. COMMENCER UNE NOUVELLE CARRIÈRE



Création de profil : Au départ de votre carrière, vous devez créer votre profil de manager. Vous devez entrer un nom, une date de naissance et une nationalité (choisissez le drapeau en scrollant avec les flèches ou cliquez sur l'icône de drapeau pour choisir celui que vous souhaitez). Les données peuvent être fictives, bien sûr. Si vous souhaitez utiliser votre propre photo il faudrait copier une image 64x64 points au format TGA dans le répertoire « \Gui\Single\ManagerPhoto ». Confirmez votre profil avec le bouton « Suivant ».

Options de carrière : Après la création de votre profil, une fenêtre est affichée, et elle vous permet d'établir les options de carrière que vous souhaitez utiliser. Cliquez simplement sur le « ? » pour avoir l'information correspondante à chaque option.

Orientation équipe personnalisée : Permet de choisir l'orientation que vous donnerez à votre équipe si vous créez une nouvelle équipe personnalisée. Plus vous augmentez la valeur, plus le budget de départ est élevé, mais moins vous avez d'informations permettant de découvrir le potentiel des jeunes talents.

Evolution des caractéristiques : Ce paramètre permet de régler la vitesse d'évolution des coureurs. Le jeu a été réglé pour fonctionner correctement avec la valeur par défaut (0.5). L'influence du réglage est volontairement limitée afin de ne pas déséquilibrer totalement le jeu. Pour une progression plus lente, vous pouvez descendre jusqu'à 0. Pour une progression plus rapide, vous pouvez monter jusqu'à 1.

Base de données : Par défaut, les valeurs de potentiel des coureurs sont fixes et identiques à chaque partie. Si vous cochez l'option aléatoire, cela modifiera les potentiels des coureurs de manière à rendre les parties moins prévisibles.

Niveau de difficulté : Le niveau de difficulté représente le budget que vous donne le sponsor lors de la première saison.

- **Facile :** le sponsor vous donne plus que la masse salariale de vos coureurs.
- **Normal :** le sponsor vous donne exactement l'équivalent de la masse salariale de vos coureurs.
- **Difficile :** le sponsor vous donne moins que la masse salariale de vos coureurs.



Sélection des équipes : Pour débuter votre carrière de manager, vous devez choisir une équipe.

Vous avez 3 divisions d'équipes :

● **Cya World Tour :** C'est la division phare qui regroupe les meilleures équipes de cyclisme du monde. Elles s'affrontent tout au long de la saison dans les 28 plus grandes courses de l'année. Elles peuvent aussi disputer des épreuves Continentales de catégorie HC et 1 pour étoffer leur programme de course.

● **Continental Pro :** C'est le deuxième échelon de la hiérarchie. Cette division est composée de 22 équipes qui partagent leur calendrier entre des épreuves « Continentales » et -quand elles obtiennent une invitation- des épreuves « Cya World Tour ». Contrairement à l'échelon supérieur il n'y a ici pas de calendrier commun mais une multitude d'épreuves à travers le monde. Ce seront surtout les exigences géographiques de votre sponsor qui guidera votre calendrier.

● **Continental :** C'est le dernier niveau du cyclisme professionnel. Les équipes s'affrontent exclusivement sur le calendrier « Continental ». N'allez pas croire pour autant que c'est facile ! Vous serez souvent amené à affronter les équipes « Continental Pro » mais aussi dans de rares cas vous pourrez rencontrer des formations « Cya World Tour ». De plus cette division est souvent un tremplin idéal pour de jeunes loups aux dents longues.

Pour les joueurs expérimentés, vous pouvez également créer une équipe personnalisée avec les coureurs de votre choix. Suivant le budget choisi, l'équipe commencera en Continental Pro ou Continental uniquement.

Note : Le niveau des équipes est indiqué par un nombre d'étoile. Plus il y a d'étoile et plus l'équipe est forte. En sélectionnant une équipe puissante, vous bénéficierez de coureurs performants, mais aussi d'objectifs et d'attentes des sponsors plus hauts que pour les autres équipes.

À l'issue de la saison, les 2 dernières équipes au classement « Cya World Tour » sont reléguées en division inférieure : Continentale Pro. Les 2 meilleures équipes Continentales Pro au classement « Superprestige » seront promues en division supérieure : Cya World Tour. Les équipes Continental ne peuvent pas être reléguées. Pour monter en division « Continental Pro » il faut terminer parmi les 20 meilleures équipes Continental Pro et Continental (hors les 2 promues en « Cya World Tour ») au classement « Superprestige ».

Quand vous aurez choisi votre équipe, cliquez sur le bouton « Suivant ». Vous arriverez enfin dans le cœur du module de management de **Pro Cycling Manager**. C'est ici que vous passerez votre carrière (quand vous n'êtes pas en train de mener vos coureurs de victoire en victoire dans le module Courses 3D).

L'affichage de votre barre de management confirme votre arrivée à la tête d'une équipe cycliste que vous essayerez de mener au sommet de la hiérarchie mondiale.

NB : Le changement de saison se passe au 15 Octobre. Il est donc possible de voir « Aucun contrat » marqué dans la colonne de la prochaine saison, pour les coureurs qui sont actuellement dans votre équipe.

6.3. EQUIPE PERSONNALISÉE

Dans le menu du haut vous pouvez entrer votre nom, le nom raccourci (*affiché quand il y a peu de place dans l'interface*), les initiales (*affichées quand il y a très peu de place*).

Après avoir sélectionné la nationalité de votre équipe, vous pouvez choisir un maillot de l'équipe parmi les 20 proposés.

Vous pouvez voir le nombre de coureurs que vous avez engagés, le salaire total de vos cyclistes ainsi que le nombre de rapports permettant de découvrir le potentiel estimé d'un jeune. Dans le tableau de droite vous voyez l'ensemble des coureurs disponibles pour former votre équipe. Il y a, d'une part, les coureurs professionnels (*bouton « Libre »*), et d'autre part les jeunes talents (*« Jeunes »*).

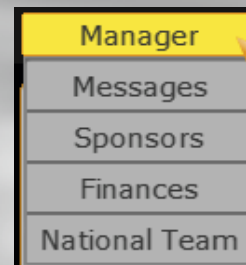
Si vous dépassez la masse salariale autorisée ou que vous n'avez pas le nombre de coureurs requis l'affichage devient orange. Si vous souhaitez retirer un coureur de votre équipe vous devez utiliser le bouton sur la droite du tableau. Libre à vous de le reprendre/retirer autant de fois que vous le souhaitez tant que votre équipe n'est pas terminée.

Pour obtenir une information de potentiel estimé sur un jeune coureur, vous devez utiliser le bouton Eclaireur. Le potentiel affiché peut être : Sans Avenir / A Surveiller / Prometteur / Futur Grand. Vous pouvez activer le filtre de nationalité pour réduire la liste et trouver plus facilement le coureur de votre choix. La liste des jeunes coureurs est restreinte à la nationalité choisie lors de la création de votre profil manager.

6.4. SAUVEGARDER ET CONTINUER VOTRE CARRIÈRE

Votre progression est automatiquement sauvegardée dans le mode carrière quand vous êtes dans les menus de gestion. Quand vous quittez le jeu ou ce mode, les données de votre carrière sont mises à jour.

• 7. MENU MANAGER



7.1. NOUVELLES

La page Nouvelles représente les mails que vous allez recevoir jour après jour. Plusieurs phases du jeu se font avec les mails : réponses des invitations aux grandes courses, signatures des sponsors secondaires, signatures des contrats, etc....

De temps en temps, vous recevrez un message à l'écran vous disant que « Des affaires requièrent votre attention ». Il faudrait donc aller consulter les « Nouvelles ». Vous verrez un message avec un point rouge à droite. Vous ne pourrez pas avancer dans le jeu tant que cette question restera en suspens.

Vous serez aussi régulièrement amené à répondre aux médias. Ces interventions permettent de vous exprimer à certaines occasions de la saison. Vous avez le choix de parler à la presse, au coureur concerné en tête-à-tête ou à l'équipe entière. Le but est d'arriver à récolter un petit bonus pour le moral du coureur, des équipiers ou pour satisfaire vos sponsors.

Chaque coureur est défini par son propre caractère qui est fixe tout au long de la partie et aura sa préférence suivant les situations. Suite à une victoire, deux coureurs ne réagiront peut-être pas de la même manière suivant que vous passez votre temps à encenser le coureur dans la presse ou que vous avez une discussion en tête-à-tête. Le but est donc de découvrir petit à petit les caractères de vos coureurs pour savoir comment réagir lorsque vous en aurez l'occasion. Il est possible de supprimer tous les messages d'une section avec le bouton « Supprimer toutes les news », tous les messages sélectionnés dans la dernière colonne avec le bouton « Supprimer les news sélectionnées » ou alors un par un (*bouton « Supprimer » en bas de la nouvelle sélectionnée*).

NB : Les courses et événements sont annoncés dans les Nouvelles, mais vous devez absolument vérifier le calendrier pour solliciter une invitation. Selon l'équipe que vous gérez, vous pourriez être automatiquement invité à certains événements.

7.2. SPONSORS

La page Sponsors se décompose en plusieurs onglets. La page principale affiche le(s) nom(s) de votre(vos) sponsor(s) actuel(s), les détails budgétaires et contractuels, le niveau de confiance de(s) sponsor(s) de l'équipe dans votre gestion des compétences, une liste des principaux objectifs pour la saison ainsi qu'une liste des précédents sponsors.

Le niveau de confiance des sponsor(s) de l'équipe est représenté par la barre de couleur affichée à gauche de l'écran. La confiance de votre sponsor est primordiale. En fin de saison, une confiance trop faible pourrait vous pousser vers la sortie et vous seriez alors obligé de trouver une nouvelle équipe. Les résultats sont importants, mais vous avez tout intérêt à prendre en compte les courses définies comme objectifs par vos sponsor(s).

La confiance évolue à partir du mois de Janvier en fonction des résultats que vous obtiendrez tout au long de la saison. Les objectifs de la saison représentent les désirs les plus chers à votre sponsor. Les réussir vous accordera beaucoup de confiance.

Notez qu'un objectif ne peut être réalisé qu'une seule fois par saison. Si votre sponsor réclame une victoire d'étape sur le Tour de France et que vous en gagnez deux, seule la première rapportera les points d'objectifs (*la seconde vous rapportera aussi de la confiance, mais dans une moindre mesure*).

Vous verrez aussi un onglet pour chaque sponsor différent. Ici vous trouverez des informations plus détaillées sur les courses et les résultats souhaités par votre sponsor. Vous devriez également faire très attention au niveau de satisfaction avec les coureurs de votre équipe et les courses pour lesquelles ils se sont inscrits. Là encore, vous pourrez trouver plus de détails dans le tableau qui s'affiche lorsque vous sélectionnez « Effectifs » dans le menu déroulant. Votre sponsor vous donnera son opinion sur le recrutement à partir de différents pays, et sur la présence de coureurs spécifiques.

Si un contrat de sponsoring se termine à la fin de la saison en cours, un onglet « Recherche de sponsors » s'affichera. Ici, le bouton « Lancement de recherche de sponsor » vous permettra de faire appel à un agent pour vous trouver un nouveau sponsor. La réputation de l'agent va conditionner la taille de la zone de recherche: un agent « Légendaire » permettra de lancer une recherche à travers le monde tandis qu'un agent « régional » de chercher au niveau local. La taille d'un accord potentiel sera proportionnelle à la réputation de l'agent. Une fois la taille du secteur de recherche définie, cliquez sur le bouton « Rechercher une zone », le nom de l'agent et son assignation actuelle sera alors affichée sur l'onglet « Recherche de sponsors ». Il faut plusieurs mois pour trouver un nouveau sponsor, donc vous devriez obtenir votre agent sur la route dès que possible. Il est préférable d'avoir plusieurs agents qui travaillent à la fois, parce que pas toutes les négociations ne se passeront bien. Toutefois, vous devriez équilibrer l'efficacité par rapport au coût parce que leurs services ont un prix.

Lorsque l'agent trouve un sponsor possible, vous recevrez le message « Nouveau sponsor trouvé » dans votre boîte aux lettres. Vous devriez alors aller à votre onglet de recherche de sponsor et cliquer sur le bouton « Négocier ». Vous y verrez l'offre initiale de votre futur possible sponsor, ainsi que le montant que votre agent pense que vous pouvez raisonnablement espérer. Si vous demandez un montant qui est bien au-delà de leurs moyens, vous recevrez un message indiquant que les négociations ont pris fin. Toutefois, si la différence entre les deux montants n'est pas trop grande, le sponsor peut retourner à la table des négociations pour un autre tour. Une fois que le montant est fixé, vous

devez décider de la durée du contrat. Vous devriez vous rappeler que de nouveaux fonds apportent de nouvelles contraintes, et un sponsor voudra que l'équipe reflète ses origines géographiques, avec des résultats qui renforcent son image dans une zone donnée. Ne signez pas avec un sponsor moldave, par exemple, à moins que vous n'ayez l'intention d'embaucher plusieurs coureurs moldaves et de courir en Europe orientale.

7.3. BILAN FINANCIER

Un certain budget est alloué en début de saison pour toutes les équipes. Il faut ensuite gérer les différentes dépenses mensuelles ou occasionnelles. Ce budget va être décomposé en plusieurs parties selon les exigences non négociables du sponsor. La page « bilan financier » de l'onglet principal manager va vous en tenir informé. Dans sa partie générale, vous avez accès à un résumé de votre situation financière actuelle et quelques statistiques sur les salaires de vos coureurs.

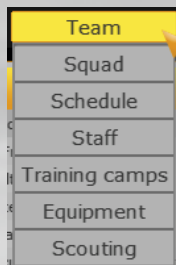
La page « bilan financier » établit une synthèse de votre évolution financière mensuelle et annuelle et vous aidera à vous projeter dans l'avenir.

7.4. EQUIPE NATIONALE

Non seulement il faut diriger l'équipe que vous avez choisie, mais vous devez également prendre en main les destins d'une équipe nationale. Cette équipe pourrait être celle de la nationalité que vous avez choisie en début de carrière ou elle peut être de la nationalité de l'équipe que vous dirigez.

Courant janvier, vous recevez un message indiquant la nationalité de l'équipe que vous allez diriger lors des championnats mondiaux. Vous avez toute la saison pour sélectionner vos coureurs dans les catégories course en ligne et contre-la-montre. Toutefois vous devez peaufiner la sélection au fur et à mesure que le rendez-vous final s'approche.

• 8. ÉQUIPE



8.1. EFFECTIFS

La page Effectifs vous renseigne sur toutes les infos de vos coureurs (*Caractéristiques, Contrats, Blessures, Saison, Entraînement forme et Entraîneurs*) accessibles par la liste déroulante en haut à droite du tableau. L'affichage par défaut est «Général». Il vous donne une synthèse rapide de chaque coureur.

GÉNÉRAL

Nom	Âge	Spécialisation	Points	Moral	Évalu. Moy. Contrat
David Tadeo	34	Équipeur	53 Pts	Vert	0,25 2024
Jack Worsfold	32	Classeur	46 Pts	Vert	0,22 2024
James Lyndon	34	Montagne	59 Pts	Vert	0,22 2024
Stefan Cappel	31	Équipeur	53 Pts	Vert	0,22 2024
Wesley Campbell	32	Montagne	59 Pts	Vert	0,22 2024
Ruben Santesteban	30	Équipeur	49 Pts	Vert	0,21 2024
Julio Hernandez Newkome	32	Montagne	59 Pts	Vert	0,22 2024
Patrick Grignon	33	Classeur	58 Pts	Vert	0,22 2024
Roger Sanderson	33	Montagne	54 Pts	Vert	0,18 2024
Robb Truon	30	Montagne	49 Pts	Vert	0,21 2024
Francisco Manuel Uribe	31	Équipeur	43 Pts	Vert	0,21 2024
Kevin Wilson	33	Équipeur	58 Pts	Vert	0,18 2024

De gauche à droite, on voit la nationalité du coureur, son nom, son âge, la valeur moyenne des caractéristiques, et sa spécialisation (*Grimpeur, Sprinter, Contre-la-montre, Puncheur, Barouleur, Courses par étapes, Classiques du Nord*). Vient, ensuite, la forme du coureur, exprimée en points sur 100. Cette valeur numérique est renforcée par un code visuel où un coureur en pleine forme est signalé par un carré vert, un coureur en forme moyenne signalé par un carré jaune et un coureur en mauvaise condition signalé par un carré rouge. Ce dernier est à mettre au repos tout de suite. La colonne «Moral» vous renseigne sur un paramètre qui joue un rôle important dans le succès d'un coureur. Quand le moral va, tout va ! Et, au contraire, quand un coureur est déprimé ses résultats s'en ressentent. C'est un paramètre qui est très délicat à gérer, surtout quand il faut chercher un équilibre entre les exigences d'un sponsor et les désirs des hommes. Un des moyens les plus sûrs pour détruire le moral d'un coureur est de ne pas respecter les promesses faites au moment des négociations de contrat. Un coureur à qui vous avez promis un rôle de leader supporterait très mal d'être relégué au rôle de simple équipier.

CARACTÉRISTIQUES

Cet écran vous renseigne sur les 14 caractéristiques de vos coureurs ainsi que sur leur expérience :

Plaine (PL) : la plaine représente le rendement du coureur sur les portions de plat. Elle est importante pour les équipiers et les chasseurs de classiques.

Montagne (MO) : la montagne représente le rendement du coureur sur les grands cols. Elle est importante pour les grimpeurs et les coureurs de tour.

Vallon (VAL) : le vallon représente le rendement du coureur dans les côtes courtes. Elle est importante pour les chasseurs de classiques.

Prologue (PRL) : leur performance dans les prologues. Pour les étapes contre la montre, cette évaluation est aussi importante que celle du contre-la-montre.

Descente (DES) : la descente représente le rendement du coureur sur les portions de pente négative.

Contre-la-montre (CLM) : le contre-la-montre caractérise le rendement du coureur sur les étapes chronométrées (*individuelles ou par équipe*). Elle est importante pour les coureurs de tour.

Endurance (END) : l'endurance caractérise les efforts longs. Plus l'endurance est importante, plus le coureur peut garder de l'énergie sur les longues étapes. Dans l'interface de course, elle correspond à la barre verte.

Résistance (RES) : la résistance représente le punch du coureur. Plus la résistance est importante, plus les attaques du coureur peuvent être longues. Dans l'interface de course, elle correspond à la barre verte.

Récupération (REC) : la récupération caractérise la faculté du coureur à récupérer entre deux étapes d'un tour. Elle est importante pour les coureurs qui visent le classement final des épreuves par étapes.

Pavés (PAV) : la caractéristique pavés représente le rendement du coureur dans les portions pavées que l'on retrouve dans certaines classiques. Elle est importante pour les chasseurs de classiques.

Barouleur (BAR) : cette caractéristique représente le «fighting spirit» du coureur; sa capacité à tenter des coups de folie et à se dépasser pour remporter la victoire.

Sprint (SP) : la caractéristique sprint représente la pointe de vitesse du coureur dans les arrivées d'étapes. Elle est importante pour les sprinters, et à un moindre degré pour les chasseurs de classiques.

Accélération (ACC) : l'accélération représente l'explosivité du coureur. Elle est importante lors des attaques et des sprints, pour faire la différence.

Moyenne (MOY) : la moyenne des caractéristiques importantes par type de coureur renseigne sur son niveau.

CONTRATS

Cette page vous renseignera sur les contrats et les salaires de vos cyclistes. La colonne statut affiche le statut que vous avez accordé au coureur au moment de la signature de son contrat. Il y a 6 statuts différents :

Leader absolu : L'équipe est bâtie autour de lui.

Sprinter : Si le profil de la course est adapté, le coureur aura le support des équipiers en vue d'un finish au sprint.

Coureur protégé : Un peu un électron libre, mais il doit travailler pour l'équipe.

Équipier de luxe : Doit travailler pour le leader, mais peut assumer le rôle de leader dans des courses mineures.

Équipier : Doit travailler pour ses co-équipiers et le(s) leader(s).

Jeune talent : Considéré comme un coureur d'avenir. Il lui reste malgré tout encore beaucoup à apprendre.

BLESSURES

Il s'agit d'un résumé des blessures en cours de vos coureurs ainsi que de leur suivi et de leur date de rétablissement. Vous serez, de plus, informé par mail pour chaque blessure individuelle.

SAISON

Renseignez si le coureur est en course, en stage, blessé ou à l'entraînement. Son nombre de victoires de la saison en cours, ainsi que ses classements Cya World Tour ou Continental sont indiqués. En résultat de ses performances, figure également dans cet écran son moral sportif actuel. Le moral jouera sur la motivation de votre coureur. Un coureur déprimé ne sera plus aussi efficace qu'avec un moral d'acier et il risque de rater complètement une saison si vous ne faites rien.

Gardez un œil vigilant sur le moral car c'est une des grandes difficultés du directeur sportif : conserver le moral de ses leaders au plus haut tout en défendant les intérêts parfois contradictoires de son sponsor.

ENTRAÎNEMENT FORME

Forme : La forme (*exprimée en points*) est calculée à partir de deux composants (*forme d'entraînement + forme de course*) et elle est affichée avec la syntaxe suivante : points de forme du coureur (*forme d'entraînement/ forme d'entraînement Max + forme de course/ forme de course Max*). La première valeur est la forme exacte de votre coureur. La forme d'entraînement ne peut jamais excéder la valeur de votre entraînement Max. Cette valeur (80 au départ de la saison) diminuera avec la fatigue accumulée par votre coureur. La forme de course dépend du nombre de jours de courses récemment accumulés par votre coureur et elle ne peut pas excéder la valeur de 20. Les coureurs ont besoin de quelques compétitions dans les jambes pour faire monter cette valeur à partir de son niveau initial de 10. La valeur maximum diminue petit à petit lorsque le coureur a beaucoup de jours de course à son compte. Un coureur sera donc moins performant en fin de saison s'il a déjà beaucoup couru auparavant.

Fatigue : A partir d'une certaine forme d'entraînement un coureur commence à accumuler de la fatigue. Cette fatigue limitera la valeur de forme d'entraînement que pourra atteindre un coureur et l'empêchera alors d'avoir une forme suffisante pour évoluer à son meilleur niveau. Pour diminuer la fatigue il n'existe pas de solutions miracle : le repos ! Vous devez alors diminuer la valeur d'entraînement et faire observer une longue période de repos à votre coureur.

Jours de course : Le nombre de jours de course qu'a accumulé votre coureur sur la saison. Attention aux nombres de jours de courses de vos coureurs. Un coureur qui dispute trop de courses verra sa forme de course maximum diminuer. Plus grave encore, les jeunes coureurs qui font de trop longues saisons pourraient subir de graves répercussions sur leur physique et perdre définitivement leur potentiel de devenir un jour un grand coureur !

Planning : Affiche le calendrier de l'entraînement suivi par le pilote.

ENTRAÎNEURS

1) Caractéristiques Spécialisation : 7 spécialisations différentes (*Grimpeur, Sprinter, Contre-la-montre, Puncheur, Baroudeur, Courses par étapes, Classiques du Nord*) qui permettent de définir comment le coureur va évoluer. Il est possible de changer l'orientation d'un coureur à tout moment, mais le succès n'est pas garanti.

2) Entraînement : A vous de choisir le type d'entraînement appliqué à votre coureur. Il vaut mieux garder les valeurs par défaut, sauf si vous cherchez à faire progresser un coureur dans une autre direction. Le résultat d'un tel changement n'est pas garanti.

3) Entraîneur : Vous pouvez choisir quel entraîneur s'occupe de quel coureur. Un coureur ne peut avoir qu'un entraîneur à la fois et les entraîneurs perdent en efficacité si vous leur donnez trop de coureurs à surveiller.

FICHE INDIVIDUELLE DE COUREUR

Quand vous cliquez sur le nom d'un coureur dans la liste des effectifs, vous provoquez l'ouverture de sa fiche individuelle. Diverses pages de renseignements sont disponibles via la liste déroulante en haut à droite. Vous pouvez ainsi visualiser l'état de santé du coureur, ses préférences en matière de courses et de conditions météo, ses résultats à travers sa carrière, etc. La page la plus intéressante est certainement celle marquée « Entraînement ». C'est ici que vous fixez les courbes de forme de votre coureur. De nombreux plannings sont fournis par défaut (*disponibles via une liste déroulante*), permettant à un coureur de se préparer pour les classiques des Ardennes ou le Tour de France, par exemple. Cependant, vous pouvez définir des plannings personnalisés selon vos propres objectifs pour la saison.



Il existe 6 niveaux de forme, chacun traduit par une couleur différente. Il est impossible d'atteindre un niveau de forme donné sans avoir passé 2 ou 3 semaines au niveau précédent. Un coureur qui vise un pic de forme pour le Paris – Nice doit débiter un programme d'entraînement dès l'entame de la saison et son planning ne ressemblera en rien à celui d'un coureur qui vise le Tour de France.

Il est impossible de modifier les plannings par défaut, mais le planning « personnalisé » peut être adapté à volonté. Il faut d'abord en sélectionner un parmi les 30 plannings personnalisés et ensuite cliquer sur l'icône en forme de loupe. S'ouvre alors une nouvelle fenêtre où vous ne voyez qu'un planning « plat » de niveau 1 sur toute la saison. En haut de cette fenêtre s'affiche une liste de toutes les courses de l'année. Il suffit de cliquer sur une course pour voir où elle se positionne sur le calendrier en bas. Cliquez maintenant sur le bouton « Edition de plannings » afin de construire un planning en vue d'une victoire dans une ou plusieurs de ces courses. Cliquez une fois, n'importe où dans la barre pour faire progresser la forme pour cette semaine-là. Un clic et la barre s'agrandit. Un deuxième clic et la barre s'agrandit de nouveau. Il est aussi possible de positionner le curseur sur la barre et de tourner la molette de la souris, vers l'avant pour augmenter le niveau de forme et vers l'arrière pour le baisser.

Il est à noter que dans **Pro Cycling Manager 2012**, la gestion des pics de forme a été améliorée. En effet, il suffit de passer la période désirée directement en Niveau 6 (*Vert foncé*), pour que les périodes aux alentours s'adaptent. Ainsi, si vous désirez que votre coureur soit au top de sa forme les premiers jours de juillet, il suffit alors de cliquer 5 fois sur la barre du début juillet pour que celle-ci augmente, et les colonnes adjacentes avec. Ainsi, vous pouvez pousser la forme, pour une semaine donnée, au niveau désiré, mais il faut prendre en compte les contraintes de la courbe de forme. Un coureur ne peut pas atteindre une forme de niveau 6 sans avoir passé les 3 semaines précédentes au niveau 5. Il ne peut pas non plus atteindre une forme de niveau 5 sans avoir passé les 3 semaines précédentes au niveau 4. Votre planning ne sera pas sauvegardé s'il ne respecte pas ces contraintes et un message d'erreur s'affichera quand vous cliquez sur le bouton «Valider le planning». Par contre, si le planning respecte ces règles, il sera sauvegardé dans le fichier «CyclistSchedule.xml». Celui-ci est le fichier des plannings par défaut, mais vous pouvez également créer un autre fichier xml en entrant un nom dans la case en bas à gauche et en cliquant sur le bouton «Sauver». Cliquez sur le bouton «Quitter» et ensuite sur le bouton «Retour» pour revenir à la fiche du coureur, où s'affichera son nouveau planning.

8.2. PROGRAMME

Affiche la liste des courses et des inscriptions. Vous pouvez naviguer période par période pour avoir une vue d'ensemble des courses auxquelles vous êtes inscrits ou pas. Il est possible de demander une invitation ou d'annuler l'inscription pour une course en cliquant sur la case en face de la course. Veillez à bien consulter les exigences des sponsors avant de modifier le calendrier de l'équipe.

Voici les différents statuts d'une inscription :

<input checked="" type="checkbox"/> (Fond bleu) Obligatoire	<input checked="" type="checkbox"/> (Fond vert) Inscrit	<input checked="" type="checkbox"/> Refusé
<input type="checkbox"/> (Fond bleu) Wild Card demandée	<input type="checkbox"/> (Fond vert) Invitation demandée	<input type="checkbox"/> Objectif

Note : En bas du tableau, vous avez une date limite pour modifier les inscriptions des courses de la période.

Attention : Si vous vous désinscrivez d'une course, il va falloir refaire une demande d'inscription.

PLANNING DES CYCLISTES

Vous pouvez aussi gérer le planning individuel de vos coureurs à partir du menu Equipe>Programme puis onglet Cyclistes. L'interface se divise en 2 parties, un rappel du planning de l'équipe (*partie supérieure*) et les plannings individuels (*partie inférieure*). Pour affecter une course à un coureur, il suffit de Glisser-Déposer une course du planning de l'équipe vers le planning individuel. Si vous avez affecté par erreur une course à un mauvais coureur, il suffit de faire un clic-gauche ou droit sur la course de son planning pour la supprimer.

Lorsqu'on préinscrit des coureurs 3 cas de figures se présentent :

- 1) Si vous avez préinscrit moins de coureurs que le minimum (*indication en rouge*), l'effectif sera complété automatiquement le jour de la course.
- 2) Si vous avez préinscrit suffisamment de coureurs pour atteindre le minimum (*indication du nombre de coureurs préinscrit en noir*), l'effectif sera laissé tel quel.
- 3) Si vous avez préinscrit trop de coureurs (*maximum dépassé, indication en rouge*), des coureurs seront automatiquement retirés de l'effectif le jour de la course.

8.3. STAFF

La page Staff liste votre staff technique, c'est-à-dire les éclaireurs, les entraîneurs et les médecins :

Les éclaireurs : permettent de découvrir les jeunes amateurs du monde entier ou les professionnels que vous ne connaissez pas.

Les entraîneurs : travailleront avec vos coureurs afin de développer leurs aptitudes.

Les médecins : permettront de mieux gérer les blessures.

Il est possible de prolonger le contrat, licencier le personnel ou engager un nouvel assistant dans l'équipe. Pour ce faire, utilisez les boutons «Prolonger», «Licencier» et «Nouveau staff». Vous ne pourrez licencier de staff avant la dernière année du contrat en question.

Le nombre d'éclaireurs par équipe est limité à 6. Chaque membre du staff est noté sur sa renommée : mythique, internationale, nationale ou régionale. Bien entendu, les personnes très renommées sont plus compétentes, mais plus gourmandes en salaires.

Il faut cependant noter que l'engagement d'un assistant en plus engage l'équipe à lui verser une prime de signature équivalente à deux fois son salaire affiché. Exemple, un éclaireur avec un salaire mensuel de 7 000€, impliquera que si je l'engage, 14 000€ de mon budget partiront dans sa prime à la signature. Celle-ci n'est versée qu'une seule fois.

8.4. STAGES

Les stages sont de plus en plus pratiqués au sein des équipes professionnelles de cyclisme. Toutes les équipes préparent la saison dans le sud de l'Europe ou aux antipodes afin de bénéficier d'excellentes conditions climatiques pour l'entraînement. Si votre budget le permet, n'hésitez pas à programmer un stage avec toute votre équipe pendant le mois de Janvier qui sera bénéfique pour la forme de vos coureurs.



1) Sélection de la zone.

2) **Choix du lieu :** les points de couleur correspondent aux différents lieux de stage avec leur spécialisation : Loisirs, Pré-saison, Montagne, Contre-la-montre, Pavés et Vallons.

- **Loisirs** : Permettent au coureur de récupérer un peu pendant une longue et dure saison. L'effet sur le moral est immédiat.
- **Pré-saison** : Ce stage est essentiel avant de commencer la saison, afin que ses coureurs gagnent en forme. Pendant un stage de pré-saison il est normal que vous n'avez plus accès à l'entraînement du coureur dans l'interface. L'effet sur la forme se verra au retour du stage.
- **Montagne** : Ce stage permet de gagner un bonus temporaire dans la caractéristique Montagne. L'effet dure une dizaine de semaines avant de se dissiper.
- **Contre-la-montre** : Ce stage permet de gagner un bonus temporaire dans la caractéristique Contre-la-montre (CLM). L'effet dure une dizaine de semaines avant de se dissiper.
- **Pavés** : Ce stage permet de gagner un bonus temporaire dans la caractéristique Pavés. L'effet dure une dizaine de semaines avant de se dissiper.
- **Vallons** : Ce stage permet de gagner un bonus temporaire dans la caractéristique Vallon. L'effet dure une dizaine de semaines avant de se dissiper.

3) Coûts et Tarifs

4) Bouton réserver. Le bouton vous amène sur une boîte de dialogue qui vous permettra de configurer le stage.

5) Onglet Suivi: une fois que vous êtes inscrit à un stage, vous pouvez consulter les coureurs inscrits ainsi que les dates de stage. Lorsque vous cliquez sur le bouton «Réserver» une fenêtre s'ouvre, vous permettant de régler les derniers détails.



1) Dates : Vous pouvez choisir le jour de début (*dans les limites d'ouverture du centre*) ainsi que la durée du stage (*entre 3 et 10 jours*).

2) Choix des coureurs : Pour sélectionner un coureur, il faut cliquer dans la case devant son nom.

3) Validation : Confirmez le stage en cliquant sur le bouton «OK» ou annulez votre projet par voie du bouton «Annuler». Il est possible d'annuler un stage qui a déjà été réservé, mais vous perdez 50% du prix. Si vous annulez un stage qui a déjà commencé, vous perdez 100% du prix. Il est possible d'organiser plusieurs stages en simultanée. Vous pouvez donc envoyer une partie de votre effectif s'entraîner au nord de la France pendant que d'autres coureurs «profitent» du soleil méditerranéen.

8.5. EQUIPEMENT



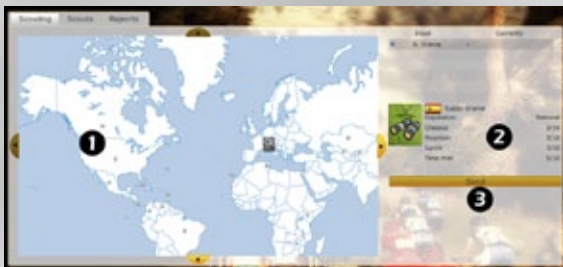
Ces menus vous permettent d'acquérir du matériel de plus en plus performant et adapté à votre équipe. Dans **Pro Cycling Manager** vous pouvez acquérir des cadres, des roues et des casques ayant des avantages pour certains types de courses. Au départ de votre carrière votre équipe possède les modèles entrée de gamme de tous les fournisseurs. Aucun prix n'est affiché pour cet équipement, sa case étant marquée «Acheté». Plusieurs couleurs sont utilisées pour vous montrer la disponibilité du matériel. Le nom du matériel que vous possédez déjà ou qui peut être acheté est affiché sur fond bleu clair. Le nom du matériel auquel vous n'avez pas encore accès est grisé et le matériel ne peut pas être observé. Pour le visualiser et l'acheter, il faudra déjà acquérir le matériel précédent dans la gamme. Les achats se font obligatoirement par marque, du bas de gamme situé en haut, au haut de gamme situé en dessous. Une note de 0 à 6 étoiles est attribuée à chaque matériel pour vous aider à estimer leur valeur dans les catégories Plaine, Montagne et Contre-la-montre. Le nom d'un équipement que vous visualisez est indiqué par un nom de fournisseur (*en jaune*) connecté par un trait blanc à un matériel (*en jaune*). Lorsque vous décidez d'acquérir du matériel, cliquez sur le bouton «Acheter» à gauche de la page. Le montant est débité immédiatement de votre compte. Cette page vous permet d'acquérir tous les équipements proposés dans **Pro Cycling Manager**. Chaque acquisition a un coût qu'il vous faudra mesurer mais qui vous permettra d'accroître les performances de vos cyclistes.

8.6. DETECTION

La détection permet de dénicher les coureurs de demain. Vous pouvez envoyer vos scouts à travers de nombreux pays/régions afin d'obtenir un jugement sur le type du coureur et son potentiel. Il est possible d'engager au maximum 6 scouts, c'est-à-dire que vous ne pourrez pas couvrir l'ensemble du monde en une année. Ciblez soigneusement vos régions. Un conseil : la fiabilité des scouts laisse quelquefois à désirer, n'hésitez pas à découvrir deux fois la même région avec deux scouts différents. Ils vous donneront peut-être des avis contradictoires!

DÉTECTION

Les scouts peuvent être envoyés dans une variété de pays et régions, en choisissant leur destination à l'aide d'un clic sur la carte du monde. La carte peut être déplacée en la faisant glisser avec la souris ou en utilisant les flèches sur les bords. L'Europe est affichée de manière plus détaillée que le reste du monde et vous pouvez effectuer un zoom en avant ou en arrière en utilisant l'icône objectif.



1) Placez votre curseur sur un point dans une zone donnée pour découvrir le type de profil de coureur qui peut être trouvé.

Si vous cliquez sur le point, vous activez le bouton « Envoyer ».

2) Informations sur vos scouts : Renseigne sur l'état de vos scouts.

Plus la renommée de votre scout est élevée, plus ses renseignements sont dignes de confiance. La barre de « Connaissance » est spécifique à chaque zone visitée et plus un scout visite une région, plus cette barre va croître.

De plus, il bénéficie d'un bonus s'il est originaire de la zone. Par contre, plus le scout se tient à l'écart de sa région, plus ses connaissances s'effritent.

3) Cliquez sur le bouton « Envoyer » (auquel le nom de la zone sélectionné a été ajouté) afin que le scout commence sa mission. Les informations concernant la région visitée et la date de retour est immédiatement postée en dessous du nom du scout.

ECLAIREURS

L'onglet « Eclaireurs » vous donne des informations sur chacun de vos éclaireurs : sa mission actuelle, ses rapports, ses connaissances sur une région particulière. Cliquez sur le bouton « Rappeler » pour mettre fin à sa mission actuelle.

RAPPORTS

Un scout renvoie des rapports réguliers sur les jeunes qu'il a pu voir. Vous retrouverez une liste de ces individus derrière l'onglet « Rapports ». Chaque ligne concerne un coureur. Quand vous cliquez sur le nom d'un jeune vous ouvrez sa fiche individuelle (*peu garnie en informations*). Deux types de contact sont possibles avec chacun des jeunes, à travers les deux boutons en bas de la page « Rapports » : « Sponsoriser » ou « Repérer ».

En le sponsorisant, vous faciliterez, peut-être, les discussions sur un futur contrat.

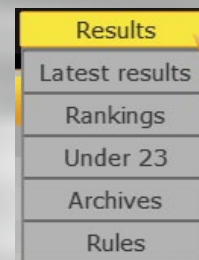
En cliquant sur le bouton « Sponsoriser » vous avez la possibilité de lui proposer de l'équipement, des entraînements et même un revenu.

S'il accepte, vous pouvez revenir vers lui en fin de saison. Toutefois, il se peut qu'il soit déjà en contact avec d'autres équipes. Il vous informera à travers la page « Nouvelles ».

Le bouton « Repérer » vous permet de demander un rapport plus détaillé à votre scout.

Le scout surveillera le jeune coureur de plus prêt, à la suite duquel le contenu de la colonne « Estimation du potentiel » risque de changer. Vous verrez également, dans la colonne « Repérer » le nombre de jours pendant lesquels le jeune a été surveillé.

9. MENU RÉSULTAT



9.1. DERNIERS RESULTATS

Cette page vous donne accès aux classements des épreuves récentes. Sélectionnez la course dans la liste déroulante qui se trouve en haut à droite du tableau. Vous pouvez consulter le classement individuel de l'étape, le classement général individuel, le classement des sprinteurs et des grimpeurs, le classement par équipe de l'étape et le classement général par équipe.

9.2. CLASSEMENTS

Dans chacun des 3 onglets (*Individuel, Equipe ou Monde*), et en utilisant la liste déroulante en haut à droite du tableau, vous pouvez afficher un classement pour le Cya World Tour, Continental, Superprestige, et Victoires. A droite de chacune des pages, une boîte déroulante vous permet de visualiser les tableaux / résultats par personne, équipe ou pays sélectionné pour la saison.

9.3. ESPOIRS

Vous pouvez visualiser le classement international des meilleurs espoirs mondiaux.

9.4. ARCHIVES

Sur cette page, il y a 5 onglets : Palmarès, Statistiques, Records, Performances, Coureur de l'année.

Palmarès : Montre les 25 premières places des résultats de toutes les courses. Le palmarès commence à partir de l'année 2007, et toutes les courses y sont classées (*WC, WC ITT, NC, CTT TDF, etc. ...*)

Statistiques : Montre les résultats et les classements des championnats clés et courses pour une saison donnée.

Records : Montre les records atteints (*principalement le nombre de victoires*) pour 3 types de tours – Grand Tour, Classiques, Tours. Le Grand tour montre les records de trois principaux tours – Le Tour de France, Supergiro di Italia, et La Vuelta a España.

Performances: Affiche une variété de performances exceptionnelles au cours des années.

Coureur de l'année: Montre les coureurs nominés et les résultats de chaque année pour le prix «Coureur de l'année».

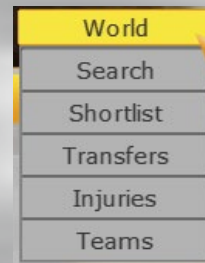
NB: Veuillez noter qu'il est possible de battre les records, et les performances historiques. Les nouveaux records sont sauvegardés dans les pages d'archive.

9.5. REGLEMENT

Vous trouverez en 3 onglets un rappel des règlements sur les divisions, courses et barème de points.

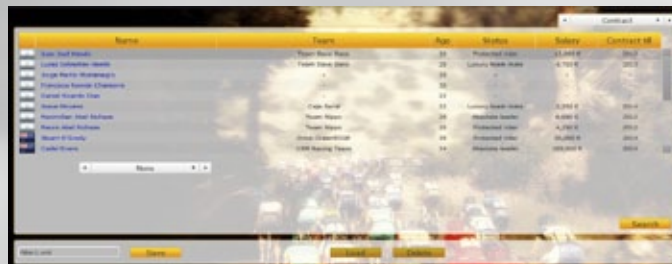
• 10. MENU MONDE

C'est le menu qui vous aidera énormément de par ses informations sur les autres équipes et coureurs, notamment pour les transferts, etc.



10.1. RECHERCHE

Vous pouvez trouver ici tous les coureurs professionnels de la base de données. Les jeunes coureurs amateurs n'apparaissent pas dans cette page, pour cela il faut utiliser la détection des jeunes ou la page «Espoirs». En utilisant le filtre de la moitié du bas vous pourrez faire un tri suivant plusieurs paramètres. Les nombres sélectionnables correspondent chaque fois au minimum souhaité dans le domaine. Il est possible de construire un filtre complexe en utilisant les opérateurs ET, OU ainsi que =, < et >. Cliquez sur le bouton «Recherche» pour faire apparaître une liste de coureurs qui correspondent à vos critères. Pour tout annuler et revenir à la liste complète de tous les coureurs du jeu, vous devez supprimer les critères un à un. Vous pouvez sauvegarder et rappeler un filtre avec les boutons «Sauver» et «Charger». Pour le remettre à zéro, utilisez les boutons «Supprimer» à droite.



Si vous voyez un coureur qui vous intéresse, cliquez sur son nom pour ouvrir sa feuille individuelle de données. Il y a deux boutons en bas de la page: «Contacter» ou «Renouveler» (dans le cas où un coureur appartient à votre équipe), et «Ajouter à la liste».

Contacter: Si vous cliquez sur le bouton «Contacter» en dehors de la fenêtre de négociation de transfert (Juillet – Octobre) vous recevrez un message vous disant d'attendre Juillet. Si un coureur est actuellement sans contrat, un pop-up de négociation va s'afficher.

Ajouter à la liste: Créer une liste de coureurs pour un suivi plus poussé.

10.2. LISTE

Cette page fonctionne exactement comme la page de Recherche ci-dessus, à l'exception du fait qu'elle ne concerne que les coureurs qui vous intéressent.

10.3. TRANSFERTS

La page «Transferts» vous permet de suivre l'état de vos contrats existants et de vos transferts dans les deux sens (*achats et ventes de coureurs*). Une liste déroulante à 4 éléments (*Mon équipe, En cours, Arrivée et Départ*) permet un affichage par critère. L'année **Pro Cycling Manager** est décomposée en deux parties. La saison de courses qui se tient du 1er janvier au 15 octobre, et l'intersaison qui court du 15 octobre au 1er janvier. C'est une période de vacances pour les coureurs, mais pas pour vos talents de manager puisque c'est la période des transferts. Tous les contrats signés sont des contrats à échéance d'un 15 octobre prochain. De plus, à partir du 1er juillet vous pouvez proposer un contrat à des coureurs en fin de contrat avec leur équipe actuelle. Vous n'aurez ainsi aucune indemnité de transfert à verser à leur équipe, contrairement à un coureur encore lié au moment de vos ambitions. Lors de la 1^{ère} saison de votre carrière, vous avez également la possibilité de recruter un coureur libre les premiers jours de carrière.

Dates Actions

1^{er} janvier - 1er juillet	Renégocier les contrats avec vos propres coureurs uniquement.
1^{er} juillet - 15 octobre	Proposer un contrat à un coureur sans contrat au 15 octobre.
15 octobre - 1^{er} janvier	Proposer un contrat, licencier



Vous accédez au système de négociations via la fiche personnelle du coureur. Les fiches des coureurs se ressemblent sauf en ce qui concerne les boutons en bas de l'écran.

Quand vous entrez en négociation avec un coureur, une petite fenêtre s'affiche à l'écran. Elle est divisée en trois parties. En haut vous voyez les demandes du coureur; au milieu vous définissez votre offre (*statut, durée et salaire*) et en bas, vous voyez l'état actuel de vos dépenses salariales. Quand vous confirmez votre offre, le coureur passe sur la page «En cours».

A noter qu'un coureur peut poser une condition contractuelle (*l'équipe doit rester dans l'élite, par exemple*). Si la condition n'est pas respectée, le contrat est caduc.

DISCUSSIONS AVEC VOS PROPRES COUREURS

Renouveler: Afin de refaire signer un coureur de l'équipe. Ce renouvellement prendra effet au 15 octobre. Plus vous vous engagez à renouveler ce cycliste tôt avant l'échéance de son présent contrat, plus vous devrez déboursier d'argent en indemnités, mais vous aurez moins de risques de vous le faire voler...

Licencier: Pour vous séparer de l'un de vos coureurs. Vous aurez une indemnité à lui verser en fonction de la durée de contrat ainsi cassée.

DISCUSSIONS AVEC DES COUREURS SANS CONTRAT

Vous pouvez ajouter un coureur à votre liste, et dans le cas où vous souhaitez signer avec lui, vous devez cliquer sur le bouton «Contacter». Cela vous permettra de contacter un coureur qui sera sans contrat au 15 Octobre, ou qui est actuellement sans équipe.

DISCUSSIONS AVEC DES COUREURS SOUS CONTRAT AVEC UNE AUTRE ÉQUIPE

Vous pouvez ajouter un coureur à votre liste, et dans le cas où vous souhaitez signer avec un coureur d'une équipe adverse, vous devez cliquer sur le bouton «Contacter». Les négociations sont seulement possibles entre le 15 Octobre, et le 1er Janvier. Quand vous avez l'accord de l'équipe, vous devez alors négocier avec le coureur.

Si vous pouvez contacter les coureurs d'une équipe adverse, celle-ci peut également vous faire des offres d'achat. La «Valeur» de tous les coureurs est affichée sur la page «Contrat». Ce n'est que somme indicative et il faut prendre en compte le statut du coureur pour avoir une vraie idée de sa valeur.

Statut	Explication
Leader absolu	L'équipe est bâtie autour de lui.
Sprinter	Si le profil de la course est adapté, le coureur aura le support des équipiers en vue d'un finish au sprint.
Coureur protégé	Un peu un électron libre, mais il doit travailler pour l'équipe.
Équipier de luxe	Doit travailler pour le leader, mais peut assumer le rôle de leader dans des courses mineures.
Équipier	Doit travailler pour ses co-équipiers et le(s) leader(s) Jeune talent Considéré comme un coureur d'avenir. Il lui reste malgré tout encore beaucoup à apprendre.
Jeune talent	Considéré comme un coureur d'avenir. Il lui reste malgré tout encore beaucoup à apprendre.

10.4. BLESSURES

C'est ici que vous pouvez voir tous les coureurs blessés dans votre équipe et dans les équipes adverses. Un message dans les Nouvelles vous informe d'une blessure sur un de vos coureurs. A partir de ce message, vous pouvez assigner un médecin (*si vous en avez*) pour réduire le temps d'indisponibilité de votre coureur.

Si un médecin n'est pas encore en train de prendre soin d'un coureur (*et que vous avez un médecin qui est actuellement libre*) vous associez les deux via la fiche de données du coureur. Cliquez d'abord sur le nom de coureurs, puis sélectionnez la fiche de données du coureur à partir du menu déroulant situé en haut à droite. Sous la rubrique « Santé » vous pouvez choisir un médecin dans la liste déroulante. Un changement dans la date de « Retour » va confirmer que le médecin a été attribué. Pour les coureurs des autres équipes, vous pouvez voir les informations concernant leurs blessures, et leurs dates de retour attendues.

10.5. EQUIPES

Cette page vous permet de consulter la composition de toutes les équipes Cya World Tour et Continental Tour.

• 11. LA COURSE SUR ROUTE

Vous pouvez accéder à ce mode de deux manières : au cours d'une carrière, ou à travers une sélection de la page « Solo ». Quel que soit le chemin, vous devez passer par un même processus : sélection de la course (*réalisée par l'IA du jeu dans le cas d'une carrière*) ; affichage des données sur la course en question ; sélection de l'équipe et/ou coureurs et choix de l'équipement ; choix du mode de course ; définition du statut du coureur et de la stratégie de course.

Simuler une course : Gérer ses coureurs en course 3D est un des plaisirs offert par la série **Cycling Manager**. Toutefois, pour ceux qui sont pressés, il est possible de cliquer sur un bouton « Simuler » pour que **Pro Cycling Manager** fasse courir le jeu pour vous tout en vous laissant donner quelques consignes (*sans affichage de course 3D à l'écran*).

Simulation détaillée : En appuyant sur le bouton « Simulation détaillée », le jeu lancera la course pour vous. Vous pouvez suivre la progression de la course et obtenir des détails de tous les événements de cette course en temps réel.

Tout comme sur une course 3D, vous pouvez accélérer le temps par x2, jusqu'à x8. La simulation détaillée vous permet de définir des stratégies et tactiques affinées, en fonction du type de la course.

- **Course en ligne :** établissez les stratégies de l'équipe, comme « Accélérer le rythme » à une distance donnée, en faisant glisser les barres horizontales dans le profil de la course. Les tactiques de coureur individuel comme « Protéger le leader » ou « Distance de sprint » sont établis pour chaque coureur.
- **Contre la montre individuel :** sélectionnez entre 3 tactiques, en fonction du profil de la course et des caractéristiques des coureurs. Augmentez le % effort s'il y a de nombreuses descentes qui permettent de récupérer. Diminuez le % effort si la distance de course est supérieure à 50 km.
- **Contre la montre en équipe :** essayez de placer 4 ou 5 coureurs dans le relais (*voire plus si vos coureurs sont homogènes*) et réglez les temps de relais. Une caractéristique CLM plus grande signifie qu'un coureur peut relayer pendant de plus longues périodes.

11.1. SELECTION DE LA COURSE

En mode « Carrière » c'est le jeu qui impose un calendrier de courses. Au départ de votre carrière, votre équipe est inscrite à un certain nombre de courses.

Vous pouvez en ajouter d'autres par la suite. Le jour de course arrivé, **Pro Cycling Manager** vous amène sur la page de présentation.

La première page affichée est celle de la présentation de la physionomie de l'étape. En haut à gauche, vous verrez le nom de la course et la distance, et à droite, une image qui vous donne une idée du profil et le placement des divers sprints intermédiaires. En dessous, vous verrez un tableau où, en utilisant les flèches «<<» «>>» vous pourrez visualiser les primes qui sont en jeu pour les différents classements intermédiaires. Une fois que vous vous êtes familiarisé avec les données de la course il suffit de cliquer sur le bouton « Suivant » pour avancer à la sélection de vos coureurs.

11.2. SELECTION DES COUREURS

La sélection des coureurs est un moment clé sur votre chemin vers une course. En bas à gauche de la page, vous verrez le nombre minimum et maximum de coureurs admis. Pour sélectionner un coureur, il suffit de cliquer dans la case à cocher de la colonne

de gauche. Cette page vous permet de visualiser vos coureurs avec trois paramètres différents accessible via la liste déroulante en haut à droite du tableau : Aptitudes, Saison et Condition. (*Hors carrière, seul l'onglet « Aptitudes » est présent.*) Vous trouverez une colonne « Participation » sur chaque page. Il faudrait prêter une attention toute particulière à la page « Condition ». C'est ici que figure la forme, le nombre de jours de course et l'expérience du coureur.

Le bouton « X », en haut des cases à cocher vous permet de désélectionner tous les coureurs sélectionnés.

Durant une carrière, certains coureurs auront certaines exigences quant à leur programme de course dans la saison. Si un coureur désire ou refuse de participer à une épreuve, une phrase d'avertissement en rouge, vous le rappellera en bas de l'écran.

Attention à ne pas trop frustrer un coureur en ne tenant pas compte de ses exigences. A chaque fois que vous irez contre sa volonté il perdra de la confiance en vous et verra son moral diminuer.

Une fois que vous cliquez sur le bouton « Suivant » vous arrivez sur la page de sélection de l'équipement : cadres, roues et casques. La page Equipement en course est légèrement différente de celle en management. D'abord vous ne visualisez que le matériel que vous avez effectivement acheté. Deuxièmement, une notion de « configuration » a été introduite. Une configuration est un ensemble cadres, vous avant/arrière et casque.



Vous pouvez en définir 3 (*course sur route et contre-la-montre*) et les attribuer à vos coureurs comme bon vous semble. Il est possible d'assigner une configuration à toute l'équipe ou de panacher. Une fois vos coureurs équipés, vous passez à la course 3D par voie du bouton « Jouer ». Sur la page suivante vous devez donner un statut à chacun de vos coureurs. Il y a quatre statuts possibles : Electron, Equipier, Leader et Sprinteur.

Electron : Le coureur ne surveille pas son classement général, il pourra servir d'équipier mais aura plus de liberté.

Equipier : Le coureur ne surveille pas son classement général et se donne pour l'équipe. C'est un rôle ingrat.

Leader : Le coureur gère sa course pour le général et vise le classement final.

Sprinter : Le coureur ne surveille pas son classement général et fait les sprints dans le groupe où il se trouve. C'est le statut le plus favorable en cas d'arrivée groupée.

Bien entendu, les statuts donnés à vos coureurs doivent être proches de ceux promis dans leur contrat. Faute de quoi le mécontentement gagnera les rangs de votre équipe. Si vous changez de statut en cours de tour, le moral de chaque coureur pourra s'en trouver modifié.

Cliquez sur le bouton « Jouer » pour avancer vers la course 3D.

Divers écrans d'informations sur la course et les participants s'affichent pendant le chargement de la course 3D. Le temps nécessaire pour le chargement dépend de la puissance de votre ordinateur ! Soyez patient !

NB : La fin d'une course n'aura lieu qu'après l'arrivée de tous les coureurs. Une fois votre équipe à bon port, vous pouvez augmenter la vitesse de défilement à X8 afin d'accélérer le temps et donc le défilement des retardataires.

Si vous cliquez sur le bouton « Simuler » vous entrez dans le mode simulation.

11.3. TACTIQUE

La simulation vous donne un résultat de course en quelques secondes. Toutefois avant de se lancer, il y a encore une étape à franchir : les tactiques en course. Vous devez donner des consignes de course à chaque membre de l'équipe (*Electron, Equipier, Leader et Sprinteur*), avant le départ. Chaque équipe doit comporter : 1 leader et 1 sprinter et le reste en équipiers ou électrons libres. Toujours dans la même page, vous avez aussi à donner des options de tactique par coureur. Les différentes tactiques possibles en fonction du statut donné sont (*Y : possible, N : impossible*) :

Tactiques	Statut			
	Equipier	Sprinter	Leader	Electron
Etre l'équipier de	Y	Y	N	Y
Se préserver	Y	Y	Y	Y
Assurer	N	Y	Y	Y
S'échapper	N	N	Y	Y
Prendre des risques	N	N	Y	Y

Enfin, il est possible d'affiner les ordres donnés aux coureurs avec diverses possibilités à cocher dépendantes des statuts définis au préalable. Ces ordres sont :

- **Se glisser dans les échappées sans participer pour aider son leader :** Le coureur va essayer de faire capoter l'échappée et aura beaucoup plus de chances de victoire en cas d'échappée victorieuse. N'est actif que dans le cas où le joueur possède le leader du classement général.
- **Disputer le Grand Prix de la Montagne :** Le coureur va viser le classement de la montagne (*maillot à pois*), dans le peloton ou en échappée.
- **Disputer les sprints intermédiaires :** Le coureur va viser le classement par points (*maillot vert, la couleur du maillot n'est pas valable sur toutes les courses*), dans le peloton ou en échappée.
- **Faire le sprint final s'il y a un sprint massif :** Le coureur va disputer le sprint final.
- **Etre le poisson pilote de :** Le coureur va emmener au sprint final le coureur nommé dans l'interface.
- **Défendre le maillot de leader :** En essayant de contrôler les échappées dangereuses le coureur va prendre des relais en tête de peloton uniquement en cas de menace pour son leader porteur du maillot jaune, l'objectif n'est pas de rattraper l'échappée, mais de conserver le maillot jaune.

- **Participer à la poursuite des échappés** : Si personne de l'équipe n'est dans l'échappée, le coureur va prendre des relais en tête de peloton dans tous les cas.
- **Participer à la poursuite des échappées si un coureur dangereux (pour le classement final) se trouve dedans** : Le coureur va prendre des relais en tête de peloton si des coureurs dangereux pour le classement final sont échappés. En mode étape il va rouler pour la victoire d'étape tandis qu'en mode tour c'est le classement général qui va déterminer cette action.

Ces trois derniers ordres (*défendre le maillot, rouler sur tout et rouler sur le danger*) sont cumulatifs afin de permettre au joueur de choisir précisément quand ses équipiers vont rouler. Evidemment, plus le nombre de conditions est important, plus le coureur roulera et plus cela le fatiguera.

Quand vos coureurs savent ce que vous attendez d'eux, cliquez sur le bouton « Jouer ».

Après la course, une page « Résultats » s'affiche à l'écran. Ici, vous pouvez regarder les différents classements (*Général, Equipe, Montage, ...*). L'onglet « Bilan » vous donne accès à des éventuelles précisions sur les performances de vos « poulains ».

12. LA COURSE SUR ROUTE EN 3D

Il existe trois types de course : course en ligne, course individuelle contre-la-montre et course par équipe contre-la-montre. Chacune implique des tactiques différentes et ainsi, dans **Pro Cycling Manager**, il y a trois interfaces de course différentes. Toutefois certains éléments sont communs.

12.1. ELEMENTS COMMUNS

SÉLECTIONS DE VOS COUREURS DANS LA COURSE

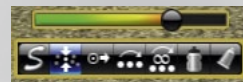
Il y a plusieurs manières de sélectionner vos coureurs :

- directement dans la 3d en créant une zone de sélection en maintenant le clic gauche de la souris et en se déplaçant.
- clic sur un coureur dans la 3d
- clic sur la case d'un coureur dans le panel à gauche. En maintenant le bouton CTRL enfoncé, il est possible de faire une sélection multiple.
- Les touches du pavé numérique permettent de sélectionner un coureur selon l'ordre d'affichage des cases des coureurs dans le panel de gauche (1 = 1er, 2 = 2ème, etc.)

Quand un coureur est sélectionné, sa case est lumineuse, il est entouré d'un cercle vert à l'écran et la manche à air se positionne au-dessus de sa tête (*si vous avez conservé l'option*).

Tous les coureurs de votre équipe sont marqués par un cercle blanc. Quand vous sélectionnez un de vos propres coureurs, le cercle blanc (*de l'équipe*) devient bleu et le cercle vert (*du coureur*) s'installe à l'intérieur. De plus, tous les coureurs de votre équipe ont leur nom en surimpression blanche, tandis qu'un coureur appartenant à une autre équipe l'a en vert et celui sur lequel pointe le curseur l'a en violet.

MENU CONTEXTUEL



La plupart des commandes peuvent être lancées à partir de menus contextuels. Ceux-ci s'affichent quand vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un de vos coureurs ou sur un adversaire.



Quand vous cliquez sur un de vos propres coureurs le menu contextuel vous permet de le protéger, suivre, mesurer l'écart ou de se placer près de lui. Quand vous cliquez sur un adversaire, le menu offre 4 icônes vous permettant de suivre l'attaque, le suivre, mesurer l'écart ou de se placer près de lui.

LES CONTRÔLES DE L'ENVIRONNEMENT DE COURSE

En haut à droite, trois panneaux de commandes vous permettent de contrôler les caméras, la vitesse et la musique. Ces panneaux sont déroulants et vous pouvez les ouvrir et les fermer en cliquant sur leurs icônes.

LE PANNEAU DE CONTRÔLE DES CAMÉRAS.



Vous pouvez naviguer d'une caméra à l'autre simplement en cliquant sur les icônes de caméra.

CONTRÔLER LA VITESSE DU JEU.



PILOTER LECTEUR MP3 INTERNE

(Augmenter/diminuer le volume, jouer, pause, stop).



LES CAMÉRAS

Pour naviguer de cycliste en cycliste il vous suffit d'utiliser la molette de la souris pour avancer ou reculer. Vous pouvez aussi utiliser les flèches droite et gauche du clavier (les flèches haut et bas font défiler uniquement vos coureurs).

La première caméra disponible (F5) est une caméra manuelle. Pour la déplacer il vous suffit de maintenir le bouton ALT enfoncé et de commander les mouvements à l'aide de la souris :

Fonction : Commande (avec ALT enfoncé)

Déplacer la caméra autour du cycliste visé : Déplacer la souris en appuyant sur le bouton gauche de celle-ci.

Zoomer et dé zoomer : Faire rouler la molette / Déplacer la souris latéralement en maintenant le bouton droit de celle-ci enfoncé.

(F6) Permet de naviguer entre différentes caméras prédéfinies

La troisième (F7) est la caméra hélicoptère. Elle offre une vue large de la course et seul le niveau de zoom est modifiable.

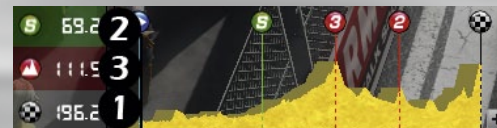
La quatrième (F8) est une caméra fixe. En cliquant sur cette caméra vous fixez l'angle de vue jusqu'à ce que vous sélectionniez une autre caméra.

Enfin, les trois dernières sont les caméras motos (on peut naviguer de l'une à l'autre avec F9).

Elles offrent des vues embarquées de la course mais l'angle de vue et le zoom ne sont pas modifiables.

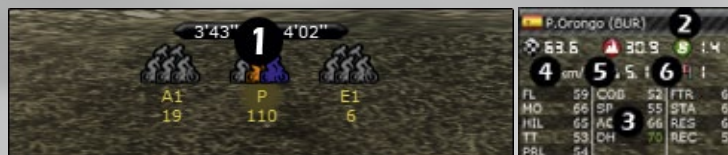
Vous pouvez aussi activer des caméras au dessus de chaque point important de la course (sprints intermédiaires, grand prix de la montagne et arrivée) par voie de la touche F10 ou en cliquant sur son petit symbole dans la vue du profil de la course.

LE PROFIL



- 1) La distance qu'il reste à parcourir (en cliquant sur le kilométrage on bascule l'affichage sur la distance déjà parcourue).
- 2) La distance du prochain sprint intermédiaire.
- 3) La distance du prochain grand prix de la montagne.

INFOS COUREUR



- 1) Le premier « décalage de temps » vous permet de cliquer sur un groupe de coureurs et d'afficher la quantité de temps qui le sépare des autres groupes.
- 2) En dessous se trouve un panneau d'information coureur. Un drapeau et le nom du coureur montre le coureur sélectionné (pas nécessairement de votre équipe). Lorsque vous cliquez sur la petite flèche vers la droite ses caractéristiques sont affichées.
- 3) En fonction de la course, vous pouvez aussi être en mesure d'afficher un troisième panneau indiquant :
 - Position de la course
 - classement des jeunes coureurs
 - classement du maillot points
 - classement du maillot grimpeur
- 4) La vitesse du coureur sélectionné.
- 5) La pente.
- 6) La force du vent.

AFFICHAGE DES INFORMATIONS CONCERNANT LA COURSE

Ce panneau se présente sous cette forme >>>



Le nombre d'onglets affichés dépend de la course.

Cycliste : On retrouve la liste de tous les participants à l'épreuve. La caméra se positionnera sur un coureur si on clique sur son nom.

Profil : On retrouve un gros plan sur le profil avec la composition de chaque groupe en course. La caméra se positionnera sur le groupe si on clique sur le rond qui le représente.

Informations : On retrouve à nouveau le profil de la course avec des informations diverses telles que le dénivelé général ainsi que des informations précises sur les différentes ascensions que comporte la course si tel est le cas.

Sprint : On retrouve à nouveau le profil de la course avec un récapitulatif des classements à chaque sprint ou grand prix de la montagne. Il est possible de lire les classements intermédiaires pendant la course (*dans une course par étapes*).

Événements : On retrouve ici un listing de tous les événements survenus durant la course.

LES ÉVÉNEMENTS EN COURSE

Durant une course il se produit de nombreux événements (*Chute, crevaison, attaque...*).

Il arrive parfois que plusieurs soient concernés par le même événement. Si un leader est concerné par l'événement, son nom apparaîtra alors entre parenthèses. Prêtez attention à toutes ces informations car certains événements sont décisifs. Par exemple, si votre coureur ratonne dans un groupe d'échappée (*c'est-à-dire qu'il ne prend pas de relais et profite des autres coureurs du groupe*), les coureurs dont vous abusez vont finir par être mécontents et vont vous le faire savoir via les événements : Lorsque vous apercevez ceci, sachez que si votre coureur ne se décide pas à collaborer, les autres coureurs du groupe finiront par le détester, ne voudront plus rouler avec lui et finiront par l'attaquer sans relâche !

ANIMATION, FIN DE COURSE, PODIUM ET REPLAY

Animation de victoire : Vous pouvez, lorsque votre coureur s'impose en course, choisir l'animation de victoire : Les touches Q, W, X, C, V, B, N lanceront différents mouvements que nous vous laissons découvrir par vous-même, au fur et à mesure de vos victoires que nous espérons nombreuses !

Fin de course : Lorsque tous les coureurs sont arrivés, vous assistez automatiquement aux meilleurs moments de l'épreuve. En cliquant sur suivant, vous coupez les meilleurs moments et en appuyant sur la barre espace vous passez au moment suivant. Ensuite vous avez le choix entre regarder le replay intégral de la course, aller au podium ou terminer la course et afficher le résultat final.

Le replay : Les courses sont maintenant enregistrées dans leur intégralité. En choisissant de regarder un replay vous pourrez revoir n'importe quel passage de la course. L'interface vous permettra de vous déplacer facilement dans le temps (*grâce au curseur temporel*) et de regarder la course à la vitesse voulue (*grâce aux multiplicateurs*).

Le podium : Après le replay (*ou directement après les meilleurs moments*) vous accéderez au podium de l'étape.

12.2. COURSES EN LIGNE

PANEL PRINCIPAL

Vos coureurs sont représentés dans des cases sur la gauche de l'écran.

On retrouve le nom du coureur, le groupe dans lequel il se trouve, la case ravitaillement, le bouton du « gel énergisant », son rythme cardiaque (*battements par minute*), et le pourcentage d'effort.

Il faut surveiller le ravitaillement de vos coureurs de très près. Ils commencent une course avec 2 bidons pleins. Ceux-ci se vident au fil des kilomètres, mais la consommation n'est pas linéaire. Elle varie selon le coureur et les conditions météo. Quand un coureur estime qu'il lui faudra un bidon la barre dans lequel son nom est affiché commence à clignoter. Au départ le clignotement est bleu, mais si vous ne réagissez pas, la couleur change au rouge, ce qui veut dire que ses performances sont en baisse.

Pour « réapprovisionner » un coureur (*ou des coureurs*) il faut utiliser le bouton « Ravitaillement » du panel des actions. En effet, un coureur peut chercher des bidons pour tous ses coéquipiers dans le même groupe que lui. Il les alimente de manière automatique, partant vers l'arrière du groupe pour chercher des bidons et puis remontant jusqu'au coéquipier de tête. Dès qu'il passe à côté d'un coéquipier la case « ravitaillement » de celui-ci cesse de clignoter et il retrouve ses 2 bidons pleins. Il faut un certain effort de la part du ravitailleur pour remonter un groupe. Il ne faudrait donc pas envoyer un coureur faible s'il y a une montée très raide, par exemple. Il risque de ne pas pouvoir rattraper ses coéquipiers de tête.

Le bouton de « gel énergisant » ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il donne un petit coup de fouet au coureur et s'avère très utile lors d'une attaque. L'effet n'est pas immédiat et le temps de déclenchement est aléatoire. La durée, par contre, est fixe : 20 secondes. Il faut donc bien préparer son utilisation !

La barre verte représente l'endurance du coureur. Elle se désempite au fil des kilomètres et quand elle est vide votre coureur avancera au ralenti. De plus, une barre verte vide à la fin de la journée aura un impact direct sur les performances du coureur le lendemain. En effet, sa barre verte du jour ne sera pas remplie au maximum, lui donnant moins d'énergie à consommer.

La barre jaune sert pour rouler à une allure élevée. Elle descend d'autant plus rapidement que l'effort est intense. Elle peut remonter quand votre coureur aborde une descente ou ralentit l'effort.

La barre rouge est consommée dans les attaques et quand le coureur roule à très vive allure. Elle se vide très vite, mais se remplit quand le coureur aborde une descente ou ralentit l'effort. Si cette barre est vide lorsqu'un adversaire place une attaque, votre coureur n'a aucune chance de répondre.

Quand le devant de la case du coureur tourne au vert, cela veut dire qu'il a de bonnes sensations à ce moment. C'est probablement le moment de tout donner.

Ces moments de grâce se déclenchent suivant les actions du coureur. En effet, dans la réalité, un coureur peut difficilement se rendre compte de sa réelle condition sans faire un effort. C'est donc en plaçant une attaque ou en prenant les choses en main en «relai infini» que vous aurez le plus de chances de voir votre coureur se sentir survolté. Bien entendu, il faut s'adapter aux spécificités de vos coureurs, car un cycliste explosif aura plus intérêt à faire la différence sèchement tandis qu'un coureur à faible accélération devra plutôt compter sur une vitesse importante pendant longtemps.

Il n'est plus possible d'avoir de moment de grâce en mode «effort libre». Sur la droite de la case, figure un carré blanc rempli soit par une flèche soit par un chiffre (de -5 à +5). C'est l'indicateur de la «forme du jour» de vos cyclistes.

Le groupe dans lequel il se trouve est désormais affiché uniquement si le coureur n'est pas dans le groupe principal (*groupe P*). Il est affiché en haut à droite du panel coureur. L'icône de l'action en cours s'affiche en haut à droite du panel. Elle est visible uniquement si le coureur n'a pas l'action par défaut (*garder position*).

FORME DU JOUR

Dans la réalité, la forme d'un coureur suit des cycles en fonction de l'entraînement et de la fatigue, mais elle va également varier à l'intérieur de ces cycles de manière relativement aléatoire chaque jour. Dans **Pro Cycling Manager**, la forme suit également ces mécanismes et la forme du jour est indiquée par le carré blanc à droite de chaque case de coureur. Un coureur ne sent pas immédiatement au départ d'une étape quelle va être sa forme de la journée, il a besoin de se tester, de faire des efforts. Ce mécanisme est également présent dans le jeu, et pour ce faire, les indications sont dissociées en trois périodes :


En première phase, le carré se remplit d'une flèche qui donne ses premières impressions. En deuxième phase, le cycliste commence à avoir un feeling plus précis de sa forme et une valeur chiffrée apparaît, mais cette valeur reste approximative et pourra encore changer. En dernière phase, la valeur chiffrée est exacte car le cycliste a pu définitivement déterminer sa forme du jour.


La vitesse de passage d'une phase à l'autre varie en fonction des efforts du coureur. Plus vous faites faire d'efforts à votre coureur, plus il se connaîtra rapidement !


Note : La forme du jour est implantée dans tous les modes de course, en solo comme en multi-joueurs, en mode étape, tour ou en mode carrière.


PANEL DES ACTIONS


Le panel des actions se trouve en bas à gauche dans l'interface. C'est ici que vous donnez les ordres à vos coureurs. Les actions seront données à tous vos coureurs qui sont sélectionnés à cet instant.


 **Le curseur d'effort :** Valeur entre 0 et 99. Il représente l'effort que produit le coureur. Plus la valeur est élevée plus l'effort sera intense. Les actions suivantes ne sont pas touchées par cette valeur : Attaque, contre-attaque, Sprint, suivi, protéger et ravitailler. Lorsqu'un coureur est engagé dans l'une de ces actions, son niveau d'effort, affiché dans le panneau de contrôle du coureur individuel, est grisé. Vous pouvez faire abandonner un de vos coureurs en laissant un effort à 0 pendant plus de 5 secondes. Au départ de la course, les coureurs ont le curseur établi à 50.


 **Maintenir sa position :** C'est la commande par défaut. Vos coureurs commencent la course avec cet ordre et un curseur d'effort réglé sur 50%. Cet ordre demande à vos coureurs d'essayer de conserver leur position dans le groupe. Le curseur d'effort représentera l'effort maximum que le coureur pourra fournir pour se maintenir. Si le rythme lui impose un effort supérieur à celui que vous lui avez réglé, le niveau d'effort du coureur, affiché dans le panneau de contrôle du coureur individuel, se met à clignoter en rouge. Attention, avec cet ordre un coureur peut très bien consommer toute son énergie pour essayer de maintenir sa place dans un groupe si vous ne le surveillez pas.


 **Effort curseur :** Cette commande permet au coureur de réagir exactement à l'effort demandé sur le curseur, indépendamment des autres coureurs. Elle va permettre de replacer très minutieusement son coureur. Attention, cette commande est à réserver pour les joueurs confirmés. Un brin d'inattention et un coureur en «effort curseur» peut se retrouver décroché du peloton.


 **Relais court :** Le coureur prend le relais du groupe pendant quelques secondes. Il se replace ensuite dans la file des relayeurs. Cet ordre prend précisément en compte la valeur du curseur d'effort. S'il est réglé sur une valeur trop faible par rapport aux autres relayeurs, le coureur ne prendra pas le relais. S'il est réglé sur une valeur trop forte par rapport aux autres relayeurs, le coureur se retrouvera seul à relayer.

 **Relais infini :** Cet ordre est appliqué à un seul coureur et son objectif principal, est d'essayer de lancer un peloton relais sans changer de meneur avec les autres coureurs. Le coureur prendra en compte la valeur du curseur du niveau d'effort. S'il a des co-équipiers dans le peloton, ils respecteront le tempo défini par leur meneur et ne chercheront pas à aller à l'avant de lui, quel que soit leur propre niveau d'effort. Les coureurs adverses suivront cependant leurs propres objectifs et si le coureur ne se déplace pas assez vite, ils pourraient le dépasser.

 **Ravitaillement :** Le coureur sélectionné part chercher des bidons pour ses coéquipiers dans le même groupe. Vous n'êtes pas obligé de choisir les destinataires, juste le «livreur». Celui-ci part à l'arrière du groupe pour chercher des bidons. Ensuite, il avance, réapprovisionnant ses coéquipiers en route. Un coureur qui a besoin d'un bidon, en reçoit un; un coureur qui en a besoin de deux en reçoit 2. Il est primordial de garder un oeil sur «l'état de stock» de vos coureurs et de ne pas réagir à la dernière seconde. Cet ordre est indépendant du curseur d'effort.

 **Attaque :** Le coureur va produire un effort très intense pour se détacher du groupe auquel il appartient. L'attaque va faire monter le rythme cardiaque du coureur et vider sa barre rouge. Pour lancer une attaque, il faut obligatoirement une réserve de barre rouge. Cet ordre est indépendant de la valeur du curseur d'effort. Attention, une attaque lancée alors que le peloton roule à vive allure ne sert pas à grand-chose d'autre que de vider les réserves de votre coureur ! Si vous voyez que votre coureur ne se détache pas du groupe n'insistez pas inutilement.

 **Contre-attaque :** Pour contrer un coureur, il faut sélectionner l'attaquant avec un clic droit, puis appuyer sur le bouton contre-attaque. La contre-attaque permet de préserver un peu d'énergie par rapport à l'attaque. (*Cette action est aussi accessible dans le menu contextuel qui apparaît en cliquant sur l'attaquant*). Cet ordre est indépendant du curseur d'effort.

 **Sprint :** Le sprint permet au coureur de faire un effort court mais très puissant. Pour lancer un sprint, il faut être dans une zone de trois kilomètres avant l'arrivée si

c'est une arrivée sur du plat, ou un kilomètre si c'est en montagne. Le sprint dépense la barre rouge du coureur. Cet ordre est indépendant de la valeur du curseur d'effort, et est indépendante du curseur d'effort.

Suivre : Avec cet ordre vous demandez à votre coureur de se glisser dans la roue de l'adversaire (ou de l'équipier qui sert de poisson pilote) visé afin d'économiser l'énergie de sprint. Cet ordre n'est disponible qu'à l'approche des sprints intermédiaires et de fin d'étapes. (Cette action est aussi accessible dans le menu contextuel qui apparaît en cliquant sur l'adversaire et est indépendante du curseur d'effort).

Protéger : L'icône de protection vous permet de protéger un coureur sans passer par le panel de protection. Il faut d'abord sélectionner le «protecteur». Cliquez ensuite sur l'icône de protection dans le panel des actions. Sélectionnez le coureur à protéger avec le bouton droit de la souris, afin d'ouvrir son menu contextuel, et cliquez sur l'icône de la protection. Un coureur ne peut protéger qu'un seul équipier à la fois et un coureur ne peut être protégé que par un seul équipier. Cet ordre est indépendant du curseur d'effort.

12.3. CONTRE-LA-MONTRE INDIVIDUEL

Le contre-la-montre est une épreuve très spécifique dans le monde du cyclisme. Le gameplay dans **Pro Cycling Manager** est donc différent lui aussi.

LE PANNEAU DE COMMANDE

L'affichage des cases sur la gauche de l'écran est régi par les deux boutons en bas à gauche de l'écran.



Le panneau de commande est l'affichage par défaut.

On retrouve le nom du coureur, sa vitesse, ses pulsations, son effort et sa forme du jour, tout comme pour les étapes en ligne. La couleur du curseur d'effort traduit l'effort du coureur, virant à l'orange et au rouge au fur et à mesure que l'effort augmente. La barre verte représente l'énergie du coureur. Elle est remplie au départ mais se vide au fil des kilomètres. Une fois totalement consommée, le coureur est fatigué et perd beaucoup de vitesse. En dessous, la barre bleue représente la distance qui sépare le coureur de l'arrivée.

Si le coureur est en manuel, il vous faudra gérer son effort afin de finir la course au même moment que sa barre verte se termine. Pour cela, comparer constamment l'évolution des deux barres est un excellent indicateur visuel.

Le bouton chronomètre vous permet d'afficher les résultats provisoires de chacun de vos coureurs. Vous aurez leur temps et classement à chaque point de contrôle et à l'arrivée. Ces valeurs ne cessent d'évoluer pendant la course.

12.4 CONTRE-LA-MONTRE PAR EQUIPES

Le contre-la-montre par équipe possède lui aussi son propre gameplay. Dans cette épreuve vous devez faire collaborer votre équipe dans une course où elle est seule en piste. Chaque coureur peut recevoir des ordres personnalisés mais aucun ne peut être en mode automatique.

Tous les coureurs sont inégaux et vous devrez donc composer avec les forces et les faiblesses de chacun. Le rythme imposé pourrait même faire décrocher certains de vos coureurs! N'oubliez pas que le temps de l'équipe sera pris sur le temps du cinquième coureur à franchir la ligne. Donc tant qu'il vous reste cinq coureurs, pas de panique, mais si vous deviez perdre le cinquième il faudra l'attendre car finir à quatre ne servirait à rien!

INFORMATIONS ET CONTRÔLE DU COUREUR

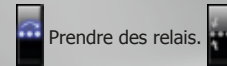


La case du coureur ressemble un peu à celle des courses en ligne, avec des indicateurs sur la vitesse, le rythme cardiaque et le pourcentage d'effort. A droite du panel se trouve l'indicateur de la condition du coureur.

D'autres informations sont spécifiques aux courses contre-la-montre par équipe.

RELAIS

En cliquant sur la première case en haut à gauche vous gérez l'activité «relais» du coureur. Si vous lui demandez de prendre des relais, il collabore normalement avec ses équipiers.



Prendre des relais. Ne pas prendre de relais.

Si vous lui demandez de ne plus prendre de relais, il se positionne à l'arrière de votre équipe et ne collabore plus. Cela peut être utile pour reposer un coureur ou en économiser un.

ACTIONS



A l'aide des cases + et - vous pouvez régler le temps que durera chaque relais du coureur concerné. Plus un coureur prend des relais longs et plus il se fatigue mais plus il travaille pour l'équipe. Un réglage précis entre les différents coureurs de votre équipe en fonction de leur qualité respective peut complètement changer un résultat.

ENERGIE

La barre verte représente l'endurance du coureur. Le coureur a un rendement optimal quand la barre verte est au maximum. Quand la barre verte arrive à zéro, le coureur est incapable de suivre une allure importante. La barre jaune représente la capacité du coureur à puiser dans les dernières réserves quand un effort supplémentaire lui est demandé. Quand elle arrive à zéro, le coureur est dans un état critique, sa barre verte se consumera plus rapidement. Si le leader du groupe impose un rythme infernal il faudrait surveiller cette barre chez tous ces équipiers. Sinon, il se trouvera bientôt tout seul!

EFFORT

Il est possible de fixer le niveau d'effort pour un seul coureur ou pour l'équipe dans son ensemble. Pour fixer le niveau d'effort d'un coureur, il faut activer sa case et ensuite bouger le curseur d'effort en bas de l'écran. Pour fixer un niveau d'effort pour toute l'équipe, il faut activer toutes les cases, tout en enfonçant la touche «ctrl». Ensuite vous glissez le curseur pour trouver l'effort souhaité.

• 13. MULTIJOUEURS

13.1. ARMADA

Pour jouer une partie multi-joueurs en ligne cliquez sur le bouton « Armada ». Vous devez d'abord créer un nom en ligne, si votre nom de profil actuel n'a pas déjà été utilisé par un autre joueur en ligne il vous le sera demandé pour l'activer (*si votre nom de profil est déjà en cours d'utilisation, vous serez invité à le modifier*). Vous serez dirigé vers une page qui est similaire à celle affichée lorsque vous avez créé un profil de joueur. Ici, vous devez entrer un mot de passe et une adresse email valide. Il est conseillé de noter le mot de passe dans un endroit sûr, mais si vous le perdez, vous pouvez le récupérer par email, ce qui explique pourquoi l'adresse email que vous entrez doit être valide. Vous pouvez dire à votre système de se rappeler du mot de passe si vous le souhaitez, ce qui signifie que vous vous connecterez directement lorsque vous cliquez ensuite sur le bouton « Armada ». Veuillez noter que la clé joueur est limitée à trois profils en ligne.

Une fois dans le salon vous verrez une liste de parties en cours, le nombre de joueurs maximum et le nombre de joueurs actuellement engagés.

Pour rejoindre les parties, vous devez appuyer sur le bouton « Rejoindre » sur la gauche de l'écran. Toutefois, il faut faire attention à la langue pratiquée au sein du jeu en cours.

Pro Cycling Manager a des adeptes aux quatre coins du monde !

Vous pouvez créer votre propre jeu soit en cliquant sur le bouton « Créer une partie » (*courses sur route*) ou avec l'option « Créer un jeu » en mode Piste.

Vous remplissez ensuite les champs : Nom de la partie, Mot de Passe (*si vous souhaitez en limiter l'accès*), le type de jeu, ainsi que le Nombre de joueurs.

Si l'option « Mode Ladder » est cochée, la partie se jouera avec une base de données égale pour tous les joueurs, et sera comptée dans le classement mondial **Pro Cycling Manager**, qui sont visibles en ligne via le bouton « classement ». Vous pouvez également limiter le jeu à ceux que vous avez identifiés comme des amis. C'est une nouvelle facette du jeu et il vous permet de créer une liste d'amis via un système d'invitation. Le nom utilisé pour l'ami est celui du profil en ligne.

13.2. PISTE ONLINE

Les passionnés du mode Piste ne seront pas laissés de côté, puisqu'un mode Online leur permettra également de s'opposer à tous les coureurs (*amis ou non*) du monde entier, et ainsi mesurer son niveau dans cette épreuve plus que sélective !

• 14. CRÉDITS

CYANIDE

Producteur exécutif / Président

Patrick Pligersdorffer

Directeur de production

Antoine Villepreux

Chef de projet

Clément Pinget

Directeur programmation

Xavier Wiart

Directeur artistique

Philippe Vallet

Concepteur

Antoine Dalibard

Progammeurs

Samuel Manier

Benoît Chabord

Jonathan Leemans

Lucas Larrigaudière

Dominic Dautheribes

Antony Mechin

Gaël Magnan

Artiste

Cédric Potard

Interface graphique

Pascal Mendive

Rémi Menerat

Concepteurs de niveaux

Pierre Guyon

Erwan Riouallon

Antoine Druaux

Ludovic Cornu

Quentin Le Cavorzin

Alexandre Douce

Thomas Gaetan

Ressources humaines

Hanane Fariad

Direction marketing

Camille Lisoir

Remerciements

Joe Ryan

Bastien Semène

Tuan Ngo

Thomas Veauclin

François-Xavier Roure

Florian Saugues

AIGCP (Yves Bonnamour)

Merci à toutes les équipes professionnelles du cyclisme.

GAME AUDIO FACTORY

Producteur audio

Vincent Percevault

Ingénieurs son

Charles-Cédric Hubert (Game Audio Factory)

Sylvain Buffet (Game Audio Factory)

Voix

(FR) Patrick Chassé

(FR) Jacky Durand

(ES) Carlos de Andres Perdigue

(DE) Torsten Münchow & Sascha Draeger

(US) Nicholas Mead

Traductions

(EN) Joe Ryan

(NL) Patrick Oxsener (OxsMedia)

(DE & ES) Native Prime

(IT) DL Multimedia

(PT) José Roque (Serifo)

(PL) Q-Loc

Divers : Cybione, intertraductions

Divers

(IT) DL Multimedia

(PT) José Roque (Serifo)

(PL) Q-Loc

(US) Douglas Rand

COMMUNAUTE

Merci à notre incroyable communauté de joueurs !

Création des maillots

Pascal Mendive

Laurent Foucart (Elfouc)

Laurent Brun (Veloman06)

Will007

Jomo023

Rodolphe Ribreau (McEwen-velo)

JFV (denismencho08)

Alessio Dichio (Petacch94)

Emenee

Concepteurs de niveaux

José "Serifo" Roque
Alessio Masetti (ITA_emmea90)
Marc Bolhoven (Olympus)
Baptiste Maufroy (OscarFreire)
Ciro93
ITA_Casa
Andres Felipe Zapata (Andres-Col)
Armagetronmv
Dimitri Bertrand (Svam)

Aide pour les bases de données

Thomas Djazzane
Daniel Zimmermann (Daniano)
Simon den Breejen (simon100)
Nicolas Mesnier (reinsem10)
Arnaud Gagnon (Ursul)
António Oliveira (tozequio)
Tiago Cavaco
Filipe Madeira
Bruno Domingos
Benjamin Roque (LuxASchleck)
Michiel de Moor (mdm3004)

Photos

TEAM CONCORDIA: Søren Friis (Foto-Lab)
TIROL CYCLING TEAM: Sandro Zangrando
Photography

Bêta-testeurs

Johan92, John-vino-09, Serifo, themax1992,
ITA_emmea90, CrueTrue, Bubbadj, Pixel-
bauer, TPhoton, adiok555, AndyB, Mista-Flo

FOCUS HOME **INTERACTIVE**

Directeur Associé

Cédric Lagarrigue

Marketing

Thomas Barrau
Xavier Assémat
Anne-Sophie Vernhes
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Tristan Hauvette

Producers

Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé

Equipe assurance Qualité

Naddir Meridji
Marie-Thérèse Nguyen
Olivier Baudart
Julian Ricq
Xavier Sanson
Larbi Ghalem

Graphistes

François Weytens
Diane Dufraisay-Couraud
Manon Lestrade

Relations presse

Marie-Caroline Le Vacon

Business et Ventes

John Bert
Aurélien Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Yann Le Guellaut
Pierre Vinson
Vincent Duhnen

Concepteurs Web

Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca

Support technique

Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka

Création Média et Vidéo

Stéphan Le Gac Savoye
Camille Lallement

Administration et gestion

Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Sebastien Lin
Maureen Bolger
Lasconie Lukusa M.

Directrice Financière

Deborah Bellangé

Président

Jean-Pierre Bourdon

Remerciement à

Anthony Dussaut
Frédéric Soust

ASO - Tour de France

Nous remercions toute l'équipe d'ASO pour leur collaboration durant le développement du jeu.

RACCOURCIS CLAVIER

Actions	Raccourcis
Afficher/Masquer les onglets de ses coureurs	F1
Afficher/Masquer le profil	F2
Afficher/Masquer les écarts	F3
Afficher/Dérouler/Masquer les infos du coureur ciblé	F4
Caméra par défaut	F5
Changer de caméra	F6
Caméra hélicoptère	F7
Caméra fixe	F8
Parcourir les caméras motos	F9
Parcourir les caméras sprints	F10
Afficher/Masquer les contrôles de vitesse, d'affichage et de musique	Suppr
Afficher/Masquer la totalité de l'interface	Ctrl + U
Augmenter/Diminuer la vitesse du jeu	+/- ou Alt+Page suivante/précédente
Mettre le jeu en pause/Reprendre en vitesse normale	P
Afficher/Masquer la manche à air	O
Regarder vers le groupe suivant/précédent	Ctrl + Page suivante/précédente
Obtenir plus d'informations	Espace
Sélectionner un équipier précis	1 à 9 du pavé numérique (1=tête de liste, 2=2ème...)
Sélection multiple	Ctrl + 1 à 9 du pavé numérique
Sélectionner tous ses coureurs présents dans le groupe ciblé	0
Mémoriser un groupe d'équipiers	Ctrl + 1/2/3...
Sélectionner un groupe d'équipiers mémorisé	1/2/3...
Cibler le coureur suivant/précédent	Flèche gauche/droite
Cibler le groupe suivant/précédent	Page suivante/précédente
Cibler et sélectionner l'équipier suivant/précédent	Flèche bas/haut
Afficher/Masquer les ordres de cible	Tab
Trier les onglets de ses coureurs dans l'ordre de leur apparition dans la course	Retour arrière
Attaquer	A
Garder sa position	Z
Effort curseur	E
Relayer	R
Relayer seul	T
Prendre des bidons	Y
Prendre le gel énergétique	U
Augmenter l'effort	Ctrl + flèche droite
Diminuer l'effort	Ctrl + flèche gauche
Suivre l'adversaire ciblé ou protéger l'équipier ciblé	Q
Suivre l'équipier ciblé	S
Mesurer l'écart entre deux coureurs	D sur le premier coureur, puis D sur le second
Se placer près de la position du coureur ciblé	F
Célébrations de victoire	WX,C,V,B,N,?
Masquer/Afficher les cibles de sélection	2

©2012 Focus Home Interactive et Cyanide Studio. Tous droits réservés. Pro Cycling Manager Saison 2012 et leurs logos sont des marques déposées et/ou des marques de Focus Home Interactive et/ou Cyanide Studio. Toutes les autres marques et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. ©Copyright 2012 acrobat® reader® adobe system incorporated & adobe® PDF. Tous droits réservés.