

**GIOCO DI GUIDA**

Le  
de TOUR  
FRANCE



# ProCycling Manager

Stagione 2012

CYANIDE  
studio

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

## **AVVERTENZE SULL'EPILESSIA**

Alcune persone sono soggette ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza momentanea in caso di esposizione a luci intermittenti o alla visione di alcuni disegni. Tali persone possono soffrire di questi attacchi mentre guardano alcuni tipi di scene televisive o giocando ad alcuni videogiochi.

Una reazione di questo tipo può verificarsi anche se l'utente non è mai stato soggetto ad attacchi epilettici in passato. Se l'utente o un familiare ha manifestato sintomi di epilessia in passato (perdita di conoscenza, attacchi epilettici, ...) si consiglia di consultare il medico prima di utilizzare questo gioco. Si consiglia inoltre ai genitori di osservare i propri figli mentre utilizzano questo gioco. Se dovessero manifestarsi sintomi, quali emicrania, visione alterata, contorsione degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, SMETTERE IMMEDIATAMENTE di giocare e consultare il medico.

Unisciti alla community di Pro Cycling Manager per conoscere le ultime novità, i download e accedere al forum visitando l'indirizzo  
**WWW.CYCLING-MANAGER.COM**

©2012 Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide Studio. Tour de France is a registered trademark of la Société du Tour de France. Pro Cycling Manager, and Pro Cycling Manager logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide Studio. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. ©Copyright 2012 acrobat® reader® adobe system incorporated & adobe® PDF. All rights reserved.

## **SUPPORTO TECNICO**

**Supporto tecnico :** <http://www.focus-home.com/support/pcm12>

**E-mail :** [support@cycling-manager.com](mailto:support@cycling-manager.com)

All'invia una richiesta di supporto tecnico, assicurati di fornire al nostro supporto tecnico dettagli precisi sul tuo problema, che dovrebbero coprire i seguenti punti:

- Tipo di problema.
- Quando si verifica.
- Se si verifica costantemente.

Ti preghiamo inoltre di allegare le specifiche del tuo PC (velocità del processore, scheda grafica, versione di DirectX, versioni dei driver installati). Per ulteriori informazioni sulla risoluzione di problemi, consulta la sezione «Supporto tecnico» nel menu di avvio di Pro Cycling Manager 2012 o contatta il nostro supporto tecnico.

## **• SOMMARIO**

<b>1. REQUISITI DI SISTEMA E INSTALLAZIONE .....</b>	<b>4</b>
1.1. REQUISITI DI SISTEMA .....	4
1.2. INSTALLAZIONE .....	5
1.3. INIZIARE A GIOCARE.....	5
<b>2. PROFILO GIOCATORE.....</b>	<b>6</b>
<b>3. MENU DEL GIOCO .....</b>	<b>7</b>
3.1. FUNZIONI DEL MENU PRINCIPALE.....	7
3.2. CARICA UNA PARTITA / UN REPLAY...	7
3.3. OPZIONI .....	8
<b>4. GIOCATORE SINGOLO .....</b>	<b>10</b>
4.1. LE MODALITÀ DI GIOCO .....	10
4.2. LE PARTITE SALVATE .....	10
<b>5. CORSA IN PISTA .....</b>	<b>11</b>
5.1. MODALITÀ DELLA CORSA IN PISTA .	11
5.2. SCHERMO CORSE IN PISTA IN 3D ...	12
5.3. COMANDI CORSA IN PISTA .....	13
<b>6. MODALITÀ CARRIERA – PANORAMICA GE .....</b>	<b>14</b>
6.1. NAVIGAZIONE IN MODALITÀ CARRIERA.....	14
6.2. INTRAPRENDERE UNA NUOVA CARRIERA.....	15
6.3. SQUADRA PERSONALIZZATA .....	18
6.4. SALVARE E RIPRENDERE UNA CARRIERA .....	18
<b>7. MENU DI GESTIONE .....</b>	<b>19</b>
7.1. NOTIZIE.....	19
7.2. SPONSOR.....	20
7.3. FINANZE .....	21
7.4. SQUADRA NAZIONALE .....	21
<b>8. MENU SQUADRA .....</b>	<b>22</b>
8.1. SQUADRA .....	22
8.2. PIANIFICAZIONE .....	26
8.3. STAFF .....	27
8.4. RITIRI DI PREPARAZIONE.....	27
8.5. EQUIPAGGIAMENTO .....	29
8.6. RICERCA DI CICLISTI .....	29
<b>9. MENU GARE .....</b>	<b>31</b>
9.1. ULTIMI RISULTATI .....	31
9.2. CLASSIFICHE .....	31
9.3. UNDER 23 .....	31
9.4. PALMARES .....	31
9.5. REGOLE .....	32
<b>10. MENU MONDO .....</b>	<b>33</b>
10.1. CERCA .....	33
10.2. LISTA BREVE.....	34
10.3. TRASFERIMENTI.....	34
10.4. INFORTUNI .....	35
10.5. SQUADRE.....	36
<b>11. LA CORSA SU STRADA .....</b>	<b>37</b>
11.1. SELEZIONE DELLA CORSA .....	37
11.2. SELEZIONE DEI CICLISTI .....	37
11.3. STRATEGIA DELLA CORSA.....	39
<b>12. INTERFACCIA DI GARA 3D.....</b>	<b>41</b>
12.1. ELEMENTI COMUNI .....	41
12.2. CORSA SU STRADA INDIVIDUALE ...	45
12.3. CRONOMETRO INDIVIDUALE .....	48
12.4. CRONOMETRO A SQUADRE .....	48
<b>13. MULTIPLAYER .....</b>	<b>50</b>
13.1. ARMADA .....	50
13.2. GARA SU PISTA ONLINE.....	50
<b>14. CRÉDITI.....</b>	<b>51</b>
<b>COMANDI DA TASTIERA.....</b>	<b>53</b>

# • 1. REQUISITI DI SISTEMA E INSTALLAZIONE

## 1.1. REQUISITI DI SISTEMA

### REQUISITI MINIMI

**S/O:** WINDOWS XP SP2/VISTA SP1/WINDOWS 7

**PROCESSORE:** PENTIUM4 2.2GHZ/ATHLONXP 2800+

**MEMORIA RAM:** 1024 MB (XP)/2048 MB (VISTA/7)

**SCHEDA VIDEO:** 128 MB 100% DIRECTX 9 E SHADERS 2.0 COMPATIBILE

NVIDIA GEFORCE 6600/ATI RADEON X700 O SUPERIORE\*

**RISOLUZIONE MINIMA:** 1024X768

**DVD-ROM:** LETTORE 2X

**SPAZIO SUL DISCO RIGIDO:** 7 GB

**SCHEDA AUDIO:** DIRECTX 9 COMPATIBILE

CONNESSIONE INTERNET RICHIESTA PER LA MODALITÀ MULTIPLAYER E ATTIVAZIONE DEL GIOCO

\*SCHEDE VIDEO INTEL INFERIORE PER GMA X4500 NON SUPPORTATE

### CONFIGURAZIONE CONSIGLIATA

**S/O:** WINDOWS XP SP2/VISTA SP1/WINDOWS 7

**PROCESSORE:** AMD/Intel DUAL-CORE 2.6GHZ

**MEMORIA RAM:** 2048 MB (XP/VISTA/7)

**SCHEDA VIDEO:** 512 MB 100% DIRECTX 9 E SHADERS 3.0 COMPATIBILE

NVIDIA GEFORCE 8600GT/ATI RADEON X1900 O SUPERIORE\*

**RISOLUZIONE MINIMA:** 1024X768

**DVD-ROM:** LETTORE 2X

**SPAZIO SUL DISCO RIGIDO:** 7 GB

**SCHEDA AUDIO:** DIRECTX 9 COMPATIBILE

CONNESSIONE INTERNET RICHIESTA PER LA MODALITÀ MULTIPLAYER E ATTIVAZIONE DEL GIOCO

\*SCHEDE VIDEO INTEL INFERIORE PER GMA X4500 NON SUPPORTATE

Si consiglia inoltre di non eseguire l'overclock del processore né di altri componenti. Tali componenti potrebbero danneggiarsi permanentemente, rendendo instabile il PC nell'esecuzione di questo e di altri programmi.

Si consiglia di installare i driver più recenti della scheda video e della scheda audio.

**IMPORTANTE:** sul sistema deve essere installato DirectX 9.0c o superiore.

Per giocare in Internet è necessario disporre di connessione, via modem o larga banda. Per ulteriori informazioni, vedere di seguito «MULTIPLAYER».

L'eventuale presenza di un firewall Internet può causare il blocco dello schermo. Affinché Pro Cycling Manager sia eseguito correttamente, è necessario consentire l'accesso alla rete al programma «PCM.exe». Nel caso si riscontrino comunque difficoltà, sarà necessario disattivare il firewall (Nota: il firewall è un dispositivo di protezione del PC, perciò la sua disattivazione riduce il livello di sicurezza). Se si esegue tale operazione, è necessario riattivarlo dopo aver terminato di giocare.

Grazie alla scheda audio compatibile DirectX installata sul sistema, è possibile riprodurre qualsiasi file musicale OGG o MP3. I file devono essere collocati nella directory «\Sound\Music».

## 1.2. INSTALLAZIONE

Al termine dell'installazione, ti verrà richiesto un codice di attivazione, che ti sarà stato fornito al momento dell'acquisto. Copia tale codice nel riquadro indicato e fai clic su «OK» per confermare. Qualora venga visualizzato un messaggio di errore, per prima cosa controlla di aver inserito correttamente il codice di attivazione. Se continui ad avere problemi, puoi contattare il supporto tecnico.

In caso tu non abbia ricevuto il codice di attivazione, ti preghiamo di contattare il supporto online del rivenditore presso il quale hai effettuato l'acquisto.

**Rimozione:** quando rimuovi il gioco, comparirà un messaggio che ti informerà della disattivazione del prodotto, il che significa che non potrai giocare nuovamente al gioco sullo stesso PC, a meno che tu proceda nuovamente all'attivazione.

Dopo aver fatto clic su «Disattiva», conferma tramite il pulsante «Sì», se vuoi davvero disattivare il gioco sul PC in questione. In seguito, potrai giocare al gioco su un altro PC, dopo aver attivato nuovamente il tuo codice di attivazione. Se non desideri disattivare il gioco sul tuo PC, seleziona «No».

## 1.3. INIZIARE A GIOCARE

Per avviare il gioco, fai doppio clic sul collegamento di **PCM2012** sul desktop o nel menu Avvio.

Prima di avviare il gioco, assicurarsi di chiudere tutte le applicazioni sul proprio PC, per permettere al programma di avere il massimo della potenza a disposizione. Il software antivirus può rallentare notevolmente l'accesso al disco, perciò potrebbe essere necessario disattivarlo (**Nota:** il software antivirus protegge il PC, perciò la sua disattivazione riduce il livello di sicurezza). Se si esegue tale operazione, è necessario riattivarlo dopo aver terminato di giocare.

La prima volta che lanci **Pro Cycling Manager** devi attivare il gioco tramite Internet. Una volta collegato a Internet dovrai inserire un codice di attivazione che troverai stampato sul retro del manuale del gioco. Qualora dovessi riscontrare dei problemi nell'attivazione, segui le istruzioni che appaiono sullo schermo. Non perdere il codice di attivazione perché altrimenti non potrai più installare il gioco in futuro.

### MENU INIZIALE

All'avvio del gioco, verrà mostrato il menu iniziale, che consente naturalmente di avviare il gioco, ma presenta anche altri opzioni, quali la consultazione del manuale di gioco e le pagine del supporto tecnico.

**Editor DB:** l'editor del database dati ti permette di creare il tuo database di gioco personale. Per ulteriori informazioni, visita il forum di Pro Cycling Manager.

**Editor di tappe:** consente di creare tappe di qualsiasi tipo. Ricorda che Cyanide e Focus non forniscono alcun tipo di documentazione o di supporto per l'Editor di tappe.

In basso nel menu di avvio verranno visualizzate in scorrimento tutte le ultime notizie sul gioco.



## ● 2. PROFILO GIOCATORE

Facendo clic sul pulsante "Gioca", entrerai in una nuova dimensione di **Pro Cycling Manager**: il profilo giocatore. Lo scopo principale è di dissociare l'identità di un giocatore da quella del suo PC in modo da consentire a diversi giocatori di utilizzare lo stesso computer, mantenendo ciascuno il proprio profilo individuale. È possibile mantenere uno stesso nome di profilo per giocare via Internet (ammesso che il nome non sia stato già scelto da un altro giocatore). Ed ecco un'altra novità di **Pro Cycling Manager**: gioco online integrato. Dal stagione 2011, il Cyanide GameCenter non esisterà più. Sarà sempre disponibile per giocare con le versioni precedenti del gioco, ma d'ora in poi per accedere alle partite online userai il pulsante "Armada" disponibile sulla pagina del menu di gioco.

Il profilo giocatore apre la porta anche ad un sistema di obiettivi. Si tratta di una serie di prestazioni suddivise in tre gruppi: Carriera, Gara e Pista e vanno, ad esempio, dalla performance "Ingaggia ciclista" (da 1 stella) alla performance "Extraterrestre", che consiste nel vincere tutti e tre i grand tour con lo stesso corridore nello stesso anno.

La prima volta che giochi apparirà l'opzione "Crea un nuovo profilo". Per fare questo dovrai inserire un "Nome profilo" (caratteri alfanumerici senza spazi) e un indirizzo valido di posta elettronica, oltre a un Codice giocatore che trovi sul retro del manuale di gioco. Per creare e attivare il profilo giocatore non è necessario essere collegati a Internet. Se vuoi giocare online in qualche tappa, vale la pena controllare se il nome profilo che hai scelto è libero!

Sul tuo PC puoi creare quanti profili vuoi, ma soltanto tre profili online possono essere associati ad un profilo di «PC locale». Inoltre, il profilo viene salvato sul PC locale, non in Internet: per questo, per poterlo trovare non puoi usare un altro PC diverso dal tuo. Le carriere sono associate a un profilo e se lo cancelli cancellerai anche le partite, i replay, ecc. associati a quel profilo.

## ● 3. MENU DEL GIOCO



### 3.1. FUNZIONI DEL MENU PRINCIPALE

**Giocatore singolo:** permette di giocare in modalità Carriera, Corsa a tappe, Singola Tappa oppure Corsa Classica o Corsa su Pista.

**Armada:** crea il tuo team e sviluppallo gradualmente per poter gareggiare online con i migliori giocatori di **Pro Cycling Manager**.

**Pista online:** attiva una partita multiplayer contro amici o giocatori in tutto il mondo via internet; può essere creata o ci si può unire.

**Carica:** ti consente di caricare una partita o un salvataggio esistenti.

**Carica l'ultima partita salvata:** ti consente di ricominciare a giocare dall'ultimo momento in cui hai salvato la partita in una modalità qualsiasi.

Sulla barra in cima alla pagina, da sinistra a destra ci sono 5 icone:

**Crediti:** elenca i nomi di tutte le persone che hanno contribuito alla realizzazione di **Pro Cycling Manager**.

**Gestione profilo:** qui puoi cambiare il profilo in uso oppure modificare alcuni parametri.

**Obiettivi:** qui c'è l'elenco di tutti gli obiettivi del gioco e i tuoi progressi nel raggiungerli.

**Opzioni:** consente di modificare le opzioni video, audio, Internet (vedere di seguito) e della lingua.

**Esci:** consente di uscire dal gioco e, dopo la conferma, di tornare a Windows.

### 3.2. CARICA UNA PARTITA / UN REPLAY

La pagina "Carica una partita" mostra l'elenco delle partite giocate, il tipo, la data di salvataggio e la tua data attuale sul calendario di gara di quella partita. Scegli una partita dall'elenco e fai clic sul pulsante "Carica" per riavviarla. Per eliminare una partita, selezionala dall'elenco e fai clic sul pulsante "Cancella". I replay sono conservati nella directory "Replay" del gioco e sono salvati in tre diversi file: xxx.bin, xxx.cdd e xxx.cdi. Puoi condividere i replay con altri giocatori, ma devi inviare tutti e tre i file. Per vedere un replay, selezionalo e conferma con il pulsante "Carica". Per cancellarlo, usa il pulsante "Cancella".

### 3.3. OPZIONI

#### SCHERMO

Al primo accesso a questa pagina, si vedranno le impostazioni calcolate dal programma di installazione. È possibile modificarle, ma per ottenere le prestazioni ottimali per il proprio hardware, è opportuno lasciarle invariate. Impostazioni troppo elevate tendono a far rallentare notevolmente il gioco in modalità di corsa 3D. È possibile selezionare la risoluzione dello schermo (800x600, 1024x768, ...) nonché la profondità di colore (16 o 32 bit). È inoltre possibile scegliere il livello dell'effetto anti-aliasing (ammorbidimento dei bordi frastagliati) da 0 a un massimo di 4. La casella di controllo «Schermo intero» determina se la visualizzazione del gioco avviene all'interno di una finestra o in modalità a schermo intero.

#### GRAFICA

Come nel caso delle impostazioni «Schermo», è opportuno lasciare invariate le impostazioni grafiche. Riducendo o eliminando alcuni dettagli, si ha la possibilità di aumentare le prestazioni nella modalità 3D su PC poco potenti. È inoltre disponibile la casella di controllo «Mostra città». Se si nota che le impostazioni prescelte influiscono negativamente sull'hardware, è possibile tornare ai valori predefiniti facendo clic sul pulsante «Conferma» a destra della dicitura «Impostazioni predefinite».

Il tasto "Personalizza i colori" ti permette di definire i colori dei vari menu e delle voci di menu in **Pro Cycling Manager**. Non è pensato come uno strumento per tutti quindi l'interfaccia non è necessariamente molto user-friendly! Tuttavia, se vuoi provare, clicca semplicemente su uno dei 10 tasti in alto a destra dello schermo (sono utilizzate le definizioni dell'ideatore!) e poi sposta il cursore verso la casella del colore in alto a sinistra. Ora il cursore cambia in uno strumento a goccia. Il "Colore attuale" dell'elemento è visualizzato in basso a sinistra e sotto di esso una "Anteprima" mostra il colore che attualmente si trova sotto il contagocce. Cliccando con il tasto sinistro del mouse, il colore attuale cambia nel colore della "Anteprima" e vedrai il risultato sul menu in nell'"Esempio:" a sinistra. Quando hai definito la visualizzazione del menu a tuo piacimento puoi salvarla digitando un nome nella casella fra i tasti "Cancella" e "Salva". Fai clic sul tasto "Salva" per scrivere la tua definizione in un file XML (non occorre aggiungere l'estensione XML al nome del tuo file). È possibile definire diverse visualizzazioni ed ognuna di esse può essere selezionata scorrendo la lista disponibile dal menu a tendina in basso a sinistra dello schermo. Per usare una serie di definizioni selezionate, basta cliccare sul tasto "OK". I colori di default del menu di **Pro Cycling Manager** sono salvati nel file "original.xml". Puoi selezionare questo file e cliccare sul tasto "OK" per ripristinare le impostazioni originali del gioco.

#### Una nuova opzione di filtro grafico consentirà di scegliere tra diverse rese cromatiche dello scenario di gioco:

- **Standard:** nessun filtro colore.
- **Desaturato:** desaturazione dei colori per una resa più neutrale o più realistica, a seconda dei punti di vista.
- **Viola caldo:** predominanza delle tonalità tendenti al viola. Filtro particolarmente indicato per la resa delle zone aride.
- **Arancione caldo:** i colori sono più caldi e tendono alle tonalità arancione-giallo.
- **Verde freddo:** i colori sono più freddi e tendono alle tonalità del verde, accentuando così il verde di alcuni paesaggi.
- **Verde-blu freddo:** i colori sono più freddi e tendono alle tonalità del blu verdastro. Questo filtro è interessante in condizioni meteo avverse.

#### OPZIONI SONORE

Per aumentare o diminuire i vari livelli sonori secondo le proprie preferenze, fare clic sui pulsanti «+» o «-».

#### OPZIONI GENERALI

**Lingua:** **Pro Cycling Manager** può essere giocato in svariate lingue (inglese, francese, tedesco, italiano, spagnolo, olandese, ...), nonostante la selezione della lingua specifica dipenda dalla versione installata. I commenti delle gare non sono disponibili in tutte le lingue. Se si cambia lingua in Carriera o nelle varie modalità di corsa il testo non verrà "aggiornato" finché non sarà modificata l'intera pagina.

**Valuta:** Il gioco può essere in Euro, Dollari o Sterline.

**Livello di difficoltà:** Il livello di difficoltà del gioco è preimpostato su «Normale». È possibile cambiare il livello di difficoltà (Facile, Normale, Difficile, Estremo) in qualsiasi momento tranne durante una gara. Il livello di difficoltà determina la forza delle altre squadre durante le corse 3D.

**Ritorna alla velocità normale per eventi importanti:** se questa casella viene attivata, il gioco tornerà alla velocità normale (x1) ogni volta che si verifica un incidente, una foratura o un attacco durante una corsa visualizzata a velocità superiore a quella normale x2, x4 o x8.

**Disattiva sensazioni buone/cattive in modalità multiplayer:** nelle corse in 3D, il rettangolo verticale all'apice della casella informazioni del ciclista (vedi Corsa su strada individuale) può lampeggiare a seconda dello stato di forma del ciclista. Quando il rettangolo lampeggia in rosso, il ciclista si sente male e le sue prestazioni diminuiscono. Quando il rettangolo è verde, invece, significa che il corridore è in buone condizioni fisiche e la sua prestazione aumenta. Questi effetti possono essere disattivati in modalità multiplayer deselezionando la casella di controllo.

**Disattiva variabili ciclista:** ciò consente di disattivare parametri quali le condizioni climatiche preferite di un ciclista in modalità multiplayer, consentendo a tutti i ciclisti di trovarsi su un livello fisso.

**IA passiva multiplayer:** questa opzione consente di disattivare l'IA in modalità multiplayer, in modo tale che solo l'input del giocatore abbia effetto sulla corsa 3D.

**Non mostrare la direzione del vento:** se si seleziona questa casella di controllo, non sarà più visibile la manica a vento rossa e bianca che appare sul ciclista selezionato.

**Allenamento casuale in modalità di gioco Tappa, Classica o Tour:** Quando indicato, l'allenamento dei ciclisti verrà calcolato a random prima di ogni corsa. Non si applica in modalità Carriera.

#### DATABASE

Alla prima installazione, è disponibile un solo database completo. È chiamato «OfficialRelease.cdb» e si trova nella directory «Database» del gioco. Nel database si trovano le informazioni relative ai ciclisti, e alle squadre. Sono disponibili programmi che consentono di modificare il database e di personalizzare il gioco (compreso uno di Cyanide). Per ulteriori informazioni si consiglia di visitare il forum ufficiale del gioco:

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

**Nota:** quando si carica una partita salvata, Pro Cycling Manager carica il database utilizzato quando il gioco era attivo.

**Nota:** ricorda che i database personalizzati potrebbero causare malfunzionamenti nel gioco. Se dovessi riscontrare problemi di natura tecnica dopo aver installato un database personalizzato, prova a rimuovere il gioco e il database personalizzato e a installare nuovamente il gioco. Né Cyanide né Focus forniranno assistenza tecnica per giochi con installati database personalizzati.



## ● 4. GIOCATORE SINGOLO

Quando si seleziona «Giocatore singolo» nel menu principale del gioco, si viene trasferiti alla pagina di menu che presenta le scelte della modalità della partita.

### 4.1. LE MODALITÀ DI GIOCO

**Career:** entra nella modalità Carriera di **Cycling Manager**.

**Per iniziare una partita:**

Vedi «6. MODALITÀ CARRIERA» più avanti.

**Corsa a tappe:** competi in una corsa a tappe completa (83 corse disponibili).

**Per iniziare una partita:**

- 1) Seleziona il tour.
- 2) Seleziona la squadra (dipende dall'opzione scelta).
- 3) Seleziona i ciclisti.
- 4) Seleziona l'equipaggiamento.
- 5) Vai alla corsa.

**Tappa:** competi in una corsa singola (più di 486 corse disponibili).

**Per iniziare una partita:**

- 1) Seleziona il tour
- 2) Seleziona la tappa.
- 3) Seleziona la squadra.
- 4) Seleziona i ciclisti.
- 5) Seleziona l'equipaggiamento.
- 6) Vai alla corsa.

**Classica:** competi in una delle classiche stagionali (più di 137 corse disponibili).

**Per iniziare una partita:**

- 1) Seleziona la tappa.
- 2) Seleziona la squadra (dipende dall'opzione scelta).
- 3) Seleziona i ciclisti.
- 4) Seleziona l'equipaggiamento.
- 5) Vai alla corsa.

**Pista:** partecipa a sette possibili gare su pista.

**Per iniziare una partita:**

Vedi «5. CORSA IN PISTA» più avanti.

### 4.2. LE PARTITE SALVATE

Le partite verranno salvate e aggiornate solamente in modalità Carriera e Tappa. Abbandonando la partita, verrà salvata automaticamente.

## ● 5. CORSA IN PISTA

### 5.1. MODALITÀ DELLA CORSA IN PISTA

Il modulo corsa in pista è indipendente da tutte le altre modalità di corsa e permette di effettuare delle corse singole in 7 eventi ciclistici in pista che si svolgono nel velodromo.

**Volata:** Questa prova è fra 2 ciclisti su 3 giri di pista. Ci possono essere da 1 a 5 manche e il primo a completare i 3 giri è dichiarato vincitore di quella data manche. Il primo a prendere un vantaggio vincente nel totale delle manche è dichiarato vincitore assoluto.

**Keirin:** 6 ciclisti competono faccia a faccia in una volata decisiva. La corsa comincia con i ciclisti già a 50 kph e con 3 giri da fare. Ci possono essere da 1 a 5 manche e tutte le manche devono essere completate. Il ciclista che si piazza meglio rispetto al numero fisso di manche è dichiarato vincitore assoluto.

**Gara ad Eliminazione:** 16 ciclisti competono faccia a faccia, l'ultimo ciclista viene eliminato ogni 2 giri. L'ultimo ciclista rimasto vince la manche/gara. Ci possono essere da 1 a 3 manche e tutte le manche devono essere completate. Il ciclista che si piazza meglio rispetto al numero fisso di manche è dichiarato vincitore assoluto.

**Corsa a punti:** la classifica finale di una corsa a punti si basa sul numero totale di punti ottenuti per ciascuno sprint. I primi quattro a tagliare il traguardo ottengono, rispettivamente, 5, 3, 2 e 1 punto. Per rendere il traguardo ancora più eccitante, i punti per lo sprint finale vengono raddoppiati.

**Scratch:** supera 15 avversari in una corsa strategica su una distanza variabile tra 5 e 7,5 km. Vince il primo che taglia il traguardo.

**200 metri cronometro:** saprai infrangere la barriera dei 10 secondi? Nei primi 550 metri cerca di guadagnare la maggior velocità senza, ovviamente, sprecare tutte le energie. Un consiglio: usa tutto lo spazio disponibile per ottenere il miglior tempo.

**Omnium:** impegnativo torneo che comprende corsa a punti, scratch, 200 metri lanciati ed eliminazione. Vince chi ottiene il maggior punteggio complessivo.

**Ci sono 3 livelli per ogni disciplina in pista :** Principiante, Junior e Professionista. Quando clicchi su un livello, imposterai i parametri della corsa prima che questa abbia inizio. In base all'evento scelto, potrai selezionare l'inizio del torneo (ottavi di finale, quarti di finale, semifinale o finale), il numero dei riscaldamenti (da 1 a 5), il velodromo (1, 2 o 3) e, se disponibile, il numero di giri (20 o 30) o di scatti (4, 6 o 8). Quando clicchi il tasto "Successivo" vai alla pagina di selezione ciclista/attrezzatura. I ciclisti sono definiti da 3 caratteristiche: Accelerazione (accelerata esplosiva), Resistenza (recupero più o meno lento di energia) e Resistenza (più utile nelle corse lunghe ad eliminazione). L'attrezzatura consiste di una struttura, di una parte anteriore e della sala montata posteriore più un casco.

Quando clicchi sul tasto "Successivo" vai alla pagina di stato della corsa. Qui vedrai la corsa o la serie di corse che stanno per partire. Clicca sul tasto "Successivo" per andare alla pista e per iniziare la tua corsa.

## **5.2. SCHERMO CORSE IN PISTA IN 3D**

Lo schermo è più o meno lo stesso per tutti e 3 gli eventi. (Sotto trovi un'immagine composita che mostra i vari elementi che saranno visualizzati nei vari momenti)



**1)** In alto a sinistra dello schermo vedrai un display che mostra l'attuale posizione del tuo ciclista, il numero di giri rimasti e la distanza dal traguardo.

**2)** Mostra il numero di manche di una data corsa. Il numero è definito dal giocatore prima che la corsa cominci. A causa del numero di ciclisti che partecipano ad una corsa ad Eliminazione, questo riquadro è visualizzato dopo che la gara/manche è finita.

**3) Barra delle soste:** (Visualizzata soltanto nelle corse in Volata). Ti dice quante soste sono a disposizione del ciclista. La sosta è possibile quando la velocità di entrambi i ciclisti è 0. Per fare questo, porta la velocità del ciclista ad un minimo e quindi spostalo a destra, sul pendio della pista. Quando la velocità raggiunge 0 la corsa è interrotta e viene visualizzato un piccolo riquadro verticale. Il nuovo riquadro mostra una sequenza casuale di frecce di direzione che il giocatore deve riprodurre premendo le apposite frecce sulla tastiera. Il primo giocatore che non riesce a riprodurre la sequenza deve ripartire, con il suo avversario piazzato in ottima posizione dietro di lui. Ad un ciclista sono concessi soltanto 2 soste "concorrente" contro un avversario. Se tenta di farne una 3a, viene eliminato.

**4) Indicatore di sforzo:** Per i primissimi secondi di una corsa verrà visualizzato "AUTO", il che significa che il ciclista è sul pilota automatico. Quando si spegne puoi cambiare lo sforzo dal livello basso (verde) ad alto (arancione/rosso) usando le frecce Su e Giù. Un piccolo triangolo blu, alla base dell'Indicatore di sforzo mostra lo sforzo reale del ciclista. È lo sforzo reale applicato dal ciclista. La posizione non deve necessariamente corrispondere allo sforzo richiesto dal ciclista. Per esempio, un ciclista che ha un altro ciclista direttamente di fronte a lui sarà ostacolato nel suo sforzo a meno che non sia spostato di lato per guadagno una pista libera.

**5) Indicatore di energia:** È simile alla barra verde di energia nelle corse della strada 3D. All'inizio della corsa è piena e diminuisce lentamente col progredire della corsa. L'indicatore si riempirà automaticamente quando il ciclista farà uno sforzo leggero o moderato. L'indicatore inoltre visualizza un Livello massimo di energia: È il limite massimo di energia a disposizione del ciclista. Aumentando lo sforzo, questo massimo diminuirà. Più la corsa durerà meno sarà possibile raggiungere un livello massimo di energia.

**6) Indicatore di Super Potenza:** È usata per uno sforzo esplosivo e si esaurisce molto rapidamente.

**7) Barra della velocità:** Mostra la velocità del ciclista. Nelle corse in volata, le barre di entrambi i ciclisti vengono visualizzate quando l'avversario compare nello stesso schermo del vostro ciclista. Il colore della barra mostra se il ciclista è o no nella scia di un altro ciclista.

Se è arancione, il ciclista è esposto; se è verde, è protetto. Un ciclista che corre a 60 km/h con una barra verde consumerà meno energia di un ciclista che viaggia alla stessa velocità con una barra arancione.

## **5.3. COMANDI CORSA IN PISTA**

In modalità Corsa in Pista, controllerai soltanto un ciclista. I pulsanti di controllo sono:

**Freccia Sinistra:** Sposta il ciclista verso sinistra

**Freccia Destra:** Sposta il ciclista verso destra

**Freccia in Su:** Aumenta lo sforzo. Lo sforzo aumenta poco a poco ogni volta che premi il pulsante. Quando lo premi molto rapidamente, due volte in successione, fissi immediatamente lo sforzo al massimo

**Freccia in Giù:** Diminuisce lo sforzo.

**V:** Guarda oltre la spalla di sinistra eccessiva. (Non puoi spostare la telecamera come in Modalità Corsa su Strada)

**B:** Guarda oltre la spalla di destra eccessiva. (Non puoi spostare la telecamera come in Modalità Corsa su Strada)

**Barra spaziatrice:** Premi velocemente e di continuo (non tenere premuto!) per inserire il Super Power per uno sforzo extra del ciclista.

**Fine:** in una corsa multigiocatore, ti consente di passare dalla visualizzazione del nome del ciclista allo pseudonimo del giocatore nel pannello a sinistra.

**D:** (solo nelle gare Scratch) Avvicina visuale

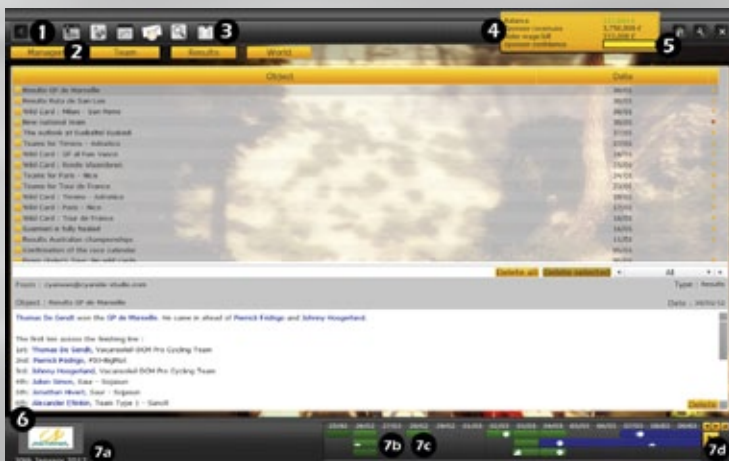
**C:** (solo nelle gare Scratch) Allontana visuale

**Rotellina del mouse in alto:** (solo nelle gare Scratch) ingrandisci la visuale.

**Rotellina del mouse in basso:** (solo nelle gare Scratch) rimpicciolisce la visuale.

## • 6. MODALITÀ CARRIERA – PANORAMICA GE

### 6.1. NAVIGAZIONE IN MODALITÀ CARRIERA



Una volta all'interno della carriera, la schermata di sfondo mostrerà sempre gli stessi elementi statici. Passando da una sezione all'altra, cambia l'area centrale. Qui di seguito troverete un'immagine della schermata di sfondo e una breve descrizione degli elementi statici, che vi aiuteranno ad avanzare nel gioco e ad informarvi sulla vostra situazione attuale

- 1) Nome della pagina attuale.** Le frecce ti permettono di tornare alle pagine visitate in precedenza.
- 2) Le schede del menu principale.** Fai clic su una scheda per visualizzare il relativo sottomenu. Qui potrai accedere a tutte le sezioni di gestione della squadra.
- 3) Queste icone consentono di accedere velocemente alle sezioni più importanti:** calendario, corridori, finanze, messaggi (con il numero di quelli non letti), ricerca e lista.
- 4) La tua situazione finanziaria attuale e il livello di fiducia degli sponsor.**
- 5) I pulsanti «Casa», «Attrezzi» ed «Esci»** nella parte superiore destra dello schermo ti consentono di tornare al menu di gioco (icona «Casa»), di visualizzare le opzioni (icona «Attrezzi») o di tornare a Windows (icona «Esci»). Che si torni a Windows o al menu principale del gioco, la partita verrà salvata automaticamente.
- 6) Il nome e il logo della tua squadra.**

**7) Barra del calendario:** usa la barra del calendario per passare alla giornata successiva, una volta portate a termine tutte le azioni previste per la giornata attuale. Puoi passare direttamente all'evento successivo facendo clic su una data futura (il giorno successivo o qualche giorno più tardi).

La barra del calendario offre inoltre l'accesso diretto alla corsa o al giorno sull'intera stagione. È possibile scorrere il calendario in avanti e indietro, visualizzando 14 giorni alla volta.

La barra è costituita da diversi elementi distinti.

**7a)** La data corrente nel gioco è visualizzata a sinistra.

**7b)** Lungo la parte superiore si trovano i singoli giorni su un periodo di 14 giorni. Se si porta il cursore su qualsiasi data, sono visualizzati i nomi di tutte le corse che hanno luogo in quel giorno.

**7c)** Sotto ciascuna data non vi è nulla oppure una casella colorata. Qui è possibile visualizzare il calendario delle corse della propria squadra. Se non vi è alcuna casella, significa che la squadra non ha alcuna corsa in quel giorno. Una casella colorata significa una corsa, con ciascun colore che designa uno specifico tipo di corsa:

<b>Aranzone</b>	Championato mondiale / nazionale	<b>Rosa</b>	Giro d'Italia
<b>Blu</b>	Corse Cya World Tour	<b>Giallo</b>	Tour de France
<b>Verde</b>	Corse continentali	<b>Rosso</b>	Giro di Spagna

Le icone su una data casella indicano se la corsa/tappa del giorno è un evento cronometro, montagna o collina. Se fai clic su una casella colorata (un evento), appariranno le informazioni della corsa (nome, profilo corsa, ...). Se fai clic direttamente sulla data puoi, se lo desideri, fare avanzare il gioco direttamente a tale data con Pro Cycling Manager che calcola gli eventi nella squadra e nel più ampio mondo ciclistico.

Prima che il gioco inizi il processo di simulazione, chiede se desiderate vedere i risultati di tutte le corse, solo quelli che interessano i vostri ciclisti o solo le posizioni finali di questi ultimi. Se confermate un salto in avanti, il gioco avanzerà giorno per giorno, calcolando gli elementi variabili durante il processo. I messaggi sullo schermo annunceranno l'arrivo di messaggi nella vostra pagina «Notizie».

**7d)** A destra della barra del calendario è presente un gruppo di frecce che consentono di avanzare o arretrare il calendario.

Fare clic sulla grande freccia orientata a destra per avanzare al giorno/evento successivo. Con il passare di ciascun giorno riceverete varie notizie, come contratti di sponsorizzazione, trasferimenti dei ciclisti, risultati delle corse che interessano sia voi sia gli avversari. Le frecce piccole consentono di avanzare avanti e indietro all'interno del calendario e la freccia arrotolata consente di tornare al giorno corrente.

### 6.2. INTRAPRENDERE UNA NUOVA CARRIERA



**Creazione del profilo:** quando inizierete una nuova carriera dovrete creare il profilo del manager. Nella prima pagina ti verrà chiesto il nome, la data di nascita e la nazionalità (utilizzate l'elenco per selezionare la bandiera o fate clic sull'icona della bandiera in questione). Questi dati possono essere fittizi, ovviamente. (Se vuoi mettere la tua



fotografia, l'immagine deve essere salvata in formato TGA 64x64 e inserita nella cartella "\\Gui\Single\ManagerPhoto"). Confermate i dati con il pulsante «Avanti».

**Opzioni della carriera:** dopo la creazione del profilo, comparirà una finestra che ti consentirà di impostare le opzioni della carriera. Clicca sull'icona «?» per ottenere informazioni sulle varie opzioni.

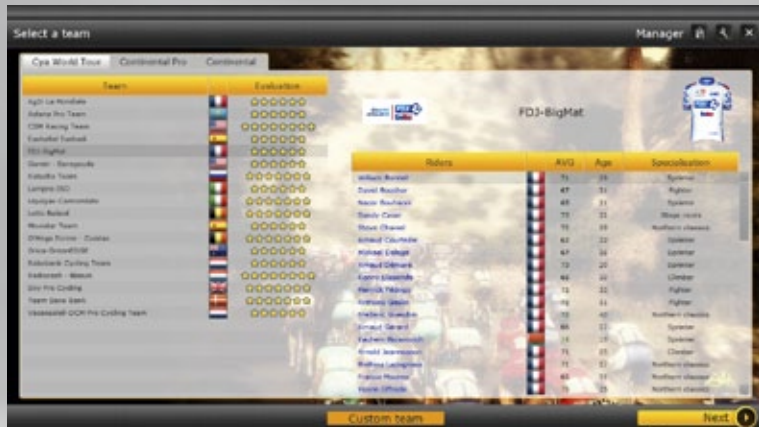
**Orientamento della squadra personalizzata:** ti consente di definire l'orientamento di una nuova squadra. Quanto più alto sarà elevato il valore, tanto più sostanzioso sarà il budget. Tuttavia, riceverai meno informazioni che ti consentiranno di scoprire giovani talenti.

**Evoluzione delle caratteristiche:** questo parametro ti consente di regolare la velocità di miglioramento dei ciclisti. Il gioco è regolato per funzionare correttamente con un valore di 0,5. L'impatto di questo parametro è stato deliberatamente ridotto, per non sbilanciare completamente il gioco. Per far progredire più lentamente i ciclisti, puoi abbassare il valore a zero, mentre per farli migliorare più in fretta, puoi impostare il valore a uno.

**Database:** in generale, il potenziale dei corridori è identico ed è lo stesso in tutte le carriere che affronti. Se spunti la casella «Casuale», il potenziale dei corridori cambierà, in modo da rendere meno prevedibile una carriera.

**Livello di difficoltà:** il livello di difficoltà rappresenta la quantità di denaro che riceverai dallo sponsor nella prima stagione.

- **Facile:** riceverai più del conto stipendi dei tuoi ciclisti.
- **Normale:** riceverai una somma corrispondente al conto stipendi dei tuoi ciclisti.
- **Difficile:** riceverai meno del conto stipendi dei tuoi ciclisti.



**Scelta della squadra:** Per iniziare la carriera di manager, dovrai scegliere un team.

I team possono appartenere a tre divisioni:

● **Cya World Tour:** Questa è la divisione principale, che include i 18 migliori team del mondo, i quali si affrontano nel corso della stagione nelle 28 gare principali e possono anche prendere parte a competizioni continentali nelle categorie HC e 1, estendendo così il loro programma di gare.

● **Continental Pro:** Questo è il secondo livello della gerarchia. Questa divisione è composta da 22 team con un calendario condiviso di gare «Continental» e, su invito, anche «Cya World Tour».

A differenza del girone superiore, qui non c'è un calendario comune, ma una moltitudine di gare in tutto il mondo. Pertanto, sono le richieste geografiche degli sponsor a stabilire il calendario definitivo.

● **Continental:** Questo è il livello più basso del ciclismo professionistico. I team competono esclusivamente all'interno del calendario «Continental». Tuttavia, ciò non significa che le gare siano facili! Spesso, infatti, si affronteranno dei team «Continental Pro» e, in alcuni rari casi, perfino dei team del «Cya World Tour». Inoltre, questa divisione è spesso un trampolino di lancio ideale per giovani ciclisti ambiziosi.

Per giocatori esperti è possibile anche crearsi una squadra personalizzata scegliendo i propri ciclisti. In base al budget selezionato, il team inizierà a gareggiare nella divisione Continental Pro o Continental.

**Nota :** Il livello delle squadre è indicato dal numero di stelle. Più stelle ci sono e più forte è la squadra. Scegliendo una squadra di alto livello affronterai dei giocatori forti e avrai obiettivi posti dagli sponsor ed esigenze più impegnative delle altre squadre.

Alla fine della stagione, i due team che risulteranno ultimi nella classifica «Cya World Tour» saranno relegati alla divisione Continental Pro.

I due team migliori nella classifica «Superprestige» dei Continental Pro saranno promossi al Cya World Tour.

I team Continental non possono essere retrocessi. Per essere promosso alla divisione «Continental Pro», il team deve piazzarsi tra i primi 20 nella classifica «Superprestige» dei team «Continental Pro» e «Continental» (a eccezione dei due team promossi al «Cya World Tour»).

Una volta selezionata la squadra, fate clic sul pulsante «Avanti». Verrai trasferito nel cuore del modulo di gestione di Pro Cycling Manager. È qui dove trascorrerai buona parte del tempo, quando non controlli i ciclisti nelle corse 3D.

Se vedete le schede di gestione di Cycling Manager significa che siete arrivati al vostro nuovo lavoro.

**Nota:** Il cambio di stagione ha luogo il 15 ottobre. Pertanto è possibile vedere la dicitura «Nessun contratto» nella colonna della stagione successiva per i ciclisti che si trovano attualmente nella vostra squadra.

### **6.3. SQUADRA PERSONALIZZATA**

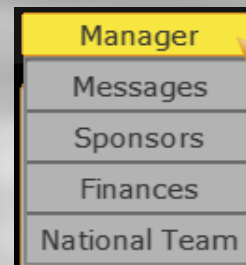
Nell'angolo in alto a sinistra della pagina, inserisci il nome completo della tua squadra. Subito sotto puoi aggiungere una versione abbreviata che verrà visualizzata quando non c'è spazio sufficiente. Quando lo spazio è davvero ridotto, appaiono solo tre lettere, quindi inseriscile nella casella delle «Iniziali». Dopo aver selezionato la nazionalità della tua squadra, puoi scegliere una divisa per i corridori tra le 20 disponibili. A destra trovi i ciclisti consentiti e i parametri di ingaggio, sotto ai quali c'è un elenco di ciclisti con le relative caratteristiche e l'ingaggio mensile. L'elenco è suddiviso tra professionisti indipendenti o «Corridori liberi» e nuove promesse o «Giovani». Fai clic sul pulsante «=>» per trasferire un corridore nel tuo tabellino a sinistra, influenzando immediatamente i parametri dei ciclisti e di ingaggio in alto. Quando un parametro è visualizzato in arancia, significa che hai sfiorato il limite minimo o massimo. Puoi aggiungere/rimuovere corridori fino a trovare il giusto equilibrio.

I «Giovani» sono nuove leve dal potenziale ignoto. Facendo clic sul pulsante «Scout», otterrai un resoconto immediato del valore del ciclista, riducendo però di 1 i «resoconti rimanenti». Le valutazioni possibili sono 4: Senza avvenire, Da sorvegliare, Promettente, Grande futuro. Fai clic sul pulsante «Filtro» per visualizzare i ciclisti di una determinata nazionalità e facilitare la ricerca. Il filtro non si applica ai giovani, in quanto l'elenco mostra solo i ciclisti della nazionalità scelta al momento della creazione del profilo di allenatore.

### **6.4. SALVARE E RIPRENDERE UNA CARRIERA**

I tuoi progressi verranno salvati automaticamente in modalità Carriera, quando ti trovi nei menu di gestione. Abbandonando il gioco o questa modalità, la carriera verrà salvata automaticamente. Per riprendere una carriera esistente, usa i pulsanti «Carica» o «Carica l'ultima partita salvata» del menu principale.

## **• 7. MENU DI GESTIONE**



### **7.1. NOTIZIE**

Con l'avanzare della stagione, molti messaggi sullo schermo annunceranno l'arrivo di nuove notizie. Molti possono essere ignorati finché non avrete il tempo di scorrere la lista. Talvolta però, vedrete sullo schermo un messaggio che dichiara «Alcune notizie meritano la tua attenzione». In questo caso è opportuno che prestate attenzione alla notizia.

Il messaggio che richiede attenzione sarà contrassegnato da un punto rosso. Potrebbe contenere una domanda con relative risposte tra cui scegliere oppure un link a un'altra pagina del gioco. Non è possibile avanzare nel gioco senza aver dato una risposta. Tramite questi messaggi, sarete regolarmente invitati a esprimere un'opinione sugli eventi. Sarà possibile parlare con i media, confrontarsi «faccia a faccia» con un ciclista o parlare alla squadra nel suo insieme. Lo scopo è di generare un piccolo miglioramento nel morale del ciclista o della squadra o per soddisfare gli sponsor.

Ogni ciclista ha un determinato carattere (che non cambia per tutto il gioco) e manifesterà determinate reazioni a un evento. Ad esempio, a seguito della vittoria in una corsa, 2 ciclisti potrebbero non avere la stessa reazione se elogiati dalla stampa o se interpellati direttamente. Lo scopo è imparare a conoscere, poco per volta, il carattere di ciascun ciclista in modo da reagire opportunamente quando necessario.

I messaggi possono essere cancellati in tre modi diversi. Tutti i messaggi presenti in una categoria di menu possono essere cancellati tramite il pulsante «Cancella tutto». In alternativa, è possibile selezionare diversi messaggi da cancellare selezionando le relative caselle di controllo nell'ultima colonna. Una volta che i messaggi sono stati selezionati, la loro cancellazione viene effettuata facendo clic sul pulsante «Cancella selezione». Infine, ogni messaggio può essere cancellato una volta visualizzato facendo clic sul pulsante «Cancella» che si trova in fondo alla pagina.

**Nota:** le gare e gli eventi vengono annunciati nelle notizie, ma devi consultare il calendario per richiedere un invito. A seconda della squadra che gestisci, potresti essere invitato automaticamente ad alcuni eventi.

## **7.2. SPONSOR**

La pagina degli sponsor è suddivisa in diverse schede. La pagina principale mostra il nome dello/degli sponsor attuali; informazioni sul budget e sui contratti; il livello di fiducia dello/degli sponsor nelle tue capacità manageriali; un elenco di obiettivi per la stagione e una lista degli sponsor del passato.

Il livello di fiducia dello/degli sponsor della squadra è rappresentata dalla barra colorata visualizzata a sinistra dello schermo. Si tratta di un parametro fondamentale per il futuro della tua carriera. Il livello di fiducia cambia da febbraio in avanti, a seconda dei risultati delle gare. Se perdi la fiducia, potresti ritrovarti senza lavoro alla fine della stagione. I risultati contano ma è anche utile tenere presente le corse stabilite come obiettivi dallo/dagli sponsor della tua squadra.

Gli obiettivi della stagione rappresentano i desideri più importanti dello sponsor. Raggiungere questi obiettivi significa che lo sponsor ti concederà un alto livello di fiducia.

Da notare che un obiettivo può essere realizzato soltanto una sola volta in una stagione. Se il tuo sponsor richiede una vittoria di tappa al Tour de France, anche vincendone due, solo la prima verrà conteggiata nei vostri obiettivi (anche se la seconda darà fiducia allo sponsor, ma in misura inferiore).

Per ciascuno sponsor c'è una scheda individuale. Qui troverai informazioni dettagliate sulle gare e sui risultati che quello sponsor si aspetta da te. Inoltre, dovresti prestare molta attenzione al livello di soddisfazione rispetto ai corridori nella tua squadra e le gare a cui sono stati iscritti. Anche in questo caso, troverai molte informazioni nella scheda visualizzata facendo clic su «Organico» nel menu a tendina. Il tuo sponsor ti darà la sua opinione sull'ingaggio da paesi diversi e sulla presenza di specifici corridori.

Nel caso in cui uno dei contratti di sponsorizzazione fosse in scadenza per la fine della stagione in corso, apparirà la scheda "Cerca sponsor". Il pulsante "Avvia studio mercato" ti permette di incaricare un agente di cercare un nuovo sponsor. La reputazione dell'agente influirà sul raggio dell'area di ricerca: un agente con una «reputazione straordinaria» consentirà di effettuare una ricerca a livello mondiale, mentre un agente con una «reputazione regionale» lavorerà a livello locale. L'entità dell'accordo potenziale sarà proporzionale alla reputazione dell'agente. Una volta definito il raggio di ricerca, fai clic sulla scheda «Studia il mercato»; il nome e l'assegnazione dell'agente verranno visualizzati nella scheda «Cerca sponsor». Poiché ci vogliono mesi per trovare un nuovo sponsor, è bene che l'agente vada alla ricerca il prima possibile. È una buona idea mandare più agenti contemporaneamente dato che non tutte le trattative andranno a buon fine. Tuttavia, cerca di valutare anche il rapporto convenienza-costi poiché, come immaginerai, gli agenti non lavorano gratis.

Quando l'agente trova un potenziale sponsor, riceverai un messaggio "Trovato nuovo sponsor" nella tua casella di posta. Quindi vai alla scheda di ricerca dello sponsor e fai clic sul pulsante «Negoziare». Qui troverai l'offerta del tuo potenziale sponsor e la tua controfferta, che il tuo agente ti ha consigliato. Se le tue pretese economiche sono esagerate, riceverai un messaggio che ti informa della conclusione delle trattative. Tuttavia, se la differenza tra offerta e controfferta non è eccessiva, lo sponsor potrebbe riaprire il tavolo dei negoziati. Una volta stabilita la cifra di sponsorizzazione, bisogna trovare un accordo sulla durata del contratto. Devi tenere presente che la liquidità che entra nelle tue casse prevede dei vincoli e uno sponsor pretende che la squadra rappresenti la sua provenienza geografica e porti risultati che concorrano a promuoverne l'immagine in una zona specifica. Non sottoscrivere un contratto con un sponsor moldavo, ad esempio, se non hai intenzione di ingaggiare diversi corridori moldavi e correre nell'Europa dell'Est.

## **7.3. FINANZE**

All'inizio della stagione viene destinato a ciascuna squadra un determinato budget. Dovete quindi gestire le spese mensili, nonché i pagamenti straordinari. La scheda «Generale» offre una visione della vostra situazione finanziaria corrente con una speciale enfasi sui compensi dei ciclisti.

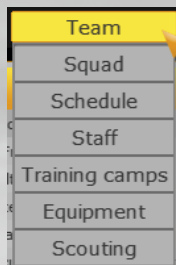
La scheda «Finanze» mostra i bilanci mensili e di fine anno, presentando tutte le entrate e le spese della vostra squadra.

## **7.4. SQUADRA NAZIONALE**

Non dovrai soltanto occuparsi della tua squadra, ma dovrai occuparti anche di una squadra nazionale per i campionati mondiali avranno luogo a settembre. Potrebbe essere la nazionale del tuo paese (la bandiera che hai scelto quando hai creato il tuo profilo di manager) o la nazionale della tua squadra di ciclismo. Viene scelta a gennaio e riceverai un messaggio (o alcuni messaggi) nella tua casella di posta. La tabella "informazioni" di questa pagina ti mostra la nazione di cui ti devi occupare e le date per la selezione iniziale della rosa fino alla selezione finale della squadra. Due tabelle "Corsa su Strada" e "Cronometro" inizialmente mostreranno tutti i tuoi ciclisti nazionali, ma la lista verrà ridotta mentre farai le tue selezioni.



## • 8. MENU SQUADRA



### 8.1. SQUADRA

La pagina «Squadra» vi informa su tutto ciò che dovete sapere sui ciclisti (caratteristiche, contratto, infortuni, stagione, allenamento forma e allenatori) disponibile tramite il menu a discesa sulla parte superiore destra della tabella. Il valore predefinito è «Generale» che visualizza una rapida visione d'insieme di ciascun ciclista.

#### GENERALE

A screenshot of a web application showing a table of cyclist data. The table has columns for Name, Age, Specialization, Promiss, Months, Days, Age, and Contract. The rows list various cyclists with their respective attributes. The table is overlaid on a background image of a cycling race.

Nome	Età	Specializzazione	Promiss	Months	Days	Age	Contract
David Tadeo	44	Figlio	53 Mo	Italy	0	25	2014
Jack Branda	42	Clonista	49 Mo	Italy	0	22	2014
James Griggs	44	Figlio	50 Mo	Italy	0	22	2014
Stefano Caruso	41	Figlio	53 Mo	Italy	0	22	2014
Wesley Conroy	42	Figlio	50 Mo	Italy	0	22	2014
Ruben Santoro	40	Figlio	49 Mo	Italy	0	21	2014
Luca Valentini New Stone	42	Figlio	50 Mo	Italy	0	22	2014
Francesco Grigori	42	Clonista	50 Mo	Italy	0	22	2014
Flavia Santoro	40	Figlio	54 Mo	Italy	0	18	2014
Robb Trow	38	Figlio	49 Mo	Italy	0	24	2014
Francesco Manuel Uboldi	42	Figlio	49 Mo	Italy	0	21	2014
Marco Griggs	44	Figlio	50 Mo	Italy	0	22	2014

Da sinistra a destra vi sono, nazionalità, nome, livello di attributo medio e specializzazione (scalatore, classiche del nord, corse a tappe, ...). Quindi la forma fisica attuale del ciclista. Questa è espressa in punti da un massimo di 100, con i ciclisti in buone condizioni contrassegnati da un quadrato verde (vedere di seguito "9.1.6 Allenamento forma"). I ciclisti con quadrati gialli devono essere osservati con attenzione, mentre quelli con quadrati rossi dovrebbero essere messi a riposo). Quindi c'è il morale. Riveste un ruolo assai importante nella motivazione del ciclista. Un ciclista depresso avrà meno successo di uno che si sente in cima al mondo! Potrebbe persino sprecare un'intera stagione se non farai nulla. Il morale del ciclista è un parametro difficile da controllare, soprattutto perché a volte richiede un'azione di complesso equilibrio tra i desideri del leader di squadra e le richieste degli sponsor. Il modo più rapido per distruggere il morale di un ciclista è di non mantenere le promesse fatte durante le negoziazioni contrattuali! Nella colonna successiva sono riportati il numero di giorni di corsa durante la stagione corrente.

#### CARATTERISTICHE

Ogni ciclista è caratterizzato da 14 differenti caratteristiche. Un clic sull'abbreviazione, presente sulla parte superiore di ciascuna colonna, permette di ordinare la lista relativa a quella caratteristica in ordine ascendente o discendente.

**Pianura (PI):** rappresenta le prestazioni del ciclista in percorsi pianeggianti. È una caratteristica importante per i passisti e per coloro che cercano di vincere una delle classiche.

**Montagna (MO):** rappresenta le prestazioni del ciclista in montagna. È una caratteristica molto importante per gli scalatori e i ciclisti di corse a tappe.

**Collina (COL):** rappresenta le prestazioni del ciclista in un percorso collinare. È importante per gli scalatori e per coloro che cercano di vincere una delle classiche.

**Prologo (PRL):** rappresenta le prestazioni del ciclista nei prologhi. Nelle cronometro, questo parametro è importante come il parametro CRO.

**Discesa (DI):** indica la capacità del corridore nell'intraprendere le discese.

**Cronometro (CRO):** rappresenta le prestazioni del ciclista nelle prove a cronometro singole o a squadre. È una caratteristica molto importante per i ciclisti di corse a tappe.

**Resistenza (RES):** rappresenta l'attitudine del ciclista nel prolungare lo sforzo. Tanto più è elevato il valore della resistenza, tanto più a lungo il ciclista sarà in grado di conservare energie nelle tappe lunghe. Nell'interfaccia di gara la resistenza viene indicata con una barra verde.

**Grinta (GRI):** rappresenta la vivacità di un ciclista. Tanto è maggiore questo livello, tanto più il corridore sarà in grado di sfornare degli attacchi che possono diventare importanti. Nell'interfaccia di gara la grinta viene indicata con una barra blu.

**Recupero (REC):** rappresenta l'attitudine del ciclista al recupero fra due tappe di una corsa. È importante per i ciclisti che ambiscono ad un posto nel podio di una corsa a tappe.

**Pavé (PAV):** rappresenta le prestazioni del ciclista su percorsi in pavé che si possono trovare in alcune classiche. È una caratteristica importante per coloro che cercano di vincere una delle classiche.

**Attaccante (ATT):** rappresenta la capacità di attaccare di un ciclista; fare uno sforzo in più o prendere maggiori rischi pure di vincere una gara.

**Volate (VO):** rappresenta la velocità massima che raggiunge un ciclista durante gli arrivi delle tappe. È molto importante per i velocisti e per coloro che cercano di vincere una delle classiche.

**Accelerazione (ACC):** rappresenta la natura esplosiva di un ciclista, che si traduce nella sua abilità a sferrare attacchi decisivi o di guadagnare un certo margine nelle volate.

**Media (MED):** la media di tutte le abilità.

#### CONTRATTO

Mostra le informazioni relative al contratto e al salario. Mostra inoltre lo stato del ciclista, che viene fissato durante il periodo di negoziazione del contratto. Esistono sei diversi stati, riportati di seguito.

**Leader assoluto:** La squadra è costruita intorno a questo ciclista.

**Velocista:** Se il percorso della gara è adatto, il ciclista sarà sostenuto dalla squadra per provare a vincere la volata finale.

**Ciclista protetto:** è una sorta di elemento libero, che però deve lavorare in favore del team.

**Gregario esperto:** Lavora per il leader, ma nelle corse minori può assumere il ruolo di leader.

**Gregario:** Lavora per i co-leader e per il leader della squadra.

**Giovane talento:** Considerato come corridore di avvenire. Dovrà fare molta esperienza per diventare un leader.

## INFORTUNI

Ogni volta che un ciclista si infortuna, riceverete un messaggio sulla pagina «Notizie». Qui è dove puoi controllare la salute dei ciclisti, registrare gli infortuni e farti un'idea su quando saranno nuovamente in forma.

## STAGIONE

Mostra se il ciclista è impegnato in una gara, in allenamento oppure è infortunato. Nelle condizioni predefinite questo campo è vuoto. Le altre informazioni mostrano il numero delle vittorie e la posizione di classifica del ciclista in una corsa a tappe. Tieni d'occhio l'umore dei ciclisti perché è una delle difficoltà che deve affrontare un manager sportivo: l'umore dei tuoi corridori dovrà rimanere al massimo livello anche quando difendi gli interessi, spesso contraddittori, degli sponsor.

## ALLENAMENTO FORMA

**Forma:** la forma (espressa in punti) è costituita da due componenti: «forma d'allenamento» + «forma di corsa» ed è visualizzata con la sintassi seguente: Punti forma del ciclista (forma d'allenamento/ forma d'allenamento massima + forma di corsa/forma di corsa massima). «Forma d'allenamento» non può mai superare il valore della forma d'allenamento massimo pari a 80 (fissato alla partenza della stagione). Questo valore massimo diminuisce con l'aumentare della fatica del ciclista. «Forma di corsa» dipende dal numero di giorni di corse accumulati recentemente dal vostro corridore e non può eccedere il valore della forma di corsa Max. Occorre sapere che i ciclisti hanno bisogno di alcune competizioni nelle gambe per fare alzare questo secondo valore a 20 pti che corrisponde al massimo assoluto. Attenzione, il valore massimo diminuisce poco a poco quando il corridore ha molti giorni di corsa. Un corridore sarà dunque meno efficiente alla fine di stagione se ha già corso molto prima.

**Fatica:** a partire da una certa forma di allenamento un corridore comincia ad accumulare fatica. Questa stanchezza limiterà la forma che potrà raggiungere un corridore e gli impedirà allora di avere una forma sufficiente per arrivare al suo miglior livello. Per diminuire la stanchezza non esistono soluzioni miracolose: il riposo! Dovete allora diminuire la percentuale d'allenamento e far fare un lungo periodo di riposo al vostro corridore.

**Giorni di corsa:** il numero di giorni di corsa che ha accumulato il vostro corridore durante la stagione. Attenzione al numero di giorni dei vostri ciclisti. Un corridore che disputa troppe corse vedrà la sua forma di corsa diminuire al massimo. Ancor più grave per i giovani ciclisti che affrontano stagioni troppo lunghe perché potrebbero subire delle gravi ripercussioni sul loro fisico e perderanno definitivamente il potenziale per poter diventare un grande corridore!

**Programma:** qui viene visualizzato il programma di allenamento seguito dal corridore (vedi di seguito "9.1.8 Scheda del ciclista").

## ALLENATORI

**1) Specializzazione:** Un ciclista può avere una di 7 possibili specializzazioni: Scalatore, Velocista, Cronoman, Passista, Lottatore, Corse a Tappe, Classiche del Nord. La specializzazione è una funzione degli attributi del ciclista ed è determinata dall'IA del gioco. Tuttavia, è possibile allenare un ciclista verso una specializzazione diversa, sebbene il risultato non possa essere garantito.

**2) Allenamento:** Selezionate il tipo di allenamento che desiderate applicare al ciclista. È generalmente meglio lasciare i valori predefiniti, a meno che non si desideri far progredire un ciclista in una direzione diversa. Il risultato di tale allenamento non è garantito.

**3) Allenatore:** Potete scegliere quale allenatore si occupa di un corridore. Un corridore può avere soltanto un allenatore alla volta e gli allenatori perdono in efficacia se date loro troppi ciclisti da seguire. Ciò viene riportato nella colonna «Ciclisti (Effetto)». Un allenatore che ha sotto la sua cura 15 ciclisti avrà un voto «Molto negativo» mentre l'efficacia di uno che ne ha soltanto 5 sarà, ad esempio, «Eccellente».

## SCHEDA DEL CICLISTA

Quando clicchi sul nome di un ciclista nella lista della rosa, aprirai la sua scheda personale. Le varie pagine secondarie sono disponibili attraverso il menu a tendina in alto a destra della scheda.

Puoi quindi visualizzare lo stato di salute del tuo ciclista, le sue preferenze in termini di corse e tempo, i suoi risultati in carriera, ecc. La pagina secondaria più importante è "Allenamento", che ti permette di fissare il programma di allenamento del tuo ciclista. Sono previsti numerosi programmi (disponibili da un menu a tendina) che permette che il tuo ciclista si metta in forma per le classiche delle Ardenne o il Tour de France, per esempio. Tuttavia, ti è possibile elaborare un programma personalizzato.



Ci sono 6 livelli di allenamento, ciascuno con un dato colore. È impossibile spostarsi direttamente da un dato livello di allenamento senza prima aver passato 2 o 3 settimane sul livello precedente. Un ciclista che mira all'allenamento in montagna durante la Parigi - Nizza deve quindi cominciare ad allenarsi presto ed il suo programma non assomiglierà in nessun modo a quello di un ciclista che punta al Tour de France.

È impossibile modificare qualsiasi programma previsto, ma i "Programmi personalizzati" possono essere adattati a piacere. Prima di tutto seleziona uno dei 30 programmi personalizzati e poi clicca sull'icona della lente d'ingrandimento. Si apre un ingrandimento di quello che, inizialmente, può sembrare un programma di allenamento leggero di Livello 1. Nella parte alta della pagina è presente una lista di tutte le corse in calendario. Quando clicchi una data corsa, la sua posizione è indicata sul calendario, sotto. Clicca sul pulsante "Modifica I programmi" per sviluppare un programma con una schermata per passare ad una, o ad alcune, corse. Clicca in un punto qualsiasi del programma attuale per accrescere il livello di allenamento in una data settimana. Un clic e la barra aumenta in altezza; un secondo clic ed essa aumenta ancora. È inoltre possibile aumentare o ridurre la dimensione/il colore di una barra girando la rotellina del mouse. In questo modo puoi aumentare il tuo allenamento durante una data settimana fino al



Livello 6, ma devi considerare le regole della curva di allenamento. Un ciclista non può raggiungere l'allenamento di Livello 6 senza passare prima 3 settimane al Livello 5. Né può raggiungere il Livello 5 senza passare prima 3 settimane al Livello 4. Il tuo programma non sarà salvato se non ti attieni a queste regole e se provi a confermare un programma errato cliccando sul pulsante "Conferma programma", un messaggio ti dirà se il programma contiene degli errori. Confermando il tuo programma lo salvi come parte del file dei programmi di default "CyclistSchedule.xml". Tuttavia, è possibile salvare il tuo programma inserendo un nome di file a sinistra della finestra e cliccando sul pulsante "Salva". Puoi quindi salvare e ricaricare vari programmi per i diversi ciclisti in gare diverse. Clicca sul pulsante "Esci" e poi sul pulsante "Indietro" per andare di nuovo alla scheda personale del ciclista.

## 8.2. PIANIFICAZIONE

Mostra l'elenco delle gare e delle iscrizioni. Passa da un mese all'altro per una panoramica di tutte le gare a cui ti sei iscritto e a quali non lo sei ancora. Puoi richiedere gli inviti o annullare le iscrizioni facendo clic sulla casella relativa alla gara. Verifica accuratamente le richieste dello sponsor prima di modificare il calendario del team.

Qui di seguito sono elencate le varie fasi dell'iscrizione:

<input checked="" type="checkbox"/> (blu) Obbligatoria	<input checked="" type="checkbox"/> (verde) Iscritto	<input checked="" type="checkbox"/> Rifiutato
<input checked="" type="checkbox"/> (blu) Wild-card richiesta	<input checked="" type="checkbox"/> (verde) Invito richiesto	<input checked="" type="checkbox"/> Obiettivo

**Nota:** Sotto la tabella è visualizzata la data entro la quale è possibile modificare le iscrizioni alla gara per il periodo considerato.

**Attenzione:** Se hai ritirato l'iscrizione da una gara, dovrai presentare una nuova iscrizione per parteciparvi.

## PROGRAMMI DEI CICLISTI

Puoi anche gestire il programma individuale di ogni corridore nella scheda Ciclisti del menu Team>Programma. L'interfaccia si divide in due parti: una panoramica del programma del team (nella parte superiore) e una dei programmi individuali (nella parte inferiore). Per assegnare una gara a un corridore, trascina e rilascia una gara dal programma del team al programma individuale. Se assegni una gara al corridore sbagliato, clicca con il pulsante sinistro o destro del mouse sulla gara in programma per eliminarla.

Quando i corridori vengono pre-iscritti, possono verificarsi tre possibili casi:

- 1) Se hai pre-iscritto un numero inferiore di corridori rispetto a quello minimo richiesto (in rosso), al team verranno aggiunti automaticamente i corridori mancanti il giorno stesso della gara.
- 2) Se hai pre-iscritto il numero minimo di corridori richiesti (in nero), il team non subirà modifiche.
- 3) Se hai pre-iscritto un numero elevato di corridori (superando il numero massimo, in rosso), i corridori in eccesso verranno rimossi automaticamente dal team il giorno stesso della gara.

## 8.3. STAFF

La pagina staff contiene i dettagli tecnici dello staff della squadra come ad esempio gli osservatori, gli allenatori o i medici:

**Osservatori:** ti aiuteranno a scoprire giovani talenti da tutto il mondo o professionisti che non conosci ancora.

**Allenatori:** lavoreranno fianco a fianco con i tuoi corridori, per migliorarne le abilità.

**Medici:** ti consentiranno di recuperare più velocemente dagli infortuni.

È possibile rinnovare un contratto, licenziare il personale o assumere un nuovo assistente di squadra. Per farlo, basta usare i pulsanti «Prolungare», «Licenziare» e «Nuovo staff». Non è possibile licenziare il personale prima dell'ultimo anno di contratto. Il numero di osservatori della squadra è limitato a sei. Ogni membro dello staff ha la sua reputazione, che può essere: mitica, internazionale, nazionale o regionale. Naturalmente, gli individui più quotati saranno anche più esigenti in termini di denaro.

Da notare che, che assumendo più di un assistente, sarà necessario pagare un premio doppio per ottenere la firma del contratto.

## 8.4. RITIRI DI PREPARAZIONE

Nelle squadre ciclistiche professionistiche, i ritiri di preparazione sono sempre più comuni. Tutte le squadre effettuano la preparazione della stagione agonistica in zone climatiche vantaggiose come l'Europa del sud o l'emisfero sud. Se le vostre finanze sono sufficienti, dovrete organizzare un ritiro di preparazione per la vostra squadra nel mese di gennaio. Questo ritiro avrà un effetto positivo sulla forma dei ciclisti.



1) **Selezionare la zona** in cui si vuole effettuare il ritiro.

2) **Scelta del ritiro:** I puntini colorati in modo diverso corrispondono ai luoghi disponibili, con le relative specializzazioni (Tempo libero, Pre-stagione, Montagna, Cronometro, Pavé e Colline).



- **Tempo Libero:** Questo ritiro consente a un corridore di riposare dopo una stagione lunga e difficile, e permette di recuperare punti gara per poter cimentarsi in nuove competizioni. L'effetto sul morale del ciclista è immediato!
- **Pre-stagione:** Allenamento essenziale per riguadagnare la forma fisica prima dell'inizio della stagione. Durante un ritiro dedicato alla preparazione, non avrai accesso al programma di allenamento tramite l'interfaccia. Gli effetti sulla forma fisica saranno visibili una volta ritornati dal ritiro.
- **Montagna:** Questo ritiro consente al corridore di guadagnare un aumento temporaneo della sua abilità di scalatore (MO). L'effetto dura approssimativamente 12 settimane e poi si affievolisce.
- **Cronometro:** Questo ritiro consente al corridore di guadagnare un bonus temporaneo della sua abilità di cronometrista (CRO). L'effetto dura approssimativamente 12 settimane e poi si affievolisce.
- **Pavé:** Questo ritiro consente al corridore di guadagnare un bonus temporaneo della sua abilità sul Pavé (PAV). L'effetto dura approssimativamente 12 settimane e poi si affievolisce.
- **Colline:** Questo ritiro consente al corridore di guadagnare un aumento temporaneo della sua abilità in collina (COL). L'effetto dura approssimativamente 12 settimane e poi si affievolisce.

### 3) Costi e tasse.

### 4) Il pulsante «Prenota» vi consente di prenotare il ritiro.

**5) Scheda «Seguito»:** consente di tenere traccia dei ritiri di preparazione attuali o in programma.

Dopo aver fatto clic sul pulsante «Prenotare», si aprirà una finestra che ti consentirà di stabilire i dettagli finali.



- 1) Date:** Potete scegliere la data di inizio e la durata del ritiro (da 3 a 10 giorni).
- 2) Scelta dei ciclisti:** Qui selezionate quei ciclisti che prenderanno parte al ritiro. Potete selezionare i ciclisti individualmente facendo clic sulla casella accanto al nome del corridore. In alternativa, potete selezionare tutti gli atleti facendo clic sul pulsante «Tutti i ciclisti». Il costo del ritiro varia in base al numero dei partecipanti.
- 3)** Confermate la prenotazione facendo clic sul pulsante «OK» oppure annullate mediante il pulsante «Annulla». Potete annullare il ritiro di preparazione che avete già prenotato. Tuttavia perderete il 50% del costo se annullate prima della data di inizio e il 100% dopo tale data. Puoi organizzare ritiri di preparazione simultanei così, ad esempio, un gruppo di ciclisti può essere inviato ad allenarsi nel freddo clima del nord della Francia mentre un secondo gruppo potrebbe godersi il clima mite e soleggiato del Mediterraneo.

## 8.5. EQUIPAGGIAMENTO



Le pagine dell'equipaggiamento vi permettono di acquistare telai, ruote e caschi per la vostra squadra. All'inizio della vostra carriera, la squadra sarà equipaggiata con il modello base di ciascun produttore. La casella è già contrassegnata con la dicitura «Acquistato». Ogni parte di equipaggiamento ha fino a sei stelle che ne indicano la qualità in riferimento ai vari tipi di percorsi (pianura, montagna o cronometro). Se desideri procedere con l'acquisto, fai clic sul pulsante «Acquista». Per indicare la disponibilità, si utilizzano diversi colori. L'equipaggiamento che hai già acquistato o che potresti acquistare è scritto su sfondo blu chiaro. L'equipaggiamento non ancora disponibile è scritto su sfondo grigio-blu (potresti acquistare il telaio, le ruote o il caschetto in questione solo quando hai acquistato il modello precedente nella gamma). Il nome dell'articolo di equipaggiamento del quale visualizzi attualmente l'immagine è indicato dal nome del fornitore in giallo connesso al nome del modello in giallo.

Questa scheda consente di acquistare tutti i marchi e i modelli di equipaggiamento del gioco. Ogni acquisizione ha un costo, ma migliorerà le prestazioni dei ciclisti.

## 8.6. RICERCA DI CICLISTI

La ricerca di nuovi talenti consente di trovare giovani ciclisti per la tua squadra. Puoi assumere un massimo di 6 osservatori e ogni ricerca può durare da due settimane a un mese e mezzo. Quindi è impossibile coprire il mondo intero. Maggiore sarà la fama dell'osservatore, più saranno affidabili e sicuri i suoi rapporti. Tuttavia, l'affidabilità di un rapporto lascia talvolta qualcosa a desiderare. Pertanto non devi esitare ad inviare un secondo osservatore per controllare una zona già visitata da un collega. A volte potresti ricevere consigli differenti riguardo gli atleti.

### RICERCA DI CICLISTI

Gli osservatori possono essere inviati in diversi paesi e regioni semplicemente selezionando la destinazione con un clic sulla mappa del mondo. La mappa può essere spostata trascinando le frecce ai lati. L'Europa è visualizzata più in dettaglio rispetto al resto del mondo e puoi avvicinare o allontanare lo zoom usando l'icona della lente di ingrandimento.



**1)** Metti il cursore su un punto all'interno di una zona specifica per scoprire il tipo di profilo corridore da trovare. Facendo clic sul punto attiverai il pulsante «Invia».

**2) Informazioni osservatore:** Mostra lo stato attuale di un osservatore. Più la reputazione di un osservatore è vasta, più affidabile sono i suoi resoconti. Inoltre puoi vedere le sue inclinazioni a trovare un particolare tipo di ciclista: Classico, Montagna, Volata o Cronometro. La barra "Conoscenza" è specifica per ogni zona visitata e più un osservatore sta in una data zona, più la barra crescerà. Inoltre, l'osservatore riceverà un piccolo bonus se proviene dalla regione visitata. Più è lunga la barra, migliori saranno le informazioni raccolte. Più a lungo un osservatore sta lontano da una regione già visitata, più la sua "Conoscenza" si abbasserà.

**3)** Fai clic sul pulsante «Invia» (a cui è stato aggiunto il nome della zona selezionata) affinché l'osservatore inizi la missione. Le informazioni sulla regione visitata vengono immediatamente aggiornate accanto al nome dell'osservatore.

#### OSSERVATORI

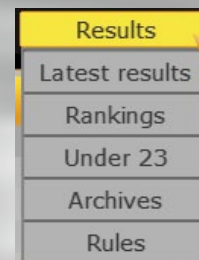
La pagina Osservatori ti mostra le informazioni su ciascun osservatore: Missione attuale, resoconti, conoscenza di una data regione, ecc. Se vuoi richiamarlo da una missione clicca sul pulsante "Richiama osservatore". Gli osservatori si occupano di una missione in una data zona finché non li richiami. Loro ti invieranno regolarmente dei rapporti su ciascun ciclista che hanno osservato. Tali resoconti appariranno nella tabella "Rapporti".

#### RAPPORTI

Ogni osservatore invierà sistematicamente dei resoconti individuali sui ciclisti visionati durante una missione e dovrai controllarli regolarmente per visionare coloro che hanno trovato. Qualora l'osservatore abbia visitato diverse regioni, dovrai usare le frecce destra/sinistra in cima alla tabella per esplorare le varie aree. È possibile visualizzare la scheda personale di un ciclista cliccando sul suo nome. Di un ciclista giovane non verificato, non saranno indicate caratteristiche salienti, preferenze, ecc. In fondo alla pagina «Rapporti» si trovano due pulsanti: "Monitor" e "Sponsor". Il pulsante "Monitor" ti consente di incaricare un osservatore di prendere informazioni su un giovane ciclista. Qualora l'osservatore sia ancora nella regione in cui ha avvistato per la prima volta il giovane ciclista, il monitoraggio durerà fino a quando l'osservatore non cambierà zona. Ciò gli permetterà di farsi un'opinione sul potenziale del ciclista. Alla fine del periodo di verifica il commento nella colonna "Potenziale Stimato" può cambiare. Tuttavia, questo risultato è sempre subordinato alla fama del tuo osservatore. La colonna "Monitor" indica per quanti giorni, se conclusi, il ciclista è stato osservato. Se non desideri far firmare immediatamente ad un ciclista, ma desideri ammorbidirlo per un approccio futuro puoi offrirgli il tuo aiuto - attrezzatura, allenamento, finanziamento (o tutti e 3). Lo puoi fare cliccando sul pulsante "Sponsor" (disponibile anche sulla scheda personale del giovane ciclista). Si apre una piccola finestra pop-up e puoi cliccare sul pacchetto sponsor di tua scelta. Ti risponderà tramite la pagina "Notizie". Potrai attendere fino al termine della stagione prima di offrire un contratto.

Tuttavia, può già essere in contatto con un'altra squadra.

## 9. MENU GARE



### 9.1. ULTIMI RISULTATI

Questa pagina mostra i risultati delle gare più recenti: risultati individuali di tappa, la classifica individuale generale, la classifica dei velocisti, la classifica degli scalatori, la classifica di squadra per tappe e quella generale. Potete selezionare la corsa di cui desiderate vedere i risultati nella casella di riepilogo a discesa, situata in alto a destra sulla pagina.

### 9.2. CLASSIFICHE

Vi sono 3 schede (Individuale, Squadre o Mondiale) e in ciascuna di esse vi è una serie diversa di tabelle di classifica. Sulla parte destra di ciascuna pagina, una casella di riepilogo a discesa consente di visualizzare tabelle/risultati per Cya World Tour, Continental, Superprestige, Vittorie per la stagione selezionata.

### 9.3. UNDER 23

Qui puoi vedere le classifiche internazionali dei ciclisti più promettenti nel gruppo Under 23.

### 9.4. PALMARES

Vi sono cinque schede: Palmares, Statistiche stagionali, Record, Performance e Star dell'anno.

**Palmares:** mostra i primi 25 posti dei risultati di tutte le gare, a partire dal 2007. Le gare sono suddivise in categorie (CM, CM CRO, CTT TDF, ecc...).

**Statistiche stagionali:** mostra i risultati e le classifiche dei campionati chiave, e le gare della stagione selezionata.

**Record:** mostra i record segnati (principalmente di vittorie) nei tre tipi di gare: tour importante, classica e tour. Per esempio, i record dei tour importanti fanno riferimento al Tour de France, il Supergiro d'Italia e la Vuelta a España.

**Performance:** mostra una varietà di prestazioni eccezionali nel corso degli anni.

**Star dell'anno:** mostra i corridori nominati e i risultati annuali del premio «Star dell'anno».

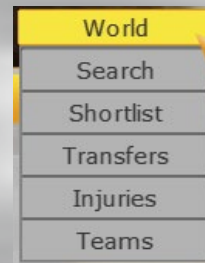
**Nota:** ricorda che è possibile battere i record e le performance storiche. I nuovi record vengono salvati nella sezione Palmares.

## 9.5. REGOLE

Un promemoria delle regole relative a divisioni, gare e scala è disponibile su tre diverse schede.

## 10. MENU MONDO

Questo menu consente di guardare oltre il tuo team e ciclisti ed è particolarmente utile quando si cerca di nuove reclute tra le attuali ciclisti professionisti.



### 10.1. CERCA

Questa pagina consente di consultare l'elenco di tutti i ciclisti professionisti nel database del gioco. Devi usare le pagine "Osservatori" o "Under 23" per avere un'idea di cosa succede ai tuoi ciclisti dilettanti. Puoi usare il menu a tendina (in alto a destra della tabella) per visualizzare la lista dei dettagli del contratto, delle caratteristiche dei ciclisti o le classifiche stagionali. Il filtro nella parte inferiore dello schermo ti consente di ordinare secondo vari parametri (caratteristiche ciclista, età, compenso, ...). Usa questi menu a tendina per attivare un dato parametro e i numeri selezionabili a destra ti consentiranno di impostare i criteri. Quando clicchi sul pulsante «Cerca», verrà visualizzato l'elenco dei ciclisti corrispondenti ai tuoi criteri. È possibile filtrare fino ad un totale di 5 parametri utilizzando gli operatori E/O. Puoi quindi salvare e ripristinare il tuo filtro utilizzando i pulsanti «Salva» e «Carica». Per resettare il filtro utilizza i pulsanti "Cancella" a sinistra.



Se vedi un ciclista che ti interessa, clicca sul suo nome per aprirne la scheda personale. Sono presenti due pulsanti in fondo alla pagina: «Contatto» o «Rinnovare» (se appartiene alla tua squadra), e «Lista breve».

**Contatta:** se clicchi sul pulsante "Contatto" fuori dalla finestra delle trattative (luglio-ottobre) riceverai un messaggio che ti dirà di attendere fino a luglio. Se il ciclista al momento è senza contratto, verrà visualizzato un pop-up di trattativa. Vedi "10.3 Trasferimenti" sotto per ulteriori informazioni su trattative e trasferimenti.

**Lista breve:** Crea una breve lista di ciclisti che desideri seguire.



## 10.2. LISTA BREVE

La lista breve visualizza un elenco di ciclisti che desiderate tenere d'occhio.

## 10.3. TRASFERIMENTI

La pagina dei trasferimenti ti consente di gestire lo stato dei contratti esistenti in entrambe le direzioni (acquisti e vendite). Una casella di selezione con quattro voci (La mia squadra, In corso, Arrivi e Partenze) consente di filtrare l'elenco. La stagione di **Pro Cycling Manager** è suddivisa in due parti distinte. La stagione delle corse va dal 1° gennaio al 15 ottobre. Da allora in avanti, fino alla fine dell'anno la stagione è chiusa. Per i ciclisti è un periodo di vacanza, ma per il manager è invece un periodo in cui cerca di rivitalizzare la squadra con nuovi talenti. Potete sfruttarlo per negoziare sia con i ciclisti sia con le relative squadre. Tutti i contratti di Pro Cycling Manager hanno validità fino al 15 ottobre dell'anno seguente. Dal 1° luglio al 15 ottobre potete offrire un contratto per la stagione entrante a un ciclista che sarà senza contratto il 15 ottobre (uno che attualmente è senza squadra o con una squadra, ma senza il rinnovo del contratto). Se firmate con un ciclista che sarà senza contratto, non sarete obbligati a pagare il compenso alla sua squadra.

Nella prima stagione della tua carriera, potrai assumere gratuitamente un corridore nei primi giorni della tua carriera.

Dates	Azioni
1° gennaio – 1° luglio	Rinnovo del contratto con i ciclisti nell'ambito della tua squadra.
1° luglio - 15 ottobre	Offerta di contratto ai ciclisti che non hanno contratto dal 15 ottobre.
15 ottobre - 1° gennaio	Offerta di contratto, licenziamento.



Si accede al sistema di negoziazione del contratto tramite il database del ciclista. Tutti i database dei ciclisti sono simili, salvo per i tre pulsanti di azione alla base dello schermo. La finestra pop-up delle trattative è divisa in 3 parti. Il terzo superiore mostra cosa cerca il corridore. Nel secondo terzo puoi fare un'offerta che comprende lo stato, la durata del contratto e il salario. Fai attenzione, perché lo stipendio promesso a un corridore influirà negativamente sul morale, se non viene rispettato. Puoi spuntare la casella «Scattista», per offrirgli il ruolo di scattista. Nel terzo inferiore della finestra, compariranno le tue spese attuali in termini di stipendi.

Un corridore potrebbe introdurre una clausola contrattuale (per esempio che la squadra resti in una determinata divisione), nel corso delle trattative. Qualora queste clausole non vengano rispettate, il contratto non avrà validità.

Una volta confermata l'offerta, il corridore verrà visualizzato il giorno successivo nella pagina «In corso» del menu «Trasferimenti».

### COLLOQUI CONTRATTUALI CON I VOSTRI CICLISTI

**Rinnovo:** Consente di rinnovare un contratto con un ciclista della squadra esistente, che avrà decorrenza il 15 ottobre. Prima iniziare a negoziare il contratto con uno dei vostri ciclisti, minori sono le possibilità di vederlo interessato a una squadra avversaria. indennità.

**Licenzia:** consente di cessare un contratto con un ciclista esistente. Tuttavia, dovrete pagare un certo importo a titolo di compensazione, in funzione del periodo rimanente del contratto.

### COLLOQUI CONTRATTUALI CON UN CICLISTA SENZA CONTRATTO

Puoi aggiungere il corridore alla lista breve e, qualora tu voglia assumerlo, puoi fare clic sul pulsante «Contatto». Così facendo, potrai contattare un corridore il cui contratto scadrà il 15 ottobre o che attualmente non fa parte di una squadra.

### COLLOQUI CON UN CICLISTA SOTTO CONTRATTO CON UNA SQUADRA AVVERSARIA

Puoi aggiungere il corridore alla lista breve e, per fare un'offerta a un membro di un'altra squadra, devi fare clic sul pulsante «Contatto». È possibile entrare in trattativa soltanto dal 15 ottobre al 1° gennaio. Una volta raggiunto un accordo con la squadra, devi trattare con il corridore.

Il rovescio della medaglia nel contattare gli avversari per acquistare un ciclista sotto contratto è che tali avversari potrebbero contattarvi e fare offerte per i ciclisti della vostra squadra. Il valore di un ciclista nel suo database personale e il suo stato all'interno della squadra può servire come indicatori per quanto riguarda il valore del suo trasferimento.

Stato	Descrizione
<b>Leader assoluto</b>	La squadra è costruita intorno a questo ciclista
<b>Velocista</b>	Se il percorso della gara è adatto, il ciclista sarà sostenuto dalla squadra per provare a vincere la volata finale
<b>Ciclista protetto</b>	Ciclista libero da ruoli di gregario, che in alcuni casi lavora per la squadra
<b>Gregario esperto</b>	Lavora per il leader, ma nelle corse minori può assumere il ruolo di leader
<b>Gregario</b>	Lavora per i co-leader e per il leader della squadra
<b>Giovane talento</b>	Considerato come corridore di avvenire (età max 22 anni), dovrà fare molta esperienza per diventare un leader

## **10.4. INFORTUNI**

Qui puoi consultare un elenco di ciclisti infortunati. Nel caso dei membri della tua squadra, puoi assegnare un medico per abbreviare il periodo di inattività del corridore. Se un medico non si sta già prendendo cura di un corridore (e hai un medico libero al momento) puoi unire i due nella scheda "Info corridore". Fai clic sui nomi dei corridori e poi seleziona "Info corridore" dal menu a tendina in alto a destra. Dalla voce "Salute" puoi selezionare un medico dalla lista a tendina. Una modifica alla data «Ritorno» confermerà che il dottore è stato assegnato. Per i giocatori di altre squadre, puoi vedere informazioni sull'infortunio e la data prevista di ripresa dell'attività sportiva.

## **10.5. SQUADRE**

Questa pagina consente di osservare le squadre del Cya World Tour e Continental Tour e di visualizzare i database sui ciclisti individuali.

# **• 11. LA CORSA SU STRADA**

Potete arrivare a una corsa in due modi: nel corso di una carriera o attraverso la selezione di un evento sportivo unico dalla pagina «Giocatore singolo». Comunque, qualunque sia il percorso che vuoi seguire, sarai davanti alla linea di partenza mediante la stessa procedura: selezione della corsa (fatta dal gioco nella modalità "Carriera"); la selezione mostra informazioni sull'evento sportivo che può essere una corsa singola o a tappe; selezione di squadra, ciclisti e attrezzatura selezione della modalità di gara; definizione dello stato del ciclista e strategia di gara.»

**Simulazione di una gara:** uno dei piaceri di Pro Cycling Manager è la micro-gestione dei ciclisti durante le sequenze della gara in 3D. In ogni caso, facendo clic sul pulsante «Simula», il gioco avvierà la simulazione della corsa (non a schermo), e dopo pochi secondi, mostrerà l'esito della corsa. Sarà necessario, tuttavia, fornire alcune istruzioni di gara prima di avviare la corsa simulata. (vedere di seguito Simulazione).

**Simulazione dettagliata:** premendo il pulsante «Simulazione dettagliata», il gioco correrà la gara al tuo posto. Potrai visualizzarne i progressi e ottenere dettagli in tempo reale sugli eventi di gara.

Così come in una gara in 3D, puoi variare la velocità del gioco da x2 a x8.

La simulazione dettagliata ti permette di impostare strategie e tattiche ottimizzate in base al tipo di corsa.

- **Corsa su strada:** imposta tattiche di strada come «Aumenta il ritmo» in una distanza determinata, facendo scorrere gli indicatori orizzontali del profilo di gara. Per ciascun ciclista verranno impostate tattiche individuali, come «Proteggi il leader» o «Distanza scatto».

- **Cronometro individuale:** scegli fra le 3 tattiche, a seconda del profilo di gara e delle caratteristiche del ciclista. Aumenta la % di sforzo se sono presenti delle sezioni in discesa, per ottenere tempo di recupero. Riduci la % di sforzo se la distanza è superiore a 50 km.

- **Cronometro a squadre:** cerca di posizionare 4 o 5 ciclisti che si diano il cambio (o più se questi sono allo stesso livello), dopodiché regola la frequenza dei cambi. Una caratteristica CRO più alta vuol dire che un ciclista può tirare più a lungo.

In questo modo potrai anche interagire con i tuoi ciclisti, modificando in tempo reale la tattica per adattarla all'evolversi della gara.

## **11.1. SELEZIONE DELLA CORSA**

Nella modalità «Carriera» la corsa è imposta dal calendario di **Pro Cycling Manager**.

La vostra squadra è invitata a partecipare a un certo numero di gare, alle quali puoi aggiungerne altre se lo ritenete opportuno. Con il trascorrere della stagione il gioco vi condurrà automaticamente a sostenere i vostri impegni sportivi in base alle date previste. È possibile vedere il profilo della corsa selezionata (o imposta) nell'angolo in alto a sinistra, tra il nome della corsa e la lunghezza del percorso. A destra vedrete l'altimetria che mostra la conformazione del terreno e la posizione delle volate intermedie (se presenti). Sotto al diagramma potete vedere tre diverse tabelle usando le frecce «<» e «>». La tabella «Bonus» mostra i bonus di tempo e finanziari su vari contrassegni di volata. La tabella «Classifica» mostra le posizioni finali della corsa corrente e la tabella «Squadra» consente di vedere in che modo si comportano le singole squadre. Vedrete una tabella che fornisce i dettagli sul tempo, i punti e i bonus finanziari assegnati a quelle posizioni. Fate clic su una riga nella colonna «Volata» della tabella a sinistra per visualizzare i dettagli di una data volata intermedia. Una volta che avete familiarizzato con i dati della corsa, fate clic sul pulsante «Avanti».

## 11.2. SELEZIONE DEI CICLISTI

La selezione dei ciclisti è un procedimento chiave nella preparazione di una gara. A meno che non hai simulato la partenza della gara dovresti essere in grado di selezionare la tua squadra, scegliendo gli atleti che ritieni essere più in forma. In basso a sinistra della pagina, un messaggio ti comunicherà il numero minimo e il numero massimo di ciclisti che potrai selezionare. Tutto ciò che dovrai fare è fare clic sulla colonna «Partecipazione». La pagina ha tre tabelle nella modalità Carriera: «Caratteristiche», «Stagione» e «Condizione». (Solo la tabella «Caratteristiche» è presente nella modalità singola corsa).

Il pulsante «X» al di sopra delle caselle di spunta ti consente di deselezionare tutti i corridori selezionati.

Certi ciclisti avranno determinate richieste per quanto riguarda il programma durante una stagione. Se un ciclista desidera partecipare o rifiuta di prendere parte a una corsa, viene visualizzato un messaggio in rosso alla base dello schermo. Fate attenzione a non deludere costantemente un ciclista trascurandone i desideri. Ogni volta che andate contro i suoi desideri, perderà fiducia in voi e il suo morale calerà.

Una volta selezionata la squadra, fate clic sul pulsante «Avanti». Sarete trasferiti alla pagina «Equipaggiamento». La pagina Equipaggiamento differisce dalla pagina di «gestione» dell'equipaggiamento per due aspetti. Anzitutto, vedete soltanto l'equipaggiamento che effettivamente possedete e, in secondo luogo, è stata introdotta la nozione di «Configurazione». Una configurazione è un misto di telaio, più ruote anteriori/posteriore e casco.

Vi sono tre possibili configurazioni per ogni tipo di corsa (C1, C2 e C3 per le corse su strada e in montagna e TT1, TT2 e TT3 per le prove a cronometro). Per creare una «configurazione» occorre prima selezionarla nel menu a discesa (situata in alto a destra sullo schermo), quindi aggiungere il misto di equipaggiamento che desiderate. Quando cambiate i vari elementi vedrete l'impatto della configurazione nelle condizioni di pianura, montagna e cronometro. La composizione della configurazione è confermata quando selezionate un nuovo numero di configurazione nel menu a discesa. Tutte e tre le configurazioni vengono visualizzate l'una accanto all'altra, in un riquadro alla sinistra dello schermo.



Sopra di esso è presente la lista dei tuoi ciclisti. Puoi assegnare una data configurazione a tutta la squadra mediante la configurazione «Squadra» oppure puoi assegnare qualsiasi configurazione a ciascun singolo ciclista. Ovviamente ripaga avere sia una buona idea sul profilo della corsa sia le caratteristiche dei ciclisti prima di creare e assegnare le configurazioni dell'equipaggiamento.

Una volta equipaggiati i ciclisti con il materiale richiesto per la corsa del giorno, fai clic sul pulsante «Corsa 3D» per andare alla linea di partenza della corsa. Se fai clic sul pulsante «Simulazione», entri nel processo di simulazione della corsa, dove il passaggio successivo è Strategia corsa (vedere di seguito 12.3).

Se fai clic sul pulsante «Corsa 3D» verrai trasferito alla pagina di stato del ciclista. Vi sono quattro possibili stati che possono essere assegnati a un ciclista con la clausola che una squadra deve avere, almeno, un leader e un velocista.

**Leader:** Il ciclista avrà la tabella del leader a vista e gestirà di conseguenza la sua corsa.  
**Gregario:** Il ciclista non avrà alcuna classifica individuale a vista e correrà per il bene della squadra e del leader.

**Velocista:** Il ciclista non è interessato alla tabella dei leader. Il suo obiettivo sono le volate intermedie e, ovviamente, la volata finale.

**Libero:** Il ciclista non è soggetto ad alcun vincolo, ma può servire come gregario.

Lo stato della corsa assegnato a ciascun ciclista deve, ovviamente, essere coerente con ciò che è scritto sul contratto del ciclista. Una devianza eccessiva tenderà a contrariare i ciclisti. Durante il corso della gara a tappe occorre evitare di cambiare lo stato da corsa a corsa. L'effetto sul morale della squadra sarà disastroso.

Fai clic sul pulsante «Corsa 3D» per continuare la corsa.

Una volta caricati tutti gli elementi della corsa, lo schermo soprastante visualizza le maglie delle squadre iscritte alla corsa e, sulla parte inferiore, elenca i favoriti della corsa. Il tempo richiesto per il caricamento di tutti gli elementi dipende dalla potenza del PC.

**Nota:** Il podio avrà luogo quando tutti i ciclisti avranno tagliato il traguardo. Perciò, invece di aspettare la comparsa dei ritardatari, è opportuno aumentare la velocità della corsa a X8 quando tutti i membri della vostra squadra avranno tagliato il traguardo.

## 11.3. STRATEGIA DELLA CORSA

La simulazione ti fornisce il risultato della gara in una manciata di secondi, però, prima di avviarla è necessario stabilire la strategia di gara. Devi infatti impartire istruzioni a tutti i membri della squadra (Libero, Gregario, Leader e Velocista), prima della partenza. Ogni squadra deve avere almeno un leader e un velocista, mentre gli altri membri possono essere gregari o liberi. Potete assegnare una strategia di corsa specifica a ciascun ciclista, tramite il menu a discesa nella colonna di strategia di corsa. Le strategie pertinenti dipendono dallo stato di ciascun ciclista. Un leader, ad esempio, non può agire come gregario. La tabella sottostante riassume le possibilità: (S: possibile, N: impossibile):

Strategia	Stato			
	Gregario	Velocista	Leader	Libero
<b>Gregario per</b>	S	S	N	S
<b>Nessuno sforzo</b>	S	S	S	S
<b>Giro normale</b>	N	S	S	S
<b>Gruppetto</b>	N	N	S	S
<b>Assunzione rischi</b>	N	N	S	S



È inoltre possibile fornire ordini specifici a ciascun ciclista selezionando le caselle di controllo sulla parte inferiore destra dello schermo.

I vari ordini sono:

- **Corsa con gruppetti, senza prenderne parte, per sostenere il leader:** Il ciclista cercherà di rovinare la possibilità di successo di qualsiasi gruppetto, ma punterà alla vittoria di tappa nel caso il gruppetto abbia successo. Questo ordine è attivo solo se la squadra del giocatore ha un ciclista ai vertici della classifica complessiva generale.
- **Prendere parte nelle volate per la maglia dello scalatore:** Il ciclista avrà la vista fissata sulla maglia dello scalatore e la classifica.
- **Prendere parte nelle volate per la maglia dei punti:** Il ciclista avrà la vista fissata sulla maglia dei velocisti e la classifica. Prenderà parte alle volate intermedie.
- **Prendere parte nella volata finale se c'è una volata finale di massa:** Il ciclista gareggerà nella volata finale.
- **Essere l'uomo da seguire:** Il ciclista guiderà il gregario designato nella volata finale.
- **Difendere la maglia del leader:** Il ciclista si unirà al capo del plotone solo se è presente un pericolo per il suo leader, che attualmente indossa la maglia del leader. L'obiettivo non è prendere il gruppo, ma proteggere la maglia del leader.
- **Prendere parte alla caccia dei ciclisti del gruppetto:** Il ciclista si unirà al capo del plotone per raggiungere il gruppetto, tranne quando un ciclista della propria squadra fa parte del gruppetto.
- **Prendere parte alla caccia ai ciclisti del gruppetto se questo contiene un ciclista pericoloso :** il ciclista si unirà al capo del plotone se il gruppetto contiene ciclisti pericolosi per la classifica complessiva generale. In modalità tappa, il ciclista punterà alla vittoria di tappa mentre in modalità giro il suo scopo sarà il tempo complessivo generale.

Questi ultimi tre ordini sono cumulativi. Tuttavia, più ordini date a un ciclista, più questo sarà sotto pressione e più velocemente si stancherà.

Una volta che sono state decise le strategie e sono stati dati i singoli ordini, fate clic sul pulsante «Simula» per visualizzare i risultati della corsa. Ci vorranno pochi secondi per eseguire i calcoli. I risultati vengono visualizzati in tre schede. La prima, «Risultati» consente di vedere i vincitori delle varie classifiche delle corse (Generale, montagna, punti, ...). «Feedback» vi fornisce qualche idea su come si sono comportati i ciclisti in relazione alla loro strategia di corsa ed «Eventi» offre dettagli sui principali accadimenti durante la corsa.

## ● 12. INTERFACCIA DI GARA 3D

Vi sono tre tipi di corsa: corsa su strada, cronometro individuale e cronometro a squadre. Le tattiche di ciascuna non sono le stesse, perciò l'interfaccia cambia di conseguenza. La qualità dell'immagine 3D dipende dalla scheda grafica. Se il movimento dei ciclisti è discontinuo, dovrete prendere in considerazione la riduzione dei dettagli delle immagini (vedere «Opzioni» all'inizio di questo manuale).

### 12.1. ELEMENTI COMUNI

#### **SELEZIONE DEI CICLISTI DURANTE UNA CORSA**

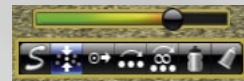
Vi sono diversi modi per selezionare un ciclista o i ciclisti:

- Clicca con il pulsante sinistro nello schermo della corsa 3D e trascinare il mouse su un ciclista o su un gruppo di ciclisti.
- Clicca con il pulsante sinistro su un ciclista nello schermo della corsa 3D.
- Clicca con il pulsante sinistro sulla casella di un ciclista a sinistra dello schermo della corsa 3D. È possibile selezionare diversi ciclisti tenendo premuto il tasto CTRL mentre si fa clic con il pulsante sinistri sulle caselle dei ciclisti.
- I numeri del tastierino numerico ti consentono di selezionare i ciclisti secondo l'ordine in cui sono disposte le loro caselle, dall'alto al basso, a sinistra dello schermo (1 = 1°, 2 = 2°, 3 = 3° ecc.).

Quando si seleziona un ciclista, la relativa casella è evidenziata e risalta leggermente dal resto. Sullo schermo, verrà contrassegnato da un cerchio verde sul terreno e la manica a vento rossa e bianca si troverà sopra la sua testa (se non avete disattivato tale opzione).

Tutti i ciclisti sono contrassegnati da un cerchio bianco. Quando selezionate uno dei vostri ciclisti, il cerchio «squadra» bianco diventa blu e il cerchio di selezione «verde» si troverà al suo interno. Inoltre, i nomi dei vostri ciclisti sono visualizzati in bianco. Il nome del ciclista attualmente selezionato (di un'altra squadra) è visualizzato in verde e quello sopra il quale ponete il cursore è di colore malva.

#### **MENU CONTESTUALE**



La maggior parte degli ordini può essere implementata mediante il menu contestuale, che appare sullo schermo quando fai clic con il pulsante destro del mouse su uno dei vostri ciclisti o su un ciclista avversario.



Facendo clic con il pulsante destro del mouse su uno dei tuoi corridori verrà visualizzato il menu contestuale che consente di proteggere, inseguire, misurare il distacco o affiancarsi a quel corridore. Facendo clic con il pulsante destro del mouse su un avversario verrà visualizzato il menu contestuale di 4 icone che consentono di seguire l'attacco, inseguire il ciclista, misurare il distacco o affiancarsi al ciclista stesso.

## CONTROLLO DELL'AMBIENTE DELLA CORSA

I controlli per le videocamere, la velocità della corsa e la musica sono abbinati a 3 icone distinte che si trovano sulla parte superiore destra dello schermo. Facendo clic su un'icona, si determina la visualizzazione di un'intera barra di icone sussidiarie.

### CONTROLLI VIDEOCAMERA:



potete spostarvi facilmente da una videocamera all'altra facendo clic su una singola icona. Le videocamere possono anche essere attivate tramite i tasti funzione.

### VELOCITÀ DEL GIOCO:



sospende il gioco o aumenta la velocità della gara di x2, x4 o x8.

**Nota:** Quando tutti i vostri ciclisti hanno tagliato il traguardo, potete accelerare la corsa per un più rapido finale selezionando x8.

### GIOCATORE SUONO INTERNO:

*(aumenta/diminuisce il volume, riproduce/sospende o ferma una traccia.)*



## VIDEOCAMERE NELLA CORSA

Le videocamere sono accessibili anche tramite i tasti funzione.

**F5:** Attiva la videocamera principale. Questa videocamera vi offre una gamma completa di possibilità di visione, che potete controllare tramite una combinazione del tasto Alt con i movimenti del mouse (vedere la tabella seguente):

**Angolo di visione :** Tasto Alt + pulsante sinistro del mouse, durante lo spostamento del mouse

**Zoom avanti/indietro :** Tasto Alt + rotellina del mouse  
Tasto Alt + pulsante destro del mouse + spostamento a sinistra /destra del mouse

**F6:** Spostamento da una videocamera all'altra

**F7:** Attiva la videocamera dell'elicottero. L'angolo di visione è fisso, ma è possibile eseguire lo zoom avanti/ indietro mediante il tasto alt + rotellina del mouse.

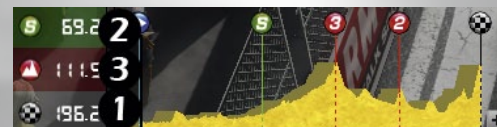
**F8:** Congela la videocamera e l'angolo di visione. La vista rimane fissa su un punto finché non si sceglie un'altra videocamera.

**F9:** Spostamento da una videocamera di motocicletta a un'altra. Queste mostrano le viste all'interno della corsa, ma non è possibile modificare né l'angolo né lo zoom.

**F10:** È possibile attivare la videocamera per la visione a volo d'uccello sulle volate intermedie, le volate in montagna e i traguardi. Ogni videocamera può inoltre essere attivata facendo clic sul simbolo relativo nella vista del profilo della corsa. Ad esempio, facendo clic sulla bandiera a scacchi vi porta immediatamente e vedere il traguardo (anche se i ciclisti si trovano a centinaia di chilometri da esso).

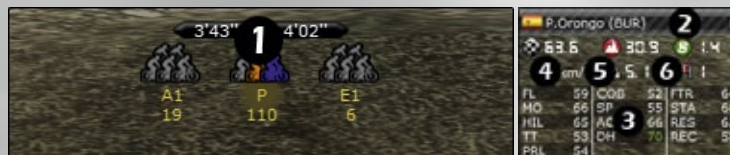
## VISUALIZZAZIONE A SCHERMO

In alto a destra sullo schermo c'è il profilo della corsa (disponibile premendo il tasto F2) che mostra la posizione attuale dei vari gruppi di corridori P = Peloton (gruppo), E = Echapée (fuga), i numeri di ciascun gruppo, postazioni di sprint intermedio, ecc. Facendo clic sull'indicatore la telecamera della corsa si posizionerà su un dato gruppo. Facendo clic su una qualsiasi delle bandierine di sprint intermedio o di scalata, oltre che sulla bandierina a scacchi, la telecamera di corsa si posizionerà immediatamente in quel punto. Le tre icone di lenti di ingrandimento ti permettono di avvicinare e allontanare lo zoom sul profilo della gara e di resettare il display.



- 1) Distanza dal traguardo / distanza già coperta. Fate clic sulla visualizzazione per passare dall'una all'altra.
- 2) Distanza alla prossima volata intermedia.
- 3) Distanza alla prossima volata di montagna.

## CICLISTA INFORMAZIONI



- 1) «Vantaggio» ti permette di fare clic su un gruppo di ciclisti e di vedere quanto tempo li separa dagli altri gruppi.
- 2) Più sotto c'è un pannello informativo sul ciclista. Il ciclista selezionato (anche se non fa parte della tua squadra) è indicato da un nome e una bandiera. Fai clic sulla freccia a destra per visualizzarne le caratteristiche.
- 3) A seconda della gara, potresti anche vedere un terzo pannello che indica:
  - La posizione nella gara
  - La classifica giovani
  - La classifica maglia a punti
  - La classifica maglia scalatori
- 4) Velocità del ciclista selezionato.
- 5) Pendenza.
- 6) Velocità del vento.



## PAGINA INFORMAZIONI NELLA CORSA

Il pulsante «Informazioni» (o barra spaziatrice) visualizza la pagina informativa a schermo pieno sovrapposta allo schermo della corsa 3D.



Il numero di schede visualizzate dipende dall'ambiente della corsa.

**Ciclista:** Visualizza un elenco di tutti i ciclisti per squadra. La videocamera della corsa si posizionerà su un dato ciclista se fate clic sul suo nome.

**Profilo:** Richiama una visione d'insieme del profilo della corsa con informazioni dettagliate su ciascun gruppo, inclusi i ciclisti in ciascun gruppo. La videocamera della corsa si posizionerà su un gruppo se fate clic sul relativo contrassegno.

**Informazioni:** Mostra un'altra vista del profilo della corsa con informazioni sul lato fisico della stessa: distanza, arrampicate, punto più alto...

**Classifica:** 5 pulsanti consentono di consultare le posizioni complessive correnti, nonché le tabelle dei punti, gli scalatori, gli under 25 e le squadre.

**Volate:** Il profilo della corsa viene visualizzato di nuovo con una tabella che mostra i risultati delle varie volate lungo il percorso (se pertinenti in tale corsa).

**Eventi:** Elenca tutti gli eventi durante una corsa. È possibile esportare l'elenco in qualsiasi momento, mediante il pulsante alla base della pagina.

## EVENTI

Una corsa è ricca di eventi (cadute, attacchi, forature, ...). Ogni volta che succede qualcosa di notevole, appare un messaggio sulla parte inferiore dello schermo. Alcuni eventi possono riguardare diversi ciclisti. Se è coinvolto il leader della squadra, il suo nome appare tra parentesi. Se è coinvolto un membro della vostra squadra, il messaggio appare di colore verde. È possibile concentrare la videocamera direttamente su un evento visualizzato sullo schermo. Tutto ciò che dovete fare è clic sull'evento che vi interessa. Tuttavia, devi reagire rapidamente poiché la visualizzazione viene aggiornata in tempo reale. Dovresti prestare particolare attenzione agli eventi mentre vengono visualizzati. Ad esempio, se il vostro ciclista è in un gruppetto in fuga, ma non si assume la sua parte di lavoro di collegamento, gli altri ciclisti mostreranno la loro insoddisfazione attraverso un messaggio di evento. Se vedi tale messaggio, non passerà molto tempo prima che gli altri ciclisti cerchino di perdere il tuo ciclista.

## FINE DELLA CORSA, PODIO E REPLAY

Animazioni della vittoria: Se sei abbastanza fortunato da portare il vostro ciclista alla vittoria, puoi scegliere il modo in cui festeggiare quando taglierà il traguardo. I tasti seguenti - Q, W, X, C, V, B, N - lanciano una varietà di animazioni che scoprirai di volta in volta quando vinci.

**Fine della corsa:** Alla fine della corsa, quando tutti i ciclisti sono arrivati (accelerate la velocità a x8 per fare arrivare velocemente tutti i ciclisti una volta che i vostri hanno tagliato il traguardo), sullo schermo appaiono alcuni punti salienti della corsa. Ciò che vedete dipende dalla corsa. Potete fermare la presentazione facendo clic sul pulsante «Avanti» oppure potete saltare al punto saliente successivo premendo la barra spaziatrice.

Siete quindi invitati a «Vedere il replay della corsa», «Vedere il replay del podio» oppure ad «Andare alla pagina dei risultati della corsa».

**Replay:** tutte le corse vengono ora registrate dall'inizio alla fine e archiviate nella directory «Replay» del gioco. Per salvare permanentemente il replay, dovete fare clic sul pulsante «Salva» visualizzato sullo schermo mentre viene mostrato il replay.

Potete utilizzare il dispositivo di scorrimento per posizionare la vista del replay in qualsiasi momento durante la corsa e potete utilizzare i pulsanti di velocità per accelerare la velocità di esecuzione.

**Podio:** il podio mostra il vincitore della corsa. I risultati della corsa sono sovrapposti sulle immagini del podio. Quando tutto è finito, viene visualizzato il risultato odierno come titolo sulla prima pagina del quotidiano «Cyanide Sport».

## 12.2. CORSA SU STRADA INDIVIDUALE

### PANNELLO DI CONTROLLO PRINCIPALE

Ciascuno dei tuoi corridori è rappresentato da un riquadro nella parte sinistra dello schermo. Nella riga in alto trovi il suo nome, sotto al quale ci sono la barra energia e il livello di sforzo espresso in %. Più in basso, da sinistra a destra, si trovano diverse icone relative ai «pasti» rimanenti, il pulsante del gel energizzante, la frequenza cardiaca e le condizioni del ciclista. Fuori dal riquadro principale, a destra, si trova il gruppo nel quale sta correndo al momento (se si trova nel gruppo principale, questa informazione non appare) e un'icona che mostra la sua attività corrente.

L'alimentazione dei ciclisti è essenziale ed ogni ciclista inizia la corsa con 2 rifornimenti. Questi si esauriscono lentamente mentre la corsa procede, ma non è abbastanza per raggiungere il traguardo della corsa. Devi quindi «rifornire» regolarmente il tuo ciclista. Se non riuscirai a farlo, la casella in cui appare il nome del corridore lampeggerà in blu scuro. Questo è un avvertimento e devi dare rapidamente dei rifornimenti al/i ciclista/i. Le prestazioni del ciclista non ne risentiranno eccessivamente mentre la casella lampeggerà in blu scuro. Tuttavia, se non riesci a reagire la casella inizierà a lampeggiare in rosso e questo significherà prestazioni ridotte! Il modo migliore di gestire l'alimentazione è rifornire i tuoi ciclisti prima che finiscano la corsa. Il «Rifornimento» può essere eseguito soltanto dai tuoi ciclisti e soltanto ai compagni di squadra che sono nello stesso gruppo. È ovviamente meglio usare un ciclista minore per il ruolo di capitano e devi mantenere un occhio al terreno. Non ha senso mandare un ciclista debole a rifornire i suoi compagni di squadra se c'è un pendio ripido. Potrebbe non tornare mai indietro con il rifornimento necessario. (Vedi «Riquadro Azioni 1.1.2.3» per ottenere una spiegazione su come «rifornirsi».

Il tasto del «gel energizzante» può essere utilizzato soltanto una volta. Dà al ciclista una piccola spinta ed è ideale per gli attacchi.

Cia sinistra ci sono 3 barre di energia: una barra verde che mostra i livelli di energia per tutta la gara; una barra di energia gialla che mostra l'energia per uno sforzo prolungato e una barra rossa per gli attacchi o per correre a velocità sostenuta. La barra di energia verde indica la resistenza del ciclista e si esaurisce lentamente durante la gara. Qualora sia vuota alla fine della giornata lui ne risentirà il giorno dopo e la sua barra verde non sarà al massimo! La barra di energia gialla si consuma quando un ciclista sta procedendo ad una velocità relativamente alta, ma si riempie lentamente quando rallenta. La barra di energia rossa si consuma negli attacchi e quando procede a velocità molto sostenute. Si indebolisce velocemente in condizioni di attività intensa, ma aumenta di nuovo quando un ciclista guida in discesa o quando riduce lo sforzo. Se la barra è vuota, quando un altro ciclista fa un attacco improvviso in collina allora il tuo atleta non ha speranza di inseguirlo.



Quando la sezione frontale della casella lampeggia in verde, significa che il ciclista si sente particolarmente bene. Ciò potrebbe offrirgli l'occasione di tentare qualcosa! In ogni caso, un ciclista scoprirà di sentirsi particolarmente bene solo se tenterà qualcosa. Ad esempio, può premere sull'acceleratore e scoprire improvvisamente di disporre di una spinta supplementare. Stare nel mezzo del plotone, correre insieme a un passo stabile difficilmente porterà a qualcosa, mentre durante un attacco o collegamento, il ciclista potrebbe trovarsi improvvisamente in un temporaneo stato di grazia. Questi periodi, tuttavia, non possono prevalere sugli attributi intrinseci di ciascun ciclista. Un ciclista esplosivo sarà sempre più efficace quando produce uno sforzo acuto e breve, mentre un «passista» avrà sempre più successo quando produce uno sforzo sostenuto su un periodo di lunga durata. Un ciclista non sarà in grado di «sentirsi bene» se in modalità di sforzo libero. Sulla parte inferiore destra di ciascuna casella, una freccia o una cifra (-5 ~ +5) mostra la «Condizione corsa-giorno» di ciascun ciclista (vedi «11.2.2. Condizione corsa-giorno» sotto).

### CONDIZIONE CORSA-GIORNO


La condizione di un ciclista varia durante la stagione, in funzione del suo programma di allenamento, lo stato di fatica, .... Tuttavia, vi sono anche varianti giornaliere nell'ambito di questi più ampi periodi. Questi cambiamenti sono mostrati da una casella bianca sulla destra della casella informativa del ciclista. Come nel caso degli «stati di grazia», un ciclista non ha un'idea precisa su come si sente finché non si espone. Più corre, migliore è l'idea che si farà. Di conseguenza, l'indicatore di condizione corsa-giorno di **Pro Cycling Manager** evolve con il progredire della corsa. Vi sono 3 periodi distinti.


All'inizio, la casella contiene una freccia che punta in una di 3 direzioni. Su = sensazione buona; orizzontale = media e giù = non troppo bene. Questi sono indicatori approssimativi che diventeranno più precisi man mano che la corsa prosegue.

Quando un ciclista possiede una valutazione migliore della sua condizione, verrà visualizzato un valore numerico (-5 ~ +5). Questo valore è un indicatore, ma non è perfetto. Il numero appare su sfondo grigio. Infine, quando le cose sono chiare, il valore numerico viene confermato e appare su sfondo colorato, che va dal rosso scuro (-5) al verde brillante (+5). Il passaggio da fase a fase dipende dallo sforzo sostenuto dal ciclista. Più gli viene richiesto in anticipo, più rapidamente la sua condizione verrà confermata.


### PANNELLO DEI COMANDI


Il pannello dei comandi si trova a sinistra dello schermo. Le azioni saranno applicate a tutti i tuoi ciclisti selezionati in quel momento.


 **Cursore dello sforzo:** si trova nel centro del pannello, e serve a indicare lo sforzo esercitato dal ciclista, da 0 a 99. Le seguenti azioni, non sono influenzate da questo valore: attacco, contrattacco, scatto, inseguimento, protezione e rifornimenti. Quando un corridore è impegnato in una di queste azioni, il suo livello di sforzo, visualizzato nel pannello di controllo individuale del corridore, viene visualizzato in grigio. È possibile far sì che un ciclista abbandoni la corsa lasciando il livello di sforzo a 0 per diversi secondi. All'inizio della corsa i ciclisti hanno il cursore impostato a 50.


 **Mantenere la posizione nel gruppo:** è l'ordine impostato di default. I vostri ciclisti cominciano la corsa con questo ordine con il cursore dello sforzo regolato al 50%. Questo comando permette ai vostri ciclisti di provare a mantenere la posizione in gruppo. Il cursore di sforzo rappresenterà lo sforzo massimo che il corridore potrà fornire per mantenere la posizione. Se il ritmo gli impone uno sforzo superiore. Il suo livello di sforzo, visualizzato nel pannello di controllo individuale del corridore, si colorerà di rosso e inizierà a lampeggiare.


**Nota:** Tieni d'occhio il livello di energia di un ciclista quando usi questo comando. Potrebbe facilmente utilizzare tutta la sua energia cercando di restare con il gruppo.


 **Sforzo indipendente:** il corridore reagirà esattamente come impostato dal livello del cursore dello sforzo, senza considerare gli altri ciclisti. Tutto ciò consentirà la gestione di un ciclista e sarà soprattutto riservato ai giocatori più esperti. Infatti una leggera disattenzione potrebbe causare il distacco del vostro ciclista dal resto del gruppo.


 **Tirare brevemente:** il ciclista si muoverà verso la testa del gruppo per pochi secondi, lasciando in seguito il comando agli altri. Si sposterà quindi sul retro della linea. Anche questo comando tiene conto del livello del «cursore dello sforzo». Se è impostato a un livello basso il ciclista tirerà poco o per niente. Se è impostato a un livello troppo alto si troverà generalmente a condurre il gruppo e non tirato dagli altri.


 **Tirare a lungo:** questo ordine viene impartito a un singolo corridore e il suo scopo è quello di fargli guidare la testa del gruppo senza passare la staffetta agli altri corridori. Anche questo comando tiene conto del livello del «cursore dello sforzo». Se nel gruppo ci sono suoi compagni di squadra, questi rispetteranno la velocità impostata da lui in testa al gruppo e non cercheranno di superarlo, a prescindere al proprio livello di sforzo. Tuttavia, i corridori avversari seguiranno i propri obiettivi e se il ciclista non corre abbastanza velocemente potrebbero superarlo.»

 **Alimentazione:** È un ordine affinché un ciclista prenda i rifornimenti per i compagni di squadra dello stesso suo gruppo. Non devi selezionare un obiettivo o degli obiettivi, ma solo «il ragazzo delle consegne» per il gruppo. Si sposterà verso la parte posteriore del gruppo attuale, prenderà i rifornimenti e poi si muoverà in avanti, rificillando automaticamente i compagni di squadra mentre corre. Se un ciclista richiede 2 rifornimenti, ne riceverà 2; se ne richiede soltanto 1, ne riceverà 1. È essenziale che tu tenga attentamente d'occhio questa funzione della corsa poiché un ciclista lasciato senza cibo può soffrire un calo di prestazioni. Questo comando è indipendente dal cursore dello sforzo.

 **Attacco:** il corridore farà uno sforzo molto intenso per lasciarsi alle spalle il resto del gruppo. Per essere in grado di lanciare un attacco il corridore deve avere un po' di energia residua nella sua barra di colore rosso. L'attacco causerà lo svuotamento dell'energia indicata da questa barra e l'aumento del battito cardiaco. Questo comando è indipendente dal cursore dello sforzo. **Nota:** lanciare un attacco mentre il plotone si muove a piena velocità non serve a nulla (salvo sprecare le energie del ciclista). Se il vostro ciclista non si sposta dal gruppo non ha alcun senso insistere.

 **Contrattacco:** per seguire un avversario che si è staccato, anzitutto selezionate il ciclista in fuga facendo clic con il pulsante destro del mouse, quindi selezionate il pulsante Contrattacco. Il ciclista attualmente selezionato guiderà l'inseguimento. Nel contrattacco si utilizza meno energia rispetto all'attacco. **Nota:** questo comando è accessibile anche dal menu contestuale quando fate clic con il pulsante destro del mouse sull'avversario che ha lanciato l'attacco. Questo comando è indipendente dal cursore dello sforzo.

 **Volata:** questo comando permette al ciclista di aumentare di colpo la sua velocità per un periodo molto breve. Una volata può essere lanciata a 3 Km dal traguardo di una gara pianeggiante e a 1 Km dal traguardo in una gara di montagna. La volata consuma la barra di energia rossa del ciclista. Questo comando è indipendente dal cursore dello sforzo.

 **Seguire:** per seguire la ruota di un gregario durante gli ultimi chilometri di una corsa, selezionate un vostro ciclista; fate clic con il pulsante destro del mouse sul gregario/velocista da seguire, quindi fate clic su questo pulsante. Il vostro ciclista tenterà di seguire il suo avversario tenendo d'occhio la sua posizione. Tuttavia, se un altro ciclista (IA)

ha la stessa idea, ci sarà una battaglia con uno dei ciclisti che viene fuori miglior secondo. Se il vostro ciclista non riesce a raggiungere la ruota del velocista, potrebbe inserirsi nella linea oppure rinunciare. **Nota:** questo ordine comando è disponibile anche tramite il menu contestuale ed è indipendente dal cursore dello sforzo.

**Protezione:** L'icona di protezione nel pannello di azione ti permette di proteggere un ciclista senza usare il «Pannello di controllo protezione» (vedi sotto per una spiegazione di «protezione»). Prima devi selezionare il protettore (cliccando su di lui o selezionando la sua casella di controllo ciclista) e poi devi cliccare sull'Icona di protezione in basso a sinistra della pagina. In seguito devi cliccare col tasto destro sul compagno di squadra da proteggere, aprendo il suo menu contestuale dell'icona. L'icona di protezione nel menu sarà evidenziata. Cliccaci sopra con il tasto sinistro del mouse per completare la procedura di protezione. Un ciclista può proteggere soltanto un compagno di squadra alla volta e ogni compagno di squadra può essere protetto da un unico ciclista. Questo comando è indipendente dal cursore dello sforzo.

### 12.3. CRONOMETRO INDIVIDUALE

La prova cronometro individuale è un evento molto particolare e **Pro Cycling Manager** possiede partite specificamente adatte ad esso.

#### PANNELLO DI CONTROLLO PROVA A CRONOMETRO

I pannelli dei ciclisti visualizzati sul lato sinistro dello schermo vengono attivati da due pulsanti alla base dello schermo. Ciascuno è specifico della prova a cronometro individuale.



#### Pannello di controllo principale - Orari e piazzamenti

Il pannello di controllo «principale» è la visualizzazione predefinita.

È mostrato il nome del ciclista, la velocità, livello di sforzo e frequenza cardiaca. A sinistra sono tre barre orizzontali. La prima è il cursore dello sforzo, che può essere regolato in modalità «manuale». Con l'aumento dello sforzo, il colore cambia da verde, a giallo, a rosso. Se un ciclista rimane troppo a lungo sul rosso, brucerà troppe energie e si stancherà completamente prima di arrivare al traguardo. La barra verde mostra il livello di energia del ciclista. Inizia completa, ma poi si svuota con il progredire della corsa. La barra blu, sulla parte inferiore del pannello di controllo, mostra la distanza relativa al traguardo. Se, verso la fine della corsa, un ciclista ha più barra verde che barra blu, potrebbe essere opportuno alzare il tasso di sforzo. Tuttavia, una barra verde corta rispetto a una barra blu lunga, significa che il ciclista potrebbe avere difficoltà a raggiungere il traguardo a questo livello di sforzo attuale. L'obiettivo di tutti i ciclisti è lo svuotamento della barra di energia verde esattamente quando tagliano il traguardo.

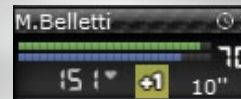
**Nota:** troppe modifiche nello sforzo di un ciclista porteranno a prestazioni scarse. I risultati migliori si ottengono con un livello di sforzo costante. A destra delle barre di energia, in alto sul pannello di controllo, troverete l'indicatore di condizione corsagiorno del ciclista, che vi darà un'idea su come si sente il ciclista. Il pulsante cronometro cambia la visualizzazione nei pannelli del ciclista a sinistra dello schermo. Se un ciclista non è partito, le visualizzazioni saranno vuote, ma quando sarà in corsa puoi controllarne la posizione relativa in due punti intermedi e, quando taglia il traguardo, la sua posizione di corsa corrente. Questi valori cambieranno costantemente finché l'ultimo ciclista non taglierà il traguardo.

### 12.4 CRONOMETRO A SQUADRE

Le prove a cronometro a squadra hanno proprie partite specifiche. La chiave dell'evento è avere un'intera squadra che lavora insieme nella corsa contro il tempo.

Tuttavia, ogni ciclista deve essere gestito singolarmente e nessuno può essere posto sul controllo «automatico». Il problema principale del giocatore è che ciascun ciclista ha i propri punti di forza e punti di debolezza, che devono essere presi in considerazione quando si imposta il ritmo globale della squadra. Un ritmo troppo veloce potrebbe far perdere la cadenza ad alcuni membri della squadra. Dato che il tempo della squadra viene preso quando il quinto ciclista taglia il traguardo, non serve a nulla spingere i giocatori oltre i propri limiti. Soprattutto se vi sono rimasti solo cinque ciclisti!

#### INFORMAZIONI E CONTROLLO SUI CICLISTI



Il pannello dei ciclisti assomiglia in qualche modo ai pannelli della prova su strada e della prova a cronometro individuale. Troverete la velocità del ciclista, il battito cardiaco e il livello dello sforzo e a destra del pannello è l'indicatore di forma. Altre informazioni e pulsanti sono specifici delle prove a cronometro a squadra.

#### TIRATA

Sulla parte superiore sinistra del pannello è presente un pulsante che controlla se il ciclista esegue tirata o meno. In funzione di ciò che gli richiedete, l'icona visualizzata cambierà nel modo seguente:



**Tirata:** Il ciclista esegue la tirata.



**Nessuna tirata:** Il ciclista rimane dietro la linea e non fa alcuno sforzo per eseguire la tirata. Questo ordine può essere utilizzato per far riposare il ciclista.

#### AZIONI



**Imposta tempo della tirata:** Mediante i segni «<->» e «<+>», potete impostare il tempo trascorso da ciascun ciclista alla testa della linea dei ciclisti che eseguono la tirata. Più tempo trascorre come ciclista in testa, più si stancherà, ma più sforzo dedicherà alla squadra. Una volta che avrai compreso il potenziale di ciascun ciclista, puoi affinare lo sforzo di ciascun individuo e avere un impatto significativo sulle prestazioni globali.

#### ENERGIA

**La barra verde** indica la resistenza complessiva del ciclista. Il suo livello di prestazioni è al massimo quando la barra verde è completa. Quando la barra verde è vuota, il ciclista non è in grado di sostenere l'alta velocità.

**La barra gialla** mostra l'energia «recondita» del ciclista, necessaria quando gli richiedete uno sforzo supplementare. La barra si consumerà quando il ciclista in testa nel gruppo parte con un'alta velocità sostenuta. Quando la barra blu chiaro è completamente consumata, il ciclista perderà la cadenza. Se il leader della squadra imposta un ritmo elevato, dovrete tenere d'occhio le barre blu dei ciclisti. Altrimenti il leader potrebbe trovarsi del tutto solo.

#### LIVELLO DELLO SFORZO

Per controllare il livello di sforzo di un ciclista, dovete prima selezionare il suo pannello di controllo, quindi utilizzare il dispositivo di scorrimento orizzontale sulla parte inferiore sinistra dello schermo. È possibile impostare il livello dell'intera squadra selezionando il pannello di controllo di ciascun ciclista mentre si tiene premuto il tasto ctrl, quindi si regola il dispositivo di scorrimento.



## • 13. MULTIPLAYER

### 13.1. ARMADA

Per giocare a una partita multiplayer online fai clic sul pulsante « Armada ». Per prima cosa devi creare un nome online; se il nome del tuo profilo attuale non è già stato scelto da un altro giocatore online, ti verrà chiesto di attivarlo (se invece il nome del tuo profilo fosse già in uso, ti verrà chiesto di cambiarlo). Successivamente verrà visualizzata una pagina molto simile a quella in cui hai creato il profilo giocatore. A questo punto devi inserire una password e un indirizzo valido di posta elettronica. Conserva la password in un luogo sicuro. Nel caso la password andasse persa, potrai recuperarla tramite e-mail: ecco perché l'indirizzo che inserisci deve essere valido. Se vuoi, puoi anche decidere che il sistema si ricordi la tua password, in modo da poterti collegare direttamente la prossima volta che fai clic sul pulsante « Armada ». Ricorda che un codice giocatore può essere associato a un massimo di tre profili online.

All'interno di una stanza di Pro Cycling Manager troverete una tabella che mostra le partite correnti, il numero di giocatori in una partita particolare con il numero massimo possibile.

Il pulsante «Partecipa» significa che è stata creata una partita multiplayer e che può essere possibile prendervi parte. A questo punto passerai alla pagina "Partita". In ogni caso, poiché Pro Cycling Manager è un gioco internazionale, potreste trovarvi in un gruppo che non parla la vostra lingua (ma anche questo fa parte del divertimento!).

Puoi creare la tua partita facendo clic sul pulsante «Crea una partita» (gare su strada) o sul pulsante «Crea una partita in modalità Circuito».

Compila i vari campi richiesti: Nome della partita, Password (se desideri limitare l'accesso), Tipo di gara e Numero dei giocatori (da 2 a 20 a seconda del tipo di corsa). Se selezionate la casella "Scala" il gioco verrà svolto con un database in cui tutti i giocatori hanno caratteristiche ed equipaggiamento di squadra identici. I risultati andranno verso le classifiche di Pro Cycling Manager internazionali, che sono visibili online tramite il pulsante «Classifica». Puoi anche limitare il gioco a coloro che hai identificato come amici. Questa è una nuova caratteristica del gioco che ti permette di creare un elenco di amici tramite un sistema di inviti. Il nome usato per l'amico è quello del profilo online.

### 13.2. GARA SU PISTA ONLINE

Gli appassionati della modalità Pista non sono stati dimenticati: nella modalità online potranno gareggiare contro ciclisti (amici o altre persone) da tutto il mondo per misurare il proprio livello in un evento altamente competitivo!

## • 14. CRÉDITI

### CYANIDE

#### **Executive Producer / President**

Patrick Pligersdorffer

#### **Studio Director**

Antoine Villepreux

#### **Project Manager**

Clément Pinget

#### **Lead Programmer**

Xavier Wiart

#### **Lead Artist**

Philippe Vallet

#### **Game Designer**

Antoine Dalibard

#### **Programmers**

Samuel Manier  
Benoît Chabrod  
Jonathan Leemans  
Lucas Larrigaudière  
Dominic Dautheribes  
Antony Mechin  
Gaël Magnan

#### **Artists**

Cédric Potard

#### **Graphics/Interface Artists**

Pascal Mendive  
Rémi Menerat

#### **Level Designers**

Pierre Guyon  
Erwan Riouallon  
Antoine Druaux  
Ludovic Cornu  
Quentin Le Cavorzin  
Alexandre Douce  
Thomas Gaetan

#### **Human Resources Manager**

Hanane Fariad

#### **Marketing Manager**

Camille Lisoir

#### **Special Thanks**

Joe Ryan  
Bastien Semène  
Tuan Ngo  
Thomas Veauclin  
François-Xavier Roure

Florian Saugues  
AIGCP (Yves Bonnamour)  
Thanks to all the professional cycling teams

### GAME AUDIO FACTORY

#### **Audio Producer**

Vincent Percevault

#### **Sound Designers**

Charles-Cédric Hubert (Game Audio Factory)  
Sylvain Buffet (Game Audio Factory)

#### **Voices**

(FR) Patrick Chassé  
(FR) Jacky Durand  
(ES) Carlos de Andres Perdigue  
(DE) Torsten Münchow & Sascha Draeger  
(US) Nicholas Mead

#### **Translations**

(EN) Joe Ryan  
(NL) Patrick Oxsener (OxsmMedia)  
(DE & ES) Native Prime  
(IT) DL Multimedia  
(PT) José Roque (Serifo)  
(PL) Q-Loc  
Divers : Cybione, intertranslations

#### **Divers**

(IT) DL Multimedia  
(PT) José Roque (Serifo)  
(PL) Q-Loc  
(US) Douglas Rand

#### **COMMUNITY**

Thanks to our incredible player community!

#### **Creation of Jerseys**

Pascal Mendive  
Laurent Foucart (Elfouc)  
Laurent Brun (Veloman06)  
WIII007  
Jomo023  
Rodolphe Ribreau (McEwen-velo)  
JFV (denismenchov08)  
Alessio Dichio (Petacch94)  
Emenee



## Level Designers

José "Serifo" Roque  
Alessio Massetti (ITA\_emmea90)  
Marc Bolhoven (Olympus)  
Baptiste Maufroy (OscarFreire)  
Ciro93  
ITA\_Casa

Andres Felipe Zapata (Andres-Col)  
Armagetronmv  
Dimitri Bertrand (Svam)

## Database Help

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)

## Photo

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

## Bêta-testers

Johan92, John-vino-09, Serifo, themax1992,  
ITA\_emmea90, CrueTrue, Bubbadj,  
Pixelbauer, TPhoton, adiouk555, AndyB,  
Mista-Flo

## FOCUS HOME INTERACTIVE

### Managing Partner

Cédric Lagarrigue

### Marketing

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

### Game Producers

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

## QA Team

Naddir Meridji  
Marie-Thérèse Nguyen

Olivier Baudart  
Julian Ricq  
Xavier Sanson  
Larbi Ghalem

## Graphic Designers

François Weytens  
Diane Dufraisay-Couraud  
Manon Lestrade

## Press Relations

Marie-Caroline Le Vacon

## Business & Sales Managers

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

## Web Designers

Jean-Michel Hellendorff  
Damien Duca

## Technical Support

Jean-Joseph Garcia  
Gildas Souka

## Video And Media Producers

Stéphane Le Gac Savoye  
Camille Lallement

## Accountancy - Company management

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

## Chief Financial Officer

Deborah Bellangé

## President

Jean-Pierre Bourdon

## Thanks to

Anthony Dussaut  
Frédéric Soust

## ASO - Tour de France

Thanks to ASO team for their support during the development of the game.

## COMANDI DA TASTIERA

Actions	Comandi da tastiera
Mostra/Nascondi schede ciclista	F1
Mostra/Nascondi profilo	F2
Mostra/Nascondi distacchi	F3
Mostra/Scorri/Nascondi informazioni ciclista	F4
Visuale predefinita	F5
Passa da una visuale all'altra	F6
Visuale da elicottero	F7
Telecamera fissa	F8
Passa da una telecamera su motocicletta all'altra	F9
Passa da una telecamera sullo scatto all'altra	F10
Mostra/Nascondi comandi	Canc
Mostra/Nascondi tutto	Ctrl + U
Aumenta/riduci la velocità di gioco	+/- o Alt + PagSu/PagGiù
Partita in pausa/Riprendi partita a velocità normale	P
Mostra/Nascondi manica a vento	O
Visualizza gruppo precedente/successivo	Ctrl + PagSu/PagGiù
Più informazioni	Spazio
Seleziona un membro della tua squadra	da 1 a 9 sul tastierino numerico
Seleziona vari membri della squadra, uno a uno	Ctrl + 1 a 9 del tastierino numerico
Seleziona tutti i compagni di squadra	0
Memorizza un gruppo di corridori	Ctrl + 1/2/3...
Seleziona un gruppo di corridori memorizzato	1/2/3...
Passa al corridore precedente/successivo	Freccia SINISTRA/DESTRA
Passa al gruppo precedente/successivo	PaginaGiù/PaginaSu
Passa al membro precedente/successivo	Freccia SU/GIÙ
Visualizza/nascondi il menu del corridore	Tasto TAB
Mostra schede in base alla posizione in gara	Tasto BACKSPACE
Attacca	A
Mantene la posizione	Z
cursore dello sforzo	E
Staffetta	R
Solo staffetta	T
Prendi acqua	Y
Usa gel energetico	U
Aumenta/riduci lo sforzo	Ctrl + freccia sinistra/destra
Segui l'attacco o proteggi un compagno	Q
(Prima/durante uno sprint) Segui il corridore selezionato	S
Misura il distacco tra due corridori	"D" sul corridore iniziale e "D" su quello di destinazione
Affianca il corridore selezionato	F
Festeggiamenti per la vittoria	W X C V B N ?
Visualizza/nascondi i cerchi attorno ai corridori selezionati	2
Masquer/Afficher les cibles de sélection	2

©2012 Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide Studio. Tour de France is a registered trademark of la Société du Tour de France. Pro Cycling Manager, and Pro Cycling Manager logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide Studio. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. ©Copyright 2012 acrobat® reader® adobe system incorporated & adobe® PDF. All rights reserved.