

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego. Powodem wystąpienia tego ataku może być, między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. W niektórych sytuacjach, te dolegliwości mogą wystąpić u osób, u których nie stwierdzono wcześniej symptomów epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z twojej rodziny, ma objawy wskazujące na epilepsję, skonsultuj się z lekarzem przed uruchomieniem gry. Jeśli podczas gry będziesz odczuwał, któryś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę świadomości, dezorientację, drgawki, albo konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i skonsultuj się z lekarzem.

Instalacja i uruchamianie gry

1. Instalacja

Minimalne wymagania

Żeby grać w Cycling Manager 3 potrzebujesz co najmniej:

- Procesor 350 mhz
- 128 MB RAM
- w pełni kompatybilną z DirectX kartę graficzną 3D z co najmniej 8 MB RAM
- co najmniej 2X CD-ROM
- DirectX 8

Zalecane wymagania :

- Procesor 700 mHz lub lepszy
- Kartę graficzną 3D z co najmniej 32 MB RAM
- 256 MB RAM-u

System operacyjny

Gra jest kompatybilna z Windowsami 98, 2000, ME i XP (Pro and Home).

Muzyka

Cycling Manager 3 zawiera zintegrowany odtwarzacz MP 3. Możesz włączyć, zatrzymać, lub pominąć dowolny plik MP 3. By słuchać twoich własnych plików MP 3, wystarczy skopiować pliki do odpowiedniego katalogu gry na twoim twardym dysku.

Multiplayer

W Cycling Manager 3 możesz grać w sieci poprzez internet lub LAN (Lokalna sieć). Aby zagrać w internecie potrzebujesz połączenia do sieci i zainstalowanego GameSpy, który znajdziesz na płycie z grą. GameSpy Arcade pozwoli ci założyć, lub dołączyć do gry sieciowej.

UWAGA: Nie musisz nic płacić za grę przez internet. Jest to kompletnie darmowe.

Instalacja

Aby zainstalować grę włóż płytę z Cycling Manager 3 do twojego czytnika CD. Instalacja rozpocznie się automatycznie, jeśli funkcja autouruchamiania jest włączona. Jeśli jednak nie kliknij na plik "setup.exe", który znajdziesz na płycie CD z grą.

Zalecenia

Prosimy, aby nie przeciążać procesora ani innego komponentu twojego komputera. Jednak, twój komputer może się przeciążyć i będziesz miał trudności z uruchomieniem gry lub innego programu.

Zamknij wszystkie inne aplikacje zanim uruchomisz Cycling Manager 3.

Jeśli będziesz miał kłopoty z grafiką, wejdź w opcje graficzne i zmniejsz szczegóły grafiki.

Jeśli jednak wyświetlane obrazy są niepoprawne spróbuj zainstalować bardziej wydajne sterowniki do twojej karty graficznej.

Jeśli gra chodzi wolno, lub widzisz czarny ekran, może to oznaczać, że twoja karta graficzna nie jest wspomagana, przez DirectX 8, spróbuj zmienić ustawienie w programie kontrolnym DirectX w menu start w folderze Cycling Manager 3

Aktywny program typu Firewall może przeszkodzić w działaniu niektórych konfiguracji. De-aktywacja tego programu pomoże ci rozwiązać ten problem.

2. Uruchamianie gry

Aby zacząć grę wystarczy dwukrotnie kliknąć na ikonę Cycling Manager w Menu Start, lub na pulicie.

Jeśli gra jest uruchamiana po raz pierwszy, pojawi się na ekranie monitora aplikacja, dzięki której będziesz mógł ustawić opcje gry. Możesz tam wybrać ustawienia odpowiadające parametrom twojego komputera (np. Kartę graficzną), wybierzesz także język i opcje graficzne. Jeśli już to zrobisz kliknij "OK" i w ten sposób uruchom grę.

Wprowadzenie

<<Sukces nie jest końcem, ale środkiem do dążenia wyżej>>

Pierre de Coubertin

Ten cytat doskonale pasuje do serii Cycling Manager: sukces dwóch pierwszych edycji pozwolił Cyanide, rozwijającemu się studiu, mierzyć wyżej i zaoferować zupełnie nowy i ulepszony Cycling Manager 3. Cycling Manager 3 bardziej imponuje teraz swoją grafiką, większą liczbą detali i jest bardziej przyjazny użytkownikowi.

Dzięki doświadczeniom i ocenom producentów, pomocy zawodowych kolarzy i oddanych fanów serii Cycling Manager, Cycling Manager 3 oferuje wiele innowacji, pozostawiając jednak to co wpłynęło na sukces serii m.in. świetne wyścigi kolarskie w 3D, najbardziej prestiżowe zespoły i kolarze, zaawansowana strategia, menagerskie możliwości.

W edycji pojawia się << moto camera >> w czasie wyścigów (co oznacza, że będziesz mógł na ekranie jednocześnie śledzić dwie grupy!!!), historyczne budowle oraz ciekawiej wyglądające krajobrazy, dużo bardziej przyjazny interfejs, zawodowe grupy z 2003 roku, krajowe mistrzostwa i światowy "system drabinkowy" (możesz z tego skorzystać dzięki GameSpy).

Dobrej zabawy!

Skróty klawiszowe

Klawiatura numeryczna 1,...,9 : wybierz jednego z dziewięciu zawodników twojego zespołu

Klawiatura numeryczna 0: wybierz wszystkich kolarzy z twojego zespołu

CTRL+1,..., CTRL+9: wybierz grupę kolarzy

Klawisze 1, 2,...,9: wybierz grupy od 1 do 9

F1: otwórz/zamknij panel główny

F2: otwórz/zamknij panel profilu

F3: otwórz/zamknij panel opcji

F4: otwórz/zamknij panel z informacjami o kolarzu

F5: otwórz/zamknij okno rozmów

F6: otwórz/zamknij moto kamerę

F7: ustaw kamerę 1

F8: ustaw kamerę 2

F9: ustaw kamerę 3

F10: ustaw kamerę 4

F11: ustaw kamerę 5

F12: ustaw kamerę 6

CTRL + F7...F12 : zachowaj wskazaną kamerę jako domyślną

E : atak

R : kontratak

T : sprint

Y : kontr-sprint

D : daj zmianę

F : stała zmiana

G : idź na czoło grupy

H : brak poleceń

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy: wybranie kolarza w trybie 3D bez zmian wybranych zawodników w panelu kolarzy

P : Pauza

Strzałki w górę i dół – zobacz zawodników twojego zespołu

Page Up i Page down – poruszaj się między grupami

Lewa i prawa strzałka – poruszaj się pomiędzy wszystkimi kolarzami

Spacja : pokaż/ukryj twoje imię

Alt + kliknięcie lewym przyciskiem myszy : rotacja kamery

Alt + scroll (na myszce) : zbliżenie/oddalenie kamery

EKRAN ZARZĄDZANIA

1/ TYP GRY

Obejmujesz kontrolę nad profesjonalną grupą kolarską, co będzie wymagało od Ciebie podejmowania odpowiedzialnych decyzji. Ta część instrukcji opisuje opcje dotyczące zarządzania zespołem.

2.1 Wybór trybu gry

W grze dla pojedynczego gracza, do wyboru są 4 rodzaje rozgrywek:

Kariera – ten tryb pozwala Ci zarządzać profesjonalnym zespołem kolarskim, przez kilka kolejnych sezonów. To najbardziej skomplikowany tryb, w którym będziesz musiał zarządzać finansami, treningiem, pozyskiwaniem nowych zawodników, a także podejmować decyzję w sprawie długoterminowej strategii i spełniać określone zadania.

Tour – w tym trybie zostajesz menadżerem zespołu na czas jednego, wieloetapowego wyścigu, takiego jak Tour de France, Giro d'Italia, lub Tour de Pologne. Rozgrywka w tym trybie skupia się na części wyścigowej - nie będziesz musiał zajmować się finansami.

Stage i *Classic* – w tych trybach kontrolujesz kolarzy tylko przez jeden wyścig. W trybie *Stage* wybierasz dowolny etap Touru (patrz powyżej), podczas gdy w trybie *Classic* masz do wyboru najbardziej prestiżowe jednodniowe wyścigi, na przykład Paris-Roubaix.

2.2 Wybór zespołu i zadań

Niezależnie od tego, na jaki tryb gry się zdecydujesz, następną twoją decyzją będzie wybór jednego z czterdziestu zespołów (podzielonych na dwie dywizje), którym będziesz kierował. Im mniejszy budżet, tym trudniej jest osiągnąć najwyższe miejsca.

Gdy już dokonasz wyboru, kliknij przycisk "Create". Jeśli wybrałeś tryb *Kariery*, będziesz jeszcze musiał dokonać wyboru zadań. Do wyboru masz osiem grup zadań, różniących się stopniem trudności, od "Easy" do "Extreme". Im wyższy stopień trudności, tym większe nagrody otrzymasz po wykonaniu zadań.

Pamiętaj, że jeśli nie wykonasz minimum zadań, stracisz pracę po zakończeniu sezonu.

Gdy dokonasz już wszystkich wyborów, przechodzisz do głównego okna gry.

2/ INTERFEJS

2.3 Główne okno

2.3.1 Opis

Pasek, na górze ekranu, umożliwia poruszanie się pomiędzy różnymi oknami, w których zmieniasz poszczególne ustawienia.

Wystarczy kliknąć, którąś z pięciu ikon w lewym górnym rogu ("Team", "Cyclists", "Equipment", "Races" and "Results") i z listy, która się rozwine wybrać dowolną opcję, żeby uzyskać dostęp do poszczególnych okien.

Nazwa okna, w którym w danym momencie przebywasz, jest wyświetlana na górze ekranu.

W prawym górnym rogu znajduje się aktualna data, stan konta w banku i dwa przyciski, po których naciśnięciu gra zasymuluje dzień lub tydzień.

We wszystkich tabelach znajdują się wyrazy napisane żółtym kolorem, które są odsyłaczami do kolejnych okien. Kliknięcie tych wyrazów spowoduje pojawienie się dodatkowych informacji związanych z nimi.

2.3.2 Okna zespołu ("Team")

2.3.2.1 News (Wiadomości)

W tym oknie pojawiają się wszystkie informacje, które mogą być przydatne w kierowaniu zespołem. Wiadomości dzielą się na cztery kategorie: *Teams*, *Cyclists*, *Finances* and *Races*. Możesz sortować informacje pod względem kategorii, klikając na nagłówki odpowiedniej kolumny. Żeby przeczytać wiadomość, po prostu na nią kliknij.

2.3.2.2 Staff (Pracownicy)

W tym oknie zarządzasz swoim sztabem: trenerami, skautami i lekarzami. Okno ma 4 zakładki:

List (Lista) :

Tu znajdują się lista wszystkich osób zatrudnionych przez Ciebie. Możesz sprawdzić informację o ich reputacji (Fame), pensji (Salary) i długości kontraktu. Reputacja określa "jakość" usług danej osoby i zawiera się między Regional (najniższa), a Mythical (najwyższa).

W tym miejscu możesz też zatrudnić, zwolnić, albo renegocjować kontrakt, dowolnego pracownika używając przycisków z dołu ekranu.

Trainer (Trener):

Ta zakładka pozwala Ci decydować, czy zajmujesz się treningiem swoich zawodników samemu, czy robi to za Ciebie trener (oczywiście, jeśli go posiadasz). Możesz mieć tylko jednego trenera w swoim sztabie.

Scout (Obserwatorzy):

Tutaj możesz zobaczyć nazwiska zawodników, których aktualnie obserwują twoi wysłannicy. Możesz mieć maksymalnie trzech scoutów.

Physician (Lekarz):

W tym miejscu możesz zobaczyć, którzy zawodnicy są aktualnie kontuzjowani, a także przydzielić do nich lekarzy, żeby szybciej powrócili do zdrowia. W tym celu, wybierz zawodnika z listy kontuzjowanych i kliknij przycisk "assign physician", znajdujący się na dole ekranu. Jeśli lekarz jest aktualnie przydzielony o innego kolarza, możesz odwołać go, za pomocą przycisku na dole ekranu.

2.3.2.3 Finances (Finanse)

Monthly i annual statements (Miesięczne i roczne rozliczenia) :

W tych zakładkach możesz zobaczyć jak zmieniła się twoja sytuacja finansowa w ciągu ostatniego miesiąca lub roku. Te dane powinny pomóc Ci w zorientowaniu się, na co wydajesz najwięcej pieniędzy, a także ile funduszy otrzymałeś od sponsorów lub organizatorów wyścigów.

Loans (Kredyty):

W tym miejscu możesz brać kredyt, klikając "loan request". Możesz wybrać wysokość kredytu od 10 000 to 200 000 Euro, a następnie kliknąć na przycisk "borrow". Okres spłaty kredytu możesz ustawić pomiędzy trzema a dziewięcioma miesiącami. Musisz jednak pamiętać, że im dłuższy będzie, tym więcej będziesz musiał zapłacić. Gdy będziesz zmieniał wysokość kredytu i okres spłaty, gra automatycznie wyświetli kwotę, którą będziesz musiał spłacać miesięcznie. Jeśli odpowiada Ci taka oferta, kliknij przycisk "ok".

Podpowiedź: klikanie prawym przyciskiem myszy, zwiększa/zmniejsza kwotę znacznie szybciej niż lewym.

2.3.2.4 Goals (Zadania)

Tutaj znajdują się lista zadań, którą wybrałeś na początku sezonu. Gdy uda Ci się osiągnąć któryś z celów, pojawi się obok niego znaczek zaliczenia, a liczba punktów zwiększy się. W górnej części ekranu, widać kontrakt, jaki obecnie posiadasz ze sponsorem.

2.3.3 Okno zawodników ("Cyclists")

2.3.3.1 Roster (Skład)

W tym oknie znajdziesz informacje o składzie wszystkich drużyn dostępnych w grze. Za pomocą strzałek możesz zmienić aktualnie widoczną ekipę (zespoły są posortowane alfabetycznie). Za pomocą przycisku przy prawej strzałce, można przeprowadzić szybkie wyszukiwanie (quick search). Po kliknięciu na ten przycisk pojawi się okno ze koszulkami wszystkich drużyn. Kliknięcie na konkretną koszulkę, spowoduje pojawienie się składu wybranej grupy.



Abilities (zdolności):

Tu wyświetlone są parametry zawodników w poszczególnych kategoriach. Jeśli liczba jest pomarańczowa, to zawodnik jest dobry w danej kategorii. Czerwona liczba świadczy, że jest on ekspertem danej zdolności.

Season:(Sezon)

W tym miejscu możemy zobaczyć, jakie wyniki osiągnęli w tym sezonie zawodnicy, a także sprawdzić ich miejsce w rankingu UCI. Poza tym widzimy, w czym specjalizują się poszczególni zawodnicy. Jeśli któraś z czterech ikon (Leader, Climber, Sprinter, Time trialist) jest zaznaczona srebrnym kolorem, to zawodnik jest dobry w tej dziedzinie, a jeśli ikona jest złota, to kolarz jest w niej ekspertem.

Ikony:

Korona: Lider

Góra: Specjalista od etapów górskich

Kolarz: Sprinter

Zegar: Specjalista od jazdy na czas

Condition :

Tu pokazany jest fizyczny stan poszczególnych kolarzy. Można tu zobaczyć ich kondycję (Physical condition), zmęczenie (Fatigue), energię (Race energy) oraz specjalne komentarze.

2.3.3.2 Training (Trening)

Ten ekran pozwala kontrolować sposób treningu poszczególnych kolarzy (oczywiście, jeśli chcesz samemu się tym zajmować). Za pomocą strzałek możesz wybrać dowolnego kolarza swojego zespołu. Kliknięcie trzeciego przycisku (koło prawej strzałki) powoduje wyświetlenie okienka, z którego można szybciej przejść do wybranego kolarza.

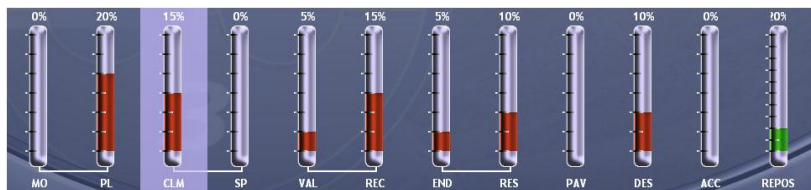
Jeśli chcesz trenować kolarza, użyj przycisku "Train this cyclist".

	Nicolas Fritsch		Cond. Phys.
25 ans	Class. Saison : 206 e (264,0 pts)	Salaire : 37 000 € / mois	Energie Saison

W okienku na dole ekranu można ustawić umiejętności, które ma rozwijać zawodnik. Zielona skala pokazuje czas nie przeznaczony na trening, czyli odpoczynek (rest). Czerwone skale pokazują procentową ilość czasu, jaką zawodnik poświęci na poprawę poszczególnych zdolności. Żeby zmienić ilość czasu, po prostu kliknij na skalę.

Możesz używać przycisków "Copy" i "Paste", żeby kopiować ustawienia treningowe jednego zawodnika i ustawić taki sam innym kolarzom.

Podpowiedź: Bądź ostrożny! Jeśli nie zostawisz zawodnikowi wystarczająco dużo czasu na odpoczynek, zawodnicy szybciej będą się męczyć.



Ability (Zdolności):

Tutaj widać, jak zmieniają się umiejętności zawodników.

Improvement diagram (Wykres wzrostu umiejętności):

Tutaj znajdują się wykresy zmian poszczególnych umiejętności.

Impac (Wpływ):

Tutaj widzimy, jaki wpływ ma obecny trening na kondycję zawodnika. Jeśli zapłacisz 5000 Euro i użyjesz jednego ze skautów, możesz sprawdzić, jak trening wpływa na parametry kolarza.

Physical condition (Kondycja fizyczna)

Tutaj znajdują się wykresy zmian kondycji fizycznej kolarza.

Fatigue (Zmęczenie) :

Tutaj znajdują się wykresy zmian zmęczenia kolarza.

2.3.3.3Injuries (Kontuzje)

W tym miejscu umieszczone są informacje na temat kontuzji zawodników i szacunkowego czasu ich powrotu do zdrowia. Możesz przydzielić im lekarza, żeby skrócić czas rekonwalescencji. Żeby to zrobić, zaznacz zawodnika i kliknij "Assign physician".

Możesz również odwołać lekarza, przed całkowitym wyleczeniem kolarza.

2.3.3.4Contracts (Kontrakty)

W tym dziale znajdują się informacje o wysokości i długości kontraktu każdego zawodnika twojej drużyny, jak również informacje o ich stosunku do drużyny.

Można tutaj renegotjować kontrakty ze swoimi zawodnikami, umieszczać ich na liście transferowej, albo jeśli potrzebujesz pieniędzy natychmiast, sprzedać ich natychmiast (quick sale). Ta ostatnia możliwość nie jest zbyt korzystna, ponieważ zawodnik zostanie sprzedany poniżej swej rzeczywistej wartości. Jeśli jednak chcesz z niej skorzystać, to musisz sprawdzić, czy zawodnik ma podpisany kontrakt przynajmniej na 3 najbliższe miesiące – inaczej nie można go sprzedać w ten sposób.



Podczas renegotjowania kontraktu, możesz zmodyfikować wysokość i długość kontraktu. Zawodnik od razu odpowie Ci, co sądzi o nowej propozycji, ale ostateczną odpowiedź otrzymasz dopiero za kilka dni.

2.3.3.5Search (Wyszukiwanie)

W tym miejscu możesz poszukiwać kolarzy do skautowania, albo zatrudnienia. Możesz sprawdzić fizyczną kondycję każdego zawodnika oraz poprosić skauta, żeby go obserwował przez kilka tygodni i stworzył raport, który pomoże Ci podjąć decyzję, czy podpisać z nim kontrakt, czy nie.



Żeby znaleźć kolarzy, których potrzebujesz, możesz użyć filtrów. Kliknij przycisk "Filter" i zaznacz wszystkie umiejętności, które interesują Cię w poszukiwanym zawodniku. Używając przycisków "+" i "-" wybierz poziom poszczególnych parametrów. Możesz filtrować kolarzy pod względem każdej umiejętności, narodowości lub wieku.

Plaine	50	+	Résistance	50	+
Montagne	50	+	Récupération	50	+
Vallons	50	+	Age	-21	+30
Pavés	50	+	Nationalité		
Descente	50	+	Liste des transferts		
Contre-la-montre	50	+	Division	CL*	
Sprints	50	+	*CL : Coureurs Libres		
Accélération	50	+			
Agilité	50	+			
Endurance	50	+			
			Effacer		
Ok			Annuler		

Informacje transferowe :

Ta tabela pokazuje narodowość, wiek, zespół i długość kontraktu kolarza. Możesz również zobaczyć tutaj czy zawodnik jest na liście transferowej czy też nie.

Oceny :

Ta tabela pozwala Ci zajrzeć do ocen wszystkich wystawionych zawodników.

2.1.1 Ekran sprzętu

Ten ekran pozwala Wam kupować sprzęt dla waszego zespołu. Nowy sprzęt, który kupicie jest technicznie bardziej zaawansowany (i podobno lepszy) niż ten, który posiadaliście wcześniej. W *Cycling Manager 3* możesz kupować ramy, koła, kaski, aby dać waszym zawodnikom przewagę.



Różne kolory są używane, aby przedstawić dostępność sprzętu. Ten sprzęt, który jest Twój jest przedstawiany normalnie, sprzęt, który możesz kupić jest na zielonym tle, sprzęt, który jest obecnie przedstawiany ma purpurowe tło, a sprzęt, do którego jeszcze nie masz dostępu jest szary. Aby otrzymać informacje o sprzęcie, który jest szary, musicie kupić sprzęt poprzedzający go na liście. Mała ikonka zegara oznacza, iż sprzęt ten przeznaczony na czasówki.

Każda część jest oceniana od 1 do 6 (najlepsza), abyś mógł ocenić jego przydatność w poszczególnych kategoriach: jazda na płaskim, w górach i czasówkach. Aby kupić wybrany sprzęt trzeba nacisnąć ikonę "buy" (Kup).

2.1.1.1 Kupowanie ram

Ten ekran pozwala Ci kupować wszystkie modele i gatunki ram oferowanych w *Cycling Manager 3*. Każdy zakup wiąże się z wydaniem pieniędzy, dlatego musisz ocenić, jaki sprzęt przyda się Twoim kolarzom.

2.1.1.2 Kupowanie kół

Ten ekran pozwala na zakup wszystkich modeli i gatunków kół oferowanych w *Cycling Manager 3*. Każdy zakup wiąże się z wydaniem pieniędzy, dlatego musisz ocenić, jaki sprzęt przyda się Twoim kolarzom.

2.1.1.3 Kupowanie kasków

Ten ekran pozwala na zakup wszystkich modeli i gatunków kasków oferowanych w *Cycling Manager 3*. Każdy zakup wiąże się z wydaniem pieniędzy, dlatego musisz ocenić, jaki sprzęt przyda się Twoim kolarzom.

2.1.2 Ekran wyścigu

2.1.2.1 Kalendarz

Ten ekran pokazuje informacje o datach wyścigów w *Cycling Manager 3*. Twój zespół jest zapisany do wszystkich wyścigów w swojej Ligi (Dywizji)

2.1.3 Ekran wyników

2.1.3.1 Ostatnie wyniki

Ten ekran pokazuje informacje o ostatnim wyścigu osobno dla każdej Ligi (Dywizji). Możesz sprawdzić rezultaty ostatniego wyścigu, klasyfikacji końcowej, ranking punktowy i górski, oraz klasyfikacje zespołową.

2.1.3.2 Klasyfikacje

Klasyfikacja UCM :

Ta tabela pozwala Ci na dostęp do różnego rodzaju rankingów w sezonie: klasyfikacji indywidualnej i drużynowej dla obu Lig (Dywizji). Klasyfikacja ta przedstawia ranking po wszystkich wyścigach. Im wyższa kategoria wyścigu, tym więcej punktów otrzymuje kolarz, który zajął miejsce punktowane.

Puchar świata :

Ta tabela przedstawia klasyfikacje drużynowe i indywidualne Pucharu Świata. Klasyfikacja ta tworzona jest na podstawie 10 największych klasyfikacji sezonu. Możesz przeglądać klasyfikację poprzednich sezonów, które zostały rozegrane od początku Twojej kariery.

Wygrane:

Ta tabela przedstawia rankingi indywidualne i drużynowe pod względem ilości zwycięstw w danym roku. Możesz przeglądać ranking z poprzednich sezonów, które zostały rozegrane od początku Twojej kariery..

2.1.3.3 Rekordy wyścigów

Ta tabela pokazuje roczne wyniki we wszystkich wyścigach dostępnych w Cycling Manager 3.

2.1.3.4 Statystyki

Ekran ten ukazuje tuzin statystyk i rezultatów, aby mieć przegląd głównych rezultatów w każdym sezonie.

2.1.3.5 Wyniki zespołu

Ekran ten daje możliwość przeglądania rocznych rezultatów wszystkich 40 drużyn w grze. Dla każdej drużyny będziesz mógł sprawdzić ranking UCM, najlepszego kolarza, ilość zwycięstw i ilość miejsc na podium.

2.1.3.6 Wyniki Managera

Ekran ten dostarcza listę Twoich wszystkich dokonań jako Manager zespołu. Tabela Klasyków i Tour'ów pomogą Ci posortować Twoje dokonania. Będziesz mógł tu znaleźć Twoje najlepsze rezultaty.

2.2 Menu drugorzędne

Na dole strony znajdziecie interfejs, który pozwoli Wam wejść do drugorzędnych opcji gry.

2.2.1 Opcje

Opcje graficzne :

Ta sekcja pozwala Ci na zmienianie ustawienia graficzne, aby zoptymalizować pracę komputera. Przez redukcję detali, zmniejszenie rozdzielczości (16 lub 32 MB) możesz uzyskać płynną grę na słabszych komputerach.

Opcje dźwiękowe :

Ta sekcja pozwala Ci na regulowanie głośności dźwięku.

2.2.2 Pomoc

W dolnej lewej części ekranu, kliknij na ikonę « ? », aby uzyskać pomoc na temat funkcji dostępnych na przeglądanej stronie.

2.2.3 Rozmowa (Chat)

W dolnej prawej części ekranu kliknij na ikonę « Chat », aby otworzyć okno rozmowy w dziale multiplayer.

2.2.4 Wyjdź

Po kliknięciu na ikonę « x » pojawi się okno z pytaniem czy chcesz wrócić do Menu głównego, wyjść do Windowsa, czy też zrezygnować z wyjścia.

3/ WYJAŚNIENIA DOTYCZĄCE UMIEJĘTNOŚCI

Jest tutaj kilka wyjaśnień dotyczących umiejętności i informacje jak je wykorzystać w grze:

Jazda po płaskim terenie (FL) : umiejętność jazdy po płaskim terenie.

+++ : kolarze specjalizujący się w ucieczkach

++ : kolarze specjalizujący się w klasykach

+ : Sprinterzy

Jazda w górach (MO) : umiejętność jazdy po górach.

+++ : Górale

++ : Specjaliści wyścigów jednoetapowych

Jazda po pagórkach (HIL) : umiejętność jazdy po pagórkach.

+++ : kolarze specjalizujący się w klasykach

++ : kolarze specjalizujący się w ucieczkach

+ : Sprinterzy

Jazda na zjazdach (DH) : umiejętność zjeżdżania z gór.

+++ : wszyscy kolarze!

Jazda na czas (TT) : umiejętność jazdy na czas.

+++ : Czasowcy (!!!)

++ : Specjaliści wyścigów jednoetapowych

Wytrzymałość (END) : wpływ energii na wyścig (zielony pasek podczas wyścigu)

+++ : Kolarze specjalizujący się w klasykach

++ : Specjaliści wyścigów jednoetapowych

Opór (RES) : wpływ podczas wyścigu

+++ : Górale, Specjaliści wyścigów jednoetapowych, Kolarze specjalizujący się w klasykach

++ : Czasowcy

Odzyskiwanie sił (REC) : określa odzyskiwanie sił pomiędzy etapami

+++ : Specjaliści wyścigów jednoetapowych

++ : Górale, kolarze specjalizujący się w ucieczkach

Jazda po bruku (COB) : umiejętność jazdy po bruku.

+++ : Kolarze specjalizujący się w klasykach

++ : Sprinterzy

Zręczność (AG) : umiejętność unikania upadków podczas wyścigu.
+++ : wszyscy kolarze !

Sprint (SP) : umiejętność finiszowania przed linią mety i na lotnych premiach.
+++ : Sprinterzy

Przyspieszenie (ACC) wpływ podczas wyścigu punch ((-; (niebieski pasek podczas wyścigu)
+++ : Górale, specjaliści wyścigów jednoetapowych
++ : Kolarze specjalizujący się w klasykach

WYŚCIG

Informacje na temat wyścigu

Widoki z kamer :

Naciśnij F7-F12, aby zmienić jedną z 6 kamer.

Jest także możliwość ustawienia widoku z kamery. Aby to zrobić, użyj panelu kontrolnego kamery, do którego można się dostać poprzez panel opcji (patrz niżej) albo użyj ALT + lewy przycisk myszki + ruch myszką, aby obracać kamerę i ALT + scroll, aby przybliżyć i oddalić.

Po ustawieniu kamery, jest możliwość zapisania ustawień poprzez naciśnięcie CTRL + F7-F12. Bądź ostrożny, to skasuje poprzednie ustawienie kamery dla tego przycisku.

Główny panel :



1. Otwórz / Zamknij główny panel (skrót: F1)
2. Dystans do mety
3. Wyświetlaj / ukryj małą kamerę, która pokazuje inną część wyścigu (skrót: F6)
4. Wyświetlaj / ukryj klasyfikację generalną (tylko wyścigi wieloetapowe)
5. Wyświetlaj / ukryj klasyfikację górską (tylko wyścigi wieloetapowe)
6. Wyświetlaj / ukryj klasyfikację punktową (tylko wyścigi wieloetapowe)
7. Wyświetlaj / ukryj klasyfikację młodzieżową (tylko wyścigi wieloetapowe)
8. Wyświetlaj / ukryj profil etapu i różnice czasu pomiędzy grupami (skrót: F2)
9. Dystans do następnej premii górskiej
10. Dystans do następnej lotnej premii
11. Aktualnie obserwowany kolarz w wyścigu. Naciśnięcie na jego imię, spowoduje otwarcie się okna informacyjnego na temat danego kolarza (skrót: F4).

Panel opcji :

Naciskając na strzałkę na dolnej prawej części ekranu (skrót F3) by otworzyć panel opcji. To daje ci dostęp do ustawień odtwarzacza Mp3, chaty, ustawień szybkości gry i panelu kontroli kamery.

Pauza :

By zatrzymać grę, naciśnij klawisz « P » na twojej klawiaturze.

Kontrolowanie twojej drużyny:

By kontrolować twoich kolarzy, musisz użyć panelu na lewej dolnej części ekranu.

Panel akcji :



Atak (skrót : E).



Kontratak (skrót : R) ; oglądany kolarz skonstruuje atak kolarza, którego naciśniesz następnego (lewy przycisk). By być skutecznym, te polecenie musi być użyte w momencie, gdy inny kolarz atakuje. To pozwoli twojemu kolarzowi usiąść na kole atakującego i oszczędzić trochę energii!



Sprint (skrót : T).



Kontr sprint (skrót: Y): oglądany kolarz skonstruje sprint kolarza, którego naciśniesz następnego (lewy przycisk). By być skutecznym, te polecenie musi być użyte w momencie, gdy inny kolarz zaczyna sprint. To pozwoli twojemu kolarzowi usiąść na kole sprintera i oszczędzić trochę energii! Może to być użyte na jednego z twoich kolarzy żeby przygotować do sprintu.



Sztafeta (skrót : D): obejmuje na chwile prowadzenie na czoło grupy.



Nieograniczona sztafeta (skrót : F): obejmuje prowadzenie na tak długo na ile to możliwe.



Przesuń się na czoło grupy (skrót : G).



Żadnych rozkazów (skrót: H). Daj sztucznej inteligencji kierować kolarzem w obrębie grupie. Kolarz nie podejmie sam decyzji o atakowaniu lub sprincie!



Pozwala na ustalenie poziomu wysiłku (od 1 do 99)

Wszystkie akcje oddziałują tylko na kolarzy aktualnie zaznaczonych i aktywnych (tych, którzy pojawiają się w panelu zaraz obok panelu akcji). Oryginalnie, kiedy wybierzesz kolarza, jest on aktywny. By zmienić jego stan z aktywnego na nieaktywny, użyj CTRL + lewy przycisk na poleceniach w jego oknie informacyjnym. Nieaktywnie zaznaczony kolarz będzie miał swoje okno lekko przezroczyste

Panel informacji kolarza :



x % reprezentuje aktualny poziom wysiłku kolarza (tutaj 65%)

Ikona tuż poniżej to aktualna czynność kolarza, który powiązana jest równoważnie z panelem akcji (tutaj "sztafeta")

Numer po prawej to aktualna prędkość kolarza. Naciskając przycisk tuż poniżej numeru, możesz zmieniać pomiędzy prędkością kolarza a jego wskaźnikiem akcji serca.

Litera (« P » tutaj) to nazwa grupy, w której aktualnie kolarz się znajduje.

Przyciski 1-2-3-4 to racje żywnościowe kolarza. Naciskając na jedną z nich prosisz kolarza, żeby skorzystał z racji żywnościowych, dzięki czemu wzrośnie nieco jego energia.

- Zielony pasek: energia kolarza. Pasek powoli spada podczas trwania wyścigu. Racje żywnościowe pomagają mu wzrosnąć.
- Niebieski pasek: uderzenie kolarza. Używane do ataku i intensywnego wysiłku. Ten pasek zostaje "napęczniony", kiedy kolarz jedzie na zjeździe albo, gdy tempo jest wolne. Jest niemożliwe by atakować, gdy pasek jest pusty.
- Czerwony pasek: sprint kolarza. Im większy pasek, tym bardziej wydajny i skuteczny będzie sprint.

Wybór kolarzy :

- Lewy przycisk na oknie nad imieniem kolarza. Wtedy pojawi się panel informacyjny kolarza w dolnej części ekranu, co oznacza, że jest on teraz zaznaczony
- Trzymaj lewy przycisk myszy naciśnięty i rusz myszką by otworzyć obszar zaznaczenia. W dolnej części ekranu pojawi się panel informujący kolarza wszystkich twoich zawodników znajdujących się w obszarze zaznaczenia
- Naciśnij « 0 » by zaznaczyć wszystkich twoich kolarzy
- Naciśnij 1 to 9 by zaznaczyć indywidualnie kolarzy

Tworzenie grup :

Do szybkiego dostępu do jakiegokolwiek grupy z twojej drużyny, jest możliwe zdefiniowanie własnych grup podczas wyścigu (9 max).

By stworzyć grupę, musisz zaznaczyć kolarzy, których chciałbyś mieć w grupie. Kiedy wszyscy kolarze, których chcesz pojawią się w dolnej części ekranu, naciśnij CTRL + i przycisk od 1 do 9.

Później będziesz mógł szybko ponownie zaznaczyć grupę naciskając klawisz (1 do 9), do którego grupa była przypisana.

Jest możliwe przypisanie zawodnika do różnych grup, ale będzie on wykonywał tylko rozkaz ostatnio wydany

Ruch wewnątrz grupy :

- Kółko myszy lub przycisk strzałki (lewa i prawa) pozwala ci poruszać się między kolarzami.
- Strzałki góra i dół pozwalają poruszać się między kolarzami tylko twojej drużyny.
- Klawisze Page up i Page down przenoszą Cię z jednej grupy do drugiej.
- Lewy przycisk na kolarzu zaznacza go (anuluje aktualne zaznaczenie kolarzy w dolnej części ekranu!)
- Prawy przycisk na kolarzu żeby go zaznaczyć (nie anuluje aktualnego zaznaczenia kolarzy w dolnej części ekranu!)

GRA WIELOOSOBOWA

1/ GRA PRZESIEĆ LOKALNĄ (LAN)

Uruchom Cycling Manager 3. Na głównym ekranie wybierz *Multiplayer*. Wskoczy okno dialogu i spyta Cię o Twoją ksywkę. Wybierz ją i uprawomocnij.

Teraz możesz wybrać jedną z 3 etykiet:

- Nowa gra
- Wczytaj grę
- Dołącz do gry (oryginalnie ta etykieta jest aktywna)

1.1 Nowa gra

Wpisz nazwę gry w górnym lewym oknie.

Potem wybierz tryb: sezon, wyścig etapowy, etap lub klasyk.

Wybierz dywizję (1, 2 lub własną) a potem bazę danych, która została zrobiona edytorem lub ściągnięta z Internetu. Baza danych musi znajdować się w DataCM/Database/Custom.

Naciśnij na opcję *Następny* by przejść do ekranu wyboru wyścigu.

Wejdiesz do pokoju oczekiwania z listą graczy. Możesz wyrzucić gracza z gry używając po prostu przycisku *Wykop* po podświetleniu jego imienia. Kiedy wszyscy gracze są w "pokoju gry", naciśnij na *Uruchom*. Każdy gracz będzie musiał wybrać drużynę w przypadkowym porządku.

Kiedy każdy wybierze zespół, gra się zaczyna i gracze mają dostęp do *Informacji o trasie*, *Składzie oraz oknie ze sprzętem*.

Gracz, który naciśnie na przycisk *Następny* na ekranie ze sprzętem zostanie przeniesiony do pokoju oczekiwania i wyścig się zacznie, kiedy, każdy zatwierdzi swój wybór.

1.2 Wczytanie gry

Możesz wczytać grę wieloosobową (która automatycznie się zapisuje na końcu ostatniego odbytego wyścigu). By to zrobić, podświetl grę, którą chcesz wczytać i po prostu naciśnij *Wczytaj*.

Zostaniesz przeniesiony do pokoju oczekiwania z listą graczy w grze i rozpoczniesz grę w najwcześniej stworzonej od tego momentu grze.

1.3 Dołączenie do gry

Podświetl w tabeli grę do której chcesz się dołączyć.

Pod tabelą, możesz zobaczyć kilka informacji o grze: trasę i graczy połączonych.

Dołączysz do pokoju oczekiwania z listą połączonych już graczy. Możesz po prostu wyrzucić gracza z gry używając przycisku *Wykop* po podświetleniu imienia danego zawodnika. Kiedy wszyscy gracze są w "pokoju gry", naciśnij *Uruchom (tak jak wcześniej)*. Każdy gracz musi wybrać swój zespół w przypadkowym porządku

Kiedy każdy wybierze zespół, gra się zaczyna i gracze mają dostęp do *Informacji o trasie*, *Składzie oraz oknie ze sprzętem*.

Gracz, który naciśnie na przycisk *Następny* na ekranie ze sprzętem zostanie przeniesiony do pokoju oczekiwania i wyścig się zacznie, kiedy, każdy zatwierdzi swój wybór.

1.4 Koniec wyścigu

Kiedy wyścig się kończy, pojawiają się rezultaty. Gracz zakładający grę może eksportować ją do tabeli Excela (zapisane w katalogu Exported Results).

2/ GRA PRZESIEĆ INTERNET

Cycling Manager 3 może być grany online za pomocą programu GameSpy Arcade, który jest dołączony razem z CD. Jeśli nie zainstalowałeś programu Gamespy podczas instalacji gry, możesz to zrobić w dowolnym czasie wkładając twój Cycling Manager 3 do CD Rom i użyć Gamespy Arcade setup , który znajdziesz w katalogu Gamespy Arcade.

Kiedy Gamespy Arcade jest zainstalowany, postępuj z tą instrukcją by zagrać online ;

- **Uruchomienie GameSpy Arcade i wybranie pokoju Cycling Manager 3.** Żeby to zrobić, naciśnij na odnośnik Gamespy Arcade w Start Menu (lub na twoim pulpicie). Kiedy program się uruchomi, lista gier zainstalowanych na twoim komputerze pojawi się po lewej stronie. Naciśnij na Cycling Manager 3 na tej liście i wejdź do pokoju.
- **Zakładanie lub dołączanie się do gry.** Kiedy wejdiesz do pokoju, możesz zobaczyć listę graczy w pokoju, z którymi możesz rozmawiać lub rywalizować. Pojawi się również lista gier aktualnie założonych z liczbą dopuszczonych graczy i z określeniem czy jest to pokój prywatny czy publiczny. Jeśli chcesz zacząć nową grę, naciśnij na przycisk *Stwórz Pokój* i czekaj na innych graczy dołączających do twojego pokoju. Jeśli naciśniesz na Okno drabiny, oznacza to, że twoja gra będzie liczyła się jako oficjalna gra dla Online Cycling Manager 3 Ladder. By przyłączyć się do gry, po prostu podświetl grę i naciśnij na *Dołącz do gry*.
- **Rozpoczęcie wyścigu.** Po dołączeniu lub stworzeniu gry, jesteś przeniesiony do pokoju oczekiwania gdzie możesz rozmawiać z innymi graczami w twojej grze. Kiedy czujesz się gotowy, naciśnij na przycisk *Gotowy*. Kiedy wszyscy gracze naciśną na przycisk, zakładający może zacząć grę. Program Gamespy Arcade rozpocznie Cycling Manager 3 i twoja gra się rozpocznie!

Żeby zobaczyć twój ranking online na drabince, odwiedź <http://ladder.cyanide-studio.com>

Twórcy

Cyanide

Kierownik Produkcji :	Patrick Pligersdorffer - Storm
Kierownik Projektu :	Tuan Ngo - Mura
Projektant gry :	Clément Pinget - Freire
Programiści :	Pierre Clement- Pierro Matthieu Hahusseau - Cybmatt Julien Lirochon - Mister-J Tuan Ngo - Mura Philippe Thiebaut - Mao
Dodatkowi Programiści :	Guillaume Renaudin as Yom
Zespół Graficzny :	Julien Desourteaux - Patch Alexis Liénard - Grib Claude Schitter - Klod
Animatorzy :	Marie Duponchelle - Marie
Kierownik Sprzedaży :	Eric Barone - Riko

Podziękowania

Muzyka :	Gérard Teyssier (Muzyka i aranżacja) Céline Bonatina (Saksofon) Meddy Gerville (Fortepian) Laurent Beaumarchais (Wokal)
Zdjęcia :	Delphine Page Oficjalne strony zespołów
Realizatorzy koszulek :	Alexis Bouvier - Bamboue Damien Dupuy - "Dj Dam's" Aurélien Léger Christophe Logel - TOTO 67 Derio Valentini - Acfraine
Testerzy :	Jonathan Bridge - Bridgey Clement Guillou - Mogiz Davy Depuydt Jean-Baptiste Drouot Gregory Letellier - Leteltel Johan Montgermont - Jojom Gregory Orgeas - Greg LFCM Régis Robin - Breton Brian Scheel - Brisse29 Daan Schermerhorn - DubbleDekker_DBL Thomas Thillou - Tom Serge Winkel - TaZ-LFCM
Tłumacze :	Jose Carlos - Xaba (Hiszpański) Philipp Frechen - Cooper (Niemiecki) David Hallmann - Davinho (Niemiecki) Ruben Lampe - Ruben Boogie_Fan (Holenderski)

Pieter Meirlaen - Barbarian (Holenderski)

Michael Osmann (Duński)

Brian Scheel as Brisse29 (Duński)

Derio Valentini as Acfraine (Włoski)

Damian Piłat - Filus (Polski)

Wojciech Lubiński - Katze (Polski)

Marcin Makalowski - MaKaO (Polski)

Bartosz Wojdyła - Quibo (Polski)

Paweł Masłowski - Lex (Polski)

Inni :

Manuel Saiz, Yves Bonnamour z AIGCP, wszyscy Kierownicy Zespołów, które udzieliły swoje licencje.

Specjalne podziękowania dla:

David Moncoutié za czas i wsparcie

Patrick Chassé z Eurosport

Michele Bartoli za wsparcie nas na swojej stronie od czasu naszego pierwszego dzieła.

Więcej informacji : <http://www.cycling-manager3.com> , www.cycling-manager.pl

Pomoc : support@cyanide-studio.com

<http://www.c-g-c.dk/home.php>

Pomoc - Dania: Mandag-fredag 16.00-19.00

Telefon 8944 2279

E-mail: teknisk.support@kemediia.com

Pomoc Szwecja: Måndag-fredag 18.00-20.00

Telefon 08 445 5055

E-mail: kemediia@kemediia.com

Pomoc Norwegia: Mandag-fredag 16.00-19.00

Telefon +45 8944 2279

E-mail: teknisk.support@kemediia.com

