

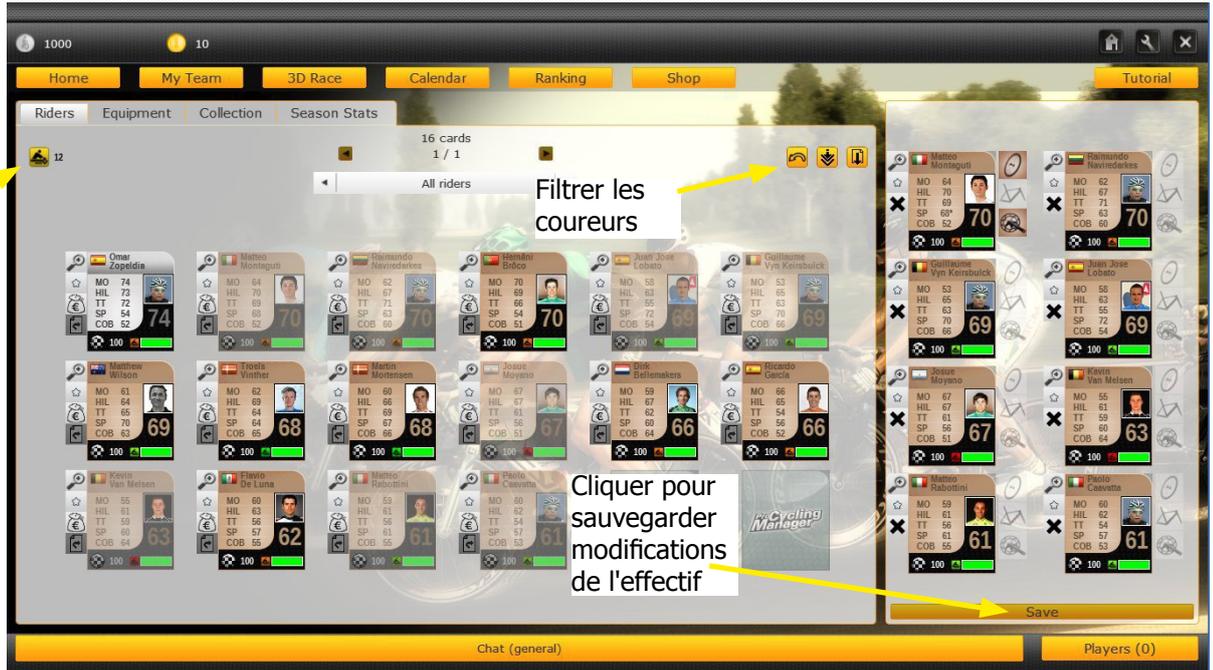
ARMADA

Le but de ce document est de fournir un bref aperçu du mode de jeu en ligne, "Armada".

1) MON EQUIPE

1.1 COUREURS

Icône messages + nombre de messages disponibles



a) Glisser-déposer vos cartes coureurs vers les 8 emplacements à la droite de l'écran. Il faut que les 8 emplacements soient occupés pour pouvoir participer à une course.

b) Cliquer sur le X à la gauche d'une carte MO pour sortir un coureur de votre effectif.

"Valeur" décidée par le joueur. Utilisée par la fonction Filtre

Cliquer sur l'icône pour vendre une carte et voir le nombre de Coins reçu en retour.

Cliquer pour prolonger le contrat du coureur.

Nombre d'exemplaires de la carte. Cliquer sur le nombre pour changer d'instance de la carte.

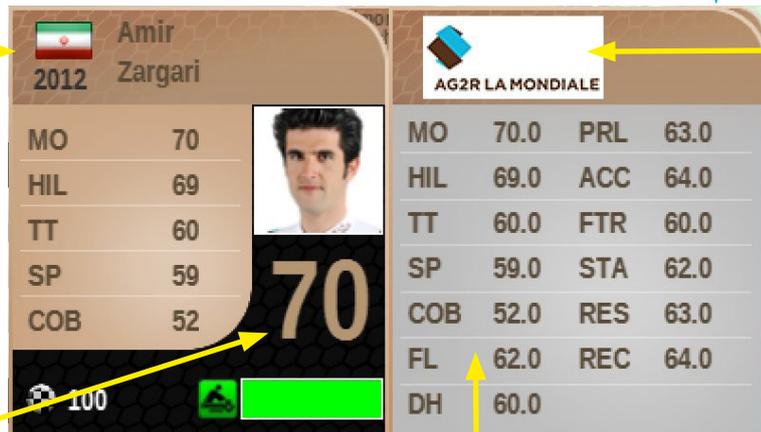


Nombre de courses classées qui restent sur le contrat

Niveau d'énergie et possibilités de massage

Nationalité / Nom / Saison "Pro Cycling Manager" de la carte.

Equipe



MOY des caractéristiques. Fixe la valeur Or/Argent/Bronze de la carte

Caractéristiques complètes. Les chiffres décimaux permettent l'intégration des bonus équipement

1.1.1 Contrats des coureurs

Les coureurs ont, par défaut, un contrat de 100 courses classées avec le joueur et chaque course classée courue est décomptée du total. Les courses amicales ne sont pas prises en compte. Il est possible de prolonger jusqu'à 5 fois le contrat du coureur pour un total de $100 + (5 \times 100) = 600$ courses classées. La prolongation est possible quand le coureur a moins de 10 courses restantes dans son contrat actuel. Toutefois, un coût y est associé, payable avec les 2 monnaies du jeu : Cyans ou Coins.

Quand le coureur n'a plus de courses dans son contrat et que toutes ses prolongations ont été épuisées, il reste dans la collection du joueur mais ne pourra plus être utilisé (ni pour des courses amicales, ni pour des courses classées). Un coureur à qui il reste des prolongations mais qui n'a plus de courses dans son contrat ne peut pas prendre part à une course amicale.

1.1.2 Energie et Massages

Après une course classée, les coureurs voient leurs capacités physiques diminuer. Cela est représenté par une barre d'énergie dont la valeur baisse de 100 vers 0. A 100 les caractéristiques du coureur sont optimales et sa barre d'énergie est remplie de vert. Au fil des courses, la barre se vide et change de couleur et le coureur devient moins performant; à 0 ses capacités sont très fortement diminuées. Cela oblige le joueur de gérer une rotation entre ses coureurs. A chaque passage de jour, les coureurs récupèrent partiellement ou totalement leur énergie, mais il est possible d'accélérer le processus en massant, jusqu'à 3 fois par jour, un coureur pour lui faire récupérer de l'énergie. L'icône de massage se trouve en haut à gauche de la page Cyclistes et le nombre de massages disponibles est affiché à sa droite. La valeur de départ est de 3 et ce chiffre augmente d'un massage à chaque passage de jour.

Un massage s'applique avec un glisser-déposer de l'icône sur la carte d'un coureur. Il peut recevoir jusqu'à 3 massages par jour et sa possibilité de massage est traduite par la couleur de l'icône massage sur la carte: vert = 3 massages possibles et rouge = 0 massages possibles. Etant donné qu'une équipe peut effectuer au maximum 15 massages par jour pour l'ensemble de ses coureurs, la couleur rouge ne devrait pas trop se voir, sauf si les circonstances obligent la consommation de 20% des massages d'une équipe par un seul coureur! Les massages s'achètent par pack de 10, 100 ou 1000 dans la boutique (Coins ou Cyans).

1.1.3 Cartes en doublon

Un joueur peut se retrouver avec plusieurs exemplaires de la même carte de coureur, mais compte tenu des contraintes contractuelles et énergétiques mentionnées ci-dessus, une carte en doublon peut se révéler utile et il est tout à fait possible de faire vivre deux instances d'une même carte. Certes, il est impossible de les faire courir dans une même course, mais il est tout à fait possible d'alterner course après course afin d'économiser jours de contrat et énergie.

1.1.4 Saison

Les cartes coureur et équipement appartiennent à une saison "Pro Cycling Manager" donnée. Une carte 2012 ne peut pas être exploitée dans une future version 2013, 2014, du jeu (et vice versa).

1.2 CARTES LÉGENDAIRES

Les cartes coureurs "de base" sont disponibles en trois couleurs: Or, Argent et Bronze, ce qui traduit les capacités relatives des coureurs concernés. Une quatrième couleur ainsi qu'un quatrième niveau de performance arrivent avec les cartes "Légendaires" qui sont de couleur rouge. Ce sont des cartes spéciales, particulièrement fortes, et même si un joueur peut en avoir plusieurs dans son équipe, elles sont limitées à une par effectif de course.

Les cartes légendaires sont émises par collection pour une période donnée et la série qui sort dans cette mise à jour 1.4.0.0 de "Pro Cycling Manager - 2012" couvre les années 1995-1999. Chaque coureur est noté dans une année où il s'est particulièrement mis en évidence. Rien n'empêche qu'un même coureur fasse partie de plusieurs collections différentes, avec différentes années et, donc, avec différentes notes possibles.

Une carte légendaire promet, non seulement, un niveau élevé de performances, mais aussi une longévité extraordinaire. En effet, le contrat peut être renouvelé 99 fois pour un total de $100 + (99 \times 100) = 10\,000$ courses classées.

Deux packs permettent de trouver des cartes légendaires : le pack "classique" qui s'achète avec des Coins (une possibilité rare d'obtenir une carte légendaire), et le pack ultime (Cyans) qui offre en carte bonus une carte légendaire garantie unique (pas de double !). Voir "5.4 Packs Légendaires", ci-dessus.



Cartes Légendaire (rouge), Or, Argent et Bronze

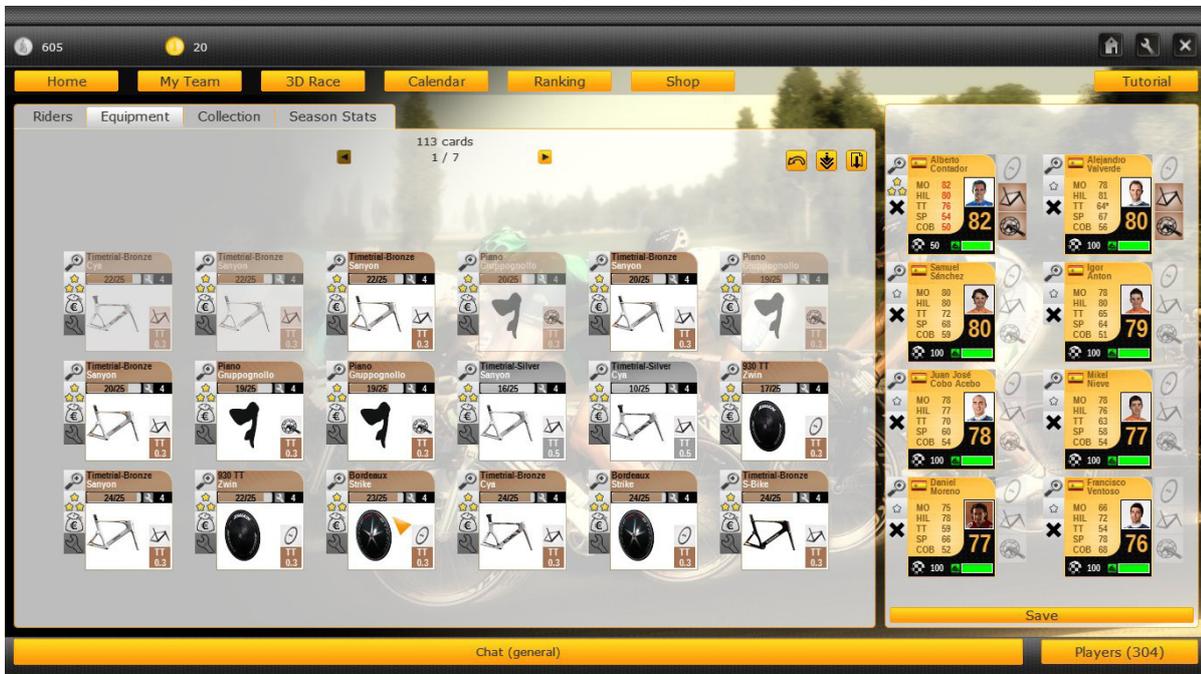
1.3 COLLECTION

L'onglet "Collection" affiche votre progrès dans la collection des cartes coureur d'une seule équipe. Ce progrès peut être fortuit ou délibéré. Au fur et à mesure que vous achetez des cartes, vous obtenez celles d'une variété d'équipes, de sorte que vous bâtissez une collection de manière passive. Il est toutefois possible de cibler une équipe particulière, grâce à l'onglet "Equipes" de la boutique. Là, vous pouvez acheter un paquet Equipe Or, qui est composé de 11 cartes, dont une carte bonus coureur - garantie non double - de l'équipe en question. Etant donné que le contenu d'un tel paquet est aléatoire, il est possible de trouver une deuxième carte coureur de la même équipe, mais les chances d'une telle trouvaille sont infimes. Le prix d'un paquet Equipe Or dépend du niveau de l'équipe de même manière que les bonus reçus (Coins) quand vous franchissez les paliers de 33%, 66% et 100% d'une collection.

The screenshot shows the 'Collection' tab in the game. At the top, there are navigation buttons: Home, My Team, 3D Race, Calendar, Ranking, Shop, and Tutorial. Below these are sub-tabs: Riders, Equipment, Collection, and Season Stats. The 'Collection' sub-tab is active, showing a progress bar for 'Total' at 111/974 (11%). Below this, there are several team progress cards, each with a logo, a progress bar, and a percentage. The teams shown include: Accent.Jobs - Willems (2/19, 10%), Ag2r La Mondiale (2/29, 6%), Andaluçia (3/16, 18%), Androni Giocattoli-Venezuela (1/19, 5%), Anna Savon (3/17, 17%), Astana Pro Team (2/29, 6%), Bretagne-Schuller (3/16, 18%), Caja Rural (4/19, 21%), Champion System Pro (3/19, 15%), Cofidis (3/24, 12%), Colnago - CSF Inox (1/18, 5%), Colombia Coldeportes (0/16, 0%), COM Cycling Team (5/26, 19%), Euskaltel Euskadi (2/23, 8%), Farnese Vini Selle Italia (1/16, 6%), FDJ-BigMat (3/19, 15%), and Gamin - Gouda (1/18, 5%). On the right side, there is a list of riders with their stats: Alberto Contador (82), Alejandro Valverde (80), Samuel Sánchez (80), Igor Anton (79), Juan José Cobo Arcebo (78), Mikel Nieve (77), Daniel Moreno (77), and Francisco Ventoso (76). At the bottom, there are buttons for 'Chat (general)' and 'Players (304)'. A 'Save' button is also visible at the bottom right of the rider list.

The screenshot shows a notification titled 'Avancement de la collection'. It features a 3D model of a cyclist on a white and red team. The text reads: 'Félicitations, vous venez d'obtenir un succès avec l'équipe Cofidis, Le Crédit en Ligne !'. Below this, it says 'Avancement : 33 %' and 'Gain : 400 Coins'. There are two buttons at the bottom: 'Ok' and 'Cancel'. The background is a light gray with a hexagonal pattern.

1.4 EQUIPEMENT



- Il existe trois types d'équipement: roue, cadre, groupe.
- Glisser-déposer un équipement sur l'une des cartes coureur à droite de l'écran.
- Cliquer sur l'équipement avec la molette de la souris afin de l'enlever d'un coureur.
- La durée de vie d'un équipement est limitée à un certain nombre de courses classées. Quand cette limite est atteinte il faudrait le réparer, mais il y aura une contrepartie financière payable en Cyans ou en Coins. Il y aura également une limite sur le nombre de fois qu'un équipement peut être réparé. Une fois cette limite atteinte, l'équipement ne pourra plus servir.

1.4.1 La carte équipement

Nombre de courses classées pour lesquelles l'équipement reste disponible / Nombre maximale de courses classées pour lesquelles l'équipement peut servir avant qu'une réparation ne soit obligatoire (ici disponible pour 6 courses classées sur un maximum possible de 25 courses). NB : cette valeur n'est pas impactée par les courses amicales.

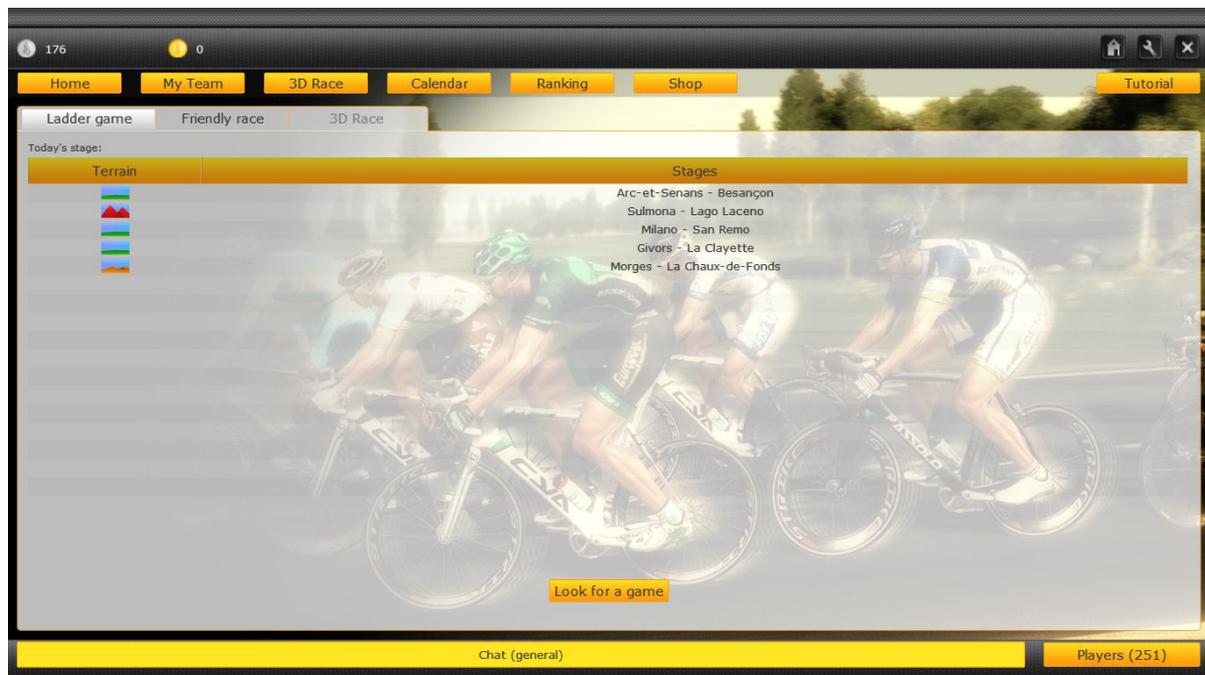


1.4.2 Adapter l'équipement à la course/au profil



Chaque équipement apporte un petit bonus dans un contexte de course bien précis: plat/vallons/montage, pavés, sprint, ... Vous devriez donc attendre que le profil soit affiché avant d'équiper vos coureurs. Une fois le profil affiché en haut de la page, vous disposez d'une minute avant le départ de la course. Pendant ces 60 secondes vous pouvez revenir vers l'onglet "Equipe-ment" de la page "Mon équipe" et y choisir des équipements adaptés au profil. Il est inutile d'équiper vos coureurs d'un équipement non adapté puisqu'il n'apporte aucun avantage et, de plus, vous réduisez inutilement sa durée de vie.

2) COURSE 3D



Toutes les parties sont "hébergées", de manière transparente, par les joueurs. Le serveur cherche à sélectionner un joueur "fiable" (un joueur sans antécédents en matière de déconnexions abusives). Aussi bien en partie classée qu'amical, il pourrait y avoir des adversaires humains et IA (sauf en contre-la-montre), le but étant de faire commencer une course au plus vite possible.

2.1 PARTIE CLASSÉE

Le résultat d'une partie classée compte pour le classement en ligne et les participants sont sélectionnés par le serveur. Un système de "matchmaking" cherche à créer des parties équilibrées, mais la priorité est donnée à l'action et une course peut démarrer avec des équipes d'un niveau inégal.

Les parties classées génèrent des points de classement pour le joueur ainsi que des Coins, l'argent du jeu, utilisé pour acheter des paquets de cartes coureur/équipement. NB: le classement n'affiche que les 200 meilleurs joueurs.

2.2 COURSE AMICALE

Les courses amicales ne comptent pas pour le classement en ligne, mais elles génèrent des Coins pour les joueurs. Cliquez sur le bouton "Créer une partie" et vous arriverez sur la page où vous définissez la course à jouer ainsi que le nombre de participants. En course amicale il est possible de courir avec votre équipe Armada, une équipe personnalisée ou avec une équipe officielle du jeu solo. Une fois ces paramètres établis, cliquez sur le bouton "OK" et le jeu sera rajouté à la liste des courses amicales. Ceux qui veulent y participer doivent cliquer sur le bouton "Rejoindre".

Il est actuellement impossible de "gérer" les participants à une course amicale, mais si vous communiquez un nom et une heure à vos amis, ils sauront vous retrouver. Il est possible d'exclure un coureur "non désiré" par voie du bouton "Ejecter le joueur".

2.3 COMMUNICATIONS ENTRE JOUEURS

Pendant une course 3D vous pouvez communiquer avec tous les coureurs en appuyant sur la touche Entrée. S'ouvre alors une fenêtre "chat" où vous rentrez votre texte, qui est affiché en haut à gauche des écrans de tous les joueurs quand vous tapez de nouveau sur la touche Entrée. Il est impossible de communiquer avec un joueur individuel pendant la course 3D.

2.4 VOTER POUR AUGMENTER LA VITESSE DU JEU

Après 5 kms de course il est possible d'augmenter la vitesse du jeu, mais la majorité de joueurs doivent être d'accord. Les joueurs votent par voie des touches "+" ou "-" ou par le bouton "Vitesse" à droite de l'écran.



Deux vitesses sont affichées: à gauche la vitesse que vous souhaitez et à sa droite, la vitesse actuelle du serveur. Quand un joueur vote un message est affiché en haut à gauche de l'écran (au même endroit que le texte sur les événements en course). Afin d'éviter d'incessants changements de rythme, la fréquence des votes est limitée.

2.5 SANCTIONS POUR ABANDON PENDANT LES COURSES 3D

Les joueurs qui quittent une course 3D après son démarrage seront sanctionnés par un décompte de points de classement.

3) CALENDRIER

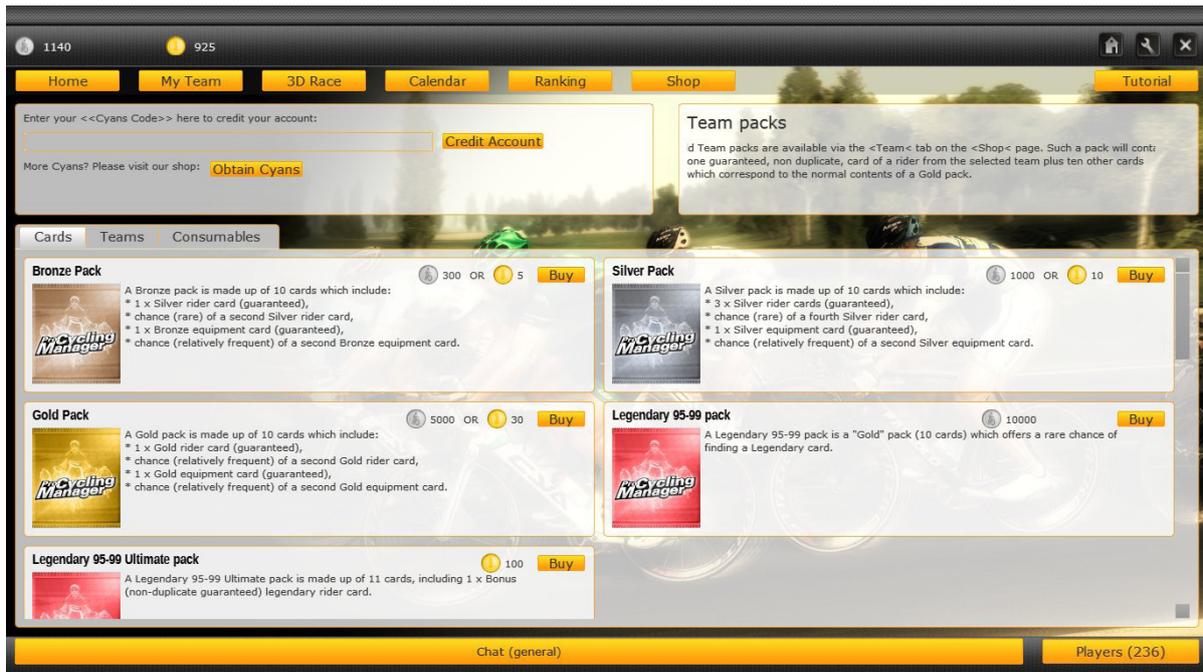
La page Calendrier affiche des courses jouables sur un mois. Toutefois, le contenu n'est mis à jour qu'une fois par semaine (parfois moins souvent) et les valeurs affichées sont celles par défaut. Un premier coup d'œil peut donc donner l'impression que le calendrier n'évolue pas, mais le renouvellement est régulier afin de garantir une expérience de haute facture.

4) CLASSEMENT

Le classement général est un classement glissant qui favorise les joueurs qui continuent à jouer et fait redescendre petit à petit ceux qui ne sont plus actifs. C'est une somme de 100% des points marqués les 3 dernières semaines, 75% des 3 semaines d'avant, puis respectivement 50% et 25% chaque groupe de 3 semaines précédentes.

Il est donc possible d'avoir une mise à jour de points conséquente à chaque début de semaine.

5) BOUTIQUE



5.1 MONNAIES DU JEU

Deux monnaies virtuelles cohabitent dans le jeu : Coins et Cyans. Les Coins sont gagnés lors des participations dans des courses (et en y restant jusqu'au podium); les Cyans sont achetés, avec de l'argent réel (€, £, \$, . . .) via un site Internet sécurisé et ensuite ils sont utilisés pour réaliser des transactions, dont la plupart sont exprimées aussi bien en Coins que Cyans. Aucun taux d'échange "officiel" n'existe entre Coins et Cyans et il est impossible de panacher les monnaies lors d'une transaction; si vous n'avez pas assez de Cyans, il est donc impossible de rajouter la différence avec des Coins et vice versa.

L'état de vos fonds est affiché en haut à gauche de l'écran: Coins en argent, Cyans en Or.

5.2 ACHATS/TRANSACTIONS

La prolongation d'un contrat d'un coureur et la réparation d'un équipement sont réalisées sur la page "Mon Equipe". La page "Boutique" donne accès à l'achat de paquets de cartes coureurs/équipements; l'achat de paquets Equipe Or ainsi que l'achat de consommables. La plupart de ces transactions sont réalisables en Coins ou Cyans.

5.3 LES PAQUETS DE CARTES COUREURS/EQUIPEMENTS

Trois types de paquets sont disponibles: Or, Argent et Bronze et la couleur équivaut, grosso modo, à la qualité du contenu. Actuellement un paquet Or coûte 30 Cyans ou 5000 Coins; un paquet Argent coûte 10 Cyans ou 1000 Coins et un paquet Bronze coûte 5 Cyans ou 300 Coins.

Le contenu d'un paquet suit la logique suivante:

Un paquet Bronze est composé de 10 cartes dont :

- * une carte de coureur Argent garantie,
- * possibilité (rare) d'une seconde carte de coureur Argent,
- * une carte d'équipement Bronze garantie,
- * possibilité (assez fréquente) d'une seconde carte d'équipement Bronze.

Un paquet Argent est composé de 10 cartes dont :

- * trois cartes de coureur Argent garanties,
- * possibilité (rare) d'une 4ème carte de coureur Argent,
- * une carte d'équipement Argent garantie,
- * possibilité (assez fréquente) d'une seconde carte d'équipement Argent.

Un paquet Or est composé de 10 cartes dont :

- * une carte coureur Or garantie,
- * possibilité (assez fréquente) d'une seconde carte de coureur Or,
- * une carte d'équipement Or garantie,
- * possibilité (fréquente) d'une seconde carte d'équipement Or.

5.4 PAQUETS DE CARTES 'LEGENDAIRES'

Actuellement, deux types de paquet "Légendaire" sont disponibles, les deux offrant une possibilité d'obtenir une carte légendaire:

- **Légendaire '95-'99** est un paquet "Or" (10 cartes) avec la possibilité (rare) d'obtenir une carte Légendaire.
- **Légendaire '95-'99 Ultimate** est composé de 11 cartes dont une carte Bonus coureur -garantie non double- Légendaire. Le reste du paquet est identique à la composition d'un paquet "Or".

5.5 PAQUETS DE CARTES 'EQUIPES'

Un paquet Equipe Or, est composé de 11 cartes, dont une carte bonus coureur - garantie non double - de l'équipe visée. Etant donné que le contenu d'un tel paquet est aléatoire, il est possible de trouver une deuxième carte coureur de la même équipe, mais les chances d'une telle trouvaille sont infimes. Le prix d'un paquet Equipe Or dépend du niveau de l'équipe.

5.6 PAQUETS DE CONSOMMABLES

Actuellement, les massages sont les seuls consommables dans le jeu. Une équipe peut au total effectuer au maximum 15 massages par jour pour l'ensemble de ses coureurs et, à chaque passage de jour, un massage supplémentaire est rajouté au total des massages disponibles. Afin d'acquérir d'autres massages il faut les acheter dans la boutique. Trois paquets sont proposés : 10 massages (actuellement 1000 Coins ou 5 Cyans), 50 massages (actuellement 4500 Coins ou 20 Cyans) et 100 massages (actuellement 8500 Coins ou 35 Cyans).

5.7 OBTENIR DES CYANS

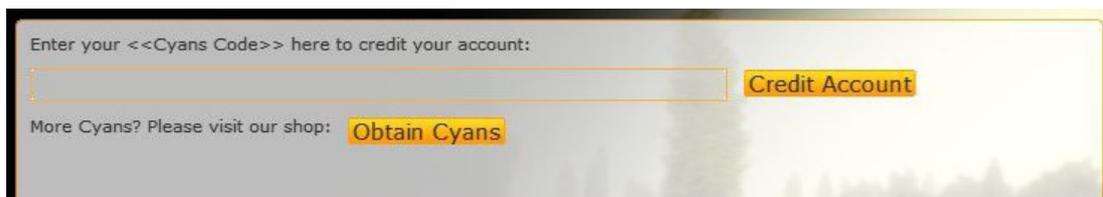
Aucune transaction ne peut être réalisée en jeu avec de l'argent réel. Si vous souhaitez effectuer une action qui demande des Cyans, il faut d'abord les acquérir. Pour "Obtenir des Cyans" il faut cliquer sur le bouton du même nom qui vous amène vers un site web sécurisé où vous achetez vos Cyans.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://uk.cyanide.gamesplanet.com/shop/pro-cycling-manager-tour-de-france-2012-cyan/>. The page displays three card packs for sale:

Pack Name	Cyans Cost	Price	Discount
PACK JUNIOR - 50 CYANS	50	£3.99	None
PACK ELITE - 110 CYANS	110	£7.99	9% OFF
PACK PRO - 175 CYANS	175	£9.99	14.2% OFF

Each pack includes a 'BUY' button. The Elite and Pro packs also feature a 'BUY' button with a discount offer. The page also includes a sidebar with language options (German, Italian, Portuguese, Spanish), a 'Need help?' link, and a footer note: 'ADDITIONAL CONTENT FOR PRO CYCLING MANAGER - TOUR DE FRANCE 2012. REQUIRES THE FULL VERSION TO PLAY.'

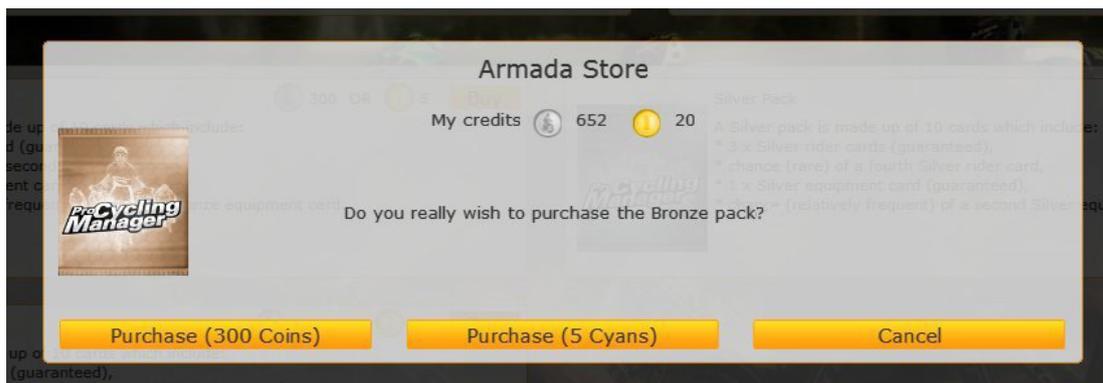
Vous recevrez alors un code d'activation, par email, à l'adresse que vous avez fournie au moment de l'achat; si le code n'arrive pas il faudrait vérifier votre filtre anti-spam. Vous devez copier/coller (ou rentrer manuellement) ce code dans la case qui se trouve sous le texte : "Rentrez ici votre Code Cyans".



Cliquer ensuite sur le bouton "Créditer". S'ouvre alors une petite fenêtre "pop-up" qui confirme l'activation et la valeur à droite de la pièce d'or Cyans devrait changer pour prendre en compte votre achat. Si ce n'est pas le cas, quittez puis redémarrez le mode Armada.

5.8 ACHAT DE PAQUETS DE CARTES COUREURS/EQUIPEMENTS

Si vous avez suffisamment de Coins ou Cyans, vous pouvez acheter des paquets de cartes coureurs et/ou massages. Cliquer sur le bouton "Acheter" du paquet choisi.



La fenêtre de la Boutique Armada prend en compte votre situation financière actuelle. Si vous avez suffisamment de monnaie, aussi bien en Coins que Cyans, les deux boutons "Acheter" sont activés, chacun avec le coût correspondant entre parenthèses. Si vous avez de quoi payer, mais dans une seule des deux monnaies, seul ce bouton est activé. NB: un paquet légendaire Ultime ne peut être acheté qu'avec des Cyans.

Cliquer sur le bouton correspondant à votre choix pour confirmer l'achat et dix cartes sont immédiatement affichées à l'écran, face en dessous. Vous pouvez cliquer sur chacune des cartes pour découvrir vos achats un à un ou vous pouvez tout retourner en cliquant sur le bouton "Tout révéler". Vos coureurs et vos équipements sont alors rajoutés à votre page "Mon Equipe".