

Cycling Manager

Dit hold her i demoen er Mercury, og etappen i Giro d'Italia, som du skal gennemføre med dine ni ryttere, er på 179 kilometer fra Montecatini Terme til Reggio Emilia. Og det er vel at mærke dit hold, der har førertrøjen. Den sidder på Teteroux, der er i front i den samlede stilling med knap fem minutter ned til Dekker på andenpladsen.

Kører du i normal spilhastighed, hvor du nemmest kan følge med til at give dine ryttere instrukser, tager det cirka 20 minutter at gennemføre etappen. Du kan også vælge at hæve hastigheden op til otte gange det normale.

Når spillet starter er feltet linet op til etappen. Efterhånden som dine ryttere cykler over startlinien, kan du begynde at give dem instrukser via knapperne til højre. For at give en rytter instrukser skal du klikke på ham - enten på hans knap eller på billedet over løbet.

De to streger viser rytterens energi. Den grønne er den generelle energi, og den blå er den øjeblikkelige angrebsstyrke.

Til højre ser du øverst rytterens hastighed. Klikker du på hjertet, viser tallet pulsen i stedet. Den kan du bruge til at se, hvornår din rytter begynder at miste pusten, og dermed regulere den kraft, han skal lægge i løbet. Det sidste ser du som et procenttal under hastighed/puls. Klik på tallet for at justere det op og ned med den skydeknap, der så dukker op. Under energistregerne er der en blå knap. Klik på den for at bringe din rytter tilbage i normal-mode (en pære vil så lyse). Klikker du på den røde knap, så den bliver grøn, beder du rytteren om at lægge sig op i spidsen af feltet for her at kontrollere hastigheden. Her er det bedst at have flere af holdets ryttere med. Skal feltets hastighed holdes oppe, skal de grønne knapper stadig være tændt. Skal feltet sinkes, så gå over i normal igen, og sænk rytternes anstrengelsesniveau.

Til venstre er der yderligere to knapper. Den øverste er sprintknappen, som bliver aktiv cirka fire kilometer før en indlagt spurt. Vent dog noget længere med at aktivere den. Ingen rytter kan sprinte så langt. Knappen nedenunder er til at sætte angreb ind. Her har du brug for, at der er energi til rådighed (den blå streg).

Oven over vinduet, der viser løbet, kan du skifte til **group** og dermed se, hvor den markerede rytter ligger i forhold til fx en udbrydergruppe i feltet.