

PORTS OF CALL

By Martin Ulrich and Rolf Dieter Klein

Graphics by Jim Sachs



The Ultimate Marine Simulation

L'Ultime simulation maritime

Trotzen Sie den Herausforderungen auf den sieben

Weltmeeren mit der absoluten Seeschifffahrts-Simulation.

PORTS OF CALL™

This manual Copyright © 1989, The Disc Company, Inc., All Rights Reserved. This document may not, in whole or in part, be copied, photocopied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent, in writing, from The Disc Company.

This Software Copyright © 1989, International Software Development, Corp, All Rights Reserved. Program created by Rolf-Dieter Klein and Martin Ulrich. Graphics created by R. E. LaBarre and J. D. Sachs. The distribution and sale of this product is intended for the use of the original purchaser only. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program, from its medium into the memory of a computer, solely for the purpose of executing the program. Selling or otherwise distributing this product and duplicating or copying for purposes other than backup, are violations of law.

DISCLAIMER

THE DISC COMPANY, INC. MAKES NO WARRANTIES, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE PROGRAM DESCRIBED HEREIN, ITS QUALITY, PERFORMANCE, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS PROGRAM IS SOLD "AS IS." THE ENTIRE RISK AS TO ITS QUALITY AND PERFORMANCE IS WITH THE BUYER. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE FOLLOWING ITS PURCHASE, THE BUYER (AND/OR THEIR RETAILERS) ASSUMES THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY DAMAGES. IN NO EVENT WILL THE DISC COMPANY, INC., BE LIABLE FOR DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM ANY DEFECT IN THE PROGRAM EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME LAWS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF IMPLIED WARRANTIES OR LIABILITIES FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY.

THE DISC COMPANY, and PORTS OF CALL are registered trademarks of THE DISC COMPANY, INC. AMIGA is a registered trademark of COMMODORE BUSINESS MACHINE, INC.

Workbench Copyright 1989 Commodore-Amiga, Inc. All Rights Reserved.

Manual design by Publishing Consultants

Printed in the United Kingdom..... G-PO-11-MA-AF

English/French/German

TABLE OF CONTENTS

PORTS OF CALL - ENGLISH..... 1

About the Game..... 3

A Background on Tramp Shipping..... 3

The Object of the Game..... 4

Getting Started 6

What You Need to Run Ports of Call 6

Loading Ports of Call..... 6

Playing The Game 8

The Ports of Call Menu Bar 9

The World Simulation Display 10

The Port Display 11

Navigating Your Ship 13

Appendix..... 16

Keyboard-users guide to the wonderful world of Ports of Call

keyboard commands 16

PORTS OF CALL - DEUTSCH..... 19

Über das Spiel 21

Die Tramp-Schiffahrt 21

Das Spiel-Ziel 22

Die Vorbereitung 25

Was Sie für Ports of Call brauchen..... 25

Ports of Call laden..... 25

Das Spiel..... 27

Die Ports of Call - Menüleiste..... 28

Das Welt-Simulations-Display..... 29

Das Hafen-Display..... 31

Der Schiffs-Simulator 34

Anhang.....	37
Tastendrückers und Pelztierhassers Führer in die wunderbare Welt der Ports of Call Tastaturbefehle	37
 PORTS OF CALL - FRANÇAIS.....	41
Le jeu de Simulation Maritime.....	43
Un mot sur le transport maritime	43
Le but du jeu	44
 Premiers Pas	46
Configuration nécessaire pour utiliser Ports of Call	46
Chargement de Ports of Call	46
 Le Jeu	48
La barre des menus de Ports of Call.....	49
La carte de simulation mondiale.....	50
L'écran d'affichage du port.....	52
Manœuvrer votre bateau	54
 Appendice	57
Guide de l'utilisateur dans le monde merveilleux des raccourcis-clavier de Ports Of Call!.....	57

Ports of Call

English

ABOUT THE GAME

A Background on Tramp Shipping

The traffic of goods by sea is organized in accordance with international agreements and contracts between individual countries. About 80% of the goods (called "cargo volume") transported between two countries is handled by ships registered under the flags of the countries concerned. The remaining 20% is open to the free competition of ships under other flags. These ships, called "tramp" ships, are usually prepared to transport all kinds of goods. This aspect of the shipping business is the focus of Ports of Call.

Whether a tramp ship owner makes a profit depends upon two factors: on the one hand, the laws, regulations and subsidies of his country, and on the other, the rules of supply and demand. If, for example, there has been a good coffee harvest, coffee prices will drop, and, since there is a lot of coffee to be shipped, the freight charges will rise. Now, if a lot of owners start to compete for the business, the freight capacity will start to increase, with a consequent drop in freight rates. If the coffee harvest was bad, the freight rates will drop even though the coffee price has risen, because the shipping capacity is now in excess.

If the business is exceptionally poor, it may be necessary for the ship owner to temporarily lay his ships up. In this situation, the ships cannot be sold profitably because the ships' prices have dropped (supply and demand). Also, it is not economically viable to operate the ships because the income does not cover the overhead—fixed costs, such as maintenance and finance, still have to be earned. This is now the time to buy good, used ships at a low price. Apart from the economic aspects, life aboard a tramp ship can be pretty exciting and that's no "old sailor's yarn!"

The Object of the Game

Each player founds his own shipping company, with a starting capital of \$4 million to buy ships. Freight and ports of call can be chosen continuously from offers on the market. Then the captain chooses an economic traveling speed and casts off to encounter many adventures on the high seas.

After unloading his cargo, the captain is credited with the agreed payment. Then he may refuel, make necessary repairs, and so on. The next job is to find a new, lucrative cargo, buy further ships, and/or repay his mortgages; in other words, he must have a more productive company than his competitors.

The strategy of the game is flexible. A rogue will try to make a quick buck by using cheap ships and juggling the freight rates to force his competitors into bankruptcy. The careful player, in contrast, will build a solid financial foundation. The superior speed of his high-tech fleet will enable him to snap up the more lucrative contracts.

Any strategy is deemed to fail if you don't have a good captain to bring your ship across the world's stormy seas. The formulas for ship movement have been calculated so that ships respond to changes in speed and movements of the rudder as in the real world. It is recommended that the beginner does not start with ships that are too large. These are slow to respond and, as such, require a more experienced captain.

The ship's movement at sea is accelerated. The captain, however, must select the correct speed. Fuel consumption depends on the time at sea and the weather conditions. Determination of the economic traveling speed depends on fuel prices and freight rates. Hence, you can see that a captain's decisions also have an influence on the success of the company.

The credit rating of an enterprise is very dependent on its social status. The more ports served by a line, the higher the status. And an owner who is operating modern, expensive ships has a naturally better standing than the owner of a rusty,

floating wreck. The captain's conduct also affects a company's credit.

A player's chances of success improve the more he knows about international shipping. All data for the game originated from actual developments in the maritime world: the fluctuation of freight rates, refueling costs, port charges, and ship operating costs. The ship operating costs include amounts payable for tax, management, crew expenses, safety precautions, and other costs—these vary significantly from country to country. These general costs are calculated for each individual ship and are reduced in accordance with the subsidies, tax reductions, etc., that are valid in the country of registration. The accounts are then automatically debited periodically, without on-screen display to the owner.

Ship prices are the same for all ship owners. However, in reality, ship building is subsidized differently in each country; therefore, a compensatory figure is included in the basic costs.

In summary, Ports of Call has been developed with this motto in mind: "Software with **Hard Facts.**"

GETTING STARTED

What You Need to Run Ports of Call

AMIGA-Version: Ports of Call will run on any of the Amiga family of computers with 512K RAM and one disk drive. Kickstart version 1.2 (or greater) is required.

IBM PC-Version: Ports of Call will run on any of the IBM PC and fully compatible family of computers with graphic adapters compatible with Hercules, CGA, or EGA.

Loading Ports of Call

To start Ports of Call:

On the Amiga 500 and 2000

- Insert the Ports of Call disk into the internal drive (DFO:) after turning the computer on.
- Place the cursor on the Ports of Call disk icon and double click the left mouse button.
- When the window opens, double click on the Ports of Call ship icon.

On the Amiga 1000

- Insert Kickstart after turning the computer on.
- When the Workbench hand appears, insert the Ports of Call disk into the internal drive (DFO:).
- Place the cursor on the Ports of Call disk icon and double click the left mouse button.
- When the window opens, double click on the Ports of Call ship icon.

On the IBM PC and fully compatibles

- Plug the Life-Size Sound Enhancer into a parallel port. Connect the adaptor via cinch-cable to your radio or amp to enjoy the LSE-Sound.

- Power up your system and boot with your systems disc.
- Mouse users will have to activate their mouse drivers (if this was not done automatically when booting. Please consult your systems manual).
- Insert the Ports of Call disk and enter POC (5 1/4"-users start with diskA).
- Answer the few and friendly questions about your graphic adaptor and your sound preferences (we suggest: external sound or none).
- 3 1/2" users may now begin. 5 1/4" users please insert diskB
- Mouse users will need the left and right mouse buttons only. The center button will not play.
- Keyboard fanatics, cats and everybody else who does not like mice, please refer to the Appendix with a list of keyboard commands.

PLAYING THE GAME

After you start the game, a requestor will appear asking you to choose the desired time duration of play. You have options of selecting 1 hour, 2 hours, 3 hours or until the game is over. If you play a timed game and you reach the time limit, you are given the option of continuing play or quitting. After selecting the desired time duration, select OK.

Next, a requestor will appear asking you to select the degree of playing difficulty. You will be presented with three options: Beginner, Expert and Genius. If you are new to the game, select Beginner, then select OK.

A requestor will then appear asking you to choose the number of players. You can enter up to four. After entering the number of players, select OK.

The registration form requestor will appear asking you to fill out the ship Captain's name and the name of the shipping company. Click with the Selection button inside the Name drawer, type your name and press RETURN. Then type a name for your fictional company and press RETURN. Select OK.

After registering, you must choose a home port. Select any of the 28 ports listed and select OK. A screen will then appear with a picture of the globe, showing you the location of your port. Select go on to continue. The entire registration and port selection process will be repeated for each player.

After all players are registered, the World Simulation Display will appear (see Figure 1). This is the main screen of the game, where all action starts and stops.

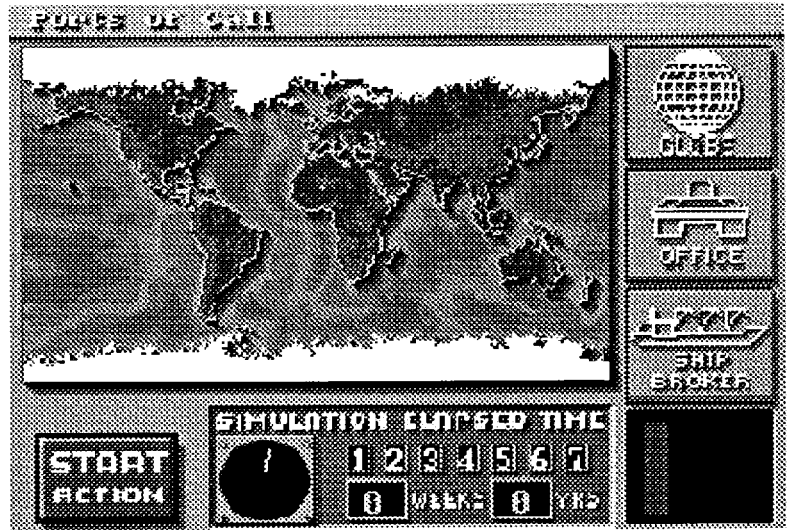


Figure 1 - The World Simulation Display.

The Ports of Call Menu Bar

You can see the menu bar when you press the menu (right) mouse button. To choose a menu item, put the cursor on the Project heading and move it down until the item you want is highlighted. Release the menu button and that item is chosen. The Project menu includes:

- About..., brings up a window containing copyright information and the version number. Free Memory measures (in bytes) how much memory is currently available.
- New Game will clear from memory the current game and start an entirely new game.
- Load will bring up the storage requestor so that you may load a previously saved game to resume play.
- Save will save the current game you are playing, provided it has already been named; otherwise, the storage requestor will appear so that you may enter a file name and directory.

- **Save As** will bring up the storage requestor allowing you to specify any drive or directory and file name to save the game to. After selecting **Save As...**, type the name of the game in the file name box and the directory you want to save it to in the drawer box and then select **OK**.
- **Print** will print the current screen. This service is not available for IBM PC and compatibles users. Amiga users who have a printer other than an Epson, must copy its driver to the Ports of Call disk and install it using the Preferences program. Consult the handbook which came with your Amiga for more information.
- If necessary, you can abandon play by choosing **Quit**. Then a requestor will appear asking if you really want to do this. Select **OK** to quit, **CANCEL** to resume play. Upon quitting the game, you will be shown which player has been most successful.

The World Simulation Display

The Simulation Display shows a map of the world on which the ships of all ship owners are shown—you must buy a ship before you can see it. Individual ships are displayed in the company colors. A ship will blink several times when activity is expected. The numbers in rectangular boxes represent the wind strength (on the Beaufort scale) for weather systems calculated by the global weather simulator. The higher numbers indicate storms.

The **ACTION** gadget in the lower left corner is labeled **START**. If you select it again it will change to **STOP**. Selecting **START** allows the **SIMULATION ELAPSED TIME** gadget to continue and the game to proceed. Selecting **STOP** freezes the time gadget, allowing the player to conduct business away from the ship.

The **SIMULATION ELAPSED TIME** gadget contains a simulated 24-hour clock and boxes representing days. The passing of weeks and years are shown underneath.

You must select STOP before you can select any of the gadgets on the right side of the World Simulation Display: GLOBE, OFFICE and SHIP BROKER. Selecting SHIP BROKER brings up a requestor showing the current ship owners' company names with buttons next them. When you select a button, a screen will appear showing you an elevator. The elevator has five floors from which to choose, where you can buy or sell ships and get information about the ship market.

Selecting OFFICE also lets you select a company name to take you into that company's office. This is where your books are kept, statistics are analyzed, mortgages and bank overdrafts are applied for and repaid, profit and loss statements are prepared, and business developments are tracked. You can also change the location of your home port from within your office if you think it is more economical to operate under a different flag.

Hint: Checking your office periodically will prevent theft.
--

Selecting GLOBE allows each player to determine the location of his ships, the ship's route and Estimated Time of Arrival (ETA). These details are recorded on the Globe, which can be rotated into any viewing position when you hold the Selection (left) mouse button down on the rotation gadget in the coordinate system and drag it to a new positions while still holding down the Selection button.

In the World Simulation Display, the window in the lower right corner displays the relative status of the shipping companies.

After all the ship owners have bought their ships, select START. The map will blink the ships in the owners colors to signify an activity will occur.

The Port Display

You will now be presented with a screen showing the captain's cabin—you can see your port through the porthole (see Figure-2). The chalkboard contains information regarding the city

and country of your port. The captain's log lists the last port visited, cargo, profits, bank balance, ship condition and available fuel (in tons). The clipboard contains options which you can activate by selecting them.

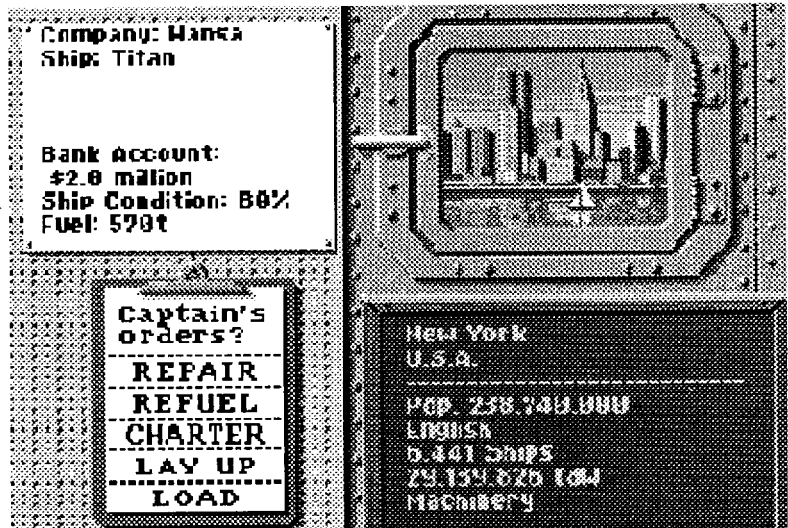


Figure 2 - The Captain's Cabin.

Repairing Your Ship

If you bought a used ship, chances are that it needs a little minor repair. After selecting REPAIR, you will be presented with a requestor showing you the damage and repair status of your ship. You can select the level of repairs you want or can afford.

Refuelling Your Ship

To refuel your ship, select REFUEL. This will bring up the refuelling screen, where you can select how much fuel to put in your ship. By clicking the select button on any of these buttons: 25%, 50%, 75% or 100%, the fuel will rise in the tank to that level.

Chartering Your Ship

Selecting CHARTER allows you to choose where you will go next and what type of cargo to carry. Every port has different types of cargo—some worth a lot more than others. To determine the best cargo, click on the various destinations and available cargoes to determine the most lucrative charter. Time freight is an option that appears to be extremely lucrative. Start this business carefully, as the program takes

into account the actual average waiting time outside the ports (as stated in the UN shipping statistics).

Hint: Some dangerous cargoes do affect the ships condition.

Laying Up

Laying up means to anchor your ship for a short time. You may want to wait until the laws of supply and demand command a higher price for your cargo. As a ship owner, it may become necessary to temporarily "lay up" the ship for a week or so, because it is not economically viable to to operate the ship when the income doesn't cover the overhead.

Loading Your Cargo

When you are ready to embark, select LOAD CARGO, then select OK. The screen will turn blank indicating an action is taking place and you will return to the World Simulation Display. Your ship will appear in your company color. When it blinks on and off, you are ready to navigate through the harbor on the way to your port of call.

Navigating Your Ship

Navigation is the most important aspect of being a successful captain. The ship must be maneuvered in and out of different harbors and often through difficult obstacles. The Navigation Control Panel is made up of the following components: Power Regulator, Speed Indicator, and Rudder Regulator (see Figure 3). Each one must be mastered to successfully navigate your ship.

The Power Regulator

The power regulator functions similar to a gas pedal in a car. To go faster, hold the select button down and drag the speed regulator up to go forwards, and down to go backwards. Actual ship acceleration is simulated, so it takes time to gain speed. With the regulator positioned in the exact center (represented by a horizontal line) the ship's engine is at idle.

The Speed Indicator

The speed indicator is represented by a small horizontal line directly to the right of the power regulator. It functions similar to a speedometer by showing you how fast you are moving. If your ship's speed is high, you have a lot of momentum and it will take longer to slow down or change direction. Beginning ship captains should take time and experiment with the navigation control panel until they are familiar with maneuvering techniques.

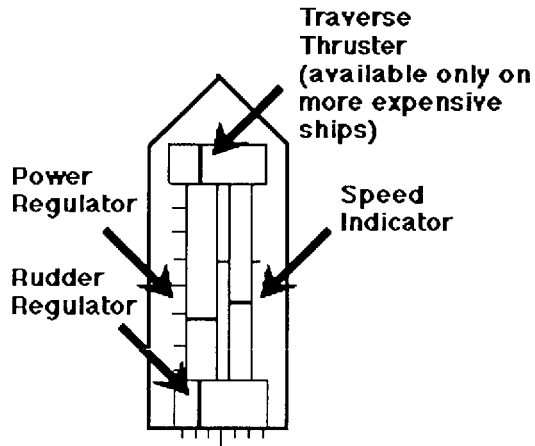


Figure 3 - The Navigation Control Panel.

The Rudder Regulator

The rudder regulator is identical to a steering wheel. When the ship is moving forward, dragging it to the left will turn the ship left and dragging it right will steer the ship right. When the ship is traveling backwards it functions in the opposite manner.

Entering a Harbor

The goal when entering a harbor is to safely dock your ship and park it inside the blue target shaped like an arrow (called the berth). The front of the ship must be pointing in the same direction as the arrow to successfully dock the ship, and the ship must be motionless and parallel to the dock inside the blue target (this gets you a status point with every new port you master). The hourglass represents how much time you have to accomplish this. You can use tugboat assistance if you feel it is too difficult, but tugs cost you a lot of money. If you are low on funds, you will be forced to steer by hand.

Leaving a Harbor

You successfully leave a harbor by navigating your ship through the blue target window. You aren't penalized for exiting backwards. The goal is to safely exit without crashing or going beyond the time limit shown in the hourglass. You can use tugboat assistance if you feel it is too difficult, but tugs cost you a lot of money. If you are low on funds, you will be forced to steer by hand.

On the Open Sea

When you have successfully left the harbor, a screen will appear containing information on your destination, freight on board, distance to travel (in nautical miles), and the deadline for delivery (if any). Also, you may choose your traveling speed (in knots). Remember, a faster speed results in a higher consumption of fuel; on the other hand, a long journey results in a high total of fixed operating expenses. After making your choices, you must challenge the cold, cruel sea—you may STOP ACTION at any time during the voyage to catch up on office work, buy ships, and so on. Bon Voyage!

And the Winner Is...

When the game is over, the Ranking List will appear. The winner is determined by who has the highest status. If it is a tie score, the assets are taken into account.

APPENDIX

Keyboard-users guide to the wonderful world of Ports of Call keyboard commands

- For OK, enter CR (Carriage Return).
- For Yes, enter Y or CR.
- For Cancel press C, or ESC, or N for "no".

When entering text please end with a CR. The cursor must thus be deleted from the text column before you can say "OK" with another CR, or Cancel.

When you encounter a number of select buttons placed in columns, please use your cursor keys or the numeral keys to select the button of your choice. The button chosen will be highlighted. Enter CR to select. The numeral keys are assigned to the select buttons from top to bottom in a rising sequence. Usually beginning with the number 1.

Example: Selection of the degree of difficulty:

Beginner	-1
Expert	-2
Genius	-3
OK	-CR

Use your cursor keys to select a home port for your ships.

The functions: About..., Load, Save, Save As... and Quit are selected with the keys:

A	for About...
L	for Load
S	for Save
N	for Save as ..
Q	for Quit.

The selection of the game to load uses the function keys F1, F2. Scroll the list of games with your cursor keys and select the drawer with CR, and the file name with a second CR.

In the World Simulation Display, the 1 leads to the Globe. Rotate the globe with your cursor keys. The 2 leads to the Office and 3 leads to the Ship Broker. Stop- and Start-Action is controlled with your space bar.

In the Office you call up Info by pressing I, Action by pressing A and OK by pressing CR. For all further functions, the numeral keys are assigned to the select buttons from top to bottom in a rising sequence.: 1,2,3,....6. CR says OK.

At the Ship Brokers you enter the floor numbers 1 - 5 as shown in the Lift, use the E to get to the Exit. For all further functions, the numeral keys are assigned to the select buttons from top to bottom in a rising sequence.: 2,3,4.... Or, where applicable in this order:

1 2
3 4
5 6.
CR says OK.

In the Port-Display use
1 to Repair,
2 to Refuel,
3 to Charter
4 to Lay Up, and
CR to Load

When Refuelling use
1 to fill up 100%
2 to fill up 75%
3 to fill up 50%
4 to fill up 25%

When chartering operate the right column with the cargoes from top to bottom with the letters q, w, e, r, t, y, u, i, o, p, and the left column with ports of destination from top to bottom with the numerals 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0.

Steer by hand is chosen by keying 1. The tugs help is requested by CR.

The Navigation Control Panel is operated using the cursor keys. For emergency maneuvers use page up for full speed ahead, and page down for full speed astern. Home puts Power- and Rudder-Regulators to Neutral. For the Transverse Thruster use CTRL and right and CRTL and left.

Enjoy the game.

Ports of Call

Deutsch

UBER DAS SPIEL

Die Tramp-Schiffahrt

Der Güterverkehr auf dem Seeweg ist durch internationale Abkommen und Verträge zwischen einzelnen Ländern geregelt. Die zwischen zwei Ländern zu befördernden Güter, das sogenannte Ladungsaufkommen wird zu ungefähr 80% von Schiffen befördert, die auch unter den Flaggen der betreffenden Länder verkehren. Die restlichen 20% des Ladungsaufkommens sind frei und um diese Ladung können sich Schiffe bewerben, die unter beliebigen Flaggen fahren. Diese Schiffe sind die sogenannten Tramp-Schiffe, die meist darauf eingerichtet sind, unterschiedlichste Güter zu transportieren. Um diesen Bereich der Seeschiffahrt geht es in Ports of Call.

Ob ein Trampreeder Gewinne macht, hängt zum einen von den Gesetzen, den Bestimmungen und den Subventionen seines Landes ab und zum anderen ganz schlicht und einfach von Angebot und Nachfrage. Wenn es z.B. eine gute Kaffeernte gegeben hat, sinken die Kaffeepreise und, weil viel Kaffee zu bewegen ist, steigen die Frachtraten. Wenn sich nun viele Reeder auf das gute Geschäft mit dem Kaffeetransport stürzen, steigt das Angebot an Schiffsraum und die Frachtraten sinken wieder.

Wenn die Kaffeernte schlecht war, sinken die Frachtraten, obwohl die Kaffeepreise steigen, weil nun viel Schiffsraum wenig Kaffee gegenübersteht. Bei extrem ungünstigen Erträgen sind manche Reeder sogar gezwungen, ihre Schiffe aufzulegen—d.h. die Schiffe außer Betrieb zu nehmen. Man kann dann die Schiffe nicht verkaufen, weil die Schiffspreise sinken (Angebot und Nachfrage) und es lohnt sich nicht, die Schiffe zu fahren, weil die Erträge nicht kostendeckend sind. Ein Teil der festen Kosten für das Schiff, wie Wartung und Kapitaldienst (Zinsen) laufen natürlich weiter. In solchen Zeiten kann man günstig gute gebrauchte Schiffe erwerben. Aber, auch abgesehen von den wirtschaftlichen Bedingungen kann das Leben auf einem Trampschiff ganz schön aufregend sein. Und das ist jetzt kein "Seemannsgarn."

Das Spiel-Ziel

Jeder Spieler gründet eine Reederei. Sein Startkapital von \$ 4 Mio benutzt er dazu, beim Schiffsmakler Schiffe zu kaufen. Frachten und Zielhäfen wählt er aus einem wechselnden Angebot aus.

Er legt das Schiff ab, wählt eine ökonomische Geschwindigkeit, manövriert durch Klippen, Untiefen, Eisberge, weicht drohenden Kollisionen aus, rettet Schiffbrüchige und legt im Zielhafen an. Nach Löschen der Ladung erhält er die vereinbarte Summe gutgeschrieben, bunkert neuen Treibstoff, repariert das Schiff, wenn notwendig, findet eine neue, lukrative Fracht, kauft weitere Schiffe oder/und tilgt seine Hypotheken und bemüht sich, ein besseres Unternehmensergebnis zu erzielen als seine Konkurrenten.

Die Spielstrategien sind frei wählbar. Ein Haudegen, der mit billigen Schiffen die schnelle Mark macht und seine Mitspieler durch Manipulation der Frachtraten in die Pleite treibt, läuft einen risikoreichen Kurs aber er kann ebenso gewinnen, wie der Vorsichtige, der sorgfältig ein solide finanziertes Unternehmen aufbaut und durch die überlegene Schnelligkeit seiner High-Tech-Flotte den Mitbewerbern immer eine Schiffslänge voraus ist und ihnen die gewinnträchtigsten Frachten vor der Nase wegschnappt.

Ohne einen guten Kapitän, der es versteht, die Schiffe sicher durch die stürmischen Weltmeere zu steuern, ist allerdings jede Strategie zum Scheitern verurteilt. Die Formeln, nach denen die Schiffsbewegungen berechnet werden, stammen aus dem Schiffbau. Die Schiffe reagieren auf Ruderbewegungen und Fahrtanweisungen wie in der Wirklichkeit. Besonders dem Anfänger ist zu empfehlen, sich nicht mit großen Schiffen zu überfordern. Größere Schiffe sind träger als kleine, entsprechend verlangen sie vom Kapitän noch mehr Feingefühl.

Die Schiffsbewegung auf hoher See läuft mit großer Beschleunigung ab. Allerdings muß der Kapitän die richtige Geschwindigkeit bestimmen. Der Treibstoffverbrauch hängt

von der Seezeit und dem Wetter ab. Welche Fahrgeschwindigkeit nun die jeweils wirtschaftlichste ist, hängt von den Treibstoffpreisen und den Frachtraten, also von der Konjunktur ab. Die Kapitänsentscheidungen sind nicht ohne Einfluß auf den wirtschaftlichen Erfolg der Reederei. Doch sein Einfluß geht noch weiter.

Die Kreditwürdigkeit eines Unternehmens hängt sehr stark von ihrem gesellschaftlichen Status ab. Und eine Reederei, deren Kapitän nicht in der Lage ist, Schiffbrüchige zu retten, der das Schiff bei jedem zweiten Anlegemanöver demoliert, der die kritischen Situationen nicht meistern kann, hat eben einen geringeren Status, als eine Reederei mit erfolgreichen Kapitänen.

Aber natürlich beeinflussen auch die Reederentscheidungen den Status. Hoher Status erhöht die Kreditwürdigkeit. Der Spieler kann leichter mehr Kredit bekommen und so Fehlentscheidungen abpolstern oder seine Flotte schneller vergrößern und so den Sieg über seine Mitbewerber davontragen.

Je mehr ein Spieler über die internationale Seeschifffahrt weiß, desto besser sind seine Erfolgsaussichten. Denn alle Daten des Spieles entstammen den tatsächlichen Entwicklungen in der Seeschifffahrt: die Schwankungen und die Schwankungsbreite der Frachtraten, der Bunkerkosten, der Hafengebühren, der Schiffskosten und vor allem auch der Schiffsbetriebskosten. Die Schiffsbetriebskosten enthalten Ausgaben für Steuern, Management, Kosten für die Besatzungen, für die Sicherheitsmaßnahmen, etc.—und diese Kosten sind in allen Ländern unterschiedlich hoch. Diese allgemeinen Kosten werden, abzüglich der in den einzelnen Registerländern üblichen Subventionen, Steuererleichterungen und dergl. Für jedes Schiff berechnet und in regelmäßigen Abständen automatisch und unmerklich abgebucht.

Die Schiffspreise sind für alle Reeder gleich. Weil aber in Wirklichkeit die einzelnen Länder den Schiffbau unterschiedlich subventionieren, ist ein entsprechender Ausgleichsbetrag in die allgemeinen Grundkosten

eingerechnet. Die Daten sind spielgerecht umgerechnet
worden, getreu unserem Motto "Software mit harten Fakten."

DIE VORBEREITUNG

Was Sie für Ports of Call brauchen

AMIGA-Version: Ports of Call läuft auf jedem Computer der Amiga-Familie mit 512K RAM und einem Diskettenlaufwerk. Sie brauchen Kickstart Version 1.2 (oder größer).

IBM PC-Version: Ports of Call läuft auf jedem Computer der IBM PC - Familie und allen voll kompatiblen Geräten mit zu Hercules, CGA, oder EGA kompatiblen Grafikkarten.

Ports of Call laden

Ports of Call starten:

Für die Amiga 500 und 2000

- Legen Sie nach dem Einschalten des Computers die Ports of Call-Diskette in das eingebaute Laufwerk (DFO:) ein.
- Führen Sie den Zeiger auf das Ports of Call Disketten-Piktogramm und doppel-klicken Sie die (linke) Auswahltaste der Maus.
- Wenn sich das Fenster geöffnet hat, doppel-klicken Sie das Ports of Call Schiffs-Piktogramm.

Für den Amiga 1000

- Legen Sie nach dem Einschalten des Computers die Kickstart-Diskette ein.
- Wenn die Workbench-Diskette angefordert wird, legen Sie die Ports of Call-Diskette in das eingebaute Laufwerk (DFO:) ein.
- Führen Sie den Zeiger auf das Ports of Call Disketten-Piktogramm und doppel-klicken Sie die (linke) Auswahltaste der Maus.
- Wenn sich das Fenster geöffnet hat, doppel-klicken Sie das PortsofCall Schiffs-Piktogramm.

Für die IBM PC und kompatible

- Stecken Sie den LifeSize-Adapter: Sound in einen Parallel-Port. Wenn Sie den Adapter über ein Cinch-Kabel mit ihrem Radio oder Ihrem Audio-Verstärker verbinden, können Sie in den Genuß des LSE-Sounds kommen.
- Schalten Sie Ihren Computer ein und booten Sie ihn mit der System-Diskette.
- Mausbesitzer müssen nun, wie gewohnt, ihren Maustreiber aktivieren (kann schon beim Booten der Systemdiskette geschehen sein, bitte konsultieren Sie Ihr Handbuch).
- Legen Sie nun die Ports of Call - Diskette ein und geben Sie POC ein (5 1/4" Benutzer beginnen bitte mit der Diskette A).
- Beantworten Sie die wenigen, aber freundlichen Fragen nach Ihrem Grafik-Adapter und Ihren Ton-Wünschen (wir empfehlen: extern oder gar nicht).
- 3 1/2"-Benutzer können schon anfangen. 5 1/4"-Benutzer legen nun bitte die Diskette B ein.
- Maus-Benutzer benötigen lediglich die linke und die rechte Taste. Die mittlere Taste spielt nicht mit.
- Für Tastatur-Freunde, -Fanatiker und Pelztierhasser findet sich im Anhang eine Liste der Tastatur-Befehle.

DAS SPIEL

Nach den Start des Spieles kommt die Frage: "Möchten Sie ein altes Spiel laden?". Klicken Sie Nein mit der (linken) Auswahl taste der Maus, wenn Sie ihr erstes Spiel machen. Durch die Auswahl von Ja können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, dann erscheint ein Kommunikationsfenster mit der Liste Ihrer gespeicherten Spiele.

Im nächsten Fenster können Sie die gewünschte Spieldauer eintragen. Sie haben die Wahl zwischen 1 Stunde, 2 Stunden, 3 Stunden und Bis Ende. Das jeweils unterlegte Feld gilt als ausgewählt. Wenn Sie eine Zeitbegrenzung eingestellt haben, bekommen Sie nach Ablauf der Spielzeit die Möglichkeit, weiterzuspielen oder das Spiel tatsächlich zu beenden. Wenn Sie die gewünschte Spielzeit eingestellt haben, klicken Sie OK.

Im folgenden Fenster können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Wählen Sie zwischen: Anfänger, Experte und Genie. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sollten Sie Anfänger einstellen und dann OK klicken.

Nun wählen Sie die Anzahl der Mitspieler, möglich sind bis zu vier. Nach der Auswahl klicken Sie bitte OK.

Jetzt gründen Sie Ihre Firma. Tragen Sie den Namen des Kapitäns und den Namen Ihrer Reederei in den Gründungsantrag ein. Klicken Sie dazu die Auswahl taste im Namensfeld, tragen Sie den Namen ein, drücken Sie Zeilenvorschub (Return), tragen Sie den Namen Ihrer Spiel-Firma ein, drücken wieder Zeilenvorschub (Return) und wählen OK.

Sie sind nun Reeder und müssen sich für einen Heimathafen entscheiden. Klicken Sie einen der 28 Häfen an und wählen Sie OK. Das nächste Bild zeigt Ihnen die Lage Ihres Heimathafens auf dem Globus. Zum Weitermachen, klicken Sie OK. Die Firmengründungs- und Hafenwahl-Prozedur wird nun für jeden Spieler wiederholt.

Nachdem sich alle Spieler eingetragen haben, erscheint das Welt-Simulations-Display (siehe Bild 1). Dies ist das Haupt-Bild des Spiels, der Ausgangspunkt aller Aktionen.

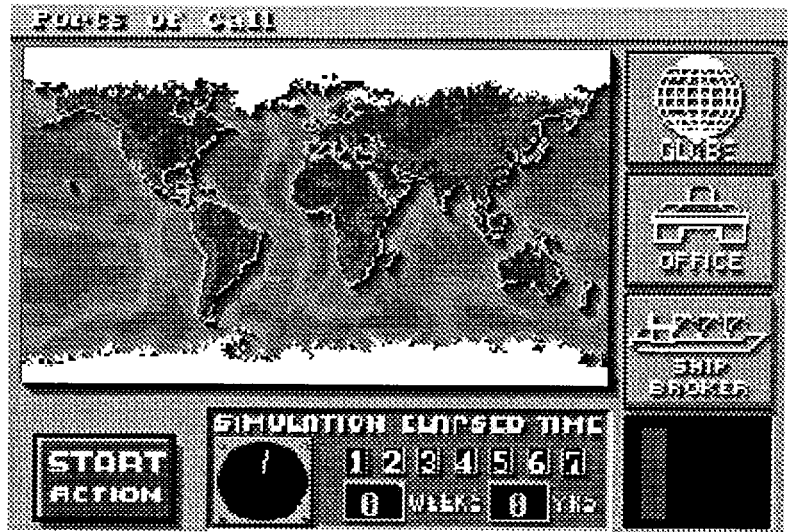


Bild 1 - Das Welt-Simulations-Display.

Die Ports of Call - Menüleiste

Wenn Sie die (rechte) Menütaste der Maus drücken, erscheint oben im Bild die Menüleiste. Zur Auswahl halten Sie die Taste gedrückt und führen den Zeiger auf die Schrift Project. Nun führen Sie den Zeiger nach unten, bis der gewünschte Menü-Punkt hervorgehoben wird. Lassen Sie nun die Auswahl-taste los, der entsprechende Menü-Punkt ist ausgewählt. Das Project-Menü enthält folgende Punkte:

- About..., öffnet ein Fenster mit Informationen über das Copyright und die Versionsnummer. Free Memory zeigt (in bytes), wieviel Speicher gegenwärtig frei ist. Der Wert in Klammern zeigt ausschließlich den Amiga-Anwendern den im Chip Memory für Bilder und Ton verfügbaren Platz an. Zu viele externe Geräte können diesen Platz stark reduzieren.

- Load führt in das Inhaltsverzeichnis der gespeicherten Spiele. Sie können dort ein unterbrochenes Spiel auswählen und fortführen.
- Save speichert den gegenwärtigen Spielstand unter einem vorher gewählten Namen ab. Falls noch kein Name vergeben wurde, öffnet sich das Speicher-Fenster, wo Sie Ihr Spiel einem Verzeichnis (drawer) zuordnen und ihm einen Datei-Namen (file) geben.
- Save As öffnet das Speicher-Fenster, wo Sie Ihr Spiel einem Laufwerk oder Verzeichnis zuordnen und einen Dateinamen vergeben können. Nach der Auswahl von Save As tippen Sie einen Namen für das Spiel in das Schriftfeld file und für das Laufwerk oder Verzeichnis in das Feld drawer und wählen Sie danach OK aus.
- Print druckt den gegenwärtigen Bildschirminhalt aus. Dieser Service ist für MS-DOS Anwender leider nicht verfügbar. Amiga-Nutzer müssen, wenn Sie keinen Epson-Drucker haben, vorher Ihren Drucker-Treiber auf die Ports of Call Diskette kopieren und mit "install" über Preferences installieren. Bitte entnehmen Sie das genaue Verfahren Ihrem Amiga-Handbuch.
- Wenn nötig, können Sie das Spiel durch Quit beenden. Quit öffnet ein Fenster, das Sie bittet, Ihre Entscheidung noch einmal zu bestätigen. Wählen Sie Ja, um das Spiel zu beenden, und Nein, wenn Sie doch weiterspielen wollen. Nach Quit erfahren Sie automatisch, welcher Spieler den meisten Erfolg hatte.

Das Welt-Simulations-Display

Das Simulations-Display zeigt über einer Weltkarte die jeweiligen Positionen aller Schiffe aller beteiligten Reeder. Sie müssen erst ein Schiff kaufen, damit Sie es sehen können. Die einzelnen Schiffe erscheinen in der jeweiligen Reederfarbe. Bevor ein Schiff eine Aktion erwartet, blinkt es mehrmals kurz auf. Die Zahlenwerte 8-12 in den rechteckigen Kästchen beschrieben die Windstärken (nach

der Beaufort-Skala) der vom Wettersimulator errechneten Wettersysteme. Je höher die Werte sind, desto stärker bläst der Wind.

Das Aktions-Feld in der linken unteren Bildecke hat die Aufschrift START ACTION. Wenn Sie das Feld auswählen, ändert sich die Aufschrift in STOP ACTION. Wählen Sie START ACTION aus und die Simulationszeit (Simulation Elapsed Time) läuft und das Spiel geht weiter. Wählen Sie STOP ACTION aus, um die Zeit anzuhalten und Ihren anderen Geschäften nachzugehen.

Das Feld mit der Überschrift SIMULATION ELAPSED TIME (die Simulations- oder Spielzeit) besteht aus einer simulierten 24-Stunden-Uhr und Feldern für die vergehenden Tage. Wie die Wochen und Jahre vergehen wird darunter angezeigt.

Sie müssen STOP ACTION auswählen (das Auswahlfeld trägt danach die Aufschrift START ACTION), bevor Sie die Aktionsfelder auf der rechten Seite des Simulations-Displays auswählen können: GLOBE (Globus), OFFICE (Büro) und SHIP BROKER (Schiffsmakler). Wenn Sie SHIP BROKER (Schiffsmakler) auswählen, kommt ein Kommunikationsfeld mit den Namen der teilnehmenden Reedereien. Wählen Sie das Ihrer Firma zugeordnete, Auswahlfeld aus und Sie kommen in einen Fahrstuhl. Im Fahrstuhl können Sie sich für eine von fünf Etagen entscheiden: Im ersten Geschoß befindet sich ein Beratungsbüro, im zweiten kann man Schiffe verkaufen, im dritten sehr preiswerte Schiffe kaufen, im vierten werden gute gebrauchte Schiffe angeboten und im fünften Stockwerk kann man moderne, hochtechnisierte Schiffe erwerben. E, wie Exit, bringt Sie zum Ausgang. Sie verlassen das Büro des Maklers.

Wählen Sie OFFICE (Büro) und danach den Namen Ihrer Firma, kommen Sie in Ihr Büro. Hier werden Ihre Bücher geführt, Statistiken analysiert, Hypotheken und Kredite beantragt oder zurückgezahlt, hier werden Gewinn und Verlustrechnungen (GUV) geführt und ihre Geschäftsentwicklung dargestellt. Sie können Ihren Heimathafen wechseln, also ausflaggen, wenn Sie der Ansicht sind, Ihre Geschäfte von einem anderen Land aus profitabler betreiben zu können.

Hinweis: Wenn man regelmäßig ins Büro geht, haben Diebe keine Chance.

Klicken Sie GLOBE (Globus) an und Sie können die genaue Position Ihrer Schiffe ermitteln, die Fahrtroute ansehen und die geschätzte Ankunftszeit ETA (ETA = Estimated Time of Arrival) erfahren. Sie können den Globus (und damit Ihre Fahrtroute) in jede beliebige Position drehen. Führen Sie dazu den Zeiger auf die Windrose (rechts unten im Rotationsfeld), drücken Sie die (linke) Auswahl Taste der Maus und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie die Windrose im Koordinatensystem und der Globus dreht sich entsprechend.

Das rechte untere Feld im Simulations-Display zeigt den relativen Besitz der einzelnen Reeder in einer Balkengrafik (in den jeweiligen Reederfarben) an.

Nachdem alle Reeder ihre Schiffe gekauft haben, klicken Sie START ACTION an. Die Schiffe werden auf der Weltkarte in den Farben der Reedereien angezeigt. Bevor ein Schiff eine Aktivität vom Spieler fordert, blinkt es mehrmals kurz.

Das Hafen-Display

Sie sehen nun die Kapitänskajüte—durch das Fenster blickt man auf den Hafen (siehe Bild 2). Die Tafel unter dem Fenster zeigt den Namen und das Land des Hafens, darunter stehen Informationen über das Land. Das Logbuch, oben links, vermerkt den letzten besuchten Hafen, die letzte Fracht, den Reiseertrag, das Bankguthaben der Reederei, den Schiffszustand und den Inhalt der Treibstoffbunker in Tonnen. Das Notizbrett mit der Überschrift "Captain's Orders ?" enthält Ihre Handlungsmöglichkeiten, die Sie mit der Maus auswählen können.

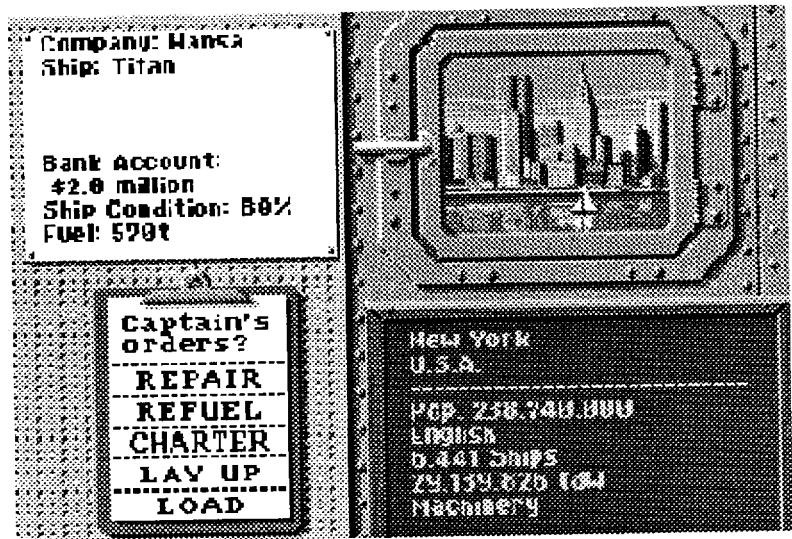


Bild 2 - Die Kapitänskajüte.

Reparaturen

REPAIR gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihr Schiff zu reparieren. Wenn Sie ein billiges Schiff gekauft oder einen schweren Sturm abgewettert haben, können durchaus kleinere Reparaturen erforderlich sein. Klicken Sie REPAIR und sie kommen in ein Bild, in dem der Zustand des Schiffes und die Kosten der Reparatur angezeigt werden. Sie wählen aus, wie sehr Sie das Schiff instandsetzen lassen wollen oder können.

Bunkern

REFUEL gibt Ihnen die Möglichkeit, Treibstoff zu bunkern, also Ihr Schiff zu betanken. Klicken Sie REFUEL an und Sie kommen in das Bunker-Bild, wo sie auswählen können, wieviel Treibstoff Sie nachfüllen wollen. Klicken Sie das Auswahlfeld neben dem gewünschten Wert 25%, 50%, 75% oder 100% an. Der Füllstand des Behälters wird entsprechend ansteigen, die Kosten werden angezeigt.

Befrachten

CHARTER ist ein wichtiges Feld, denn hier suchen Sie die günstigste Fracht und ihren nächsten Zielhafen (Port of Call) aus. In jedem Hafen werden unterschiedliche Frachten angeboten und die Rate, also der Betrag, den der Reeder für den Transport bekommt ist unten links angezeigt. Unten rechts sehen Sie die Entfernung (Distanz) zum Zielhafen in Seemeilen. Um die lukrativste Fracht zu bekommen, klicken

Sie einfach die verschiedensten Frachten an und kombinieren Sie sie mit den angebotenen Zielhäfen.

Die Terminfracht ist noch eine Besonderheit: Wenn unten links unter der Rate die Abkürzung "Del." (Delivery) und eine Zeitspanne (z.B.: 14 days) angezeigt wird, müssen Sie die Fracht innerhalb der Zeitspanne im Zielhafen abliefern. Wenn Sie das nicht schaffen, zahlen Sie pro Tag Verspätung die unter dem Kürzel "Pen." (Penalty) angezeigte Summe.

Der Anfänger sollte sich mit den interessanten Terminfrachten zurückhalten, bis er die Reisezeit einschätzen kann. Das Programm berücksichtigt nämlich die durchschnittlichen Wartezeiten vor den einzelnen Häfen und berechnet auch Verringerungen der Fahrt bei starkem Gegenwind oder Sturm.

Auflegen

LAY UP gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Schiff eine zeitlang aufzulegen. Auflegen heißt, das Schiff beschäftigungslos vor dem Hafen ankern zu lassen. Man tut das zum Beispiel, wenn die Frachtraten die Betriebskosten nicht decken. Im Auflege-Bild tragen Sie ein, wie lange das Schiff auf bessere Frachtraten warten soll. Die Kosten für die Mannschaft und die Zinsen laufen natürlich weiter.

Laden

Klicken Sie LOAD an, wenn Sie weiterfahren wollen. Das Schiff wird dann beladen (das dauert je nach Schiffstyp und Größe unterschiedlich lange). Der Bildschirm zeigt danach wieder das Welt-Simulations-Display und wenn Ihr Schiff blinkt, ist der Ladevorgang abgeschlossen und sie können ablegen.

DER SCHIFFS-SIMULATOR

Das Manövrieren ist eine der interessantesten Aufgaben für den ehrgeizigen Kapitän. Das Schiff muß häufig von Hand gesteuert werden, etwa beim Anlegen, Ablegen oder der Bewältigung von Krisensituationen auf See. Der Steuerstand besteht aus folgenden Komponenten: dem Fahrtregler, dem Fahrtanzeiger und dem Ruderregler (siehe Bild 3).

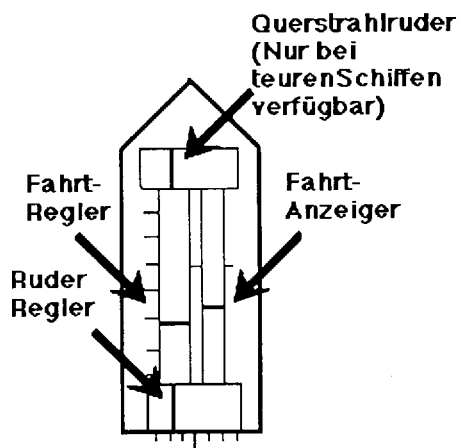


Bild 3 - Der Steuerstand.

Der Fahrtregler

Der Fahrtregler funktioniert ähnlich, wie das Gaspedal in einem Auto. Um schneller zu fahren, nehmen Sie den Fahrtregler mit dem Zeiger, drücken die (linke) Auswahltaste und führen den Regler bei gedrückter Taste nach oben, um vorwärts zu fahren, und nach unten, um rückwärts zu fahren.

Die tatsächliche Beschleunigung des Schiffes wird simuliert, es dauert also einen Moment, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht. Wenn der Fahrtregler genau in der Mitte (dargestellt durch eine horizontale Linie) steht, ist die Maschine im Leerlauf.

Der Fahrtanzeiger

Die kleine horizontale Linie in dem Feld rechts neben dem Fahrtregler zeigt die tatsächliche Geschwindigkeit des Schiffes im Verhältnis zur gewünschten Geschwindigkeit (Stellung des Fahrtreglers) an.

Je größer ein Schiff ist, desto größer ist auch seine Trägheit, desto länger dauert es auch, bis das Schiff die gewünschte Geschwindigkeit erreicht, oder wieder zum Stillstand kommt. Dem Anfänger sei wärmstens empfohlen, mit kleinen Schiffen zu experimentieren, bevor er sich auf die Brücke eines Dickschiffs wagt.

Der Ruderregler

Der Ruderregler funktioniert im Prinzip wie ein Lenkrad. Wenn man den Regler nach links zieht, legt man das Ruder des Schiffes auf die Backbord-Seite (linke Seite des Schiffes), zieht man den Regler nach rechts, legt man damit das Ruder auf die Steuerbord-Seite (rechte Seite des Schiffes). Stellen Sie sich bitte vor, Sie stünden auf der Kommandobrücke eines Schiffes. Das Schiff fährt vorwärts. Wenn Sie nun nach vorn, also zum Bug schauen, fährt das Schiff nach links, wenn Sie das Ruder nach Backbord legen und das Schiff fährt nach rechts, wenn Sie das Ruder nach Steuerbord legen.

Wenn Sie nun rückwärts fahren, drehen Sie sich um und schauen auf das Heck des Schiffes. Die Ruderwirkung ist nun, von der Brücke aus gesehen umgekehrt: Backbordruder z.B. läßt das Schiff in Fahrtrichtung nach rechts drehen.

Das Umdenken erfordert ein bißchen Gewöhnung, aber Übung macht den Meister und der ist auch noch nie vom Himmel gefallen.

Anlegen

Wenn Sie das Schiff von Hand in den Hafen manövrieren (das gibt bei jedem neuen Hafen einen Statuspunkt!) müssen Sie innerhalb der blau umrandeten, pfeilförmigen Zielfläche anlegen. Dabei muß der Bug des Schiffes in die Pfeilrichtung zeigen. Wenn das Schiff innerhalb der Zielfläche parallel zur Kaimauer und ohne Fahrt liegt, ist das Anlegemanöver erfolgreich beendet. Die Sanduhr zeigt Ihnen, wieviel Zeit Sie dafür noch zur Verfügung haben.

Ablegen

Sie verlassen den Hafen, indem Sie das blau umrandete Zielfeld durchfahren. Rückwärtsfahrt wird nicht bestraft. Sie können natürlich auch mit Schlepperhilfe ablegen, aber das kostet Geld und wenn Ihre Barmittel schwinden, können Sie gezwungen sein, von Hand zu manövrieren.

Auf offener See

Wenn Sie Ihr Auslaufmanöver erfolgreich beendet haben, bekommen Sie Informationen über Ausgangs- und Zielhafen, über die Fracht, die Entfernung in Seemeilen und den Ablieferungstermin (falls Sie Terminfracht angenommen haben). Sie wählen nun Ihre Reisegeschwindigkeit (in Knoten), je schneller Sie fahren desto eher sind zwar da, aber desto mehr Treibstoff verbrauchen Sie dabei. Es geht also darum, eine wirtschaftliche Reisegeschwindigkeit zu finden. Und die hängt von vielen Faktoren ab. Wenn Sie sehr lange unterwegs sind, verbrauchen Sie vielleicht wenig Treibstoff—aber die festen Kosten darf man nicht vernachlässigen.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie den Kampf gegen die rauhe und kalte See aufnehmen—Sie können mit STOP ACTION die Simulation jederzeit anhalten, um Büroarbeit zu erledigen, Informationsbedürfnisse zu stillen, Schiffe zu kaufen oder zu verkaufen, und so weiter. Also, wir wünschen Mast und Schotbruch und immer eine handbreit Wasser unter dem Kiel!

Gewonnen hat...

Wenn das Spiel beendet ist, erscheint die Rangliste. Gewonnen hat, wer den höchsten Status aufweist. Bei gleichem Status entscheidet der Besitz.

ANHANG

Tastendrückers und Pelztierhassers Führer in die wunderbare Welt der Ports of Call Tastaturbefehle

Ganz grundsätzlich sagen Sie OK, wenn sie CR (wie Carriage Return oder Wagenrücklauf) eingeben.

- Ja oder Yes erreichen Sie durch Eingabe eines J oder eines Y oder durch CR.
- Cancel sagen Sie durch Eingabe eines C oder ESC oder N, wie nein.

Texteingaben beenden Sie bitte mit CR. Der Zeiger (Cursor) muß aus der Textzeile verschwinden, damit es weitergeht und Sie z.B. mit einem weiteren CR "OK" sagen oder canceln können.

Wenn Sie mehreren übereinanderliegenden Auswahlfeldern begegnen, nutzen Sie die Pfeiltasten oder die Zifferntasten. Das jeweils unterlegte Feld gilt als ausgewählt. Die Auswahl wird mit CR bestätigt. Die Zifferntasten sind den Auswahlfeldern von oben nach unten in aufsteigender Folge zugeordnet. In der Regel beginnend mit dem 1.Beispiel:
Einstellung des Schwierigkeitsgrades:

Anfänger	-1
Experte	-2
Genie	-3
OK	-CR

Die Auswahl ihres Heimathafens bewältigen Sie mit den Pfeiltasten.

Die Funktionen: About..., Load, Save, Save As... und Quit funktionieren mit den Tasten:

A für About...
L für Load
S für Save
N für Save as ..
Q für Quit.

Die Auswahl des zu ladenden Spieles geht mit den Funktionstasten F1, F2. Scrollen Sie die Liste der Spiele mit den Pfeiltasten und wählen Sie den Drawer mit CR und dann den Dateinamen (filename) ebenfalls mit CR.

Im Welt-Simulations-Display führt die
1 zum Globus. Der Globus wird mit Pfeiltasten bedient.
2 ins Büro und 3 zum Schiffsmakler.
Stop- und Start-Action wird mit der Leertaste bedient.

Im Büro kommt Info durch das I,
Aktion durch das A und OK durch CR. Bei den weiteren Funktionen ist von oben nach unten durchnummeriert:
1,2,3,...6. CR sagt OK.

Beim Schiffsmakler gelten im Aufzug die Geschößzahlen 1- 5 und E, wie Exit, für den Ausgang. Alle anderen Schiffsmakler-Menues sind von oben nach unten durchnummeriert: 1,2,3,4.... mit CR für OK. Wo nötig sind die Auswahlfelder so numeriert:

1 2
3 4
5 6.

Im Hafen-Display stehen

1 für Reparatur,
2 für Bunkern,
3 für Befrachten
4 für Auflegen, und
CR für Laden

Beim Bunkern stehen

1 für 100%

2 für 75%

3 für 50%

4 für 25%

Beim Befrachten bedienen Sie die rechte Spalte mit den Frachten von oben nach unten mit den Buchstaben q, w, e, r, t, y, u, i, o, p, und die linke Spalte mit den Zielhäfen von oben nach unten mit den Ziffern 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0.

Ablegen von Hand geht mit der 1, Schlepperhilfe fordert man mit CR.

Den Fahrtregler bedienen Sie mit den Pfeiltasten.

Bei Notmanövern macht Nach oben (page up) volle Fahrt voraus, und Nach unten (page down) volle Fahrt zurück.

Heim (home) stellt Fahrtregler und Ruder auf Neutral. Für das Querstrahlruder benutzen Sie die Tasten CTRL und links und CTRL und rechts.

Viel Spaß.

Ports of Call

Français

LE JEU DE SIMULATION MARITIME

Un mot sur le transport maritime

Le transport des marchandises par mer est organisé en fonction des accords et des traités internationaux, ainsi que des contrats individuels en vigueur entre les pays concernés. A peu près 80% des marchandises transportées entre deux pays le sont par des bateaux enregistrés et appartenant aux pays concernés. Les 20% restants font l'objet d'une compétition sévère entre compagnies indépendantes. Ces bateaux sont généralement préparés pour transporter tous les types de marchandises. C'est sur cet aspect du transport maritime qu'est basé Ports Of Call.

La réalisation d'un profit par le propriétaire d'un bateau dépend: - d'une part, des lois et règlements appliqués dans son pays - d'autre part, des règles de l'offre et de la demande.

Par exemple, si la récolte de café a été abondante, les prix du café vont baisser, et puisqu'il y a beaucoup de café à transporter, les charges de fret vont augmenter. Cependant, si beaucoup d'armateurs entrent en compétition, la capacité de fret va augmenter, ce qui a pour conséquence d'entraîner une baisse des taux de fret. Si la récolte a été mauvaise, les taux de fret vont chuter même si le prix du café s'est envolé, car la capacité de transport est maintenant excédentaire.

Si les affaires sont particulièrement mauvaises, il peut être nécessaire à un armateur de mettre ses bateaux en cale sèche. Dans cette situation, les bateaux ne peuvent être vendus car leur prix est descendu très bas (conséquence de la loi de l'offre et la demande). Il n'est pas non plus économiquement intéressant de les utiliser car les revenus sont loin de combler les dépenses - les coûts fixes, comme la maintenance et le financement, sont alors très lourds à supporter. C'est le bon moment pour acheter des bateaux d'occasion de bonne qualité à bas prix. Mis à part les aspects économiques, la vie à bord d'un de ces bateaux peut être très intéressante et n'a rien à voir avec les histoires classiques de vieux loups de mer !

Le but du jeu

Chaque joueur fonde sa propre entreprise de transport maritime, avec un capital de 4 millions de dollars pour acheter des bateaux. Le fret et les ports peuvent être choisis à tout moment à partir des offres du marché. Le capitaine choisit alors une vitesse de croisière économique et peut se préparer à de nombreuses aventures en haute mer.

Après avoir déchargé sa cargaison, le capitaine reçoit le paiement prévu. Il peut alors faire le plein, effectuer des réparations, et ainsi de suite. L'objectif suivant est de trouver une nouvelle cargaison suffisamment lucrative, d'acheter d'autres bateaux, et/ou de payer ses dettes; en un mot, il doit gérer une entreprise plus productive et rentable que celles de ses concurrents.

La stratégie à suivre est très souple. Un risque-tout tantera des manœuvres risquées en utilisant des bateaux bon marché et en jonglant avec les taux de fret afin de mener ses concurrents à la faillite. Au contraire, le joueur prudent aura plutôt tendance à consolider sa situation financière. Ainsi, la supériorité en termes de vitesse de sa flotte techniquement plus performante, lui permettra de rafler les contrats les plus intéressants.

N'importe quelle stratégie est vouée à l'échec si vous n'avez pas un excellent capitaine capable de faire parcourir à vos bateaux les mers les plus dangereuses. Les algorithmes utilisés pour le mouvement des bateaux ont été calculés de telle façon que ces derniers réagissent aux modifications de vitesse et d'orientation de la barre comme dans le monde réel. Il est recommandé aux débutants de ne pas commencer avec des bateaux trop imposants, qui sont en général plus lents et lourds à manœuvrer, et demandent une certaine expérience.

En pleine mer, le déplacement du bateau est accéléré, Cependant, le capitaine doit évaluer quelle est la meilleure vitesse de croisière. La consommation de fuel dépend des conditions météo et du temps passé en mer. La détermination d'une vitesse de croisière économique dépend du prix du fuel et des taux de fret. Comme vous pouvez le constater, les décisions

du capitaine ont aussi une influence importante sur le succès de la compagnie.

La crédibilité professionnelle d'une entreprise dépend beaucoup de sa réputation, qui croît avec le nombre de ports desservis par la compagnie. Un armateur qui emploie des bateaux modernes et chers a évidemment toutes les chances d'avoir une meilleure réputation que le propriétaire d'une flottille obsolète et peu fiable. La conduite du capitaine influence également la crédibilité d'une société.

Les chances de succès d'un joueur augmentent avec son expérience du commerce maritime international. Tous les paramètres du jeu sont tirés de faits réels : la fluctuation des taux de fret, les coûts de ravitaillement en fuel, les taxes dans les ports, et le coût d'entretien des bateaux. Ce dernier comprend les sommes dépensées pour les taxes diverses, la gestion, la mécanique (moteurs), la sécurité, et d'autres coûts qui varient considérablement d'un pays à l'autre. Ces coûts généraux sont calculés individuellement pour chaque bateau et sont diminués en fonction des subventions, des réductions de taxes, etc., qui sont en vigueur dans le pays concerné. Les comptes sont débités périodiquement, sans affichage sur l'écran du propriétaire.

Les prix des bateaux sont les mêmes pour tous les armateurs. Cependant, dans la réalité, la construction des bateaux est subventionnée différemment suivant les pays; en conséquence un montant compensatoire est inclus dans le coût de base.

En résumé, Ports of Call a été développé en gardant toujours cette idée à l'esprit : simuler la réalité aussi précisément que possible.

PREMIERS PAS

Configuration nécessaire pour utiliser Ports of Call

Ports of Call tourne sur tout Amiga muni d'au moins 512 Ko et d'un lecteur de disquettes. Le Kickstart en version 1.2 (ou plus récent) est nécessaire.

Ports of Call tourne sur tout IBM PC et ordinateurs avec adaptateurs graphiques compatibles sur Hercule, CGA, ou EGA.

Chargement de Ports of Call

Sur Amiga 500 et 2000

- Insérez le disque Ports of Call dans le lecteur interne DF0: après avoir allumé l'ordinateur.
- Une fois le Workbench chargé, placez le pointeur de la souris sur l'icône du disque Ports of Call et faites un double-clic avec le bouton gauche de la souris.
- Une fois la fenêtre du disque ouverte, faites un double-clic sur l'icône du programme représentant un bateau.

Sur Amiga 1000

- Allumez l'ordinateur et insérez le disque Kickstart.
- Lorsque la main représentant le Workbench apparaît à l'écran, insérez le disque Ports of Call dans le lecteur interne DF0:.
- Une fois le Workbench chargé, placez le pointeur de la souris sur l'icône du disque Ports of Call et faites un double-clic avec le bouton gauche de la souris.
- Une fois la fenêtre du disque ouverte, faites un double clic sur l'icône du programme représentant un bateau.

Sur IBM PC

- Branchez le "Life Size Sound Enhancer" dans un port parallèle; Connectez l'adaptateur par une prise cinch à votre radio ou amplificateur pour apprécier le son LSE.
- Allumez l'ordinateur et insérez la disquette pour lancer le système.
- Les personnes qui utilisent les souris doivent activer leurs souris pilotes , (si cela n'a pas été fait automatiquement alors redémarrez l'ordinateur,et consulter votre manuel de système d'exploitation).
- insérez la disquette Ports of Call et entrer POC , (l'utilisateur 5 1/4 démarre avec la disquette A).
- Répondre aux quelques questions amicales sur votre adaptateur graphique et vos préférences pour le son (Suggestions : son externe ou pas de son)
- Les utilisateurs 3 1/2 peuvent maintenant commencer, et ceux en 5 1/4 doivent insérer la disquette B.
- Les personnes qui dirigent la souris ont besoin du bouton gauche et droit de la souris uniquement; Celui du centre ne servira pas.
- Les inconditionnels du clavier, chats et tout ceux qui n'aiment pas les souris peuvent se référer à l'Appendix avec la liste des commandes.

LE JEU

Après avoir commencé la partie, il vous sera demandé de choisir la durée du jeu (1 heure, deux heures, trois heures ou jusqu'à ce que le jeu soit fini). Si vous jouez en temps limité et que vous atteignez la limite, le programme vous propose de continuer ou de quitter. Après avoir choisi la durée correcte, sélectionnez OK.

Vous devez ensuite choisir le niveau de difficulté. Il existe trois options : Débutant, Expert ou Génie ! Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez Débutant et cliquez sur OK.

Il vous est ensuite demandé de choisir le nombre de joueurs, au maximum quatre. Une fois ce choix accompli, sélectionnez OK.

La fenêtre de dialogue affichant le formulaire d'enregistrement apparaît et vous demande de taper le nom du Capitaine ainsi que celui de votre société. Cliquez avec le bouton gauche dans le tiroir NOM, tapez votre nom et pressez RETURN. Puis tapez le nom de votre compagnie maritime et pressez de nouveau RETURN. Cliquez enfin sur OK.

Après l'enregistrement, vous devez choisir un port d'attache. Vous pouvez sélectionner n'importe lequel des 28 ports de la liste puis cliquer sur OK. Un écran apparaît avec une représentation du globe terrestre, vous montrant l'emplacement de votre port. Sélectionnez CONTINUER pour poursuivre. Le processus d'enregistrement et de sélection du port d'attache sera répété pour chaque joueur.

Une fois tous les joueurs enregistrés, la Carte de Simulation Mondiale apparaît à l'écran (voir figure 1). Il s'agit de l'écran principal du jeu, sur lequel toutes les actions débutent et s'achèvent.

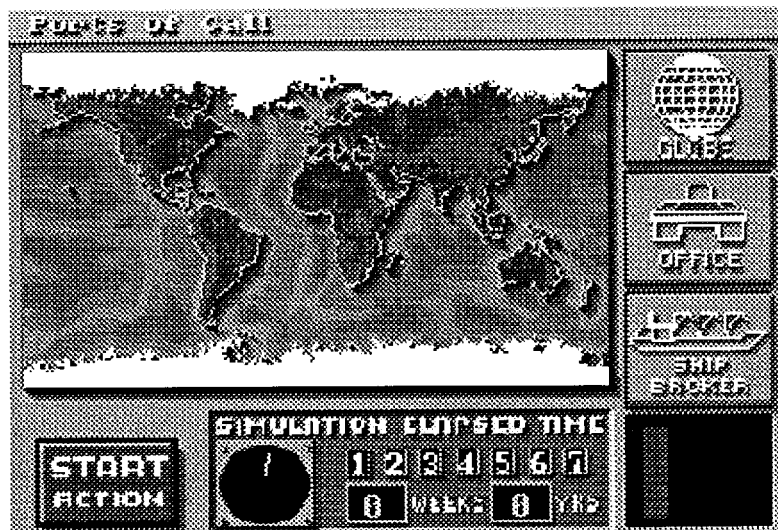


Figure 1 - La Carte de Simulation Mondiale

La barre des menus de Ports of Call

Vous pouvez voir la barre des menus lorsque vous pressez le bouton droit de la souris. Pour choisir une des options du menu, placez le pointeur sur FICHER tout en maintenant le bouton droit enfoncé et déplacez-le le long du menu déroulant jusqu'à ce que l'option choisie passe en inversion vidéo. Relâchez alors le bouton afin de sélectionner l'option. Le menu FICHER comprend :

Infos: Affiche une fenêtre contenant le message de Copyright ainsi que le numéro de version. **MEMOIRE DISPONIBLE** vous donne la quantité de mémoire actuellement non utilisée dans votre système.

Nouveau: Efface de la mémoire le jeu en cours et commence une nouvelle partie.

Charger: Affiche la fenêtre de dialogue de gestion des fichiers afin que vous puissiez recharger une partie sauvegardée au préalable.

Sauver: Sauvegarde le jeu en cours automatiquement, à condition qu'il porte un nom. Si ce n'est pas déjà le cas, la fenêtre de dialogue de gestion des fichiers apparaîtra afin que vous puissiez taper le nom de la partie et le répertoire dans lequel vous voulez la sauvegarder.

Sauver sous: Affiche la fenêtre de dialogue de gestion des fichiers afin que vous puissiez spécifier le nom de volume, de répertoire et de fichier sous lesquels vous voulez sauvegarder la partie en cours. Après la sélection de SAUVER SOUS, tapez le nom de la partie dans le champ FICHIER et le répertoire de sauvegarde dans le champ REPERTOIRE, puis cliquez sur OK. Cette option vous permet de sauvegarder une même partie sous des noms différents, à des stades de plus en plus avancés.

Imprimer: Imprime l'écran actuel. Ce service n'est pas disponible pour les utilisateurs de PC IBM et ses compatibles. pour les utilisateurs Amigas, si votre imprimante n'est pas compatible Epson, vous devez copier son pilote (ou driver) sur le disque Ports of Call et l'installer en utilisant le programme Préférences. Consultez le manuel livré avec votre Amiga pour accomplir cette procédure.

Remarque: si vous le désirez, vous pouvez interrompre le jeu en sélectionnant QUITTER. Une fenêtre de dialogue apparaît alors et vous demande de confirmer. Cliquez sur OK pour quitter le programme, ou ANNULER pour revenir à la partie. Avant de quitter le jeu, le programme vous montrera quel joueur a le plus réussi dans cette partie.

La carte de simulation mondiale

Cet écran vous montre une carte du monde sur laquelle sont représentés tous les bateaux de toutes les compagnies - vous devez acheter un bateau avant de pouvoir la visualiser. Les bateaux sont représentés dans la couleur de leurs compagnies respectives. Un bateau clignote plusieurs fois s'il est en activité. Les nombres affichés dans les boîtes rectangulaires représentent la force du vent (sur l'échelle de Beaufort) afin que le simulateur de météo à l'échelle mondiale puisse effectuer ses calculs. Les nombres les plus élevés indiquent des orages et autres tempêtes.

Le bouton ACTION situé en bas et à gauche est libellé COMMENCER. Si vous cliquez dessus une nouvelle fois, ce libellé se changera en INTERROMPRE. Sélectionner COMMENCER permet l'activation du COMPTEUR DE TEMPS et la poursuite du jeu. Sélectionner INTERROMPRE bloque le compteur de temps, et permet au joueur de gérer ses affaires indépendamment de la conduite du bateau.

Le bouton du COMPTEUR DE TEMPS contient une horloge sur 24 heures ainsi que des panneaux représentant les jours. Les mois et les années écoulés sont affichés en-dessous.

Vous devez tout d'abord sélectionner INTERROMPRE avant d'activer les boutons situés sur le bord droit de la Carte de Simulation Mondiale : GLOBE, BUREAU et ACHATS/VENTES. Ceci vous indiquera la liste des compagnies maritimes de transport de tous les armateurs présents sur le marché. Des boutons de sélection figurent à côté des noms. Lorsque vous les sélectionnez, un écran représentant un ascenseur apparaît. L'ascenseur peut s'arrêter à cinq étages différents. A chaque étage, vous pouvez vendre ou acheter des bateaux et obtenir des informations intéressantes sur le marché.

Choisir BUREAU vous permet aussi de sélectionner une compagnie et d'aller directement au bureau de cette compagnie. Le bureau est le lieu où vous stockez vos livres de comptes, analysez les statistiques, gérez les dettes et les comptes bancaires, prévoyez les pertes et profits et vous tenez au courant des développements des affaires en cours. Vous pouvez aussi changer le lieu de votre port d'attache à partir de votre bureau si vous estimez plus rentable d'opérer sous une autre bannière ...

Remarque : N'hésitez pas à visiter votre bureau assez souvent afin de prévenir d'éventuels cambriolages !
--

Sélectionner l'option GLOBE permet à chaque joueur de déterminer la position de ses bateaux, la route à suivre et une estimation du jour et de l'heure d'arrivée. Ces détails sont enregistrés sur le globe, que vous pouvez faire tourner dans n'importe quelle direction en cliquant sur le bouton de rotation

(dans le système de coordonnées), et en l'amenant à la position désirée.

Sur la Carte de Simulation Mondiale, la fenêtre située dans le coin inférieur droit affiche l'état des différentes compagnies. Une fois que tous les armateurs ont acheté leurs bateaux, choisissez COMMENCER. Les différents bateaux clignoteront alors sur la Carte de Simulation Mondiale suivant la couleur de leur compagnie afin d'indiquer le début des activités.

L'écran d'affichage du port

Cet écran vous montre une vue du port de l'intérieur de la cabine du capitaine (figure 2). Le tableau noir contient des informations sur la ville et le pays visité. Le carnet de bord du capitaine indique le dernier port auquel le bateau a accosté, la cargaison, les profits, la balance commerciale, l'état du navire, et le carburant disponible (en tonnes). Le carnet contient des options qui peuvent être activées en cliquant dessus.

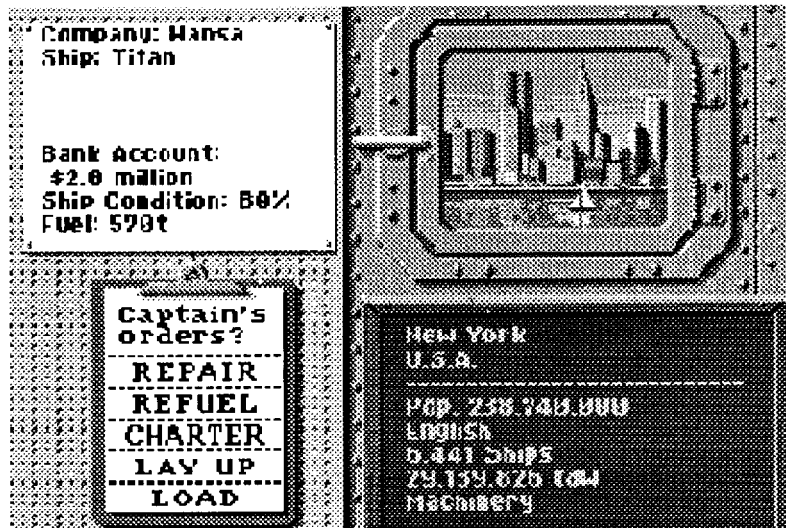


Figure 2- La cabine du capitaine

Réparations du bateau

Si vous achetez un bateau d'occasion, vous devrez sans doute procéder à des réparations mineures. Après avoir sélectionné REPARATIONS, une fenêtre de dialogue vous montrera les dommages et l'état général de votre bateau. Vous pouvez alors choisir le niveau des réparations, notamment en fonction de vos possibilités financières.

Ravitaillement en carburant

Pour ravitailler votre bateau, sélectionnez l'option RAVITAILLEMENT. Ceci affiche l'écran de ravitaillement en fuel, grâce auquel vous pouvez choisir la quantité de carburant à embarquer. En cliquant sur les boutons 25%, 50%, 75% ou 100%, la jauge indiquant le niveau de remplissage du réservoir s'ajustera à la valeur désirée.

Planification des traversées

Sélectionner PREPARATION vous permet de déterminer votre prochaine destination et le type de cargaison à transporter. Chaque port est spécialisé dans un type particulier de cargaison, et toutes les cargaisons ne se valent pas ! Pour déterminer quelle est la meilleure, cliquez sur les diverses destinations possibles et leurs cargaisons potentielles afin de prendre la meilleure décision. "Time Freight " est une option qui s'avère très utile ; Commencez très prudemment alors que le programme détermine la moyenne du temps d'attente hors des ports. (Comme établi dans les statistiques de transport par bateaux des Nations Unies.)

Mise en cale sèche

Cela revient à remiser votre bateau pour une courte période. Il se peut que vous vouliez attendre que la loi de l'offre et de la demande augmente la valeur de votre cargaison. En tant que propriétaire d'un bateau, il peut devenir nécessaire de le mettre en cale sèche temporairement (pendant une semaine par exemple), étant donné qu'il n'est pas économiquement raisonnable de laisser un bateau en activité alors que les coûts dépassent les revenus.

Chargement de la cargaison

Lorsque vous êtes prêts à embarquer, choisissez CHARGER CARGAISON, puis cliquez sur OK. L'écran devient blanc, indiquant ainsi que les opérations commencent : vous allez retourner à la carte de Simulation Mondiale. Votre bateau apparaîtra dans la couleur de votre compagnie. Lorsqu'il clignote, vous êtes prêt à quitter le port d'embarquement vers votre destination.

Manœuvrer votre bateau

Etre expert en navigation constitue la première qualité d'un bon capitaine. Le bateau doit être manœuvré à l'entrée et à la sortie des ports et souvent pour contourner des obstacles difficiles. Le panneau de contrôle de la navigation est composé du REGULATEUR DE PUISSANCE, de l'INDICATEUR DE VITESSE et du GOUVERNAIL (voir figure 3). Chaque instrument doit être parfaitement maîtrisé afin d'être capable de manœuvrer le bateau avec habileté.

Le régulateur de puissance

Le régulateur de puissance fonctionne de façon similaire à la pédale d'accélération d'une voiture. Pour aller plus vite, maintenez appuyé le bouton gauche de la souris et déplacez le régulateur vers le haut pour aller en avant et vers le bas pour aller en arrière.

L'accélération réelle du bateau est complètement simulée, il faut donc du temps pour gagner de la vitesse. Si le régulateur est exactement positionné au milieu (représenté par une ligne horizontale) le moteur du bateau est au repos.

L'indicateur de vitesse

L'indicateur de vitesse est représenté par une petite ligne horizontale, juste à la droite du régulateur de puissance. Il fonctionne de manière similaire à un compteur de vitesse en indiquant en permanence la vitesse du bateau. Si l'indicateur de vitesse s'emballe, vous aurez pris beaucoup de vitesse et cela prendra du temps pour ralentir ou changer de direction. Les capitaines débutants devront prendre du temps pour expérimenter le panneau de contrôle de navigation jusqu'à ce qu'ils se soient familiarisés avec ces techniques de manœuvres.

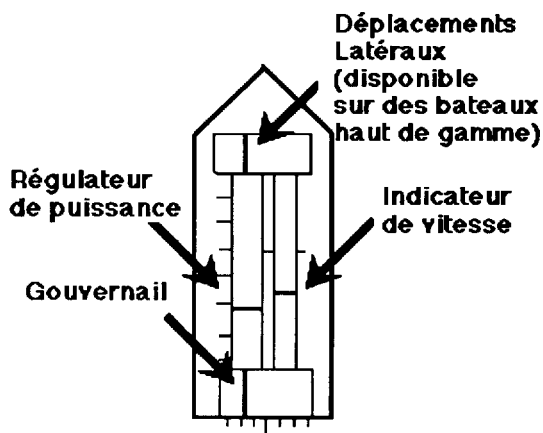


Figure 3 - Le panneau de contrôle de navigation

Le Gouvernail

Le GOUVERNAIL sert à diriger le bateau. Lorsque celui-ci navigue vers l'avant, tourner le GOUVERNAIL vers la gauche déplace le bateau vers la gauche, et réciproquement pour la droite. Lorsque le bateau fait marche arrière, les directions sont opposées.

Entrer dans un port

Lorsque vous entrez dans un port, le but est de faire accoster votre bateau sans incident à l'intérieur de la cible bleue en forme de flèche. L'avant du bateau doit pointer dans la même direction que la flèche afin de réussir un bon accostage. De même, dans la cible bleue, le bateau doit être parfaitement parallèle au quai du port et arriver avec une vitesse quasi-nulle (Ceci vous donne une position dans drague nouveau port que vous aborder). Le sablier représente le temps que vous mettez pour accomplir la manœuvre d'accostage. Vous pouvez utiliser des remorqueurs afin de vous aider, mais cette assistance vous coûtera beaucoup d'argent. Si vous êtes trop juste financièrement, vous devrez vous débrouiller tout seul.

Quitter un port

Vous pourrez quitter un port avec succès en manoeuvrant votre bateau hors de votre emplacement d'accostage. Vous ne serez pas pénalisé si vous sortez du port en marche arrière. Le but est de sortir du port sans heurts et dans la limite de temps symbolisée par le sablier. Vous pouvez encore utiliser des remorqueurs afin de vous aider, mais cette assistance vous coûtera bien sûr beaucoup d'argent. Si vous êtes trop juste

financièrement, vous devrez (une fois de plus!) vous débrouillez tout seul.

En haute mer

Lorsque vous avez réussi à quitter le port sans encombres, un écran apparaîtra, vous donnant des informations sur votre port de destination, le fret, la distance à parcourir (en miles nautiques, 1 mile nautique = 1853 m), et le délai de livraison, s'il y en a un. Vous pouvez aussi choisir votre vitesse de croisière (en miles nautiques). Souvenez-vous, plus la vitesse est élevée, plus vous consommez du fuel. D'un autre côté, un long voyage aura comme conséquence des coûts fixes plus importants. Après avoir fait votre choix, vous devrez affronter les rigueurs d'un voyage en haute mer. Vous pouvez INTERROMPRE à tout moment le voyage pour continuer du travail au bureau, acheter des bateaux, et ainsi de suite. Bon voyage !

Et le vainqueur est

Lorsque le jeu est fini, la LISTE DES SCORES apparaîtra. Le gagnant est le joueur qui atteint la meilleure réputation et la meilleure situation financière.

APPENDICE

Guide de l'utilisateur dans le monde merveilleux des raccourcis-clavier de Ports Of Call!

Dans les explications ci-dessous, "tapez RETURN" veut dire : pressez la touche de validation (communément appelée RETURN) qui correspond au retour chariot des machines à écrire et non pas tapez "R E T U R N" (en toutes lettres).

- Pour OK, tapez la touche RETURN (retour chariot)
- Pour OUI, tapez Y ou la touche RETURN
- Pour annuler, pressez C, ou ESC, ou N pour "Non".

Lorsque vous tapez du texte, terminez avec un RETURN. Le curseur ne doit plus se trouver dans la zone de saisie de texte lorsque vous validez avec un autre RETURN, ou avec ANNULER.

Lorsque vous rencontrez une série de boutons placés en colonnes, utilisez les touches fléchées et les touches numériques pour sélectionner le bouton de votre choix. Le bouton choisi passe en inversion video. Tapez RETURN pour valider. Les touches numériques sont assignées aux boutons de sélection selon un ordre croissant, en commençant généralement par le chiffre 1. Exemple : sélection du degré de difficulté :

Débutant	1
Expert	2
Génie	3
OK	RETURN

Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un port d'attache pour vos bateaux.

Les fonctions INFOS, CHARGER, SAUVER, SAUVER SOUS et QUITTER peuvent être activées avec les touches :

A pour Infos
L pour Charger
S pour Sauver
N pour Sauver Sous ...
Q pour Quitter

Utilisez les touches de fonctions F1 et F2 pour choisir la partie à charger. Faites défiler la liste des parties en utilisant les touches fléchées de votre clavier et sélectionnez le répertoire avec RETURN, puis le nom du fichier avec un second RETURN.

Sur la carte de Simulation Mondiale, 1 active le globe. Faites tourner le globe avec les touches fléchées. 2 conduit à votre bureau et 3 au marché d'achats/ventes des bateaux. Démarrer l'action ou l'interrompre est contrôlé par la barre d'espace.

Au bureau, vous obtenez les Infos en pressant I, vous débutez l'Action en pressant A et vous sélectionnez OK par la touche RETURN. Pour toutes les autres fonctions, les touches numériques sont assignées aux boutons de sélection selon un ordre croissant : 1,2,3,...6 et RETURN pour OK.

Dans le marché d'achats/ventes des bateaux, vous allez aux étages 1 à 5 comme indiqué dans l'ascenseur, et vous utilisez E pour vous diriger vers la sortie. Pour toutes les autres fonctions, les touches numériques sont assignées aux boutons de sélection selon un ordre croissant : 2,3,4... Ou, applicables dans cet ordre :

1 2
3 4
5 6
RETURN pour OK

Dans l'affichage du port, employez :

- 1 pour réparer
 - 2 pour vous ravitailler
 - 3 pour vous préparer à un voyage (affrètement)
 - 4 pour mettre le bateau en cale sèche
- RETURN pour charger.

Lors du ravitaillement en fuel, utilisez :

- 1 pour remplir à 100 %
- 2 à 75 %
- 3 à 50 %
- 4 à 25 %

Lors de la préparation, utilisez la colonne de droite avec les cargaisons de haut en bas avec les lettres a, z, e, r, t, ou y, u, i, o, p, et la colonne de gauche avec les ports de destinations de haut en bas avec les chiffres 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0.

Manœuvrer manuellement se fait avec la touche 1, alors que vous pouvez demander de l'aide aux remorqueurs avec RETURN.

Le panneau de contrôle de navigation se dirige avec les touches fléchées. Pour les manœuvres d'urgence utilisez Page Up pour augmenter la vitesse au maximum, et Page Down pour atteindre la pleine vitesse en arrière. Home remet à zéro le régulateur de puissance et le gouvernail. Pour les déplacements latéraux à droite employez CTRL et touche fléchée de droite, tandis que CTRL et touche fléchée de gauche est utilisée pour aller à gauche.

Amusez-vous bien !

PORTS OF CALL® is a registered trademark of The Disc Company Inc.;
PORTS OF CALL® package design, software and manual, copyright© 1989,
The Disc Company Inc., all rights reserved; Box picture copyright©
Cliché Musée de la Marine, Paris; Screen shots represent Amiga version.