

SAILING

REGLES DU JEU
POUR CASSETTES ET DISQUETTES
COMMODORE 64/128
ET CASSETTES ET DISQUETTES
AMSTRAD CPC

Anleitung für Segler
Commodore 64/128 Kassetten- und Diskettenversion
Schneider CPC Kassetten- und Diskettenversion

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

Instructions de chargement

Cassette CBM64 : Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP puis démarrez la cassette.

Disquette CBM64 : Tapez LOAD***,8,1 et frappez RETURN.

Cassette Amstrad CPC : Appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER, puis démarrez la cassette.

Disquette Amstrad CPC : Tapez RUN*SAIL et frappez ENTER.

COMMENT JOUER SANS MANETTE DE JEUX:

Q = vers le haut A = vers le bas O = vers la gauche P = vers la droite
BARRE D'ESPACEMENT = pour tirer

AUTRES TOUCHES

Amstrad	Changement de niveau =	manette de jeux vers la droite/gauche ou O/P sur le clavier
----------------	------------------------	---

	Pour activer/supprimer les effets sonores =	F
--	---	---

	Pour suspendre/reprendre le jeu =	H
--	-----------------------------------	---

	Pour activer/supprimer les effets musicaux =	M
--	--	---

Commodore	Changement de niveau =	F5
------------------	------------------------	----

	Pour activer/supprimer les effets sonores =	F3
--	---	----

	Pour activer/supprimer les effets musicaux =	F1
--	--	----

	Pour suspendre/reprendre le jeu =	RUN/STOP
--	-----------------------------------	----------

Introduction

Sailing est un jeu de stratégie et de simulation qui reproduit l'ambiance des plus célèbres compétitions de plaisance. Vous allez devoir faire preuve d'ingéniosité pour construire le bateau qui va disputer cette épreuve internationale, et ce n'est qu'un début !

Mettez votre bateau à l'eau sans plus attendre, car les vagues monstrueuses vous laissent entrevoir votre adversaire déjà prêt à virer à la première bouée. Serez-vous assez fort pour le rattraper ? Votre bateau est-il bien adapté au temps ? C'est vous seul qui possédez les réponses. Alors marin, à la barre !

Préparation

Au premier écran, vous devez sélectionner votre niveau de départ et décider de conserver ou de supprimer les effets sonores et musicaux (sauf sur le Spectrum). Le niveau choisi détermine votre retard dans l'épreuve ainsi que le délai dont vous disposez pour prendre la tête.

Dès que vous êtes satisfait des conditions de départ, appuyez sur le bouton de tir pour passer à la construction du bateau.

Construction du bateau

Le schéma de votre bateau s'affiche sur l'écran. Vous pouvez l'adapter en fonction des conditions météorologiques (les prévisions météorologiques à long terme défilent le long de l'écran).

Commencer par donner un nom à votre bateau (au clavier) et choisir le pays que vous allez représenter avant de passer aux choses sérieuses. Vous pouvez utiliser la manette de jeux ou le clavier pour modifier la longueur hors-tout (L.O.A. - Overall length), la ligne de flottaison (LWL - Waterline Length), le franc-bord, la longueur du mât et rajouter des ailerons à la quille ou changer le matériau de la coque. Réfléchissez bien aux conditions météorologiques avant de modifier votre bateau, car il va devoir tenir la mer. En allongeant le bateau par exemple, vous augmentez la surface de la voilure au détriment de la maniabilité. Les ailerons améliorent la stabilité générale mais ralentissent aussi le bateau. En expérimentant les diverses options qui vous sont offertes dans différentes conditions météorologiques, vous apprendrez à maîtriser les éléments. Dans une épreuve de vitesse comme celle-ci, la conception du bateau fait souvent la différence entre la victoire et l'échec.

Une fois satisfait du résultat, sélectionnez RACES et appuyez sur le bouton de tir pour prendre part aux régates.

Classement général

Au départ de chaque épreuve, le tableau de classement s'affiche pour vous indiquer votre position et celle de votre concurrent le plus proche, toutes deux mises en évidence. Lorsque vous vous trouvez parmi les derniers, vous pouvez essayer de gagner deux places à la fois en manoeuvrant le curseur vers le haut/bas. Pour vous aider à choisir votre concurrent, vous disposez d'un résumé que vous pouvez afficher en sélectionnant gauche/droite. Pour repasser au tableau de classement, appuyez sur le bouton de tir. Cette option vous permet également de voir comment se comportent les différents modèles de bateau selon le temps.

Une fois que vous avez choisi votre adversaire, votre bateau et le sien franchissent la ligne de départ. Cap sur la première bouée !

Régates

Pendant toute l'épreuve, l'écran est fractionné en deux parties. La première d'entre elles affiche la vue de la proue et votre adversaire (s'il a réussi à prendre de l'avance). La partie inférieure contient tous les instruments dont vous avez besoin pour gouverner votre bateau.

A gauche figurent deux indicateurs vous signalant la vitesse absolue du vent et sa direction relative, illustrant ainsi l'effet relatif du vent sur les voiles.

Les deux indicateurs centraux signalent votre cap et la vitesse du bateau, tandis que l'écran radar sur la droite indique votre position (le nord est en haut de l'écran). Votre bateau est représenté par un réticule clignotant et celui de votre adversaire par un réticule normal. L'écran signale aussi l'emplacement des 3 bouées. La bouée à laquelle vous devez virer clignote. Si vous ne tenez pas à être disqualifié, rappelez-vous que vous devez contourner la bouée par babord - alors visez bien !

La ligne inférieure affiche la condition de votre spi - la grande voile que vous lancez en vent arrière pour prendre plus de vitesse.

Le bateau est contrôlé à la manette de jeu (C64) ou à la manette de jeu/au clavier (Amstrad) - que vous poussez vers la gauche ou la droite pour lofer ou pour abattre. La manette de jeux vous sert de tangon de spi. Appuyez sur le bouton de tir et faites tourner la manette de jeux vers la gauche pour hisser le spi et vers la droite pour l'abattre. Au clavier, vous devez appuyer successivement et

très vite sur les touches Q, P, A et O pour obtenir un mouvement vers la gauche, et dans l'ordre inverse pour manoeuvrer vers la droite - avec un peu de pratique, vous arriverez à hisser et abattre rapidement le spi.

Vous ne pouvez pas tenir la barre et vous occuper du spi en même temps. Plus vous opérez rapidement et moins vous changez de cap - le vent essaie constamment de vous faire dériver d'un bord ou de l'autre.

Dès que vous avez terminé le parcours ou que vous êtes disqualifié (vous ne pouvez pas sortir des limites du radar), le tableau de classement se réaffiche. Au bout de 5 jours de course, vous avez droit à une semaine pour réajuster votre bateau pour les prochaines régates. A la fin de la compétition, vous êtes classé en fonction de vos performances. BON VENT !

NOTE : pour rendre ce jeu plus facile à jouer, nous nous sommes permis de rajouter des instruments dont les professionnels de la voile ne bénéficient pas, les compteurs de vitesse par exemple. Nous avons également condensé toutes les étapes des régates pour souligner les aléas de la plaisance. Nous espérons que ces additions rendront le jeu plus facile à jouer et plus vivant.

TERMES ET TERMINOLOGIE

L.O.A	Longueur hors-tout
L.W.L	Ligne de flottaison
Freeboard	Franc-bord : distance entre le niveau de l'eau et la partie supérieure du pont.
Wings	les ailerons se fixent sur la quille du bateau pour en améliorer la stabilité, et vous aident à prendre de la vitesse en tirant des bords.
Spinnaker	le spi est une voile ressemblant à un parachute que l'on peut hisser à certaines allures - c'est-à-dire au large et en vent arrière.

CONSEILS PRATIQUES

La phase de construction est extrêmement importante car elle détermine le comportement du voilier. Il est conseillé de voir ce qui se passe au niveau le plus difficile car les meilleurs bateaux sont toujours les mieux conçus.

Au cours des régates, tous les bords sont importants, plus particulièrement les louvoiements (remontées au vent). Les risées permettent bien souvent de prendre un meilleur cap et de tirer des bords plus efficaces. Le spi doit être utilisé avec précaution, surtout par gros temps. Vous ne devez vous en servir qu'avec la brise en poupe.

Le joueur doit expérimenter différents modèles de bateau pour connaître les effets des différents paramètres. Par exemple, une diminution de la longueur hors-tout agrandit la surface de la voilure mais ralentit le bateau et réduit sa maniabilité.

Lorsque vous vous approchez d'une bouée, assurez-vous que vous avez assez d'eau pour virer. Si vous êtes trop prêt, vous risquez de rencontrer de sérieuses difficultés !

Pour rendre le jeu plus passionnant, nous avons maintenu les effets de ralentissement du vent et de l'eau à un strict minimum pour permettre aux bateaux bien conçus d'atteindre, et même de dépasser, la vitesse du vent sur un bord (ce qui n'est normalement possible qu'en navigation sur glace !).

Si vous parvenez à dépasser la vitesse du vent, le compteur vous indique une direction relative incorrecte lorsque vous virez de façon à naviguer dans le sens du vent mais plus vite que ce dernier. Dans ce cas, la direction relative du vent est contre vous et sa direction réelle derrière vous. Vous vous mettez donc à ralentir jusqu'à ce que la direction relative du vent soit derrière vous. Vous ne devez surtout pas oublier de quel côté souffle le vent pour pouvoir hisser le spi au moment propice.

Ladeanleitung

CBM64 - Kassette: Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, dann das Band starten.

CBM64 - Diskette: LOAD***,8,1 eingeben und RETURN drücken.

Schneider - Kassette: Gleichzeitig CTRL und kleine ENTER Taste drücken, dann das Band starten.

Schneider - Diskette: RUN*SAIL eingeben und ENTER drücken.

FÜR SEGLER OHNE STEUERKNÜPPEL gilt folgende Tastenbelegung:

Q = Auf A = Ab O = Links P = Rechts LEERTASTE = "FEUER"

WEITERE STEUERFUNKTIONEN:

Schneider	Niveau wechseln	=	Joystick links/rechts bzw. O/P auf der Tastatur
	FX ein/aus	=	F
	Pause ein/aus	=	H
	Musik ein/aus	=	M

Commodore	Niveau wechseln	=	F5
	Ton ein/aus	=	F3
	Musik ein/aus	=	F1
	Pause ein/aus	=	RUN/STOP

Einführung

Sailing ist eine strategische Sportsimulation - Ihre Chance, an einer internationalen Segelregatta der obersten Rennklasse teilzunehmen, die prickelnde Atmosphäre und den Nervenkitzel aus nächster Nähe mitzerleben. Doch die Herausforderung beginnt schon früher: Bevor Sie ins Wasser stechen, müssen Sie Ihre eigene Yacht entwerfen.

6m hoch schäumen die Wellenberge, ein Stück weiter vorn laviert schon Ihr Konkurrent um die erste Boje. Haben Sie das Zeug, ihn einzuholen? Ist Ihre Yacht den heftigen Böen gewachsen? Oder haben Sie nicht mit solchen Witterungsbedingungen gerechnet? In diesem Rennen des Jahrhunderts kommt es nicht nur auf physische Kondition an, sondern auch auf Erfahrung und technisches Können.

Am Start

Zu Anfang des Spiels müssen Sie entscheiden, auf welchem Niveau Sie sich messen wollen, und außerdem, ob Sie mit oder ohne Toneffekte und/oder musikalischer Untermalung segeln möchten. Je nach der gewählten Spielstufe steigen Sie an einer andern Stelle im Wettbewerb ein und entsprechend länger oder kürzer ist der Weg bis ganz nach oben.

Wenn Sie diese Entscheidungen getroffen haben, steigen Sie mit "Feuer" auf den Design-Bildschirm um.

Das Schiffs-Design

Dieser Bildschirm präsentiert den Konstruktionsentwurf Ihrer Jacht, den Sie jetzt unter Berücksichtigung der Witterungsverhältnisse nach Belieben modifizieren können. Eine langfristige Wettervorhersage wird in Form einer rollenden Anzeige am unteren Bildschirmrand eingeblendet.

Nachdem Sie Ihr Schiff getauft, d.h. den Namen über die Tastatur eingegeben, und ein Land gewählt haben, steht Ihnen die folgeschwere Aufgabe bevor, sich ein optimales Design auszudenken. Mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur können die folgenden Aspekte nach Gutdünken verändert werden: LOA (Länge der Jacht), LWL (Länge der Jacht über der Wasserlinie), Freibord- und Mastlänge. Ferner können Sie Ihrem Kiel stabilisierende "Flügel" hinzufügen und das Material des Schiffskörpers bestimmen. Es ist ganz schön schwierig, alle Faktoren gegeneinander abzuwägen, und das optimale Design für die bevorstehenden meteorologischen Verhältnisse zu wählen. Angenommen, Sie konstruieren eine längere Jacht, dann haben Sie zwar mehr Segelfläche, aber müssen dafür eine Einbuße bei der Manövrierfähigkeit in Kauf nehmen. Die bessere Wahrung des Gleichgewichts, die Sie durch den Einbau von Kielstabilisatoren erzielen, bringt auf der anderen Seite den Nachteil des erhöhten Wasserwiderstands mit sich. Hier ist Erfahrung der beste Lehrmeister. Durch Ausprobieren verschiedener Designs unter verschiedenen Bedingungen werden Sie lernen, wie man die Elemente

am besten meistert. Und wenn es in einem Rennen hart auf hart geht, dann ist es eben sehr oft das bessere Design, das den Sieg davonträgt.

Wenn Sie der Meinung sind, das optimale Design gefunden zu haben, dann stellen Sie auf RACES (RENNEN) um. Der Druck auf den Feuerknopf ist das Zeichen zum Start.

Die Klassifikationstabelle

Zu Beginn jeder Regatta wird die Klassifikationstabelle eingeblendet, in der Ihre gegenwärtige Plazierung markiert ist. Ebenfalls gekennzeichnet ist Ihr nächster voraussichtlicher Gegner. In den unteren Positionen haben Sie die Möglichkeit, Kontrahenten herauszufordern, die bis zu 2 Plätze über Ihrem eigenen eingestuft sind, indem Sie den Cursor auf/ab bewegen. Um Ihnen die Qual der Wahl etwas zu erleichtern, können Sie einen Blick auf die Skizze der Jacht Ihres Gegners werfen. Zu diesem Zweck wählen Sie links/rechts. Dies gestattet Ihnen, sich ein besseres Bild davon zu machen, wie die verschiedenen Schiffsdesigns unter verschiedenen Bedingungen abschneiden. Drücken des Feuerknopfs bringt Sie dann zurück in die Ligatabelle.

Nachdem Sie Ihren Gegner ausgesucht haben, drücken Sie den Feuerknopf, und ehe Sie sich's versehen, sind Sie in Ihrer Jacht auf der Startlinie, vor Ihrem Gegenspieler, und nehmen Kurs auf die erste Boje.

Das Rennen

Während des ganzen Rennens ist der Bildschirm in zwei Hälften unterteilt. Die obere zeigt die Sicht vom Bug aus über das Meer und Ihren Kontrahenten (falls er vor Ihnen im Rennen liegt). Die untere Bildschirmhälfte ist das "Instrumentenbrett", welches von größter Wichtigkeit ist, wenn Sie das beste aus Ihrer Jacht machen wollen.

Links sind die Windmeßinstrumente: die Anzeige der absoluten Windstärke und der relative Windrichtungsmesser, der den relativen Aufprall des Winds auf die Segelfläche signalisiert - ein Wert, der sorgfältig überwacht werden muß.

Die beiden Instrumente in der Mitte zeigen den Fahrkurs und die -geschwindigkeit; der Radaranzeige rechts entnehmen Sie Ihre Position (der obere Bildschirmrand liegt gen Norden). Ihr Boot ist das blinkende Kreuzchen; das nicht blinkende ist das des Gegners. Ebenfalls auf dieser Anzeige erkennen Sie drei Bojen; die jeweils nächste blinkt. Bojen müssen stets im Gegenuhrzeigersinn umfahren werden - halten Sie sich also nach rechts!

Die unterste Zeile gibt Auskunft über den Zustand Ihres Spinnaker-Segels. Das ist das großflächige, geblähte Hilfssegel ohne Gaffel, das heißt wird, um die volle Windkraft von hinten auszunutzen. Die gesamte Steuerung erfolgt beim C64 über Joystick, beim Amstrad/Schneider über Joystick & Tastatur: links/rechts bedient die Ruderpinne; zum Hochwünschen und Einholen des Spinnakers drückt man den Feuerknopf und rotiert dann den Joystickhebel im Gegenuhrzeigersinn zum Hochwünschen und im Uhrzeigersinn zum Herunterholen des Segels. Bei Bedienung über die Tastatur müssen in sehr schneller Folge die Tasten auf-rechts-ab-links usw. (für Uhrzeigersinn) und umgekehrt für Gegenuhrzeigersinn gedrückt werden. Mit etwas Übung auf hoher See gehen diese Manöver sehr schnell von der Hand.

Während des Wünschens können Sie die Richtung nicht kontrollieren, d.h., je schneller Sie den Wechsel vornehmen, desto kleiner das Risiko, daß Sie vom Kurs abkommen. Der Wind läßt natürlich in solchen Situationen nicht nach, und das Boot kann leicht kentern oder in die falsche Richtung abdriften.

Sobald ein Boot die Rennstrecke erfolgreich absolviert hat oder disqualifiziert wurde (Sie dürfen sich nicht außerhalb des Radarumfelds begeben), blendet das Programm die Ligatabelle ein. Nach 5 Tagen in Wind und Wetter gibt es eine Verschnaufpause von 1 Woche, Zeit genug, Ihre Jacht für die nächste Rennrunde wieder aufzutakeln. Wie gut Ihre Leistung war, erfahren Sie zum Schluß des Rennens anhand der Punktwertung. Also dann, mit voller Kraft voraus!

Hinweis: In unserem Bestreben, punkto Spaß, Spannung und Spielablauf das Beste aus der Segelregatta herauszuholen, haben wir uns gewisse Freiheiten genommen, die uns der professionelle Segler, der beispielsweise kein "Tacho" zur Verfügung hat, verzeihen möge. Außerdem wurde der Spielablauf "konzentriert", so daß die Auf und Abs, die Höhe- und Tiefpunkte des Segelsports in zeitlich geraffter Folge passieren. All dies, wie gesagt, im Sinne der besseren Spielbarkeit und Motivation - wir hoffen, Sie haben Ihren Spaß dabei!

TERMINOLOGIE UND ABKÜRZUNGEN

L.O.A.	Length Overall = Länge der Jacht
L.W.L.	Länge der Jacht über der Wasserlinie
Freibord	Seitliche Höhe des Boots, von der Wasserlinie zum Deck
"Flügel"	Ein "geflügelter" Kiel verbessert die Gleichgewichtslage und damit die Stabilität des Boots. Ermöglicht eine bessere Ausnutzung der Windkraft.
Spinnaker	Das Spinnaker-Segel ist ein fallschirmartiges Segel, welches gehißt wird, wenn der Wind im Rücken liegt.

TIPS FÜR SEGLER

Das Design Ihres Boots ist der kritische Faktor für die Handhabung und die Manövrierfähigkeit Ihrer Jacht. Es empfiehlt sich, die oberste Schwierigkeitsstufe zu wählen, bloß um die Designs der Spitzenboote einmal näher zu besichtigen und sich inspirieren zu lassen.

Während der Regatta ist das Lavigieren natürlich ausschlaggebend, ganz besonders die Wendung in Luv (in den Wind). Es lohnt sich, die Windrichtung stets im Auge zu behalten, um die optimale Wendelinie ausfindig zu machen. Das Spinnaker-Segel sollte nur spärlich eingesetzt werden, vor allem bei hohem Wind ist es mit Vorsicht zu gebrauchen. Am besten nehmen Sie es nur in Situationen, wo Sie den Wind direkt im Rücken haben.

Es ist die Aufgabe des Seglers, mit den verschiedenen Jacht-Designs zu experimentieren, um zu sehen, wie sich die Veränderung von Parametern auf die Manövrierfähigkeit und andere Aspekte auswirken. So erhöht z.B. die Erhöhung der L.O.A. die Segelfläche und den Wasserwiderstand, reduziert jedoch die Manövrierfähigkeit.

Beim Umfahren einer Boje ist darauf zu achten, daß ein Winkel eingehalten wird, der genügend Spielraum läßt, auf die andere Seite zu wenden. Ein Versuch, zu nahe dran zu fahren, führt leicht dazu, daß Sie darüberhinausschießen.

Für erhöhte Spannung wurden Wind- und Wasserwiderstand sehr gering gehalten, so daß es für ein Boot mit Spitzendesign möglich ist, beim Tacking (Wenden) die Windgeschwindigkeit zu erreichen oder sogar zu übertreffen - ein Hochgenuß, wie man ihn üblicherweise höchstens beim Eis-Segeln erlebt.

Sollte es Ihnen tatsächlich gelingen, die Windgeschwindigkeit zu übertreffen, kann es vorkommen, daß das Instrument für relative

Windrichtung eine irreführende Anzeige aufweist, wenn Sie wenden, so daß Sie mit dem Wind, aber eben schneller, segeln. Dabei wird die relative Windrichtung gegen Sie und eine echte Windrichtung hinter Ihnen gemessen, was zu einer Verlangsamung führt, bis die relative Windrichtung wieder hinter Ihnen ist. Dabei muß man sich stets im klaren sein, wie es sich mit der wirklichen Windrichtung verhält, damit man gegebenenfalls auch das Spinnaker-Segel hissen kann.