#### Hilfestellung. Technische Unterstützung

Falls Sie Probleme haben, Virtual Skipper 2 zu installieren oder zu starten, wenden Sie sich bitte per e-mail oder per Telefon an unseren technischen Service. Auf der Web-Seite <a href="https://www.virtualskipper.com">www.virtualskipper.com</a> finden Sie die Antworten auf alle Fragen, die Sie sich stellen (FAQ – Frequently Asked Questions).

#### **Einführung**

Willkommen bei Virtual Skipper 2, der neuen Version des berühmten Regatta-Simulators in 3D und Echtzeit.

Dank seiner graphischen Qualität und der realistischen Simulation, können Sie alles wiederfinden, was eine Regatta von hohem Niveau ausmacht, und dies mit in Echtzeit geführten Wettkampfregeln.

Sie allein gegen Ihren Computer, oder zu zweit auf einem geteilten Bildschirm oder mehrere Personen zusammen in einem lokalen Netz (LAN) oder über das Internet. So können Sie mit bis zu 8 Personen Wettkämpfe ausführen. Sie steigen an Bord der Melges  $24^{TM}$ , einem sehr nervösen Mehrzweck-Hochleistungs-Offshore Racer, oder der ACC<sup>TM</sup>, dem Schiff des Amerika Cups<sup>TM</sup>, und dem Trimaran Open 60, der Formel 1 der Meere. Wo liegen die Schauplätze ? In der Bucht von Quiberon in Frankreich, den Needles in England, der Bucht von Hauraki auf Neu-Seeland, der Bucht von San Francisco in den USA, in Porto Cervo in Italien. Kurz gesagt, auf den sagenhaftesten Wasserflächen, die alle in 3D treu wiedergegeben sind.

Sind Sie startbereit? Der Kanonenschlag wird gleich losgehen! Ihre Segel werden im Wind killen und sich aufblasen, Brisen und Flauten werden sich über dem Wasser bilden und Ihre Crew wird auf Deck aktiv.

Gut im Wind liegen, präzise steuern, die Wettkampfregeln respektieren ....und Mitglied der größten Segelgemeinschaft werden ! Schon mehr als 120 000 Spieler in der ganzen Welt.

Bereit sein für ein noch nie erreichtes Spielerlebnis und dann... Mast- und Schotbruch!

V	cht er Benutzung eines Video-Spiels zu lesen Varnung gegen epileptische Anfälle Raubkopien
V D	erungVirtual Skipper 2 installieren Das Spiel deinstallieren Virtual Skipper 2 starten
В	ung der Menüs Benutzung der Maus Benutzung der Tastatur
_	gatta kann beginnenSchnellstart
Modus I M Modus I M	nenü – Spielmodi Einzelspieler Einfache Regatta Meisterschaften Mehrspieler Mehrspieler im lokalen Netz (LAN) Mehrspieler im Internet 2 Spieler auf einem Bildschirm
B A	niffeRegattatyp und Anzahl der Spieler Beschreibung und Auswahl der Schiffe Auswahl Ihres Schiffes Auswahl der Konkurrenz-Schiffe
A D Z	nstellen der Regatta-Parameter Anzahl der Runden Dauer der Regatten Zeit vor dem Start Niveau des Spiels
D N D	olätze Die Bucht von Quiberon in Frankreich Needles in England Die Bucht von Auckland in Neu-Seeland Die Bucht von San Francisco in den USA Porto Cervo in Italien
D	etter Die Windstärke Das allgemeine Wetter

	Die Windentwicklung Das Meer
	terface
Kamer	abetätigung, Fotos aufnehmen
Option	en
Mitwirk	ende

## Vor der Benutzung eines Video-Spiels unbedingt zu lesen

#### Warnung vor epileptischen Anfällen

Bitte unbedingt lesen, bevor Sie oder Ihr Kind ein Video-Spiel benutzen.

Es kann bei einigen Personen vorkommen, dass bei Betrachten von verschiedenen Blink-Lichttypen oder anderen, in unserem Tagesablauf häufig vorhandenen Elementen, epileptische Anfälle oder Ohnmachtmomente auftreten. Diese Personen setzen sich, beim Ansehen von bestimmten Bildern im Fernsehen oder während Video-Spielen Krisensituationen aus. Dieses Phänomen kann selbst dann auftreten, wenn es in der Familie diesbezüglich keine medizinische Vorgeschichte gibt oder die Person noch keinen epileptischen Anfall gehabt hat. Wenn Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie bereits mit epileptischen Anfällen in Zusammenhang stehenden Symptomen (Krise oder Ohnmacht) zu tun hatten, die beim Betrachten von Lichtreizen aufgetreten sind, bitten wir Sie, vor Spielbeginn einen Arzt zu konsultieren. Wir empfehlen Eltern ihre Kinder aufmerksam zu beobachten, wenn diese Video-Spiele benutzen. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome aufweisen: Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtanfälle, Orientierungsschwierigkeiten, unbeabsichtigte Bewegungen oder Krämpfe, hören Sie bitte sofort auf zu spielen, und suchen Sie Ihren Arzt auf.

Vorsichtsmassnahmen, die bei jedem Video-Spiel zu treffen sind.

- . halten Sie sich nicht zu nahe vor dem Bildschirm auf
- . benutzen Sie Video-Spiele vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm
- . Vermeiden Sie Video-Spiele, wenn Sie müde sind oder zu wenig geschlafen haben
- . achten Sie auf ausreichende Beleuchtung im Zimmer
- . Machen Sie während des Spiels jede Stunde eine 10 bis 15 minütige Pause

#### Raubkopien

Jegliche nicht genehmigte oder teilweise Vervielfältigung dieses Produktes oder der eingetragenen Warenzeichen stellt ein Delikt dar. RAUBKOPIEN schaden sowohl den Verbrauchern, als auch den Entwicklern, Autoren und rechtmäßigen Verteilern dieses Produktes. Wenn Sie denken, im Besitz einer unzulässigen Kopie zu sein, oder wenn Sie Informationen über widerrechtlich reproduzierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice.

## Installieren

## Achtung! Um mit Virtual Skipper 2 spielen zu können, benötigen Sie mindestens folgende Systemvoraussetzungen:

Windows 98, 2000, XP Pentium II 450 64 MB Ram 3D-Karte 32 MB (16 MB AGP) Soundkarte compatible DirectX8.1 Modem 56K CD-Rom Laufwerk

#### Wir empfehlen Ihnen jedoch folgende PC Systemvoraussetzung:

Windows 98, 2000, XP Pentium III 800 128 MB Ram 3D-Karte 64 MB (16 MB AGP) Soundkarte compatible Direct X8.1 Modem 56K CD-Rom Laufwerk

#### Virtual Skipper 2 installieren

Führen Sie die CD Rom in Ihr Laufwerk ein und folgen Sie den auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

Wenn nach dem Einführen der CD Rom in Ihr Laufwerk kein Fenster auf dem Bildschirm erscheint, gehen Sie wie folgt vor :

- 1) Doppelkick auf die den Button "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop
- 2) Doppelklick auf den Button der CD Rom um das Installierprogramm zu starten

Folgen Sie danach den Anweisungen des Installierprogramms.

#### Virtual Skipper 2 deinstallieren

Um Virtual Skipper 2 zu deinstallieren, folgen Sie den Anweisungen :

- 1) Klicken Sie auf den Knopf "Start" Ihres Computers
- 2) Wählen Sie "Duran", danach "Virtual Skipper 2"
- 3) Klicken Sie auf den Button "Uninstall"

#### Virtual Skipper 2 starten

Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf den Knopf « Start » Ihres Computers, wählen Sie "Duran", und danach klicken Sie auf "Virtual Skipper 2". Nach einer kurzen Einführung (die Sie unterbrechen können, indem Sie auf die Taste « Escape » drücken), erscheint das Hauptmenü.

## Benutzen der Menüs

Sie können die Menüs entweder mit der Maus oder mit der Tastatur betätigen.

#### Die Tastatur benutzen

Benutzen Sie die Pfeile rechts und links um Icons oder Texte abzuspulen, bis Ihre Auswahl im Vordergrund erscheint oder gelb unterstrichen ist. Drücken Sie dann auf « Eingabe » um Ihre Auswahl zu bestätigen, und gehen Sie zum nächsten Bild über. Über die Taste "Escape" Ihrer Tastatur und den Knopf « zurück » auf Ihrem Bildschirm kommen Sie zur vorausgegangenen Icon. Ihre gesamte Auswahl wird von Bildschirm zu Bildschirm gespeichert. Sie können sich daher frei in den Menüs bewegen : Ihre Auswahl bleibt gespeichert.

#### Die Maus benutzen

Es genügt, mit der Maus die gewünschte Icon oder den gewünschten Text zu markieren und darauf zu klicken, um ihn auszuwählen, eine Liste mit mehreren Elementen abzuspulen oder eine Auswahl zu bestätigen.



## Sofort an der Regatta teilnehmen und später lesen

#### WÄHLEN SIE IM HAUPTMENÜ « SCHNELLSTART » AUS.

Wenn Sie bereits eine oder mehrere Regatten eingestellt haben, so ist es die zuletzt kreierte, die als « Schnellstart » gestartet wird.

Wenn es Ihre erste Regatta ist, "landen" Sie direkt auf der Wasserfläche von Porto Cervo und Sie können sofort auf dem offiziellen Schiff des l'America's Cup<sup>TM</sup>, der ACC<sup>TM</sup> ein match race (mit 1 Gegenspieler) beginnen

#### 1- Die wichtigsten Befehle:

Im Laufe der Regatten lernen Sie nach und nach alle Befehle des Spiels kennen. Dadurch wachsen das Interesse und die Freude am Spiel. In der Zwischenzeit hier einige wichtige Befehle um Ihr Schiff zu manövrieren :

#### 1.1- Sein Schiff steuern:

Bei Benutzung der Tastatur:

Linker Pfeil nach links steuern. Das Schiff dreht sich nach Backbord. Rechter Pfeil nach rechts steuern. Das Schiff dreht sich nach Steuerbord.

Pfeil nach unten Nullsteuerung. Das Schiff behält sein Kap bei.

Wenn Sie die Maus benutzen, bedienen Sie sich des Steuerruders unten auf Ihrem Bildschirm.



Wenn Sie Ihren Mauspfeil nach links gleiten lassen, dreht Ihr Schiff nach links, Sie drehen nach Backbord.

Wenn Sie Ihren Mauspfeil nach rechts gleiten lassen, dreht ihr Schiff nach rechts, Sie drehen nach Steuerbord.

Wenn Sie den Mauspfeil in der Mitte des Ruders platzieren, geht es auf Null zurück und Sie leiten Ihr Schiff in eine bestimmte Richtung. Normalerweise stoppt man auf diese Weise ein Wendemanöver.

#### 1.2- Die Segel hissen, bergen und einstellen :

Die ACC<sup>TM</sup> ist mit einem Groß-Segel (immer gehisst) und 4 vorne angebrachten Segeln ausgerüstet : dem Genua, dem Sturmsegel, dem Spinnaker und dem 0-Code. Um die Geschwindigkeit des Schiffes optimal auszunutzen, muss jedes Segel unter bestimmten Bedingungen benutzt werden.

Wenn Sie also hart am Wind segeln, d. h. wenn Ihr Schiff gegen den Wind fährt und die Windstärke zwischen 3 und 5 liegt, müssen Sie das Genua-Segel benutzen. Wenn die Windstärke zwischen 5 und 7 liegt, müssen Sie das Sturmsegel hissen. Wenn Sie mit dem Wind segeln sind (der Wind kommt von hinten), müssen Sie den Spinnacker setzen. Wenn die Windstärke unter 4 liegt, empfehlen wir Ihnen den Code 0 zu setzen.

• Das Ändern der Segel wird mit der Tastatur oder auf dem Bildschirm ausgeführt. Wenn Sie ein neues Segel hissen, bedeutet dies automatisch das Einholen des letzten Segels.

#### Mit der Tastatur:

Taste + der digitalen Tastatur
Taste « enter » der digitalen Tastatur
Taste . der digitalen Tastatur
Taste 3 der digitalen Tastatur

Das Genua-Segel hissen
den Spinnaker hissen
das Sturmsegel hissen
den Code 0 hissen

#### Auf dem Bildschirm (unten rechts):

setzt den Spinnaker, ein großes symmetrisches ballonförmiges Segel. Es muss bei vollem Rückenwind gehisst werden. Achtung, nur Trimarane Open 60 besitzen dieses Segel nicht.
Setzt das Genua-Segel, großes bei Windstärke unter 5 zu hissendes Segel beim Segeln dicht am Wind.
Setzt den Gennaker (an Bord der ACC <sup>TM</sup> auch Code 0 genannt), großes, leichtes Segel, das gesetzt wird, wenn mit dem Wind gesegelt wird.
Setzt das Sturmsegel, kleineres Segel, das bei großer Windstärke gehisst wird (zwischen Stärke 5 und 7).

#### • Das Einstellen der Segel :

Ein Schiff fährt dann gut, wenn es gut im Wind liegt und wenn seine Segel gut eingestellt sind. Wenn Sie hart am Wind navigieren, müssen Ihre Segel angeholt sein ; mit dem Wind, müssen sie aufgefiert sein.

Sie können dies automatisch einstellen (automatischer Modus). In diesem Fall brauchen Sie nichts einzustellen, oder aber Sie können die Einstellungen per Hand vornehmen (Modus Manuel). Dazu drücken Sie auf die Taste « ver num » Ihrer Tastatur.

Taste / der digitalen Tastatur anholen der Segel Taste \* der digitalen Tastatur auffieren der Segel

Sie können aber auch den senkrechten Stab des Interface rechts auf dem Bildschirm benutzen. Wenn Sie ihn mit der Maus nach oben schieben, werden Ihre Segel aufgefiert. Wenn Sie mit der Maus nach unten gleiten, werden Ihre Segel angeholt

Für all diejenigen, die die Stellung zum Wind noch nicht so gut beherrschen und die eine automatische Einstellung der Segel gewählt haben, hier eine einfache Regel, mit der Sie wie ein Profi Regatten fahren können:

Legen Sie Ihr Schiff so in den Wind, dass der um das Schiff herum abgebildete Pfeil grün ist!

#### 1.3- Regatta fahren und die internationalen Wettkampfregeln beachten:

Ein virtueller (aber unparteiischer!) Schiedsrichter beobachtet den Wettkampf und verteilt Strafpunkte an Spieler, die die Wettkampfregel nicht beachten (siehe Kapitel : Wettkampfregeln).

Zum Beispiel, bei einer Kollision mit einem zum Wettkampf gehörenden Gegenstand oder einem Gegenspieler der Vorfahrt hat (sein Segel ist dann rot), wird der Schiedsrichter Ihnen sofort eine Strafe auferlegen. Ein rotes Plättchen erscheint, auf dem '360' zu lesen ist. Es bleibt auf der rechten Seite des Bildschirms sichtbar.

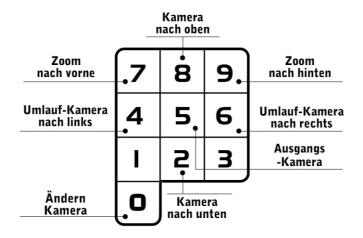
Wenn der Schiedsrichter Ihnen eine Strafe auferlegt, müssen Sie eine Extra-Runde im Wasser drehen (ein '360er', wie es in der Profi-Sprache heißt). Achtung, während dieses Manövers verlieren Sie jegliches Vorfahrtsrecht gegenüber den Mitspielern. Achten Sie also darauf, nicht die Route Ihrer Mitspieler zu kreuzen. Sobald Sie Ihre Extra-Runde ('360') beginnen, verfärbt sich das Plättchen, um schließlich ganz zu verschwinden. Ihr Strafpunkt ist damit ausgeglichen.

Wenn Sie mehr über die Wettkampfregeln zu erfahren möchten, lesen Sie bitte weiter im Kapitel « ISAF-Modul ».

Mit diesen wenigen Befehlen, können Sie bereits an Ihrer ersten Regatta teilnehmen und danach an all denen, die Sie sich aussuchen!

#### 2- Ein weiterer sehr nützlicher Befehl:

Mit mehreren um Ihr Schiff herum angeordneten Kameras, können Sie Ihre Gegner und eventuelle Hindernisse beobachten. Bei einer Regatta ist es für Ihre Sicherheit höchst wichtig, aufmerksam alles zu beobachten, was sich um Ihr Schiff herum abspielt. Dies ist das einzige Mittel, Kollisionen mit anderen Schiffen oder versenkten Riffen zu vermeiden.



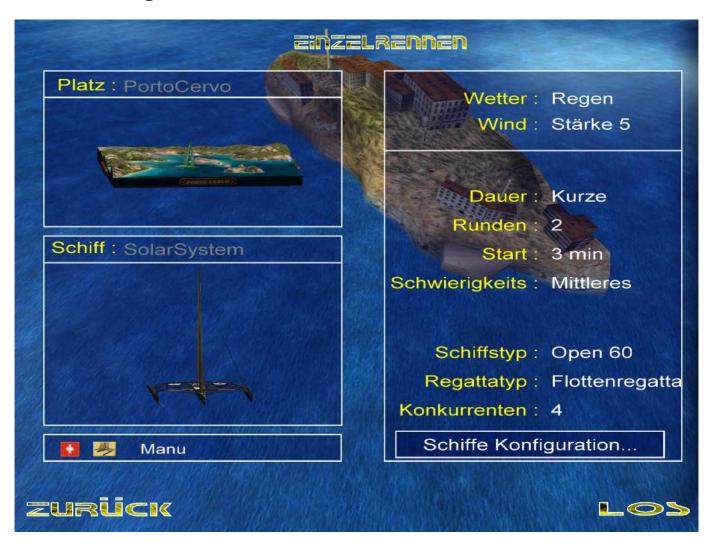
Um alle Spielbefehle zu erlernen, begeben Sie sich zum Kapitel Interface. Dort finden Sie übrigens auch andere sehr nützliche Informationen für Ihre Navigation.	

## Das Hauptmenü – verschiedene Spielarten

## I Modus 1 Spieler

Der Modus 1 Spieler ist ab dem Hauptmenü zu erreichen. So können Sie allein gegen Ihren Computer spielen und verschiedene Regatta-Typen starten : eine einfache Regatta oder eine Meisterschaft.

## 1- Einfache Regatta



Beim Auswählen von « einfache Regatta », starten und spielen Sie Flotten- und match race-Regatten, die unabhängig voneinander sind.

Der Bildschirm des Menüs « einfache Regatta » ist in drei Fenster aufgeteilt.

• Im ersten Fenster oben links können Sie den Schauplatz auswählen, auf dem Sie die Regatta fahren wollen (siehe Kapitel Schauplätze)

- Das zweite Fenster rechts auf Ihrem Bildschirm ist drei-geteilt.
  - Oben stellen Sie das Wetter ein, indem Sie die generelle Wetterlage und die Windstärke auswählen (siehe Kapitel Wetter).
  - In der Mitte definieren Sie Ihre Route, indem Sie die Länge, die Anzahl der Runden, die Startzeit vor der Linie und das Spiel-Niveau Ihrer Regatta auswählen. (siehe Kapitel Regatten).
  - Unten suchen Sie den Schiff-Typ aus, auf dem Sie Ihre Regatta fahren wollen, sowie den Regatta-Typ und die Anzahl der Spieler. Ordnen Sie jedem Ihrer Konkurrenten eine Nationalität, eine Farbe und einen Namen zu, indem Sie auf « Konfiguration der Konkurrenten » klicken. (siehe Kapitel Schiffe).
- Im dritten Fenster unten links auf Ihrem Bildschirm, können Sie Ihr eigenes Schiff persönlich kennzeichnen, indem Sie ihm eine Nationalität, eine Farbe und einen Namen zuordnen. (siehe Kapitel Schiffe).

Sobald Sie startbereit sind, klicken Sie auf « Go » unten rechts auf Ihrem Bildschirm um Ihre Partie zu starten.

Vorsicht! Nach dem Installieren des Spiels, ist der Modus « einfache Regatta » noch eingeschränkt. Erst wenn Sie spielen und 4 Wettkämpfe gewonnen haben, wird das gesamte Spiel freigegeben!

#### 2- Wettkampf

Wählen Sie den Button « Wettkampf » im Menu « Einzelspieler ».

Wenn Sie einen Wettkampf bestreiten, beteiligen Sie sich an mehreren Flotten-Regatten (4 Schiffe) auf verschiedenen Schauplätzen. Jeder Wettkampf bringt Ihnen eine bestimmte Anzahl von Punkten, je nach Ihrer Einstufung. Am Ende eines Wettkampfes verfügen Sie also über eine bestimmte Anzahl von Punkten, über die Sie in eine Rangliste eingetragen werden. Virtual Skipper 2 schlägt Ihnen 4 Meisterschaften vor : Geben Sie Ihr Bestes und am Ende einer jeden werden neue Spielfunktionen freigegeben.

#### 2.1 – Das Zählen der Punkte

Platz: 10 Punkte
 Platz: 6 Punkte
 Platz: 3 Punkt
 Platz: 1 Punkte

Am Ende jeder Regatta und am Ende eines jeden Wettkampfes wird eine Rangliste veröffentlicht.

#### 2.2- Die Meisterschaft mit der Melges 24 (leicht) :

Dieser erste Wettkampf besteht aus 2 Regatten mit der Melges 24. Die erste findet in La Trinité statt, die zweite in Cowes. Die Details Ihrer Regatten (Wetter, Länge des Parcours, Anzahl der Runden, Niveau des Spiels, Startzeit) sind rechts auf Ihrem Bildschirm zu sehen. Vergessen Sie nicht, Ihrem Schiff einen Namen, eine Farbe und eine Nationalität zu geben.

#### Die Preise der Meisterschaft mit der Melges 24

Wenn Sie bei den Meisterschaften mit der Melges 24 den 1. oder den 2. Platz belegen, erhalten Sie folgenden Preis :

- Den Schauplatz von San Francisco
- 4 zusätzliche Melges 24.

Um die Meisterschaft mit der Melges 24 zu starten, **wählen** Sie unten rechts auf Ihrem Bildschirm « **Start**».

#### 2.3- Der Wettkampf mit dem Offshore Racer (mittelschwer) :

Dieser 2. Wettkampf bietet Ihnen 3 Regatten mit dem Offshore Racer. Die erste findet in La Trinité statt, die 2. in Cowes und die 3. in San Francisco.

#### Die Preise der Meisterschaft mit dem Offshore Racer:

Wenn Sie bei dem Wettkampf mit dem Offshore Racer den 1. Platz belegen, erhalten Sie folgenden Preis :

- den Schauplatz von Auckland
- 4 zusätzliche Offshore Racer.

#### 2.4- Die ACC-Meisterschaften (schwierig) :

Dieser 3. Wettkampf bietet Ihnen 4 ACC-Regatten. Die erste findet in La Trinité statt, die zweite in Cowes, die 3. in San Francisco und die 4. in Auckland.

#### Die Preise der ACC-Meisterschaften:

Wenn Sie bei diesen ACC-Meisterschaften den ersten Platz belegen, erhalten Sie folgenden Preis :

- den Schauplatz von Porto Cervo
- 4 zusätzliche ACCs.

#### 2.5- Die Open 60-Meisterschaften (für Experten) :

Dieser Wettkampf bietet Ihnen 5 Regatten mit dem Trimaran Open 60. Die erste findet in La Trinité statt, die 2. in Cowes, die 3. in San Francisco, die 4. in Auckland und die 5. in Porto Cervo.

#### Die Preise der Open 60-Meisterschaften :

Wenn Sie bei den Open 60-Meisterschaften den ersten Platz belegen, erhalten Sie folgende Preise

- die Einstellung der Windstärke 7
- 4 zusätzliche Open 60.

Information : Sie müssen Ihre Meisterschaft nicht unbedingt ohne Unterbrechung spielen. Sie können das Spiel an einem Tag beginnen und es am folgenden fortsetzen. Virtual Skipper 2 kann alle Ihre Daten speichern.

#### II MODUS MEHRSPIELER

Wenn Sie eine Internet-Verbindung haben, oder wenn Ihr Computer einem lokalen Netz (LAN) angeschlossen ist, können Sie Virtual Skipper 2 auch gegen andere Spieler spielen. Oder Sie können auch zu zweit auf einem geteilten Bildschirm zu spielen. Dazu klicken Sie bitte auf « Mehrspieler » im Hauptmenü.

## 1- Mehrspieler im lokalen Netz (LAN)

Wenn Ihr Computer einem lokalen Netz angeschlossen ist, können mehrere Spieler teilnehmen, indem jeder Spieler einen Computer des Netzes benutzt. Um in einem lokalen Netz spielen zu können, wählen Sie den Knopf " Lokales Netz".

#### 1.1- Der Bildschirm des lokalen Netzes



Auf diesem neuen Bildschirm sind 3 große Fenster sichtbar.

• Das erste oben links heißt « Server-Liste » und zeigt die laufenden Partien (rot) und die sich im Entwurf befindlichen (grün) an. Jede Linie dieses Fensters zeigt den Namen des

Spielers, der sie kreiert hat, die Anzahl der bereits zugeschalteten Spieler und den Schauplatz, auf dem die Regatta stattfindet an. Auch « ping » ist angegeben.

Zur Information : « ping » ist eine Zahl, mit der Sie die Antwortzeit des Servers abschätzen können. Je kleiner « ping » ist, desto schneller ist die Verbindung.

- Auf dem zweiten Fenster unten links Ihres Bildschirmes « eingetragene Spieler » werden die Namen, die Nationalität und die Farbe des Schiffes eines jeden an der Partie teilnehmenden Spielers, den Sie in dem Fenster « Server-Liste » ausgewählt haben angezeigt.
- Das dritte Fenster rechts auf Ihrem Bildschirm « zugeschaltete Spieler » zeigt die Namen aller Spieler an, die zugeschaltet sind. Wenn der Name rot ist, spielt dieser Spieler gerade eine Partie, und wenn der Name grün ist, hat sich der Spieler für eine Partie eingeschrieben, die noch nicht gestartet worden ist. Wenn der Name weiß ist, handelt es sich um einen Spieler, der weder spielt, noch dabei ist, sich einzutragen.

#### 1.2- Sich einer Partie anschließen

Es ist nicht möglich, sich einer Partie anzuschließen, die auf dem Bildschirm rot angezeigt ist. Aber es ist natürlich möglich, sich einer Partie anzuschließen, die gerade kreiert wird. Dazu wählen Sie im Fenster « Server-Liste » eine « grüne » Partie aus und klicken danach auf « anschließen » unten rechts auf Ihrem Bildschirm.

Sie können sich aber auch einem Spieler anschließen (unter der Bedingung, dass dessen Name grün angezeigt ist), indem Sie auf das Fenster « zugeschaltete Spieler »klicken. Die Partie, in der Ihr Freund gerade eingetragen ist, wird automatisch im Fenster « Server-Liste » aufgenommen.

Achtung, der Knopf « zuschalten » erscheint nur dann, wenn Sie eine Partie ausgewählt haben.

Dann erscheint ein weiterer Bildschirm mit 3 Fenstern.



- Das Fenster rechts auf Ihrem Bildschirm schlägt Ihnen eine Zusammenfassung der Partie vor. Sie können dort nichts ändern.
   Es kann vorkommen, dass diese Zusammenfassung sich verändert, während Sie sich am Bildschirm befinden. Dies bedeutet, dass der Verfasser die kommende Partie, gerade einstellt.
- Das Fenster oben links zeigt die komplette Liste der Skipper an mit deren Namen, Nationalität und Farbe des Schiffes.
   In diesem Fenster müssen Sie sich einschreiben. Tragen Sie Ihren Namen ein, wählen Sie Ihre Flagge und die Farbe Ihres Schiffes aus, indem Sie auf die Icons klicken.
   Danach kreuzen Sie das Feld rechts auf Ihrem Bildschirm an, um den anderen Spielern mitzuteilen, dass Sie startklar sind. All diese Handgriffe passieren in Echtzeit. Dies bedeutet, dass Ihre Gegner Ihre Änderungen auch sehen und dass auch Sie die Änderungen Ihrer Konkurrenten bezüglich Namen, Nationalität und Schiff sehen können.
- Das Fenster unten rechts ist ein « Chat »-Fenster. Sie können so mit den anderen Spielern diskutieren. Schreiben Sie Ihre Nachricht ganz unten und klicken Sie dann auf die Taste « Eingabe » um diese abzuschicken. Ihre Konkurrenten erhalten also Ihre Nachricht. Die gesamte Diskussion und der Name der Spieler werden in diesem Fenster angezeigt.

Um mehr über Schiffe, Regatten, Schauplätze und Wetter zu erfahren, lesen Sie bitte die folgenden Kapitel.

Wenn Sie eingeschrieben sind, müssen Sie nur abwarten, dass die Partie vom Verfasser gestartet wird. Dann finden Sie sich mit Ihren Konkurrenten auf der Wasserfläche wieder, bereit zum Start.

#### 1.3- Entwerfen Sie Ihre eigene Regatta

Um Ihre eigene Regatta entwerfen zu können, klicken Sie auf den Knopf « entwerfen » unten auf dem Bildschirm « lokales Netz ». Der folgende Bildschirm zeigt genau die gleichen Fenster an, wie sie im Paragraph « sich einer Regatta anschließen » beschrieben wurden. Der einzige Unterschied ist, dass Sie hier zu dem rechten Fenster Zugang haben. Denn hier werden Sie die Parameter Ihrer Regatta eintragen. Vergessen Sie nicht, ganz oben auf diesem Bildschirm Ihrer Regatta einen Namen zu geben.

In diesem Fenster oben links tragen Sie Ihren Namen, Nationalität und Farbe Ihres Schiffes ein, und dort sehen Sie, wenn sich andere Spieler Ihrer Partie anschließen. Sobald Ihnen die Anzahl der Spieler recht ist und nachdem Sie im Fenster « Chat » mit Ihren Konkurrenten gesprochen haben, können Sie die Partie starten, indem Sie unten rechts auf Ihrem Bildschirm auf « Los » klicken.

Achtung, der Knopf « Los » erscheint erst dann auf dem Bildschirm, wenn alle Spieler das Feld rechts auf dem Bildschirm angekreuzt haben.

#### 1.4- Der Knopf « aktualisieren »

Dieser Knopf ist sehr wichtig, denn damit können Sie alle Informationen bezüglich der bereits entworfenen oder sich gerade in der Entwurfs-Phase befindenden Partien und den sich einschreibenden bzw. sich ausklinkenden Spielern auf den neuesten Stand bringen.

## 2- Mehrspieler über Internet

Eines der großen Vergnügen mit Virtual Skipper 2 ist es, Regatten gegen Skipper aus aller Welt fahren zu können! Dazu müssen Sie zuerst die offizielle Web-Seite <a href="www.virtualskipper2.com">www.virtualskipper2.com</a> aufrufen und sich dort einschreiben.

Danach klicken Sie auf "Internet" im Menü Mehrspieler des Spiels.

#### 2.1- Sich einschreiben

Tragen Sie Ihren Namen und Ihr Code-Wort ein (die gleichen, die Sie beim Einschreiben auf der Web-Seite benutzt haben).

Wenn Sie ein Proxy besitzen, kreuzen Sie das entsprechende Feld an und tragen ebenfalls Ihren Namen und das Code-Wort Ihres Proxys ein.

Information: ein Proxy dient dazu sich nach außen zu schützen und zu vermeiden, dass andere Benutzer sich unerlaubt Ihrem Computer anschließen. Nicht jeder besitzt ein Proxy. Sie müssen also nicht erstaunt sein, wenn Sie keines besitzen!

Ihr Name und Code-Wort verschaffen Ihnen nicht nur Zugang zur « gaming zone » im Spiel, sondern auch zur Gemeinschaft Virtual Skipper 2 der offiziellen Seite.

Sie finden dort das Forum wieder, auch den « chat », eine Download-Seite mit « Add ons » und auch « patches », die Liste aller Fan-Clubs und von Spielern organisierten Turnieren, sowie die Liste aller virtuellen Skipper, mit der Möglichkeit, mit diesen per e-mail Kontakt aufzunehmen. Kurzum, dies ist ein richtiger virtueller, aktiver und dynamischer Club!

Um zum nächsten Fenster zu gelangen, klicken Sie auf « OK «.

#### 2.2- Eine Partie entwerfen oder sich einer Partie anschließen

Um eine Partie zu entwerfen oder sich einer Partie anzuschließen, folgen Sie den gleichen Anweisungen wie beim Spiel im lokalen Netz. Beziehen Sie sich auf das vorhergehende Kapitel.

#### 3- Zu zweit auf einem Bildschirm

Wenn Sie auf den Button "geteilter Bildschirm" des Menüs Mehrspieler klicken, haben Sie Zugang zu einer Seite, die der Seite "einfache Regatta" des Menüs Einzelspieler ähnelt. Der einzige Unterschied ist, dass Sie 2 Schiffe auswählen und deren Parameter einstellen müssen, da Sie zu zweit auf einem Computer spielen.

Um zu zweit auf einem Bildschirm spielen zu können, benötigen Sie allerdings nur eine Tastatur. Der Spieler Nr. 1 spielt mit den Tasten, die von Virtual Skipper 2 vorgeschlagen werden und dem unteren Fenster des Bildschirmes...

Der Spieler Nr. 2 kann mit dem oberen Fenster und den folgenden Tasten spielen :

#### Sein Schiff steuern:

S nach links steuern. Das Schiff dreht sich nach Backbord. F nach rechts steuern. Das Schiff dreht sich nach Steuerbord.

D Nullsteuerung. Das Schiff behält sein Kap bei. links ctrl Den gekenterten Trimaran wieder aufrichten

#### Die Segel hissen und bergen:

A Das Genua-Segel hissenZ den Spinnaker hissenX das Sturmsegel hissen

C den Code 0 oder Gennaker hissen

#### Die Segel einstellen:

Q können Sie Ihre Segel vollkommem fieren oder sie anholen

W automatischer Modus
E anholen der Segel
R auffieren der Segel

#### Die Kamera betätigen:

V Ändern Kamera

J Umlauf-Kamera nach rechts G Umlauf-Kamera nach links

T Zoom nach vorne
U Zoom nach hinten
Y Kamera nach oben
N Kamera nach unten
H Ausgangs-Kamera

#### Interface:

Tab Um Namen und Nationalitäten der Schiffe anzeigen / verhüllen

) Effizient-Modul an zéro Modul Rollen anzeigen

Kreiselkompass
 ISAF<sup>TM</sup>-Modul

9 Modul « Navigator »

7 Chat Modul

Info : die Maus wird von beiden Spielern genutzt.

Info: mit dem Menü Optionen kann der Spieler Nr. 2, aber auch der Spieler Nr. 1 die Parameter seiner Tasten vollständig einstellen.

Ratschlag: Achten Sie auf die Konfiguration Ihres Computers. Wir empfehlen Ihnen, einige der angezeigten Parameter im Video-Menü "Optionen" leichter einzustellen (z.b. das Meer).

#### Die Schiffe

Ein großer Vorteil des Spiels Virtual Skipper 2 ist es, Ihnen 4 Schiffstypen zu Verfügung zu stellen, wobei eins realistischer als das andere ist, sowohl was das Niveau der Formgestaltung anbetrifft, als auch das Niveau der Simulation.

Sogar die Besatzungen sind realistisch. Bei jedem Manöver, das Sie ausführen, sehen Sie, wie sich Ihre Crew sich auf Deck, an den winchs und am Ruder tummelt.

Aber bevor Sie Ihr Schiff aussuchen, müssen Sie eine Regatta und Ihre Konkurrenten auswählen. Also, match race oder Flotte?

#### Regatta im match race

Eine Regatta im match race ist ein sehr taktisches Rennen, das gegen einen einzigen Gegner gespielt wird : es ist ein Rennen mit nur zwei Schiffen. Der Lauf beinhaltet eine Startlinie und zwei Bojen, die umfahren werden müssen. Die Startlinie ist eine imaginäre Linie, begrenzt durch eine gelbe Boje und ein Komitee-Boot. Die Startlinie liegt immer senkrecht zum Wind, das Komitee-Boot gegen den Wind. Die beiden zu umfahrenden Bojen liegen senkrecht zur Startlinie und liegen in etwa einem Kilometer Entfernung voneinander. Im match race, werden die beiden Bojen von links umfahren, d.h. man umfährt sie im Uhrzeigersinn.

#### Flottenregatta

Flottenregatten sind Rennen mit mehr als zwei Schiffen. Der Verlauf einer Flottenregatta ist fast der gleiche wie der eines match races mit folgender Ausnahme :

- die Bojen werden von rechts umfahren, d.h. entgegen dem Uhrzeigersinn.
- Um einen 'Stau' bei Umwinden der Boje zu vermeiden, wird eine dritte Boje 100 m und in einem 60° Winkel links von der im Wind liegenden Boje (der von der Startlinie am weitesten entfernten) platziert.

Bei Virtual Skipper 2 können maximal 8 Schiffe an der Regatta teilnehmen. Die Spielstrategie ist dann verändert. Eine Flottenregatta bringt ein völlig anderes Vergnügen als ein Rennen im match race und öffnet einen völlig neuen Spiel-Horizont.

#### 1- Welches Schiff auswählen?

## 1.1- Die ACC<sup>TM</sup> (America's Cup Class)

Ein Prototyp Monocoque.

Die ACC<sup>TMs</sup> sind einzigartige Prestige-Schiffe, die Regatten mit hohem Niveau im match race fahren, wie z. B. der berühmte America's Cup<sup>TM</sup>. Mit mehr als 20 m Länge, haben sie eine starke Trägheit, was außerordentliche Eindrücke hinterlässt. Nur Virtual Skipper 2 bietet Ihnen das Défi Aréva des America's Cup<sup>TM</sup> 2002-2003 exklusiv an. Um alles über das Défi Aréva zu erfahren, besuchen Sie die offizielle Web-Seite: <a href="https://www.ledefi.com">www.ledefi.com</a>

## 1.2- Die Melges 24<sup>TM</sup>

Leichter Monocoque- Monotyp

Die Melges 24<sup>TM</sup>, ein internationaler Monotype ISAF von 7.50 m Länge, mit einer ultra-leichten Verdrängung von 800 kg, ist innerhalb von wenigen Jahren die Referenz der besten Sport-Monotypen geworden. Dicht am Wind ist die Melges 24 <sup>TM</sup> kein Hochleistungssegler, aber mit dem Wind wird sie zu einer wirklichen kleinen Rakete! Das Schiff, das von 4 Crewmitgliedern geführt wird, kann, mit einem Spi ausgerüstet, sogar bis zu 20 Knoten erreichen. Seine Reaktionsfähigkeit und seine Manövrierbarkeit machen aus ihm ein technisch anspruchsvolles Schiff mit unverfälschten Sensationen.

Um die Melges 24 noch besser kennenzulernen, können Sie die offizielle Seite besuchen : www.melges24.com

# Eigenschaften



#### Generelles

Struktur:	Sandwich Polyester			
Crew:	max. 6 Pers (5 im Rennen)			
Länge:	7,52 m (24 feet)			
Breite :	2.50 m (8,2 feet)			
Gewicht :	794 kg (1750 pounds)			

#### Mast

Struktur:	C-Faser
Länge:	10.20 m
Gewicht :	31kg

#### Kiel

	Struktur:	Sandwich carbone		
	Länge:	1,52 m		
	Gewicht :	300 kg		

## Segel

Grosses Segel	35.31m <sup>2</sup>
Fock:	11

#### 1.3- Der Offshore Racer

Monocoque - Monotype

Mit einer Länge von etwa 13 m, ist dieses Schiff sehr angenehm zu manövrieren. Da es in seiner Reaktionsweise ausgeglichener ist als die vorhergehenden, ist es ein exzellentes Schiff, um die Regattataktik zu erlernen und zu entwickeln. Es gestattet eher mal einen Steuerfehler als andere Schiffe.

#### 1.4- Der Trimaran Open 60

Als wirkliche Formel 1 der Meere, setzt der Trimaran Open 60 Sie starken Emotionen aus ! Als leichtes Schiff mit schwerer Takelung, geht der Trimaran Open 60 sofort los. Da er entworfen wurde, um Rekorde aufzustellen, können Sie mit dem Open 60 Hochleistungen vollbringen : Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 36 Knoten bieten sich Ihnen an. Aber seien Sie vorsichtig : bei diesem Tempo kann man leicht kentern ! Wenn Sie kentern, können Sie Ihren Trimaran aufrichten, indem Sie die rechte Taste « ctlr » Ihrer Tastatur betätigen. Ein Ratschlag : behalten Sie ruhig ein hohes Tempo bei, denn bei niedriger Geschwindigkeit ist der Trimaran Open 60 nicht sehr wendig !

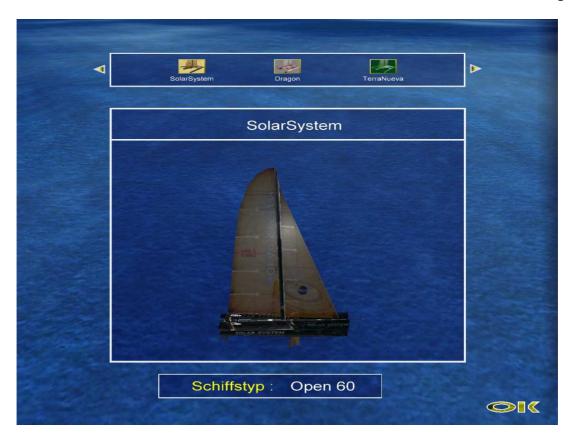
#### 2- Schiffe für das Rennen auswählen und persönlich gestalten

#### 2.1- Ihr Schiff

#### Bild Menü der Schiffe

Nachdem Sie ihre Regatta und die Anzahl der Konkurrenten ausgesucht haben, wählen Sie Ihr Schiff aus, um es dann persönlich zu gestalten :

• Ihm eine Nationalität zu geben: dazu klicken Sie auf die Icon, die eine Flagge darstellt. Auf einer neuen Seite wird Ihnen eine Tabelle vorgeschlagen, in der die 164 im Spiel zu Verfügung stehenden Nationalitäten aufgezeigt werden. Wählen Sie eine davon aus und klicken Sie unten rechts auf dem Bildschirm auf "OK" um Ihre Auswahl zu bestätigen.



- Indem Sie eine Struktur auswählen: dazu klicken Sie auf eine Icon, die das Schiff darstellt. Sie ereichen eine neue Seite mit einem Balken (oben auf Ihrem Bildschirm), den Sie abspulen müssen (mit Hilfe der Pfeile rechts und links) um die 8 verschiedenen Modelle ansehen zu können. Das von Ihnen ausgesuchte Modell erscheint in 3D-Format im darunter liegenden Fenster. Auf diesem Bildschirm können Sie erneut den Bootstyp wechseln. Klicken Sie auf « OK » unten rechts auf Ihrem Bildschirm, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
- Wenn Sie ihm einen Namen oder ein Pseudonym geben Versuchen Sie, immer denselben zu benutzen. Sie können dann schnell erkannt werden, wenn Sie im Internet spielen, oder wenn Sie auf der offiziellen Seite <u>www.virtualskipper2.com</u> « chatten » wollen. Um Ihren Namen einzutragen, klicken Sie auf denjenigen, der auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie dann auf die Taste « backspace » Ihrer Tastatur und schreiben Sie dann.

#### 2.2- Die Schiffe Ihrer Konkurrenten

Bei einem match race haben Sie nur einen Konkurrenten, dagegen haben Sie bei einem Flottenrennen bis zu 7 Gegnern und all diese Schiffe können personalisiert werden. Gehen Sie nach dem gleichen Verfahren vor, wie Sie es bereits vorher für ihr eigenes Schiff getan haben.

Achtung, im Modus Mehrspieler und im lokalen Netz, wird Ihnen die Auswahl und die Personalisierung der Konkurrenzschiffe nicht vorgeschlagen..

Information : um Namen und Nationalitäten der Schiffe auf dem Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie auf die Taste « **TAB** » Ihrer Tastatur.

## Das Einstellen der Regatten

In dem Menü « Regatta » können Sie Ihr Rennen etwas besser gestalten.

## 1- Anzahl und Länge der Runden

Im diesem Menü können Sie die Anzahl der Runden (zwischen 1 und 4) angeben, die Sie fahren wollen. Wenn Sie ein altgedienter und hartnäckiger Regattenfahrer sind, wählen Sie 4 Runden, wenn Sie rasch ans Ziel kommen wollen, ist Ihnen eine einzige Runde lieber!

Jeder Schauplatz bietet 4 Regattastrecken an : eine sehr lange (2400 m), eine lange (1200 m), eine mittlere (800 m) und eine kurze (400 m). Alle Strecken auf den verschiedenen Schauplätzen sind an unterschiedlichen Stellen platziert, was die Auswahl der Umgebung, in der sie navigieren, beträchtlich erweitert.

#### 2- Die Zeit vor dem Start

Hier können Sie die Zeit vor dem Kanonenschlag einstellen. Eine, drei oder fünf Minuten. Dies ist die Zeit, die Virtual Skipper 2 Ihnen zu Verfügung stellt, um vor dem Start den Schauplatz, dessen Winde und Strömungen zu studieren.

Um die Startregeln zu erfahren, lesen Sie da Kapitel über die ISAF<sup>TM</sup>-Wettkampfregeln.

## 3- Der Schwierigkeitsgrad

Es werden Ihnen 3 verschiedene Niveaus vorgeschlagen : Anfänger-, mittleres und Experten-Niveau.

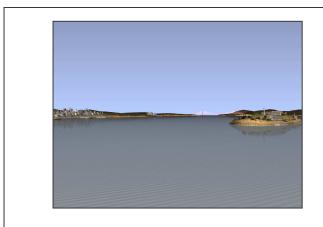
Beim Anfänger-Niveau sind Ihre Konkurrenten nicht sehr gut und daher leichter zu schlagen. Wählen Sie dagegen das Niveau « Experte » aus, müssen Sie ein feiner Stratege sein und beim Entwickeln Ihrer Taktik Ihren Erfindungsgeist spielen lassen, denn die Leistungen Ihrer Konkurrenten (Geschwindigkeit und Lage im Wind) vervielfältigen sich.

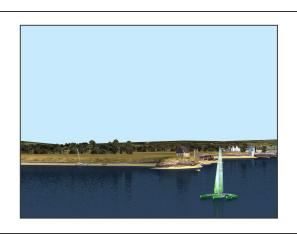
Andererseits, verschwinden einige Elemente, die im Anfänger-Menü erscheinen, und die dazu dienen, den Ungeübten zu helfen, im Experten-Menü. Und zu guter Letzt gibt es keine Strafpunkte für Anfänger (Modus 1 Spieler und Modus Mehrspieler spielen)!

## Die Schauplätze

Dies ist ein Ort, auf dem eine Regatta stattfindet.

Mit Virtual Skipper 2 lernen Sie ferne und paradiesische Horizonte kennen, traumhafte Orte zum Regattafahren. Jeder Schauplatz ist sorgfältig genau im 3D-Format nachgestaltet. Sie werden dort bekannte Orte wiederfinden, wie z.b. die Golden Gate Bridge in San Francisco oder La Teignouse in der Bucht von Quiberon. Und wenn Sie Lust haben, Ihren Regattaparcours zu verlassen, um sich der Küste zu nähern und eher auf Kreuzfahrt zugehen, nur zu!





#### 1- La Trinité sur Mer in Frankreich

In der Bucht von Quiberon liegt La Trinité sur Mer, das französische « Mekka des Segelns ». Seine privilegierte Situation durch seine windgeschützte Lage und auch durch den Charme seiner Umgebung (Golfe du Morbihan) machen aus ihm einen magischen Ort, der bei den Profi-Seglern äußerst beliebt ist.

Kenner pflegen hier ihre alten Gewohnheiten zwischen der Ile de Méhaban, der Boje du petit Trého und dem Leuchtturm de la Teignouse.

## 2- Die Needles in England

Im Süden Englands bilden diese imposanten Klippen den Süden der Ile of Wight. In Virtual Skipper 2 können Sie diese Klippen aus nächster Nähe entdecken. Denn die verwegensten Skipper werden unter den Kreidefelsen, die eine spektakuläre nadelförmige Felsformation bilden und senkrecht aus dem Wasser ragen, navigieren.

Auf Grund seiner Ausrichtung ist es ein sehr taktischer Schauplatz. Die Eigenschaften des Windes, der Strömungen und der Leuchtturm mitten im Parcours lassen wenig Manöver-Spielraum im Falle eines strategischen Fehlers. !

#### 3- Die Bucht von Hauraki in Neu-Seeland

Neu-Seeland. Ein magischer Ort! Die Halbinsel Whangaparaoa, Tiritiri Mantagi Island, Rangitoto Island, so lauten die Namen der Küste und der Inseln an denen Sie vorbei segeln werden. Die sonnige Umgebung und die dort herrschenden vielfältigen Windbedingungen machen aus diesem Ort zu einem traumhaften Regatta-Schauplatz. In diesen blauen Gewässern wird der sagenhafte America's Cup<sup>TM</sup> ausgetragen.

#### 4- Die Bucht von San Francisco in den USA

Dies ist einer der beliebtesten Schauplätze der Amerikaner. Die Bucht von San Francisco ist ein gigantischer Spielplatz. Sie können nahe der « Golden Gate Bridge » navigieren, oder auch in der Nähe des Gefängnisses von Alcatraz. Wenn Sie sich der Küste nähern, können Sie auch die Stadt San Francisco entdecken.

#### 5- Porto Cervo in Italien

Die Klippen von Porto Cervo befinden sich in Italien auf der Insel Sardinien im Mittelmeer. Blaues, transparentes Wasser, stechende Sonne, kurzum, ideale Bedingungen für die Navigation! Bei Wettbewerben oder zum Trainieren befinden sich hier regelmäßig zahlreiche Segelschiffe von hohem Prestige.

## **Das Wetter**

Auf allen Schauplätzen, entwickeln sich die Windbedingungen in Echtzeit. Sie müssen sich diesen mehr oder weniger komplexen und ungewissen Windbedingungen stellen. Aber die große Veränderung in Virtual Skipper 2 ist vor allem die Wetterauswahl.

#### 1- Die Windstärke

Auf allen Schauplätzen und für jede Regatta, stellen Sie selbst die Windstärke ein (zwischen Stärke 3 und 7). Sie können aber auch einfach ein ungewisses Wetter einstellen.

Als Hilfestellung, hier eine sehr nützliche Tabelle

BEAUFORT SCALE						
FORCE	NAME	WIND SPEED			SEA	EFFECTS
		knots	km/hr	mi/hr	CONDITION	ON LAND
0	Calm	1	1	Less than 1	Sea like a mirror	Smoke rises vertically
1	Light air	1 to 3	1 to 5	1 to 3	Ripples without foam crests	Direction of wind indicated by smoke
2	Light breeze	4 to 6	6 to 11	4 to 7	Small wavelets	Wind felt on face
3	Gentle breeze	7 to 10	12 to 19	8 to 12	Scattered white horses	Flags flutter
4	Moderate breeze	11 to 16	20 to 28	13 to 18	Fairly frequent white horses	Raises dust
5	Fresh breeze	17 to 21	29 to 38	19 to 24	Moderate waves, many white horses	Tree branches move
6	Strong breeze	22 to 27	39 to 49	25 to 31	Large waves, white foam crests, probably spray	Electrical wires whistle
7	Near gale	28 to 33	50 to 61	32 to 38	White foam blown in streaks along the direction of the wind	Inconvenience in walking against the wind
8	Gale	34 to 40	62 to 74	39 to 46	Crests of waves begin to break,	Impossible
9	Strong gale	41 to 47	75 to 88	47 to 54	dense foam	the wind
10	Storm	48 to 55	89 to 102	55 to 63		
11	Violent storm	55 to 63	103 to 117	64 to 72	Visibility affected by foam and spray	Children under 12 are blown away!
12	Hurricane	64 or greater	118 or greater	73 or greater		

## 2- Die generelle Wetterlage

Sonne, Regen, Gewitter, Nebel, mit Virtual Skipper 2 ist alles möglich! Sie können sich Ihre Lieblings-Bedingungen aussuchen. Sie müssen aber wissen, dass bei gewittrigem Wetter sehr viel häufiger starke Windschwankungen auftreten, als bei schönem Wetter, wo der Wind sehr beständig ist, wo aber Brisen und Flauten eine wichtige Rolle spielen.

## 3-Die Windentwicklung

#### Schwankungen und Intensität

Wie in der Realität schwankt der Wind in seiner Richtung und Intensität um einen Mittelwert. Steuern Sie Ihr Schiff so, dass Sie immer die beste VMG (Velocity Made Good, wird durch die Farbe grün auf dem 3D-Windpfeil oder der Markierung 'True Wind Angle abgebildet) haben. So können Sie Ihren Gegnern gegenüber nach und nach einen Vorsprung herausarbeiten.

#### Windeinfall

Der Wind kann starken Abweichungen ausgesetzt sein (Windeinfälle), die seine Ausgangs-Richtung merklich verändern. Um zu voraussehen zu können, welche Seite des Schauplatzes günstiger ist, ist es wichtig, die Windbedingungen aufmerksam zu verfolgen. Da eine Regatta immer gegen den Wind beginnt, wird durch eine Windeinfall diejenige Seite des Schauplatzes privilegiert, in die der Wind eingefallen ist. Wenn z.b. im Falle eines Parcours mit 0° Ausrichtung (Nord), der Wind nach rechts dreht, ist es vorteilhafter auf der rechten Seite des Schauplatzes zu navigieren. In Virtual Skipper 2 können alle Arten von Windeinfall vorkommen.

#### Atmosphärische Störungen

Sie werden oft mit lokalen Windstörungen zu tun haben : Brisen wenn der Wind stärker wird oder Flauten im entgegengesetzten Fall.

#### Brisen

Eine Brise baut sich über dem Wasser auf, nimmt zu, um dann zu verschwinden. Sie wird als dunkler Flecken über dem Meer wahrgenommen. Im Zentrum einer Brise ist der Wind stärker. Es ist daher von Interesse, diese zu durchfahren.

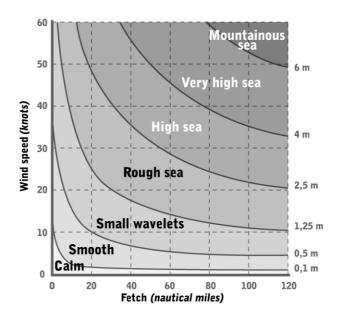
#### Flauten

Wie auch die Brise, baut sich eine Flaute über dem Wasser auf, nimmt zu, um dann zu verschwinden. Sie wird als eine heller Flecken über dem Meer wahrgenommen. Im Zentrum einer Flaute, ist der Wind schwächer. Daher ist es besser, diese zu umfahren.

#### 4- Das Meer

#### Die Wellen

Die verschiedenen Windstärken haben einen Einfluss auf die Wellenhöhe. Sie müssen wissen, dass Sie beim Befahren einer Welle langsamer werden. Aber im Gegensatz dazu werden Sie schneller, wenn Sie die Welle runterfahren. Durch den Realismus der Simulation bei Virtual Skipper 2 werden diese physischen Parameter real vom Spiel verwaltet. Bei relativ starkem Seegang, können Sie richtig auf den Wellen reiten, wenn Sie mit dem Spi den Wind im Rücken haben.! Versuchen Sie es einmal mit der Melges 24: Emotionen sind garantiert!



#### **Das Interface**

Das gesamte Interface kann moduliert werden. Jedes Register öffnet eine Fenster, in dem Ihnen wichtige Informationen mitgeteilt werden. Jedes dieser Fenster ist transparent, sodass Sie eine gute Übersicht über den Schauplatz behalten. Wenn Sie mit der Maus über einen Knopf des Interface fahren, erscheint oben auf Ihrem Bildschirm eine Erklärung dazu.

#### I Die Bordinstrumente

Sie sind unersetzlich und bleiben (fast alle) immer auf dem Bildschirm.

#### 1- Das Steuer-Ruder

Es befindet sich über die gesamte Länge unten auf Ihrem Bildschirm und Sie können damit Ihr Schiff steuern.



Wenn Sie Ihren Mauspfeil nach links gleiten lassen, dreht Ihr Schiff nach links, Sie drehen nach Backbord.

Wenn Sie Ihren Mauspfeil nach rechts gleiten lassen, dreht ihr Schiff nach rechts, Sie drehen nach Steuerbord.

Wenn Sie den Mauspfeil in der Mitte des Steuerruders platzieren, geht es auf Null zurück und Sie leiten Ihr Schiff in eine bestimmte Richtung. Normalerweise stoppt man auf diese Weise ein Wendemanöver

## 2- Die Geschwindigkeiten Ihres Schiffes

- die erste zeigt die reale Geschwindigkeit Ihres Schiffes an. Abkürzung auf dem Bildschirm : **Bs**
- die zweite zeigt die **vmg** an « Velocity made good ».
- Dieses Fenster zeigt die Geschwindigkeit gegen den Wind an. Ihr Ziel sollte sein, Ihre vmg so hoch wie möglich zu halten wenn Sie hart am Wind segeln und so niedrig wie möglich, wenn Sie mit dem Wind navigieren.
- Um herauszufinden, ob Ihre vmg in Ordnung ist, bietet Virtual Skipper 2 Ihnen ein Effizient-Modul an, das sich über den beiden Fenstern bs und vmg befindet. Wenn Sie es dort nicht finden, drücken Sie auf die Taste 5 Ihrer Tastatur!
- das dritte zeigt die polare Geschwindigkeit an. Abkürzung auf dem Bildschirm : **Ts**Dies ist die Geschwindigkeit, die Ihr Schiff halten sollte. Sie beinhaltet das Kap Ihres Schiffes, die Geschwindigkeit und die Windrichtung. Wenn Sie diese Geschwindigkeit bei Normalbetrieb nicht halten, sind sicherlich Ihre Segel falsch eingestellt!

Achtung, Geschwindigkeiten (sowohl die des Windes als auch die des Schiffes) werden in der Seefahrt in Knoten angegeben. Zur Information 1 Knoten = +/- 1,8 k/h

#### 3- Der reelle Wind

Die beiden letzten Fenster rechts auf Ihrem Bildschirm betreffen den reellen Wind.

- Das erste zeigt die Windgeschwindigkeit an (**Tws**)
  - Das zweite zeigt den Windwinkel (Twa) in Bezug auf das Kap Ihres Schiffes an.

Der Windwinkel ist sehr wichtig, damit Ihr Schiff ordentlich voran kommt .

Zu Beginn, wenn Sie noch nicht alle Finessen des Windwinkels beherrschen und wenn Sie bezüglich der Segeleinstellung im automatischen Modus fahren, genügt es, folgende einfache Regel anzuwenden: Richten Sie einfach Ihr Schiff so aus, dass der Pfeil um Ihr Schiff herum grün ist! So befinden Sie sich in einer idealen Position in Bezug auf den Wind. Allen, die die Geheimnisse des Windes beherrschen, hier die Bedeutung der Farben dieses Pfeils:

blau Das Schiff ist zu weit von Wind entfernt

grün Das Schiff hat die optimale VMG, den idealen Windwinkel

gelb Sie haben nicht die beste VMG, aber es ist kein kritischer Winkel Rot Kritischer Winkel : zu hart am Wind oder fast auf der Luv-Seite

#### Ein paar Vokabeln:

Wenn sich der Winkel 0 oder 360 ° nähert, sind Sie hart am Wind. Wenn aber der Windwinkel eher bei 180° liegt, segeln Sie mit dem Wind.

Wenn Sie Ihr Schiff gegen den Wind steuern, luven Sie an.

Wenn Sie Ihr Schiff in der Windrichtung steuern, fallen Sie ab.

Bei starkem Wind, und wenn Sie mit dem Spinnaker hart am Wind segeln, laufen Sie Gefahr, die Kontrolle über ihr Schiff zu verlieren, es könnte **kneifen**.

#### 4- Heading

Dieses Instrument funktioniert wie ein digitaler Kompass und zeigt das Kap Ihres Schiffes an.

Norden =  $0^{\circ}$ Osten =  $90^{\circ}$ Süden =  $180^{\circ}$ Westen =  $270^{\circ}$ 

#### 5- Heel

Dieses Fenster zeigt Ihnen den Neigungswinkel an. Das ist die Schräglage backbord oder steuerbord. Sie wird sichtbar durch den Winkel, den der Mast mit der Horizontalen der Wasseroberfläche bildet (Sie können das Modul Rollen anzeigen, indem Sie auf das zugehörige Register klicken oder indem Sie auf die Taste 4 Ihrer Tastatur drücken). Vorsicht, wenn Sie zu stark rollen, verlieren Sie Geschwindigkeit. Um dies zu vermeiden, müssen Sie mit der Einstellung der Segel spielen oder leicht anluven oder abfallen.

## 6- Der Kreiselkompass und der scheinbare Wind

An Bord eines Schiffes ist der Kreiselkompass unersetzlich.

In Virtual Skipper 2, zeigt er die Strömung an (roter Pfeil), den reellen Windwinkel (blauer Pfeil) und den Winkel des scheinbaren Windes (oranger Pfeil).

Um ihn anzuzeigen, klicken Sie auf das Register unten rechts auf Ihrem Bildschirm oder auf die Taste 6 Ihrer Tastatur.

Neben dem Kreiselkompass werden die Geschwindigkeit und die Richtung des scheinbaren Windes angezeigt.

Dieser Begriff des scheinbaren Windes ist sehr wichtig, vor allem beim hart am Wind segeln und mit einem Multicoque. Denn bei Erreichen einer hohen Geschwindigkeit, erzeugen die Schiffe Ihren eigenen Wind, der enger anliegt als der reelle Wind.

## 7- Das Wechseln und Einstellen der Segel

#### 7.1 Das Wechseln der Segel

Unten rechts auf Ihrem Bildschirm finden Sie ein Modul mit 4 Knöpfen. Jeder dieser Knöpfe dient dazu, vorne auf Ihrem Schiff ein Segel zu hissen.

setzt den Spinnaker, ein großes symmetrisches ballonförmiges Segel. Es muss bei vollem Rückenwind gehisst werden. Achtung, nur Trimarane Open 60 besitzen dieses Segel nicht
Setzt das Genua-Segel, großes bei Windstärke unter 5 zu hissendes Segel beim Segeln dicht am Wind.
Setzt den Gennaker (an Bord der ACC <sup>™</sup> auch Code 0 genannt), großes, leichtes Segel, das gesetzt wird, wenn mit dem Wind gesegelt wird.
Setzt das Sturmsegel, kleineres Segel, das bei großer Windstärke gehisst wird (zwischen Stärke 5 und 7).

Zum Hissen der Segel können Sie ebenfalls Ihre Tastatur benutzen:

Taste + der digitalenTastatur das Genua-Segel hissen

Taste "Eingabe" der digitalen Tastatur den Spinnaker hissen (ACC<sup>TM</sup>, Offshore Racer, Melges

24<sup>TM</sup>)

Taste . der digitalen Tastatur das Sturmsegel hissen

Taste 3 er digitalen Tastatur den Code 0 oder Gennaker hissen

#### 7.2 das Einstellen der Segel

Ein Schiff fährt gut, wenn es gut im Wind liegt und wenn Seine Segel gut eingestellt sind. Sie können den **automatischen Modus** einstellen, dann haben Sie selbst nichts einzustellen, oder aber Sie wählen den **manuellen Modus**. Dazu drücken Sie auf die Taste « ver num » Ihrer Tastatur und und benutzen die Stange rechts über der gesamten Höhe Ihres Bildschirmes. Wenn Sie den Mauspfeil nach oben gleiten lassen, fieren Sie Ihre Segel auf, wenn Sie ihn nach unten gleiten lassen, holen Sie Ihre Segel an.

Benutzen Sie auch Ihre Tastatur:

Taste / der digitalen Tastatur Ihre Segel anholen Taste \* der digitalen Tastatur Ihre Segel auffieren

Info: über die Taste « - » Ihrer digitalen Tastatur können Sie Ihre Segel vollkommem fieren oder sie anholen

## 8- Stopuhr und Timer

#### 8.1- Die Stopuhr

Die Stopuhr funktioniert mit zwei Knöpfen.

Mit dem roten Knopf : An/ Aus

Mit dem grünen Knopf : Zwischenzeit. Wenn Sie einmal auf den grünen Knopf klicken, stellt sich Ihre Stopuhr auf Pause, läuft aber weiter. Beim Zweiten Klick stellt sich die Stopuhr wieder auf Null.

#### 8.2- Der Timer

Der Timer berechnet die Gesamtzeit Ihrer Regatta. Er hält an, sobald Sie die Ziellinie überfahren.

## II Das Modul « Navigator »

Dieses Modul wird gewöhnlich « Radar » genannt.

Mit ihm können Sie alle möglichen Informationen in Bezug auf Ihr Rennen optisch darstellen. Um es sichtbar zu machen, klicken Sie auf das Register unten links auf Ihrem Bildschirm oder drücken Sie auf die Taste 3 Ihrer Tastatur.

Links des Planes stehen Ihnen senkrecht eine Reihe von Knöpfen zu Verfügung : Von oben :

<b>©</b>	zoom nach vorne
<b>(</b>	zoom zurück
<b>(</b>	Anzeige und Verhüllen der layline des Parcours und des Kreis der beiden Längen um die Boje herum.
	Information : die layline ist eine virtuelle Linie, die den idealen Weg um die verschiedenen Bojen herum anzeigt.
	Achtung, die Wettkampfregeln sind je nach zu umfahrender Boje unterschiedlich
<b>(1)</b>	Anzeige und Verhüllen der gegnerischen Schiffe.  Information : die roten Schiffe haben Vorfahrt ; Sie haben Vorfahrt
	gegenüber den grün gekennzeichneten Schiffen.
<b>(4)</b>	Anzeige und Verhüllen der Parcourselemente. Information : die nächste zu umfahrende Boje ist rot gekennzeichnet.

## III Das ISAF™-Modul, die Wettkampfregeln

Virtual Skipper 2 beachtet gewissenhaft die Wettkampfregeln, die alle den Regeln der ISAF<sup>TM</sup> (International Sailing Federation) zu Grunde liegen. Ein virtueller Schiedsrichter bewertet jeden Augenblick die taktische Situation des Rennens und greift, wenn es notwendig wird ein, um einem Spieler, der diese Regeln verletzt hat, einen Strafpunkt aufzuerlegen. Allen, die diese Regeln nicht kennen, bietet Virtual Skipper 2 « ein Modul ISAF<sup>TM</sup> » an, das Ihnen gestattet, auf einer Stufe mit den Profis zu spielen. Sie können es sichtbar machen, indem Sie auf das Register oben rechts auf Ihrem Bildschirm klicken oder indem Sie auf die Taste 2 Ihrer Tastatur drücken.

#### 1- Der Begriff der Vorfahrt

Beim Regattafahren ist der Begriff der Vorfahrt grundlegend. Die Wettkampfregeln definieren welches Schiff gegenüber einem anderen Vorfahrt hat : der virtuelle Schiedsrichter informiert Sie andauernd graphisch und intuitiv über diese Vorfahrtsrechte :

- Wenn Sie sehen, dass das Segel eines Gegners sich rot verfärbt, hat dieses Schiff Vorfahrt : Sie müssen ihm Platz zum Manövrieren lassen.
- solange sich das Segel eines Gegners nicht verfärbt, haben Sie Vorfahrtsrecht, und Ihr Gegner muss Ihnen Platz machen.
- Sie müssen aber unbedingt jede Kollision vermeiden, selbst dann, wenn Sie Vorfahrt haben.

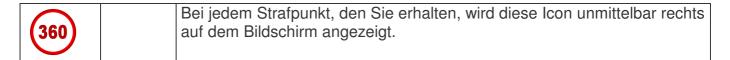
## 2- Warnung vor einer Kollision

Das ISAF<sup>TM</sup> -Modul stellt eine Liste der gegnerischen Schiffe zusammen. Wenn vor einem dieser Namen eine rote Zahl erscheint, hat dieses Schiff das Vorfahrtsrecht vor Ihrem Schiff. Diese Zahl gibt auch die Nummer der Regel an, nachdem dieses Schiff die Vorfahrt erhält. Wenn Sie auf diese Nummer klicken, können Sie eine Erklärung bezüglich dieser Regel erhalten. Wenn diese Zahl immer stärker blinkt, ist eine Kollision nicht weit entfernt. Sie müssen dann sehr aufmerksam sein und sich möglichst schnell entfernen.

Eine Zahl kann auch grün sein. Das bedeutet, dass Sie dem entsprechenden Schiff gegenüber das Vorfahrtsrecht haben.

## 3- Strafpunkte

Bei einer Kollision wird dem Schiff, welches keine Vorfahrt hatte, ein Strafpunkt erteilt. Vorsicht bei Ausnahmen. In manchen Fällen, können Sie ebenfalls einen Strafpunkt erhalten, obwohl Sie Vorfahrt haben. Diese Ausnahme wird Ihnen durch ein Lichtsignal angezeigt, das neben dem Namen des Schiffes, das Ihnen gefährlich wird, platziert ist.



Bei einem Strafpunkt 360 sind Sie verpflichtet, innerhalb der nächsten 2 Minuten bei einer Flotten-Regatta und vor dem Eintreffen am Ziel bei einem match race, eine Extra-Runde zu fahren. Während dieser Runde verlieren Sie jegliche Vorfahrt gegenüber den anderen Schiffen. Passen Sie daher auf, dass Sie nicht die Route eines Ihrer Gegner kreuzen. Es ist andererseits

auch verboten, Ihren Strafpunkt innerhalb der Zone der beiden Längen einer Boje zu reparieren.

Sobald Sie Ihren '360°-Strafpunkt begonnen haben, färbt sich die Marke «Strafpunkt», um schließlich ganz zu verschwinden. Ihr Fehler ist damit repariert.

#### 4- Das Startverfahren

Bei den Startverfahren mit 1, 3 oder 5 min Verzögerung, beginnt das Rennen nicht sofort. Alle Schiffe befinden sich hinter der Startlinie, einer imaginären Linie zwischen einer gelben Boje und einem Komitee-Boot.

Solange das Rückzählen nicht bei 0 angekommen ist, bleibt die Linie gelb, danach färbt sie sich rot (1 min vor dem Start bei einer Flotte). Während des Countdowns, fahren die Schiffe auf dem Schauplatz umher und versuchen so gut wie möglich, ihre Gegner unter Kontrolle zu halten. Wenn sich die Linie grün färbt (der Countdown ist bei 0), haben sich die gut platzierten Schiffe einen bedeutenden Vorteil für den Rest des Wettkampfes verschafft.

#### • Linienstrafpunkte

Wenn Sie den bestmöglichen Start haben wollen, kann es passieren, dass Sie einen Frühstart verursachen. Der Schiedsrichter erteilt Ihnen dann einen Linienstrafpunkt.



Diese Icon kündigt einen Startstrafpunkt an. Wenn diese auf der rechten Seite Ihres Bildschirmes erscheint, kreuzen Sie erneut die Linie, wenn Sie im match race sind. Bei einem Flotten-Rennen, müssen Sie die Linie wieder von der der anderen Seite überfahren, indem Sie um das Komitee-Boot oder die Boje herumfahren.

Um Genaueres über die ISAF<sup>TM</sup>-Wettkampf-Regeln zu erfahren, empfehlen wir Ihnen, die offizielle Web-Seite der ISAF<sup>TM</sup> www.sailing.org zu besuchen.

#### IV Das « Chat »-Modul

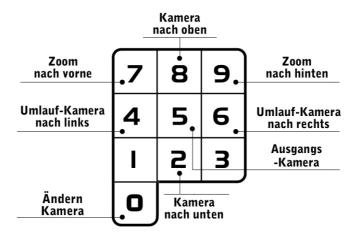
Möchten Sie Ihrem Gegner einen Gruß zukommen lassen, ihm Fragen stellen, oder ihn beschimpfen, weil er Sie behindert ? Benutzen Sie das « Chat ».

Wenn das Fenster nicht schon sichtbar ist, klicken Sie oben links auf Ihrem Bildschirm auf das Register oder drücken sie auf die Taste « 1 » Ihrer Tastatur und schreiben Sie Ihre Nachricht. Um sie abzuschicken, drücken Sie erneut auf die Taste « Eingabe ».

Vorsicht, wenn Sie gerade eine Nachricht schreiben, können Sie Ihr Schiff nicht manövrieren.

## Die Kamera betätigen / Fotografieren

Mit mehreren um Ihr Schiff herum angeordneten Kameras, können Sie Ihre Gegner und eventuelle Hindernisse beobachten. Bei einer Regatta ist es für Ihre Sicherheit höchst wichtig, aufmerksam alles zu beobachten, was sich um Ihr Schiff herum abspielt. Dies ist das einzige Mittel, Kollisionen mit anderen Schiffen oder versenkten Riffen zu vermeiden.



Die Kamera ist schön und gut, aber noch besser ist es auch Fotos machen zu können! Sie können zu jeder Zeit ein Foto Ihres Rennes machen, indem Sie auf die Taste «²» auf der linken Seite Ihrer Tastatur drücken. Der Screenshot wird auf Ihrer Festplatte im Verzeichnis Virtual Skipper 2 / screenshots gespeichert. Jedes Foto ist ungefähr 1,5 Mb groß und ist im Format TGA gespeichert.

## **Optionen**

Über den Bildschirm « Video » des Menüs « Optionen » können Sie die Konfiguration der Spielanzeige vornehmen.

Information : das Spiel macht eigenständig die Kapazität der installierten Graphikkarte ausfindig und schlägt dann eine geeignete Konfiguration vor.

Über den Bildschirm "Kontrolle" haben Sie die Möglichkeit, die Tasten Ihrer Tastatur neu zu konfigurieren.

Für jede Aktion macht Virtual Skipper 2 Ihnen einen Vorschlag bezüglich der Benutzung der Tasten. Um dies zu ändern, klicken Sie mit der Maus auf die auf dem Bildschirm angezeigte Taste, und danach drücken sie auf denjenigen Button Ihrer Tastatur, den Sie ausgewählt haben.

Benutzen Sie das gleiche Verfahren, um die Parameter Ihres Joysticks zu ändern. Mit Ihrer Maus klicken Sie auf die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten, und danach auf die Buttons des Joysticks, die die verschiedenen Aktionen steuern sollen.

## Mitwirkende

Pascal Hérold Direktor

Frédéric Boniface Projekt Manager

Chargé de production Adrienne Péchère

Frédéric Boniface Development

Cédric Rossi

Emilie de Fouchécour

Vincent Voyard Gaël Mauleon **Damien Quilot** Jean-Sébastien Luce

Xavier Bouchoux

Level building François Xavier Delmotte

**Emmanuel Dexet** 

François Xavier Delmotte Graphismus

> Laurent Masson Stephen Magnardi David Lenoir

François Berthemet Paul-Henri Bonnafoux

Internet Thomas Cayrol

Bernard Goga Xavier Bouchoux Loïc Mangeot Marc Bruckert

Game Engine and tools

Nadeo Company **Damien Quilot** 

Jean-Sébastien Luce Vincent Voyard

Florent Castelnérac

Xavier Bouchoux **Emmanuel Dexet** Gaël Mauleon

Einführung Saïd Hajjioui

## **Danksagung**

Wir danken ganz speziell:

Loïck Peyron für seine Ratschläge zum Verhalten des Trimaran Open 60 Henri Samuel für seine Hilfe bezüglich des Verhaltens der Melges 24 Sylvie Vian, René Boulaire und Jean Louis Fabry für ihre Ratschläge bezüglich der Wettkampfregeln

Dominique Bourré und Paul de Béranger für ihre Untersuchung im Internet

Wir danken auch allen Spielern von Virtual Skipper 1 für ihre Vorschläge und Ideen, die es uns ermöglicht haben, aus Virtual Skipper 2 das jetzige Spiel zu machen.

Zuletzt danken wir auch den 250 Testern für ihre Effizienz.

Ein Dankeschön auch unseren Familien für ihre Geduld!