

# AMERICA'S CUP

## LE JEU

Le succès en voile repose sur "l'esprit marin", l'esprit d'équipage, l'entraînement et le bon jugement. Certains diront la chance également, mais nous ne le pensons pas. Nous avons inclus tous ces éléments comme étant la base du succès dans ce jeu.

Nous espérons que vous avez cet "esprit marin" que certains appelleront la chance. Le travail d'équipe est traduit par l'utilisation du joystick. Votre joystick devient l'équipage. Mieux l'équipage travaillera ensemble, mieux le bateau naviguera. Ainsi, plus vous affinez votre habileté à manier le joystick, mieux vous et votre équipage naviguerez. Entraînement signifie perfection. Le bon jugement est un défi qui poussent les gens à se battre pour gagner. Et le succès, sur un bateau de 12 mètres, et dans ce jeu, résulte d'une répétition de bons jugements, acquis à la fois en commettant des erreurs et grâce à l'esprit d'équipage. Dans l'**ARMCHAIR GUIDE** de l'**AMERICA'S CUP**, nous décrivons les facteurs qui affectent les performances d'un voilier. Ici nous expliquons comment convertir vos décisions de skipper par le biais de joystick. Le jeu d'ordinateur officiel de l'**AMERICA'S CUP** recrée grâce à un graphisme réaliste un voilier de 12 mètres de long. L'image, la stratégie et l'habileté du joueur sont très bien rendus. Vous avez vraiment l'impression de battre avec des meilleurs navigateurs de 12 mètres. Les règles sont celles appliquées dans l'**AMERICA'S CUP**. L'**Armchair Guide** de l'**AMERICA'S CUP** détaille avec précision tout ce que vous voudrez savoir sur un 12 mètres et sur la compétition de l'**AMERICA'S CUP**. Mieux vous appliquerez la théorie, mieux vous jouerez.

## COMMENT JOUER:

Vous chargerez le jeu dans votre ordinateur comme indiqué dans les instructions fournis, grâce aux sélections initiales réalisées sur le clavier. Quand le jeu est chargé, vous sélectionnez soit:

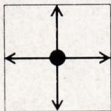
- **1 joueur:** vous êtes le challenger, l'ordinateur est le défenseur.
- **2 joueurs:** les joueurs doivent décider de leurs choix et s'identifier comme le challenger ou le défenseur.
- **Niveau de jeu:** Vous avez le choix entre **AMATEUR**, **CLUB RACE** ou **AMERICA'S CUP**.

Le **COMMODORE** annoncera ensuite les conditions météo de la course. Pressez la barre d'espacement et il vous sera demandé de **CHOISIR VOS VOILES DE DEPART**. Si vous êtes prudent votre adversaire ne connaîtra pas votre choix jusqu'au départ de la course.

**SELECTION DES VOILES:** La sélection des voiles se fait en utilisant le joystick:

Fonctionnement  
du joystick

Joystick



Bouton de mise à feu



on



off

## CHOIX DU GENOIS OU DU SPINNAKER:




1. Poussez le joystick  
vers le bas



Poussez le joystick  
ou vers le haut  
Puis:



2. Pressez le bouton de mise à feu:

-  une fois pour une voile légère [Genois 1]
-  2 fois pour une voile moyenne [Genois 2]
-  3 fois pour une voile lourde [Genois 3]

3. Remettez le joystick au centre ou pressez le  
bouton de tir une fois.



4. L'écran indiquera **EFFECTUE** [done] sur l'écran supérieur droite ou gauche.

Le jeu commence avec les manoeuvres d'avant-course, le départ, le course comprenant 8 épreuves dont les détails apparaissent dans l'Armchair Guide de l'AMERICAS CUP et dans la partie démonstration du jeu.

N.B. Si aucune sélection n'est effectué, le jeu se mettra automatiquement en mode démonstration et y restera jusqu'à ce qu'une touche soit pressée. Voir les instructions jointes. Vous contrôlez votre bateau grâce au joystick qui sera très sollicité. Ainsi un joystick de bonne qualité et robuste est préférable.

Lorsque vous jouez il y a 3 modes auxquelles vous pouvez accéder à tout moment:-

1. Mode de Helmsman. 2. Mode de sélection des voiles 3. Mode d'enroulement

## MODE DE HELSMAN

Le mode de Helmsman est le mode utilisé pour contrôler la direction du bateau et corriger les éventuelles ennemis. Le mouvement du joystick vers la droite ou la gauche, sans presser le bouton de tir, dirige le bateau respectivement en direction tribord ou bâbord.



**DROITE**-mouvement  
vers tribord



**GAUCHE**-mouvement  
vers bâbord

Lorsque en mode "Séparation d'écran" [les bateau sont trop éloignés l'un de l'autre pour apparaître sur un seul écran] vous pressez le bouton de tir et verrez la mini-course dans votre partie d'écran.

## MODE SELECTION DES VOILES

Ce mode est sélectionné en poussant le joystick vers l'avant et en pressant le bouton de tir une fois.



Dans ce mode, les sélections présentées produisent les résultats suivants:-

**a. LE JOYSTICK VERS LA DROITE** - la baume bouge vers la ligne centrale.



**b. LE JOYSTICK VERS LA GAUCHE** - la baume quitte la ligne centrale. L'angle entre la baume et le vent détermine la vitesse du bateau.



Ces deux sélections avec le choix de la voilure représentent les options principales qui affecteront les performances de votre bateau.

**c. LE JOYSTICK VERS LE HAUT** - choix du spinnaker.

Puis chaque pression sur le bouton de mise à feu sélectionne un choix parmi ceux disponibles.



- une fois pour un spinnaker léger
- ■ deux fois pour un spinnaker moyen
- ■ ■ trois fois pour un spinnaker lourd

**d. LE JOYSTICK VERS LE BAS** - sélection du genois



Puis chaque pression sur le bouton de mise à feu sélectionne un choix parmi ceux disponibles.

- Une fois pour un genois léger
- ■ deux fois pour un genois moyen
- ■ ■ trois fois pour un genois lourd

**e.** En pressant le bouton de mise à feu une fois avec le joystick au milieu vous retournerez en mode de Helmsman.



## MODE ENROULEUR

Lorsque les nouvelles voiles ont été choisies le mode Enrouleur est sélectionné, en bougeant le joystick vers le bas et en pressant le bouton de tir une fois.



Vous pouvez alors hisser la voile par rotation du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre.

Amener les voiles par rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.



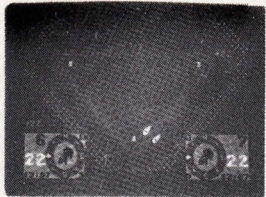
L'habileté à l'enrouleur est une combinaison de vitesse, de jugement, et d'un contact constant commandes du joystick. Une action en douceur produit de meilleurs résultats. Presser le bouton de mise à feu une fois avec le joystick au centre, vous ramènera au mode de Helmsman.



# (LE CHALLENGE DE L'AMERICA'S CUP DE ARNIE)

## ECRANS DE COURSE

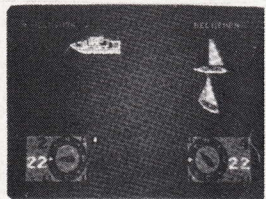
Le jeu est représenté par 5 écrans.



### L'ECRAN DE COURSE

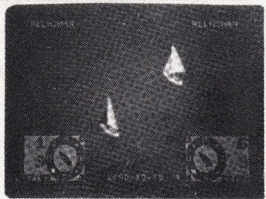
Il identifie la position relative des bateaux dans la course de l'América. Durant le jeu cet écran est appelé toutes les minutes environ durant 4 secondes, à moins qu'une autre action soit sélectionnée.

Note: Faites particulièrement attention aux changements de temps [modification de la direction du vent].



### L'ECRAN DE DEPART

Il montre les manoeuvres d'avant-course et le bateau de départ. Cet écran défile pour représenter le mode course avec 2 bateaux et les différentes manoeuvres effectuées.



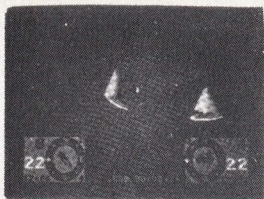
### LA SEPARATION D'ECRAN

La séparation d'écran est créée automatiquement si les bateaux sont trop éloignés pour apparaître ensemble sur un seul écran.

Le défenseur est sur le côté gauche et le challenger sur le côté droit.

Chaque bateau peut faire appel à l'écran de mini-course afin de connaître sa position relative, en pressant le bouton de mise à feu avec le joystick centré en mode de Helmsman.

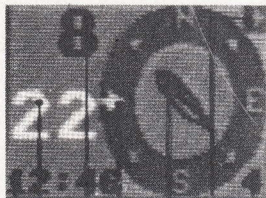




## L'ECRAN DE BOUEE

Cet écran représente une vue rapprochée d'un des deux bateaux virant autour d'une bouée délimitant le parcours. C'est une phase critique de l'activité tactique avec un changement de voile généralement nécessaire.

Cet écran apparaîtra automatiquement dès qu'un bateau sera à proximité d'une bouée.



## DURANT LE JEU:

Vous avez une assistance sur l'écran grâce à  
**a.** l'aiguille du compas indiquant la direction de la prochaine bouée de parcours vers laquelle vous vous dirigez.

**b.** chaque joueur a un cadran donnant  
 - la vitesse du vent et la direction  
 - la vitesse du bateau et la direction  
 - le temps de course écoulé  
 - numéro de la manche en cours

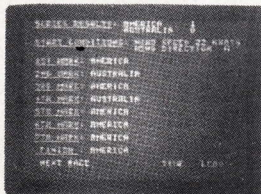
**c.** Les messages apparaissent sur l'écran prévenant des changements des conditions de navigation durant le déroulement de la course. La concentration est vitale, particulièrement en ce qui concerne l'appréciation des changements du vent ou des mouvements tactiques de votre adversaire. Vous bénéficiez des mêmes informations pour prendre des décisions tactiques que le skipper d'un 12 mètres.

Aussi: bon vent. Souvenez vous que l'armchair Guide de l'America's Cup fournit la plupart des informations dont vous avez besoin pour devenir un grand skipper. Le mode "joueur seul" vous permet de vous entraîner et de développer votre habileté.

**Cliché-écrans de la version CBM64/128**

Vitesse du vent    Vitesse du bateau    Direction du bateau    Numéro de la manche en cours

Temps écoulé    Direction du vent    Direction de la bouée



## AMERICA'S CUP - Instructions pour le chargement:-

### CBM 64

Disque: Tapez **LOAD** "✱", 8, 1 et appuyez sur la touche **RETURN**. Le jeu se chargera automatiquement.

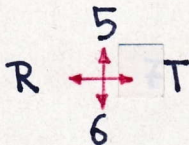
Cassette: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur la touche **PLAY** sur le lecteur de cassette.

### AMSTRAD

Disque: Tapez **RUN** "AE" et appuyez sur **RETURN**

Cassette: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**, puis appuyez sur la touche **PLAY** sur le lecteur de cassette.

Touches aux claviers



Fen : G

# AMERICA'S CUP

## Das Spiel

Der Erfolg beim Segeln beruht auf einem "Gefühl für die See", Teamwork, Übung und Urteilsvermögen. Manche Leute sagen, es gehöre auch Glück dazu, aber das meinen wir nicht. Wir haben all diese Elemente als Grundlage für den Erfolg bei diesem Spiel miteinbezogen.

Wir hoffen, Sie haben das "Gefühl für die See", das manche Leute Glück nennen würden. Teamwork wird in Geschick im Umgang mit dem Joystick umgesetzt. Dieses Handbuch beschreibt eine typische "Zwölfer"-Yacht und ihre Crew. Ihr Joystick tritt an die Stelle Ihrer Besatzung. Je besser eine Crew zusammenarbeitet, desto besser segelt die Yacht. Also: Je mehr Geschick Sie mit Ihrem Joystick entwickeln, desto besser werden Sie und "Ihre Crew" segeln. Übung macht den Meister. Gutes Urteilsvermögen ist die Herausforderung, die Leute dazu bringt, weiter um den Erfolg zu ringen. Erfolg beim "Zwölfer"-Segeln und bei diesem Spiel resultiert daraus, wiederholt mit guter Urteilskraft zu handeln, aus Fehlern zu lernen und ausgezeichnete Teamarbeit zu erbringen. Auf Seite 12 sind die Faktoren aufgeführt, die die Segelleistung beeinflussen, und hier beschreiben wir, wie Sie Ihre Entscheidungen als Skipper über Ihren Joystick in die Tat umsetzen.

Das **OFFIZIELLE AMERICA'S CUP COMPUTERSPIEL** ist eine realistische grafische Nachempfindung des Segelns mit "Zwölfer"-Yachten und der Maßnahmen, die erforderlich sind, um den America's Cup zu gewinnen. Es ist außerordentlich wirklichkeitsnah, was Aussehen, Taktik und Geschick des Spielers angeht. Sie werden wirklich das Gefühl haben, daß Sie dort draußen auf dem Meer sind und es mit den besten Rennseglern aufnehmen. Dieser **THEORETISCHE FÜHRER FÜR DEN AMERICA'S CUP** listet im einzelnen alles auf, was Sie über 12er-Yachten und die Regatten des America's Cup wissen müssen. Je besser Sie die angeführte Theorie anwenden, desto besser werden Sie bei diesem Spiel abschneiden.

## Praktische Durchführung des Spiels

Sie laden das Spiel in Ihren Computer, wie in der mitgelieferten Anleitung angegeben, und wählen die anfänglichen Optionen über die Tastatur aus.

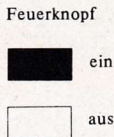
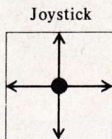
Wenn das Spiel geladen worden ist, nehmen Sie die folgende Auswahl vor:

- **EIN MITSPIELER** -Sie sind der Herausforderer, und der Computer ist der Verteidiger.
- **ZWEI MITSPIELER** -Die Spieler treffen ihre Wahl und melden sich als Herausforderer bzw. Verteidiger an.
- **SPIELNIVEAU** -Ihre Wahl für **AMATEUR, CLUB-RENNEN** oder **AMERICA'S CUP**.

Daraufhin gibt der **COMMODORE** die **WETTERVERHÄLTNISSE FÜR DAS RENNEN** an.








Wenn Sie die **LEERTASTE DRÜCKEN**, werden Sie zur **AUSWAHL DER STARTSEGEL** aufgefordert.

Die **SEGELAUWAHL** erfolgt mit Hilfe des Joysticks in der folgenden Weise:



### Joystick-Operationen

Zur **AUSWAHL IHRES VORSEGELS** für den Beginn des Rennens:

1. Joystick nach unten drücken  oder  Joystick nach oben drücken  
dann:
2. Feuerknopf drücken:
  -  einmal für kleines Segel (Vorsegel 1)
  -  zweimal für mittleres Segel (Vorsegel 2)
  -  dreimal für großes Segel (Vorsegel 3)
3. Joystick in die Mittelposition zurücksetzen und den Feuerknopf einmal drücken.  
4. In der oberen rechten oder linken Ecke des Bildschirms erscheint das Wort "DONE", das anzeigt, daß die Operation ausgeführt ist.

Das Spiel beginnt mit den **MANÖVERN VOR DEM RENNEN**, dem **START** und dem **RENNEN ÜBER DIE VOLLEN ACHT (8) TEILSTRECKEN** des Kurses, wie im Vorführungsmodus des Spiels gezeigt.

N.B.: Wenn keine Optionen ausgewählt werden, schaltet das Spiel automatisch in den Modus "Vorführung", bis eine Taste gedrückt wird. Siehe mitgelieferte Anleitung.

Die Steuerung Ihrer Yacht erfolgt nur über den Joystick, und Sie werden ständig sehr beschäftigt sein. Also ist ein hochwertiger robuster Joystick zu empfehlen.

## Rudergast-Modus

Im Spielmodus gibt es **DREI (3)** Betriebsarten, in denen Sie jederzeit spielen können:

1. **RUDERGAST-MODUS**
2. **SEGELAUSWAHL-MODUS**
3. **WINDEN-MODUS**

Der Rudergast-Modus ist die zur Steuerung der Richtung des Boots verwendete Betriebsart und der Standardmodus.



Bewegen des Joysticks nach **RECHTS** oder **LINKS** ohne Drücken des Feuerknopfs steuert die Yacht nach **STEUERBORD** bzw. **BACKBORD**.



**RECHTS -**  
Bewegung nach **STEUERBORD**



**LINKS -**  
Bewegung nach **BACKBORD**

Im Modus "geteilter Bildschirm" (die Boote sind zu weit voneinander entfernt, um zusammen angezeigt werden zu können) bewirkt Drücken des Feuerknopfs im **RUDERGAST**-Modus, daß auf Ihrer Seite des geteilten Bildschirms die "Minikurs"-Maske erscheint.

## Segelauswahl-Modus



■ Diesen Modus wählen Sie aus, indem Sie den Joystick vorwärts bewegen und den Feuerknopf einmal drücken.

In dieser Betriebsart können Sie die folgenden Bewegungen ausführen:



a) **JOYSTICK NACH RECHTS-**  
"SPIERE" bewegt sich zur Mittellinie



b) **JOYSTICK NACH LINKS-**  
"SPIERE" rückt von der Mittellinie weg

Der "**WINKEL DER SPIERE ZUM WIND**" ist entscheidend für die Geschwindigkeit der Yacht. Dieser Winkel und die Segelauswahl stellen die Hauptoptionen dar, die Ihnen zur Verfügung stehen, um die Leistung Ihres Boots zu beeinflussen.



c) **JOYSTICK NACH OBEN-**  
**AUSWAHL SPINNAKER**

Danach wählen Sie mit jeder Betätigung des Feuerknopfs eine der verfügbaren Optionen aus:



einmal drücken für leichten Spinnaker  
zweimal drücken für mittleren Spinnaker  
dreimal drücken für schweren Spinnaker



d) **JOYSTICK NACH UNTEN-**  
**AUSWAHL VORSEGEL**

Danach wählen Sie mit jeder Betätigung des Feuerknopfs eine der verfügbaren Optionen aus:



einmal drücken für kleines Vorsegel  
zweimal drücken für mittleres Vorsegel  
dreimal drücken für großes Vorsegel



- e) Wenn Sie den Feuerknopf einmal drücken, während sich der Joystick in der Mittelposition befindet, kehren Sie zum "RUDERGAST"-Modus zurück.

## Winden-Modus

Sobald neue Segel ausgewählt worden sind, springen Sie in den "WINDEN"-Modus ein, indem Sie den **JOYSTICK NACH UNTEN** bewegen und den Feuerknopf **EINMAL** drücken.



- Zum **BESETZEN DER SEGEL** drehen Sie den Joystick



**IM UHRZEIGERSINN**



und zum **EINHOLEN DER SEGEL** drehen Sie den Joystick **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN**

(i) Das Geschick beim Winden liegt in einer Kombination von Schnelligkeit, Urteilsvermögen und ständigem Kontakt mit allen Schaltern im Joystick. Gleichmäßige Betätigung ohne ruckartige Bewegungen erbringt die besten Resultate.

Wenn Sie den Feuerknopf einmal drücken, während sich der Joystick in der Mittelposition befindet, kehren Sie zum "RUDERGAST"-Modus zurück.

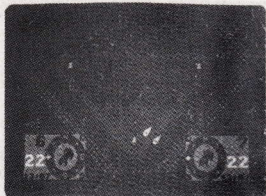


## Arnies Herausforderung für den America's Cup RENNSTRECKEN-MASKEN\*

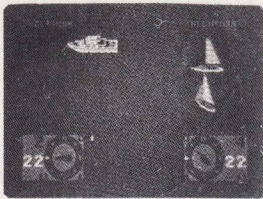
Das eigentliche Spiel wird durch FÜNF (5) MASKEN dargestellt.

### Die Kurs-Maske

Diese Maske identifiziert, von oben gesehen, die relative Position der Yachten auf dem Kurs des America's Cup. Während des Spiels wird diese Maske automatisch etwa jede Minute einmal ca. 4 Sekunden lang angezeigt, sofern nicht irgendeine andere Maßnahme dazwischenkommt.



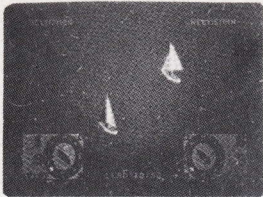
**HINWEIS:** Acten Sie besonders auf **WETTERÄNDERUNGEN** (**WINDDREHUNGEN**).



### Die Start-Maske

Identifizierung der **PLATZMANÖVER** und des **STARTBOOTS**.

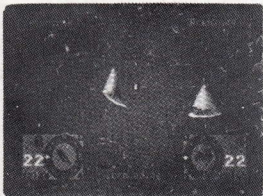
Diese Maske rollt, um den **"RENN"**-Modus widerzugeben, wobei zwei Yachten um die Rennstrecke segeln.



### Der geteilte Bildschirm

Diese Maske wird automatisch erstellt, wenn die Yachten zu weit voneinander entfernt sind, um zusammen auf dem Bildschirm zu erscheinen. Der **VERTEIDIGER** wird auf der **LINKEN**, der **HERAUSFORDERER** auf der **RECHTEN** Seite angezeigt. Jeder Spieler kann eine "Minikurs"-Maske aufrufen, um seine relative Position zu identifizieren, indem er den Feuerknopf auf dem Joystick drückt, der sich im **RUDERGAST**-Modus in der Mittelposition befindet.

**HINWEIS:** Das derzeitige Rennen kann jederzeit durch Drücken der **RETURN**-Taste abgebrochen werden. Dies bringt Sie zur Maske **RENNERGEBNISSE**.



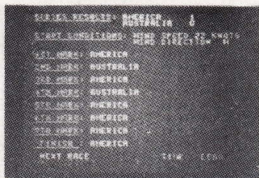
### Die Bojen-Maske

Diese Maske gibt Ihnen eine klare Sicht einer oder beider Yachten beim Umsegeln von **"MARKIERBOJEN"**. Dies stellt eine kritische Phase der taktischen Tätigkeit dar, während der gewöhnlich die Besegelung geändert werden muß. Diese Maske hat den Vorrang gegenüber allen anderen, wenn sich eine Yacht in unmittelbarer Nähe irgendeiner Boje befindet.

Sie erhalten Hilfe auf dem Bildschirm durch:

- einen **MARKIERPFEIL**, der die Richtung der nächsten **MARKIERBOJE** bezeichnet, die Sie ansteuern.
- eine **SKALA FÜR JEDEN SPIELER**, die folgendes angibt:  
 Windgeschwindigkeit und -richtung  
 Bootgeschwindigkeit und -richtung  
 für das Rennen abgelaufene Zeit  
 derzeitige Teilstrecke des Rennens

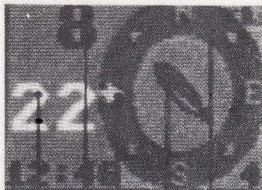
- c) **"MELDUNGEN"**, die angezeigt werden und Änderungen in Bedingungen oder Besegelung in bezug auf die aktuelle Teilstrecke des Rennens identifizieren. Konzentration ist von entscheidender Bedeutung, besonders was "Winddrehungen" oder taktische Maßnahmen Ihres Gegenspielers anbetrifft..



### Während des Spielens

Sie erhalten dieselben Informationen, um taktische Entscheidungen zu treffen, wie die Skipper von 12er-Yachten bei Regatten - also wünschen wir Ihnen gute Fahrt.

Dieser **THEORETISCHE FÜHRER FÜR DEN AMERICA'S CUP** vermittelt Ihnen die meisten Informationen, die Sie brauchen, um ein erfolgreicher Skipper zu sein. Der Modus **"EIN MITSPIELER"** ermöglicht Ihnen, sich in allen Aspekten des Spiels zu üben und Geschick zu entwickeln.



### Rennergebnisse

Nach Abschluß jedes Rennens erscheinen die **"RENNERGEBNISSE"**. Sie treffen Ihre Wahl, indem Sie den Joystick **AUFWÄRTS/ABWÄRTSBEWEGEN** und drücken dann den Feuerknopf, um folgendes anzuzeigen:

1. **RENNERGEBNISSE** -vollständige Resultate des letzten Spiels der Serie sowie Serienstatus. Danach entscheiden Sie sich entweder für 2 oder für 3.

2. **NÄCHSTE REGATTA** -beginnt das nächste Rennen in dieser Serie.

3. **NEUE SERIE**-löscht die gesamte vorherige Serie und beginnt eine neue Serie.

Wenn Sie nach dem Laden des Spiels oder nach der Auswahl von 2 oder 3 nichts tun, beginnt der Modus **VORFÜHRUNG** und läuft weiter, bis Sie die **LEERTASTE** drücken. (Wenn Sie auf diese Weise zum Modus **VORFÜHRUNG** gelangen, wird eine neue Serie begonnen.)

\*Abbildungen sind der Version für den Commodore 64 entnommen.

### AMERICA'S CUP -Ladeanleitung

#### CBM 64

Diskette: Tippen Sie **LOAD** **"\***", **8**, **1** und drücken dann die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt jetzt automatisch.

Kassette: Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP**. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihren Datenrekorders.

#### SCHNEIDER

Diskette: Tippen Sie **RUN** **"A/E"** und drücken danach die **RETURN**-Taste.

Kassette: Drücken Sie die Tasten **CTRL** und **ENTER** herunter.

Drücken Sie danach die **PLAY**-Taste Ihren Datenrekorders.