

REGATES

J E U D E S I M U L A T I O N



M05

T07⁷⁰

450031

JEAN-CHRISTOPHE
NINET



De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©,
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression,
ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir
est strictement interdite sous peine de poursuite
Copyright © 1985 by VIFI INTERNATIONAL
17 rue d'Uzes / 75002 PARIS

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
M05 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN « CASS: » puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

REGATES

J.-C. NINET

	Page
CARACTÉRISTIQUES	3
LE BUT DU JEU	4
LA LEÇON DU SKIPPER	4
1. Les allures	4
2. L'amure	6
3. Loffer, abattre	6
4. Border, choquer	6
5. La voilure	7
6. Le spinnaker	7
7. Le mouillage	7
REMARQUES CONCERNANT LA PLANCHE A VOILE	8
LE DÉROULEMENT DU JEU	8
LA FIN DU JEU	11
ANNEXE	12

Type de jeu : jeu de simulation.

Nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs.

Age : à partir de 12 ans.

Utilisation : clavier ou manettes de jeu.

LE BUT DU JEU

Promu au grade de capitaine, vous avez le choix entre diriger une planche à voile ou un trimaran, suivre un parcours imposé ou participer à une régata libre.

Seul maître à bord, vous indiquez les différentes manœuvres à accomplir à l'aide du clavier ou des manettes de jeu.

Le gagnant est évidemment le premier arrivé à la bouée finale. Mais avant de vous jeter à l'eau, il serait bon de suivre la leçon du Skipper afin de vous familiariser avec les termes utilisés habituellement par les "vieux loups de mer".

LA LEÇON DU SKIPPER

1. LES ALLURES.

— Le près :

Il est possible, avec un voilier, d'aller dans la direction d'où vient le vent. Cependant, l'angle que le bateau fait avec le vent ne peut être inférieur à 45° . Cette allure s'appelle le "près".

Si l'angle devient inférieur à 45° , le nez du bateau pointe directement vers le vent et les voiles ne portent plus ; on dit qu'elles *fasseyent*. Le bateau est alors *vent debout*.

— Le vent de travers :

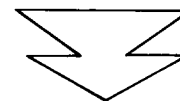
Au vent de travers, le vent est strictement perpendiculaire au bateau.

— Le grand largue :

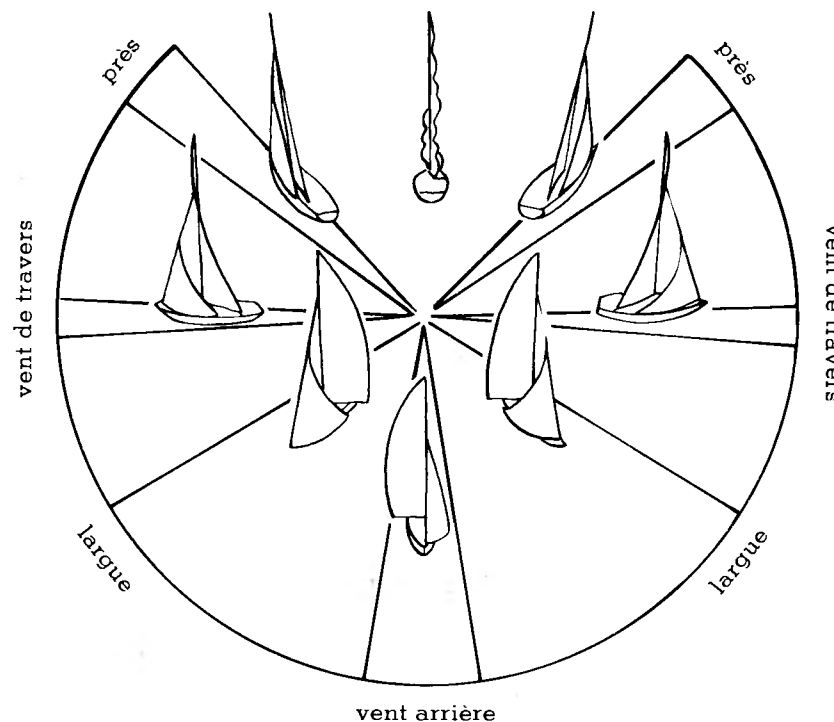
Le bateau fait alors un angle de 135° avec le vent, cela signifie également qu'il reçoit le vent de $3/4$ arrière.

— Le vent arrière :

Le bateau va dans la même direction que le vent. Il est tout simplement poussé par le vent. Comme le *grand largue*, c'est une *allure portante*.



vent debout



2. L'AMURE.

Toutes ces allures peuvent être prises avec le vent venant soit sur le côté droit, soit sur le côté gauche du bateau. Dans le premier cas, on dit que le bateau est *tribord amure* et dans le second cas qu'il est *babord amure*.

3. LOFFER, ABATTRE.

Imaginez que vous naviguiez vent de travers. Si, en manœuvrant la barre, vous mettez le bateau au près, vous le rapprochez de l'origine du vent : vous *loffez*.

Au contraire, si vous mettez le bateau au grand large, puis au vent arrière : vous *abattez*.

Lorsque vous êtes au près, vous allez en loffant mettre le bateau vent debout, puis au près sur l'autre amure (de l'autre côté du lit du vent), vous avez fait ainsi un *virement de bord*.

Si vous voulez atteindre un point situé exactement dans la direction d'où vient le vent, il faut partir au près (à 45° de cette direction), puis virer de bord pour repartir à 45° de l'autre côté du lit du vent, c'est-à-dire au près sur l'autre amure. Les virements de bord successifs vous mèneront au point désiré. Cela s'appelle *louvoyer*.

Lorsque vous êtes au vent arrière, si vous abattez encore, la grand voile passe de l'autre côté du vent. Vous êtes toujours au vent arrière mais sur l'autre amure. Vous venez de réaliser un *empannage*. Si vous maintenez la barre dans le même sens, vous continuez votre rotation et remontez vers le vent, donc vous loffez.

4. BORDER, CHOQUER.

Sur un voilier, les voiles sont le plus souvent au nombre de deux : un voile à l'avant, le foc et une voile à l'arrière, la grand voile. Ce type de gréement est appelé *sloop*.

Les écoutes des voiles sont les cordes ou *bouts* qui permettent de tirer sur les voiles ou de les relâcher. Dans le premier cas, on dit que l'on *borde* la voile et dans le second cas, que l'on *choque*.

En règle générale, plus le bateau remonte au vent, plus il faut border les voiles pour lui conserver sa vitesse. Par conséquent, au près les voiles sont très bordées, alors qu'au vent arrière elles sont totalement choquées.

5. LA VOILURE.

A l'aide du système de prise de *ris* pour la grand voile et des changements de foc pour la voile avant, il est possible d'augmenter la surface de la voilure (= envoyer de la toile) ou de la diminuer (= réduire la voilure).

Dans le cadre de ce logiciel, on va considérer quatre types de voilure, de la plus grande à la plus petite :

- Toute la toile,
- Avec un ris,
- Avec deux ris,
- Avec tourmentin.

LE SPINNAKER.

Le spinnaker ou *spi* est cette grosse voile en forme de ballon que l'on peut voir à l'avant des voiliers. Il en augmente sensiblement la vitesse.

Il n'est utilisable qu'aux allures portantes : travers, grand large et vent arrière.

Au près, il se déchire ou s'enroule autour de l'étai. Il faut donc le descendre (ou l'affaler) avant de passer au près.

7. LE MOUILLAGE.

C'est le terme utilisé pour désigner le fait de jeter l'ancre. Le bateau s'immobilise et se met dans le lit du vent.

REMARQUES CONCERNANT LA PLANCHE A VOILE

Elle fonctionne selon les mêmes principes. Il est possible de loffer et d'abattre mais, en l'absence de barre, la planche est dirigée par une simple inclinaison en avant ou en arrière du mat.

Pour border ou choquer, on agit directement sur un *wishbone*. Il n'est par contre pas possible d'augmenter ou de diminuer la voilure en cours de navigation.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Le programme commence par un menu initial permettant de choisir entre :

1. La planche à voile
2. Le trimaran.

Appuyez sur la touche du clavier correspondant à votre choix.

L'écran suivant vous offre la possibilité de régler vous-même la force du vent et celle du courant, en tapant sur le chiffre correspondant à la force que vous désirez, puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**, pour valider votre réponse :

- Force du vent (1 à 9),
- Force du courant (1 à 6).

Un paysage apparaît alors sur l'écran. L'appui sur la touche **R** vous permet de participer tout de suite à la régatée.

L'appui sur n'importe quelle autre touche fait apparaître le tracé d'un parcours imposé. Lorsque vous avez bien mémorisé le parcours imposé, appuyez de nouveau sur une touche quelconque le parcours s'efface et la régatée commence.

Deux bateaux, un jaune et un bleu ciel apparaissent au mouillage entre les deux bouées du bas. Deux bandeaux verticaux situés de chaque côté de l'écran permettent de piloter les bateaux, le bandeau de gauche gérant le bateau jaune et le bandeau de droite gérant le bateau bleu ciel.

Chaque bandeau se décompose de la manière suivante :

- L = Loffer
- A = Abattre
- B = Border
- C = Choquer
- E = Envoyer de la toile
- R = Réduire la voilure
- S = Envoyer ou affaler le spi
- M = Mouiller.

Si vous jouez avec des manettes de jeu, la poussée en avant ou en arrière de la poignée sélectionne la lettre choisie et l'appui sur le bouton **ACTION** déclenche la manœuvre choisie.

Si vous utilisez le clavier, positionnez le curseur sur la lettre choisie en appuyant sur les touches **A** ou **Q**, si vous jouez avec le bateau jaune et sur les touches **↑** ou **↓**, si vous jouez avec le bateau bleu. Pour déclencher la manœuvre sélectionnée, appuyez sur la touche **W**, si vous pilotez le bateau jaune ou sur la touche **ENTRÉE** si vous jouez avec le bateau bleu.

Pour faire démarrer la régatée, les bateaux étant au mouillage, appuyez soit sur **W** (bateau jaune), soit sur **ENTRÉE** (bateau bleu), ou bien encore sur le bouton **ACTION** si vous jouez avec des manettes de jeu.

Maintenant vous êtes seul maître à bord.

Les deux premières lettres de votre bandeau **L** et **A** vous permettent de diriger le bateau.

Les deux suivantes **E** et **C** sont utilisées pour le réglage des écoutes ; celui-ci est très important car il influe beaucoup sur la vitesse du bateau.

Ensuite les lettres **E** et **R** permettent d'augmenter ou de réduire la voilure.

Plus le vent est faible, plus il est conseillé d'augmenter la voilure. A l'inverse, si le vent est fort, il est préférable de réduire la voilure.

Si vous augmentez trop votre voilure par vent fort, non seulement la vitesse du bateau n'augmente plus mais elle peut même diminuer. Dans un cas extrême, toute la toile avec un vent très fort par exemple, les voiles se déchirent et le bateau, pénalisé, reste immobilisé durant quelques secondes.

L'action sur la lettre **S** permet d'envoyer le spinnaker et un nouvel appui sur la même lettre permet de l'affaler.

Le spi ne peut être envoyé lorsque le bateau est au près. Si vous oubliez cette consigne, un message de rupture du spi s'affiche en bas de l'écran, dans la couleur du bateau concerné.

La dernière lettre, **M**, immobilise le bateau au mouillage.

Une nouvelle action sur **M** le fait repartir au près. Lorsqu'un bateau est au mouillage, aucune autre action que **M** n'est possible (excepté lors du mouillage de départ). Il peut être intéressant de mouiller lorsque le courant est très fort et que le vent est faible.

L'état de la voilure des bateaux est constamment affiché en bas de l'écran : en jaune pour le bateau jaune et en bleu pour le bateau bleu.

Pendant le déroulement de la régates, plusieurs éléments peuvent se modifier de temps à autre. Ce sont :

— La direction du vent indiquée par la rose des vents, située dans le coin supérieur droit de l'écran. Toutefois, le vent vient dans tous les cas d'une direction Nord, c'est-à-dire du haut de l'écran.

— La force du courant, indiquée en force en haut de l'écran.

— La force du vent, indiquée en nœuds et en force en bas de l'écran.

La direction du courant, qui reste constante, est également indiquée en haut de l'écran.

Le fonctionnement est identique pour la planche à voile, mais seules sont disponibles les actions : **L**, **A**, **E** et **C**.

ATTENTION! DERNIERS CONSEILS!

● Il est conseillé de contourner largement les obstacles : bouées, bateau de l'adversaire ou côtes, sous peine de pénalité (immobilisation pendant plusieurs secondes) pour collision. Dans ce cas, il faut profiter de ce temps de pénalité pour diriger le bateau dans une direction qui lui permette de se dégager totalement, ceci en utilisant les actions **L** ou **A**.

Si vous ne procédez pas ainsi, une nouvelle collision risque de se produire.

● Une pression très courte sur le bouton **ACTION** ne déclenche qu'une seule action. De même, une poussée rapide sur la manette ne déplace le curseur que d'une seule lettre sur le bandeau vertical. En agissant de façon prolongée, on enchaîne plusieurs actions ou plusieurs déplacements de lettres.

● Pour passer d'une amure sur l'autre, il faut soit loffer au maximum pour virer de bord puis abattre, soit abattre jusqu'au vent arrière puis abattre à nouveau pour empanner et loffer.

Le gagnant est le premier arrivé au but fixé par les joueurs, s'il s'agit d'une régates libre. Si vous avez choisi le parcours imposé, vous devez effectuer de trois à dix fois le parcours, selon la force du vent. Dans ce cas également le gagnant est le premier arrivé.

L'appui sur la touche **RAZ** vous permet d'interrompre la partie quant vous le désirez en vous ramenant au menu initial, c'est-à-dire au choix de l'embarcation : planche à voile ou trimaran.

Bon courage et bon vent!

● "Régates" est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette. Les enregistrements de la face A sont compatibles avec le système T07 et T07/70 et ceux de la face B avec le système M05.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec "Régates", il pourra relever le numéro du compteur du lecteur de programmes, lors du chargement de chaque enregistrement et compléter le tableau ci-dessous :

	Face A	Face B
EN-TÊTE		
Régates
EN-TÊTE		
Régates

● Pour retrouver directement le jeu, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le lecteur et chargez le programme comme il est expliqué à la page "Mise en marche du système".

ATTENTION!

Pour le système T07 et T07/70 : Face ROUGE
Pour le système M05 : Face VERTE

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- du magnétophone ;
 - d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
 - nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;
- de la cassette :
 - ne pas toucher la bande avec les doigts ;
 - protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
 - éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1. Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuites.

2. Conditions de garantie.

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.