

rejos para la próxima ronda de la regata, y al final de la competición obtendrás una puntuación para clasificar tu labor. ¡Feliz regata!

Nota: Con el propósito de hacer este juego accesible, se han incorporado una serie de características que no están a disposición de los navegantes profesionales, tales como los indicadores de velocidad. También la acción ha sido condensada para enfatizar los puntos más característicos de la navegación. Es de esperar que estas incorporaciones faciliten jugar con este programa y, en cierto modo, consigan potenciar el componente real del juego.

TERMINOLOGIA

LOA.—Longitud de la eslora.

LWL.—Línea de flotación.

Freeboard.—Altura lateral del barco desde la línea de flotación hasta la cubierta.

Wings.—Una quilla con wings (alas) aumenta la estabilidad de la embarcación y permite que la nave adquiera más potencia al virar.

Vela de foque.—La vela de foque es como un paracaídas, una vela que puede elevarse a favor del viento (por ejemplo, el espacio de una bordada cuando el viento se dirige hacia ti).

TRUCOS DE NAVEGACION

El diseño es muy importante y puede dar origen a grandes cambios al manipular tu embarcación. Es una buena idea seleccionar el nivel más alto sólo para ver los diseños de los mejores barcos.

Cuando la velocidad es alta, los virajes son muy importantes, y especialmente con las ráfagas de viento. Se busca un cambio de vien-

to para conseguir una línea de viraje mejor. También la vela de foque debe usarse con poca frecuencia, especialmente con vientos altos. Usala sólo si el viento se dirige directamente hacia ti.

Es necesario que el jugador experimente con el diseño del barco para ver qué efectos tienen las diferentes variables. Un ejemplo: al aumentar la LOA, aumenta la superficie de navegación y la resistencia al agua, pero disminuye la maniobrabilidad.

Cuando rodeas una boya, comprueba que te aproximas con un ángulo que te permite girar hasta la otra cara. Si intentas acercarte demasiado, pasarás de largo.

Para aumentar la emoción del juego, la resistencia frente al viento y al agua puede reducirse mucho para imitar o incluso exceder la velocidad del viento al virar (una característica especial de la navegación con hielo).

Si excedes la velocidad del viento, entonces el lector de la dirección del viento cometerá errores si giras porque estás moviéndote con el viento, pero más deprisa que el viento. Esto te dará una lectura de la dirección en contra cuando en realidad estás a favor del viento. La verdadera orientación debe ser recordada en todo momento para desplegar la vela de foque cuando sea necesario.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10 - 5º dcha.

28001 Madrid



SAILING

**Instrucciones para
Commodore 64/128
en cinta y disco,
Amstrad CPC
en cinta y disco,
Sinclair ZX Spectrum
48 K/128 K/+**

PROEIN SOFT LINE
Velázquez. 10-5º dcha.
28001 Madrid

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: Escribe LOAD"" y luego pulsa ENTER.

CBM 64 con cassette: Pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo; después pulsa PLAY.

Amstrad CPC con cassette: Pulsa CTRL y la más pequeña de las teclas ENTER al mismo tiempo; luego pulsa PLAY.

Amstrad CPC con diskette: Escribe RUN " SAIL y pulsa ENTER.

PARA JUGAR SIN JOYSTICK

Q = arriba.

A = abajo.

O = derecha.

ESPACIO = disparo.

OTRAS TECLAS

Spectrum: Cambiar de nivel = joystick izquierda/derecha o las teclas O, P. FX sí/no = F. Pausa/continuar = H.

Commodore: Cambiar de nivel = F5. Sonido sí/no = F3. Música sí/no = F1. Pausa/continuar = RUN/STOP.

Amstrad: Cambiar de nivel = joystick izquierda/derecha o las teclas O, P. FX sí/no = F. Pausa/continuar = H. Música sí/no = M.

INTRODUCCION

SAILING es un juego de estrategia y simulación diseñado para proporcionar la emoción de las competiciones de yates de alto nivel. Necesitarás todo tu ingenio como diseñador de barcos para tomar parte en este evento internacional, ¡antes aun de que empiece la regata!

Como llegas al agua atravesando olas de 20 pies, verás a tu contrincante rodeando la boya. ¿Has conseguido el nivel para alcanzarle? ¿Se ajusta tu diseño a las condiciones? Todo está en tus manos. ¡Prepárate para la regata del siglo!

EMPEZANDO

En la pantalla inicial debes seleccionar el nivel para empezar y si deseas oír o no la música y los efectos de sonido (excepto para Spectrum). El nivel representa la etapa en la que te incorporas a la competición y lo lejos que está la meta a alcanzar.

Después de elegir las condiciones anteriores, pulsando el disparo pasas a la pantalla de diseño.

DISEÑO

Esta pantalla muestra una imagen azul de tu embarcación y te permite modificarla para adecuarla a las condiciones climáticas (el pronóstico meteorológico aparece en la parte inferior de la pantalla). Después de escoger un nombre para tu barco (con el teclado) y una nacionalidad, emprenderás la dura tarea de diseñar tu bote. Utilizando el teclado o el joystick puedes cambiar LOA, la LWL, la Freeboard y el Mast, así como añadir alas a la quilla y cambiar el material del casco. Para escoger correctamente el diseño según las condiciones atmosféricas, debes pensar cuidadosamente. Por ejemplo, al incrementar la longitud aumenta la superficie de navegación, pero disminuye la maniobrabilidad. Añadir alas proporciona mayor estabilidad, pero también aumentará el rozamiento con el agua. Sólo tendrás que experimentar con diferentes dise-

ños en diferentes condiciones para conocer mejor los equipos. En una carrera corta, tener el mejor diseño puede marcar la diferencia entre la victoria y la derrota.

Cuando estés satisfecho con el diseño, selecciona RACES y pulsa el disparo para llegar a la competición.

CLASIFICACION DE LA REGATA

Al comenzar cada regata aparecerás en dicha clasificación, donde se muestra tu barco iluminado y también el de tu próximo contrincante. Esto ocurre así porque en las posiciones inferiores tienes la posibilidad de subir dos lugares por encima de ti moviendo el cursor arriba/abajo. Para ayudarte a decidir con quién cambiar puedes ver una imagen azul de tu contrario moviendo a derecha/izquierda. El disparo te devolverá a la clasificación de la liga. Esto también supone que puedes observar los distintos diseños de los barcos en las diversas condiciones atmosféricas.

Una vez hayas seleccionado a tu contrincante, presionando FIRE te situarás en la línea de salida junto a tu oponente y encabezarás la primera boya.

NAVEGANDO

La pantalla, durante la regata, está dividida en dos mitades. La mitad superior es la vista desde la proa de tu navío, donde podrás ver a tu contrincante (si está frente a ti). La mitad inferior contiene los indicadores de tu embarcación, que son vitales para navegar lo mejor posible.

En la parte izquierda están las medidas del viento: la velocidad absoluta del viento y la dirección relativa del viento, que muestra la

incidencia de éste en las embarcaciones que necesitan instructores.

En el centro, los dos indicadores muestran la orientación y velocidad del barco, mientras que a la derecha el radar indica la posición respecto del curso (el norte está arriba). Tu barco aparece en un curso parpadeante, mientras que el barco del contrario aparece sin parpadeos. También verás en la pantalla las tres boyas, la próxima parpadeando. Las boyas deben ser rodeadas siempre en sentido contrario a las agujas del reloj.

La línea inferior muestra el estado actual de la vela de foque (la vela que se utiliza para conseguir más potencia al navegar con el viento a favor).

Se verifica con joystick (C64) o con teclado/joystick (Spectrum/Amstrad), el control de la mano en el timón y de la vela de foque izada/arriada. Esto se consigue pulsando el disparo y girando el joystick en el sentido contrario a las agujas del reloj para subir y en el sentido de las agujas del reloj para bajar. Con teclado, esto significa pulsar arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, etc., en rápida sucesión, en el sentido contrario al de las agujas del reloj, y viceversa para el efecto contrario (con práctica, es posible efectuar los cambios de navegación rápidamente).

Mientras sopla el viento no puedes controlar la dirección, y tan pronto como cambie el rumbo quedarás fuera del curso (el viento está constantemente intentando virar el barco hacia una u otra dirección).

Tan pronto como un barco haya completado su curso o haya sido descalificado (no debes salir de los límites del radar), el juego vuelve a la clasificación de la regata. Después de cinco días de navegación, te será concedida una semana para reajustar tus apa-