

## **Assistenza. Supporto tecnico**

In caso di difficoltà nell'installazione o nella messa in funzione di Virtual Skipper 2, vi preghiamo di contattare i nostri servizi tecnici, tramite e-mail o telefono. Sul sito [www.virtualskipper2.it](http://www.virtualskipper2.it) troverete una risposta a tutte le vostre domande (FAQ – Frequently Asked Questions ).

## **Testo di introduzione**

Benvenuti in Virtual Skipper 2, la nuova versione del famoso simulatore di regata 3D in tempo reale.

Grazie alla qualità della grafica ed al realismo della simulazione, potrete provare tutte le emozioni della regata di alto livello, con regole di gara gestite in tempo reale.

Solo contro il vostro computer, in due su uno schermo diviso o in tanti in rete ed in Internet, potrete disputare delle gare che vedono impegnati fino a otto giocatori. Salirete a bordo del meraviglioso Melges 24<sup>TM</sup>, del poliedrico ed efficiente Offshore Racer, dell'ACC<sup>TM</sup>, la barca della Coppa America, e del trimarano Open 60, la formula uno dei mari. Il vostro terreno di gioco ? La baia di Quiberon, in Francia, le Needles in Inghilterra, la Baia di Hauraki in Nuova Zelanda, la Baia di San Francisco negli Stati Uniti, Porto Cervo in Italia, insomma gli specchi d'acqua più mitici, tutti fedelmente riprodotti in 3D.

State pronti. Sta per essere sparato il colpo di cannone! Vedrete le vostre vele che sventolano e si gonfiano, vedrete formarsi sulla superficie dell'acqua raffiche di vento e vortici ed il vostro equipaggio che si mette all'opera sul ponte.

Prendete bene il vento, manovrate il timone con destrezza, rispettate le regole di gara ... e collegatevi alla più grande comunità velistica! Oltre 120,000 giocatori in tutto il mondo.

Preparatevi a vivere un'esperienza di gioco senza pari e... che il vento vi assista!

## Sommario

Leggere prima di utilizzare il videogoco \_\_\_\_\_

Avvertenze contro l'epilessia

La pirateria

Procedura di installazione \_\_\_\_\_

Come installare Virtual Skipper 2

Disinstallare il gioco

Avvio di Virtual Skipper 2

Utilizzo dei menu \_\_\_\_\_

Utilizzo del mouse

Utilizzo della tastiera

Iniziate la regata \_\_\_\_\_

Imbarco immediato

Menu principale – Modalità del gioco \_\_\_\_\_

Modalità Giocatore Singolo

Regata singola

Campionato

Modalità Multigiocatore

Multigiocatore in rete

Multigiocatore via Internet

Due giocatori sullo stesso schermo

Le barche \_\_\_\_\_

Tipo di regata e numero dei concorrenti

Descrizione e scelta delle barche

Scelta della barca

Scelta delle barche avversarie

Parametrizzazione delle regate \_\_\_\_\_

Numero di giri

Lunghezza delle regate

Tempo prima della partenza

Livello di gioco

Gli specchi d'acqua \_\_\_\_\_

La Baia di Quiberon in Francia

I Needles in Inghilterra

La Baia di Auckland in Nuova Zelanda

La Baia di San Francisco negli Stati Uniti

Porto Cervo in Italia

Situazione metereologica \_\_\_\_\_

La forza del vento

Il tempo in generale

L'andamento dei venti  
Il mare

L'interfaccia

---

Gli strumenti di bordo  
Il sottoprogramma navigatore  
Il sottoprogramma ISAF™  
Il sottoprogramma Chat

Mettere in funzione la macchina fotografica, scattare delle foto

---

Glossario

---

Opzioni

---

Crediti

---

## Leggere prima di utilizzare il videogoco

### **Avvertenze relative all'epilessia**

Leggere prima che il gioco sia utilizzato da voi o dai vostri bambini.

Alcune persone sono soggette a crisi di epilessia o a perdita di conoscenza in presenza di certi tipi di luci lampeggianti o di elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Queste persone possono avere delle crisi guardando alcune immagini televisive o giocando con videogiochi. Questi fenomeni possono comparire anche quando il soggetto non ha precedenti medici di questo tipo o se non è mai stato colpito da crisi epilettiche. Se voi o un componente della vostra famiglia avete già presentato dei sintomi connessi all'epilessia (crisi o perdita di conoscenza) in presenza di stimoli luminosi, consultate il medico prima di utilizzare il gioco. Si consigliano i genitori di prestare attenzione ai loro figli quando utilizzano i videogiochi. Se voi o vostro figlio presentate uno dei sintomi seguenti: vertigini, disturbi della vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disturbi dell'orientamento, movimenti involontari o convulsioni, interrompete immediatamente il gioco e consultate un medico.

Precauzioni da osservare sempre quando si utilizza un videogioco:

- . non state troppo vicino allo schermo
- . utilizzate i videogiochi preferibilmente su uno schermo di piccole dimensioni
- . evitate di giocare se siete stanchi o se non avete dormito abbastanza
- . giocate in un ambiente ben illuminato
- . durante il gioco, concedetevi delle pause da dieci a quindici minuti ogni ora

### **La pirateria informatica**

Qualsiasi riproduzione non autorizzata totale o parziale di questo prodotto o di marchi depositati costituisce reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli autori, gli editori ed i distributori autorizzati di questo prodotto. Se ritenete che questo prodotto sia una copia illegale o se siete in possesso di informazioni su prodotti pirata, contattate il nostro servizio consumatori.

## Procedura di installazione

Attenzione!

Per giocare a Virtual Skipper 2 dovete avere almeno la seguente configurazione:

Windows 98, 2000, XP, ME  
Pentium II 450  
64 MB Ram  
scheda 3D 32 MB (16 MB AGP)  
scheda audio Direct X8.1  
Modem 56K  
Lettore CD-Rom

**Tuttavia consigliamo la configurazione seguente :**

Windows 98, 2000, XP, ME  
Pentium III 800  
128 MB Ram  
Scheda 3D 64 MB (16 MB AGP)  
Scheda audio Direct X8.1  
Modem 56K  
Lettorede CD-Rom

### **Come installare Virtual Skipper 2**

Inserite il CD nel lettore e seguite le istruzioni sullo schermo.

Se dopo aver inserito il CD Rom nel lettore non compare alcuna finestra, attenetevi alla seguente procedura :

- 1) Doppio click sull'icona Risorse del computer situata sul desktop
- 2) doppio click sull'icona CD Rom per lanciare l'installazione

Seguite poi le istruzioni del programma d'installazione

### **Disinstallare Virtual Skipper 2**

Per disinstallare Virtual Skipper 2 seguire la seguente procedura :

- 1) Cliccate sul pulsante Avvio del vostro computer
- 2) Selezionate "Duran", poi "Virtual Skipper 2"
- 3) Cliccate sull'icona « Disinstalla »

## Avvio di Virtual Skipper 2

Per avviare il gioco, cliccate sul tasto "Avvio" del computer, selezionate "Duran" e poi cliccate su "Virtual Skipper 2". Dopo una breve sequenza di introduzione (che può essere interrotta premendo il tasto « Esci ») compare il menu principale.

## Utilizzo dei menu

Potete utilizzare i menu sia con il mouse sia con la tastiera.

### Utilizzo della tastiera

Utilizzate le frecce destra e sinistra per far scorrere le icone o i testi fino a quando appare in primo piano o viene sottolineato in giallo quello che avete scelto, poi premete il tasto "Invio" per confermare la vostra scelta e passare alla schermata successiva. Il tasto "Esci" della tastiera o il pulsante "indietro" sullo schermo vi permettono di tornare alla schermata precedente. Tutte le vostre scelte sono memorizzate schermata dopo schermata. Potete dunque muovervi liberamente all'interno dei menu: le vostre opzioni saranno mantenute.

### Utilizzo del mouse

E' sufficiente puntare l'icona o il testo desiderato e cliccare per selezionare, fare scorrere una lista di elementi o confermare una scelta.



## Iniziate subito la regata, poi leggete

### I DOPO IL MENU PRINCIPALE, SELEZIONATE « IMBARCO IMMEDIATO ».

Se avete già impostato una o più regate, l'ultima che è stata creata sarà lanciata come "imbarco immediato".

Se giocate per la prima volta, entrerete direttamente sullo specchio d'acqua di Porto Cervo e potrete regatare immediatamente sulla barca ufficiale della Coppa America, dell'ACC™ in modalità Match Race (uno contro uno).

#### 1 – Le penalità


Nel corso delle regate imparerete gradualmente a familiarizzare con tutti i comandi dell'interfaccia ed il vostro interesse nel gioco ed il vostro divertimento aumenteranno. Nel frattempo, ecco alcuni comandi essenziali per manovrare la vostra barca:

##### 1.1- La vostra barca

Se utilizzate la tastiera :

Freccia sinistra	Timone a sinistra. La barca vira a babordo.
Freccia destra	Timone a destra. La barca vira a tribordo.
Freccia in basso	Timone a zero. La barca mantiene la sua rotta.

Se utilizzate il mouse, usate la barra che si trova in basso sullo schermo.

	<p>Facendo scorrere il cursore verso sinistra, la barca andrà a sinistra e voi virerete a babordo.</p> <p>Facendo scorrere il cursore verso destra, la barca andrà a destra e voi virerete a tribordo.</p> <p>Posizionando il cursore al centro della barra, azzererete la barra e dirigerete la barca in una direzione precisa. In generale con questo comando si smette di virare di bordo.</p>
---	---

##### 1.2- Issate, ammainate e regolate le vele:

L'ACC™ è dotato di una grande vela (sempre issata) e di 4 vele fissate a prua : il genoa, il trinchetto, lo spinnaker ed il codice 0.

Ogni vela deve essere utilizzata in condizioni particolari, per ottimizzare la velocità della barca.

Quindi, quando siete di bolina, cioè quando la barca procede controvento e la forza del vento è compresa fra forza 3 e forza 5, dovete alzare il genoa.

Se la forza del vento è compresa tra forza 5 e forza 7, dovete issare il trinchetto. Quando siete col vento favorevole (il vento viene da dietro la barca) dovete alzare lo spinnaker. Se la velocità del vento è inferiore a forza 4, vi suggeriamo di alzare il codice 0.

- Il cambio della vela si effettua sulla tastiera o sullo schermo. L'alzata di una nuova vela comporterà l'abbassamento automatico della vela in posizione.

Sulla tastiera:

tasto + della tastiera numerica

issare il genoa

tasto enter della tastiera numerica

issare lo spinnaker





tasto . della tastiera numerica

issare il trinchetto

tasto 3 della tastiera numerica

issare il codice 0

Sulla schermata (in basso a destra) :

		alza lo spinnaker, grande vela simmetrica a forma di pallone. Deve essere issata a pieno vento alle spalle. Attenzione, il trimarano Open 60 non è dotato di questa vela.
		alza il genoa, vela maestra da issare in bolina al di sotto di forza 5.
		alza il gennaker ( chiamato anche codice 0 a bordo dell' ACC ) vela maestra leggera da issare quando ci si trova col vento a favore.
		alza il trinchetto, vela più piccola da issare in caso di forte vento (fra forza 5 e forza 7).

- La regolazione delle vele :

Una barca procede correttamente quando è ben posizionata rispetto al vento e quando le sue vele sono regolate bene. Se navigate di bolina le vele devono essere cazzate : se navigate col vento favorevole devono essere lascate.

Potete scegliere la **modalità automatica** e non dovrete quindi regolare niente, oppure scegliere la **modalità manuale**. Per far questo, premete il tasto « bloc num » della tastiera.

tasto / della tastiera numerica

cazzare le vele

tasto \* della tastiera numerica

lascare le vele

L'interfaccia.

Facendo scorrere il vostro cursore verso l'alto, lascherete le vostre vele; facendolo scorrere verso il basso cazzarete le vostre vele.

All'inizio, se non padronegiate tutte le sottigliezze dell'angolo del vento e se siete in modalità automatica per la regolazione delle vele, seguite questa semplice regola:

**Orientate semplicemente la barca in maniera che la freccia che si trova vicino alla barca sia verde !**

### 1.3- Regatate rispettando le regole di gara internazionali:



Un « giudice » virtuale (ma imparziale!) osserva la gara ed attribuisce delle penalità ai giocatori che infrangono le regole di gara (cf. capitolo regole di gara)

Per esempio urtare un elemento del percorso o entrare in collisione con un avversario « prioritario » (la cui vela è colorata di rosso) indurrà immediatamente il giudice ad infliggervi una penalità. Un cerchietto rosso contrassegnato da un 360 appare e resta visibile sul lato destro dello schermo.

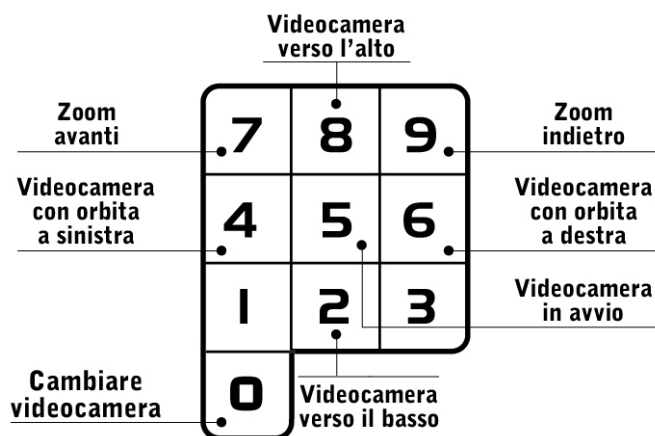
Se il giudice vi infligge una penalità, dovrete effettuare un giro su voi stessi (un 360 in gergo). Durante questo giro perderete qualsiasi precedenza sulle altre barche, fate dunque attenzione a non trovarvi sulla rotta di uno dei vostri avversari. Appena inizierete il vostro '360' il cerchietto 'penalità' sbiadisce, per poi sparire completamente. Avete così riparato al vostro errore.

**Per conoscere tutte le procedure relative alla partenza, leggete il capitolo sulle regole di gara ISAF.**

Con questi pochi comandi, potete già allinearvi in questa prima regata e poi in quelle che preferite!

## 2 – Un altro comando utilissimo:

Diverse telecamere posizionate attorno alla vostra barca vi permettono di tenere d'occhio i vostri avversari e gli eventuali ostacoli. In regata è indispensabile per la vostra sicurezza prestare attenzione a ciò che accade attorno alla vostra barca. E' l'unico modo per evitare collisioni con altre barche o con scogli affioranti .



Per conoscere tutti i comandi del gioco, consultate il capitolo Interfaccia. Vi troverete altre informazioni certamente molto utili alla vostra navigazione.

## Menu principale – Modalità del gioco

### I Modalità Giocatore Singolo

Accessibile dal menù principale, la modalità Giocatore Singolo vi propone di giocare da solo contro il computer e di partecipare a diversi tipi di regata: una regata singola ed un campionato.

#### 1- Regata singola



Scegliendo « regata singola » avvierete la regata in flotta ed in Match Race. La schermata del menù « regata singola » è suddivisa in tre finestre.

- La prima in alto a sinistra vi permette di scegliere lo specchio d'acqua su cui volete iniziare la regata (cfr. capitolo superfici d'acqua).
- La seconda finestra a destra dello schermo è divisa in tre parti.
  - In alto parametrizzate la vostra situazione metereologica scegliendo il tempo in generale e la forza del vento (cf. capitolo situazione metereologica).

- Al centro definite il vostro percorso scegliendo la lunghezza ed il numero di giri della vostra regata, il tempo di partenza davanti alla linea ed il livello di gioco (cf. capitolo regate).
  - In basso determinate il tipo di barca su cui disputerete la vostra regata ed il numero dei concorrenti. Attribuite una nazionalità, un colore ed un nome a ciascuno dei vostri concorrenti cliccando su « configurazione dei concorrenti » (cf. capitolo barca).
- Nella terza finestra in basso a sinistra dello schermo, personalizzate la vostra barca assegnandole una nazionalità, un colore ed un nome (cf. capitolo barca).

Appena siete pronti, cliccate su “inizia” in basso a destra dello schermo per lanciare la partita.

***Attenzione, all’installazione del gioco la modalità regata singola è ridotta. Il gioco verrà totalmente sbloccato giocando e vincendo i quattro campionati.***

## **2- Campionato**

Scegliete il pulsante « Campionato» nel menu “Giocatore Singolo”

Quando disputate un campionato, partecipate a varie regate in flotta (quattro barche) su diversi specchi d’acqua. Ogni gara vi fa acquistare un certo numero di punti in funzione della vostra classificazione. Alla fine di un campionato avrete quindi accumulato un determinato numero di punti che vi posizionerà in un Palmarès. Virtual Skipper 2 propone 4 campionati; siate i migliori fin dall’inizio e le funzionalità del gioco si sbloccheranno.

### **2.1 – Il conteggio dei punti :**

1° : 10 punti

2° : 6 punti

3° : 3 punti

4° : 1 punti

Una tabella dei risultati sarà visibile alla fine di ogni regata ed alla fine di ogni campionato.

### **2.2 Il campionato Melges 24 :**

Questo 1° campionato propone 2 regate in Melges 24. La 1° si svolge a La Trinitè, la 2° a Cowes. I dettagli della regata (Meteo, lunghezza del percorso, numero di giri, livello del gioco, tempo di partenza) sono visualizzati sulla destra dello schermo. Non dimenticate di attribuire un nome, un colore ed una nazionalità alla vostra barca.

### **I premi del campionato Melges 24 (facile) :**

Se vi classificherete al 1° o al 2° posto del campionato Melges 24, vincerete:

- Lo specchio d’acqua di San Francisco
- 4 nuove barche Melges 24

Per lanciare il campionato Melges 24 **selezionate “vai”** in basso a destra dello schermo.

### **2.3 Il campionato Offshore Racer (medio):**

Questo 2° campionato propone 3 regate in Offshore Racer. La 1° si svolge a La Trinitè, la 2° a Cowes e la terza a San Francisco.

#### **I premi del campionato Offshore Racer :**

Se vi classificherete al 1° posto del campionato Offshore Racer, vincerete:

- Lo specchio d'acqua di Auckland
- 4 nuove barche Offshore Racer.

### **2.4 Il campionato ACC (difficile):**

Questo 3° campionato propone 4 regate in ACC. La 1° si svolge a La Trinitè, la 2° a Cowes e la terza a San Francisco e la 4 ad Auckland.

#### **I premi del campionato ACC :**

Se vi classificherete al 1° posto del campionato ACC, vincerete:

- Lo specchio d'acqua di Porto Cervo
- 4 nuove barche ACC.

### **2.5 Il campionato Open 60 (esperti):**

Questo 4° campionato propone 5 regate in trimarano Open 60. La 1° si svolge a La Trinitè, la 2° a Cowes e la terza a San Francisco e la 4 ad Auckland e la 5° a Porto Cervo.

#### **I premi del campionato Open 60 :**

Se vi classificherete al 1° posto del campionato Open 60, vincerete:

- la regolazione del vento a forza 7
- 4 nuove barche Open 60.

***Informazione: non siete obbligati a disputare il vostro campionato in una sola volta; potete iniziare un giorno e concludere tranquillamente il giorno successivo. Virtual Skipper 2 conserva infatti tutti i vostri dati.***



## II LA MODALITA' MULTIGIOCATTORE

Se siete collegati ad Internet, o se il vostro computer fa parte di una rete locale, potete giocare a Virtual Skipper 2 contro altri giocatori.

Potete anche scegliere di giocare in due su uno stesso schermo diviso.

Per far questo, cliccate su "multigiocatore" nel menu principale.

### 1- Multigiocatore in rete locale

Se il vostro computer è collegato ad una rete locale, scegliete il tasto « rete locale ».

#### 1.1- La schermata Rete Locale



Questa nuova schermata presenta tre grandi finestre.

- La prima in alto a sinistra "lista di server" mostra le partite in corso (colore rosso) e in creazione (colore verde). Ogni riga di questa finestra riporta il nome del giocatore che l'ha creata, il numero di giocatori già connessi e lo specchio d'acqua su cui si svolge la regata. E' anche specificato il « ping ».

Per informazione, il ping è un numero che permette di valutare il tempo di risposta del server.

Più piccolo è il ping, più veloce è la connessione.

- La seconda finestra in basso a sinistra del vostro schermo “giocatori iscritti” riporta il nome, la nazionalità ed il colore della barca di ciascun giocatore iscritto alla partita che avete selezionato nella finestra “lista di server”.
- La terza finestra a destra dello schermo « giocatori connessi » riporta i nomi di tutti i giocatori connessi. Quando il nome è rosso, il giocatore sta giocando una partita e quando il nome è verde il giocatore è iscritto ad una partita non ancora lanciata. Se il nome è bianco, il giocatore non sta né giocando né iscrivendosi.

## 1.2- Connettersi a una partita

Non potete connettervi ad una partita in corso, riportata in rosso sullo schermo. Invece è possibile connettersi ad una partita in creazione. Per fare questo, selezionate una partita “verde” sulla finestra “lista dei server” poi cliccate su “connetti” in basso a destra dello schermo.

Potete anche connettervi ad un giocatore (a patto che il suo nome compaia in verde) cliccando al disotto nella finestra “giocatori connessi”. La partita alla quale è iscritto il vostro amico sarà selezionata automaticamente nella finestra « lista dei server».

Attenzione, il tasto “connetti” non compare sullo schermo se avete selezionato una partita.

Compare dunque una nuova schermata con 3 finestre.



- Quella situata a destra dello schermo presenta una sintesi della partita e non può essere toccata.  
E' possibile che vediate questa sintesi cambiare mentre siete su questa schermata. Dipende dal fatto che il creatore di partita sta parametrizzando la regata che state per giocare.
- La finestra in alto a sinistra mostra la lista completa degli skipper con il loro nome, nazionalità e colore della barca.  
Dovete inserire la vostra iscrizione in questa finestra. Scrivete il vostro nome, scegliete la vostra bandiera ed il colore della vostra barca cliccando sulle icone corrispondenti, poi barrate la casella a destra del vostro schermo per segnalare agli altri giocatori che siete pronti. Tutte queste operazioni vengono svolte in tempo reale, cioè i vostri avversari vedono le vostre modifiche e voi vedete le variazioni di nome, di nazionalità e di colore dei vostri avversari.
- La finestra in basso a destra è una finestra di « chat ». Attraverso di essa potete conversare con i giocatori iscritti alla partita. Digitate il vostro messaggio in basso, poi cliccate su « entra » per confermarlo.  
I vostri avversari riceveranno il vostro messaggio. Tutta la conversazione ed il nome dei giocatori compaiono in questa finestra.

Per saperne di più sulle barche, le regate, le superfici d'acqua ed il meteo, leggete i capitoli seguenti.

Una volta effettuata l'iscrizione, è sufficiente attendere che il creatore della partita la lanci. Vi ritroverete così sulla superficie d'acqua insieme ai vostri avversari, pronto alla partenza.

### **1.3- Create la vostra regata.**

Per creare la vostra regata è sufficiente cliccare sul pulsante « crea » della schermata «rete locale». La schermata successiva presenta esattamente le stesse finestre descritte nel paragrafo «connettersi ad una regata». L'unica differenza è che avete accesso alla finestra di destra. E' qui infatti che parametrizzerete la vostra regata. Non dimenticate di dare un nome alla vostra regata nella parte alta di questo schermo.

Inserite nella finestra in alto a sinistra il vostro nome, la vostra nazionalità ed il colore della vostra barca; in questa stessa finestra compariranno i nomi dei giocatori che si stanno connettendo con la vostra partita.

Appena il numero di giocatori vi soddisfa e dopo aver conversato con i vostri avversari attraverso la finestra «chat», lanciate la partita cliccando su «inizia» in basso a destra della schermata.

*Attenzione, il pulsante « inizia » compare sullo schermo solo nel momento in cui tutti i giocatori hanno barrato la loro casella a destra dello schermo.*

### **1.4- Il pulsante «aggiorna»**

Questo pulsante è molto importante perchè vi permette di aggiornare tutte le informazioni riguardanti le partite create o in fase di creazione ed i giocatori che si iscrivono o si disconnettono.

## **2- Multigiocatore via Internet**

Il bello di Virtual Skipper 2 è la possibilità di disputare regate contro skipper di tutto il mondo! Quindi, la prima cosa da fare è connettervi al sito ufficiale internet [www.virtualskipper2.com](http://www.virtualskipper2.com) ed iscrivervi.

Cliccate poi su « Internet » nel menù più giocatori del gioco.

### **2.1- Registratevi**

Inserite il vostro nome e la vostra password (la stessa che avete utilizzato per iscrivervi sul sito web).

Se avete un proxy, barrate la casella ed inserite comunque il nome e la password del vostro proxy.

*Informazione: il proxy serve da protezione verso l'esterno e ad impedire che gli internauti si connettano alla vostra macchina. Non tutti hanno un proxy, quindi non vi preoccupate se non lo avete!*

Il vostro nome e la vostra password vi consentiranno l'accesso alla « zona di gioco » nel gioco stesso ed anche alla comunità di Virtual Skipper 2 sul sito ufficiale. Potrete trovare il forum, la chat, una zona di download di "Add on" e "patch", l'elenco di tutti i fan club e dei tornei organizzati dai giocatori, l'elenco di tutti gli skipper virtuali con la possibilità di contattarli tramite email: in breve, un vero club virtuale attivo e dinamico!

Per passare alla schermata successiva, cliccate su "Ok".

### **2.2- Create o inseritevi in una partita**

Per creare o connettersi ad una partita su Internet, seguite le stesse istruzioni relative al gioco in rete locale. Fate riferimento al capitolo precedente.

## **3 – In due sullo stesso schermo**

Cliccando sul pulsante « dividi schermo » del menù Multigiocatore accederete ad una pagina simile a quella della "regata singola" del menù Giocatore Singolo. L'unica differenza è che dovete scegliere e parametrizzare 2 barche, poiché siete in due a giocare sullo stesso computer.

Per giocare in due sullo stesso schermo è sufficiente una sola tastiera. Il giocatore n° 1 giocherà usando i tasti specificati in Virtual Skipper 2 e la finestra situata sul lato inferiore della schermata...



**Il giocatore n° 2 giocherà nella finestra situata nel lato superiore della schermata e con i tasti di seguito indicati :**

La vostra barca

S	Timone a sinistra. La barca vira a babordo.
F	Timone a destra. La barca vira a tribordo.
D	Timone a zero. La barca mantiene la sua rotta.
ctrl a sinistra	Raddrizzare il trimarano che si è capovolto

Issate e ammainate le vele:

A	genoa
Z	spinnaker (ACC™, Offshore Racer, Melges 24™)
X	trinchetto
C	codice 0 o gennaker

Regolate le vele :

Q	lasciare/cazzare completamente le vele.
W	modalità automatica
E	cazzare le vele
R	lasciare le vele

Azionare la telecamera :

V	Cambiare videocamera
J	Videocamera con orbita a destra
G	Videocamera con orbita a sinistra
T	zoom avanti
U	zoom indietro
Y	videocamera verso l'alto
N	Videocamera verso il basso
H	Videocamera in avvio

Interfaccia :

Tab	visualizzare o no il nome e la nazionalità delle barche
)	modello di efficacia
zéro	sottoprogramma sbandamento
=	bussola
8	sottoprogramma « ISAF™ »
9	sottoprogramma "navigatore"
7	Chat

*Info : il mouse è lo stesso per entrambi i giocatori.*

*Info : il menu opzioni permette sia al giocatore 1 sia al giocatore 2 di parametrizzare totalmente i propri tasti.*

*Suggerimento : attenti alla configurazione del vostro computer. Sugeriamo di ridurre alcuni parametri di visualizzazione (il mare per esempio) nel menu "opzioni" video.*

## Le barche

Uno dei grandi pregi di Virtual Skipper 2 è mettere a vostra disposizione 4 tipi di barca uno più realistico dell'altro, sia a livello di realizzazione estetica che di simulazione. Anche gli equipaggi sono realistici. Ogni volta che inizierete una manovra, vedrete l'equipaggio mettersi in azione sul ponte, ai winches e alla barra.

**Ma prima di scegliere la vostra imbarcazione dovete decidere in quale regata giocare e chi sono i vostri avversari.** Allora, Match Race o regata in flotta ?

- **La regata in Match Race**

Una regata in Match Race è una corsa tattica che si gioca contro un solo avversario: è una corsa con due barche. Il percorso è formato da una linea di partenza e da due boe da aggirare. La linea di partenza è una linea immaginaria delimitata da una boa gialla e da una barca di sorveglianza. La linea di partenza è sempre perpendicolare al vento, la barca di sorveglianza è controvento. Le due boe da aggirare sono disposte perpendicolarmente alla linea di partenza e distano circa un chilometro. Nella Match Race le boe si passano da sinistra e, quindi, si gira loro intorno in senso orario.

- **La regata in flotta**

Le regate in flotta sono gare con più di due barche ed un massimo di otto. Il percorso di una regata in flotta è sostanzialmente identico a quello di un Match Race, con la differenza che :

- si passano le boe da destra, in senso antiorario.

Per evitare gli ingorghi al passaggio attorno alla boa, una terza boa è collocata a 100 metri e a 60° a sinistra della boa al vento (la più lontana dalla linea di partenza).

## 1- Quale barca scegliere?

### **1.1- La Class America o ACC™ (America's Cup Class)**

Prototipo monoscafo.

Le ACC sono barche di prestigio, uniche, che disputano regate in Match Race di alto livello fra cui la famosa Coppa America. Lunghe oltre 20 metri, sono dotate di grande inerzia che procura sensazioni di barra eccezionali.

### **1.2 Il Melges 24™**

Monoscafo leggero - Monotipo

Il Melges 24™ monotipo internazionale ISAF di 7.50 metri di lunghezza, leggerissimo da spostare con un peso di soli 800 kg, è diventato nel giro di pochi anni l'esempio di quanto di meglio viene prodotto come monotipo sportivo. Di prestazioni limitate nella navigazione di bolina, il Melges 24™ è una vera piccola bomba per la navigazione col vento a favore. La barca guidata da quattro persone di equipaggio può in effetti affrontare dei punti a oltre 20 nodi sotto spissatus. La sua prontezza di reazione e la sua maneggevolezza lo rendono una barca molto tecnica e fonte di emozioni profonde.

Per saperne di più sul Melges 24, potete visitare il sito ufficiale: [www.melges24.com](http://www.melges24.com)

# Caratteristiche



<b>Generale</b>	Sandwich poliestere
<b>Composizione</b>	
<b>Equipaggio</b>	massimo 6 persone (5 in gara)
<b>Lunghezza</b>	7.52 m (24 piedi)
<b>Larghezza</b>	2.50 m (8.2 piedi)
<b>Peso</b>	794 kg (1750 libbre)
<b>Albero</b>	Fibre di carbonio
<b>Composizione</b>	
<b>Lunghezza</b>	10.20 m
<b>Peso</b>	31kg

<b>Chiglia</b>	Sandwich carbonio
<b>Composizione</b>	
<b>Lunghezza</b>	1.52 m
<b>Peso</b>	300 kg

<b>Vele</b>	35.31m <sup>2</sup>
<b>Vela maestra</b>	
<b>Fiocco</b>	11

## 1.3- Lo Offshore Racer

Monoscafo - Monotipo

Lungo circa 13 metri, questo monoscafo da « gara/crociera » è molto piacevole da manovrare. Più equilibrato rispetto alla barca precedente per quel che riguarda le emozioni, è eccezionale per apprendere e sviluppare le tattiche di regata. Tollera un maggior numero di errori di timone rispetto alle altre barche.

## 1.4- Il Trimarano Open 60

Vera Formula 1 del mare, il trimarano Open 60 vi farà provare delle sensazioni molto forti! Barca leggera, attrezzatura potente, il trimarano Open 60 salpa al quarto di giro. Creato per battere tutti i record, l'Open 60 vi permetterà di ottenere prestazioni ineguagliabili. Vi vengono offerti punte di velocità a 36 nodi. State all'erta : a questa andatura, è facile rovesciarsi! **Se tornate indietro, potete raddrizzare il trimarano premendo il tasto "ctrl" sul lato destro della tastiera.**

Un consiglio : mantenete un ritmo sostenuto poiché a velocità bassa il trimarano Open 60 è poco maneggevole!

## 2- Selezionare e personalizzare le barche in gara

### 2.1 La vostra barca

Dopo aver selezionato la regata ed il numero di concorrenti, scegliete il vostro tipo di barca e personalizzatela :

- assegnandole una nazionalità : a tal fine cliccate sull'icona che raffigura una bandiera. Vi verrà proposta, su una nuova pagina, una tabella che riporta le 164 nazionalità disponibili nel gioco . Selezionatene una e poi , cliccate su "Ok" in basso a destra dello schermo per confermare la scelta.
- scegliendo una struttura : a tal fine cliccate sull'icona che raffigura la barca. Vi troverete su una nuova pagina con una barra (situata nella parte alta dello schermo che farete scorrere con l'aiuto delle frecce a destra e a sinistra) per visualizzare gli 8 diversi modelli. Il modello selezionato apparirà in 3D nella finestra sottostante. Su questa schermata potrete di nuovo cambiare il tipo di barca. Cliccate su "Ok" in basso a destra dello schermo per confermare la scelta.



- dandole infine un nome o un soprannome – Cercate di mantenere sempre lo stesso per essere facilmente riconoscibili quando giocherete in Internet o quando chatterete sul sito ufficiale [www.virtualskipper2.it](http://www.virtualskipper2.it) . Per inserire il vostro nome, cliccate su quello che appare sullo schermo, premete il tasto "backspace" sulla tastiera e poi scrivete.

## **2.2 – La barca dei vostri avversari**

Nel Match Race avete un solo avversario, mentre nella regata in flotta potete avere fino a 7 avversari, tutti personalizzabili. Seguite esattamente la stessa procedura usata per personalizzare la vostra barca.

*Attenzione in modalità Multgiocatore su Internet ed in Rete Locale, la scelta e la personalizzazione dei vostri concorrenti non è possibile.*

*Informazione: Per visualizzare o meno il nome e la nazionalità delle barche sullo schermo, premete il tasto "TAB" sulla tastiera.*



## **Parametrizzazione delle regate.**

Il menù regata vi permette di parametrizzare più in dettaglio la vostra gara.

### **1- Il numero e la lunghezza delle gare**

In questo menù potrete indicare il numero delle gare (fra 1 e 4) che effettuerete. Se siete un veterano delle regate, sceglierete quattro gare, se siete ansiosi di arrivare meglio sceglierne 1 sola.

Ogni specchio d'acqua ha quattro percorsi di regata: uno molto lungo (2,400 m), uno lungo (1,200 m) uno medio (800 m) ed uno breve (400 m). Ogni percorso è situato in un diverso punto dello specchio d'acqua, ampliando quindi gli ambienti di navigazione.

### **2- Il tempo prima della partenza**

Sceglierete i tempi disponibili prima del colpo di cannone. Uno, tre o cinque minuti, sono i tempi che Virtual Skipper 2 vi lascia per studiare lo specchio d'acqua, i suoi venti e le sue correnti prima della partenza.

Per conoscere tutte le procedure relative alla partenza, leggete il capitolo sulle regole di gara ISAF.

### **3 – Il livello di difficoltà**

Vengono proposti 3 livelli : principiante, medio, esperto.

Nel livello principiante, i vostri avversari saranno meno forti, e quindi più facili da sconfiggere. Se invece scegliete il livello esperto, è necessario che siate finiti strateghi e che la vostra fantasia galoppi al momento della messa a punto della vostra tattica, perché le prestazioni dei vostri avversari (velocità ed angolo al vento) sono decisamente più elevate.

Alcuni elementi presenti nella modalità principiante e destinati a facilitare i giocatori alle prime armi, scompaiono nella modalità esperto. Inoltre, i principianti non avranno nessuna penalità (Giocatore Singolo e Multigiocatore) !

## Gli specchi d'acqua

Uno specchio d'acqua è il luogo in cui si svolge una regata.

Virtual Skipper 2 vi trasporta verso orizzonti lontani e paradisiaci, dei luoghi di sogno per le regate. Ogni specchio d'acqua è scrupolosamente realizzato in 3D. Vi troverete paesaggi noti come il Golden Gate Bridge di San Francisco o la Teignouse nella baia di Quiberon. Se vi viene voglia di abbandonare il vostro percorso di regata per avvicinarvi ad una costa e cullarvi in crociera, fatelo pure!

### 1- La Trinité sur Mer in Francia

Situata nella baia di Quiberon, La Trinité sur Mer è la "Mecca della vela" francese. La sua posizione privilegiata, al riparo dai venti ed il fascino dei suoi dintorni (Golfo del Morbihan) la rendono un luogo magico, molto apprezzato dai professionisti della vela.

Gli intenditori ritroveranno le loro vecchie abitudini fra l'Isola di Méhaban, la boa del piccolo Trého ed il faro di Teignouse.

### 2 - I Needles in Inghilterra

Queste impressionanti scogliere formano la costa sud dell'Isola di Wight, a sud dell'Inghilterra. Con Virtual Skipper 2 scoprirete da vicino queste scogliere, perché il percorso consente agli skippers più temerari di passare tra i faraglioni, spettacolari formazioni rocciose a forma di ago che si innalzano perpendicolari alla superficie dell'acqua.

La sua collocazione lo rende uno specchio d'acqua molto tattico. Le caratteristiche di vento, di corrente e la presenza di un faro situato al centro del percorso lasciano un limitato margine di manovra in caso di errore strategico!

### 3- La Baia di Hauraki in Nuova Zelanda

La Nuova Zelanda. Ecco un luogo davvero magico ! Whangaparaoa Peninsula, Tiritiri Mantagi Island, Rangitoto Island, ecco i nomi delle coste e delle isole attorno alle quali navigherete. L'ambiente soleggiato e le condizioni di vento multiple che vi si trovano, fanno di questo specchio d'acqua un luogo ideale per le regate. E' proprio in queste acque azzurrissime che si disputa la mitica Coppa America <sup>TM</sup>.

### 4 - La Baia di San Francisco negli Stati Uniti

Uno dei luoghi di divertimento preferiti dagli americani, la baia di San Francisco è un gigantesco terreno di gioco. Potrete navigare vicino al Golden Gate Bridge, ma anche nei dintorni della prigione di Alcatraz. Avvicinandovi alle coste, potrete inoltre scoprire la città di San Francisco.

### 5 - Porto Cervo in Italia

Le scogliere di Porto Cervo si trovano in Italia, sull'isola Sardegna nel Mar Mediterraneo. Un mare blu e trasparente, un sole splendido, insomma uno specchio d'acqua che offre delle condizioni ideali di navigazione. Numerosi velieri di gran prestigio si ritrovano regolarmente su questo specchio d'acqua in occasione di competizioni o di allenamenti.



## Situazione metereologica

Su tutti gli specchi d'acqua, il vento e le sue perturbazioni evolvono in tempo reale. Dovrete dunque affrontare condizioni di vento più o meno complesse e imprevedibili. Ma la grande novità di Virtual Skipper 2 è soprattutto la scelta della situazione metereologica.

### 1 - La forza del vento

Sarete voi stessi a gestire la forza del vento (da forza 3 a forza 7) su ciascuno degli specchi d'acqua e per ognuna delle vostre regate. Potete anche scegliere la situazione metereologica automatica.

Per venirvi in aiuto, ecco uno schema molto utile:

SCALA DI BEAUFORT					
FORZA	DEFINIZIONE	VELOCITA DEL VENTO		CONDIZIONI DEL MARE	EFFETTI A TERRA
		Nodi	km/h		
<b>0</b>	<b>Calma</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Mare liscio come l'olio	Il fumo sale verticalmente
<b>1</b>	<b>Bava di vento</b>	<b>1 a 3</b>	<b>1 a 5</b>	Mare con increspature	Il fumo indica la direzione del vento
<b>2</b>	<b>Brezza leggera</b>	<b>4 a 6</b>	<b>6 a 11</b>	Ondine minute	Si sente il vento in faccia
<b>3</b>	<b>Brezza tesa</b>	<b>7 a 10</b>	<b>12 a 19</b>	Pecorelle	Le bandiere sventolano
<b>4</b>	<b>Vento moderato</b>	<b>11 a 16</b>	<b>20 a 28</b>	Numerose pecorelle	La sabbia si alza
<b>5</b>	<b>Vento teso</b>	<b>17 a 21</b>	<b>29 a 38</b>	Onde moderate	I rami degli alberi si agitano
<b>6</b>	<b>Vento fresco</b>	<b>22 a 27</b>	<b>39 a 49</b>	Cavalloni, creste de schiuma	I fili elettrici sibilano
<b>7</b>	<b>Vento forte</b>	<b>28 a 33</b>	<b>50 a 61</b>	Cavalloni con spruzzi	Si fa fatica ad andare contro vento
<b>8</b>	<b>Burrasca</b>	<b>34 a 40</b>	<b>62 a 74</b>	Le creste delle onde formano spruzzi vorticosi	Non si puo più andare contro vento
<b>9</b>	<b>Burrasca forte</b>	<b>41 a 47</b>	<b>75 a 88</b>		
<b>10</b>	<b>Tempesta</b>	<b>48 a 55</b>	<b>89 a 102</b>	Gli spruzzi riducono la visibilità. Non si vede quasi più niente	I ragazzi con meno di 12 anni volano !
<b>11</b>	<b>Tempesta violenta</b>	<b>55 a 63</b>	<b>103 a 117</b>		
<b>12</b>	<b>Uragano</b>	<b>64 e +</b>	<b>118 e +</b>		



## 2- Il tempo in generale

Sole, pioggia, bufera, nebbia, con Virtual Skipper 2 tutto è consentito! Tocca a voi scegliere le condizioni che preferite. Sappiate che con la tempesta, dovrete affrontare variazioni di vento molto più frequenti che in caso di bel tempo, dove il vento è più stabile ma le raffiche ed i vortici giocano un ruolo importante.

## 3- L'andamento dei venti

- Oscillazioni ed intensità

Come nella realtà, il vento oscilla attorno ad un valore medio di direzione e di intensità. Regolate la vostra barca in modo da mantenere il miglior VMG (Velocità Made Good, rappresentato dal colore verde della freccia 3D del vento o l'indicatore True Wind Angle) ciò vi permette di acquistare man mano vantaggio sugli avversari.

- Oscillazioni

Il vento può subire delle deviazioni (oscillazioni del vento) che modificano sensibilmente la sua direzione iniziale. E' dunque importante fare attenzione ai cambiamenti del vento per prevedere quale lato dello specchio d'acqua diventerà favorevole. Dato che una regata inizia sempre a vento contrario, un'oscillazione di vento avvantaggerà il lato dello specchio d'acqua verso cui il vento avrà oscillato. Per esempio, nel caso di un percorso orientato a 0° (Nord), se il vento gira a destra sarà preferibile navigare sul lato destro dello specchio d'acqua. In Virtual Skipper 2 possono presentarsi tutte le configurazioni di oscillazione.

- Perturbazioni

Incontrerete spesso delle perturbazioni locali del vento: raffiche quando il vento è più forte, vortici in caso contrario.

- Le lievi raffiche

Una lieve raffica nasce, cresce e sparisce sulla superficie dell'acqua. Viene evidenziata come zona più scura sul mare. All'interno di una raffica, il vento è più forte ed è, quindi, divertente attraversarle.

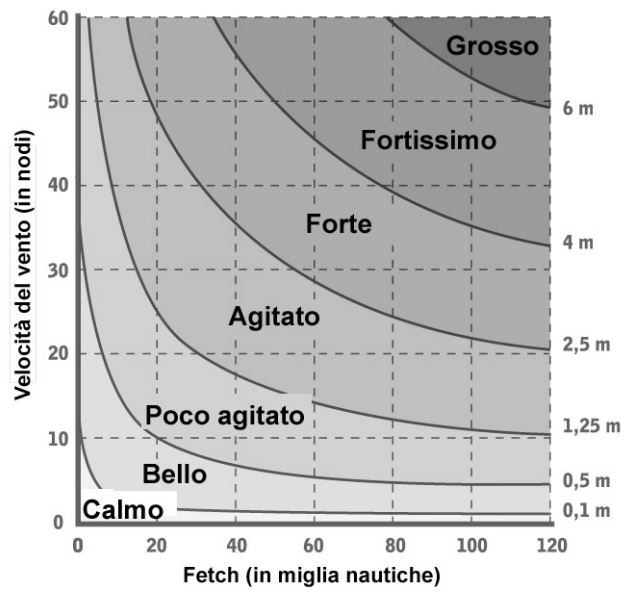
- I vortici

Proprio come la raffica, un vortice nasce, cresce e sparisce sulla superficie dell'acqua. Viene evidenziata come zona più chiara sul mare. All'interno di una raffica, il vento è più debole. E' preferibile evitarle.

## 4 - Il mare

Le onde

Le diverse intensità del vento influiscono sull'altezza delle onde. Sappiate che un'onda vi rallenta quando la salite. Al contrario vi accelera quando la discendete. Il realismo della simulazione di Virtual Skipper 2 fa sì che questi parametri siano realmente gestiti dal gioco. Quando il mare è abbastanza mosso, potete davvero fare surf sulle onde se avrete il vento in poppa sotto spissatus. Con Il Melges 24<sup>TM</sup> le emozioni sono garantite!



## L'interfaccia.


Tutta l'interfaccia del gioco è modulabile. Ogni segnalino apre una finestra che fornisce preziose informazioni. Ognuna di queste finestre è trasparente e quindi vi permette di mantenere una buona visibilità dello specchio d'acqua. Quando passerete con il mouse su uno dei tasti dell'interfaccia, comparirà una spiegazione nella parte alta dello schermo, che ve ne specificherà l'uso.

### I Gli strumenti di bordo

Sono indispensabili e resteranno (quasi tutti) sempre visibili sullo schermo.

#### 1 – Il timone

Situato su tutta la lunghezza della parte inferiore dello schermo, vi consente di dare la direzione alla barca.

		<p>Facendo scorrere il cursore verso sinistra, la barca andrà a sinistra e voi virerete a babordo.</p> <p>Facendo scorrere il cursore verso destra, la barca andrà a destra e voi virerete a tribordo.</p> <p>Posizionando il cursore al centro della barra, azzererete la barra e dirigerete la barca in una direzione precisa. In generale con questo comando si smette di virare di bordo.</p>
--	--	---

#### 2- Le velocità della barca

- la 1° mostra la velocità reale della barca. Abbreviazione sullo schermo: **Bs**

- la seconda mostra la VMG "Velocità Made Good".

Questa finestra mostra la vostra velocità di rimonta sul vento. L'obiettivo è fare in modo che il vostro VMG sia il più alto possibile di bolina e il più basso possibile col vento a favore.

Per aiutarvi a verificare se il vostro VMG è buono, Virtual Skipper 2 propone un modello di efficacia situato sotto le due finestre Bs e VMG. Se ancora non l'avete fatto, mettetela in evidenza premendo il tasto 5 della tastiera!

- la 3° mostra la velocità polare. Abbreviazione sullo schermo: **Ts**

E' la velocità che la vostra barca dovrà tenere. Tiene conto della rotta della barca, della velocità e della direzione del vento. Se non avete questa velocità a regime, le vostre vele sono sicuramente regolate in modo sbagliato!

*Attenzione, le velocità (sia quella del vento, sia quella della barca) in ambito nautico sono indicate in nodi. Per informazione 1 nodo = +/- 1,8 k/h*

#### 3- Il vento reale

Le due ultime finestre sul lato destro dello schermo riguardano il vento reale.

- La 1° mostra la velocità del vento reale (**Tws**).

- la seconda mostra l'angolo del vento (**Twa**) rispetto alla rotta della vostra barca. Molto spesso si dice: " sono a 45° di vento".

L'angolo di vento è fondamentale affinché la vostra barca proceda correttamente.

All'inizio, se ancora non padronegiate tutte le sottigliezze sull'angolo del vento e se siete in modalità automatica per la regolazione delle vele, seguite questa semplice regola:

**Orientate semplicemente la barca in maniera che la freccia vicino alla barca sia verde !** Vi troverete così in posizione ideale rispetto al vento.

Per chi invece è padrone degli arcani del vento, ecco il significato dei colori della freccia:

blu	la barca è troppo lontano dal vento
verde	la barca è al VMG migliore, angolo ideale rispetto al vento.
giallo	non siete al VMG migliore, ma neppure ad un angolo critico.
rosso	angolo critico : troppo sottovento o vicini ad una partenza in orzata

#### **Piccolo dizionario:**

Se l'angolo al vento si avvicina a 0° oppure a 360° siete **di bolina (stretto al vento)**

Al contrario, se l'angolo al vento è abbastanza vicino ai 180°, siete col **vento a favore**.

Se dirigete la barca in senso opposto al vento, **orzate**

Se dirigete la barca nel senso del vento, **puggiate**

## **4- Heading**

Questo strumento funziona come un compasso numerico e vi indica la rotta seguita dalla vostra barca.

Nord = 0°

Est = 90°

Sud = 180°

Ovest = 270°

## **5- Heel**

Questa finestra vi indica il vostro angolo di sbandamento. E' l'inclinazione su un lato, babordo o tribordo, visualizzata dall'angolo che fa l'albero rispetto al piano dell'acqua (visualizzate il sottoprogramma sbandamento cliccando sul segnalino corrispondente o premendo il tasto 4 della tastiera). Fate attenzione a non sbandare troppo, potreste perdere velocità. Per evitare che questo accada, vi conviene far gioco sulla regolazione delle vele oppure puggiare od orzare leggermente.

## **6 – La bussola ed il vento apparente**

A bordo di un'imbarcazione, la bussola è uno strumento indispensabile.

In Virtual Skipper 2 essa visualizza la corrente (freccia rossa), l'angolo del vento reale (freccia blu) e l'angolo del vento apparente (freccia arancione).

Per visualizzarla, cliccate sulla parte in basso a destra dello schermo oppure premete il tasto 6 sulla tastiera .

Velocità e direzione del vento apparente sono visualizzate accanto alla bussola.





La nozione di vento apparente è molto importante soprattutto nella bolina e nei multiscafo.

In effetti, raggiungendo velocità elevate, le barche generano esse stesse vento, più serrato del vento reale.

## 7- Il cambio e la regolazione delle vele

### 7.1 Il cambio di vela

In basso a destra dello schermo troverete un sottoprogramma con 4 pulsanti. Ognuno di questi pulsanti serve ad alzare una vela sulla prua della barca.

		alza lo spinnaker, grande vela simmetrica a forma di pallone. Deve essere issata a pieno vento in poppa. Attenzione, solo il trimarano Open 60 non è dotato di questa vela.
		alza il genoa, vela maestra da issare di bolina al disotto di forza 5.
		alza il gennaker (chiamato anche codice 0 a bordo dell' ACC) vela maestra leggera da issare quando ci si trova col vento a favore.
		alza il trinchetto, vela più piccola da issare in caso di forte vento (fra forza 5 e forza 7).

Per alzare le vele potete utilizzare anche la tastiera:

tasto + della tastiera numerica	issare il genoa
tasto enter della tastiera numerica	issare lo spinnaker (ACC™, Offshore Racer, Melges 24™)
tasto . della tastiera numerica	issare il trinchetto
tasto 3 della tastiera numerica	issare il codice 0/gennaker

### 7.2 La regolazione delle vele :

Una barca procede correttamente quando è ben posizionata rispetto al vento e quando le sue vele sono ben regolate.

Potete scegliere la **modalità automatica**, e non dovrete quindi regolare niente, oppure scegliere la **modalità manuale**. Per far questo, premete il tasto « bloc num » della tastiera ed utilizzare la barra situata a destra lungo tutta l'altezza dello schermo.

Facendo scorrere il vostro cursore verso l'alto, lascherete le vostre vele; facendolo scorrere verso il basso cazzarete le vostre vele.

Usate anche la tastiera:

tasto / della tastiera numerica	cazzare le vele
tasto * della tastiera numerica	lascare le vele

*Info : il tasto “-“ della tastiera numerica permette di lascare/cazzare completamente le vele.*

## 8 – Il cronometro ed il timer

## **8.1 – Il cronometro**

Il cronometro funziona con due pulsanti.

1,4 Il pulsante rosso: via/stop

1,4 Il pulsante verde: tempo intermedio. Cliccando una prima volta sul pulsante verde, il cronometro andrà in pausa, pur continuando a girare. Cliccandovi sopra una seconda volta, azzererete il cronometro.

## **8.2 – Il timer**

Il timer calcola il tempo totale della regata. Si fermerà non appena taglierete il traguardo.






## **II Il sottoprogramma “navigatore”**

Questo sottoprogramma viene abitualmente definito “il radar”.

Vi permette di visualizzare tutte le informazioni relative alla gara. Visualizzatela cliccando sul segnalino in basso a sinistra dello schermo oppure premete il tasto 3 sulla tastiera .

A sinistra del piano avete a disposizione una serie di pulsanti in verticale.

A partire dall'alto:

		zoom avanti
		zoom indietro
		mostra e nasconde la layline del percorso e il cerchio delle due lunghezze attorno alla boa.  <i>Informazione: la layline è una linea immaginaria che segna la traiettoria ideale per aggirare le varie boe.</i>  <i>Attenzione: le regole di gara sono diverse in prossimità delle boe da aggirare</i>
		mostra e nasconde le barche avversarie.  <i>Informazione: le barche rosse hanno la precedenza su di voi, voi avete la precedenza sulle barche verdi.</i>
		mostra e nasconde gli elementi di percorso. <i>Informazione: la successiva boa da aggirare è indicata in rosso.</i>

### III Il sottoprogramma « ISAF™ », le regole di gara

Virtual Skipper 2 gestisce scrupolosamente le regole di gara, in tutto corrispondenti alle regole ISAF™ (International Sailing Federation). Un giudice virtuale valuta in ogni istante la situazione tattica della gara e, se occorre, interviene per infliggere una penalità al giocatore che infrange tali regole.

Per chi non è a conoscenza delle regole, Virtual Skipper 2 propone un “sottoprogramma ISAF™ “ che consente di giocare alla pari con i professionisti. Per visualizzarla, potete cliccare sul segnalino in alto a destra dello schermo oppure premere il tasto 2 sulla tastiera.

#### 1 – Il concetto di precedenza

In regata il concetto di precedenza è fondamentale. Le regole di gara stabiliscono la barca prioritaria rispetto ad un’ altra: il giudice virtuale vi informa su queste precedenze ad ogni istante, in modo grafico ed intuitivo:

-Se vedete la vela di una barca diventare rossa, questa barca ha la precedenza: dovete lasciarle lo spazio per la manovra.

-Finchè la vela di una barca avversaria non si colora, siete voi ad avere la precedenza ed il vostro avversario deve lasciarvi il posto.

- In ogni caso dovete assolutamente evitare collisioni, anche se avete la precedenza.


#### 2- Occhio alla collisione

Il sottoprogramma « ISAF™ », presenta una lista delle barche avversarie. Se vicino a uno dei nomi compare una cifra rossa, significa che quella barca ha la precedenza su di voi. Questa cifra indica il numero della regola in base alla quale la barca ha la precedenza su di voi. Cliccando su questo n° potete avere la spiegazione della regola. Se il numero inizia a lampeggiare sempre più rapidamente, significa che siete davvero prossimi alla collisione; state quindi molto attenti e allontanatevi al più presto.

Può inoltre esserci un numero verde; in tal caso siete voi ad avere la precedenza sulla barca corrispondente.

#### 3 – Le penalità

Al battello non prioritario viene attribuita una penalità in caso di collisione. Attenti all’eccezione. In alcuni casi, anche se avete la precedenza, potrete prendere ugualmente una penalità. Questa eccezione viene indicata da un segnale luminoso situato accanto al nome della barca che vi mette in pericolo.

	Per ogni penalità che riceverete, comparirà immediatamente sul lato destro dello schermo un’icona di penalità’.
---	---

Una penalità 360 vi obbliga ad effettuare un giro su voi stessi entro due minuti se siete in flotta e prima dell’arrivo se siete in Match Race. Durante questo giro perderete qualsiasi precedenza sulle altre barche, fate dunque attenzione a non trovarvi sulla rotta di uno dei vostri avversari. Inoltre vi è proibito riparare ad una penalità nella zona delle due lunghezze di una boa.

Appena inizierete il vostro '360' il cerchietto 'penalità' sbiadisce, per poi sparire completamente. Avete così riparato al vostro errore.


#### 4- Le procedure di partenza

Nelle partenze a 1, 3 o 5 min., la gara non ha inizio immediatamente. Tutte le barche sono posizionate dietro la linea di partenza, una linea immaginaria che va da una boa gialla alla barca di sorveglianza.

Fino a quando il conto alla rovescia non arriva allo 0, la linea è gialla, poi diventa rossa (un minuto prima della partenza se si è in flotta). Durante il conto alla rovescia le barche si muovono sull'acqua e cercano di mantenere al meglio il controllo sugli avversari. Quando la linea diventa verde (conto alla rovescia 0), le barche in posizione migliore si assicureranno un importante vantaggio per tutto il resto della gara.

- Penalità di linea

Nel tentativo di ottenere la partenza migliore, può capitare che facciate una falsa partenza. Il giudice vi infliggerà allora una penalità di linea:

	Questa icona indica una penalità di partenza. Se la vedete comparire sul lato destro dello schermo, tagliate di nuovo la linea se siete in Match Race; se invece siete in flotta, dovrete ritornare dall'altro lato della linea aggirando la barca o la boa di sorveglianza.
--	--

**Per sapere tutto sulle regole di gara ISAF™, vi suggeriamo di visitare il sito ufficiale di ISAF™:**

**[www.sailing.org](http://www.sailing.org)**

#### IV Il sottoprogramma “Chat”

Volete augurare buona regata al vostro avversario, fargli delle domande o insultarlo perchè vi fa arrabbiare? Utilizzate il sottoprogramma “Chat”.

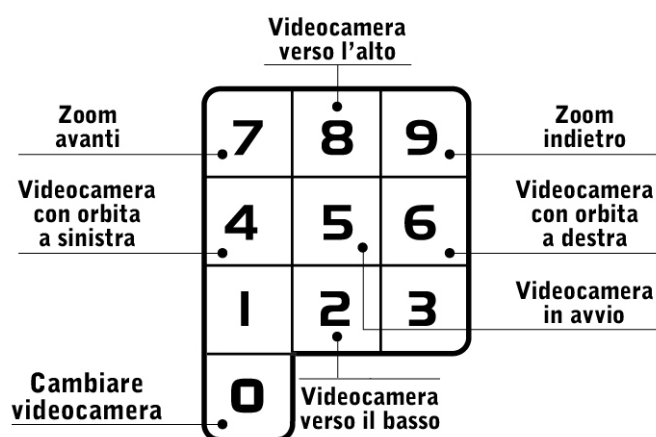
Se la finestra non é visualizzata, cliccate sul segnalino in alto a sinistra dello schermo oppure premete il tasto “1” della tastiera e digitate il vostro messaggio. Per inviarlo premere di nuovo sul tasto “invio”.

*Attenzione, mentre scrivete un messaggio non potete contemporaneamente manovrare la barca.*



## Azionare la telecamera / scattare delle foto

Diverse telecamere posizionate attorno alla vostra barca vi permettono di tenere d'occhio i vostri avversari e gli eventuali ostacoli. In regata è indispensabile per la vostra sicurezza prestare attenzione a ciò che accade attorno alla vostra barca. E' l'unico modo per evitare collisioni con altre barche o con scogli affioranti.



La telecamera è una bella cosa, fare delle foto è ancora meglio!

In qualsiasi momento potete scattare una foto della vostra gara premendo il tasto « <sup>2</sup> » sulla destra della tastiera. La copia della schermata viene salvata sul disco rigido nel file Virtual Skipper 2 / screenshots. Ogni foto occupa circa 1,5 Mb ed è in formato TGA.

## Glossario

**Accostare:** modificare la rotta

**Abbrivio:** movimento di inerzia della barca

**A collo:** quando una vela prende vento dal suo lato esterno

**Albero:** sostiene le vele fissato verticalmente nello scafo. L'albero di una barca di Coppa America è alto circa 32 metri

**Alette:** appendici idrodinamiche sul bulbo di zavorra; aumentano la portanza e riducono i vortici

**Allunamento:** curvatura dei lati di una vela. Nelle barche di Coppa America, in particolare, è determinante l'allunamento della randa (*foto a sinistra* Sea & See) nella sua parte superiore

**Andatura:** direzione di avanzamento rispetto al vento; le andature portanti (poppa, lasco e gran lasco) sono quelle in cui il vento colpisce l'imbarcazione con un angolo superiore ai 90°; con un angolo di 90° la barca è al traverso, con un angolo di meno di 90° si naviga di bolina (larga o stretta secondo l'angolo: una barca in regata arriva a "stringere" fino a 35° rispetto alla direzione del vento)

**Amantiglio:** cavo che, fissato all'estremità del boma e in testa d'albero, ne sostiene il peso a randa non issata. Sostiene il tangone nel lato di poppa

**Appendici:** chiglia e timone

**Armamento:** l'attrezzatura velica necessaria perché un'imbarcazione possa navigare

**Armare:** preparare la barca alla navigazione

**Baglio massimo:** larghezza massima di una barca

**Balumina:** lato poppiere di una vela

**Bastone:** tipo di percorso di regata a due boe, poste lungo la direzione del vento come quelle che si disputano in Coppa America dal '95. Si parte risalendo il vento, si conclude con un lato di poppa.

**Beccheggio:** oscillazione longitudinale di un'imbarcazione

**Bolina:** navigazione necessaria per raggiungere un luogo che si trova opposto alla direzione del vento. E' il primo lato della regata. La bolina è stretta quando l'angolo tra la direzione del vento apparente e l'asse della barca è compreso fra 30° e 45°; di bolina larga l'angolo è tra i 45° e i 60°.

**Boma:** asta rigida perpendicolare all'albero su cui è inserito il lato orizzontale e inferiore della randa, la vela principale

**Bompreso:** asta che si protrae oltre la prua per permettere di issare le vele più avanti rispetto alla prua stessa migliorandone così le prestazioni con il vento al gran lasco

**Bordo:** tratto di mare percorso sulla stessa rotta; anche ciascuno dei due lati della barca.

**Bracciare:** portare il tangone nella direzione perpendicolare rispetto all'asse della barca agendo sull'estremità definita braccio. Il movimento contrario, con il tangone che si orienta quasi sull'asse della barca e l'estremità va verso lo strallo si definisce **strallare**.

**Bulbo:** zavorra a forma di siluro (*foto a sinistra* Sea & See, quello di Luna Rossa nella scorsa edizione) all'estremità della lama di deriva sotto lo scafo. Serve a bilanciare la spinta del vento sulle vele. La zavorra di una barca di classe Coppa America pesa circa 20 tonnellate su 25 di peso totale

**Bugna:** anello all'estremità della vela attraverso il quale, tramite una cima chiamata scotta, è possibile cazarla

**Buono:** variazione della direzione del vento che di bolina consente di avvicinare la prua al vento.

**Caramella:** attorcigliamento dello spinnaker sullo strallo.

**Cazzare:** tirare, rendere più tesa una cima per rendere più "piatta" una vela

**Cima:** cavo tessile

**Coffee grinder:** significa "macinacaffè" perché assomiglia ai macinini. E' una campana con manovelle laterali che demoltiplica la forza esercitata dalle scotte in tensione delle vele e permette di cazarle. Un coffee grinder può agire su più winch. Nelle barche di Coppa America sono posti nella parte anteriore del pozzetto. Si manovrano in piedi.

**Dislocamento:** peso del volume d'acqua spostato dalla parte immersa

**Drizza:** cavo utilizzato per issare una vela

**Farfalla:** posizione che assumono le vele in poppa quando la randa è messa su un lato rispetto all'asse della barca e il fiocco su quello opposto

**Fiocco o genoa:** vela di prua a taglio triangolare, con un lato inserito nello strallo di prua. Il genoa è di taglio simile e dimensioni maggiori: il genoa di una barca di Coppa America misura circa 100 mq e pesa oltre 50 kg

**Gennaker:** vela asimmetrica leggera di prua, adatta alle andature con vento al lasco. In Coppa America, nel lato di poppa, si utilizzano vele asimmetriche con vento leggero (fino a 13-15 nodi)

**Gran lasco:** quando tra la direzione del vento e della barca c'è un angolo di circa 135°

**Gybe set:** manovra che si effettua quando si vuole cominciare il lato di poppa su mure opposte rispetto a quelle dell'arrivo in boa di bolina. L'equipaggio deve preparare lo spi su quelle mure. L'issata di spi sulle stesse mure viene invece chiamata "bear away"

**Iacc:** International America's Cup Class, le barche della classe Coppa America che devono rispettare i parametri di costruzione previsti. La formula di stazza prevede (a grandi linee) la somma di lunghezza e superficie velica divise per il dislocamento. Il risultato deve dare 24.

**Inferitura:** lato prodiero di una vela; viene inserito sull'albero o su uno strallo

**Ingaggio:** due barche sono ingaggiate se la prua di una è allineata alla poppa dell'altra a una distanza di due volte la lunghezza della barca (o inferiore).

**Intelligenza:** bandiera a pennello a righe bianche e rosse verticali

**Lascare:** diminuire la tensione di una cima o di una scotta in forza: in quest'ultimo caso si rende più "gonfia" una vela

**Lasco:** andatura con il vento tra il traverso e il "giardinetto" (circa 120 gradi rispetto all'asse della barca)

**Lay line:** la linea ideale immaginaria per raggiungere la boa nel minor tempo

**Mascone:** ciascuna delle due "facce" della prua

**Miglio marino:** misura di distanza equivalente a 1.851,8 metri

**Mure a dritta:** significa ricevere il vento sul lato destro dello scafo e avere per questo precedenza di rotta nei confronti di chi riceve il vento sul lato sinistro. Quando la barca procede con il vento in poppa, e dunque non c'è un lato che riceve prima il vento, procede con mure a dritta — e quindi con precedenza di rotta - chi ha il boma sulla sinistra rispetto all'asse della barca

**Mure a sinistra:** quando si riceve il vento sul lato sinistro

**Nodo:** unità di misura per indicare la velocità in mare e corrispondente a un miglio marino all'ora

**Numero velico:** viene rilasciato a una barca insieme al certificato di stazza dalla associazione di classe

**Orzare:** dirigere la prua della barca nella direzione da cui proviene il vento

**Pala del timone:** parte immersa del timone

**Pescaggio:** altezza dalla linea di galleggiamento alla parte più profonda dello scafo

**Piano velico:** la dimensione, la forma e la posizione delle vele

**Poggiare:** allontanare la prua dalla direzione da cui proviene il vento

**Poppa:** lato posteriore della barca. Si usa però anche per definire l'andatura con il vento in

poppa. Con il vento portante, chi segue ha la possibilità di togliere il vento a chi precede  
**Pozzetto:** tecnicamente, alloggiamento esterno più protetto dell'equipaggio; in senso lato, la "zona di comando" in un'imbarcazione in regata

**Prodiere:** responsabile delle manovre di prua.

**Prua:** parte anteriore di un'imbarcazione

**Raffica:** aumento violento e improvviso, ma di durata limitata, della velocità del vento

**Randa:** è la vela principale, di forma triangolare, inserita sull'albero (lato verticale) e sul boma (lato orizzontale). La randa a bordo di un Coppa America pesa circa 100 kg e ha una superficie di 230 mq

**Rifiuto:** zona di vento perturbato sottovento a un'altra barca

**Risalire:** navigare verso un punto sopravvento

**Rollio:** oscillazione trasversale di un'imbarcazione in navigazione

**Rotta:** percorso effettivo di un'imbarcazione

**Round robin:** termine inglese sinonimo di girone all'italiana. Pare che il nome derivi da una sorta di petizione usata nel medioevo dove le firme venivano apposte in cerchio in modo che nessuna risultasse più "esposta" di altre.

**Sartie:** cavi di acciaio che sostengono l'albero

**Scafo:** indica il corpo completo di un'imbarcazione esclusi l'attrezzatura e l'armamento

**Scarroccio:** spostamento laterale di un'imbarcazione per effetto della pressione del vento sulle vele

**Scotta:** cavo tessile che fissato al punto di scotta di una vela si utilizza per regolarla e orientarla

**Sopravvento:** più vicino alla sorgente del vento

**Sottovento:** più lontano dall'origine del vento

**Spinnaker:** vela leggera di prua (*nella foto* Reuters a prua di entrambe le barche), di taglio generalmente simmetrico (due lati verticali uguali) con una forma che ricorda un pallone, usata nelle andature portanti. Nelle barche di Coppa America è grande 500 mq. Su Azzurra, nel 1983, era di 200 mq.

**Strallo:** cavo d'acciaio che sostiene l'albero verso prua

**Strambare:** cambiare bordo in un'andatura di poppa. Il corrispondente di virare in andatura di bolina. Quando sono aperti i microfoni a bordo questi sono i comandi che si ascoltano più di frequente: tack (vira) e jibe (stramba)

**Straorzata:** a causa di una raffica, di un'onda o di un errore in manovra la barca va in modo rapido e violento all'orza piegandosi su un fianco in modo pericoloso. In particolare in poppa o al lasco, lo spi (o il gennaker) può "tirare" la barca verso il basso e con l'inclinazione eccessiva la parte terminale del boma può finire in acqua e addirittura provocare il disalberamento.

**Strapoggiata:** poggiare involontariamente ed eccessivamente a causa di una raffica, di un'onda o di un errore

**Stringere il vento:** avvicinare la prua alla direzione da cui arriva il vento

**Superficie velica:** area complessiva delle vele di un'imbarcazione. Cambia a seconda dell'andatura e delle vele di prua utilizzate

**Tangone:** asta utilizzata per posizionare il punto di mura dello spinnaker e portare la base della vela. Viene fissato all'albero e viene trattenuto verso l'alto dall'amantiglio e verso il basso da un'altra manovra chiamata caricabasso.

**Trasto:** trave trasversale con una rotaia sulla quale scorre una carrucola attraverso la quale passa la scotta di randa

**Trozza:** articolazione del boma sull'albero

**Trim-tab:** una sorta di timone addizionale nella parte poppiera della lama di chiglia; serve da aiutare il timone principale nel dirigere la barca. Nel regolamento degli IACC, le appendici mobili possono essere al massimo due.

**Vang:** paranco idraulico, fissato tra il piede d'albero e il boma

**Varea:** parte estrema di un'asta (boma o tangone)

**Virare:** cambiare bordo in un'andatura di bolina

**Volante:** sartia mobile usata per rinforzare la tenuta dell'albero a poppa. Le volanti sono due, di bolina è in tensione quella sopravvento; al momento di virare va lasciata per cazzare l'altra che diventa quella del nuovo bordo sopravvento

**Winch:** verricello che demoltiplica la forza esercitata da scotte e drizze permettendo di cazarle più facilmente e con minor fatica

## Opzioni

La schermata « video » del menù « opzioni » vi permette di configurare la visualizzazione del gioco.

*Informazione: il gioco rileva la capacità della scheda grafica installata e propone la configurazione più idonea.*

La schermata “controllo” fornisce la possibilità di riconfigurare i tasti della tastiera. Virtual Skipper 2 propone una configurazione standard dei tasti per ogni operazione. Per modificarla, cliccate sul tasto indicato sullo schermo e poi premere sul tasto della tastiera che desiderate utilizzare per quella funzione.

Procedete nello stesso modo per parametrizzare il joystick: cliccate sui tasti indicati sullo schermo e poi premete sui pulsanti del joystick destinati a comandare le varie operazioni.

## Crediti

Direttore	Pascal Hérold
Capo progetto	Frédéric Boniface
Responsabile della produzione	Adrienne Péchère
Sviluppo	Frédéric Boniface Cédric Rossi Emilie de Fouchécour Vincent Voyard Gaël Mauleon Damien Quilot Jean-Sébastien Luce Xavier Bouchoux
Creazione dei livelli	François Xavier Delmotte Emmanuel Dexet
Grafica	François Xavier Delmotte Laurent Masson Stephen Magnardi David Lenoir François Berthemet Paul-Henri Bonnafoux
Internet	Thomas Cayrol Bernard Goga Xavier Bouchoux Loïc Mangeot Marc Bruckert
Motore dei giochi e strumenti Nadéo	Florent Castelnérac Damien Quilot Jean-Sébastien Luce Vincent Voyard Xavier Bouchoux Emmanuel Dexet Gaël Mauleon
Sequenza di introduzione	Saïd Hajjioui

## Ringraziamenti

Un grazie particolare a:

Loïck Peyron per i suoi suggerimenti relativi al comportamento del trimarano Open 60  
Henri Samuel per l'aiuto relativo al comportamento di Melges 24.  
Sylvie Vian, René Boulaire e Jean Louis Fabry per i loro consigli sulle regole di gara.  
Dominique Bourré e Paul de Béranger per la loro competenza relativa ad Internet.

E se Virtual Skipper 2 è quello che è, lo dobbiamo anche ai suggerimenti ed alle idee dei giocatori di Virtual Skipper 1, ai quali va il nostro ringraziamento.

Ringraziamo infine i 250 beta tester per la loro efficienza.

Grazie ai nostri amici e famiglie per la pazienza che hanno dimostrato!



## **GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA.**

Questa GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA (in seguito si parlerà solo di "CONTRATTO"), incluse la Garanzia Limitata e altre speciali clausole, rappresentano il contratto legale tra Voi (come individuo o come entità) e, DURAN SA. (definito come "PROPRIETARIO") in relazione a questo prodotto SOFTWARE e al materiale in esso contenuto e a esso correlato. L'atto di installare e/o utilizzare in altri modi il SOFTWARE implica che Voi accettiate i termini di questo CONTRATTO. Nel caso non accettaste i termini di questo CONTRATTO, riportate immediatamente il software e tutto il materiale ad esso correlato (incluso qualsiasi componente hardware, manuali, altre parti cartacee e la confezione), insieme a una ricevuta di acquisto, nel luogo in cui lo avete acquistato per un rimborso totale.

Licenza non esclusiva limitata. Questo CONTRATTO permette a Voi di installare una (1) copia del programma (i) SOFTWARE (in seguito si parlerà solo di "SOFTWARE") incluso in questo prodotto per uso personale su un solo computer o portatile. Il SOFTWARE è "usato" da un computer quando viene caricato nella memoria temporanea (RAM) o installato nella memoria permanente del sistema (disco, CD-ROM o qualsiasi altra periferica di memorizzazione). L'installazione da un server di rete è assolutamente proibita, a meno che non si ottenga una speciale licenza di rete (diversa da questa) fornita dal PROPRIETARIO. In ogni caso questo CONTRATTO non può in nessun modo fungere da speciale licenza di rete. L'installazione su un server di rete costituisce un "uso" e perciò viene limitato dai termini di questo CONTRATTO. Questa licenza non implica la vendita del SOFTWARE originale o di una qualsiasi sua copia.

Diritti intellettuali di proprietà. Il PROPRIETARIO detiene tutti i diritti su questo SOFTWARE e il manuale(i) ad esso allegato(i), la confezione e qualsiasi altro documento cartaceo (in seguito si parlerà solo di "MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO") incluso, ma non limitato a, tutti i diritti d'autore, i marchi registrati, i segreti commerciali, i nomi registrati, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, la grafica, gli effetti sonori, le colonne sonore e i diritti morali. Il SOFTWARE e il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO sono protetti dalle leggi sui diritti d'autore della Francia e da trattati validi a livello mondiale. Tutti i diritti sono riservati. Il SOFTWARE e il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO non possono essere copiati o riprodotti in alcun modo o tramite alcun supporto, nell'insieme o in parte, senza previa autorizzazione scritta da parte del PROPRIETARIO. Chiunque dovesse copiare o riprodurre integralmente o una qualsiasi parte del SOFTWARE o del MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO, in qualsiasi modo o tramite qualsiasi supporto, violerebbe la legge sui diritti d'autore e potrebbe essere soggetto a gravi sanzioni.

Copia di sicurezza del SOFTWARE o sua archiviazione. Dopo l'installazione del SOFTWARE nella memoria permanente di un computer, potrete utilizzare i dischi originali e/o i CD-ROM (ovvero il "Supporto di memorizzazione") solo come copia di sicurezza o di archiviazione.

Restrizioni. Oltre che per i punti esplicitamente consentiti dal CONTRATTO, non potete copiare o riprodurre in alcun modo il SOFTWARE o il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO; modificare o realizzare copie derivate, basate sul SOFTWARE o sul MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO; distribuire copie del SOFTWARE o del MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO attraverso la vendita o altri metodi di cessione della proprietà; noleggiare, affittare o prestare il SOFTWARE o il MATERIALE DI

ACCOMPAGNAMENTO; mostrare pubblicamente il SOFTWARE o il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO. È espressamente proibito trasmettere il SOFTWARE o il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO elettronicamente o con altri metodi via Internet o attraverso qualsiasi altro supporto. È espressamente proibito vendere o sfruttare personaggi o componenti del gioco per qualsiasi scopo. È espressamente proibito vendere o trarre profitto da un qualsiasi livello, aggiunta, seguito o altri elementi basati o correlati al SOFTWARE o al MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO o creati utilizzando l'editor di livelli o qualsiasi altro prodotto correlato al SOFTWARE. Se avete creato dei livelli, aggiunte, seguiti o altri elementi

al SOFTWARE utilizzando l'editor di livelli o qualsiasi altro prodotto correlato al SOFTWARE, inclusa la costruzione di nuovi livelli (in seguito si parlerà di "MODIFICHE"), siete soggetti alle seguenti restrizioni: (i) l'editor di livelli del SOFTWARE, gli strumenti di sviluppo associati e la relativa documentazione (di seguito "SDK") sono da considerarsi prodotti separati dal SOFTWARE, in quanto non sono garantiti o supportati dal possessore. Ciononostante, il PROPRIETARIO detiene tutti i diritti d'autore e i diritti intellettuali dell'SDK, così come viene descritto nella licenza; (ii) le vostre MODIFICHE devono richiedere una versione integrale e registrata del SOFTWARE per poter essere utilizzate; (iii) non potete distribuire una MODIFICA contenente un file eseguibile modificato in qualsiasi modo; (iv) le vostre MODIFICHE non devono contenere materiale calunnioso, diffamatorio o illegale, materiale scandaloso o che influenzi negativamente l'immagine o i diritti di privacy di una qualsiasi società o persona o contenere marchi registrati, materiale protetto dalle leggi sui diritti d'autore o di proprietà di terzi; (v) le vostre MODIFICHE possono essere distribuite solo gratuitamente. Né Voi né altre persone o terze parti possono rivenderle, commercializzarle o richiedere un pagamento per il loro utilizzo senza una licenza da parte del PROPRIETARIO.

Il PROPRIETARIO incoraggia la distribuzione senza fini di lucro di MODIFICHE di qualità; se desiderate distribuire commercialmente le vostre MODIFICHE, contattate il PROPRIETARIO all'indirizzo in fondo riportato per i termini e le condizioni in cui le MODIFICHE possono

essere commercialmente distribuite; (vi) le vostre MODIFICHE non sono supportate dal PROPRIETARIO. Le proibizioni e restrizioni di questa sezione si applicano a chiunque sia in possesso del SOFTWARE o di una qualsiasi MODIFICA. **NON SIETE AUTORIZZATI AD**

**ANALIZZARE, DECOMPILARE O DISASSEMBLARE QUESTO SOFTWARE IN NESSUN MODO.** Qualsiasi copia del SOFTWARE o del MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO non specificatamente autorizzata da questo CONTRATTO è una violazione del CONTRATTO stesso.

#### GARANZIA LIMITATA E SUE LIMITAZIONI.

**GARANZIA LIMITATA.** Il PROPRIETARIO garantisce che il supporto originale contenente il SOFTWARE è privo di difetti nei materiali e nella lavorazione, in caso di uso normale per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, comprovata da una ricevuta. Se, per qualsiasi ragione, doveste riscontrare difetti nel supporto o non riuscite a installare il SOFTWARE sul Vostro computer o portatile, potete riportare il SOFTWARE e il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO al luogo di acquisto per un rimborso totale. Questa garanzia non è applicabile in caso causiate danni al SOFTWARE per sbaglio o per abuso.

**RISARCIMENTO DEL CLIENTE.** L'unico risarcimento, e la massima responsabilità da parte del PROPRIETARIO, sarà (i) la sostituzione del supporto originale contenente il

SOFTWARE o (ii) il rimborso totale del prezzo pagato per l'acquisto del SOFTWARE. Aprendo la confezione sigillata, installando e/o utilizzando in qualsiasi altro modo il SOFTWARE o il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO, Voi acconsentite implicitamente di rinunciare a qualsiasi altro risarcimento potreste ricevere in funzione delle leggi correnti o del buon senso. Qualsiasi altro rimborso, a cui non voleste rinunciare per motivi di pubblico diritto, in questo caso specifico, è a discrezione del PROPRIETARIO.

**LIMITAZIONE DELLA GARANZIA.** TRANNE CHE PER LA GARANZIA LIMITATA SOPRACCITATA, IL PROPRIETARIO NON FORNISCE NESSUN'ALTRA GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, ORALE O SCRITTA, PER QUANTO RIGUARDA IL PRODOTTO O QUALSIASI ALTRO SUO COMPONENTE. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA IMPOSTA DA UNA POSSIBILE LEGGE APPLICABILE È LIMITATA IN TUTTI I SUOI ASPETTI DALLA GARANZIA LIMITATA E DALLA SUA DURATA MASSIMA. IL PROPRIETARIO NON CONFERMA, ASSICURA O GARANTISCE LA QUALITÀ O LE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO TRANNE PER QUANTO SOPRA DESCRITTO NELLA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON CONFERMA, ASSICURA O GARANTISCE CHE IL SOFTWARE O IL MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO SODDISFERÀ LE VOSTRE NECESSITÀ O CHE IL SOFTWARE FUNZIONERÀ SENZA INTERRUZIONI, SARÀ PRIVO DI ERRORI O CHE QUESTI, UNA VOLTA RIVELATI, VERRANNO CORRETTI. IL PROPRIETARIO NON ASSICURA CHE IL SOFTWARE FUNZIONERÀ IN UN AMBIENTE MULTIUTENTE. NESSUNA INFORMAZIONE ORALE O SCRITTA O CONSIGLIO FORNITO DAL PROPRIETARIO, I SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, RESPONSABILI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI POTRÀ FORNIRE UNA GARANZIA ULTERIORE O ESTENDERE O ESPANDERE IN QUALSIASI MODO QUESTA GARANZIA. NON POTRETE RIVALERVI IN NESSUN CASO DI QUESTO GENERE DI INFORMAZIONI O CONSIGLI. ALCUNE LEGISLAZIONI NON PERMETTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA, PER CUI LE LIMITAZIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI NEL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA LIMITATA VI FORNISCE DIRITTI LEGALI BEN PRECISI E VOI POTRESTE RIVENDICARNE ALTRI A SECONDA DELLA LEGISLAZIONE IN VIGORE.

**LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ.** Alla massima estensione prevista dalla legge applicabile e indipendentemente dal fatto che qualunque rimedio precedentemente riportato potesse non rivelarsi efficace, IN NESSUN CASO IL PROPRIETARIO I SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, RESPONSABILI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO, ANCHE SENZA LIMITAZIONE, DIRETTO O INDIRETTO, INCIDENTALE O CONSEGUENZIALE PER DANNI ALLE PERSONE FISICHE, ALLE PROPRIETÀ, A PERDITA DI PROFITTO, SOSPENSIONE DI PRODUTTIVITÀ, PERDITA DI INFORMAZIONI LAVORATIVE, PERDITA DI TESTI O DATI MEMORIZZATI O UTILIZZATI DAL SOFTWARE, INCLUSO IL COSTO NECESSARIO AL RECUPERO O LA RICOSTITUZIONE DEI TESTI O DEI DATI, O QUALSIASI ALTRA PERDITA PECUNIARIA CAUSATA DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE QUESTO SOFTWARE. QUESTA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ SI APPLICA ANCHE NEL CASO IN CUI VOI O CHIUNQUE ALTRO AVESSE AVVERTITO IL PROPRIETARIO O QUALSIASI ALTRO SUO RAPPRESENTANTE AUTORIZZATO DELL'EVENTUALITÀ DI QUESTO GENERE DI DANNI. CIÒ È VALIDO ANCHE NEL CASO IN CUI I DANNI SIANO CAUSATI DA O

SIANO IL RISULTATO DI NEGLIGENZA ORDINARIA, SPECIFICA, UNICA O CONTRIBUTIVA DEL PROPRIETARIO O DEI SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, RESPONSABILI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI. ALCUNE LEGISLAZIONI NON PERMETTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEL DANNO INCIDENTALE O CONSEGUENZIALE, PER CUI LE LIMITAZIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI NEL VOSTRO CASO.

Supporto del prodotto e aggiornamenti. Questo SOFTWARE è stato sviluppato nel tentativo di esser di facile utilizzo, per cui viene fornito un supporto limitato da parte del PROPRIETARIO come specificato nel MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO.

**GIURISDIZIONE.** QUESTO CONTRATTO È AMMINISTRATO SECONDO LE LEGGI DELLA FRANCIA, INDIPENDENTEMENTE DALLE LEGGI IN VIGORE IN ALTRE NAZIONI. Questo CONTRATTO può essere modificato solo per via scritta, specificando la modifica e controfirmando il documento da entrambe le parti. Nel caso in cui una sezione di una clausola di questo CONTRATTO dovesse rivelarsi inapplicabile, essa continuerà comunque ad avere effetto al massimo grado possibile e le altre clausole continueranno ad avere un effetto completo.

**COMPLETEZZA DEL CONTRATTO.** Questo CONTRATTO rappresenta l'intero accordo tra le parti e sostituisce qualsiasi altra comunicazione, proposta o accordo pre-contrattuale orale o scritto tra le parti o con qualsiasi rivenditore, distributore, agente o impiegato.

**TERMINE.** Questo CONTRATTO è valido fino a quando non viene terminato. Questo CONTRATTO cessa automaticamente di avere effetto (senza alcun tipo di notifica) se non rispetterete le clausole in esso descritte. Voi potete anche terminare il CONTRATTO distruggendo il SOFTWARE e il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO, qualsiasi copia e riproduzione del SOFTWARE e del MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO e rimuovendo permanentemente il SOFTWARE dal computer, server o sistema su cui è stato installato.

**TRASFERIMENTO DEL PROGRAMMA.** Potete trasferire permanentemente tutti i vostri diritti assicurati da questo CONTRATTO solo se il ricevente accetta tutti i suoi termini e Voi acconsentite a trasferire il SOFTWARE e tutto il MATERIALE DI ACCOMPAGNAMENTO insieme alla relativa documentazione e rimuovete il SOFTWARE dal Vostro sistema prima del passaggio di proprietà. Il trasferimento del SOFTWARE termina automaticamente la Vostra licenza così come viene descritta da questo CONTRATTO.

**EQUO RIMBORSO.** Voi concordate che, se i termini di questo CONTRATTO non venissero specificatamente seguiti, il PROPRIETARIO sarà irrimediabilmente danneggiato e, perciò, acconsentite a lasciare al PROPRIETARIO il diritto, senza vincoli tranne quelli di sicurezza, di chiedere un rimborso in modo equo nel rispetto di questo CONTRATTO o secondo altre clausole stipulate dalla legge vigente.

**PROPRIETARIO.** Se avete qualsiasi domanda su questo CONTRATTO, il materiale allegato o altro, contattate via posta il PROPRIETARIO al seguente indirizzo:  
Cidiverte Italia  
Via Campo dei Fiori 61

21013 Gallarate (VA)  
Italia

© DURAN SA. Tutti i diritti riservati.