NO MAN'S LAND

TRANSAT ONE

COPYRIGHT 1985

D 013-01258 E1

TRANSAT ONE
(version Amstrad CPC 464)

Ce livret est constitué de 3 parties :
1. Initiation à la voile et présentation du jeu
2. Règle du jeu
3. Quelques points stratégiques pour les « vieux loups de mer ».

I. A) INITIATION A LA VOILE

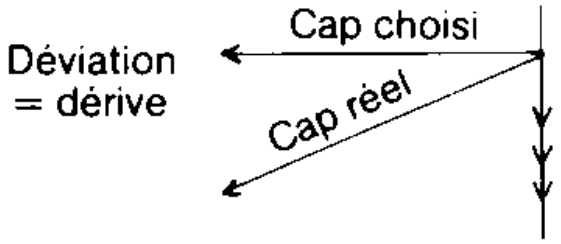
1. Rôle des voiles

Il existe plusieurs sortes de voiles de formes différentes dont les plus utilisées sont :
– le FOC : voile triangulaire à l'avant du bateau
– la GRANDE VOILE : fixée le long du mât
– le SPI : énorme voile colorée, jouant le rôle d'un parachute ascentionnel (elle sort légèrement la coque de l'eau, favorisant « la glisse ».

Que faire avec toutes ces voiles ?
Voici quelques règles simples :
* le FOC et la GRANDE VOILE sont hissés systématiquement. Mais si le vent se lève et que le temps devient menaçant, il vaut mieux diminuer la surface de toile exposée (= prendre un ris). On peut aller jusqu'au retrait d'une des voiles (ou des 2 !). Le non-respect de cette règle peut entraîner des dégâts irréparables (mât cassé, voile déchirée...) et une fatigue extrême.
* Le SPI est hissé par vent faible ou moyen. Ceci étant impossible à certaines allures (près, près serré : voir plus loin), du fait de sa forme bombée. Il exige une maîtrise parfaite de la part du skipper et une bonne visibilité !

2. Déplacement du voilier (explication simplifiée)

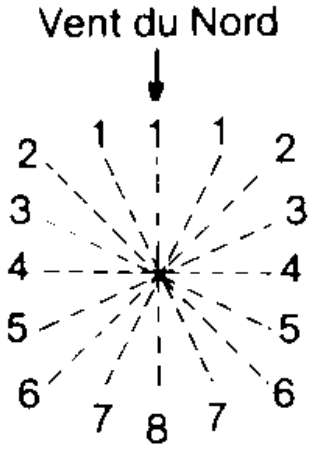
Il est dû au courant et au vent.
a) **Le courant :** il n'agit que sur la coque, indépendamment des voiles hissées. Il impose sa propre direction à tous les corps flottants.
b) **Le vent :** il n'agit que sur les voiles ; plus leur surface est grande et plus le voilier subit sa poussée. Il n'impose aucune direction (sauf qu'il n'est pas possible de naviguer face au vent !).
Un peu de physique pour résumer cela.
Ex : Courant du Nord, force 3
Vent d'Est, force 6
Cap choisi : ouest.



La déviation est dûe au courant qui veut imposer sa direction. Ne le négligez pas à proximité des terres, sinon...
Plus le rapport vent courant est petit, et plus la déviation est grande !
Ceci explique la nécessité de « faire le point » assez souvent, si l'on veut garder le meilleure cap. Dans le cas ci-dessus, le skipper devra corriger son cap en remontant vers le Nord-Ouest pour ne pas trop s'écarter de sa route.
Contrainte à connaître : un voilier ne peut aller contre le vent qu'en « louvoyant » (zigzaguer de part et d'autre de l'axe du vent) l'angle minimum entre le cap et cet axe étant d'environ 45°. En dessous, vous naviguez « vent debout », c'est à dire que les voiles sont parallèles à l'axe du vent.
Le voilier freine puis se met à dériver.

3. L'allure

Elle décrit l'angle formé par la direction du voilier et celle du vent. Voici un exemple :



– 1 = Allure « vent debout »
– 2 = Allure au « près serré »
– 3 = Allure « près »
– 4 = Allure « vent de travers »
– 5 = Allure « petit largue »
– 6 = Allure « largue »
– 7 = Allure « grand largue »
– 8 = Allure « vent arrière ».

Avec un vent différent, il suffit de faire subir une rotation à la rosette ci-dessus de façon à ce que le 1 central reste en face du

vent. Avec un vent du Sud, c'est le cap « Sud » qui sera « vent debout ».
Le rendement de ces différentes allures n'est pas le même. Ainsi, par « vent de travers », on avance un peu moins vite alors que le « près » (ou le « près serré ») est rapide mais il demande une plus grande attention de la part du skipper...

4. Abattre

Lorsque vous « abattez », le cap s'éloigne de l'axe du vent.

Loffer

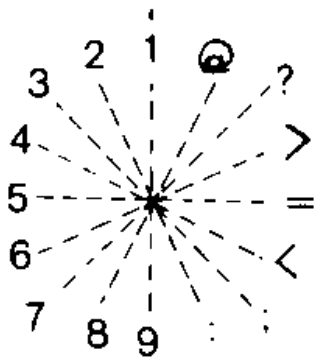
Lorsque vous « loffez », le cap se rapproche de l'axe du vent.

5. Amure

Indique le côté d'où vient le vent.
Tribord amure : le vent vient de la droite, les voiles sont donc sur la gauche du voilier.
Babord amure : le contraire.
NB : Sur votre écran, l'amure et l'allure sont respectées sur le plan graphique. Observez donc les voiles pour progresser !

6. La boussole

Dans le jeu, elle est découpée en 16 cadrans (correspondant aux 16 caps que vous pouvez choisir).



– 1 correspond à « Nord »
– 2 correspond à « NNO »
– 3 correspond à « NO »
– 4 correspond à « OON »
– 5 correspond à « O »
– 6 correspond à « OOS »
– 7 correspond à « SO »
– 8 correspond à « SSO »
– 9 correspond à « S »
– : correspond à « SSE »
– ; correspond à « SE »
– < correspond à « EES »
– = correspond à « E »
– > correspond à « EEN »
– ? correspond à « NE »
– @ correspond à « NNE »

Sur l'écran, elle subira des rotations en fonction de votre cap. Le 1 indiquant toujours le Nord.

B) PRESENTATION DU JEU

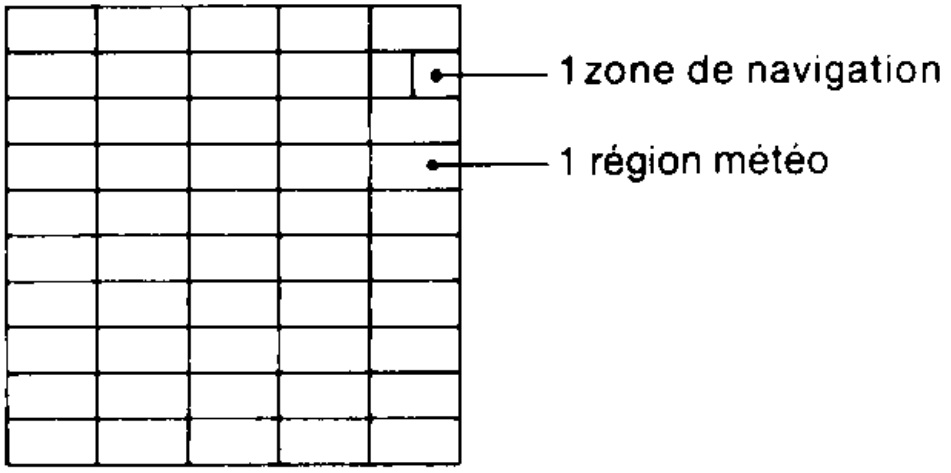
1. Le terrain de jeu

Une carte, fournie avec la cassette représente les limites de ce terrain (faîtes plusieurs photocopies pour les prochaines parties !).

Cette même carte est découpée en 45 « régions météo ». Chacune de ces régions étant découpée à son tour en 2 zones de navigation (cela en fait 90).

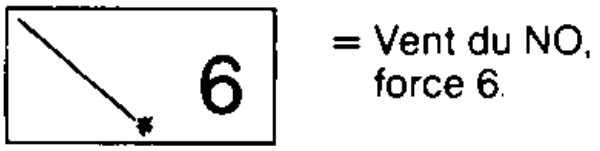
Sur l'écran vous verrez apparaître la zone de navigation où vous vous situez, agrandie 10 fois. Le graphisme est en perspective, vu d'un hélicoptère situé légèrement en arrière de votre voilier.

Résumons-nous !



Lorsque vous demanderez un contact radio, cette carte apparaîtra avec le détail de la météo par région. Vous aurez d'abord, la carte des vents, puis celle des courants.

a) **Carte des vents :** au niveau d'une région, cela donne, par exemple :



(le vent se dirige vers l'astérisque)

La direction du vent peut varier d'une région à l'autre et d'un tour à l'autre mais progressivement (de +/−27°30'). Sa force est imprévisible...

b) **Carte des courants :** même méthode mais on ne vous indi-

que pas la force ! A vous de l'apprécier en fonction de la déviation du voilier.
Dans chacune des régions, la direction du courant est constante durant toute la partie !
c) **Zone de navigation :** elle apparaît au début de chaque tour avec le détail des reliefs, navires, épaves, phares et autres...
En haut de l'écran, le ciel vous renseigne sur l'heure qu'il est (la position du soleil est compatible avec celle-ci, et avec votre cap). La nuit, l'étoile polaire apparaît lorsque vous vous dirigez vers le Nord.

2. Angle de vue et rotation

Voici un chapitre délicat... (soyez attentifs !).
Lorsque vous changez d'angle de vue en prenant un nouveau cap, les reliefs et autres détails graphiques, subissent une rotation (imaginez encore l'image prise par un hélicoptère qui vous suit et qui tourne avec vous). La boussole subira la même rotation.
Ce système a le mérite de respecter la réalité, mais le risque de se perdre dans l'océan devient réel... (décidément, vous avez pris un gros risque en vous procurant ce jeu...)

II. REGLE DU JEU

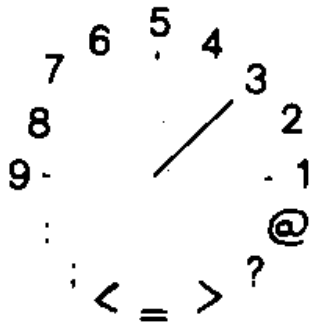
A. Dans un premier temps, le programme vous présentera les différentes options, de difficulté croissante (soyez modestes !)
B. Puis vous devrez faire des choix :
1. Option
2. Niveau de difficulté :
   5 = facile, car le rendement des voilres est important (mais la vitesse est utopique...).
   1 = difficile, la stratégie règne...

(Le niveau 3 est proche de la réalité.) En fait, c'est le nombre de points de vie qui varie et qui va influencer directement votre rendement.
3. Nombre de joueurs
4. Temps de réflexion
   1 = vous avez environ 2 minutes pour répondre à chacune des questions en début de tour.
   5 = vous avez environ 4 minutes.

C. **Début du jeu**
1. Personnalisation de chacun des voiliers.
– Nom
– Type de coque :

– Monocoque : solide, puissant par gros temps
– Multicoque : fragile, plus rapide par temps moyen.
2. Indications météo avant le départ.
Notez les courants et les vents des régions avoisinant la vôtre.
3. Lors des 2 premiers tours, vous devrez manœuvrer dans la baie sans franchir la ligne de départ matérialisée par une ligne joignant la proue du paquebot à la côte. Sinon, « faux départ »... et inutile de continuer en douce, le juge de course est impartial ! Vous devez revenir en deçà de la ligne et la franchir une seconde fois (après le coup de canon, bien sûr).
4. Le coup de canon : c'est la liberté !!
D. **Description d'un tour**
Voici les questions qui vous seront posées au début de chaque tour :
a) **Contact radio ?** (pas avant le 6° tour)
Si oui : parfois, le contact est impossible. Sinon, la carte météo apparaîtra, puis votre position sur la carte générale et enfin le classement provisoire.
Vous perdrez d'autant plus de « points batterie » que vous prolongerez le contact.
Pour abandonner : appuyez sur « R » pour l'abandon du joueur et « g » pour l'abandon général.
b) **Surface de la voilure ?** (1/5)
1 = 20%
2 = 40%...
Le dessin des voiles apparaîtra sur la droite de l'écran, tenant compte de la surface choisie.
c) **Voulez-vous vous reposer ?**
Si oui, dès que le voilier commence à avancer, l'écran deviendra noir ! Il s'éclaircira une fois que vous aurez parcouru le tiers de votre trajet dans le tour. Pendant votre sommeil, le voilier garde le même cap, et ne répond à aucun ordre... Alors choisissez le bon moment pour dormir !
d) **Quel est votre cap actuel ?**
Si vous ne reconnaissez plus votre zone de navigation, c'est qu'elle a subi une rotation ! (voir plus loin), consultez la boussole.

Comment choisir ?



Dans l'exemple ci-dessus, le vent vient du NO (3), le Nord étant en 1. Si vous voulez vous diriger vers le 8 (SSO) vous appuyez sur la touche 8 (pour certaines directions, combinez avec « SHIFT »).
Vous n'avez donc pas à vous préoccuper de votre situation dans l'espace, la boussole le fait pour vous !
A chaque fois que vous choisirez le SSO, vous devrez appuyer sur la touche 8, quelque soit votre angle de vue.
Ici, les caps 4, 3 et 2 sont déconseillés car vous naviguerez « vent debout ».
En fonction de votre choix, vous subirez ou non, une rotation :
– de « : » à « < » = rotation de 90° vers la gauche
– de « > » à « @ » = rotation de 90° vers la droite
– si « = » = rotation de 180°.
(Les critères de rotation varient en fonction de l'orientation de la boussole. Ainsi, si 1 était situé en bas (vue sur le Sud), son choix entrainerait une rotation de 180°.
e) **Et maintenant à votre joystick (ou à votre clavier)**
Le voilier, paré de ses voiles, avance dans la direction choisie.
Si vous voulez « virer de bord », appuyez sur la touche : ← pour virer d'un cadran à babord (ex. Cap SSO (8) devient Sud (9)
→ pour le contraire.
La zone de navigation subira une rotation dans les mêmes cas que ci-dessus.
Pour hisser le spi, appuyez sur « COPY » (ou « fire »). Vous augmenterez alors, votre potentiel d'avance. Pour l'affaler (le descendre), rappuyez sur la même touche. Plus tôt vous le hisserez, plus loin vous irez !

Attention ! Le spi est refusé si : allure incorrecte
: la nuit
: présence de brouillard
: vous dormez
: vent fort
: spi déchiré.

Pour stopper le voilier, appuyez sur ↓
Ce n'est pas un « hors bord » ! Vous devrez appuyer plusieurs fois (selon la force du vent) pour le stopper.

Si vous sortez des limites, la nouvelle zone de navigation apparaît, orientée selon l'angle de vue le plus proche de votre cap. Dans l'exemple précédent, le Nord (1) est à droite, et vous choisissez SSO (8). En changeant de zone, l'image subit une rotation de 90° vers la gauche (rappelez-vous l'hélicoptère). Le nord (1) sera donc en bas (les mêmes critères de rotation sont utilisés pour déterminer l'angle de vue d'un tour à l'autre).

Dans la nouvelle zone, certaines questions vous seront reposées. Attention ! Il ne s'agit pas de plusieurs tours consécutifs, mais complémentaires ! Le programme tiendra compte du temps de navigation déjà utilisé dans le même tour.

A la fin du tour, vos performances (en miles) vous seront indiquées.

A chaque tour, l'heure à laquelle vous ferez le point change. D'abord à 6 heures, puis à 12 heures (le lendemain), puis à 18 heures et enfin à 00 heure (la nuit). Le cycle reprend donc tous les quatre tours.

Chaque tour représente 30 heures de navigation.

E. QUELQUES CAS DE FIGURES

1. Si vous sortez des limites de la carte générale, vous serez éliminés.
2. En cas de collision (attention aux épaves qui pullulent dans l'océan) :
— Le programme fera le point et vous signalera les dégâts
— En raison de la discordance entre l'échelle des voiliers et celle de la carte (résolution oblige !), le programme sera compréhensif... selon son humeur !
— Pour la même raison, seul le centre de gravité du voilier est pris en compte.
3. Vous arrivez : dépassez (ou contournez) la bouée largement avant d'arrêter le voilier.
4. Le jeu est limité à 39 tours.

5. A la fin de la partie, vous aurez droit à un récapitulatif animé de votre périple en mer ! Bonne chance !

III. QUELQUES POINTS STRATEGIQUES

A) Reposez-vous la nuit, puisque vous ne voyez rien de toute façon.

b) Tenez compte de la direction du vent dans les régions avoisinantes pour choisir votre cap. (C'est plus important que la force du vent qui peut beaucoup varier d'un tour à l'autre).

c) Par gros temps, les points de vie chutent, si vous hissez toutes les voiles !

d) Au départ, louvoyez pour éviter de dépasser la ligne de départ !

e) Pour stopper, n'attendez pas le dernier moment, il sera trop tard !!