

#### Připojte se ke komunitě 32. America's Cupu & Virtual Skippera na adrese WWW.VIRTUALSKIPPER-GAME.COM,

kde najdete novinky, downloady a fórum!

#### Pomoc. Technická podpora.

Pokud narazíte na problémy týkající se instalace nebo spuštění *32. America's Cupu*, neváhejte a kontaktujte naše oddělení technické podpory e-mailem. Odpovědi na často kladené dotazy (FAQ) najdete na adrese www.virtualskipper-game.com.

#### Technická podpora:

E-mail: support@virtualskipper-game.com (v angličtině)

#### Technická podpora ČR/SK:

V případě problémů se obraťte na naši technickou podporu / V prípade problémov sa obráťte na našu podporu:

> Email: faq@hypermax.cz, Web: www.hypermax.cz Tel./fax: +420 257 327 239

Všechny technické dotazy prosím podrobně specifikujte. Dotaz by měl minimálně obsahovat:

Typ problému. Kdy tento problém nastal. Objevuje se tento problém stále?

Dále prosím připojte informaci o svém počítači (rychlost procesoru, grafická karta, verze DirectX, verze ovladačů).

Další informace o řešení problémů naleznete v následujícím doporučení.

# 1. DOPORUČENÍ

Ukončete všechny ostatní programy: Předtím než začnete hrát 32. America's Cup, ukončete prosím na svém počítači všechny nepotřebné aplikace.

Vložte herní DVD do mechaniky: Hra 32. America's Cup je chráněná proti pirátství následujícím mechanismem. Při prvním spuštění hry bude aplikace vyžadovat DVD v mechanice. Následující tři dny můžete hrát bez vloženého disku. Poté budete muset opět spustit hru s vloženým DVD. Pokud tak neučiníte, objeví se zpráva o chybě. V případě této situace musíte pouze vložit DVD a kliknout na "Retry" (Opakovat). v případě, že DVD v mechanice je a objeví se přesto zpráva o chybě, klikněte v okně na tlačítko "Information" (Informace) a po několika sekundách na položku "Display the report" (Zobrazit zprávu). Získanou zprávu uložte jako .txt soubor a zašlete ho na e-mail technické podpory uvedený výše.

Zvolte si nastavení zobrazení: Pokud běží obraz pomalu, změňte nastavení na menší rozlišení obrazovky.

**Zkontrolujte verzi DirectX a verzi ovladačů ke grafické kartě:** Obecně vzato, pokud se hra nespustí (a neobdržíte snadno identifikovatelnou zprávu o chybě), nebo pokud se během hry setkáte s problémy týkajícími se grafiky, nejdříve si ověřte jak verzi DirectX, tak verzi ovladačů ke grafické kartě.

Pro ověření této informace klikněte na Start > Spustit, napište "dxdiag" a klikněte na "OK". Tím se zobrazí informace týkající se vašeho počítače. Kliknutím na tlačítko "Uložit všechny informace" se tyto informace, které můžete později zaslat na technickou podporu, uloží. Pokud vaše současná verze DirectX není DirectX 9.0c, můžete si ji buď nainstalovat z herního DVD nebo jít na www.microsoft.com, stáhnout si poslední verzi DirectX 9.0c a nainstalovat ji. Pokud jsou ovladače vaší grafické karty zastaralé, můžete navštívit webovou stránku jejího výrobce a stáhnout si jejich poslední verzi.

NVIDIA www.i ATI www.i

www.nvidia.com www.ati.com

Nastavení firewallu: Určité konfigurace firewallu vám mohou znemožnit správné fungování aplikace. Při hraní 32. America's Cupu se tomuto problému vyhnete tím, že deaktivujete firewall nebo ho nakonfigurujete tak, že umožní hře spustit se normálně.

### Varování před epilepsií

Přečtěte si toto upozornění předtím, než vy nebo vaše dítě začne hrát jakoukoli videohru. Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům nebo ztrátě vědomí při sledování určitých typů blikajících světel nebo jiných podnětů běžně se vyskytujících v našem životním prostředí. Pokud tyto osoby sledují určité televizní záběry nebo hrají videohry, vystavují se nebezpečí záchvatu. To se může přihodit i zdravým osobám, které nikdy dříve epileptický záchvat neměly. Pokud jste vy nebo člen vaší rodiny měli symptomy týkající se epilepsie (záchvaty nebo ztráta vědomí) v přítomnosti světelného podnětu, poradte se před spuštěním hry s lékařem. Rodičům doporučujeme, aby na své děti při hraní her dohlíželi. Ukončete hru a okamžitě kontaktujte lékaře, pokud vy nebo vaše dítě pocítí jakýkoli z následujících symptomů: závrať, problémy se zrakem, zrakové nebo svalové křeče, ztráta vědomí, dezorientace, nechtěný pohyb nebo křeč.

#### Vždy učiňte tato bezpečnostní opatření:

- . Neseďte nebo nestůjte příliš blízko obrazovky.
- . Pokud možno hrajte na malých obrazovkách.
- . Nehrajte, pokud jste unaveni nebo jste neměli dostatek spánku.
- . Hrajte v dobře osvětleném prostředí.
- . Během hraní si každou hodinu dejte 10-15minutovou přestávku.

# OBSAH

1. DOPORU	ČENÍ	
2. Instalace		
2.1.	Konfigurace PC	
2.2.	Instalace 32. America's Cupu	
2.3.	Spuštění 32. America's Cupu	
2.4.	Spouštěcí okno	
2.5.	Nastavení hry	
2.6.	Sdílení online dat	
3. STRUČNÝ	Ý POPIS HRY A OVLÁDÁNÍ MENU	
3.1.	Stručný popis menu 32. America's Cupu	
3.2.	Menu lze ovládat jak myší, tak klávesnicí	
4. NASTAVE	:NÍ	9
4.1.	Profil	9
4.2.	Dějiště	9
4.3.	Avatar	9
4.4.	Lodě	
4.5.	Nastavení ovládání	
4.6.	Pro pokročilé	
5. MÓD PRO	O JEDNOHO HRÁČE	
5.1.	Výuka	
5.2.	America's Cup	
5.2.1.	Herní režimy	
5.2.2.	Délka trasy závodu	
5.2.3.	Výběr týmu	
5.2.4.	Závod	
5.3.	Virtuální poháry	
5.4.	Vlastní závod	
6. EDITOR Z	ÁVODŮ	
6.1.	Tvorba vlastního závodu	
6.1.1.	Vytváření prostředí	
6.1.2.	Tvorba závodu	
6.1.3.	Uložení závodu	
6.2.	Nahrání vlastního závodu	
6.3.	Záznamy	
7. PRAVIDL	A HRY	
7.1.	Pravidla match race a skupinového závodu	
7.2.	Právo plavby	
7.3.	Startovní procedury	
7.4.	Specifika match race	

8. ROZHRA	ví	25
8.1.	Palubní přístroje	25
8.2.	Kompas	
8.3.	Výměna a trimování plachet	
8.3.1.	Výměna plachet	
8.3.2.	Trimování plachet	
8.4.	Radar	
8.5.	Chat	
8.6.	Modul ISAF	
9. MULTIPL	AYER	
9.1.	Pravidla	
9.2.	Vyhledávání závodů	
9.3.	Připojení k závodu	
9.4.	Klasifikační žebříček	
9.5.	Vytvoření vlastního závodu na internetu	
9.6.	Dějiště	
10. MEDIAT	RACKER	
10.1.	Úvod do kurzu	
10.2.	Film z vašeho závodu	
10.3.	Export videa	
11. POČASÍ		
11.1.	Vítr	
11.1.1.	Síla větru	
11.1.2.	Oscilace a intenzita	
11.1.3.	Změny větru	
11.1.4.	Poryvy a tišiny	
11.2.	Všeobecné povětrnostní podmínky	
11.3.	Proudy	
11.4.	Doba konání	
11.5.	Moře	
12. KLÁVES	OVÉ ZKRATKY	
13. AUTOŘI		

#### LICENČNÍ SMLOUVA

V instalačním programu hry je k dispozici softwarové licenční ujednání (EULA). Abyste mohli hru nainstalovat, musíte si toto ujednání přečíst a akceptovat ho.

#### Softwarové pirátství

Jakákoli neautorizovaná reprodukce jak celku, tak i části tohoto výrobku nebo registrovaných značek je trestným činem. Pirátství poškozuje legální uživatele, tvůrce, vydavatele a distributory tohoto výrobku. Pokud jste si jisti, že tento výrobek je nelegální kopií, nebo pokud máte informaci týkající se pirátských výrobků, kontaktujte prosím naše zákaznické oddělení.

# 2. INSTALACE

### 2.1. Konfigurace PC

OS: Windows 2000/XP/Vista Procesor: Pentium 4 1.6 GHz/AthlonXP 1600+ Paměť: 256 MB RAM (512 MB s Windows Vista) 3D grafická karta: 32 MB paměti, kompatibilní s DirectX 9 Zvuková karta: kompatibilní s DirectX 9 DirectX: verze 9.0c (najdete na DVD) DVD-ROM: 2x nebo rychlejší Místo na disku: 1,5 GB Připojení (pouze pro multiplayer): LAN/56k modem (nebo rychlejší)

### 2.2. Instalace 32. America's Cupu

Vložte DVD do mechaniky a řídte se instrukcemi na obrazovce. Pokud se žádné okno po vložení DVD neobjeví: Poklepejte na ikonu "Tento počítač" na ploše. Poklepejte na ikonu DVD a spusťte tak instalační program. Řídte se instrukcemi instalačního programu. Jakmile je hra nainstalovaná, nebo pokud ji hrajete poprvé, aplikace po vás bude vyžadovat restart.

# 2.3. Spuštění 32. America's Cupu

Ve chvíli, kdy máte hru nainstalovanou, máte možnost pro ni vytvořit zástupce na ploše. Pokud jste tak učinili, 32. America's Cup spustíte poklepáním na ikonu na ploše, v opačném případě klikněte na tlačítko



Start > Programy a vyberte 32nd America's Cup. Poté se objeví okno, které po vás bude vyžadovat zadání "online klíče". Ten najdete vlepený v krabičce.

Poznámka: Online klíč smí používat pouze jeden hráč. Udržujte ho v tajnosti a nesdílejte jej s ostatními hráči.

### 2.4. Spouštěcí okno

Funkce ve spouštěcím okně:

- Play (Hrát): Spustí 32. America's Cup.
- Configure (Nastavit): Umožní nastavit před spuštěním hry její parametry: jazyk, rozlišení obrazovky,



připojení k internetu, automatickou nebo manuální volbu profilu hráče a přidání dalších profilů.

• Help (Nápověda): Umožní otevřít stránku s FAQ (často kladenými dotazy) a zároveň s adresářem, kde jsou uložené sdílené soubory.

 Update (Aktualizovat): Tato volba automaticky najde aktualizace hry. Ty jsou vždy zveřejňovány na oficiálních stránkách: www.virtualskipper-game.com.

• Exit (Ukončit): Ukončí aplikaci.

### 2.5. Nastavení hry

Pomocí tlačítka "Configure" (Nastavit) se dostanete do okna s nabídkou hlavních možností hry. Kliknutím na tlačítko "Advanced" (Pokročilé) zobrazíte pokročilá nastavení hry, jako jsou nastavení grafiky a zvuku, nastavení připojení k internetu, sdílení dat (P2P), detailnost renderování lodí a nastavení periferií (joysticku apod.).

V záložce *"Display" (Zobrazení)* vám nabídka *"Customize" (Upravit)* umožní nastavit grafický profil hry buď na přednastavené možnosti (Minimum, Low, Medium, High, Very High – minimální, nízké, střední, vysoké, velmi vysoké) nebo můžete jednotlivé prvky nastavit manuálně.

Customise	)isplay Audio Network PeerToPeer Gar	me Inputs	Res	tore Defaults
Actializing         None         Yes           Statings adapted to your graphics and         Shaders adapted to your graphics and         Shaders adapted to your graphics and         Yes           Techsto adapted (1997)         Yes         Shaders adapted to your graphics and your graphi	Customise 🔽		NVIDIA GeF	orce Go 7900 GT 506 ME
Settings adapted to your graphics card Shader Dasky Picture U Texture Dasky Picture Dask Picture Notion Blar Picture Notion Blar Picture Notion Blar Centerly Different Picture U Centerly Different Picture Dasks Centerly Different Pict			Antialiasing None	
Shader Quality         PC31 (see	Settings adapted to your graphics card			
Tenture Quality 1997	Shader Quality PC3 Low	Ŧ	Shadows High	Ŧ
Max Fittering Americanos 156	Texture Quality High	w.		
PostPaces Pila 27 Force Boom 2	Max Filtering Anisotropic 16x	Ŧ		
Force Dynamic Colours To Water Geometry For Force Motion Blur Coometry Details Hormal v Compatibility Bench Restore Defaults	PostProcess FXs 🔽	F	orce Bloom	
Force Motion Blur Geometry Details Normal  Compatibility Bench Restore Defaults	Force Dynamic Colours	Wate	r Geometry	
Compatibility Bench Restore Defaults	Force Motion Blur	Geom	etry Details Norm	ial 👻
	Compatibility	Bench	Rest	tore Defaults

Než začnete hrát, aplikace sama zjistí nejvhodnější nastavení odpovídající vašemu počítači. V případě, že nemáte výkonnou grafickou kartu, doporučujeme vám aktivovat v nastavení grafiky volbu "Better Performance" (Lepší výkon). Obraz nebude tak ostrý, ale hra bude svižnější.

K otestování vašeho nastavení použijte tlačítko "Bench" (Test).

Pomocí tlačítka "Compatibility" (Kompatibilita) se dostanete na panel nastavení zobrazení. Zde můžete například změnit nastavení bezpečnostního "Safe" módu nebo změnit rozlišení hry.

### 2.6. Online sdílení dat

32. America's Cup má vlastní systém sdílení dat, který vám umožní sdílení avatarů, skinů lodí apod. s ostatními hráči 32. America's Cupu.

Pokud těchto možností využívat nechcete, je možné tuto volbu nastavit ve spouštěcím okně nebo v menu "Advanced Options" (Pokročilé nastavení) ve spouštěcím okně. Dále se spustí test připojení k síti a objeví se okno se zprávou.

Pokud chcete používat funkci P2P nebo vytvářet vlastní hry po internetu, klikněte na "OK".

Pokud používáte firewall, může se objevit okno požadující autorizaci připojení hry k internetu. Tato funkce je otázkou bezpečnostního nastavení vašeho počítače. Výrobce hry tudíž neodpovídá za související problémy a změny v nastavení firewallu.

# 3. STRUČNÝ POPIS HRY A OVLÁDÁNÍ MENU



### 3.1. Stručný popis menu 32. America's Cupu

Volba "Solo" (Jeden hráč) obsahuje: výuku, kampaň 32. America's Cupu a virtuální poháry. Zde si můžete také zahrát ve vámi navržených závodech.

Volba "**Multiplayer" (Více hráčů)** vám umožní zúčastnit se regat s dalšími skutečnými hráči přes internet nebo místní síť (LAN). Zde se můžete utkat jak v match racingu, tak i ve skupinových závodech.

#### Položka "Editors" (Editory) umožňuje:

"Create new race" (Vytvořit nový závod) – vytvořit vlastní závod v novém prostředí. "Edit race" (Upravit závod) – upravit existující závod.

*"Replay" (Přehrát) –* přehrát uložená videa z předešlých závodů a spustit Mediatracker, s jehož pomocí můžete ze svých závodů vytvořit film.

Volba "Settings" (Nastavení) umožňuje nastavit jméno lodi, vybrat avatar a dějiště, prohlížet statistiky, nastavit ovládání a mód "Multiplayer".

### 3.2. Menu lze ovládat jak myší, tak klávesnicí

#### Použití klávesnice:

Pro pohyb v menu použijte šipku nahoru a dolů, pro potvrzení vybrané položky (která se zabarví do červena) stiskněte "Enter". Pro pohyb zpět do předchozího menu stiskněte klávesu "Escape" nebo tlačítko "Back" (Zpět) na obrazovce. Všechny vaše volby se ukládají nezávisle na tom, jak se v menu pohybujete.

#### Použití myši:

Jednoduše najeďte kurzorem na položku nebo text, který chcete vybrat, a potvrďte kliknutím.

# 4. NASTAVENÍ



Na první obrazovce musíte zadat váš online profil – login, heslo, e-mail a dějiště. Pro zadání údajů klikněte myší na položku a vypište informaci pomocí klávesnice. Po vyplnění formuláře klikněte na "OK" nebo potvrďte klávesou "Enter". Váš online klíč bude automaticky uložen.

Nyní vidíte hlavní menu. Jděte do menu "Settings" (Nastavení).

### 4.1. Profil

anguage	English		¥	
ullscreen	E			
Vindowed Resolution	1280x960		Ŧ	
erformance / Quality	Nicer			
etwork Upload	128	Kbps		
etwork Download	1024	Kbps		
rofile	Use Single R	Profile		-

Po spuštění 32. America's Cup budete požádáni o váš login, heslo a e-mail. Běžně je vaše hráčské jméno totožné se jménem vašeho profilu, ale je možné ho změnit kliknutím na položku jméno, stisknutím klávesy "Delete" a poté vepsáním nového jména. Stejně tak můžete změnit či upřesnit i své dějiště. Pomocí volby "Description" (Popis) můžete uvést další informace, jež chcete sdílet se spoluhráči.

Pokud chcete přidat hráče, klikněte při startu hry na položku "Configure" (Nastavit), zvolte "Use several profiles" (Použít více profilů) a uložte nastavení.



Poté v menu "Select your profile" (Zvolte profil) stiskněte "Add" (Přidat) a zadejte jméno nového hráče. Díky tomu může na jednom počítači závodit v módu pro jednoho hráče více hráčů s vlastním profilem.

Můžete také využít funkce *"Guest" (Host)* a hrát online na počítači, který není váš. Jednoduše zadejte váš online klíč, váš výkon (získané body v žebříčku) se poté zaznamenají na váš účet, ale váš profil se z hostitelského počítače smaže, jakmile ukončíte hru.

### 4.2. Dějiště



Dějiště můžete změnit kliknutím na zelené tlačítko "Change" (Změnit).

### 4.3 Avatar

Je možné si zvolit malý obrázek – avatar, který vás reprezentuje v průběhu hry. Několik avatarů je již v základní nabídce hry. Klikněte na smajlíka v horním levém rohu obrazovky a objeví se vám kompletní nabídka, ze které si stačí vybrat pouhým kliknutím.



Můžete si přidat i vlastní avatar. Stačí překopírovat soubor s koncovkou .dds nebo .jpg (o rozměru 128 × 128 pixelů) o maximální velikosti 8 kB do složky *Dokumenty > 32nd America's Cup > Skins > Avatars*.

### 4.4. Lodě

32. America's Cup nabízí čtyři různé modely lodí.

Pro každý model je možné zvolit si různé "týmové barvy".

Poté, co si vyberete jeden z modelů, objeví se vám na obrazovce jeho velký obrázek. Kliknutím na žluté šipky v dolní části obrazovky můžete dále procházet různými styly "týmových barev" – kliknutím na vámi zvolenou "týmovou barvu" ji potvrdíte.



#### ACC<sup>™</sup> (America's Cup Class)

#### Jednotrupá – prototyp

America's Cup Class (ACC) je lodní třída používaná pro Americký pohár. Lodě třídy America's Cup jsou špičkové lodě postavené za pomoci nejmodernějších technologií a materiálů, jakými jsou například karbon, magnézium, kevlar a titan.

Lodě třídy America's Cup vynikají v taktických situacích spíše než rychlostí. Přes 20 m (66 stop) délky a vysoká setrvačnost přináší výjimečný pocit za kormidlem. K ovládání této prestižní lodi je zapotřebí nejméně 17 členů posádky.

Další informace týkající se třídy America's Cup naleznete na oficiálních stránkách America's Cupu: http://www.americascup.com



Jednotrupá – one design (pokud je loď označována jako one design, znamená to, že všechny lodě této třídy mají stejný design a parametry).

Jen během několika let se Melges 24 – 7,5 m dlouhá ISAF international one design loď s výtlakem pouhých 800 kg – stala vzorem pro nejlepší sportovní jednotrupé lodě. Zadní vítr z Melges 24 činí opravdového démona rychlostil Ve skutečnosti tato loď, ovládaná byť jen čtyřčlennou posádkou, dosáhne s vytaženým spinakrem rychlosti až 20 uzlů. Tato dobře ovladatelná, high-tech loď poskytuje spoustu opravdového vzrušení.

Další informace týkající se lodi Melges 24 naleznete na oficiálních stránkách: www.melges24.com.

#### Obecné údaje

Materiál:	polyesterový sendvič
Posádka:	max. 6 osob (závodní posádka 5 os.)
Délka:	7,52 m (24 stop)
Šířka:	2,50 m (8,2 stopy)
Nosnost:	794 kg (1750 liber)

#### Stěžeň

Materiál: karbon Délka: 10,20 m Hmotnost: 31 kg *Kýl* Materiál: karbonový sendvič Délka: 1,52 m Hmotnost: 300 kg

Plachty Hlavní plachta: 35,3 m² Kosatka: 11 m² Spinakr: 62 m²

#### **Offshore Racer**

#### Jednotrupá – one design

Tento racer-cruiser o délce 13 m vyniká v komfortnosti řízení. Má menší tendence k náklonu než Melges 24, je excelentním plavidlem pro začátečníky, osvojující si závodní taktiku, a odpouští většinu chyb na kormidle.

#### Trimaran Open 60

#### Vícetrupá loď

Opravdová formule 1 na moři. S touto lodí zažijete skutečné vzrušení! Lehká loď, stvořená pro rychlost, startuje jako střela. Předvádí bezkonkurenční výkony s maximální rychlostí až 36 uzlů.

Dobrá rada: Udržujte si vyšší rychlost, protože Open 60 je při nízkých rychlostech těžko ovladatelná.

### 4.5. Nastavení ovládání

Hru lze hrát jak pomocí ovládacích prvků na obrazovce, tak pomocí standardních klávesových zkratek. Kliknutím na "Advanced Settings" (Pokročilé nastavení), a poté na "Controls" (Ovládání) můžete upravit klávesové zkratky. Následně klikněte na zobrazené ovládací prvky a řiďte se nápovědou. Seznam klávesových zkratek naleznete na zadní straně manuálu.

### 4.6. Pro pokročilé

Toto jsou online nastavení. Můžete se rozhodnout, zda: - ukážete svůj avatar online

- použijete chat

- automaticky se připojíte po spuštění hry.

# 5. MÓD PRO JEDNOHO HRÁČE

### 5.1. Výuka

Výuka vám pomůže seznámit se s lodí a s hrou. Nabízí několik regat odehrávajících se v různých dějištích. Během těchto závodů jste na vodě sami a jediným vaším úkolem je dovést loď za cílovou čáru před vypršením časového limitu.

Všechny závody nejsou přístupné od začátku. Úspěšné ukončení některého závodu vám umožní postoupit do dalších závodů a zlepšovat se tak ve hře.

#### Klikněte na "Trapani".

První závod se vám zobrazí v levém okně. Na pravé straně okna se vám po dokončení závodu zobrazí skóre.



Okno dole vás informuje o nastavení závodu. Pro zobrazení nastavení najeďte kurzorem myšl na jméno regaty a klikněte.

Poté se objeví okno s informacemi o počasí. Kliknutím na "OK" přejdete na informace o dějišti. Poté se dostanete do okna popisujícího závod a jeho cíle. Dále klikněte na "OK". Stisknutím klávesy "Escape" se vám kdykoli zobrazí zpráva o stavu počasí, výuka, cíle závodu a informace o něm, možnost ukončit nebo restartovat závod či uložit záznam.

Na konci závodu můžete uložit jeho záznam. Díky němu si budete moci svůj závod detailně prohlédnout, analyzovat ho nebo z něho dokonce vytvořit film.

#### Co jsou to regaty a závody?

Každý závod probíhá mezi startovní a cílovou čárou. Každá z těchto čar je vymezena žlutou bójí a lodí pořadatelů.

Mezi těmito čarami mohou být i jiné bóje, které bude třeba obeplout předtím, než protnete cílovou čáru.

Po spuštění závodu se vaše loď ocitne před startovní čárou. Ta je buď červená, žlutá nebo zelená. Abyste ji mohli protnout a beztrestně odstartovat, musí být zelená.

Na obzoru se objeví šipka. Ta ukazuje jednak pozici bóje, kterou musíte před cílem obeplout, jednak stranu, z jaké ji musíte minout.

Bóje nemusí být nutně ve vašem zorném poli, proto doporučujeme použít pro její vyhledání kameru.

#### Zde je příklad trasy závodu:

Zde jsou hlavní ovládací prvky pro manipulaci s lodí:

#### Za použití klávesnice

Levá šipka	Posuvník jde doleva – loď se otočí doleva.
Pravá šipka	Posuvník jde doprava – loď se otočí doprava.
Šipka dolů	Posuvník se vynuluje na střed – loď se přestane otáčet.

Za použití myši ovládejte posuvník na liště umístěné v dolní části obrazovky: Posuňte posuvník doleva – loď se otočí doleva. Posuňte posuvník doprava – loď se otočí doprava. Najeďte posuvníkem na střed lišty – loď se přestane otáčet.



Pozn.: Loď pluje dobře jen za optimálního nastavení, a to buď správnou pozicí vůči větru nebo nastavením plachet. Jestliže plujete na stoupačku (proti větru), plachty jsou dotažené, pakliže plujete na zaďák (po větru), plachty jsou naopak povoleny.



Vítr vane zepředu. Vaše loď pluje proti větru a plachty jsou utaženy.



Plujete po větru a plachty jsou povoleny.

Pro nápomoc jsme přidali:

- šipku ukazující směr větru
- automatické trimování plachet.

#### Směrová šipka větru

Tato šipka se pohybuje kolem lodi a ukazuje směr větru. Jestliže je šipka před lodí, plujete proti větru, pokud za lodí, plujete po větru.

Šipka se rozlišuje ve třech barvách: červená, modrá a zelená.

Červená šipka značí špatnou pozici lodě vůči směru větru. Jste příliš proti větru, rychlost lodě je minimální nebo dokonce nula.

Modrá šipka poukazuje na neoptimálně zvolený směr lodě. Plujete příliš po větru, loď nedosahuje optimální rychlosti.

Zelená šipka značí perfektní pozici lodě vůči větru. Loď pluje svojí nejvyšší možnou rychlostí.

Poznámka: Směrová šipka větru je aktivní pouze v režimu "Arcade" (více v další kapitole - 5.2.).

#### Režim automatického trimování

Automatické trimování je nastaveno standardně (pokud ho nenastavíte jinak). Utahuje plachty v závislosti na postavení lodě k větru. Plachty není třeba dále trimovat (podívejte se na kapitolu 5.2.1. Herní režimy).

#### Ovládací prvky kamery

Ke sledování závodu použijte několik kamer rozmístěných kolem lodi. Pravým tlačítkem myši se pohled otáčí a kolečkem myši se záběr přibližuje a oddaluje.

#### Zde jsou klávesové zkratky:



Další informace týkající se ovládacích prvků hry naleznete v kapitole *"Klávesové zkratky"*.

### 5.2. The America's Cup

#### America's Cup má dvě klání:

Louis Vuitton Cup – klání, kde se vítěz stane vyzyvatelem America's Cup – klání, kde vyzyvatel změří své síly s obhájcem titulu 31. America's Cupu, týmem Alinghi.

V první fázi se jedenáct týmů utká o čtyři "kapitánská křesla", jež postupují do semifinále. Tým, který nasbíral po deseti závodech nejvíce bodů, si může vybrat svého protivníka. Semifinále se skládá ze dvou soutěžních kol. Vítěz obdrží Louis Vuitton Cup a právo bojovat proti obhájci titulu, týmu Alinghi.

America's Cup se skládá ze tří kol. Pokud neuspějete v Louis Vuitton Cupu, nemůžete v tomto závodě soutěžit. Před započetím závodu si můžete nastavit herní režim a délku závodu. Poté si vyberte svůj tým a jste připraveni ke startu.

#### 5.2.1. Herní režimy



32. America's Cup nabízí tři různé herní úrovně:

"Arcade" (Arkáda): Nejjednodušší úroveň. Doporučuje se začátečníkům.

"Tactical" (Taktická): Úroveň pro pokročilejší hráče. "Simulation" (Simulace): Pouze pro zkušené.

Každá z úrovní poskytuje během hry určitou pomoc s navigací:

	Arcade	Tactical	Simulation	
Směrová šipka větru	Aktivní	Neaktivní	Neaktivní	
Nastavení plachet	Automatické	Manuální/Automatické	Manuální	
Značení trasy	Zobrazeno	Zobrazeno	Nezobrazeno	
Pomocné čáry	Zobrazeny	Zobrazeny	Nezobrazeny	
Pravidla plavby	Jednoduchá	Kompletní	Kompletní	
Nasbírané penalty	4	2	2	

Lze si také nastavit délku trasy závodu.

#### 5.2.2. Délka trasy závodu

Zde si můžete nastavit délku a hodinu závodu:

Délka trasy závodu	Doba závodu	Odpočítávání
Krátká	3 až 5 minut	1 minuta
Střední	10 až 15 minut	3 minuty
Dlouhá	30 minut	5 minut

Pro porovnání, závodní klání America's Cupu trvá 45 minut až jednu hodinu. Pakliže si vyberete dlouhou trasu závodu, budete plout za nejrealističtějších podmínek.

#### Upozornění! Předstartovní manévry se liší v závislosti na délce odpočítávání:

#### Délka odpočítávání

5 minut

#### Předstartovní postupy

Toto je oficiální postup, který je rozdělen do tří částí, během nichž můžete obdržet penaltu (více odstavec 7.3 týkající se penalt):



-1. fáze, od 5 do 4 minut: Vaše loď a loď protivníka jsou na opačných koncích startovní čáry. Manévrujte s lodí mimo startovní prostor, jinak budete penalizováni (celým obratem o 360°). Předtím se však ve startovní zóně pohybovat můžete.

-2. fáze, od 4 do 2 minut: Musíte protnout startovní čáru směrem zpět (v opačném směru než jakým se startuje). Pokud ji proplujete příliš brzy nebo pozdě, anebo ji protnete špatným směrem, budete penalizováni (obratem o 360°).

-3. fáze, od 2 do 0 minut: Manévrujte lodí tak, abyste docílili nejlepšího startu. Jestliže proplujete startovní čarou příliš brzy, objeví se červený praporek (více v kapitole 7.3.) a budete se muset otočit kolem jednoho konce startovní čáry.

3 minuty

1 minuta

První fáze neplatí. Druhá a třetí jsou stejné.

Jste před startovní čarou a nyní musíte jen manévrovat lodí tak, abyste docílili nejlepšího startu.

#### 5.2.3. Výběr týmu



# Upozornění! Výběrem týmu si také stanovíte úroveň hry (jednoduchá, střední nebo obtížná).

Přejeďte myší po jménech týmů a napravo uvidíte obrázek a vlastnosti jejich lodí (trup, spinakr, plachty a tým). Čím více bude mít vámi zvolená loď žlutých plachet, tím bude rychlejší, a tudíž budete mít větší šanci

závod vyhrát. Jestliže nechcete hrát v obtížné úrovni, zvolte si raději pomalejší loď (loď, která má méně žlutých plachet). Vyberete ji kliknutím na jméno týmu.

#### 5.2.4 Závod

Jakmile jste vybrali svůj tým, můžete:

		1	2	3		5	6	7	8	9	10	11	TOTAL
EMIRATES TEAM NZ													0
BMW ORACLE RACING	20												0
EUNA ROSSA	п.												0
DESAFÍO ESPAÑOL	3												0
ML CAPITALIA TEAM	н.												0
VICTORY CHALLENGE	12.												0
AREVA CHALLENGE	ю.												0
+39 CHALLENGE	н.												0
TEAM SHOSHOLOZA													0
UNITED INTERNET													0
CHINA TEAM	81												0
												_	-11
		17			1	्स	in.	-				- ant	
-													
and the second second													
Аме													
A D X VALENCI		i de				-							NEVE D

 Uložit hru a ukončit ji (vaše závodní výsledky budou automaticky ukládány).

 Přerušit America's Cup (důležité: pokud jste se zúčastnili již několika závodů, kliknutím na toto tlačítko začnete znovu od nuly).

 Spustit závod kliknutím na "Next Race" (Další závod), a poté na "Race" (Závodit). Klávesa "Escape" má stejnou funkci jako v editoru.

### 5.3. Virtuální poháry

Zde se můžete utkat s jakýmkoli týmem v jakémkoli dějišti. Váš úkol: Vyhrajte pohár!

### 5.4. Vlastní závod

V tomto menu si můžete prohlédnout seznam závodů, které jste vytvořili za pomoci editoru (kapitola 6), stáhli z internetu anebo obdrželi skrze e-mail. Pro listování v závodech se pohybujte v okně pomocí klasifikačního stromového diagramu:



V okně se obvykle zobrazí slovo "Challenges" (Výzvy). Kliknutím na tuto volbu si prohlédnete jak strukturu složky, tak zde naleznete seznam závodů.



Pro zobrazení jednoduchého seznamu a okamžitý přístup k závodům klikněte na toto tlačítko.

Pro navrácení ke klasifikaci klikněte na stejné tlačítko.

Kliknutím na tlačítko nakreslené vlevo se dostanete zpět v hierarchii klasifikace.

Okno na levé straně obsahuje seznam závodů a okno na pravé straně poskytuje seznam příslušných skóre. Jeden z nich vyberte a spusťte v módu pro jednoho hráče. Okno v dolní části obrazovky podává informace o závodě.

#### Získání nového závodu:

Pokud obdržíte závod skrze e-mail nebo ho získáte stažením z internetu, je nezbytné zkopírovat soubory do následující složky: Dokumenty > 32nd America's Cup > Game Data > Tracks > Challenges > Downloaded.

#### Informace:

Závody, které vytvoříte anebo stáhnete z internetu, jsou bez počítačem řízených protivníků. Můžete závodit buď na čas nebo v editoru uložit trajektorie ostatních hráčů.

# 6. EDITOR ZÁVODŮ

Pomocí editoru závodu se můžete pohybovat ve stromových submenu: Tvorba vlastního závodu. Editace závodu (změnit ho). Editace záznamů.

### 6.1. Tvorba vlastního závodu

Závod můžete vytvořit v 16 různých dějištích.

Můžete stanovit trasu závodu a definovat vlastní nastavení.

Pro oblast "Tropical" (Tropická) a "Nordic" (Skandinávská) můžete dokonce navrhnout topologii terénu, specifikovat počasí i proudy, stanovit vlastní trasu závodu, definovat ostatní provoz na moři a navolit



různá nastavení svého závodu.

Klikněte na "Nordic".

V oblasti "Nordic" si pomocí tlačítek v pravé horní části obrazovky vytvořte prostředí od A do Z.

PARAMS	REPLAY
COURSE	TRAFFIC
WIND	STREAM
WAVE	TERRAIN
BLOCKS	

#### 6.1.1. Vytváření prostředí

Kliknutím na tlačítko *"Terrain" (Terén)* vytvoříte prostředí. Dále klikněte ve spodní části obrazovky na tuto ikonu.



Táhněte myší kurzor po obrazovce a přitom držte levé tlačítko. Tímto se vytváří váš terén. Kolečko myši použijte k přiblížení nebo oddálení terénu.

lkona naproti funguje jako guma. Vyberte ikonu a klikněte na místo v terénu, jež má být vymazáno.



Pokud chcete vymazat všechen terén, který jste vytvořili, klikněte na tlačítko "Clear" (Vyčistit) v levé spodní části obrazovky. Pro vytvoření prvků v terénu klikněte na tlačítko "Blocks" (Bloky).



Vyberte jednu z ikon v dolní části obrazovky, potom pomocí levého kliknutí umístěte předvolené prvky na plochu.

Pomocí klávesy Q prvky otáčíte.

Pravým kliknutím na blok ho vymažete. Kliknutím na tlačítko "*Clear" (Vyčistit)* v levé spodní části obrazovky vymažete všechny prvky umístěné v prostředí.

Důležité: Určité prvky mohou být umístěny jen do větších částí terénu. V oblasti "Tropical" lze umístit prvky pouze do vody.

Kliknutím na tlačítko "Wind" (Vítr) nastavíte povětrnostní podmínky.

kurzoru.

Ve čtyřech mapách si stanovíte rychlost a směr větru.

Pomocí "Intensity Cursor" (Ukazatel intenzity) volíte sílu větru v uzlech. Standardně je nastavena síla větru na 3 stupně Bft. Jestliže chcete vytvořit mapy větrů o různých silách, klikněte na "Settings" (Nastavení) a sílu větru zesilte.

BRUSH SIZE	0.05 N
BRUSH DIRECTION	-0.00°
Brush hardness	<b></b> 50.00%

Pomocí "Direction Cursor" (Ukazatel směru) stanovte směr větru. Posuvníkem "Arrow Size" (Velikost šipky) zvětšíte či zmenšíte velikost šipky bez ohledu na sílu větru. Pomocí posuvníku "Brush Size" (Velikost štětce) si nastavíte velikost

Kurzor má tvar kruhu a vymezuje oblast kresby na mapě.

Posuvníkem "Brush Hardness" (Tvrdost štětce) zesílíte či zeslabíte citlivost vaší kresby. Čím je hodnota tvrdosti štětce blíže k 1, tím rychleji se kresba nakreslí. Čím se hodnota tvrdosti štětce blíže k 0, tím pomaleji je kresba nakreslena.

Pro přesnější provedení lze hodnotu zadat manuálně. Pokud chcete pouze upravit rychlost větru, vyberte nabídku *"Intens" (Intenzita)*, která se nachází naproti slovu *"Brush" (Štětec)*.

Nástrojem *"Brush Intensity" (Intenzita štětce)* stanovíte maximální limit rychlosti větru. Najeďte kurzorem myši na mapu a opakovaně klikněte na levé tlačítko myši. Tím vítr dosáhne vámi přednastavené maximální rychlosti.

Pravým kliknutím rychlost větru snížíte.

Pokud chcete pouze upravit směr větru, klikněte na nástroj "Dir" (Směr), který se nachází naproti slovu "Brush" (Štětec).

Pro modifikaci větru stiskněte levé tlačítko myši a táhněte kurzorem po ploše.

Pravým kliknutím se ovládá funkce *"Direction Brushes" (Směrové štětce).* Zadejte například 45°, potom pravým tlačítkem myši klikněte na mapu. Šipky se podle tohoto úhlu nasměrují.

Pro zkopírování směru větru a jeho reprodukci na jiném místě mapy se řiďte následujícím postupem: Najeďte kurzorem myši na místo, jež chcete zkopírovat.

Zmáčkněte a držte klávesu "Alt" a klikněte levým tlačítkem myši.

Pusťte klávesu "Alt" i levé tlačítko myši a posuňte kurzor na místo, kde chcete umístit směr větru, který jste zkopírovali. Pravým kliknutím operaci dokončíte.

Jestliže chcete vymazat jen některé větry, použijte nástroj *"Eraser" (Guma),* který se nachází naproti slovu *"Brush" (Štětec)*. Hodnota větru se vrátí na standardní nastavení.

Kliknutím na tlačítko "*Clear" (Vyčistit)* v levé dolní části obrazovky vše vymažete.

#### Kliknutím na tlačítko "Stream" (Proud) nastavíte proudy.

Zde můžete nastavit směr a rychlost proudu ve vašem prostředí. Nástroje jsou stejné jako ty, které se používají k editaci větru.

Začněte výběrem mapy proudu, nastavte rychlosti, směry, stejně jako příliv a odliv.

S ohledem na výběr doby konání vaší regaty (nastaveno v menu *"Settings" (Nastavení)*) si můžete hrát s přílivem nebo odlivem.

#### Kliknutím na tlačítko "Wave" (Vlna) si nastavíte vlny.

Editor vln vám umožní upravovat výšku vln na různých místech vašeho prostředí.

Pravým kliknutím výšku vln snížíte a levým kliknutím ji zvýšíte, a to do maximální vámi přednastavené hodnoty (posuvník *"Intensity" (Intenzita)*).

#### 6.1.2. Tvorba závodu

Jakmile jste vytvořili své prostředí, můžete vytvořit samotný závod.

GAME TYPE	WIND DIRECTION	
RACE MODE	WIND STRENGTH	
BOAT	Exact wind	0
START DELAY	WIND SHIFTS	
TIME LIMIT	WIND SHIFT ANGLE	
FINISH 1ST	WIND SHIFT DURATION	
O PENALITY RECEIVED	WIND DISTURBANCE	0
PENALITY INFLICTED	WEATHER	
	DAY TIME	
	HIGH TIDE TIME	
	LOCE PARAMETERS	0
	PASSWORD	

Pro nastavení závodu použijte tlačítko "Settings" (Nastavení). První řada tlačítek vám nabízí nastavení módu hry vašeho závodu ("Single Player" pro jednoho hráče nebo "Multiplayer" pro více hráčů), pravidel závodu (skupinové závody nebo match race), lodě nebo času do startu.

Druhá řada tlačítek vám nabízí nastavení obecných povětrnostních podmínek: sílu a směr větru, trvání a směr změn ve vanutí větru, klima a čas.

Nezapomeňte, že výběr času startu ovlivní vodní proudy. V případě *32. America's Cupu* je příliv v 6 hodin ráno i večer, v poledne i o půlnoci je odliv.

Třetí řada tlačítek vám umožní nastavení cílů závodu: být první v cíli, doplout v časovém limitu, doplout bez penalt, přivodit soupeři penaltu.

Vlastní závod neobsahuje počítačem řízené soupeře, avšak můžete je doplnit přidáním tras skutečných soupeřů (více v odstavci o vodní dopravě).

Nakonec v posledních dvou nabídkách můžete:

- zamknout vaše nastavení závodu
- pro odemknutí nastavit heslo.

Takto můžete zamknout nastavení závodu a poskytnout heslo vámi vybraným hráčům. Ti jediní budou moci nastavení odemknout.

Kliknutím na tlačítko "OK" v dolní části okna potvrdíte nastavení.

Volbou "Course" (Kurz) nastavíte trasu závodu.



Pro umístění startovní čáry vyberte ikonu "Start", potom dvakrát klikněte levým tlačítkem myši na plochu. Pro umístění bójí na trase vyberte ikonu "Buoy" (Bóje), potom jednou klikněte levým tlačítkem myši na plochu. Pro tvorbu dveří (dveře se skládají ze dvou bójí) vyberte ikonu "Door" (Dveře), a potom dvakrát klikněte levým tlačítkem myši na plochu. Pro tvorbu cílové

čáry vyberte ikonu "Finish" (Cíl), potom dvakrát klikněte levým tlačítkem myši na plochu.

Pro pohyb s bójí zmáčkněte klávesu "Alt", vyberte ji pomocí levého tlačítka myši a táhněte ji. Opětovným kliknutím ji umístíte.

Pro odstranění bóje, startovní či cílové čáry na ně najedte kurzorem a zmáčkněte pravé tlačítko myši. Pokud chcete smazat celou trasu, klikněte na tlačítko *"Clear" (Vyčistit)* v levé spodní části obrazovky.

Ikona "Player" (Hráč) se používá dvěma způsoby:

V módu pro jednoho hráče vám umožní umístit vaši loď na startovní čáru.

V módu více hráčů vám umožní umístit na startovní čáru vaši loď i ostatní závodní lodě. Zde také nastavíte počet soupeřů pro závod v módu více hráčů.

Pro umístění lodí na startovní čáru klikněte na plochu levým tlačítkem myši. Jeden klik se rovná jednomu soupeři. Pokud chcete při umisťování s loděmi otočit, klikněte ještě jednou. Musíte umístit nejméně čtyři lodě. Doporučujeme jich umístit co nejvíce.

#### Tlačítkem "Traffic" (Vodní doprava) nastavíte ostatní provoz na moři.

K dispozici jsou dva druhy:

- motorové lodě, letadla, balóny atd.
- plachetnice.



#### Letadla, rybářské lodě, motorové lodě...:

Vyberte jednu z ikon ve spodní části obrazovky, potom klikněte na tlačítko *"Add Path" (Přidat trasu).* Nyní kliknutím levým tlačítkem myši na plochu vytvoříte pro vámi vybraná plavidla cestu. Kliknutím na tlačítko *"Preview" (Náhled)* v levé dolní části obrazovky se vám zobrazí dopravní cesty.

#### **Plachetnice:**

Vyberte ikonu a pak klikněte na tlačítko "Add Path" (Přidat trasu).

Potom klikněte na tlačítko "*Save Path" (Uložit trasu*) v pravé spodní části obrazovky. Nyní se ocitnete na ploše a samotným ovládáním lodi určíte její dráhu.

Jakmile doplujete, zmáčkněte klávesu "Escape" pro navrácení do editoru.

Pokud chcete, aby se tato loď stala vaším protivníkem, zaškrtněte *"Apply Rules" (Použít pravidla)*. Jinak tato loď bude považována za rekreační plavidlo a bude pouze součástí vašeho prostředí, stejně tak jako rybářská nebo motorová loď.

Pokud chcete poslední přidanou plachetnici vymazat, vyberte ji a klikněte na tlačítko *"Erase" (Vymazat)* v pravé části obrazovky. Kliknutím na tlačítko *"Clear" (Vyčistit)* v levé dolní části obrazovky smažete celý provoz.

#### Informace:

Na existujících dějištích (kromě "Tropic" a "Nordic") nemůžete nastavit topologii terénu, větry ani proudy.

Každé místo bylo již co možná nejvěrněji vymodelováno s konkrétním důrazem na povahu pobřeží i ostrovů, větrů i proudů.

Tlačítka "Terrain" (Terén) a "Blocks" (Bloky) nejsou zpřístupněna.

Na druhou stranu tlačítka "Wind" (Vítr), "Currents" (Proudy) a "Waves" (Vlny) vám umožňují prohlížet parametry stanoveného místa.

Vy vytváříte trasu závodu a provoz a určujete nastavení závodu pomocí tlačítka "Settings" (Nastavení), "Course" (Kurz) a "Traffic" (Vodní doprava).

#### 6.1.3. Uložení závodu

Kliknutím na tlačítko "Save" (Uložit) v levé dolní části obrazovky uložíte závod. Pokud je váš závod nastavený jako závod pro jednotlivce, najdete ho v nabídce Solo > Custom races.

**Informace:** Závod pro jednotlivce lze také sdílet. Závody jsou dokumenty umístěné ve složce *"My Documents" (Dokumenty)*, které můžete poslat e-mailem svým přátelům. Jediné co musí udělat, je překopírovat je do složky My Documents > 32nd America's Cup > Tracks > Challenge.

### 6.2. Nahrání vlastního závodu

Tato sekce vám poskytuje přístup k seznamu uložených závodů ve hře jednoho i více hráčů. Každý závod je uložen spolu s nastavením a vaším skóre.

Pro spuštění závodu v editoru na něj klikněte. Poté ho můžete změnit a znovu uložit. Pokud nezměníte jméno souboru, nový závod nahradí ten starý. Pokud jméno souboru změníte, závod bude přidán na seznam pod novým jménem.

### 6.3. Záznamy

Na konci každé hry se objeví okno a nabídne vám uložení záznamu závodu. Tím pak může být kterýkoli záznam prohlížen jako video. Tato funkce je velmi důležitá, protože vám umožňuje analyzovat chyby v průběhu závodu. Dále můžete tento záznam editovat, a tak vytvořit opravdový film.

Editor záznamu je přístupný z menu "Editor". Stačí kliknout na položku "Replay" (Záznam).

Ê

Když kliknete na tuto ikonu, zobrazí se seznam všech záznamů. Opětovným kliknutím se zobrazí podle adresáře.

12

Zelená šipka vám umožní vrátit se o krok zpět.

Pokud vyberete záznam v dialogovém okně, můžete:

- záznam prohlížet
- editovat ho, například vytvořit film (více v kapitole 10. Mediatracker)
- jet závod
- exportovat film (více v kapitole 10.3.)
- vrátit se zpět do seznamu.

# 7. PRAVIDLA HRY

*32. America's Cup* se striktně drží závodních pravidel totožných s pravidly ISAF (International Sailing Federation). Virtuální rozhodčí nepřetržitě zhodnocuje situaci závodu a je-li třeba, penalizuje každého, kdo tato pravidla poruší.

Pro ty, kteří si zmíněná pravidla neosvojili, nabízí 32. America's Cup zvláštní mód.

Pro America's Cup platí pravidla match racingu. Vy si ho však můžete zahrát i se souborem pravidel pro skupinový závod.

Pokud si v nastavení vyberete režim "Arcade", budete hrát se zjednodušenými pravidly. Avšak pokud si vyberete režim "Tactical" nebo "Simulation", budete závodit s kompletními pravidly.

### 7.1. Pravidla match race a skupinového závodu

#### MATCH RACE

Základní myšlenkou match race je závod mezi dvěma plachetnicemi. Hlavním cílem je protnout cílovou čáru jako první, vítěz bere vše! V tomto druhu závodu je nejdůležitější strategie. Budete muset předvést své taktické schopnosti, svůj důvtip, jak blokovat soupeře, aniž byste porušili pravidla hry, a plout tak, aby váš soupeř naopak získal co nejvíce penalt.

#### SKUPINOVÝ ZÁVOD

Na rozdíl od match race, vítězství v regatě závisí hlavně na rychlosti. Je těžké soupeřit se sedmi loděmi najednou, taktizovat a všechny je porazit. Regaty jsou mnohem méně o taktizování, ale o to více jsou vzrušující!

### 7.2. Právo plavby

U závodu je právo plavby velmi podstatné. Toto pravidlo udává, za jakých okolností má loď přednost před druhou. Na obrazovce vás virtuální rozhodčí neustále informuje o tom, kdo má přednost. Pokud nebudete tato pravidla týkající se přednosti v plavbě dodržovat, budete penalizováni. Virtuální, avšak objektivní rozhodčí sleduje závod a penalizuje závodníky, kteří porušují pravidla závodu. Pokud vám rozhodčí udějí penaltu, budete muset provést celý obrat (známý jako "třistašedesátka"). Avšak během tohoto obratu ztratite právo na přednost v plavbě, takže buďte opatrní, abyste nebyli v cestě vašich soupeřů.



Po obdržení penalty se vám okamžitě na pravé straně obrazovky zobrazí ikona signalizující penaltu.



Při zahájení "360" se změní tato ikona v žlutou.

Ať už plujete match race nebo skupinový závod, "360" musíte provést před dokončením závodu. Pokud tak neučiníte, vaše ukončení závodu nebude platné a nebudete uvedeni v konečné klasifikaci.

**Pozor, povolen je jen určitý počet penalt.** Pokud je překročíte, budete vyřazeni. V režimu "Arcade" můžete obdržet maximálně čtyři penalty.

V režimu "Tactical" a "Simulation" lze dohromady dostat pouze dvě penalty.

#### Penalty v match race:

V match race musí být penalty rozdány předtím, nežli loď protne cílovou čáru.

Penaltu můžete anulovat tak, že donutíte soupeře k porušení pravidel, a způsobíte tak jeho penalizaci. V tomto případě budou obě penalty anulovány (vaše i vašeho soupeře).

Obrat o 360° nakonec není nutný. Penaltu můžete také anulovat otočením o 270°, ale pouze v případě, že se nacházíte blízko bóje nebo cílové čáry. Pokud je značka na návětrné straně, obrať te loď po větru a plujte zpět proti větru na opačném kurzu. Pokud je značka na straně závětrné, obrať proti větru a plujte opět po větru na opačném kurzu.



Značka je po větru.

23

#### Penalty ve skupinovém závodě:

Penalta musí být provedena během dvou minut od chvíle, co byla udělena. Odpočítávání vám ukáže, kolik času vám k jejímu provedení ještě zbývá. Pakliže penaltu neprovedete v časovém limitu, bude vám udělena další penalta. Ta však nemůže být udělena, jestliže se zrovna nacházíte dvě a méně délek lodě od bóje.

### 7.3. Startovní procedury

Žádný start závodu neprobĺhá neprodleně po jeho spuštění, ale vždy se odpočítává do startu 1, 3 nebo 5 minut. Všechny lodě zůstávají za startovní čarou – imaginární čarou mezi žlutou bójí a lodí pořadatelů.

Dokud odpočítávání nedosáhne nuly, čára zůstává žlutá. U skupinových závodů změní jednu minutu před startem barvu na červenou. Během odpočítávání se lodě pohybují v prostoru startu a snaží se vybojovat nejlepší startovní pozici. Ve chvíli, kdy se barva startovní čáry změní na zelenou (odpočítávání dosáhlo nuly), lodě s nejlepší startovní pozicí budou mít v závodě velkou výhodu.



Ve snaze získat co nejlepší pozici se můžete dopustit i předčasného startu. Pokud se tak stane, rozhodčí vám udělí penaltu, která bude v podobě tohoto praporku.

#### Skupinový závod:

Pokud je vyhlášeno "minutové pravidlo" vyvěšením vlajky "X", loď, která se ocitne jednu minutu a méně za startovní čárou, se musí vrátit do startovního prostoru obeplutím startovní bóje nebo pořadatelské lodě.

#### Match race:

Pokud je startující loď v okamžiku startovního výstřelu "přes čáru", musí se rovněž vrátit za čáru, než bude moci pokračovat v závodě. Nemusí ale obeplouvat koncový bod startovní čáry.

Poznámka: Předstartovní postupy America's Cupu jsou podrobněji vysvětleny v kapitole 5.2.2.

### 7.4. Specifika match race

- Match race se neřídí pravidlem 31.2, nicméně pokud se loď dostane do kontaktu s bójí, dostane penaltu, a to obrat o 270°.
- Match race se neřídí pravidly 16.2 a 17.2.

Kompletní pravidla závodu naleznete na oficiálních stránkách ISAF": www.sailing.org Pravidla America's Cupu naleznete na: http://www.americascup.com

# 8. ROZHRANÍ

Celé rozhraní hry je nastavitelné. Každá konzole obsahuje neocenitelné informace. Všechna okna jsou transparentní, což vám zaručuje stále dobrý výhled.

### 8.1 Palubní přístroje



Kliknutím na tuto ikonu se zobrazí palubní přístroje.



Pro zobrazení dalších panelů klikněte na tuto ikonu.

Existují čtyři panely. Každý z nich poskytuje jiné informace.

Panel 1	Сьоск 14:59:15 -0:44.9	55	BOAT SPEED 9.5 KNOTS	Hez	
Panel 2	сьоск	BOAT SPEED	HEADING	TWS	TWA
	(4:59:19	<b>9.6</b>	45	21.1	- 1 16
	<b>-0:40.65</b>	KNOTS	Degrees	KNOTS	Degrees
Panel 3	сьоск (459:21 <b>-0:38.35</b>	из Нос <b>9.6</b> , " Ч <b>5</b> ° <sup>т</sup>	×× 21.3.	293° <sup>Hm</sup> -84° <sup>Mm</sup>	11.6° 3.4
Panel 4	сьоск	тwa -111, н	юс 45° вз	9,5ктя Неен	12.5°
	(4:59:24	тws 51'Акиг с	ос 45° so	IG 9,5ктя VMC	3,4kts
	<b>-0:36.05</b>	тwa -111, н	NM 288° DM	IM 0,050Nm AWA	-84°

Zde je seznam zkratek zobrazených na obrazovce spolu s jejich vysvětlivkami:

#### Panel 1:

*Clock:* Čas *Chrono:* Chrono stopuje čas závodu. Ten se zastaví v okamžiku protnutí cílové čáry. Dále také odpočítává čas před startem. *BS:* Rychlost lodi. *Heading nebo Hdg:* tento přístroj je číselný kompas a ukazuje kurz lodi. North (Sever) = 0°; East (Východ) = 90°; South (Jih) = 180°; West (Západ) = 270°

#### Panel 2:

Panel 2 ukazuje stejné informace jako panel 1 a navíc: TWS: Skutečná rychlost větru. TWA: Skutečný úhel větru. Představuje úhel skutečného vanutí větru vůči směru lodi.

#### Panel 3:

Panel 3 obsahuje stejné informace jako panel 1 a 2 a navíc:

TWD: Skutečný směr větru. Představuje úhel vanutí větru vůči severu (0°).

AWA: Zdánlivý úhel větru. Představuje úhel vanutí zdánlivého větru proti úhlu lodi.

*Heel*: Úhel náklonu. Představuje úhel mezi stěžněm a hladinou. Pokud se příliš nakloníte, ztratíte tím rychlost. Tomu můžete zabránit buď správným trimováním plachet nebo jemným odpadnutím či vyostřením.

*VMG:* Určuje správný úhel lodi vzhledem k její rychlosti a k síle i směru větru. Pokud plujete na stoupačku, hodnota by měla být co nejvyšší. Pokud plujete na zadní vítr, měla by být hodnota co nejnižší.

#### Panel 4:

Panel 4 obsahuje stejné informace jako panel 1, 2 a 3 a navíc: COG: Kurz vůči zemi. Představuje skutečný kurz vůči zemi (detekuje snos proudem). SOG: Rychlost vůči zemi. Představuje skutečnou rychlost vůči zemi (detekuje snos proudem). CNM: Kurz k následující značce. Zobrazuje kurz k dosažení další značky. DMM: Vzdálenost k další značce. Zobrazuje vzdálenost k další značce.

#### Upozornění: Rychlost (jak lodě, tak i větru) je udávána v uzlech.

Pro informaci: 1 uzel (kn) = +/- 1,852 km/h.

### 8.2. Kompas

Na každé lodi je kompas nepostradatelný.



Kompas je na palubě zobrazen pomocí přístrojového panelu. Pro zobrazení klikněte na tuto ikonu v pravé spodní části rozhraní.



V 32. America's Cupu se zobrazuje skutečný směr větru (modrá šipka), směr zřejmého větru (zelená šipka) a směr proudu (žlutá šipka). Pro zobrazení různě barevných šipek klikněte na tuto ikonu na pravé straně kompasu. Upozornění: V režimu "Simulation" není proud zobrazen.



Pakliže kliknete ještě jednou, zobrazí se všechny tři šipky najednou.

### 8.3. Výměna a trimování plachet

#### 8.3.1 Výměna plachet

V pravé dolní části obrazovky je modul se čtyřmi tlačítky. Každé z těchto tlačítek slouží k vytahování přední plachty.



Vytažení kosatky. Menší plachta vhodná do horších povětrnostních podmínek – například pokud vítr přesáhne rychlost 18 uzlů.



Vytažení geny. Větší plachta vhodná do standardních podmínek – pod 18 uzlů.



Vytažení genakru. Velká lehká plachta vhodná pouze při plavbě po větru. Tato plachta je k dispozici pouze na trimaranu Open 60.



Vytažení spinakru. Největší lehká plachta, vhodná pouze při plavbě po větru. Upozornění: Trimaran Open 60 nemá tuto plachtu k dispozici.

V třídách America's Cup a Trimaran budete mít k dispozici tři plachty, zatímco u ostatních lodí pouze dvě (kosatku nebo spinakr).

#### 8.3.2. Trimování plachet

Plachty lze trimovat pouze v manuálním módu.

Použijte posuvník, který se nachází při pravé straně obrazovky. Táhnutím posuvníku nahoru plachty povolíte a táhnutím posuvníku dolů je napnete. Žlutý kurzor indikuje cílovou konfiguraci, zatímco modrý kurzor ukazuje skutečnou konfiguraci.

V módu "Arcade" je manuální režim neaktivní.

Pokud jste v režimu *"Tactical"*, můžete si manuální a automatický režim během hry měnit. Zmáčknutím klávesy "-" aktivujete a deaktivujete automatický režim. Pokud jste si však nastavili režim *"Simulation",* můžete hrát pouze v manuálním režimu.

Pakliže si navolíte automatický režim, nebudete muset vůbec trimovat plachty. Nicméně za účelem snížení rychlosti lodě je zde tlačítko, které vám umožní zcela utáhnout či zcela povolit plachty. Jedním kliknutím na toto tlačítko plachty zcela povolíte a dalším kliknutím zcela napnete.

### 8.4. Radar

Radar zobrazuje několik druhů informací týkajících se závodu (startovní čáru, bóje, cílovou čáru) a další navigační body.



Pro zobrazení klikněte na tuto ikonu.

Radar obsahuje čtyři tlačítka:



Přiblížení

Oddálení



Zobrazení/skrytí pomocných čar.

Pomocné čáry jsou imaginární linky ukazující například spojnici mezi lodí a bójí (ideální kurz) nebo vztyčující přímku k bóji pod skutečným úhlem plavby.

**Pozn.:** Některá pravidla závodu se mění v průběhu. Informaci o dalším kurzu v podobě žluté linky dostanete až po úspěšném minutí předcházející bóje.



Zobrazení/skrytí protihráčů. Vaše lod' je žlutá. Červené lodě mají před vámi přednost. Vy máte přednost před zelenými loděmi. Bílé lodě nepředstavují žádné nebezpečí.

### 8.5. Chat

Kliknete-li na tlačítko v levé horní části obrazovky, zobrazí se vám chatovací okno.

To slouží ke komunikaci s ostatními hráči během závodu. Klikněte do prostoru konzole, napište zprávu a kliknutím na tlačítko nebo odentrováním ji odešlete.

···· ) 🥑



Tyto dvě šipky vám umožní pohyb v historii chatu.

Poznámka: Pokud píšete zprávu, nemůžete ovládat svou loď.

### 8.6. Modul ISAF

Kliknutím na záložku v pravé horní části obrazovky se zobrazí okno ISAF.

Modul ISAF zobrazuje tyto údaje:

- jméno soupeře
- pozici soupeře
- přednost v plavbě soupeře
- vaše limity
- penalty.

Pakliže se vedle jednoho ze jmen zobrazí číslo, má tato loď přednost v plavbě. Číslo značí číslo pravidla, podle něhož se stanovuje, která loď má přednost. Buďte opatrní a lodi se vyhněte.

Pakliže se v limitačním sloupku zobrazí vedle jednoho ze jmen číslo, máte přednost v plavbě. Toto číslo značí pravidlo týkající se omezení. Přestože máte přednost v plavbě, můžete dostat penaltu, pokud se nebudete těmito pravidly řídit.

Díky tomuto modulu ISAF můžete také listovat penaltami, které dostali soupeři.

# 9. MULTIPLAYER

Kliknutím na nabídku "Internet" v menu "Multiplayer" můžete hrát s hráči z celého světa.

#### 9.1. Pravidla

Online můžete hrát jak v závodech match race a skupinových závodech, tak i v týmech.

Při soupeření týmů bojují proti sobě pouze dva týmy.

Každý hráč hraje samostatně podle pravidel hry. Na konci každého kola se body hráčů, kteří patří do jednoho týmu, sčítají. Tým s největším počtem bodů se stává vítězem závodu a dostává jeden bod. Přiřazení hráče do týmu se automaticky provede po stisknutí klávesy "Escape".

Poznámka: Výsledky závodů v týmovém režimu nejsou započítávány do klasifikačního žebříčku na internetu.

#### 9.2. Vyhledávání závodů



Okno na pravé straně umožňuje hledání závodů v různých geografických oblastech (globální. národní nebo místní).



Šipkami se můžete posouvat mezi zeměmi, regiony či menšími místy. Abyste mohli prohlížet regiony či jiná menší místa, musíte nejdříve kliknout na stát.



Zelený praporek značí online servery v oblasti. Pokud je praporek červený, žádné servery neisou přítomny.



Zelený praporek umožňuje návrat do nadřazené geografické úrovně.



Okno uprostřed obrazovky ukazuje online servery a připojené hráče.



Kliknutím na tuto ikonu se vám zobrazí serverv vybrané oblasti.



Kliknutím na tuto ikonu se zobrazí seznam hráčů z vybrané oblasti. Pokud budou vaši přátelé připojeni, objeví se v horní části seznamu a kliknutím na jejich jméno se připojíte k jejich serveru.

### Benji's Server

Orientaci v serverech vám ulehčí ikony, které mají různé významy.

#### Zde jsou vysvětlivky k ikonám:



- Tečka může značit více věcí, záleží na její barvě:
- červená: server je privátní a k připojení k němu budete potřebovat heslo
- modrá: na tomto serveru hrají vaši přátelé
- zelená: tento server jste přidali ke svým oblíbeným serverům.



Tato ikona umožňuje zjistit, která loď zrovna pluje v regatě.



#### Herní mód:

- zkřížené plachty: týmový mód
- souběžné plachty: match race
- plachty o různých velikostech: skupinový závod.

#### Status závodu:

- zelené plachty: server je v čekacím módu
- žluté plachty: závod již začal, nicméně je možnost se ještě přidat

Tato ikona poskytuje informace o herním módu a statusu závodu.

- červené plachty: závod již hrát nemůžete, avšak můžete ho sledovat.



Tato ikona (může být jak šipka, tak čtverec) poskytuje informace týkající se klasifikačního žebříčku a úrovně serveru.

#### Žebříček:

- zvýrazněná ikona: žebříček je na serveru aktivován
- nezvýrazněná ikona: žebříček není aktivní.

#### Úroveň serveru:

- zelený čtvereček: hráči jsou na stejné hráčské úrovni jako vy
- šipka dolů: vaše úroveň je vyšší než úroveň hráčů na serveru
- šipka nahoru: vaše úroveň je nižší než úroveň hráčů na serveru.
- Pakliže je šipka žlutá, rozdíl mezi vaší úrovní a úrovní ostatních hráčů je zanedbatelný. Pokud je šipka červená, rozdíl je větší.



Toto značí počet hráčů přítomných na serveru. Pokud je číslice červená, znamená to, že server je plný a nemůžete hrát.

#### Pro uložení hráče jako přítele se řiďte následujícím postupem:

- za použití zobrazeného seznamu hráčů:



Kliknutím na tuto ikonu se hráč uloží jako váš přítel.



Tato ikona ukazuje, že hráč je jedním z vašich přátel. Opětovným kliknutím na tuto ikonu smažete hráče ze svého seznamu přátel. Pokud jste na serveru a zmáčknete klávesu "Escape", uložíte server do oblíbených. Kliknutím na tlačítko "Refresh" (Aktualizovat) aktualizujete informace o hře.

### 9.3. Připojení k závodu

Kliknutím na jakoukoli hru se k závodu připojíte.



Zobrazí se dialogový rámeček, který poskytuje informace týkající se hry, kterou chcete hrát:

Jméno serveru (server je hostitel/autor závodu).

Připojení hráči, jejich klasifikační žebříček. Seznam právě probíhajících závodů.

Dále:

Ping (Odezva) (čím má ping nižší hodnotu, tím máte lepší připojení). Pravidla závodu a herní mód.

Detaily závodu (dějiště, loď, počasí...).

Kliknutím na tlačítko "Join" (Připojit se) spustíte závod.

Pokud se přidáte k soukromé hře, objeví se okno a budete muset zadat heslo. Pokud heslo neznáte, můžete závod alespoň sledovat.

### 9.4. Klasifikační žebříček

Žebříček je klasifikací online hráčů. Každou hrou na internetu (za předpokladu, že žebříček je aktivní), získáte či ztratíte body v žebříčku.

Skóre přidělené každému hráči je vypočítáno s ohledem na:

výsledek hry, kterou právě hrál

- délku tohoto závodu
- průběžné skóre v klasifikaci
- průběžné skóre hráčů, s nimiž hrál

Tvůrce/hostitel serveru rozhoduje o aktivaci či deaktivaci žebříčku. Pokud chcete získat body do klasifikace, ujistěte se, že se připojujete k serveru, kde je klasifikace aktivní.



Tato ikona vám umožňuje zobrazit umístění hráčů. Zobrazí se deset prvních hráčů ze všech zemí světa.



Kliknutím na tuto ikonu se vám klasifikace zobrazí podle oblastí.

### 9.5. Vytvoření vlastního závodu na internetu

V menu "Online" klikněte na tlačítko "Create" (Vytvořit) v pravé dolní části obrazovky.

Kliknutím na nabídku vpravo určíte nastavení hry:

CAME NAME PASSWORD PASSWORD FOR SPECTATOR MAX SPECTATORS RACE MODE RULES MODE MODE	Tuco 

Jaké bude jméno hry?

Pokud si přejete, aby hra byla soukromá, jaké k ní bude přístupové heslo?

Jaký je maximální počet hráčů?

Dále musíte stanovit typ hry: skupinový závod, match race nebo tým? Dále vyberte herní režim: "Arcade", "Tactical" nebo "Simulation"? Ostatní hráči, kteří se do hry přidají, budou hrát se stejným nastavením.

#### Žebříček – zde můžete jakožto autor závodu rozhodnout, zda:

aktivovat klasifikaci: hra všech hráčů se bude započítávat do klasifikačního žebříčku neaktivovat klasifikaci: hra se do klasifikace nebude započítávat.

Jakmile je nastavení dokončeno, klikněte na "OK" v pravé dolní části obrazovky. Poté se zobrazí seznam závodů, které lze spustit. Klikněte myší na požadovaný závod. Pokud kliknete na "OK", spustíte ihned závod. Kliknutím na tlačítko "Cancel" (Zrušit) zrušíte spuštění serveru.

Poznámka: Závody, které jsou na seznamu, mají povolený větší maximální počet hráčů, než který jste předtím určili. Například: Pokud hledáte závod pro 8 hráčů, závody, jež jsou pro nejvýše 6 hráčů, se neobjeví.

Kliknutím na "OK" se dostanete přímo do prvního závodu. Pak uvidíte, jak se postupně přidávají další hráči.

Tento postup je totožný při tvorbě lokální síťové hry.

### 9.6. Dějiště

Jakmile dorazíte na dějiště, jste až do času dalšího startu "lodí duchů". Ke startu další rozjížďky musí hostitel stisknout "Esc" a kliknout na "Start".

"Esc" má různé funkce v závislosti na tom, zda jste tvůrcem hry, či nikoli.

Klávesa "Esc" hostitele.

Klávesa "Esc" hráče, který se ke hře přidal.



Zmáčknutím klávesy "Esc" se zobrazí dialogový rámeček nabízející několik možností.

Poznámka: Možnosti hráče, který se ke hře přidal (klienta), se nepatrně liší od možností toho, kdo ji vytvořil (server nebo hostitel).

Server/hostitel může kdykoli přejít na další závod nebo restartovat současný závod.

Server nebo hráč mohou oznámit nesprávné chování hráče.

# Poznámka: Možnost informování o špatném chování ostatních hráčů je nutné používat uvážlivě a pouze v závažných případech.

Hostitel může hráče kdykoli vyloučit. Navíc může hráč dostat "zákaz", čímž přijde o přístup k danému serveru.

Informace: Zmáčknutím klávesy "Esc" při hraní v týmovém módu změníte tým.

Na konec může hráč přidat server ke svým oblíbeným serverům.

Poznámka: Pokud jste hostitel hry a odejdete, hra se okamžitě ukončí.

## **10. MEDIATRACKER**

Mediatracker je nástroj pro tvorbu filmů vytvořený ve hře TrackMania. Umožňuje vám vytvořit ze svých závodů film, před nebo po závodě – a to přidáním kamer, textů, obrázků, zvuku i přechodových efektů.

### 10.1. Úvod do kurzu

Jakmile máte vytvořený vlastní závod, můžete sestavit krátký film, kterým prezentujete závod ostatním hráčům. Tento film se automaticky přehraje v úvodu, jakmile se k závodu někdo přihlásí. Hráči tak ještě před závodem získají představu o povaze závodu.

Vytvořit jej můžete v aplikaci *"Editor"*. Nahrajte svůj závod a klikněte na tlačítko *"Intro"* v pravém horním rohu okna. Otevře se nové okno, kde stiskněte tlačítko *"Edit" (Upravit).* 

Váš závod se nahrál do Mediatrackeru. Jestliže v okně nic nevidíte, může to být způsobeno tím, že prostředí je mimo záběr kamery. Zkuste s ní pohnout.

#### Manipulace s kamerou

K pohybu kamery vpřed, vzad, doleva a doprava použijte šipky na klávesnici. Pro pohyb kamery nahoru a dolů použijte klávesy Page Up/Page Down. Pro rotaci kamery stiskněte a podržte pravé tlačítko myši.



Kliknutím na symbol "+" se pohyb kamery zrychlí. Kliknutím na symbol "–" se zpomalí.

#### Pohyb kamery



Stisknutím tlačítka v levém horním rohu editoru přidejte dráhu pohybu a zvolte kameru. Poté vložte blok kliknutím na tlačtíko *"Custom Camera" (Vlastní kamera).* Blok představuje časovou osu, která identifikuje začátek a konec pohybu kamery, stejně jako jeho délku. Kliknutím na blok (červenou linku) zobrazte v levé části obrazovky možnosti. Začněte určením délky klipu. Standardní délka činí 3 sekundy. Změňte tuto délku, jak potřebujete, například na 15 sekund.



Tímto tlačítkem zobrazíte kompletní časovou osu včetně počátečního a koncového bodu.

#### Vkládání bodů

Každý bod představuje pozici kamery v určitou chvíli animace. K dosažení zajímavějšího záběru je nezbytné tyto body používat.

Pro přidání bodu přetáhněte myší červený posuvník na časové ose.

3 4		▶ ▶	* *	* × *	Replay Time 0.00.00
Camera		-30	~ <u>21 U</u>	1245	
Time Ghost:Sebby	37 11	1.1.1	22/11		
Bitost Bertrand_Simon	Ponta da l	Server and Server	(45) Banca 60	Melo	
202		12 and	The man		
10 CO					

Pokud máte vybraný moment na časové ose, stisknutím tohoto tlačítka vložte bod. Bod představuje malý žlutý čtvereček na časové ose.

#### Pro každý bod definujte pozici kamery:



Vyberte první bod (čtvereček se změní ze žlutého na bílý).

Nastavte pozici kamery:

Pomocí šipek na klávesnici pro pohyb vpřed, vzad, doleva a doprava.

Klávesy Page Up/Page Down jsou určené pro pohyb kamery nahoru a dolů, pravé tlačítko myši pro rotaci s kamerou.



Použitím těchto čtyř tlačítek v horní části obrazovky si usnadníte práci s kamerou. Kliknutím na první či druhé tlačítko snížíte nebo zvýšíte rychlost pohybu kamery. Dalšími dvěma tlačítky vrátíte polohu kamery do její původní pozice.

Jakmile jste spokojeni s nastavením kamery, klikněte na další bod, pozice se uloží automaticky. Opakujte tento postup s každým dalším bodem. Bod lze přemístit po časové ose tažením myší.

V levé části obrazovky najdete funkci "Hermite", která umožňuje nastavit plynulejší pohyb kamery.



Pokud máte stanoveny pozice kamer, prohlédněte si pomocí tlačítek časové osy svou animaci.



Svůj závod můžete kdykoli uložit kliknutím na ikonu diskety. Zde také naleznete tlačítko pro návrat do editoru.

Nakonec je tu možnost importovat a exportovat klip, který jste vytvořili, pro použití v jiné animaci.

#### Dodatečné informace:



Zvětšit či zmenšit časovou osu můžete přetáhnutím bloku myší.



Na jednu časovou osu lze přidat několik bloků za sebou posunutím červeného kurzoru za stávající blok a stiknutím tohoto tlačítka.

Poznámka: První bod každého bloku musí být zarovnán k šedé oblasti časové osy. Na obrázku níže nebude část bloku, která se nachází nalevo od šedé oblasti, přehrávána.



"Rail Camera" je kamera, jež umožňuje snazší pohyb.

"Course Camera" je kamera, která se používá v Mediatrackeru a lze ji zpřístupnit z menu "Replay" (Záznam).

#### Přidávání textu



Vytvořte nový textový dialog. Na časové ose se zobrazí zelený blok. Pohybujte s tímto blokem pomocí levého tlačítka myši podle toho, kdy chcete, aby se text objevil.

Na levé straně najdete možnosti vkládaného textu.

Před textový blok vepište text, který chcete, aby se zobrazoval při přehrávání. Pro zobrazení stiskněte "Enter". Pokud se text nezobrazí, posuňte červený kurzor dovnitř zeleného bloku.

"Start" (Spuštění bloku): Čas mezi začátkem události a zobrazením textu apod. na obrazovce (tento časový údaj je nezávislý, nesouvisí s trváním závodu a ovlivňuje pouze určitý blok). Pokud necháte přednastavenou 0, text se zobrazí ihned od startu spolu s prvním bodem videa.

"End" (Konec bloku): Je časový údaj trvání události. Výchozí nastavení je 3 vteřiny. Tento čas koresponduje s druhým bodem na časové ose.

"Infinite" (Nekonečné): Volbou "Infinite" bude čas trvání události definován na nekonečno a bude se zobrazovat nepřetržitě.

"**PosX", "PosY":** Tyto hodnoty, které lze zadat manuálně, představují pozici textu před začátkem a na konci. Text můžete také přemístit pomocí pravého tlačítka myši.

Klikněte na první bod a vložte text: Zde se text objeví.

Klikněte na druhý bod a vložte text: Zde text zmizí.

"Rot": Otáčí textem.

"Size X", "Size Y": Zvětší nebo zmenší výšku či šířků znaků.

"Opacity" (Neprůhlednost): Jezdec úplně vlevo nastaví text jako naprosto průhledný, úplně vpravo jako plně viditelný.

"Color" (Barva): Volí barvu textu.

### Přidávání zvuku



Pokud jste již vytvořili film a přidali ho na úvod svého závodu, můžete k němu přidat i zvuk.

Klikněte na žlutý blok na časové ose a v levé části obrazovky se objeví nabídka. Klikněte na žluté tlačítko a vyberte si ze seznamu zvukových stop (ty jsou uloženy v herní složce v adresáři "Gamedata").

Nastavit lze pouze dvě možnosti: Hlasitost a vyváženost. Můžete také zapnout opakování stopy včetně násobku, kolikrát se má zopakovat.

Poznámka: Složku se zvuky najdete v adresáři: 32nd America's Cup > Mediatracker > Sound.

#### Přidávání obrázků

Podobně jako zvuky lze do filmu přidat i statické obrázky.

Stejným způsobem, jako jste vytvořili stopu zvuku, vytvořte stopu obrázku. V menu "Options" (Možnosti) klikněte na žluté tlačítko a vyberte obrázek ze seznamu. Abyste mohli s konkrétním obrázkem pracovat, musíte jej předtím zkopírovat do složky:

Gamedata > Skins > My Documents > 32nd America's Cup > Mediatracker > Images.

Obrázek se může na jednom místě objevit a na jiném zmizet. Pohybovat s ním můžete pomocí pravého tlačítka myši. Postup je totožný jako u práce s textem.

#### Přidávání přechodových efektů

Block S Block Op	Start 0:00 End 0:03 acity Color	.00 00

Tyto efekty lze používat pro přechody ve vašem filmu. Klikněte na časové ose na první bod bloku "Fading transition", poté si z palety barev na levé straně obrazovky vyberte barvu. Jezdce průhlednosti ponechte úplně napravo.

Poté klikněte na druhý bod a přesuňte jezdce průhlednosti úplně doleva.

### 10.2 Film z vašeho závodu

V menu "*Replay" (Żáznam*) najdete seznam všech uložených videí. Zvolte jedno a pro jeho úpravu v "Mediatrackeru" klikněte na tlačítko *"Edit" (Upravit).* 

<b>P B</b> (4		1225	NEPLAT TIME 0:00.00
Ghost:nadeo	39 44 21		
26			<u></u>

V editoru záznamu se na jedné časové ose zobrazují dvě stopy. "Time" (Čas) ani "Ghost" (Duch) však neupravujte, protože souvisí s průběhem závodu.



Pro pohyb kamery musíte zvolit jinou dráhu a poté kliknout na kameru.

Poznámka: Pokud je vaše loď v menu "Options" (Možnosti) zvolena jako cíl snímání, můžete se s kamerou pomocí šipek doleva/doprava pohybovat kolem lodi. Film si nezapomeňte uložit.

### 10.3 Export videa

Jakmile máte video vytvořené a uložené, vraťte se do menu "*Replay" (Záznam)* a na toto video klikněte. Otevře se další okno, kde klikněte na tlačítko *"Shoot Video" (Vytvořit video)*.

ideo Compression	2
Compresseur :	OK
Trames complètes (non compr 💌	Annuler
Jualité de compression :	Configurer
1	À propos de

Volba "Shoot Video" umožňuje vytvořit ze záznamů běžný videosoubor. Klikněte na položku "Options" (Možnosti) a v okně, které se objeví, zvolte rozlišení. Pokud jste začátečník, ponechte přednastavené rozlišení, jež se zobrazí na obrazovce. V nastavení audia si můžete zvolit, jestli chcete ponechat původní zvuky nebo uložit video bez zvuků. Stiskněte "OK".

Objeví se nové okno, kde lze zvolit formát komprese. Stiskněte "OK".

Poté se video uloží a objeví se zpráva, v níž vám bude oznámeno, kde je vaše video uloženo.

# 11. POČASÍ

Jednou z nejdůležitějších částí hry 32nd America's Cup je zpracování počasí, které umožňuje plachtit ve velmi realistických podmínkách.

### 11.1. Vítr

Ve všech destinacích hry vane jiný vítr. Mění se jeho směr, přicházejí poryvy, vítr slábne nebo zesiluje. Kvůli tomu je důležité být neustále ve střehu, pozorovat, jak vítr působí na ostatní lodě, a sledovat poryvy, jestli nepřichází větší změna. Před startem závodu může hráč zvolit sílu a směr větru, stejně jako směr a délku poryvů.

#### 11.1.1. Síla větru

Sílu větru můžete nastavit (na stupnici od tří do sedmi) v každém dějišti pro každou regatu zvlášť. Zde je užitečná tabulka související s toutou volbou.

BEAUFORTOVA STUPNICE					
STUPEŇ	<b>RYCHLOST VĚTRU</b> kn (uzle) km/h		RYCHLOST VĚTRU kn (uzle) km/h STAV MOŘE		DŮSLEDKY NA PEVNINĚ
0	1	1	Moře jako zrcadlo.	Kouř stoupá přímo vzhůru.	
1	1-3	1-5	Malé vlnky bez čepic.	Kouř indikuje směr větru.	
2	4-6	6-11	Malé vlny.	Vítr je cítit ve tváři.	
3	7-10	12-9	Hřebeny vln se začínají lámat.	Vlají vlajky.	
4	11-6	20-28	Vlny se prodlužují - hojný výskyt pěno- vých vrcholků.	Zvedá se prach.	
5	17-21	29-38	Dosti velké a výrazně prodloužené vlny. Všude bílé pěnové vrcholy, ojedi- nělý výskyt vodní tříště.	Ohýbají se větve stromů.	
6	22-27	39-49	Velké vlny. Hřebeny se lámou a zane- chávají větší plochy bílé pěny. Trochu vodní tříště.	Píská elektrické vedení.	
7	28-33	50-61	Moře se bouří. Bílá pěna vzniklá lámá- ním hřebenů vytváří pruhy po větru.	Obtížná chůze proti větru.	
8	34-40	62-74	Dosti vysoké vlnové hory s hřebeny		
9	41-47	75-88	výrazné délky, od jejich okrajů se zači- ná odtrhávat vodní tříšť.	Chůze proti větru není možná.	
10	48-55	89-102	Velmi vysoké vlnové hory s překlápě-	and the state of the	
11	55-63	103-117	jícími a lámajícími se hřebeny, moře bílé od pěny. Těžké nárazovité valení	Děti mladší patnácti let se nedo-	
12	64 a více	118 a více	moře. Viditelnost znatelně omezena vodní tříští.	kazı udržet!	

#### 11.1.2. Oscilace a intenzita

Stejně jako ve skutečném světě, směr a síla větru osciluje kolem určité průměrné hodnoty. Pokud budete

kormidlovat především s ohledem na VMG (Velocity Made Good, kterou reprezentuje na kurzu proti větru zelená barva šipky před lodí), získáte postupně náskok před soupeři.

#### 11.1.3. Změny větru

Vítr se může od svého původního směru velmi odchýlit. Je proto důležité tyto změny stále sledovat a zvažovat, která strana kurzu je výhodnější. Mějte na paměti, že každý závod začíná proti větru a změna směru větru dává výhodu tomu křídlu, ke kterému se otáčí. Na příklad, je-li směr větru 0° (N) a mění se na 45° (E), bude výhodnější držet se vpravo.

Ve *32. America's Cupu* lze pro každý vámi vytvořený závod nastavit parametry posunu větru. Můžete stanovit směr změny větru a jak dlouho tato změna bude trvat. Změny větru jsou aktivovány pět minut poté, co začne vát stálý vítr.

#### 11.1.4. Poryvy a tišiny

Často se budete setkávat s lokálními změnami větru, s poryvy silnějšího větru, stejně jako oblastmi tišin se slabším větrem.

#### Poryvy

Poryv se zvedne, roste a pak zmizí na hladině vody. Lze jej zaznamenat jako tmavší část moře. Uvnitř poryvu je vítr silnější, takže je výhodné jím proplout.

#### Tišiny

Stejně tak jako poryv může mít i tišina krátkodobý charakter. Lze ji zaznamenat jako světlejší část moře. Uvnitř tišiny je vítr slabší, takže je lepší se jí vyhnout.

### 11.2. Všeobecné povětrnostní podmínky

Ve 32. America's Cupu se setkáte jak s bouřemi, mlhou či deštěm, tak i slunečným počasím. Je jen na vás, jaké povětrnostní podmínky si vyberete. Mějte na paměti, že za bouřek se vítr bude měnit mnohem častěji nežli za slunného počasí, kdy je vítr mnohem stabilnější. Nicméně poryvy a tišiny jsou významnými faktory. Pozor na déšť, kvůli němuž budete mít pokapaný monitor!

### 11.3. Proudy

Zpracování proudů je velmi realistické. Přímo ovlivňují chování lodě a měly by být brány v potaz při plánování strategie plavby.

V editoru lze také směr a sílu proudu nastavit.

### 11.4. Doba konání

Plujete raději ve dne či v noci, anebo upřednostňujete plavbu za úsvitu či setmění? Doba konání regaty je důležitá, protože mávelký vlivna světloa na příliv, odliva proudy. Ve 32. America's Cupu je přílivv 6 hodin ráno a večer, v poledne a o půlnoci je odliv.

### 11.5. Moře



Různá síla větru ovlivňuje výšku vln. Berte v potaz, že najetí na vlnu vás zpomalí a splutí vlny loď zrychlí. Realistická simulace 32. America's Cupu bere tyto fyzikální parametry v potaz. Jakmile je moře dostatečně rozbouřené, můžete dokonce na vlnách surfovat, pokud poplujete na zadní vítr s vytaženým spinakrem. Pokud to zkusíte s Melges 24, zaručeně se nebudete nudit.

Ve 32. America's Cupu může autor závodu nastavit výšku vln nezávisle na síle větru.

# 12. KLÁVESOVÉ ZKRATKY

### Na palubě lodi.

Kormidlování lodi: Levá šipka Pravá šipka Šipka dolů Esc . (na numerické klávesnici) 2

Vytažení plachet: 1

ź

3

4

Trimování plachet:

NumLock

Manipulace s kamerou: **0** (na numerické klávesnici)

Kolečko na myši:

Kormidlo doleva. Loď se otáčí na levou stranu. Kormidlo doprava. Loď se otáčí na pravou stranu. Nulový úhel kormidla. Loď drží svůj kurz. Restartovat/Ukončit Skryje herní rozhraní Mapa

Vytáhnout kosatku Vytáhnout genu (ACC, Open 60) Vytáhnout genakr (Open 60) Vytáhnout spinakr (ACC, Melges 24™, Offshore Racer)

Zcela dotáhnout nebo povolit plachty Utáhnout plachty Aktivuje nebo deaktivuje automatické utahování plachet Povolit plachty

Přepíná mezi třemi hlavními kamerami: vnější pohled, pohled z paluby a letecký pohled.

K otáčení kamerou nahoru, dolů, doprava a doleva použijte další klávesy na numerické klávesnici.

Přiblížit/oddálit

Dále můžete za použití kláves F1až F8 využít přednastavených pozic kamer.

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 Ctrl + F1 až F8 Ctrl + F9 F10 Čelní pohled Čelní levá Levá Zadní levá Zadní pravá Pravá Čelní pravá Uloží novou pozici kamery Obnoví původní nastavení kamer Uloží obrazovku

### V editoru závodu.

Kamery:

Kolečko myši Prostřední tlačítko myši + pohyb myší Alt + pravé kliknutí Alt + prostřední tlačítko myši

Bloky:

Qw

Mezerník nebo levé kliknutí Delete nebo pravé kliknutí Šipky na klávesnici

#### Trasa:

Levé kliknutí Pravé kliknutí

Vítr, proud a vlny: Levé tlačítko myši Alt + levé tlačítko myši Pravé tlačítko myši Enter

### V Mediatrackeru.

Kamery:

Kolečko myši Pravé kliknutí + pohyb myší Šipky na klávesnici Page Up/Page Down

"Custom camera" a "Rail camera": Ctrl + šipka nahoru a dolů

Ctrl + pravá a levá šipka Ctrl + Page Up/Page Down Ctrl + Enter

Obrázky/textové bloky: Pravé kliknutí + pohyb myší Alt + pravé tlačítko myši + pohyb myší Alt + prostřední tlačítko myši + pohyb myší

Na časové ose: Ctrl + C Ctrl + V Tab F10 Přibližování/oddalování kamery Pohyb kamery Otočí s kamerou Jemné přibližování/oddalování kamery

Otočí s blokem ve směru hodinových ručiček Otočí s blokem proti směru hodinových ručiček Umístění bloku Odstraní blok pod kurzorem Pohne s blokem (to platí i pro terénní bloky)

Přidá bójku Vymaže poslední přidanou bójku

Změní směrové šipky Zkopíruje směr Vloží směr Přehrát v editoru

Úprava pohledu Změní orientaci kamery Pohyb s kamerou Zvedne/sníží kameru

Umístí cíl kamery na osu Z s ohledem na loď Umístí cíl kamery na osu X s ohledem na loď Umístí cíl kamery na osu Y s ohledem na loď Resetuje kameru na loď

Pohne s obrázkem/textem Změní velikost textu/obrázku Otočí s obrázkem/textem

Zkopíruje blok Vloží blok Ukáže/skryje rozhraní Uloží obrazovku

# 13. AUTOŘI

### NADEO

Vývoj

*Grafika* François-Xavier Delmotte Stephen Magnardi Stephane Sommer

Programování Clément Viguier Damien Quilot David Fallot Jean-Sébastien Luce Nicolas Maurer Olivier Torreilles Xavier Bouchoux

*Simulace* Erwan Israel Haral Sorensen

*Režie* David Fallot François-Xavier Delmotte Florent Castelnérac

*Produkce* Pascal Hérold Adrienne Péchère Amélie Castelnérac

Hudba Doo

Konzultanti Game Consulting Company: Meirieu Marie Marck Aurélien Hamidi Amar Lecomte Cédric Moreul Cyril Hamel Christoph

Zvláštní poděkování patří herním komunitám a obzvláště: ITBYC – Euphoria a Sunburn VSK Italia – Horusblow a Sciuscia Virtual Winds – Yoyo a Lautromi Melges club – Gwémon a Chupa Yuma – Chrisgino

### FOCUS HOME INTERACTIVE

*Obhájce* Cédric Lagarrigue

Fish'n'Chips Damien Mauric Aurélie Rodrigues

*Bójka Alcatelu* Alexis Fischer

*Šlapadlo* Jérome Blazy

*20 uzlů* Luc Heninger

*Plavčík* Benjamin Tardif

Hlubinní potápěči François Weytens Patrick Falorni

Pobřežní stráž Jean-Joseph Garcia

Plody moře John Bert Robin Nachbronn Aline Janzekovic Anthony Tosch

*Rádiové spojení* Marie Caroline Le Vacon

Weboví navigátoři Jean Michel [JMSH] Hellendorff Kevin Mastini

*Majitel lodi* Jean-Pierre Bourdon

### ASCARON ENTERTAINMENT

*Admirál* Roger Swindells

*Kormidelník* Alan Wild

Zvláštní poděkování: Pascalu Héroldovi, bez kterého by série Virtual Skipper nikdy neexistovala, Gillesu Gerlingerovi (Alcatel) za to, že s námi sdílel toto velké dobrodružství, Gavinu Brownovi (ACM), Pierru Forrestovi a jeho týmu (Metaboli) a v neposlední řadě komunitě Virtual Skipperu, která neustále roste, čímž se zasluhuje o jeho světovou popularitu.

© 2007 NADEO. Všechna práva vyhrazena. V licenci NADEO vydává a distribuuje Focus Home Interactive Benelux. Virtual Skipper 5 je obchodní značkou NADEO, použitou v licenci.

 Obchodní značka 32nd America's Cup a slovní značka America's Cup jsou registrovanými ochrannými známkami America's Cup Properties Inc.

© Copyright 2007 Acrobat® Reader © Adobe System Incorporated. Všechna práva vyhrazena.

# KLÁVESOVÉ ZKRATKY

### Na palubě lodi

Kormidlování lo <u>di:</u>	
Levá šipka	Kormidlo doleva. Loď se otáčí na levou stranu.
Pravá šipka	Kormidlo doprava. Loď se otáčí na pravou stranu.
Šipka dolů	Nulový úhel kormidla. Loď drží svůj kurz.
Esc	Restartovat/Ukončit
. (num)	Skryje herní rozhraní
2	Mapa
Vytažení plachet:	
1	Vytáhnout kosatku
2	Vytáhnout genu (ACC, Open 60)
3	Vytáhnout genakr (Open 60)
4	Vytáhnout spinakr (ACC, Melges 24 <sup>™</sup> , Offshore Racer)
Trimování plachet:	
-	Zcela dotáhnout nebo povolit plachty
/	Utáhnout plachty
NumLock	Aktivuje nebo deaktivuje automatické utahování plachet
*	Povolit plachty
100	
Manipulace s kamero	bu:
<b>o</b> (num)	Přepíná mezi třemi hlavními kamerami: vnější pohled, pohled
	z paluby a letecký pohled.
	K otáčení kamerou nahoru, dolů, doprava a doleva použijte
	další klávesy na numerické klávesnici.
Kolečko na myši	Přiblížit/oddálit
	kláuse E1 až E8 uvyšít předpastavaných posis kamor
	Čelní pobled
F2	Čelní levá
F2	Levá
F4	Zadní levá
F5	Zadní
F6	Zadní pravá
F7	Pravá
F8	Čelní pravá
Ctrl + F1 až F8	Uloží novou pozici kamery
Ctrl + F9	Obnoví původní nastavení kamer
F10	Uloží obrazovku

### ONLINE KLÍČ

Online klíč smí používat pouze jeden hráč. Udržujte ho v tajnosti a nesdílejte jej s ostatními hráči. Váš klíč je umístěn uvnitř krabičky se hrou (pod manuálem)

