

Spielregeln vom Spiel gegen den Wind

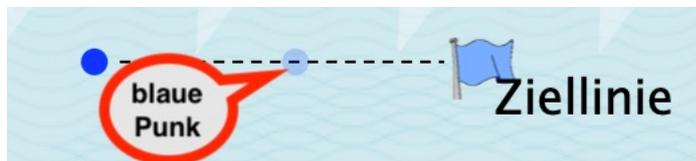
Ziel, Aufgaben und Anleitung.

1. Ziel

Dein Ziel ist es, als Erster die Ziellinie in kürzester Zeit zu erreichen.

2. Aufgabe

Segle den Dir vorgegebenen Kurs. Steuere durch geschickte Manöver Dein Boot so über das Spielfeld und durch die verschiedenen Windregionen, dass Du einen optimalen Weg bis zum Ziel in kürzester Zeit segelst. Das Spiel ist zu Ende, wenn das erste Boot die Ziellinie in der Mitte am blauen Punkt berührt.



Die Zeit beim Zieleinlauf wird gestoppt (siehe Display Time). Du kannst dich mit anderen Seglern vergleichen, eine Rangliste im Internet zeigt dir die Rangfolge der Tactical Sailor und ihre Bestzeiten.

3. Rahmenbedingungen

Der Wind ist Dein Gegner - in den einzelnen Windregionen verändert er sich in Richtung und Stärke und kann dadurch Deinen Weg zum Ziel beeinflussen.

Ein Sparringspartner - hier das andere Boot - begleitet Dich auf dem Spielfeld und wird von einem Autopiloten gesteuert, der aber nicht den optimalen Weg nimmt.

Das Boot des Sparringspartners reagiert zwar automatisch auf den Wind - es ist aber nicht wie Du in der Lage, die Windverhältnisse in seinem Umfeld zu erkennen.

Der Autopilot steuert für beide Boote den vorgegebenen Kurs, fährt stets bis zur Anlegelinie, rundet automatisch die Bojen und segelt weiter zur nächsten Bahnmarke.

Im Spiel gegen den Wind begegnen sich die Boote, sie können sich berühren oder sogar überlappen. Das ist kein Fehler, sondern dient allein dem objektiven Vergleich. Er zeigt Dir, ob Du Dich zu diesem Zeitpunkt vor, hinter oder auf gleicher Höhe zum anderen Boot befindest, die Missachtung der Vorfahrtsregeln wird nicht gewertet.

Die Spielszenen (1x1, 2x2, 3x3, usw.) beinhalten stets dieselben Situationen vom Start bis zum Ziel, können also einem fairen Vergleich standhalten und beliebig oft wiederholt werden.

Spielregeln vom Spiel gegen den Wind

4. Anleitung

Mache Dir einen windtaktischen Plan, wie Du einen optimalen Weg bis zum Ziel segeln willst. Dein Boot fährt automatisch einen vorgegebenen Kurs bis zur Ziellinie, wenn Du selbst nicht aktiv wirst! Es fährt bis zur Anlegelinie, wendet dort, falls Du nicht vorher reagierst, es rundet automatisch die Bojen.

Der Wind ändert sich in Richtung und Stärke - er bremst oder beschleunigt das Boot. Wenn aber der Wind von vorn kommt, steht das Boot 'im Wind' - Du musst abfallen oder wenden!

Versuche die Windmuster zu erkennen. Sind sie drehend oder pendelnd? Ist der Wind auf der rechten oder linken Seite günstiger? Suche auf dem Spielfeld den für Dich besten Wind heraus und nutze ihn zu Deinen Gunsten.

Informationen über den Wind im Spielfeld kannst Du durch zusätzliche Windfahnen anzeigen lassen. Ziehe eine Windfahne von oben mit 'drag&drop' in eine Dich interessierende Windzone!

Informationen zum Wind werden Dir auch direkt am Boot angezeigt. Wähle im Menü 'Boot' eine Option und selektiere dort die gewünschte Information durch 'Ein/Aus'! Nutze diese Informationen für taktische Überlegungen und Manöver!

Verwende die Kommandos 'Wenden, Halsen, Anluven, Abfallen' und weitere zusätzliche Kommandos '+/-' zur Feinsteuerung. Die Details siehe unter Hilfe!

Besuche die Website www.TacticalSailing.com/de/lounge in der Rubrik "Tactical Sailors Lounge", dort kannst du die komplette Spielanleitung ausdrucken (PDF) und die „Rangliste mit den Bestzeiten“ sehen.

Version 1: 2011-02-01

Version 2: 2011-07-05 Ergänzungen: "... in kürzester Zeit."

Version 3: 2020-01-20 Ergänzung: „... blaue Punkt“.