



TUTORIAL

Eine Einleitung zum VSK-Regattasegeln



Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort.....	3
2. Virtual Skipper (VSK).....	3
2.1 Patch / Programm-Update.....	4
2.2 Ausgewählte Fan-Seiten und Quellen	5
2.3 Programm-Handling.....	6
2.3.1 Farbige Namen und Avatare(Bilder).....	6
2.3.2 Anzeigen (GUI).....	7
2.3.3 Grafikeinstellungen.....	8
2.4 Zubehörprogramme.....	8
2.4.1 Screenshot-Programme.....	8
2.4.2 Auto-Hotkey.....	8
2.4.3 Teamspeak.....	8
2.4.4 DXTbmp	9
3. Bootshandling.....	9
3.1 Der ACC.....	9
3.2 Steuerung.....	10
3.3 RC44.....	11
4. Regatten/ Veranstaltungen.....	12
4.1 Anfänger-, Taktik- und Simulationsmodus.....	12
4.2 Regeln und Schiedsrichter.....	12
4.3 Public vs Community.....	13
4.4 Die ersten Regatten.....	15
4.4.1 Die Regattaserver im Online-Modus.....	15
4.4.2 Vor dem Start.....	15
4.4.3 Der Start.....	15
4.4.4 Am Wind.....	17
4.4.5 An der Luvmarke.....	20
4.4.6 Vor dem Wind.....	20
4.4.6.1 Leemarke / Leegate.....	21
4.5 VSK Saison / Top-Events.....	23
4.5.1 Ganzjährige Veranstaltungen.....	23
4.5.2 Events.....	23
5. ANHANG.....	24
5.1 ACC – Geschwindigkeitstabelle.....	24
5.2 Mögliche Tastaturbelegung.....	25
5.3 VSK Verzeichnisse.....	26
5.3.1 Das NADEO - Handbuch	27
5.3.2 Installation von Booten & Skins.....	28
5.3.2.1 Boote installieren.....	28
5.3.2.2 Skins installieren / Locator (*.loc) Datei.....	30
5.3.3 Verzeichnisse von Maps / Replays.....	32
5.3.3.1 Maps.....	32
5.3.3.2 Replays.....	32
5.4 Replay Bearbeitung (Grundlagen).....	33
5.5 Boote in VSK5	34
5.6 Fan-Seiten.....	36



1. Vorwort

Basierend auf den Erfahrungen einiger VSKFunnies soll hiermit eine kurze Zusammenfassung von vielleicht hilfreichen Informationen und Tipps gegeben werden, die den Einstieg ins Online-Regattasegeln erleichtern und eine Basis für weitere Verbesserungen darstellen sollen.

Hervorgehoben im Inhaltsverzeichnis ist der Abschnitt '3.Bootshandling', da hier grundlegende Tipps zum schnellen segeln mit dem ACC stehen.

Im Forum / Downloadbereich von VSK-Australia (www.vsk-us.com) unter http://www.vsk-us.com/index.php?option=com_smf&Itemid=88&expv=0&topic=2867.0

befindet sich ein englischsprachiges Tutorial das sicherlich weitere interessante Informationen enthält.

2. Virtual Skipper (VSK)

Zunächst sollte man die Programmversion AC32 oder VSK5 sein eigen nennen bzw. sich das z.Zt. kostenlose VSK5Online¹ installieren. Die kostenlose Version unterscheiden vor allem folgende Merkmale von der Vollversion.

- Zeitverzögerter Start des Programms (ca.10min)
- Kein Editor zum Anschauen aufgezeichneter Rennen
- Kein Editor um eigene Kurse zu erstellen
- Bei Online spielen ist NUR das Nadeo Design zu sehen (ohne Transparenz oder individuelles Design in Segeln etc.)

Die Vollversion (Download) kostet ca. 30 EUR.

¹ Nicht zu verwechseln mit der DEMO Version; VSK5Online (ca. 870 MB)

Programmversionen

AC32 –	Version 2.0.0 (DVD) oder
AC32 –	Version 2.0.1 (Retail)
VSK5 –	Version 2.0.3
VSK5Online –	Version 2.0.4



2.1 Patch / Programm-Update

Um ALLE zur Verfügung stehenden Online Regatten mitsegeln zu können müssen derzeit folgende Patches installiert werden:

AC32 + AC32_Patch1 --> Version 2.0.2

Download: http://files.ac32.virtualskipper.com/VskAC32_Patch1_Setup.exe

bzw.

VSK5 + VSK5_Patch1 --> Version 2.0.5

Download: http://support.focus-home.fr/Vsk5_Patch1_Setup.zip

Bei VSK5 ist allerdings auch ein UPDATE Button im 1. Fenster (siehe vorheriges Bild) und man braucht nur zu klicken und der Download beginnt.

Gemeinsame Online-Regatten können mit folgenden Versionen gesegelt werden:

2.0.2
2.0.3
2.0.4
2.0.5



2.2 Ausgewählte Fan-Seiten und Quellen ²

VSK Seiten stellen vielfältige Tools zur Verfügung und organisieren Online-Regatten im Einklang mit den ISAF-Regeln. Hier sollen die wichtigsten internationalen und deutschsprachige VSK Seiten und deren Events erwähnt werden:

www.vskfun.com  

Organisation der

- 1.Kieler Woche (ACC als Bestandteil der richtigen Kieler Woche)
- RC 44 Weltmeisterschaft
- Wednesday Selection
(wöchentliche ACC-Flottenregatten)
- VSKFun Trophy (kombinierte Fleet und Match Race Veranstaltung)

www.vsk-fleet.com  

Organisation der

- Internationalen Deutschen Meisterschaft (IDM)
- Flottenregatten gewertet auf einer ständigen Ladder

www.vsk-match.com 

Die Seite für Match Racer

Organisation der

- Match Racing Weltmeisterschaft
- Plattform für die ständige Match Race Ladder (inoffizielle Weltrangliste)

www.northspace.co.uk 

Die Seite für technische und VSK-spezifische Unterstützung. Man findet zahlreiche Tipps und nützliche Hilfen, um z.B. die Steuerung von VSK5 zu vereinfachen bzw. den Bedürfnissen anzupassen.

www.vsk-aus.com 

Die grösste VSK Gemeinschaft aus Australien mit umfangreichem Downloadarchiv und zahlreichen Veranstaltungen (zu australischen Zeiten).

www.itbyc.org 

Die Seite für Team Racing (Mannschaftsregatten, also Regatten mit z.B. 4 gegen 4)
Organisation der Team Race Weltmeisterschaft (wird jeweils von einer Clubseite betreut)

Weitere Fanseiten siehe Anhang S.36

²VSKFun übernimmt keine Verantwortung für Inhalte und Links der angegebenen Internetseiten.



2.3 Programm-Handling

2.3.1 Farbige Namen und Avatare(Bilder)

Für die Segelperformance sicherlich völlig unwichtig, aber für viele Anfänger ein nettes Feature und im Forum immer wieder ein Thema.

Farbige Namen

Man kann seinen Spielernamen u.a. einfärben, in dem man folgende Syntax verwendet:

\$f00 Text – Schreibt den TEXT in roter Schrift, wobei F00 für die Farbe rot steht
Eine Farbtabelle findet man z.B. unter

<http://www.html-php-mysql.de/generatoren/colors.php>

\$000 schwarz
\$f00 rot
\$0f0 grün
\$00f blau
\$ff0 gelb
\$f80 orange
\$f0f pink
\$0ff hellblau
\$888 grau
\$fff weiss

\$g - Standardfarbe
\$s - Schatten
\$n - schmale Schrift
\$w - breite Schrift
\$m - normale Schrift
\$i - kursive Schrift
\$z - Grundeinstellung/Reset

Unter <http://kc.jfreu.com/> kann man sich Namen einfärben. Der 'Code' muss an unter Einstellungen in das Namensfeld kopiert werden.

Avatare

Mit kleinen Bildern, die z.B. im Spiel eingeblendet werden, kann man sein Profil unter Einstellungen vervollständigen. Um diese Avatare selbst zu erstellen, benötigt man z.B. das Tool DXTbmp (siehe 2.4.4 DXTbmp), denn der AVATAR muss eine DDS-Datei (DXT1) im Format 128 x 128 Pixel sein.

In Abschnitt 5.3.2.2 Skins installieren / Locator (*.loc) Datei ist zu erkennen in welchem Verzeichnis der Avatar zu speichern ist.

2.3.2 Anzeigen (GUI³)

Für folgende Anzeigen kann man GUI Dateien austauschen bzw. ändern um während des Segelns eine bessere Handhabung zu gewährleisten.

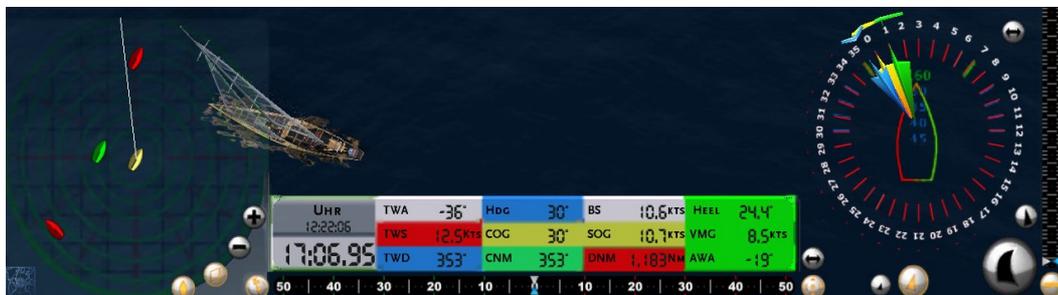
- Radarbild und Instrumentenanzeigen
- Böen und Flauten
- Darstellung „Segel gefiert“ und „Segeltrimm Manuell“

Empfehlenswert ist es z.B. die Anzeige, durch Klicken auf den Pfeil rechts von der Anzeige, in den 12 Fenster Modus zu schalten. Hier hat man alle Angaben die VSK zur Verfügung stellt. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Fenster ist im Handbuch zu finden. Hilfreich kann es für manchen sein diese Anzeigen farblich zu unterscheiden. Hierfür findet man im Internet eine Datei (UIBodyLightMap.DDS). Fast alle VSK-Seiten haben diese Datei im Downloadangebot.

Das Radarbild lässt sich ebenfalls mit einer DDS Datei anpassen. Da der ACC meistens mit 28° bis 34° TWA (Winkel zum wahren Wind) maximale Fahrt macht, ist das Radarbild häufig in 30° Strahlen unterteilt. Man erhält so eine gute Abschätzung bzgl. der Anliegelinie zur nächsten Bahnmarke in Regatten.

In den nachfolgenden Bildern wird diese Datei verwendet.

Quellen z.B. www.northspace.co.uk , www.vsk-aus.com



³ Graphical User Interface

2.3.3 Grafikeinstellungen

Ruckelt die Darstellung, dann muss die Grafikeinstellung überprüft werden. Drückt man im Spiel die ‚0‘, dann werden die Frames/sec angezeigt. Ist diese Zahl <25 sollte man eventuell die Grafikeinstellungen herabsetzen. Dieses erfolgt direkt nach dem VSK-Start unter ‚Konfigurieren‘ → ‚Erweitert‘

2.4 Zubehörprogramme

2.4.1 Screenshot-Programme

Quellen: Vielfältig z.B. GrabClipSave

In organisierten Regatten benötigt man häufig den Screenshot, um einen Protestruf nachzuweisen. Die Screenshotfunktion von VSK (Standard F10) unterbricht teilweise die Reaktionsfähigkeit.

Für Regattateilnehmer empfehlenswert.

2.4.2 Auto-Hotkey

Quelle: www.autohotkey.com

Ein Programm, um über Tastenabkürzungen vordefinierte Texte in den In-Game-Chat zu schreiben.

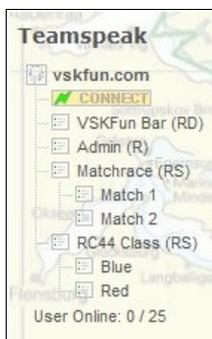
Nicht nötig für Anfänger, aber nützlich für die Geltendmachung einzelner Vorfahrtsregeln oder auch einfach zur Unterhaltung.

2.4.3 Teamspeak

Quelle: www.teamspeak.com

Ein Programm mit dem man sich während eines Match Race Trainings oder Rennens unterhalten kann. Häufig auf VSKFun während der MR Trainings verwendet oder vor allem während Mannschaftsrennen (Teamrace). Zugangsdaten auf den jeweiligen VSK Seiten im Forum bzw. im Chat erfragen.

Nach dem herunterladen des TS Programms reicht es dann Programm zu starten und auf der Homepage von VSKFun auf CONNECT zu klicken.



Anschließend kann man sich zunächst Anonym anmelden.



2.4.4 DXTbmp

Ein Programm, was man zusätzlich (zu z.B. GIMP oder Photoshop) benötigt um eigene Skins zu erstellen. Für ambitionierte VSK Nutzer oder Grafikexperten.

Quelle: siehe Google

Es gibt alternativ genug Skins, die man sich aus Bibliotheken herunterladen kann.

Quelle: z.B. http://www.bluecross.hu/VSK5/vsk5_skins.htm

3. Bootshandling

Im Gegensatz zu VSK4, wo die optimale Geschwindigkeit etwa bei Krängung (Heel) 17° erreicht wurde, gibt es bei VSK5 eine optische Anzeige, ein kleiner Pfeil, der farblich die optimale Geschwindigkeit anzeigt. Dieser Pfeil ist verlässlich und sollte stets im grünen Bereich sein.

Die Angaben BS (Boat Speed) und VMG (Velocity Made Good) sind eine weitere Hilfe, um das Boot schnell zu behalten. Im Anhang ist eine Tabelle, die die optimale Bootsgeschwindigkeit bei bestimmtem TWA und TWS angibt.

3.1 Der ACC

Der ACC ist das am schwierigsten zu beherrschende virtuelle Boot, da er (realitätsnah) relativ träge ist und man ohne Hilfestellungen wohl sehr enttäuschend abschneiden wird in den ersten Regatten.

Einige Hinweise:

- Mit dem eingeblendeten Windpfeil im grünen Bereich erreicht man höchste Geschwindigkeit (Ein-/Ausschalten: SHIFT-Taste)
- Am Wind ca. 30° TWA
- Geschwindigkeitstabelle auf S.24 Oder unter <http://www.virtualskipper-lejeu.com/forum/viewtopic.php?t=4144>
- Genua 1 (Taste 2) bei < 25kn TWS
- Rudereinschlag maximal 30°-35° beim Wenden, nach der Wende abfallen um Fahrt aufzunehmen (z.B. 40° TWA) , Ziel: F5,F6 Boat-Speed (BS) bei Minimum 9kn während der Wende. Zusätzlich erst wieder anluven, wenn (bei F5,F6) wieder 11kn BS erreicht sind, da sonst die maximale Endgeschwindigkeit nur sehr langsam erreicht wird!
- Beispiel: 10° Ruder bis TWA 20°
20° Ruder bis TWA 10°



Langsam bis 30° Ruder erhöhen.

0° (Mit Pfeiltaste unten) bei 20°-25° TWA (anderer Bug)
das Boot stoppt dann ca. bei TWA 40°

Beschleunigen (siehe oben) und anluven

- Nach der Halse etwas anluven um Fahrt aufzunehmen (wird von einigen VSK Skippern gemacht)
- Vor dem Wind – ausnutzen des surfens (Tiefe fahren)
- Windschatten im Editor ansehen und das Segeln im Windschatten anderer vermeiden!

3.2 Steuerung

Die preiswerteste und am weitesten verbreitete Methode ist die Steuerung per Tastatur. Auf diese soll hier eingegangen werden. Alternativ ist natürlich die Joystick-, die Steuerrad- bzw. die Gamepad-Steuerung möglich. Wichtigste Tasten und selbst für Anfänger relativ schnell zu überblicken sind

- Ruderstellung (3 Tasten)
- Segelauswahl (3 Tasten)
- Segel fieren/dicht (1 Taste)
- Die Kartendarstellung aus Vogelperspektive (1 Taste)

Eine Übersicht mit den Standardtasten (hellblau) und den im Menü EINSTELLUNG / STEUERUNG selbst definierten Tasten findet sich im Anhang auf S.25.

Den Chat aktiviert/ bzw. deaktiviert man durch einfaches betätigen der RETURN/ENTER Taste.

ACHTUNG: Während der Chat aktiviert ist, kann das Boot nicht gesteuert werden.

Während des Segelns kann man mit der rechten Hand die Maus verwenden, um die Kameraposition zu wechseln (rechte Taste + Mausbewegung).

Es ist möglich Kamerapositionen (mit STRG + F-Taste) für die Funktionstasten abzuspeichern.

ACHTUNG: Während der Regatta aufpassen, dass man nicht gegen die Taste für den manuellen Segeltrimm kommt!

3.3 RC44

Als DAS Boot für Teamrace-Veranstaltungen hat sich mittlerweile der von Tom auf VSKFun veröffentlichte RC44 durchgesetzt.

Das reale Boot wurde von Russell Coutts entwickelt und stellt im Gegensatz zum ACC ein sehr agiles Boot dar. Es beschleunigt wesentlich schneller als der ACC.

Die RC44 hat einen Satz von 4 Segeln:

Fock(Jibe)	- Taste 1
Genua	- Taste 2
Code0 (Grosse Genua)	- Taste 3
Asymmetrischer Spinnaker	- Taste 4

Die folgenden Tipps stellen eine Sammlung aus verschiedenen Quellen dar. Bitte teilt Eure Erkenntnisse VSKFun im Forum mit!

Folgende Handling-Tipps sollte man beachten:

- Am Wind > 18kn TWS → Fock bei TWA 32° (by TOM/RC44 Entwickler)
- Am Wind > 14.4kn TWS → Fock bei TWA 32° (by VSK-AYC)
- Am Wind 14-16kn TWS → Genua (by VSK-AYC)
- Am Wind < 14.4kn TWS → Code0 bei TWA 34°
 - fast kein Geschwindigkeitsverlust bei TWA 40°
(zur taktischen Nutzung um sich z.B. Aus dem Wenschatten zu befreien)
 - Windpfeil ist nicht grün! Orientierung an VMG!
- Am Wind:
 - bei TWA 32° schnell durch die Wende, die RC44 beschleunigt sehr schnell
- Vor dem Wind: >110° Asymmetrischer Spinnaker
 - Zeit zum setzen des Segels berücksichtigen
 - Schneller an der Grenze Rot/Grün des Windpfeils
 - ca 159° TWA und Wellen zum surfen ausnutzen!

GOOD WIND für die WTRC 2010 auf VSKFun.com!





4. Regatten/ Veranstaltungen

4.1 Anfänger-, Taktik- und Simulationsmodus

Virtual Skipper ist ein Segel-Simulationsprogramm, das in den folgenden Modi benutzt werden kann:

1. **Anfänger-Modus**, mit Einblendung der Anliegelines (Laylines); wird meist nur in ersten Übungen verwendet
2. **Taktik-Modus**, keine Einblendung der Anliegelines verbreiteter Modus für nahezu alle Online-Regatten.
3. **Simulations-Modus**, ein wenig verbreiteter Modus, bei dem die Segel vom Nutzer selbst eingestellt werden müssen

4.2 Regeln und Schiedsrichter

VSK hat als Bestandteil einen sehr gut programmierten Computer-Schiedsrichter, den „VSK Umpire“, der auf Basis der ISAF Wettfahrtregeln 2005-2008 je nach eingestelltem Strafmodus aktiv ist.

Es gibt z.Zt. keine Aktualisierung auf die aktuellen ISAF Wettfahrtregeln 2009-2012. Da die Änderungen aber nur sehr gering sind, kann der VSK Umpire in Regatten sehr gut verwendet werden.

Grundsätzlich sind auch VSK Umpire Entscheidungen mit Fehlern behaftet. Deshalb ermöglicht VSK das Aufheben von Strafen (Penalty Canceling).

Folgende Regelmodi gibt es:

1. **Automatischer Strafmodus**; der VSK Umpire vergibt automatisch Strafen. Möchte man die Strafe aufheben lassen kann man im Standard C drücken. Der jeweilige Gegner muss/kann die Aufhebung akzeptieren (Taste Y) oder Ablehnen (Taste N).
2. **Manueller Strafmodus**; der VSK Umpire wird nur bei drücken der Taste P aktiv.
3. **Abschaltung** des VSK Umpire (Was wir nicht empfehlen.)

Die meisten Regatten werden im Automatischen Strafmodus gesegelt.



4.3 Public vs Community

Bei ‚freien‘ öffentlichen Rennen werden vorab meist im Chat die Regeln geklärt z.B. NPC – No Pen Canceling, d.h. es dürfen keine Strafen des „VSK Umpires“ aufgehoben werden oder NPC except 17.1 (Sinn oder Unsinn einmal aussen vor), man darf also unter grundsätzlicher Geltung von NPC Verstöße gegen WR 17.1 (neu WR 17) löschen lassen.

Bei **öffentlichen Rennen** werden vom Spielehersteller NADEO Ranglistenpunkte vergeben. Da es immer wieder Hosts gibt,

- die ihre eigenen Regeln verwenden
- und z.B. NADEO Skins (also Teilnehmer mit VSK5online Version) nicht zulassen
- bzw. eigene Maps mit lokalen Strömungen etc. versehen
- und man stets zusätzliche Punkte bekommt,

sehen viele diese Ranglistenpunkte als nutzlose Wertung an, da Vielsegler bevorteilt werden (unabhängig vom Können).

Zudem versuchen viele Teilnehmer

- an Luvmarken z.B. sich ohne Vorfahrt auf Bb-Wind rein zu drängen und
- steigen sofort aus dem Spiel aus, wenn es nicht geklappt hat.

Von ursprünglich 15-20 Teilnehmern segeln dann nur noch 5-10 die Regatta zu Ende. Ein Ausstieg aus einer Regatta wird nicht bestraft.

Längerfristig empfehlen wir deshalb, **von Communities organisierte Events** zu segeln, die nach den ISAF Regeln veranstaltet werden – analog zu realen Regatten.

Diese bestehen meist aus:

- Organisationskomitee aus erfahrenen (VSK-)Seglern
- Anmeldung
- Segelanweisungen, inkl. VSK-spezifischen Regeln
- Veranstaltungs-spezifischem Wertungssystem
- Jury

Die Regelanwendung wird hierbei den aktuellen Wettfahrtregeln der ISAF (2009-2012) angepasst. Die Segelanweisungen beschreiben u.a. den Regelmodus. Meinungsverschiedenheiten werden meist im Rahmen von Protestverhandlungen durch eine „echte“ Jury geklärt.



In diesen Rennen kann man sich meist mit den besten messen.



4.4 Die ersten Regatten

4.4.1 Die Regattaserver im Online-Modus

Mitsegeln bei Online Regatten ist nur möglich, wenn

- die Segelsymbole neben den Regattanamen grün/gelb erscheinen, d.h. die Regatta noch nicht gestartet ist UND
- die Teilnehmerzahl nicht rot erscheint. (Rote Teilnehmerzahl = Das Rennen ist voll) UND
- der Bootstyp auf dem eigenen Rechner installiert ist.

Im **Zuschauermodus** kann man links auf das Kamerasymbol klicken, so dass die die Kameraposition sich relativ zu einem frei wählbaren Teilnehmer bewegt und mit z.B. der Maus (rechte Taste gedrückt halten) verändert werden kann.

4.4.2 Vor dem Start

1. Die mittlere Windrichtung und Windstärke im Editor rauslesen, was eventuell wichtig ist für Segelwahl und taktisches Verhalten (Winddreher).
2. Map / Kurs einprägen mittels Draufsicht, denn einigen ist es schon passiert, dass sie z.B. schon eine Tonne übersehen haben.
3. Map / Kurs im Editor anschauen und sich z.B. anschauen, ob eine Seite grundsätzlich mehr Wind oder Wellen hat. (EDITOR->MAP BEARBEITEN)

Welches ist die bevorteilte Seite der Startlinie, am Startschiff oder an der Starttonne?

Hierzu kann man bis 1 Minute vor dem Start die Startlinie entlang segeln (was in VSK relativ einfach ist, da die Linie bis 1 Minute vor dem Start zu sehen ist). Fällt der Wind vorlicher ein als querab (auf dem Kompass zu sehen), dann ist man auf dem Weg zur bevorteilten Seite.

4.4.3 Der Start

Meinung 1

Beste Position ist bei VSK (fast) immer am Startschiff, da man freien Wind hat und man unabhängig Wenden kann. Zu beachten: Es gibt genau eine solche Position! Dieses birgt deshalb auch immer die Gefahr bei kleinen Fehlern am Startschiff vorbei geluvt zu werden bzw. über die Startlinie gedrängt zu werden etc.



Das grösste Gedränge wird meist am Startschiff sein und so sollten Anfänger zunächst versuchen mit freiem Wind z.B. in der Mitte der Startlinie zu starten.

Meinung 2

Viele erfahrene VSK Seglern bevorzugen hingegen die Mitte der Startlinie, da sie u.a. bei regelmässigen Drehern (softwarebedingt) nie komplett benachteiligt sind.

Zur richtigen Zeit an der Linie sein!

Nun müssen wir noch den Abstand zur Startlinie bestimmen können um möglichst bei 0:00 einen Abstand von 0 zu haben. Hierzu haben wir das Feld DNM (Distance Next Mark). Hier steht der Abstand zur nächsten Tonne bzw. beim Start zur Startlinie in nautischen Meilen (Seemeilen).

Bei ca. 10kn Fahrt sollte man mit Fahrt im Schiff 30sec vor Start im Abstand von ca. 0,080 nm sein. Kurzes verlangsamen durch Auffieren der Segel (Taste belegen! z.B. F).

Für 10 kn gilt:	2 min vor Start max. 0,333sm
	1 min vor Start max. 0,166sm
	30s vor Start max. 0,083sm
	15s vor Start max. 0,041sm

Ein bis zwei Werte sollte man sich aufschreiben als Anhaltspunkt!

4.4.4 Am Wind



Das wohl wichtigste ist die mittlere Windrichtung zu kennen und Winddreher mitzunehmen, sowie stets versuchen im freien Wind zu segeln.

Nach einem hoffentlich geglückten Start möchten wir natürlich so schnell wie möglich zur ersten Wendemarke gelangen. Hierzu müssen wir wissen welche Seite bevorteilt ist, sprich auf welchem Bug wir höher am Wind fahren können. Aus der Peilung der Tonne vor dem Start wissen wir, dass der Kurs 90° beträgt. Der TWD von 77° sagt aus dass der Wind um 13° nach links gedreht hat. Dadurch führt man auf Steuerbordbug höher am Wind. Sobald der Wind zurückdreht, wendet man auf Backbordbug.

Man sollte versuchen Winddreher um die mittlere Windrichtung zu antizipieren und auch die Mapeinstellungen hierzu beachten.

Schliesslich muss man versuchen die Anliegeline gut zu treffen, um den kürzesten Weg zur Luv-marke zu segeln, wobei man lieber etwas Überhöhe haben sollte, als im Lee der andern zu „verhungern“.

Hierfür gibt es 3 Möglichkeiten:

1. **Erfahrungswerte** (für Anfänger)

Da man bis zum Start einige Zeit zur Verfügung hat, kann man ohne Probleme testweise auf die beiden Am Wind gehen und merkt, bzw- notiert sich anschliessend die Kurse, die man mit max. Geschwindigkeit ('grüner Pfeil') halten kann UND die aktuelle wahre Windrichtung (TWD).

Bei Annäherung an die Luvmarke muss man die gemerkten/notierten Werte schliesslich um den Wert der möglichen Winddrehung korrigieren.

2. **Graphisch** (für Anfänger)

Mittels Radar mit 30° Strahlen kann man abschätzen, wann man wenden muss, wenn zwischen eigener Vorausrichtung und Peilstrahl zur nächsten Luvmarke ca. 60° liegen.



3. Rechnerisch (für Fortgeschrittene)



In diesem Bild sehen wir einen TWA (True Wind Angle) von 33°. Dies ist der Winkel den wir am Wind fahren.
 Der TWD beträgt 102°. Aus diesen Angaben und dem CNM können wir bestimmen, ob wir die Layline erreicht haben.

Da wir auf beiden Seiten am Wind einen TWA von 33° fahren können, brauchen wir einfach den TWA von der Windrichtung (TWD) abziehen/addieren um die Laylines zu erhalten.

Laylines	$LL = TWD \pm TWA$ $= 102^\circ \pm 33^\circ = 135^\circ / 69^\circ$
----------	--

Das bedeutet, dass wir unter Berücksichtigung unseres TWA von 33° einen Anliegekurs zur Marke von 135° haben. In diesem Bild sind wir mit einem CNM von 136° bereits 1° über der Layline.

4.4.5 An der Luvmarke

An der Luvmarke sollte man sich bei großen Teilnehmerfeldern und vor allem bei Public Rennen möglichst frei halten, indem man einen etwas längeren Weg außen rum fährt (lieber etwas über die Anlieglinie fahren).

Häufig entsteht bei etwas übermotivierten Teilnehmern (und ohne das Risiko Materialschäden hinzunehmen) die Gefahr, dass sich ein Chaos bildet an der Luvtonne und man durch Regelverletzung anderer nahezu gestoppt wird.

4.4.6 Vor dem Wind

Freien Wind nehmen und am besten vorher einen Blick werfen, auf welcher Kursseite man mit mehr Wind zu rechnen hat. Vor allem auf dem Vorwind-Kurs ist es wichtig, in den Böen zu fahren (dunklere Stellen auf dem Wasser).

Tipp: Man kann feste Blickperspektiven auf den Funktionstasten definieren (z.B. STRG + F1 zur Abspeicherung der aktuellen Kameraperspektive auf F1)

Welche Seite des Kurses durch die Windrichtung bevorteilt ist, bestimmt man analog zur bevorteilten Seite bei der Kreuz. Es ändert sich nur der Bug auf dem wir fahren. Backbordbug bei nach links gedrehtem Wind, Steuerbordbug bei nach rechts gedrehtem Wind. Der Kurs zur Marke ist jetzt der Gegenkurs zu unserem Kurs zur Luvmarke, also $90^\circ + 180^\circ = 270^\circ$.





Auch hier gilt – alle Dreher mitnehmen und die Windabdeckung des Spinnakers kennen, um seine Position zu verteidigen und eventuell angreifen zu können.

Die Berechnung der Laylines beim Downwindkurs erfolgt aus der Differenz von TWA zur Achteraus Richtung. Im oberen Beispiel haben wir einen TWA von 159°.

180° (Achteraus Richtung) minus 159° ergibt 21°.
Zweimal 21° ist 42°.
263° (HDG) plus 42° ergibt 305°.

Wenn CNM 305° anzeigt sind wir auf der Layline.

Eine Besonderheit bei Gates ist, dass auf diese Weise jeweils die Layline zu der näheren Tonne berechnet wird.

4.4.6.1 Leemarke / Leegate

Unbedingt versuchen, die Innenposition zu erlangen (außen herum unter Beachtung der Regel WR 18.2a kostet Zeit und man hängt nach der Leemarke im Windschatten). Frühzeitig – möglich bald nach Rundung der Luvtonne – entscheiden, welche Marke des Leegates genommen wird. Um Windabdeckungen auf dem nachfolgenden Luvschenkel zu vermeiden, eventuell die andere Marke nehmen als die Boote vor einem.



Tipp: Rechtzeitig den Spi bergen (ca. DNM = 0,060sm vor der Marke bei F5).
Aufpassen: Gegner können auf Außenposition in Luv durch kurzes Luven bei Eintritt in die Zone die Überlappung lösen und somit das Wegrecht nach WR 18.2a ausser Kraft setzen.

Bei Gates können wir bestimmen, welche Tonne wir runden müssen um auf die bevorteilte Seite zu gelangen. In unserem Beispiel sehen wir einen TWD von 98°. Jetzt erinnern wir uns, dass die Peilung des Kurses zur Tonne am Start einen Winkel von 90° ergeben hat. Dadurch wissen wir dass auf der jetzt folgenden Kreuz der Wind um 8° nach rechts steht. In unserem Fall ist die aus dieser Sicht die linke Tonne bevorteilt.

Wir runden die linke Tonne (entsprechend mit <30° Ruderausschlag um wenig Fahrt zu verlieren und luven langsam an um wieder Fahrt aufzunehmen.)

Der Wind hat mittlerweile um 2° zurück gedreht (TWD 96°).

Nach der kompletten Rundung der Tonne sind wir auf der bevorteilten Seite und haben sogar noch einen Winddreher um weitere 8° (TWD 104°) erwischt. Natürlich kann es passieren, dass der Wind direkt nach dem Runden der Tonne in die andere Richtung dreht und wir auf der "falschen" Seite sind.





4.5 VSK Saison / Top-Events

4.5.1 Ganzjährige Veranstaltungen

Auf einige Seiten finden ganzjährige Veranstaltungen und Wettfahrten statt.

Wednesday Selection (Mittwochsregatten) auf www.VSKFun.com mit zwei Halbjahres-Serien und einem jährlichen Championsrace der besten Skipper

Dynamische Rangliste (Ladder) auf www.vsk-fleet.com; es werden an verschiedenen Tagen Wettfahrten angeboten.

4.5.2 Events

Die **VSK Hauptsaison** beginnt im Herbst und endet im Frühjahr. Hier ein Überblick über die wichtigsten internationalen VSK-Events:

Oktober bis Dezember

Internationale Deutsche Meisterschaften (IDM) auf www.vsk-fleet.com

World Match Racing Championship (WMRC) auf www.vsk-match.com

RC44 Class World Championship auf www.VSKFun.com

Januar bis März

Nordic Championship auf www.vsk-nordic.com

VSKFun Trophy auf www.VSKFun.com

Ohne fixes Datum

World Team Racing Championship (WTRC) jeweils auf wechselnden Seiten

Für die 2. Virtuelle Kieler Woche
auf **VSKFun** steht der Termin noch nicht endgültig fest.

Das **VSKFun** Team wünscht VIEL ERFOLG!

5. ANHANG

5.1 ACC – Geschwindigkeitstabelle

TWA – True Wind Angle (Winkel zum wahren Wind)

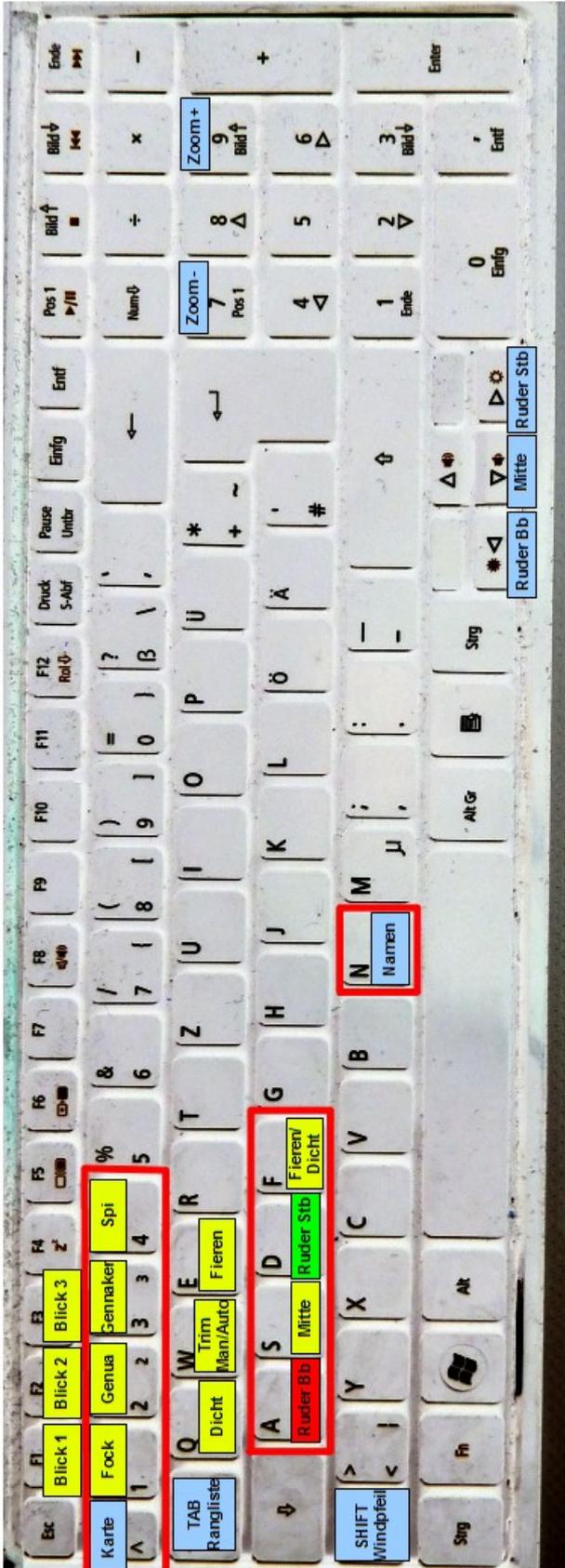
TWS – True Wind Speed (Stärke des wahren Windes)

Spinnaker
Vorsegel
Genua

TWA/TWS [-/kn]	F4			F5		F6	
	5	10	15	20	25	30	35
28°				11,50	11,70	12,10	
30°			11,20	11,70	11,80	12,30	12,30
36°		10,00	11,60	12,00	12,20	12,70	12,70
45°	7,30	10,70	12,00	12,40	12,80	13,30	13,30
60°	8,00	11,20	12,60	13,10	13,60	14,20	14,40
80°	7,70	11,20	13,30	14,10	14,80	15,40	15,70
85°	7,80	11,00	13,40	14,20	15,00	15,60	16,00
90°	7,90	11,50	13,40	14,30	15,10	15,80	16,30
100°	7,80	12,00	13,30	14,40	15,30	16,10	16,80
110°	7,70	11,90	13,70	14,20	15,40	16,30	17,30
120°	7,40	11,60	14,20	15,60	15,30	16,30	17,50
130°	6,90	11,20	14,10	16,90	17,80	16,00	17,40
135°	6,50	11,00	13,90	16,80	18,80	17,10	17,10
140°		10,70	13,70	16,60	18,70	18,80	18,70
145°		10,20	13,40	16,20	18,40	19,60	20,30
150°			13,10	15,80	18,00	19,80	22,00
155°			12,80	15,40	17,70	19,70	22,20
160°			12,40	15,00	17,30	19,40	21,80
163°				14,80	17,10	19,10	21,60
165°					17,00	19,00	

- Am Wind bei ca. 30° TWA hat man demnach bei 25kn und Fock (orange) eine max. Bootsgeschwindigkeit (Boat Speed = BS) mit 11,8kn.
- Bei 20kn hingegen ist mit max. BS=11,7kn die Genua zu empfehlen.
- Ebenfalls ist der Übergang, ab welchem TWA von Spinnaker auf Fock gewechselt werden sollte abzulesen.

5.2 Mögliche Tastaturbelegung



Mit der Abspeicherung der Kamerapositionen nutze ich 3 definierte Perspektiven während der Regatten (Abspeichern -> STRG + F-Taste)

Blick 1

Achterliche Position etwas erhöht, Standardposition

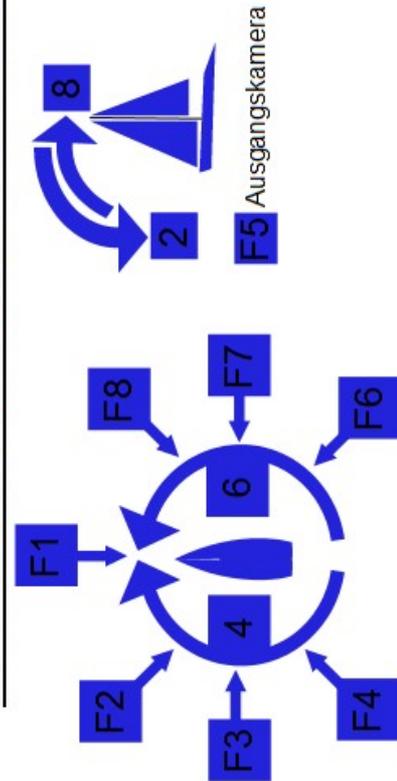
Blick 2

Blick genau von oben, für Manöver an Wendemarken

Blick 3

Relativ weit rausgezoomter Blick für einen Überblick über eventuelle Flauteulöcher bzw Böen

Nummernblock-Tasten bzw. Funktionstasten



F10 Screenshot

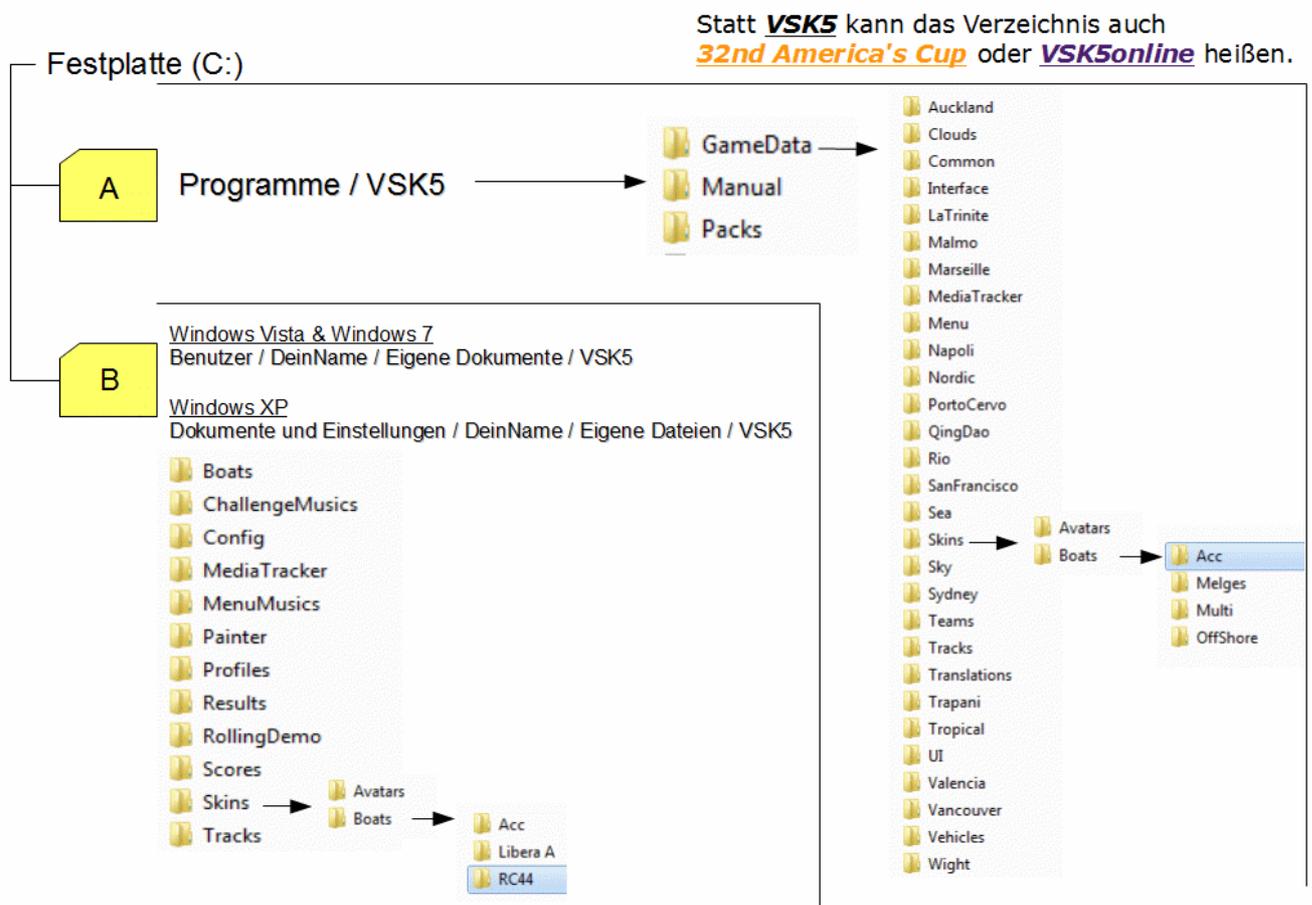
Blaue Tasten sind voreingestellt

5.3 VSK Verzeichnisse

Im folgenden ist die generelle Struktur der VSK Installation dargestellt. Anhängig von der Version (siehe Abschnitt 2) kann der Hauptverzeichnisname

VSK5 , **32nd America's Cup** oder **VSK5online**

sein.



Die Installation besteht jeweils aus dem Verzeichnissen

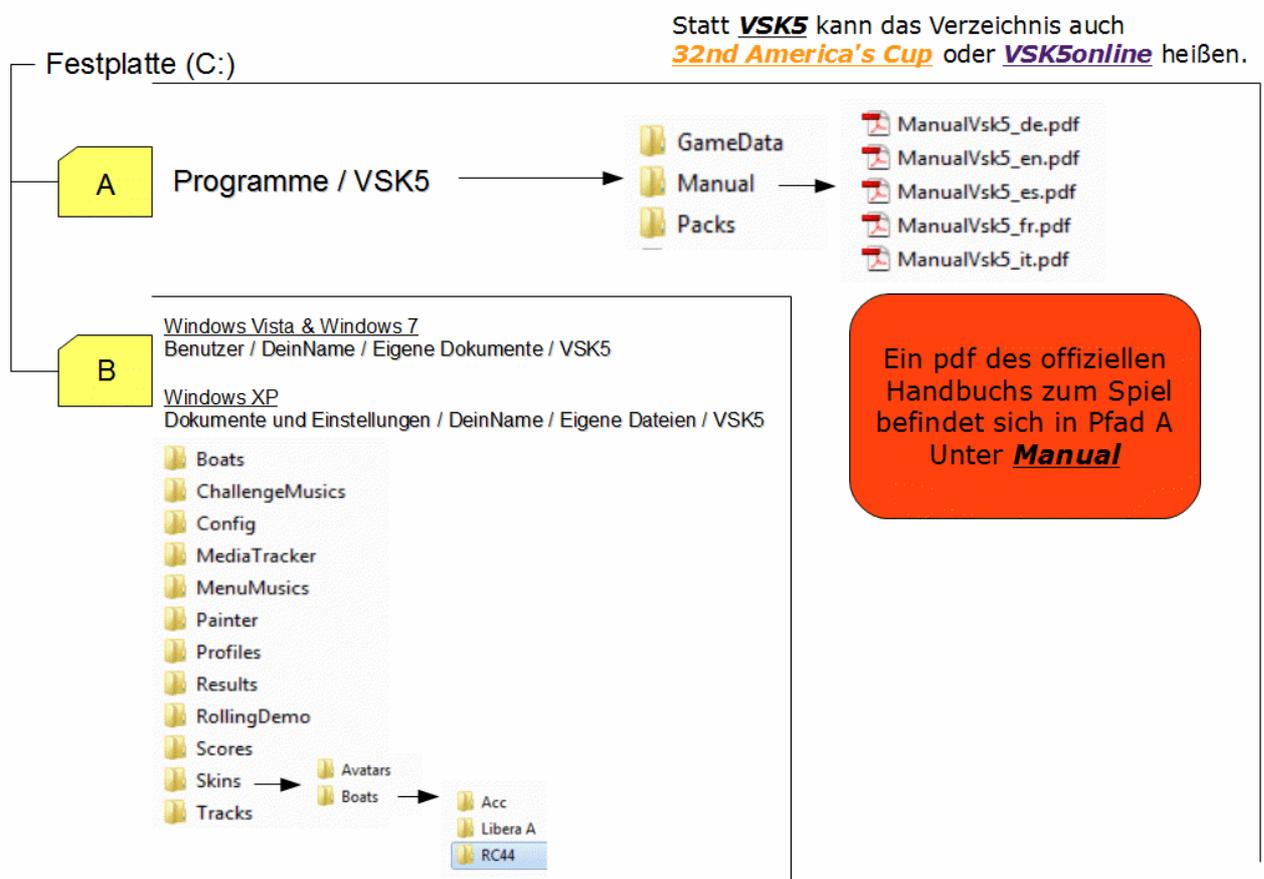
- Pfad A, dem Programmverzeichnis und
- Pfad B, dem Benutzerverzeichnis.

Achtung: Sollte es zusätzlich zu dem eigentlichen Programmpfad z.B. C:/Programme/VSK5 einen weiteren Pfad C:/Programme/32nd Americas Cup geben, so sind

1. 2 Programmversionen parallel installiert, oder
2. es wurde bei der Installation von Booten/Maps etc. ein falscher Pfad angegeben (siehe auch S. 28 - Boote installieren) und ein zusätzlicher Pfad installiert, indem dann NUR das Boot angelegt wurde. Im diesem Fall kann das Boot nicht verwendet werden im Spiel und die Installationsroutine muss erneut gestartet werden.

5.3.1 Das NADEO - Handbuch

Das Benutzerhandbuch des Herstellers ist im Pfad A in verschiedenen Sprachvarianten zu finden.



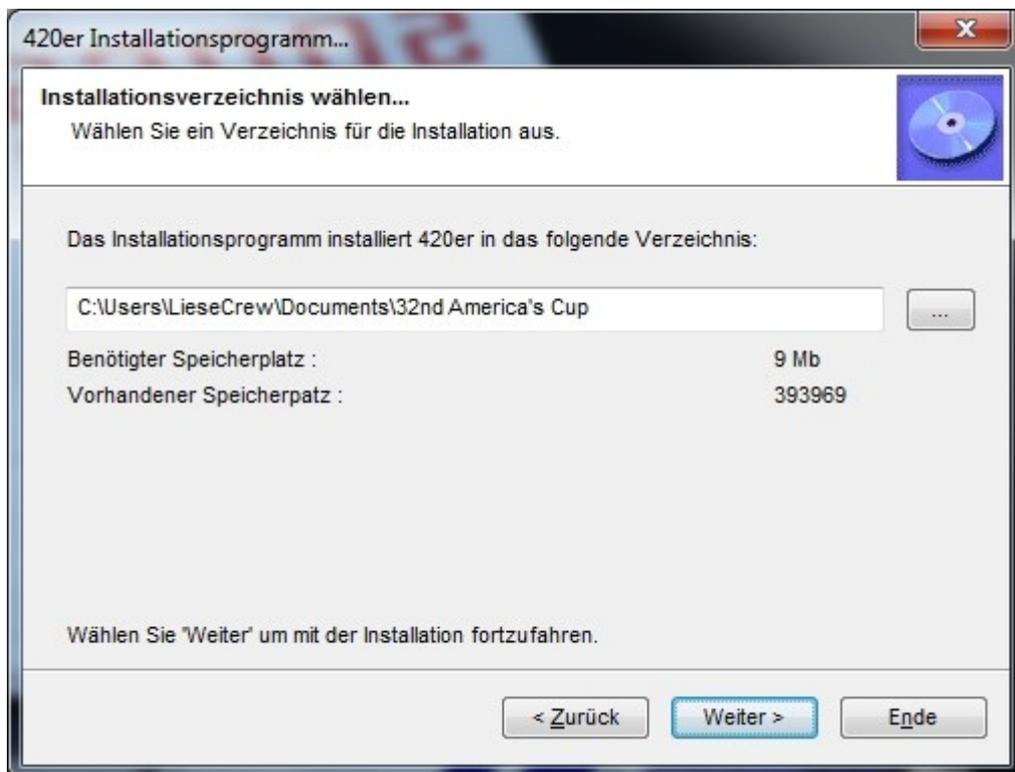
5.3.2 Installation von Booten & Skins

Zusätzliche Boote und Skins werden auf zahlreichen Fan-Seiten angeboten. Da die Installation nicht immer ganz einfach ist, soll im folgenden ein kurzer Leitfaden gegeben werden.

5.3.2.1 Boote installieren

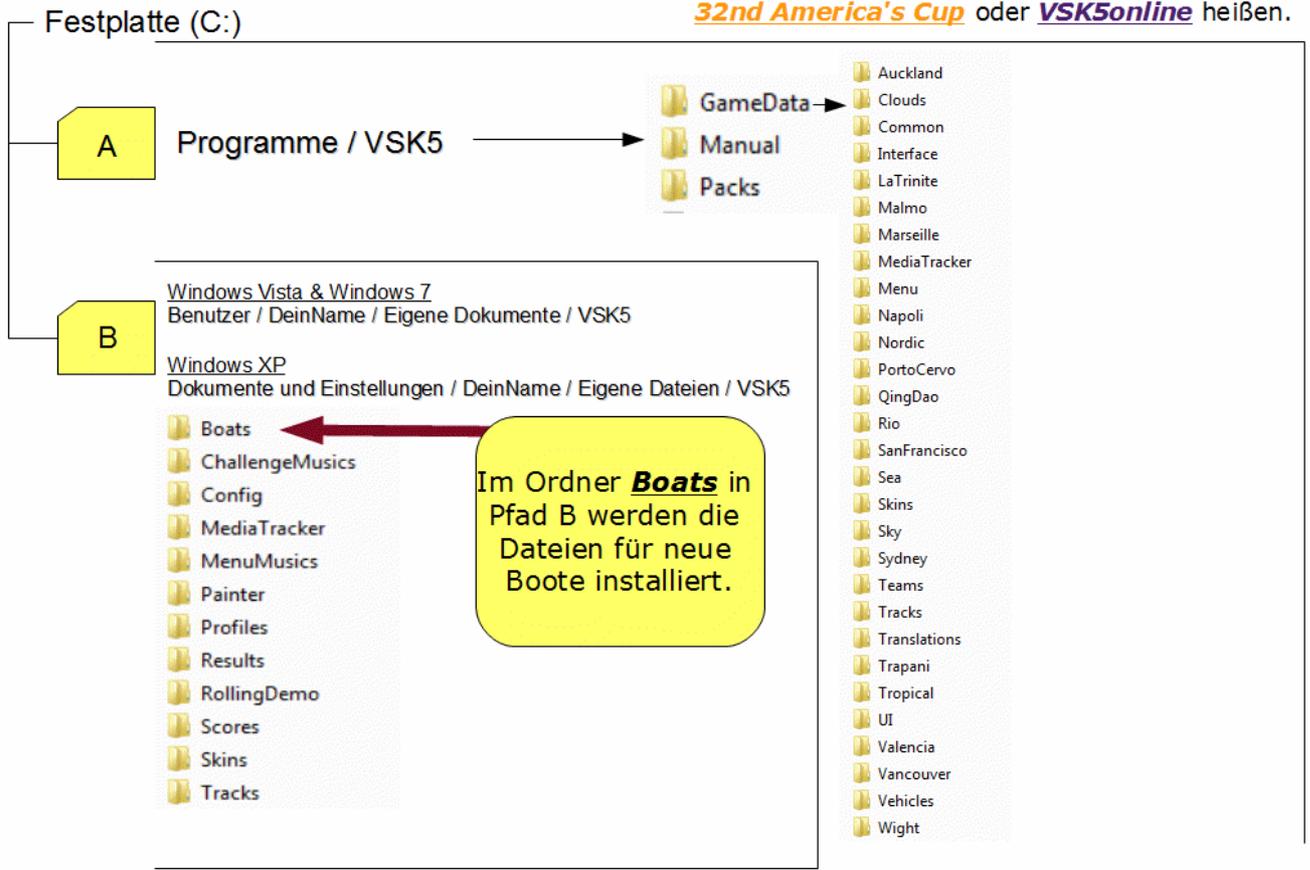
Zusätzlich zu den Standard Booten von Nadeo (ACC, Melges, Offshore) kann man sich Boote zusätzlich installieren. In den Download-Bereichen findet man hierzu meist ausführbare Dateien (*.exe), die nach dem Starten ein Installationsprogramm starten.

Das voreingestellte Installationsverzeichnis ist meist **32nd America's Cup**.



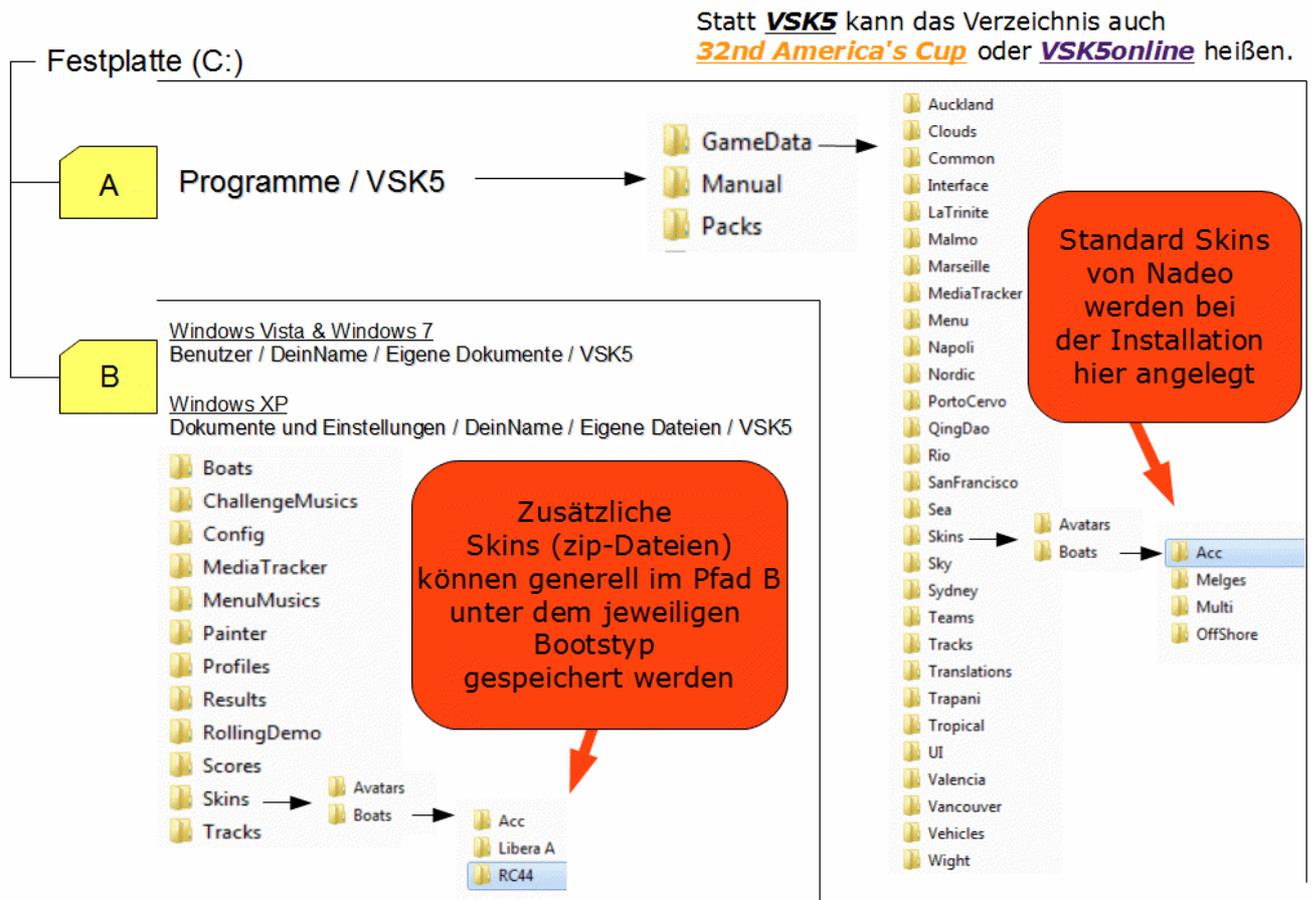
Abhängig von der eigenen Programmversion muss dieses Verzeichnis geändert werden. Nach der Korrektur auf VSK5 / VSK5Online bzw. der Bestätigung beginnt die Installation des jeweiligen Bootes.

Statt **VSK5** kann das Verzeichnis auch **32nd America's Cup** oder **VSK5online** heißen.



5.3.2.2 Skins installieren / Locator (*.loc) Datei

Für die Installation von Skins werden gepackte Dateien (zip-Format) zur Verfügung gestellt. Diese Dateien müssen in den entsprechenden Ordner in Pfad B verschoben werden.



Locator-Files (*.loc)

Um den Transfer der Skin-Daten zu vereinfachen (und damit die Darstellung für andere Skipper zu beschleunigen), besteht die Möglichkeit die Skin-Datei auf einem Server im Internet zu speichern (Angebote hierzu u.a. bei VSKFun) und eine Datei mit Verweis auf den Speicherort im Skin-Ordner zu speichern.

Lädt man zum Beispiel die ACC Skin Datei [VSKfun_5.zip](#) auf folgenden Server in das Verzeichnis vsk hoch:

www.MeineDomain.de/vsk

dann muss eine Textdatei erstellt werden z.B. mit dem Editor.



Dateiname: VSKfun_5.zip.loc

Inhalt:

`www.MeineDomain.de/vsk/VSKfun_5.zip`

Nur eine Zeile und kein Zeilenumbruch am Ende (mit RETURN) erzeugen!
Diese Textdatei kommt in das Verzeichnis mit der Skin Datei.

Ordnerinhalt in .../Skins/Boats/ACC (siehe vorheriger Abschnitt)

 VSKfun_5.zip	12.07.2009 08:51	ZIP-komprimierte...	6.765 KB
 VSKfun_5.zip.loc	13.11.2009 18:32	LOC-Datei	1 KB

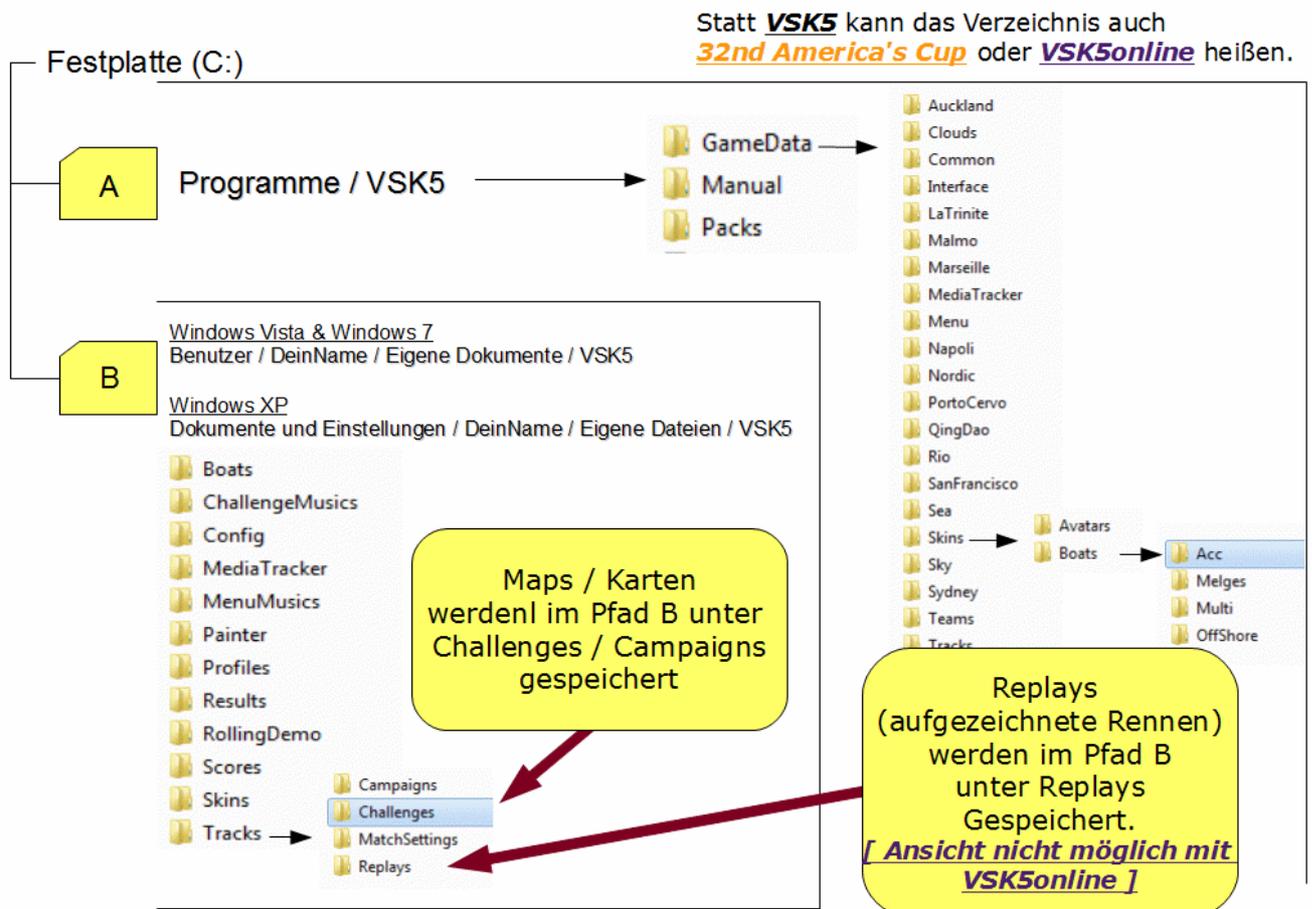
5.3.3 Verzeichnisse von Maps / Replays

5.3.3.1 Maps

Ebenso wie Skins und Boote können auch verschiedene Regattakurse zusätzlich installiert werden. Diese werden meistens von einem Programm (*.exe), ähnlich der Installation von Booten (siehe Abschnitt 5.3.2.1, S.28), installiert.

5.3.3.2 Replays

VSK speichert automatisch zu jedem Rennen ein Replay ab. Diese befindet sich unter Pfad A. Man kann sich so z.B. Nach einem Rennen bestimmte Situation nochmals aus verschiedenen Perspektiven und in z.B. Zeitlupe anschauen (Bem.:Das nicht mit Version VSK5Online möglich!)

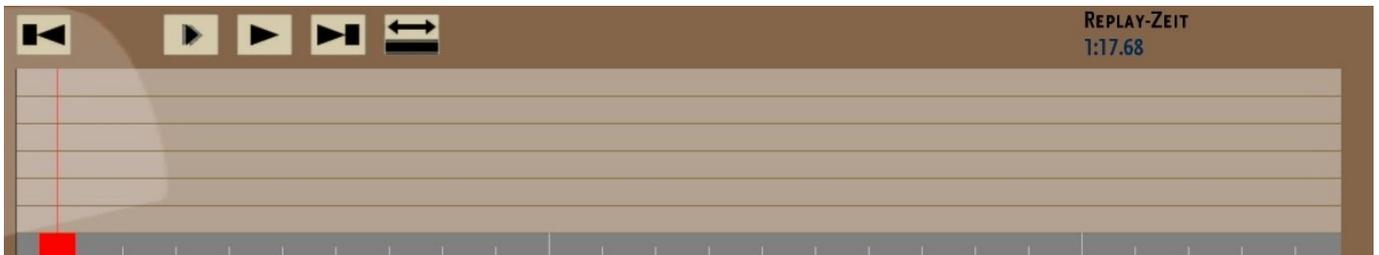


5.4 Replay Bearbeitung (Grundlagen)

Benötigt wird eine Vollversion, da die Replayfunktion in der Vsk5Online Version deaktiviert ist. Die Replays werden auch in der VSK5Online Version abgespeichert (siehe 5.3.3.2 Replays) und können bei Protesten eingesendet werden, ein Ansehen ist dann allerdings vorher nicht möglich.

Hat man das Replay nicht am Ende eines Rennens gezielt mit Namen abgespeichert, dann ist es unter 'Autosaves' gespeichert. Um es anhand der Zeit zu finden, geht man am besten mit dem Dateiexplorer in das Verzeichnis und schaut nach unter welcher Nummer die Speicherung statt gefunden hat.

Dann wählt man das Replay aus und geht auf 'BEARBEITEN'.



Wichtige Bedienungsfelder:

- Am unteren Bildrand befindet sich der rote 'Zeitschieber', diesen kann man mit der Maus an verschiedene Positionen ziehen (linke Maustaste).
- Die Wiedergabe/Zeitlupe startet mit 
- Rechts wird die Replayzeit eingeblendet. (Replayzeit = Zeit im Rennen + 2min!)
- Bootsnamen blendet man durch klick auf das Segelsymbol oben links ein 
- Das Bedienmenü wird durch die TAB Taste ausgeblendet

Die Kameraperspektive ändert man mit folgenden Tasten:

- Cursortasten – Kamera vor/zurück und seitlich fahren
- Bild hoch/runter – Kamera hoch/runter
- Maus + rechte Maustaste – Schwenk der Kameraperspektive
- Mause rad – Zoomen

Man kann nun an verschiedene Stellen des Replays (zeitlich/örtlich) die Situationen während der Regatta beurteilen.

Hinweis: Schaltet man die Option 'Teams zeigen' für alle Boote an, dann kann man exakt den Zeitpunkt bestimmen, wenn ein Boot im Wind ist und damit der RRS 13 unterliegt.



5.5 Boote in VSK5

Bootsmodelle, die mit ausgeliefert werden sind:

ACC
Melges
Multi
Offshore

Bootsmodelle, die von Nutzern erstellt wurden sind:

12mR		www.scioscioteam.com
18ft skiff v2		www.vsk-aus.com
420er		www.VSKFun.com
49er		www.vsk-nordic.com
AC90		www.VSKFun.com
America Schoner		www.vsk-nordic.com
Classe A		www.vsk-nordic.com
Editor Tool (powerboat)		www.scioscioteam.com
Entsa		www.vsk-nordic.com
Extreme40		www.vsk-aus.com
Farr40		www.scioscioteam.com
Farr40V2		www.vsk-aus.com
Fireball		www.vsk-nordic.com
Groupama 3		www.vsk-nordic.com
Gwadaloupe		www.vsk-nordic.com
Heol7.4		www.vsk-aus.com
Hydre		www.vsk-nordic.com
Hydroptere		www.scioscioteam.com
Imoca60		www.vsk-aus.com
J105		www.scioscioteam.com
Kite Surfer		www.vsk-nordic.com



Libera A		www.VSKFun.com
MaxiCat		www.vsk-aus.com
MaxiTri		www.vsk-aus.com
Melges Cube		www.vsk-nordic.com
Moth		www.vsk-nordic.com
Musto Skiff		www.vsk-nordic.com
Open650		www.VSKFun.com
Orange II		www.vsk-nordic.com
Orma Trimaran		www.vsk-nordic.com
OrmaV2		www.vsk-aus.com
OrmaV2.1		www.vskitalia.com
Platu25		www.VSKFun.com
RC44		www.VSKFun.com
Sprinta Sport		www.VSKFun.com
Starboat		www.VSKFun.com
Stealth 8		www.vsk-nordic.com
Swan 45		www.VSKFun.com
Tornado		www.scioscioteam.com
TP52		www.vsk-nordic.com
VX40		www.vsk-nordic.com
Wally130		www.scioscioteam.com
X-332		www.scioscioteam.com

5.6 Fan-Seiten⁴

www.vskfun.com  

Organisation der
1. Kieler Woche (ACC als Bestandteil
der richtigen Kieler Woche)
RC 44 Weltmeisterschaft
Wednesday Selection (wöchentliche
ACC-Flottenregatten)
VSKFun Trophy (kombinierte Fleet und
Match Race Veranstaltung)



www.cybersea.es 

Community

www.goodwindall.com 

Community

www.itbyc.org 

Fokus auf Mannschaftsrennen,
Montags freie Regattateilnahme

www.scioscioteam.com 

Italienische Teamseite

www.swedenrace.se 

Community

www.virtual-winds.com 

Community

www.virtualskipper-lejeu.com  

Seite des Herstellers mit
umfangreichen Forum

www.vivarace.de  

ehemalige Domain der Internationalen
Deutschen Meisterschaften und der
Deutschen Rangliste, Inhaberwechsel
2009, Neuaufbau mit neuem Team

www.vsk-aus.com 

Engl., Wohl grösste Community mit
vielen Events – zu australischen Zeiten
Hervorragendes Forum.

www.vsk-croatia.com 

Community

www.vsk-fleet.com  

Start 2009 mit der IDM 2009 durch
einen Teil des ehemaligen Vivarace
Teams, Dynamische Rangliste

www.vsk-match.com 

DIE Matchrace Domain mit der
jährlichen Weltmeisterschaft

www.vsk-nordic.com   

Skandinavische Community

www.vsk-usa.com 

u.a. Veranstalter der World Team Race
Championships (WTRC) 2009

www.vskalive.com 

Community

www.vske.com 

Community

www.vskitalia.com 

Community
Veranstalter der Teamleague 2009

⁴VSKFun übernimmt keine Verantwortung für Inhalte und Links der angegebenen Internetseiten.



www.vskmonaco.com 

Eine weitere deutsche Community mit eigenen Veranstaltungen.

www.vsk-polska.com 

Community

www.vskrussia.com 

Community

www.vksailing.it 

Community

www.vskw.it 

Community

www.vys.co.nz 

Community

www.yacht-skipper.ru 

Community

<http://www.farr-fleet.webs.com/> 

Farr 40 Community