

# WINDSURFING MMX MANUEL D'UTILISATION

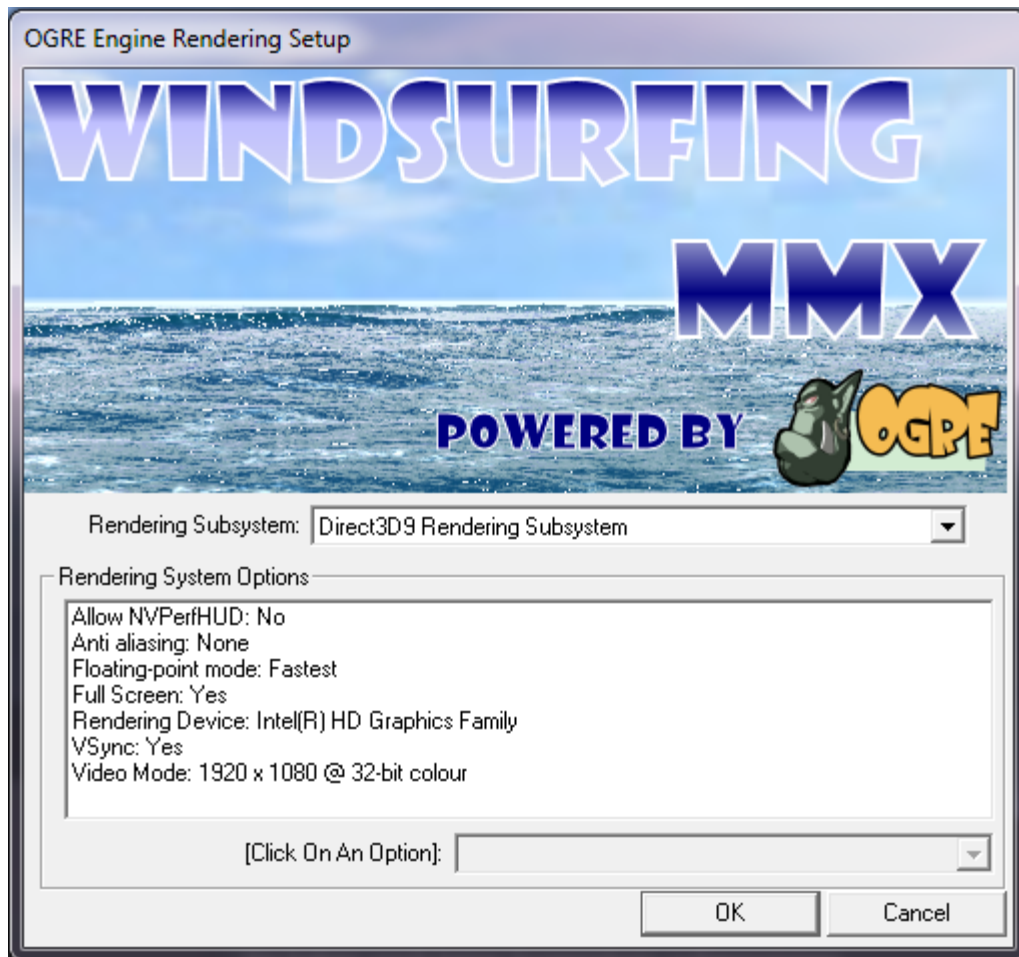


**WINDSURFING** **MMX**

## DÉMARRAGE DU JEU:

oo

Pendant le démarrage, une fenêtre de réglages graphiques apparaît. Tu dois choisir une carte graphique et la résolution dans laquelle tu désires jouer. Choisis aussi si tu souhaites jouer en plein écran ou non:



## 1. DESCRIPTION DES TOUCHES:

oo

ESPACE: Touche Action globale: Sert à prendre ou reposer la planche, faire un beachstart ou redescendre de la planche, prendre une petite impulsion en navigation simple, jiber.

FLÈCHES: Dirigent le joueur sur la plage, sur l'eau utilise Droite/Gauche pour la direction et Haut pour ouvrir la voile.  
>BORDER est automatique, pas besoin d'appuyer sur Bas!

C: Touche d'action spécifique pour les figures et sauts.  
>Voir description des combinaisons plus bas.

P ou ÉCHAP: Met le jeu en pause / Sort de la pause.  
>La mise en pause permet de prendre des screenshots.

F: Permet de remonter au vent de 100 mètres en navigation.  
>Ne fonctionne pas si le joueur sort du décor.

L: Permet de changer de langue dynamiquement.

U: Permet de changer de vue. Il est possible de régler la distance caméra-personnage dans le menu réglages.

N: Démarre un heat de la durée actuellement sélectionnée.  
>Si un heat est en cours, celui-ci sera redémarré!

H: Ramène directement à la plage. Si un heat est en cours, celui-ci sera stoppé et le score enregistré.  
Si le joueur est déjà sur la plage, il est ramené à la planche.

IMPR.ÉCRAN: Sauvegarde l'écran actuel dans le répertoire du jeu.  
>Le Jeu doit être en pause pour les screenshots.

SHIFT GAUCHE: Coup d'oeil rapide vers la gauche.

CONTROL GAUCHE: Coup d'oeil rapide vers la droite.

SOURIS BOUTON DROIT: Ajuster la distance caméra (zoomer).

## 2. FIGURES DISPONIBLES:

oo

Figures actuellement disponibles:

BEACHSTART/BEACHSTOP/WATERSTART: Appuie sur espace, pour passer un Beachstop tu dois freiner et quitter le planing!

En position de waterstart, change de côté avec les flèches.

JIBE (Facile): En fin de courbe ou de Bottom Turn, appuie sur espace pour enclencher le jibe.

DUCK-JIBE (Moyen): En cours de Bottom Turn, relâche la flèche bas et appuie sur espace pour enclencher le jibe.

VIR.DE BORD (Moyen): Remonte au vent jusqu'en sortie de planing et appuie sur espace une fois l'axe du vent passé.

BOTTOM TURN (Facile): Abats en appuyant sur la flèche correspondante en gardant la flèche bas enfoncée.

BODYDRAG (Facile): En allure abattue, appuie sur C.

SHAKA (Moyen): Démarre un surf backside et appuie sur espace.

FLAKA (Moyen): Prends une impulsion en appuyant sur espace.

Enclenche le Flaka en loffant et en appuyant sur C.

SPOCK (Moyen): Prends une impulsion en appuyant sur espace.

Enclenche le Spock en abattant et en appuyant sur C.

SHOVE IT (Moyen): Prends une impulsion en appuyant sur espace.

Enclenche le Shove it en appuyant sur flèche haut et C.

CUTBACK (Facile): En fin de Bottom Turn, garde la flèche bas enfoncée et inverse ta direction.

CUTBACK PUSHED (Moyen): En allure bien abattue ou en fin de Bottom Turn, lofe tout en gardant la flèche haut enfoncée.

SURF BACKSIDE (Moyen): Lofe an gardant la touche bas appuyée pour démarrer une courbe puis abats pour effectuer un cutback.

### 3. SAUTS DISPONIBLES:

oo

Les sauts suivants sont disponibles:

**SAUT SIMPLE (Facile):** Appuie sur espace pour prendre une impulsion supplémentaire en navigation simple. Le Timing sur la vague est très important!!!

**FORWARD (Facile):** Une fois en l'air, appuie sur flèche haut puis abats. Relâche les touches pour freiner la rotation.

Si le saut est assez haut, il s'effectuera une-main!

**DOUBLE FORWARD (Moyen):** À la fin du premier loop, enclenche un deuxième si il te reste de la hauteur.

**TRIPLE FORWARD (Très difficile):** À la fin du second loop, enclenche un troisième si il te reste de la hauteur.

**TABLE TOP (Moyen):** Une fois en l'air, appuie sur flèche haut et garde enfoncé aussi longtemps que désiré. Le saut doit être suffisamment vertical.

Si le saut est assez vertical, il s'effectuera une-main!

**TABLE INTO FORWARD (Moyen):** Une fois le table-top démarré, déclenche un forward.

**TABLE INTO DOUBLE (Difficile):** À la fin d'un Table into Forward, déclenche un second forward.

**BACKLOOP (Moyen):** Une fois en l'air, appuie sur la flèche bas puis lofe. Le saut doit être suffisamment vertical pour enclencher. Relâche les touches pour freiner la rotation.

Si le saut est assez vertical, il s'effectuera une-main!

**GOITER (Difficile):** En fin de Bottom Turn ou face à une vague (abattu), combine flèche bas puis lofer puis C.

**WAVE 360 (Difficile):** En fin de Bottom Turn, appuie sur C.

Ta position doit être suffisamment verticale pour enclencher.

**PUSHLOOP (Moyen):** Une fois en l'air, appuie sur la flèche bas.

Le saut doit être suffisamment vertical pour enclencher.

Lâche la touche pour freiner la rotation!

**PUSH-TO-FRONTLOOP (Difficile):** Effectue un pushloop, puis garde la flèche bas enfoncée.

**AERIAL OFF-THE-LIP (Difficile):** Effectue un cutback sur la lèvres pour sauter. Timing très important, les aeriels sont meilleurs en conditions off-shore.

AERIAL TO FORWARD (Très difficile): Enclenche le forward si ton aerial est assez haut.

AERIAL TO BACKLOOP (Très difficile): Enclenche le backloop si ton aerial est assez haut et vertical.

AERIAL TO TABLE TOP (Très difficile): Enclenche le table si ton aerial est assez haut et vertical.

AERIAL TO DOUBLE (Très difficile): Enclenche le double forward si ton aerial est assez haut.

#### 4. NIVEAUX (SKILLS):

oo

Les Niveaux sont évalués entre 0 et 100 pour cent. Ils augmentent uniquement en compétition, après chaque saut ou figure, ainsi qu'à la fin de chaque course.

Le Niveau en vagues augmente plus rapidement en heat de 12 minutes qu'en heat de 6 ou 3 minutes.

Si ton niveau dans une discipline est inférieur à 50 pour cent, il augmente également en navigation simple.

Au-delà de 50 pour cent, seule la performance compte, et le niveau baisse systématiquement en fonction du temps (1 pour cent tous les 2 jours environ).

Les niveaux sont enregistrés en ligne et peuvent être consultés dans le profile joueur (<https://www.windsurfing-the-game.com/profile/>).

## 5. HEATS:

oo

Démarre un heat via le menu ou la touche N, le décompte démarre 10 secondes avant le départ pour un heat de vagues et 20 secondes pour un heat de slalom.

VAGUE: Chaque figure ou saut rapporte des points en fonction du style ou de la hauteur, en forward et backloop l'aspect late-forward et la durée de rotation aussi!

Les chutes coûtent de précieuses secondes et la touche F coûte alors 10 secondes à chaque utilisation!

Chaque figure ou saut est noté en fonction de sa difficulté d'exécution, la diversité est donc la clé d'un score élevé!

Effectue surfs et figures sur la même vague afin de multiplier les points grâce au bonus combo qui augmente par tranches de 10%!

SLALOM: Ton temps est enregistré.

FREESTYLE: Le Heat dure 2 minutes. Le but du jeu est de gagner le plus de points possible, pour cela il est nécessaire de récolter un multiplicateur avant les figures. Chaque multiplicateur activé n'est valide que pendant 5 secondes, et ceux-ci se repositionnent toutes les 15 secondes. Les figures acceptées en Freestyle sont le Shaka, le Flaka, Spock, Bodydrag et Duck-Jibe.

En fin de heat, le score est soit soumis en local, soit soumis sur le site web si une adresse e-mail a été entrée dans le menu réglages.



## 6. COMPÉTITION:

oo

Ce menu contient soit les scores offline - si le joueur n'a pas entré d'adresse e-mail dans les réglages - soit les scores online du site dans le cas contraire.

## 7. RÈGLES DU JEU:

oo

La météo est configurable uniquement en plage, sans planche.

Le domaine navigable est limité par des murs invisibles dont le franchissement ramène le joueur automatiquement au vent.

## 8. PERSONNAGE:

oo

Le personnage est personnalisable, les cheveux, le lycra, le short et le harnais sont interchangeables. Il est nécessaire pour cela de se trouver sur la plage sans planche.

## 9. MATÉRIEL:

oo

Il est possible de choisir entre plusieurs planches, voiles, ailerons et pads dans cette section.

Les caractéristiques du matériel sont réglables.

Il est nécessaire de se trouver sur la plage sans planche pour modifier le matériel.

10. SPOT:

oo

Choisis le spot désiré, pour cela il est nécessaire de se trouver sur la plage sans planche.

## 11. MÉTÉO:

oo

Il est possible de choisir entre 5 directions de vent.

Les conditions off-shore permettent de meilleurs surfs, en side de meilleurs sauts sont possibles.

Le vent On-Shore est le mieux adapté au surf backside.

## 12. JEU EN RÉSEAU:

oo

Le chat s'active en appuyant sur la touche ENTREE.

Un jeu réseau peut accepter 20 joueurs et 20 spectateurs. Seuls les joueurs peuvent participer aux heats, les spectateurs sont représentés par une simple caméra. Les spectateurs ont une vue modifiée en mode mât et de dos, adaptée à ce mode.

Un jeu réseau comprend un serveur et plusieurs clients. Le serveur est obligatoire et décide du temps, des conditions de mer et lui seul peut démarrer un heat.

Cependant, les clients se trouvant sur un spot différent que celui du serveur ne sont pas affectés par ses choix.

Lorsqu'un serveur est démarré, un e-mail d'avertissement est envoyés aux joueurs ayant activé cette fonction dans "réglages".

Pour pouvoir jouer en réseau, il est probablement nécessaire de configurer le port 27015, d'une part pour le firewall que dans le routeur (redirection du port 27015 vers l'ordinateur).

Un bouton de test de connexion est prévu à cet effet dans le jeu.

Exemple de configuration de redirection du port 27015 (TCP & UDP):

The screenshot shows a router's web interface for 'Digitalisierungsbox BASIC'. The main menu includes Overview, Internet, Telephony, WLAN, Network, Security, System, Setup Assistant, and User Manual. The 'Security' section is expanded to show 'Port Forwarding'. A table lists two configured rules for port 27015, both pointing to the client 'Bobby-PC.zyxel.box'. Below the table, there is a 'New' button and a section for 'Exposed Host' configuration, including an 'Enable Exposed Host' checkbox and an 'Exposed Host Address' field with four input boxes for IP address digits.

**Digitalisierungsbox BASIC** EXPERT DSL Internet Telephony WLAN Network Security

### Security / Port Forwarding

List of configured port forwarding rules

If the SPI (Stateful Packet Inspection) Firewall is enabled, all incoming connections to your Home Network are blocked. You can define exceptions to allow particular devices to be reachable from the outside. For example, if you operate an FTP Server inside your Home Network, you may allow Port 21 connections from outside to your Home Network.

Activate all port forwarding rules

Name	Client	Protocol	LAN port	Public port	Source zone	Enabled	Configure
Bobby-PC.zyxel.box	192.168.2.136	TCP	27015	27015	Internet ...	<input checked="" type="checkbox"/>	
Bobby-PC.zyxel.box	192.168.2.136	UDP	27015	27015	Internet ...	<input checked="" type="checkbox"/>	

**New**

Reserved ports: 5070/TCP/UDP (VoIP), 10001-10060/UDP (VoIP)

#### Exposed Host

All ports will be forwarded to this host, which do not match an active port forwarding rule and are not reserved.

Enable Exposed Host:

Exposed Host Address:  .  .  .

**Save**

### 13. RÉGLAGES:

oo

Dans le menu réglages, le réglage de la langue est possible, ainsi que pseudo, numéro de voile et adresse e-mail. En entrant une adresse e-mail, les scores seront automatiquement envoyés au site en fin de heat. Le tutoriel ainsi que la soumission automatique du score sont désactivables dans ce menu. La notification automatique de jeu en réseau via e-mail peut être réglée dans ce menu.

Dans le menu Graphismes et Sons, il est possible de régler le niveau de détails, qui se cale automatiquement sur "bas" si le framerate passe en-dessous de 30 images/s. Si le joueur repasse alors en "haut", le calage automatique est désactivé. Cependant, le modèle physique fonctionnera moins bien. Les ombres sont réglables, ainsi que l'interface, le nombre de planchistes supplémentaires et la distance joueur-caméra.

Les bruitages et musique sont réglables. Si tu désires une musique personnelle, remplace les fichiers correspondants du jeu, mais respecte le format wav/mono/44100Hz!

Les réglages peuvent être sauvés.



[www.windsurfing-the-game.com](http://www.windsurfing-the-game.com)