

WINDSURFING MMX BEDIENUNGSANLEITUNG

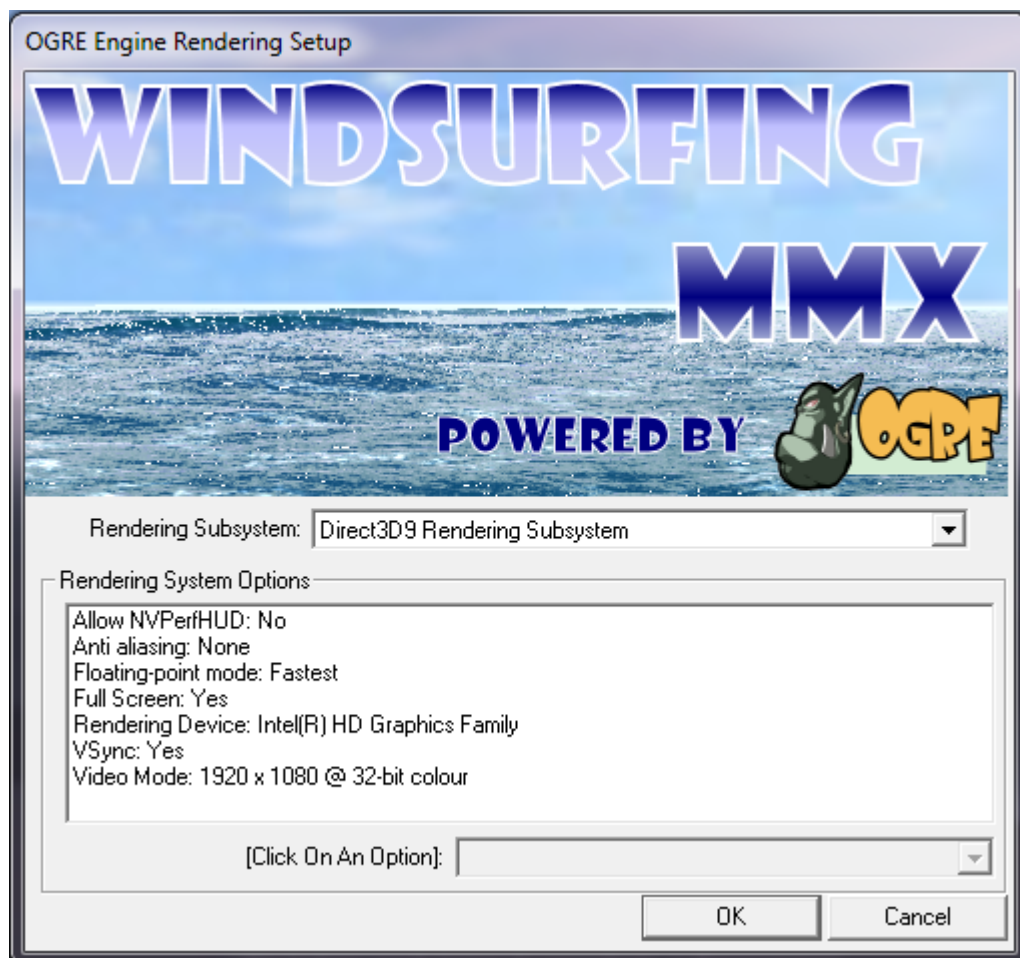


SPIELSTART:

oo

Beim Starten des Spiels erscheint ein Fenster für die grafischen Einstellungen.

Du sollst eine Grafikkarte und eine Auflösung auswählen, mit denen Du spielen möchtest. Gib auch ein, ob Du im Vollbildmodus spielen möchtest oder nicht:



1. TASTENBESCHREIBUNG:

oo

LEERTASTE: Allgemeine Aktions-Taste:Drücke Leertaste, um das Brett zu nehmen oder loszulassen, einen Beachstart oder Waterstart auszuführen, vom Brett abzustiegen oder einen Impuls zu nehmen...

PFEILTASTEN: Benutze die Pfeiltasten, um den Surfer auf dem Strand zu steuern, auf dem Wasser verwende Rechts/Links für die Richtung und Oben, um das Segel zu öffnen.

>Das Segel schliesst automatisch, nicht auf Unten drücken!

C: Aktionstaste spezifisch zu Moves und Sprünge.

>Siehe Beschreibung der Tastenkombinationen weiter unten.

P oder ESC: Stellt auf Pause / Weiterspielen.

>Im Pausen-Modus können Screenshots gemacht werden.

F: Bringt dich 100 Meter an den Wind während des Surfens.

>Funktioniert nur, wenn danach der Surfer auf der Wasserfläche bleibt.

L: Dynamischer Sprachenwechsel.

U: Kamerawechsel. Die Distanz zwischen Kamera und Charakter ist einstellbar im Menü unter Einstellungen.

N: Startet einen Heat der selektierten Länge.

>Wenn einen Heat bereits läuft, wird er neu gestartet!

H: Bringt dich sofort zurück zum Strand. Wenn einen Heat bereits läuft, wird er abgebrochen und der Score übermittelt.

Ist man bereits am Strand, wird man zum Brett gebracht.

DRUCK: Speichert einen Screenshot im Spielverzeichnis.

>Das Spiel muss dafür im Pausen-Modus sein.

SHIFT LINKS: Kurzer Blick nach links.

STRG LINKS: Kurzer Blick nach rechts.

MAUSTASTE RECHTS: Kameraentfernung ändern (zoomen).

2. VERFÜGBARE MOVES:

oo

Folgende Moves sind derzeit verfügbar:

BEACHSTART/BEACHSTOP/WASSERSTART: Drück auf Leertaste, für einen Beachstop mußt du bremsen bzw. das Gleiten verlassen!

Wechsle die Seite in Waterstart Stellung mit den Pfeilen.

HALSE (Einfach): Am Ende einer Kurve oder eines Bottom Turns, drück auf Leertaste um eine Halse zu starten.

DUCK-JIBE (Mittel): Am Ende eines Bottom Turns Pfeil nach unten loslassen und Leertaste drücken, um die Duck-Jibe zu starten.

WENDE (Mittel): Luv an bis das Gleiten aufhört, drück dann auf Leertaste sobald die Windseite gewechselt ist.

BOTTOM TURN (Einfach): Fall ab durch Drücken der dazugehörige Taste während den Pfeil nach unten gedrückt bleibt.

BODYDRAG (Einfach): Surfe Downwind und drück auf C.

SHAKA (Mittel): Starte ein Surf Backside und drück die Leertaste.

FLAKA (Mittel): Drück auf Leertaste um einen Jump zu starten.

Luv an sofort und drück gleichzeitig auf C.

SPOCK (Mittel): Drück auf Leertaste um einen Jump zu starten.

Fall ab sofort und drück gleichzeitig auf C.

SHOVE IT (Mittel): Drück auf Leertaste um einen Jump zu starten.

Drück gleichzeitig auf Pfeil nach oben und C.

CUTBACK (Einfach): Am Ende eines Bottom Turns, halte den Pfeil nach unten gedrückt und wechsle die Richtung.

CUTBACK PUSHED (Mittel): In gut abgefallener Richtung oder am Ende eines Bottom Turns, luv an und drück Pfeil nach oben.

SURF BACKSIDE (Mittel): Luv an und drück die Pfeiltaste nach unten, um eine Kurve zu fahren, dann fall ab für den Cutback.

3. VERFÜGBARE SPRÜNGE:

oo

Folgende Sprünge sind derzeit verfügbar:

EINFACHER JUMP (Einfach): Drück auf Leertaste beim geradeaus Surfen: Der richtige Zeitpunkt auf der Welle ist dafür sehr wichtig!!!

FRONTLOOP (Einfach): Einmal in die Luft, drück auf Pfeil oben, dann fall ab. Lass die Tasten los um die Rotation zu Bremsen. Wenn Du hoch genug bist, wird der Jump ein-hand!

DOUBLE FRONT (Mittel): Am Ende des ersten Loops starte einen zweiten wenn Du noch ausreichend Höhe hast.

TRIPLE FRONT (Sehr schwer): Am Ende des zweiten Loops starte einen dritten wenn Du noch ausreichend Höhe hast.

TABLE TOP (Mittel): Einmal in der Luft, drück auf Pfeiltaste oben so lange wie gewünscht. Der Sprung muss vertikal genug sein, um es zu ermöglichen.

Wenn Du vertikal genug bist, wird der Jump ein-hand!

TABLE INTO FORWARD (Mittel): Sobald der Table gestartet worden ist, starte einen Front-Loop.

TABLE INTO DOUBLE (Schwer): Am Ende des Table into FWD, starte einen zweiten Front-Loop.

BACKLOOP (Mittel): Einmal in der Luft, drück auf die Pfeiltaste nach unten, dann luv an. Der Sprung muss hier ebenfalls vertikal genug sein. Lass die Tasten los um die Rotation zu Bremsen.

Wenn Du vertikal genug bist, wird der Jump ein-hand!

GOITER (Schwer): Am Ende eines Bottom Turns oder vor der Welle, drück die Pfeiltaste nach unten, luv an und drück C.

WAVE 360 (Schwer): Drück am Ende eines Bottom Turns auf C. Das Brett muss vertikal genug sein für diesen Move.

PUSHLOOP (Mittel): Einmal in der Luft, drück auf die Pfeiltaste nach unten. Der Sprung muss hier vertikal genug sein. Lass die Taste los um die Rotation zu Bremsen!

PUSH-TO-FRONTLOOP (Schwer): Fähr ein pushloop aus und halte die Pfeiltaste nach unten gedrückt.

AERIAL OFF-THE-LIP (Schwer): Fähr einen Cutback an der Wellenlippe aus, um zu springen. Timing ist sehr wichtig!

Aerials sind grundsätzlich besser in Offshorebedingungen.

AERIAL TO FRONTLOOP (Sehr schwer): Starte einen Frontloop, wenn dein Aerial hoch genug ist.

AERIAL TO BACKLOOP (Sehr schwer): Starte einen Backloop, wenn dein Aerial hoch und vertikal genug ist.

AERIAL TO TABLE TOP (Sehr schwer): Starte einen Table Top, wenn dein Aerial hoch und vertikal genug ist.

AERIAL TO DOUBLE (Sehr schwer): Starte einen Double-Frontloop, wenn dein Aerial hoch und vertikal genug ist.

4. NIVEAUS (SKILLS):

oo

Niveaus werden zwischen 0 und 100 Prozent bewertet. Die Niveaus steigen nur bei einem Wettkampf, jedesmal nach einem Jump oder Move, oder wenn ein Rennen endet.

Niveaus steigen schneller auf bei einem 12-minutigen Heat als bei einem 6- oder 3-minutigen.

Liegt dein Niveau bei einer bestimmte Disziplin unter 50 Prozent, so steigt es auch auf durch einfaches surfen.

Liegt er oberhalb 50 Prozent, steigt es nur noch durch Leistung, und nimmt ab um etwa 1 Prozent alle 2 Tage.

Niveaus werden online gespeichert und sind unter Deinem Profile zu sehen (<https://www.windsurfing-the-game.com/profile/>).

5. HEATS:

oo

Starte einen Heat durch das Menü oder die N-Taste. Der Zähler startet 10 Sekunden vor dem Start bei einem Wave Heat und 20 Sekunden bei einem Rennen.

WAVE: Jeder Move oder Sprung bringt Punkte, abhängig von Style oder Höhe, beim Frontloop und Backloop ist der "Late-Forward" Aspekt und die Dauer der Rotation wichtig!

Abstürze kosten wertvolle Sekunden und die F-Taste kostet hier 10 Sekunden bei jeder Anwendung!

Jeder Move oder Sprung wird nach Schwierigkeit benotet, die Vielfalt ist also der Schlüssel zu hohen Scores!

Führe Moves oder Surfs auf derselben Welle aus, um deine Punkte dank des Kombo-Bonus zu multiplizieren (steigt jeweils um 10%)!

SLALOM: Die Zeit wird aufgenommen.

FREESTYLE: Der Heat dauert 2 Minuten. Ziel ist es, die meisten Punkten zu sammeln, dafür ist es notwendig vorab einen Multiplier zu fangen. Jeder aktivierter Multiplier ist nur 5 Sekunden

wirksam, und alle Multiplier positionieren sich neu nach 15 Sek.

Zugelassene Moves für einen Freestyle-Heat sind Shaka, Flaka, Spock, Bodydrag und Duck-Jibe.

Am Ende des Heats kommt die Punktzahl entweder in die lokale Offline-Tabelle oder wird zur Webseite geschickt, falls vorher eine Email-Adresse im Menü unter Einstellungen eingegeben worden ist.

6. WETTKAMPF:

oo

Dieses Menü enthält entweder die Offline-Scores (Falls der Spieler keine Email-Adresse im Einstellungs-Menü eingetragen hat) oder die Online-Scores von der Webseite.

7. SPIELREGELN:

oo

Das Wetter ist nur am strand und ohne Surfbrett einstellbar.

Der surfbare Bereich ist durch unsichtbare Wände begrenzt,
deren Überschreitung dich automatisch wieder an den Wind bringt.

8. CHARAKTER:

oo

Der Charakter kann individualisiert werden: Haare, Hose, Top und Trapez können geändert werden. Es ist dafür allerdings nötig, sich am Strand ohne Brett zu befinden.

9. MATERIAL:

oo

In diesem Abschnitt können unterschiedliche Boards, Segel, Finnen oder Pads ausgewählt werden.

Die Materialeigenschaften können eingestellt werden.

Um das Material zu wechseln ist es nötig, sich ohne Brett am Strand zu befinden.

10. SURFSPOT:

oo

Wähle hier einen Surfspot, dafür ist es jedoch nötig, sich ohne Brett am Strand zu befinden.

11. WETTER:

oo

Es stehen 5 unterschiedliche Windrichtungen zur Verfügung.
Ton und Musik sind auch einstellbar. Wenn Du deine eigene Musik abspielen möchtest, ersetze bitte die Ursprungsdateien im Spielordner, aber beachte das Format wav/mono/44100Hz!
Die Einstellungen können gespeichert werden.
Off-Shore Bedingungen bieten ein besseres Surfen, die Side-Shore Bedingungen dagegen höhere Jumps,
Bei On-Shore Bedingungen kann man am besten backside surfen.

12. NETZWERK SPIELEN:

oo

Der Chat wird mit der RETURN-Taste aktiviert.

Ein Netzwerkspiel kann bis 20 Spieler und 20 Zuschauer haben. Nur Spieler dürfen zu Heats teilnehmen, Zuschauer sind über eine einfache Kamera sichtbar. Die Zuschauer haben eine entsprechend modifizierte Mast-und Schulter-Kamera Sicht.

Ein Netzwerkspiel besteht aus einem Server und mehrere Clients. Der Server ist erforderlich und entscheidet über Wetter, Wellen und nur er kann ein Heat starten.

Allerdings werden Clients nicht von seinen Entscheidungen betroffen, wenn sie sich an einem anderen Spot befinden. Sobald ein Server gestartet wird, wird eine Benachrichtigung als Email an diejenigen gesendet, die diese Funktion in den Einstellungen aktiviert haben.

Um Online spielen zu können, kann es erforderlich sein, den Port 27015 zu konfigurieren, sowohl bei der Firewall-Freigabe als auch am Router (Port-Freigabe TCP & UDP). Ein Test-Button für die Verbindung ist im Spiel zu diesem Zweck vorgesehen.

Beispiel einer Port-Freigabe am Router (Weiterleitung am Computer):

The screenshot shows a router's web interface with a green header. The header contains the text 'Digitalisierungsbox BASIC' on the left, the 'EXPERTE' logo in the center, and several status icons (DSL, Internet, Phone, Wi-Fi, Ethernet, Security) on the right. Below the header, the page title is 'Sicherheit / Port-Freigaben'. On the left side, there is a navigation menu with icons and labels: 'Übersicht', 'Internet', 'Telefonie', 'WLAN', 'Netzwerk', 'Sicherheit' (highlighted), 'Firewall', 'Port-Freigaben', 'MAC-Adressfilter', 'UPnP', 'System', 'Einrichtungsassistent', and 'Bedienungsanleitung'. The main content area is titled 'Liste der eingerichteten Regeln für Port-Freigaben'. It contains a paragraph explaining SPI (Stateful Packet Inspection) firewall and a checkbox 'Alle Port-Freigaben aktivieren' which is checked. Below this is a table with columns: Name, Endgerät, Protokoll, LAN-Port, Öffentlicher Port, Quellzone, Aktiviert, and Einstellen. The table has two rows for Bobby-PC.zyxel.box. Below the table is a 'Neu' button and a section for 'Reservierte Ports: 5070/TCP/UDP (VoIP), 10001-10060/UDP (VoIP)'. At the bottom, there is a section for 'Exposed Host' with a paragraph explaining that all ports are forwarded to the device unless they are active port forwarding or reserved.

Digitalisierungsbox
BASIC

EXPERTE

DSL Internet Phone Wi-Fi Ethernet Security

Sicherheit / Port-Freigaben

Übersicht
Internet
Telefonie
WLAN
Netzwerk
Sicherheit
Firewall
Port-Freigaben
MAC-Adressfilter
UPnP
System
Einrichtungsassistent
Bedienungsanleitung

Liste der eingerichteten Regeln für Port-Freigaben

Ist die SPI (Stateful Packet Inspection)-Firewall aktiv, werden alle eingehenden Datenverbindungen in Ihr Heimnetz blockiert. Auf dieser Seite können Sie Ausnahmen konfigurieren und somit einzelne Endgeräte in Ihrem Heimnetz von extern verfügbar machen. Beispielsweise können Sie für den Betrieb eines FTP Servers in Ihrem Heimnetz den Port 21 für die IP-Adresse des Servers frei geben.

Alle Port-Freigaben aktivieren

Name	Endgerät	Protokoll	LAN-Port	Öffentlicher Port	Quellzone	Aktiviert	Einstellen
Bobby-PC.zyxel.box	192.168.2.136	TCP	27015	27015	Internet ...	✓	
Bobby-PC.zyxel.box	192.168.2.136	UDP	27015	27015	Internet ...	✓	

Neu

Reservierte Ports: 5070/TCP/UDP (VoIP), 10001-10060/UDP (VoIP)

Exposed Host

Es werden alle Ports an dieses Endgerät weitergeleitet, die keiner aktiven Port-Freigabe entsprechen und nicht reserviert sind.

13. EINSTELLUNGEN:

oo

Im Menü Einstellungen ist sowohl die Sprache auswählbar, als auch Spitzname, Segelnummer und Email-Adresse. Durch die Eingabe einer Email-Adresse werden die Scores am Ende des Heats automatisch zur Webseite geschickt. Der Tutorial und der automatischer Export von Scores sind hier auch abschaltbar. Die automatische Email-Benachrichtigung für Netzwerkspiele befindet sich auch hier.

Im Menü Grafik und Ton ist es möglich, die Details manuell einzustellen. Diese Einstellung wird automatisch auf niedrig gestellt, falls das Framerate 30 Bilder/Sekunde unterschreitet. Es ist dann möglich, manuell wieder auf höhere Grafik zu setzen, das Spiel wird dann nicht wieder herabsetzensetzen, allerdings funktioniert die Physik dann nicht mehr richtig. Schatten sind hier auch einstellbar, zusammen mit der Instrumententafel, Anzahl Surfer, sowie die Kameraentfernung.

Die Einstellungen können gespeichert werden.

www.windsurfing-the-game.com