

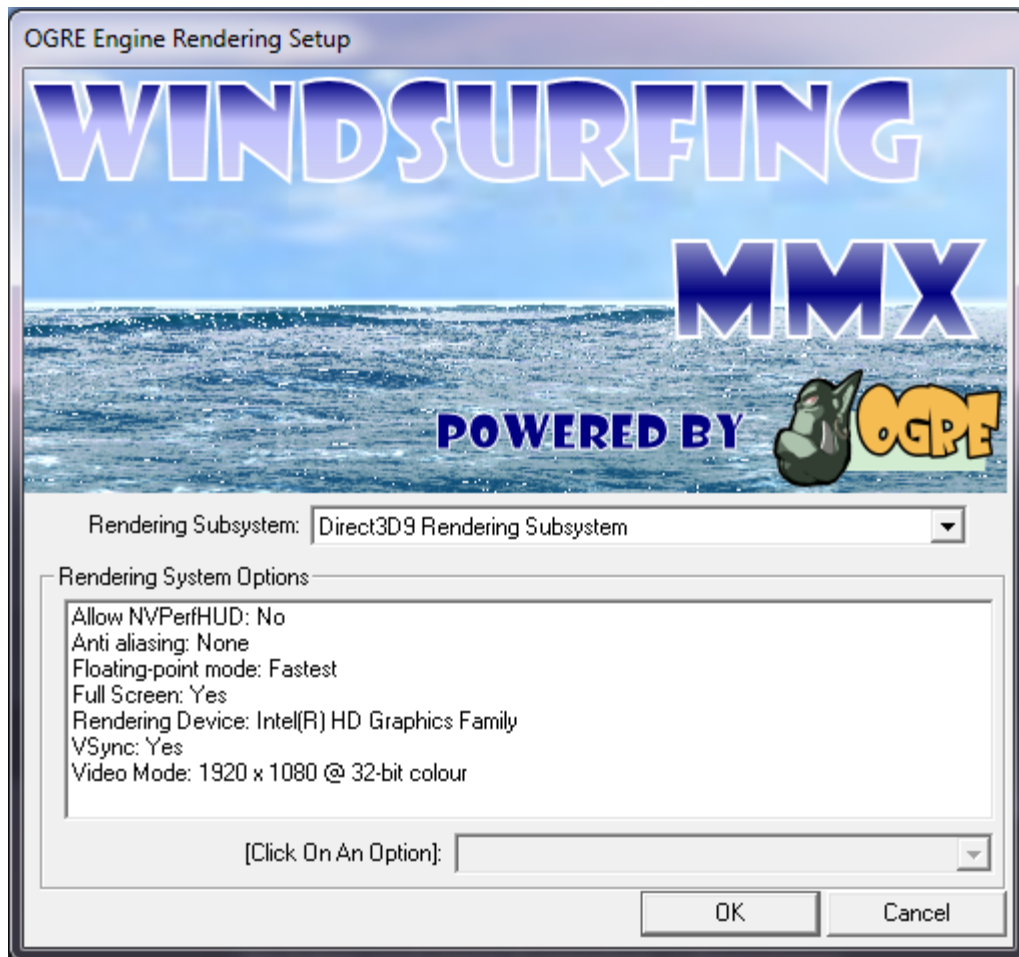
WINDSURFING MMX MANUAL DE USUARIO



COMENZANDO EL JUEGO:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Durante el inicio, aparece una ventana de configuración de gráficos. Debes elegir una tarjeta gráfica y la resolución en la que quieres jugar. Elige también si quieres jugar en pantalla completa o no:



1. DESCRIPCION DE LAS TECLAS:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

ESPACIO: Tecla de acción general: Usada para cojer o dejar el material, beachstart, waterstart o bajarse de la tabla, saltar, trasluchar.

FLECHAS: Controla al personaje en la playa, mientras navegas utiliza las teclas laterales para dirigir, y la flecha arriba para abrir vela (Cerrar vela es automatico, no uses la flecha abajo)

C: Tecla de acción específica para movimientos y saltos.
>Mira una descripción desta-más adelante.

P or ESC: Pausa / Volver al juego.

F: Eres llevado 100m contra el viento mientras navegas.
>No funciona si el personaje está fuera de los límites.

L: Cambiar el leguaje.

U: Cambiar la camara de vista. Es posible cambiar la distancia de la camara en los Graficos y Sonido.

N: Empezar una prueba seleccionada en Competición.
>Se puede reiniciar una prueba en su progreso!

H: Vuelves automaticamente a la playa. Si estás en medio de una prueba, esta se parará y el resultada se envia.
Si estás en la playa vas hasta el material.

PRINT: Guardas una screenshot en el directorio del juego.
>El juego debe estar pausado para sacar una screenshot.

SHIFT LEFT: Pequeño vistazo a la izquierda.

CONTROL LEFT: Pequeño vistazo a la derecha.

BOTÓN DERECHO DEL RATÓN: Zoom. Mueve el ratón arriba y abajo.

2. MOVIMIENTOS DISPONIBLES:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Los siguientes movimientos están disponibles:

BEACHSTART/BEACHSTOP/WATERSTART: Pulsa ESPACIO, para hacer un

Beachstop tienes que dejar de planear primero!

Cambia de amura en el Waterstart usando las flechas.

TRASLUCHADA (Fácil): Al final de un giro o de un Bottom Turn, pulsa ESPACIO para hacer una trasluchada.

DUCK-JIBE (Medio): Durante un Bottom Turn, suelta la flecha abajo, despues pulsa ESPACIO para trasluchar.

VIRADA (Medio): Orza hasta dejar de planear, luego pulsa ESPACIO para cambiarte de lado.

BOTTOM TURN (Easy): Arriba hacia la ola pulsando la correspondiente flecha, mantén también la flecha abajo pulsada.

BODYDRAG (Easy): Pulsa C cuando vayas al largo.

SHAKA (Medio): Empieza un surf backside y pulsa ESPACIO.

FLAKA (Middle): Pulsa espacio para empezar un salto pequeño. Haz un flaka orzando y pulsando C.

SPOCK (Middle): Pulsa espacio para empezar un salto pequeño. Haz un spock arribando y pulsando C.

SHOVE IT (Middle): Pulsa espacio para empezar un salto pequeño. Haz un spock pulsando la flecha arriba y C.

CUTBACK (Easy): Al final de un Bottom Turn, mantén pulsada la flecha abajo y cambia de dirección.

CUTBACK PUSHED (Middle): Mientras surfeas al largo o al final de un Bottom Turn, orza mientras mantienes pulsado la flecha abajo.

SURF BACKSIDE (Middle): Orza manteniendo la flecha abajo pulsada para comenzar a girar, despues de arribar para hacer un cutback.

3. SALTOS DISPONIBLES:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Los siguientes saltos están disponibles:

SALTO (Fácil): Pulsa ESPACIO para saltar mientras navegas.

La sincronización en la ola es muy importante!

FORWARD (Fácil): En el aire, pulsa la flecha arriba, y arriba. Libera las teclas para rotar despacio.

Si lo haces muy alto, será a una mano!

DOBLE FORWARD (Medio): Al final del primer forward, haz otro si sigues manteniendo pulsado.

TRIPLE FORWARD (Muy Difícil): Al final del segundo forward, haz un tercero manteniendo pulsado.

TABLE TOP (Medio): En el aire, mantén pulsad la flecha arriba el tiempo que quieras que dure. El salto debe ser vertical para poder hacerlo.

Si lo haces muy vertical, será a una mano!

TABLE INTO FORWARD (Medio): Tan pronto como eltable top ha empezado, haz un forward.

TABLE INTO DOBLE (Difícil): Al final de un Table into Forward, haz un segundo forward.

BACKLOOP (Medio): En el aire, pulsa la flecha abajo, y orza. El salto debe ser vertical para hacerlo.

Suelta las teclas-para que la rotación sea lenta.

Si lo haces muy vertical, será a una mano!

GOITER (Difícil): Al final de un Bottom Turn o frente a una ola (al largo), combina la flecha abajo con orzar y C.

WAVE 360 (Difícil): Al final de un Bottom Turn, pulsa C.

Debes estar vertical para hacerlo.

PUSHLOOP (Medio): En el aire, pulsa la flecha abajo.

El salto debe ser vertical para hacerlo.

Suelta las teclas para que la rotación sea lenta!

PUSH-TO-FORWARD (Difícil): Haz un pushloop, pero mantén la flecha abajo pulsada.

AERIAL OFF-THE-LIP (Difícil): Comienza un cutback en la cresta para saltar. La sincronización es muy importante, los aereos son más grandes con viento off-shore.

AERIAL TO FORWARD (Muy Difícil): Comienza un forward si tu

aereo es suficientemente alto.

AERIAL TO BACKLOOP (Muy Difícil): Comienza una Backloop si tu aereo es suficientemente alto y vertical.

AERIAL TO TABLE TOP (Muy Difícil): Comienza una Table Top si tu aereo es suficientemente alto y vertical.

AERIAL TO DOBLE (Muy Difícil): Comienza un a Double Frontloop si tu aereo es suficientemente alto.

4. SKILLS:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Los skills están valorados entre 0 y 100 por ciento. Tus skills solo aumentarán durante una competición, cada vez que haces un salto o terminas una regata.

Los skills crecerán más rápido en una prueba de 12 minutos que en una de 6 o 3 minutos.

Si tus skills actuales son inferiores al 50 por ciento, también aumentarán con el tiempo de navegación.

Por encima de 50 por ciento, solo cuenta el rendimiento; pero también tus skills disminuirán automáticamente por aproximadamente un 1 por ciento al día.

Los skills son registrados online y pueden verse en tu perfil (<https://www.windsurfing-the-game.com/profile/>).

5. PRUEBAS:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Comienza una prueba usando la ventana o la tecla N, las pruebas de wave empiezan a los 10 segundos mientras que las de slalom a los 20 segundos

WAVE: Cada movimiento da puntos dependiendo de tu estilo y la altitud, en frontloop y backloop un forward tardío y la velocidad de rotación también cuentan!

Cada vez que pulsas la tecla F para ir contra el viento, esto te descuenta 10 segundos!

Cada movimiento es juzgado por su dificultad, lo que significa que la diversidad es la clave para una puntuación alta!

Hacer movimientos y surfeando una misma ola da puntos extra gracias al sistema de combo, incrementando un 10% cada vez!

SLALOM: Tu tiempo será registrado.

FREESTYLE: La prueba dura 2 minutos. Tienes que conseguir todos los puntos posibles, para ello es necesario cojer los multiplicadores antes del movimiento. Cada multiplicador estará activado durante 5 segundos, y todos los multiplicadores se renovarán después de 15 segundos. Los movimientos validos en la prueba de freestyle son: Shaka, Flaka, Spock, Bodydrag y Duck-Jibe.

Al final de una prueba, la puntuación será enviada a la clasificación offline, o a la clasificación online si hay un correo escrito en la ventana de Ajustes.

6. COMPETICION:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Esta ventana contiene una clasificación offline (si el jugador no ha metido un correo en Ajustes) o la tabla de clasificación online en el caso opuesto al anterior.

7. REGLAS DEL JUEGO:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

El tiempo puede ser cambiado si estás en la playa sin tabla.

El area de navegar está delimitada por paredes invisibles,
Cuando las cruzas eres enviado contra el viento.

8. PERSONAJE:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Tu personaje puede ser customizado, pelo, licra, bañador, arnés pueden ser cambiados. Para esto es necesario estar en la playa sin navegar.

9. MATERIAL:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Puedes elegir entre varias tablas, velas, aletas, pads en esta seccion.

Las características del material son personalizables.

Para cambiar el material es necesario estar en la playa y sin agarrar la vela.

10. LOCALIZACIÓN:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Elige una localización en la que quieras navegar. Para cambiar es necesario estar sin navegar.

11. TIEMPO:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Puedes escoger cinco direcciones distintas de viento.
Off-Shore es mejor para el surf, mientras que side-shore
permite grandes saltos.
On-Shore son mejores para backside surfing.

12. Juego en red:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

El chat puede ser activado pulsando presionando la tecla ENTER.

El juego online puede albergar hasta 20 jugadores y 20 espectadores.

Sólo los jugadores pueden participar a las pruebas, los espectadores son visibles sólo como simple cámara para otros jugadores. Los espectadores tienen una vista de cámara modificada en la cámara para una mejor visualización.

Un juego en red consiste en un servidor y muchos clientes. El servidor está al mando, decide el tiempo las condiciones del mar y solo el puede iniciar ena prueba.

Sin embargo, los clientes que jueguen en una ubicación diferente a la del servidor no se ven afectados por las opciones de éste.

Cuando un servidor se inicia, se envía una notificación por correo electrónico a los usuarios que seleccionaron esta función dentro de la configuración.

Jugar a juegos en red puede requerir configurar el puerto 27015, tanto en el firewall como en el router (TCP & UDP). Un botón de test está disponible para ser capaz de probar la conexión a través de este puerto primero. Ejemplo de redirección de puerto 27015 en su computadora:

The screenshot shows a router's web interface for configuring port forwarding. The header includes 'Digitalisierungsbox BASIC' and 'EXPERT' with various service icons. The main title is 'Security / Port Forwarding'. A sidebar on the left lists navigation options: Overview, Internet, Telephony, WLAN, Network, Security (selected), Firewall, Port Forwarding, MAC Address Filter, UPnP, System, Setup Assistant, and User Manual. The main content area is titled 'List of configured port forwarding rules'. It contains a warning about SPI Firewall, a checkbox for 'Activate all port forwarding rules' (checked), and a table of rules. Below the table are buttons for 'New', 'Reserved ports', and 'Exposed Host' configuration.

Name	Client	Protocol	LAN port	Public port	Source zone	Enabled	Configure
Bobby-PC.zyxel.box	192.168.2.136	TCP	27015	27015	Internet ...	✓	
Bobby-PC.zyxel.box	192.168.2.136	UDP	27015	27015	Internet ...	✓	

13. AJUSTES:

oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Cuedes cambiar el lenguaje en la ventana de ajustes, así como tu apodo, número de vela y correo.

Si introduces una dirección de correo, la puntuación será automaticamente enviada a la web al finalizar cada prueba.

El tutorial puede ser desactivado aquí.

El Auto-Importar de puntuaciones puede ser desactivado aquí.

The automatic email notification for network games can be set.

En la ventana de gráficos y sonidos es posible cambiar el nivel de detalle, que automaticamente bajará si el juego va a menos de 30 frames/segundo. Si los establece de nuevo a la alta el ajuste automático será desactivado.

Sin embargo, los gráficos podrían no trabajar correctamente.

Las sombras se pueden cambiar aquí, igual que al pequeña interfaz, el número de windsurfers y la distancia a la cámara.

Sonido y música pueden cambiarse aquí, también. Si quieres usar tu propia música, remplaza ls archivos en el directorio del juego pero respetando el formato wav/mono/44100Hz!

Los ajustes pueden ser guardados.

www.windsurfing-the-game.com