Silmarils

History

DESCRIPTIF TECHNIQUE

CONFIGURATION NÉCESSAIRE DE VOTRE ORDINATEUR

- IBM PC avec lecteur de CD ROM
- Processeur 386 ou supérieur
- RAM 4 Mo mini
- Carte graphique VGA 256 couleurs
- Carte sonore Soundblaster ou compatible
- Souris
- Compatibilité DOS

LANCEMENT ET INSTALLATION DU JEU

1) Installation

– Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.
– Placez le CDROM dans votre lecteur.
– Accédez au CDROM en tapant D: (ou E:).
– Tapez : INSTALL <lecteur destination>
(*par exemple :* INSTALL C: ou D:)
– Suivez alors les instructions indiquées à l'écran.

2) Lancement

- Sous Windows : cliquez sur *Fichier* et *Quitter Windows*, pour revenir en mode MSDOS.
- Sous Windows 95 : cliquer sur menu *Démarrer*, sélectionner « Arrêter » puis « redémarrer en mode MSDOS ».

- En mode MSDOS :

POUR ROBINSON, ISHAR III, TRANSARCTICA

– Placez-vous à la racine du CDROM (*par exemple :* D: (ou E:)
– Puis tapez START
– Suivez alors les instructions indiquées à l'écran.

POUR LES AUTRES JEUX

– Placez-vous dans le sous-répertoire d'installation sur votre disque dur (*par exemple :* C: puis CD TARGHAN ou D: puis CD TARGHAN), puis tapez START.

3) Désinstallation

Il vous suffit de détruire le répertoire d'installation du jeu sur votre disque dur ainsi que son contenu (*par exemple :* DELTREE C:\TARGHAN).

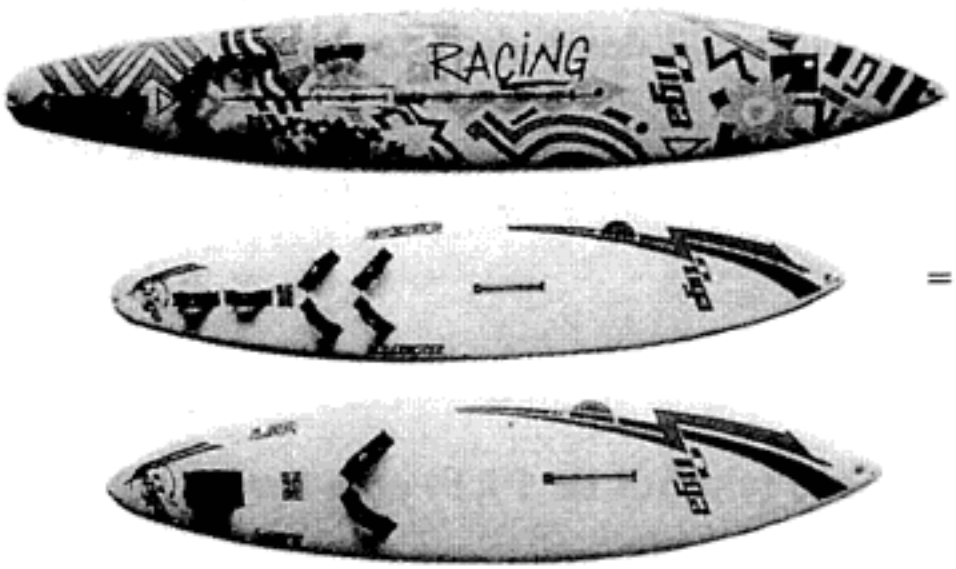
4) Configuration du jeu

Au démarrage de certains jeux, une page de configuration (ou <<set-up>>) apparait à l'image. Elle vous propose une configuration optimale que vous pouvez néanmoins modifier. Si vous sauvegardez la configuration, cette page n'apparaîtra plus lorsque vous relancerez le jeu. Vous pourrez toutefois y accéder en appuyant sur la <DEL>, lorsque le programme vous l'indiquera.

WINDSURF WILLY

FICHE TECHNIQUE

1) Choix du matériel. – Choisir sa planche en fonction de la force du vent et du temps imparti : plus la surface est importante et plus la vitesse sera grande.



Racing.
Planche de régate. La plus rapide mais les sauts et le surf sont impossibles.

=

Powerjibe.
Grand funboard. Ne permet pas d'effectuer des sauts.

Wave.
Petit funboard. La moins rapide, mais avec elle, tout est permis.

2) Les départs

– départ classique : enchaîner les mouvements (décrits au verso) successivement. Avec le vent, la voile retombe plus rapidement.

– Water Start : à réaliser comme le départ classique. Il est plus difficile à réaliser que ce dernier mais plus coté. Il suppose un minimum de vent.

3) Le pumping : accélérateur, il n'est interdit qu'aux jeux Olympiques.

4) Les enchaînements

* one-and-jump : *cf.* sauts
* bodydrag : à effectuer entre les vagues
* le surf : attaquer le mouvement un peu avant la vague (bottom turn).

5) Les sauts

Prendre la vague au sommet et le plus rapidement possible.
* table top : le plus facile
* barrel roll : plus efficace en l'attaquant de côté.
* killet loop : très difficile à rèaliser mais rapporte beaucoup de points.

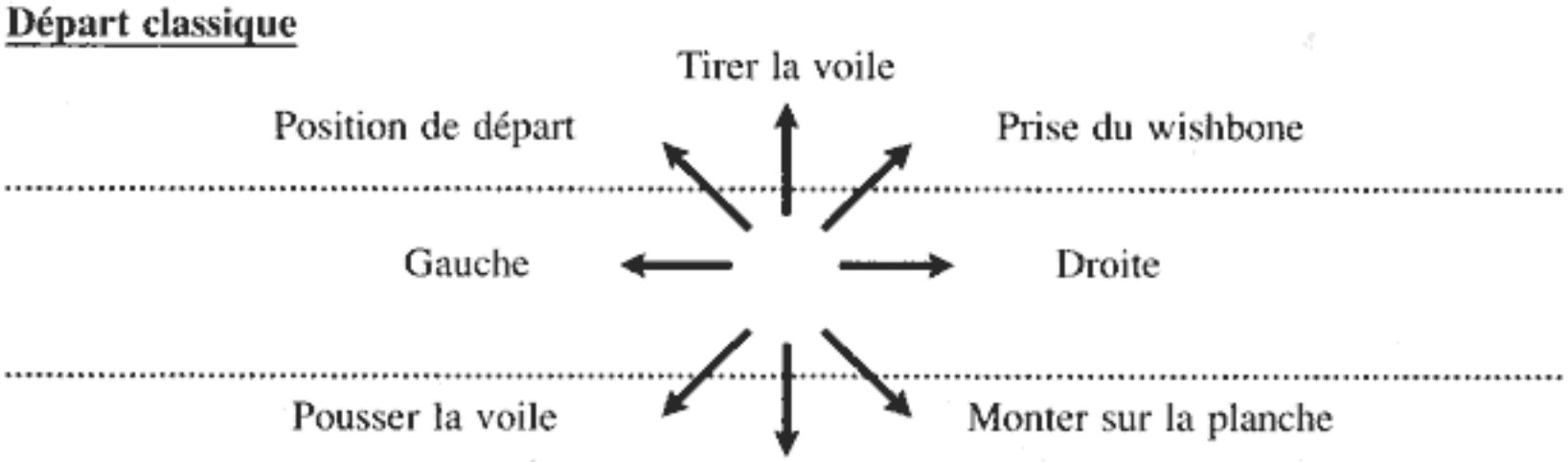
FICHE PRATIQUE

1) Fonctionnement au joystick ou au clavier

Pour le clavier, utiliser le pavé numérique (chiffre 1 à 9) et la touche SHIFT comme « buttom fire ».

• *SANS « BUTTON FIRE » OU SANS SHIFT*

Départ classique

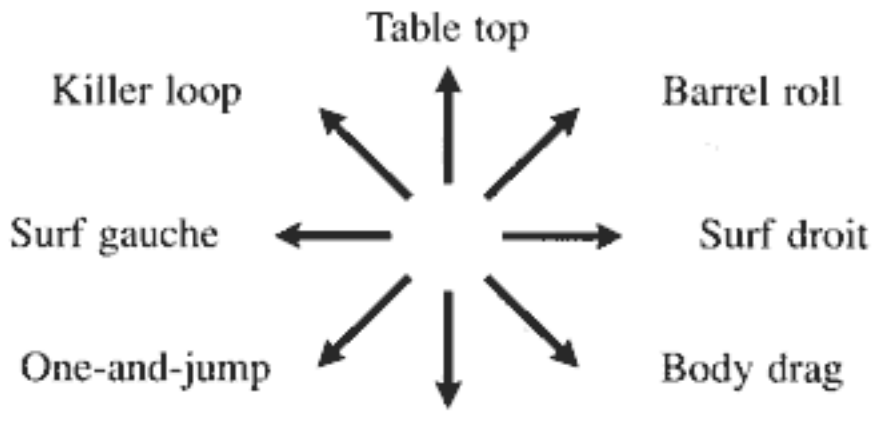


Water start

Pose du pied d'appui

• *AVEC « BUTTON FIRE » OU AVEC SHIFT*

Sauts



Enchaînements

2) Les bouées

Oranges :
passer à droite.
Vertes :
passer à gauche





Passer dans la porte, entre les deux bouées.

3) Touche <ESC> : pause.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG