



COOL BOARDERS 2

PlayStation® Classic



THE RACE SCREEN

Map:	displays your current position and your rival's position on the course.
Time:	remaining time.
Total Time:	time elapsed.
Record:	current record.
Rank:	current ranking.
Ladybug:	number of wipeouts.
Speed:	current speed.
Rival Boarder:	approaching boarder.

IT'S ALL ABOUT CONTROL

JUMP	CROSS button Press the CROSS button and release once the rider squats down. The rider will jump when the CROSS button is released, not when it's initially pressed. This is so you can wind the rider up to perform flips, rotations, tricks and "Big Air". The longer you hold down the CROSS button, the longer the distance of the jump. However, you cannot turn while holding the CROSS button down. If you lose speed, try pressing and releasing the CROSS button continuously.
TURN	LEFT/RIGHT
SHARP TURN	SQUARE button + LEFT/RIGHT If you turn whilst pressing the SQUARE button, your speed significantly drops, but this allows you to turn more easily. This is recommended for turning at high speed to ensure a good turn.

WEIGHT SHIFT**UP**

This is a technique which allows you to ride without bouncing on the moguls (ski slope bumps) by shifting your weight and leaning your body forward. However, you will not gain any speed by doing this.

TUCK POSITION**DOWN**

By crouching down, you lessen the air resistance and increase your maximum speed. However, it becomes more difficult to make the turns.

STANCE CHANGE**L1/R1 buttons**

This can be done only when other commands are not in effect. Rotate the rider 180° and switch from standard stance to Fakie or vice versa. It is convenient for a recovery when you get stuck on Fakie with an alpine board.

VIEW SELECT**TRIANGLE button**

There are two viewpoints you can choose from during the race. "BEHIND VIEW" which shows the view from behind the boarder or "RIDER'S VIEW" in which you play from the rider's viewpoint or first person view. You can switch between these screens during the race any time by pressing the TRIANGLE button.

RAIL SLIDE (GRIND)

When you get on a narrow railway, press the R1 button or the L1 button to balance the boarder's posture with the board horizontal. If you make a mistake, you will fall. Press the R1 button or the L1 button again to return to regular riding.

BUMPING

If you are getting bumped by other characters and keep falling, try pressing the directional buttons in the direction you are being bumped from to regain your balance.

MODE SELECTION

COMPETITION MODE

This single player mode combines a Big Air Event and Boarder Cross straight time racing. You will be competing against eight other riders.

HALF PIPE

This single player mode sees you perform tricks in a half pipe. You will be scored on height, complexity of tricks, rotation, variety and landing.

FREESTYLE

In the Freestyle mode you can play alone or compete against another player via split screen.

BIG AIR

This is a mode where you perform tricks off a huge jump. This can also be used to practise tricks. Once you get used to it, challenge the Trick Master Mode.

BOARD PARK

This is a course where you can ride as you please. Here you can customize your own style of riding.

OPTION

Set various game options such as Auto Save, Sound/Volume and Board Edit.

CHARACTER SELECTION

BOARDER

When beginning the game, you can select from four different characters. Each character has their own strengths and weaknesses.

BOARDS

Choose from three types of board: Freestyle, All-Around or Alpine. Each type consists of three different boards with different strengths and weaknesses.

Freestyle

Very stable and easy to control. This type is recommended for beginners. However, top speed is fairly slow. This is the best board for performing tricks.

All-Around

A good all-rounder that does not favour stability or speed. It is a good middle ground board for both speed and tricks.

Alpine

Excellent top speed. However, it is difficult to turn quickly and not very stable. If you switch to the Fakie position on this board your speed will decrease quickly.

Once you select your board type, you'll be prompted to select its design – there is no difference in capability based on board design.

COURSE

Select a course – if applicable – to compete on. Press DOWN to view the course's ranking screen (excluding Tour Competition Mode and Freestyle 2P). Press the TRIANGLE button or the CIRCLE button to return to the previous screen.

SOUND

Press LEFT and RIGHT to adjust the sound settings. You cannot adjust the sound or music for Tour Competition mode.

QUICK DEFAULT

Press and hold the R1 button on the setup screen, then press LEFT or RIGHT to simplify your boarder and board selection.

Once your selection is complete, select “Start” to begin the game!

TOUR COMPETITION MODE

Tour Competition Mode is a combination event consisting of the Big Air jump and Boarder Cross straight time racing.

HOW TO PLAY

- Select “Competition” on the Mode Selection screen.
- Select “New” to start a new game.
- To resume a previously saved game, select “Load”.
- Select a character and board on the Character Selection screen.

1ST STAGE - BIG AIR

Perform two big air jumps. Your rank (1st – 8th) will be decided by adding the scores of both jumps.

The starting position is staggered by the amount of time (seconds) determined by the difference in score in the Big Air jump. After your first and second jumps, the ranking will be displayed.

2ND STAGE - BOARDER CROSS (STRAIGHT-TIME RACE)

This is a competition between eight riders. You start in the order as determined in the Big Air Event. The final ranking is determined by the order in which you cross the finish line. Competition Mode points are accumulated based on your finishing position. After you complete nine rounds, the rider with the highest number of points is the winner.

Note: this is straight racing and you will not receive extra points for making tricks off jumps.

COMP CLEAR POINTS

Comp Clear Points are predetermined in each round. If you do not exceed the Comp Clear Points at the end of a round, the game is over. On the other hand, if you already exceed the Comp Clear Points at the beginning of each round, you can proceed regardless of your ranking.

If you run out of time (TIME UP), you will be disqualified and receive 0 points. If the game is over, select either "Retry" to start a race on the most recently saved track; or "Exit" to return to the Title screen.

FREESTYLE MODE

FREESTYLE 1P (ONE PLAYER)

If you reach the goal within the time limit, you clear the level. The time is increased when you pass the checkpoint. If the time goes down to 0, the game is over. There are five areas for tricks on each course. When you perform a trick at these areas, you will be marked and receive points. There are three rankings on each course: Time, Speed and Total.

- Time:** Compete for the quickest time.
- Trick:** Compete for the total points on the trick areas.
- Total:** Compete for the total points of the time and tricks.

GHOST

Save your ride and then compete with your past rides as “ghost data”.

To create ghost data:

- First, ride to the finish line.
- After reaching the finish line, select “Ghost Update”. The data will be deleted if it is not updated.

GHOST OFF/ON

Set up whether or not you want the ghost ride to appear on the screen.

The ghost will only appear on the course it rode on. To place it on another course, you must first ride that course and create the ghost data. Make the ghost disappear by pressing the SELECT button while the ghost is riding.

FREESTYLE TWO PLAYER MODE

Split screen Two Player Mode can only be selected in Freestyle mode. Select “Free Ride 2P” on the Mode Selection screen. Select the characters, boards and course on the Mode Selection Screen – you can select the same character, but not the same clothing.

RULES

Boost: Compete to see who can reach the finish line the quickest. By scoring a trick point, your maximum speed is increased for a fixed period of time depending on your score.

Time: Compete to reach the finish line the quickest.
Tricks do not matter.

Trick: Compete with the total score of each trick made at the 5 trick areas.

Total: Compete with the grand total score of both time and tricks.

Handicap

By switching the handicap on, the abilities of a losing player will increase for a fixed time, increasing the odds of a closer match.

CHANGING SPLIT SCREEN

Press the SELECT button during play to switch the screen from vertical (top to bottom) to horizontal (left to right).

- If you select "RETIRE" while the game is paused during the competition, the selected player will lose.
- The ranking for each player is displayed after the competition. There is no replay screen and ghost in 2P mode.

HALF PIPE

The half pipe is the course where you compete using your overall trick skills. Perform as many tricks as possible until you reach the goal. Each trick gives you the opportunity to score in the following five technical areas:

Standard

Manoeuvres:	Techniques other than rotation, such as grabs.
Rotation:	Techniques with rotation.
Amplitude:	Height and speed.
Landing:	How perfect the landing is.
Technical Merit:	Accuracy.

Note: the maximum you can receive on any skill is 10 points.

Tip: You must switch between Standard Manoeuvres and Rotation tricks. If you do not mix up the tricks you will get penalized in the scoring. Remember to hold down the CROSS button to wind up your tricks. The character jumps when you release the CROSS button, not on the initial push. The longer you hold the CROSS button down with the relevant directional button(s), the more flips, rotations, height and grabs will be possible.

BIG AIR

In this mode, you will catch huge air and perform crazy tricks. There are two types of Big Air events: Contest and Trick Master.

CONTEST

You'll find three different Big Air jumps to practise Big Air tricks for Competition Mode.

TRICK MASTER MODE

This mode is especially helpful for practising tricks. A trick is specified before each jump, and you must accurately perform it. Otherwise, you will redo the same trick over and over again until you make it. If you successfully perform the specified trick, you will obtain a time bonus and be allowed to continue on to the next manoeuvre. There is a time limit on this course, which means there is a limit of continuous failures. Let's see how far down the hill you can go.

BOARD PARK

This is a course designed so that you can ride freely on a large slope with many obstacles and jumps. A variety of items are established to help you get used to basic controls. Press the SELECT button to view the controls. Pick a line and think about places you can make tricks and jumps on the course.

OPTIONS

VOLUME

BGM:	Volume of the background music.
Voice:	Volume of the characters and DJ.
SFX:	Volume of the sound effect

RANKING

View the records for all of the game modes.

AUTO SAVE

Select "On" to automatically save scores, hidden features and level saves.

BOARD EDIT

Design your own board to use on the slopes.

HOW TO PERFORM TRICKS

NO GRAB

Shifty:	Press the L1 button while jumping.
Shuffle:	Press the L1 and L2 buttons while jumping.

ROTATION

In order to perform a 180°, 360°, 540°, etc., press and hold the CROSS button and press LEFT and RIGHT simultaneously. The amount of rotation is determined by the duration of the multi-button press. Release the CROSS button, continue to hold down LEFT and RIGHT and once the rotation begins, you may let go.

FLIPS

Front Flip:	Press and hold the CROSS button, press UP and then release the CROSS button.
Back Flip:	Press and hold the CROSS button, press DOWN and then release the CROSS button.

GRAB TRICKS CONTROLS

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



L'ÉCRAN DE COURSE

Carte :	affiche votre position actuelle et celle de votre rival sur le parcours.
Temps :	le temps restant.
Temps total :	le temps écoulé.
Record :	le record actuel.
Classement :	votre classement actuel.
Coccinelle :	nombre de chutes.
Vitesse :	votre vitesse actuelle.
Snowboarder rival :	le snowboarder en approche.

C'EST JUSTE UNE QUESTION DE CONTRÔLE

SAUTER

Touche CROSS

Maintenez enfoncée la touche CROSS et relâchez-la lorsque votre personnage s'accroupit. Le snowboarder sautera quand vous relâcherez la touche CROSS, pas quand vous appuierez dessus. Cela vous permet de vous préparer pour effectuer des flips, rotations, tricks et autres "Big Airs". Plus vous maintenez enfoncée la touche CROSS, plus la distance de votre saut sera élevée. Cependant, vous ne pouvez pas tourner lorsque vous maintenez la touche CROSS enfoncée. Si vous perdez de la vitesse, essayez de maintenir enfoncée et de relâcher la touche CROSS de manière continue.

TOURNER

LEFT/RIGHT

VIRAGE SERRÉ

Touche SQUARE + LEFT/RIGHT

Si vous prenez un virage en appuyant sur la touche SQUARE, votre vitesse diminuera de façon significative, mais vous pourrez tourner plus facilement. C'est très pratique pour prendre un virage à vitesse élevée.

DÉPLACER VOTRE POIDS

UP

C'est une technique qui vous permet d'avancer sans rebondir sur les bosses en déplaçant le poids de votre corps et en vous penchant en avant. Cependant, vous ne gagnerez pas de vitesse.

POSITION DE GLISSE

DOWN

En vous accroupissant, vous réduisez la résistance à l'air et augmentez votre vitesse maximale. Cependant, il sera plus difficile de prendre des virages.

CHANGEMENT DE POSITION

Touches L1/R1

Vous ne pouvez faire ceci que si aucune autre commande n'est en cours. Faites une rotation à 180° et passez de position standard en Fakie ou vice versa. C'est pratique pour récupérer lorsque vous êtes bloqué en Fakie avec une planche alpine.

SÉLECTION DE LA VUE

Touche TRIANGLE

Vous pouvez sélectionner deux points de vue pendant la course. "BEHIND VIEW" (VUE ARRIÈRE) affiche la vue derrière le snowboarder et "RIDER'S VIEW" (VUE DU SNOWBOARDER) permet d'afficher la vue du snowboarder en vue subjective. Vous pouvez alterner entre ces vues à tout moment lors de la course en appuyant sur la touche TRIANGLE.

RAIL SLIDE (RAMPE)

Quand vous arrivez sur une rampe étroite, appuyez sur la touche R1 ou L1 pour équilibrer la position

horizontale de la planche du snowboarder. Si vous échouez, vous tombez. Appuyez à nouveau sur la touche R1 ou L1 pour repasser en mode de glisse normal.

COUPS

Si vous vous faites pousser par d'autres personnages et n'arrêtez pas de tomber, essayer d'appuyer sur les touches directionnelles dans la direction d'où on vous pousse pour retrouver votre équilibre.

MODE SELECTION (SÉLECTION DE MODE)

COMPETITION MODE (MODE COMPÉTITION)

Ce mode solo comporte un événement de type Big Air et un contre-la-montre de type Boarder Cross. Vous affronterez huit autres snowboarders.

HALF PIPE

Dans ce mode solo, vous effectuerez des tricks sur un half pipe. Vous toucherez des points pour la hauteur, la complexité des tricks, la rotation, la diversité et l'atterrissage.

FREESTYLE

En mode Freestyle, vous pouvez jouer en solo ou affronter un autre joueur en écran divisé.

BIG AIR

C'est un mode où vous devez effectuer des tricks lors d'un énorme saut. Vous pouvez également en profiter pour améliorer vos tricks. Une fois que vous aurez l'habitude du jeu, testez le mode Trick Master (Maître des tricks).

BOARD PARK (MODE LIBRE)

C'est un parcours où vous pouvez glisser comme bon vous semble. Ici, vous pouvez personnaliser votre style de glisse.

OPTION (OPTIONS)

Configurez diverses options comme la sauvegarde automatique (Auto Save), le son/volume (Sound/Volume) et l'éditeur de planches (Board Edit).

CHARACTER SELECTION (SÉLECTION DES PERSONNAGES)

BOARDER (SNOWBOARDER)

Lorsque vous commencez le jeu, vous avez le choix entre quatre personnages différents. Chaque personnage a ses propres forces et faiblesses.

BOARDS (PLANCHES)

Choisissez parmi trois types de planches : Freestyle, All-Round (Polyvalente) ou Alpine. Chaque type comporte trois planches différentes avec chacune ses forces et faiblesses.

Freestyle

Très stable et facile à contrôler. C'est le type idéal pour les débutants. Cependant, sa vitesse maximale est peu élevée. C'est la meilleure planche pour effectuer des tricks.

All-Round (Polyvalente)

Une planche polyvalente qui ne privilégie ni la stabilité ni la vitesse. C'est un bon compromis pour faire de la vitesse ou des tricks.

Alpine

Une excellente vitesse de pointe. Cependant, elle est peu stable et ne permet pas de tourner rapidement. Si vous passez en Fakie sur cette planche, vous perdrez énormément de vitesse.

Une fois votre type de planche sélectionné, vous pouvez choisir son design. Les designs n'ont aucune incidence sur les capacités de la planche.

COURSE (PARCOURS)

Sélectionnez un parcours à effectuer. Appuyez sur DOWN pour voir l'écran de classement du parcours (sauf pour les modes Tour Competition (Tournoi) et Freestyle 2P (Freestyle 2 Joueurs)). Appuyez sur la touche TRIANGLE ou CIRCLE pour revenir à l'écran précédent.

SOUND (SON)

Appuyez sur LEFT et RIGHT pour ajuster les paramètres de son. Vous ne pouvez pas modifier les paramètres de son ou de musique en mode Tour Competition (Tournoi).

QUICK DEFAULT (PARAMÉTRAGE RAPIDE)

Maintenez enfoncée la touche R1 à l'écran de configuration, puis appuyez sur LEFT ou RIGHT pour simplifier votre sélection de snowboarder et de planche.

Une fois votre sélection effectuée, sélectionnez "Start" pour lancer la partie !

TOUR COMPETITION MODE (MODE TOURNOI)

Le mode Tour Competition (Tournoi) est un événement qui combine une session Big Air et un contre-la-montre de type Boarder Cross.

COMMENT JOUER

- Sélectionnez "Competition" (Compétition) à l'écran de sélection de mode.
- Sélectionnez "New" (Nouveau) pour lancer une nouvelle partie.
- Pour reprendre une partie préalablement sauvegardée, sélectionnez "Load" (Charger).
- Sélectionnez un personnage et une planche à l'écran de sélection des personnages.

1ER NIVEAU - BIG AIR

Effectuez deux sauts Big Air. Votre classement (1er à 8e) sera déterminé en additionnant les scores des deux sauts.

La position de départ est modifiée par un nombre de secondes qui sont déterminées par la différence de score lors du saut Big Air. Le classement s'affiche après votre premier et second saut.

2E NIVEAU - BOARDER CROSS (COURSE CONTRE-LA-MONTRE)

C'est une compétition qui oppose huit snowboarders. Vous commencez dans l'ordre déterminé par l'événement Big Air. Le classement final est déterminé par l'ordre dans lequel vous franchissez la ligne d'arrivée. Les points du Mode Competition (Tournoi) sont accumulés en fonction de votre position d'arrivée. Au bout de neuf manches, le snowboarder avec le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Remarque : c'est une simple course. Vous ne recevez pas de points supplémentaires pour avoir effectué des tricks lors des sauts.

COMP CLEAR POINTS (POINTS DE SUCCÈS)

Les points de succès sont prédéterminés à chaque manche. Si vous ne dépassez pas le nombre de points de succès à la fin d'une manche, c'est la fin de partie. D'un autre côté, si vous dépassez déjà le nombre de points de succès au début de chaque manche, vous pouvez continuer quel que soit votre classement.

Si vous manquez de temps (TIME UP - TEMPS ÉCOULÉ), vous êtes disqualifié et recevez 0 point. Si la partie est terminée, sélectionnez "Retry" (Réessayer) pour commencer une course sur la piste récemment sauvegardée ; ou "Exit" (Quitter) pour retourner à l'écran-titre.

MODE FREESTYLE

FREESTYLE 1P (UN JOUEUR)

Si vous atteignez l'objectif avant la fin du temps réglementaire, vous terminez le niveau. Le temps augmente quand vous passez le point de passage. Si le temps atteint 0, c'est la fin de partie. Il y a cinq zones dans chaque parcours pour effectuer des tricks. Lorsque vous effectuez un trick dans ces zones, vous êtes évalué et touchez des points. Il y a trois classements sur chaque parcours : temps, vitesse et total.

Temps :	essayez d'obtenir le meilleur chrono.
Trick :	essayez d'obtenir le score le plus élevé sur les zones de trick.
Total :	essayez d'obtenir le meilleur score basé sur le temps et les tricks.

GHOST (FANTÔME)

Sauvegardez votre descente, puis affrontez les fantômes de vos parcours précédents. Pour créer des données fantômes :

- Commencez par franchir la ligne d'arrivée d'un parcours.
- Après avoir franchi la ligne d'arrivée, sélectionnez "Ghost Update" (Mise à jour du fantôme). Les données seront perdues si elles ne sont pas mises à jour.

GHOST OFF/ON (FANTÔME ACTIVÉ/DÉSACTIVÉ)

Décidez si oui ou non vous voulez que le snowboarder fantôme apparaisse à l'écran. Le fantôme n'apparaît que pour un parcours que vous avez déjà effectué. Pour qu'il apparaisse sur un autre parcours, vous devez le terminer et créer des données fantômes. Faites disparaître le fantôme en appuyant sur la touche SELECT alors qu'il effectue sa descente.

FREESTYLE 2P (DEUX JOUEURS)

Le mode deux joueurs avec écran divisé n'est disponible qu'en mode Freestyle. Sélectionnez "Free Ride 2P" (Descente libre 2 joueurs) à l'écran de sélection du mode. Sélectionnez les personnages, les planches et le parcours à l'écran de sélection du mode. Vous pouvez choisir le même personnage, mais pas les mêmes vêtements.

RULES (RÈGLES)

Boost : essayez de franchir la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. En marquant des points de trick, vous augmentez votre vitesse maximale pendant un temps déterminé par le score atteint.

Temps : essayez de franchir la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. Les tricks ne sont pas pris en compte.

Trick : jouez avec le score total des tricks effectués dans les 5 zones de trick.

Total : jouez avec le score total basé sur le temps et les tricks.

Handicap

En activant le handicap, un joueur en train de perdre reçoit un bonus temporaire, ce qui permet d'équilibrer la donne.

CHANGING SPLIT SCREEN (MODIFIER L'ÉCRAN DIVISÉ)

Appuyez sur la touche SELECT en cours de partie pour passer d'un écran divisé à la verticale (haut en bas) à un écran divisé à l'horizontale (gauche à droite).

- Si vous sélectionnez "RETIRE" (SE RETIRER) alors que le jeu est en pause lors d'une compétition, le joueur sélectionné perdra.
- Le classement de chaque joueur s'affiche après la compétition. Il n'y a pas d'écran de ralenti ni de fantôme en mode 2P (2 joueurs).

HALF PIPE

Le half pipe est le parcours où vous devez utiliser vos compétences générales de tricks. Effectuez autant de tricks que possible avant de franchir la ligne d'arrivée. Chaque trick vous donne l'opportunité de marquer des points dans les cinq domaines techniques suivants :

Manœuvres standard :	les techniques autres que les rotations comme par exemple les appuis.
Rotation :	les techniques avec rotation.
Amplitude :	hauteur et vitesse.
Atterrissage :	le degré de précision de l'atterrissage.
Mérite technique :	la précision

Remarque : le maximum que vous pouvez recevoir pour chaque compétence est 10 points.

Conseil : vous devez alterner entre les manœuvres standard et les tricks avec rotation. Si vous ne combinez pas les tricks, vous serez pénalisé au niveau du score. N'oubliez pas de maintenir enfoncée la touche CROSS pour préparer vos tricks. Le personnage saute lorsque vous relâchez la touche CROSS, pas lorsque vous appuyez dessus. Plus vous maintenez la touche CROSS enfoncée longtemps avec la ou les touches directionnelles correspondantes, plus il y aura de flips, rotation, de hauteur et d'appuis possibles.

BIG AIR

Dans ce mode, vous ferez une chute vertigineuse et effectuerez des tricks de folie. Il y a deux types d'événements Big Air : Contest (Concours) et Trick Master (Maître des tricks).

CONTEST (CONCOURS)

Vous aurez trois sauts Big Air différents pour vous entraîner avant de rejoindre le mode Competition (Tournoi).

MODE TRICK MASTER (MAÎTRE DES TRICKS)

Ce mode est particulièrement utile pour s'entraîner aux tricks. Un trick est spécifié avant chaque saut, et vous devez l'effectuer avec précision. Sinon, vous devrez refaire le trick jusqu'à y parvenir. Si vous parvenez à effectuer le trick spécifié, vous obtiendrez un bonus de temps et pourrez continuer avec la manœuvre suivante. Il y a une limite de temps pour ce parcours, ce qui signifie que vous ne pourrez échouer qu'un certain nombre de fois. Voyons voir ce que vous savez faire.

BOARD PARK (MODE LIBRE)

Dans ce parcours, vous effectuez une descente libre avec de nombreux obstacles et sauts. Des objets sont prévus pour vous aider à maîtriser les commandes basiques. Appuyez sur la touche SELECT pour afficher les commandes. Choisissez une voie et cherchez des endroits où effectuer des tricks et des sauts sur le parcours.

OPTIONS

VOLUME

- BGM (Musique):** le volume de la musique.
Voice (Voix): le volume des personnages et DJ.
SFX: le volume des effets spéciaux.

RANKING (CLASSEMENT)

Affichez les records pour tous les modes de jeu.

AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE)

Sélectionnez "On" (Activée) pour sauvegarder automatiquement les scores, les fonctionnalités cachées et les niveaux.

BOARD EDIT (ÉDITEUR DE PLANCHES)

Concevez votre propre planche pour effectuer des descentes.

COMMENT EFFECTUER DES TRICKS

NO GRAB (SANS APPUI)

Shifty : appuyez sur la touche L1 en cours de saut.

Shuffle : appuyez sur les touches L1 et L2 en cours de saut.

ROTATION

Pour effectuer des 180°, 360°, 540°, etc., maintenez enfoncée la touche CROSS, puis appuyez simultanément sur les touches LEFT et RIGHT. La longueur de la rotation est déterminée par la durée de l'appui sur les multiples touches. Relâchez la touche CROSS et continuez d'appuyer sur les touches LEFT et RIGHT. Une fois la rotation lancée, vous pouvez les relâcher.

FLIPS

Flip avant : maintenez enfoncée la touche CROSS, puis appuyez sur la touche UP avant de relâcher la touche CROSS.

Flip arrière : maintenez enfoncée la touche CROSS, puis appuyez sur la touche DOWN avant de relâcher la touche CROSS.

COMMANDES DE TRICKS AVEC APPUI

Line Air :	DOWN + R1
Indy Grab :	UP + R2
Mute Grab :	UP + R1
Stale Fish :	DOWN + R2
Method :	DOWN + L2
Nose Grab :	UP, UP + R1
Tail Grab :	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone :	UP + R2, L2
Tweak :	DOWN + R1, L1
Stiffie :	UP + R1, L2
Melancholy :	DOWN + R1, L2



LA SCHERMATA CORSA

Mappa:	visualizza la posizione attuale tua e del tuo rivale sul percorso.
Tempo:	tempo rimanente.
Tempo totale:	tempo trascorso.
Record:	record attuale.
Classifica:	attuale posizione in classifica.
Ladybug:	numero di cadute.
Velocità:	velocità attuale.
Boarder rivale:	boarder in avvicinamento.

IL CONTROLLO È TUTTO

JUMP (SALTO)

Tasto CROSS

Premi il tasto CROSS e rilascialo una volta che il rider è accovacciato. Il rider salterà quando il tasto CROSS viene rilasciato, non quando viene premuto inizialmente. In questo modo puoi caricare il rider per effettuare flip, rotazioni, trick e "Big Air". Più a lungo tieni premuto il tasto CROSS, maggiore sarà la distanza del salto. Tuttavia, non puoi curvare mentre tieni premuto il tasto CROSS. Se perdi velocità, prova a premere e rilasciare ripetutamente il tasto CROSS.

TURN (CURVA)

LEFT/RIGHT

SHARP TURN (CURVA STRETTA)

Tasto SQUARE + LEFT/RIGHT

Se curvi tenendo premuto il tasto SQUARE la velocità diminuisce in modo significativo, ma riesci a curvare più facilmente. È utile per garantire una curva ottimale ad alta velocità.

**WEIGHT SHIFT
(SPOSTAMENTO DEL PESO)**

**TUCK POSITION
(POSIZIONE RAGGRUPPATA)**

**STANCE CHANGE
(CAMBIO DI POSIZIONE)**

**VIEW SELECT
(SELEZIONA VISUALE)**

UP

Questa tecnica ti permette di scendere senza sobbalzare sulle dunette (asperità di una pista da sci), spostando il peso e inclinando il corpo in avanti. Tuttavia in questo modo non guadagni velocità.

DOWN

Accovacciandoti, riduci la resistenza dell'aria e aumenti la tua velocità massima. Però curvare diventa più difficile.

Tasti L1/R1

Puoi farlo solo quando non sono in esecuzione altri comandi. Il rider ruota di 180° e passa dalla stance standard a Fakie o viceversa. È utile per recuperare quando resti bloccato su Fakie con una tavola Alpine.

Tasto TRIANGLE

Durante una corsa puoi scegliere tra due visuali di gioco. La "VISUALE DA DIETRO" mostra il boarder da dietro mentre la "VISUALE RIDER" coincide con il punto di vista del rider, come una visuale in prima persona. Puoi passare da una visuale all'altra in qualsiasi momento durante una corsa premendo il tasto TRIANGLE.

RAIL SLIDE (GRIND)

Quando raggiungi un rail, premi il tasto R1 o il tasto L1 per mantenere il boarder in equilibrio con la tavola orizzontale. Se sbagli cadrai. Premi nuovamente il tasto R1 o il tasto L1 per tornare alla modalità di discesa normale.

BUMPING (URTI)

Se altri rider ti urtano facendoti cadere, prova a premere i tasti direzionali nella direzione da cui ti spingono per ritrovare l'equilibrio.

SELEZIONE DELLA MODALITÀ

COMPETITION MODE (MODALITÀ GARA)

Questa modalità giocatore singolo combina un evento Big Air con una corsa a tempo su rettilineo Boarder Cross. Gareggerai contro altri otto rider.

HALF PIPE

In questa modalità giocatore singolo esegui trick in un half pipe. Ti sarà assegnato un punteggio in base ad altezza, complessità dei trick, rotazione, varietà e atterraggio.

FREESTYLE

In modalità Freestyle puoi giocare da solo o sfidare un altro giocatore tramite schermo condiviso.

BIG AIR

In questa modalità esegui trick in aria dopo un salto enorme. È utile per fare pratica con i trick. Una volta che hai preso la mano, mettiti alla prova con la Trick Master Mode.

BOARD PARK

Scendi lungo questo percorso nella maniera che preferisci. Qui puoi personalizzare il tuo proprio stile di discesa.

OPZIONI

Imposta varie opzioni di gioco come Salvataggio Automatico, Audio/Volume e Modifica Tavola.

SELEZIONE DEI PERSONAGGI

BOARDER

All'inizio del gioco puoi selezionare quattro diversi personaggi. Ciascun personaggio ha punti di forza e debolezze.

BOARDS (TAVOLE)

Scegli tra tre tipi di tavole: Freestyle, All-Around o Alpine. Per ogni tipo ci sono tre diverse tavole con differenti punti di forza e di debolezza.

Freestyle

Molto stabile e facile da controllare. Questo tipo è consigliato per i principianti. La velocità massima però è abbastanza ridotta. Questa è la tavola migliore per eseguire trick.

All-Around

Un buon tuttofare che non favorisce la stabilità o la velocità. È una buona via di mezzo per velocità e trick.

Alpine

Eccellente velocità massima. Tuttavia rende difficile curvare rapidamente e non è molto stabile. Se passi alla posizione Fakie su questa tavola, perderai rapidamente velocità.

Una volta selezionato il tipo di tavola, dovrai scegliere il design; il design non influenza le caratteristiche della tavola.

COURSE (PERCORSO)

Seleziona un percorso, se applicabile, su cui gareggiare. Premi DOWN per visualizzare la schermata di classifica del percorso (escluse Tour Competition Mode e Freestyle 2P). Premi il tasto TRIANGLE o il tasto CIRCLE per tornare alla schermata precedente.

AUDIO

Premi LEFT e RIGHT per regolare le impostazioni audio. Non puoi regolare l'audio o la musica per la modalità Tour Competition.

QUICK DEFAULT (IMPOSTAZIONI RAPIDE PREDEFINITE)

Per semplificare la selezione di boarder e tavola, premi e tieni premuto il tasto R1 sulla schermata di configurazione, quindi premi LEFT o RIGHT.

Una volta completata la selezione, seleziona "Start" ("Inizia") per iniziare la partita!

TOUR COMPETITION MODE

La modalità Tour Competition Mode è un evento combinato che consiste in un salto Big Air e in una corsa a tempo su rettilineo Boarder Cross.

COME SI GIOCA

- Seleziona "Competition" ("Gara") nella schermata di selezione della modalità.
- Seleziona "New" ("Nuova") per iniziare una nuova partita.
- Per riprendere una partita salvata in precedenza, seleziona "Load" ("Carica").
- Seleziona un personaggio e una tavola nella schermata di selezione dei personaggi.

FASE 1: BIG AIR

Esegui due salti big air. La tua posizione in classifica (1° - 8°) sarà stabilita sommando i punteggi di entrambi i salti.

La posizione di partenza è sfalsata di un intervallo di tempo (in secondi) determinato dalla differenza di punteggio nel salto Big Air. Dopo il primo e il secondo salto, verrà visualizzata la tua posizione in classifica.

FASE 2: BOARDER CROSS (CORSA A TEMPO SU RETTILINEO)

Si tratta di una gara tra otto rider. Inizi nell'ordine determinato nell'evento Big Air. La classifica finale è determinata dall'ordine di arrivo. I punti Competition Mode sono assegnati in base alla posizione di arrivo. Dopo aver completato nove round, il rider con il numero più alto di punti è il vincitore.

Nota: questa è una corsa su rettilineo e non riceverai punti extra facendo trick in aria.

COMP CLEAR POINTS (PUNTI COMPLETAMENTO GARA)

I Punti Completamento Gara sono predeterminati per ogni round. Se non superi i Punti Completamento Gara alla fine del round, perdi la partita. D'altra parte, se superi i Punti Completamento Gara già all'inizio di ogni round, puoi procedere indipendentemente dalla tua posizione in classifica.

Se esaurisci il tempo (TIME UP), sarai squalificato e riceverai 0 punti. Se perdi la partita, seleziona "Retry" ("Riprova") per iniziare una corsa sul percorso salvato più recente; oppure seleziona "Exit" ("Esci") per tornare alla schermata del titolo.

FREESTYLE MODE

FREESTYLE 1P (MODALITÀ FREESTYLE A UN GIOCATORE)

Se raggiungi l'obiettivo entro il tempo limite, completi il livello. Il tempo aumenta quando passi il checkpoint. Se il tempo scende a 0, perdi la partita.

Ci sono cinque aree per i trick in ogni percorso. Quando esegui un trick in queste aree, riceverai un voto e dei punti. In ciascun percorso ci sono tre categorie: Tempo, Velocità e Totale.

Tempo: gareggia per ottenere il miglior tempo.

Trick: gareggia per ottenere il maggior numero di punti totali nelle aree trick.

Totale: gareggia per ottenere il maggior numero di punti totali per tempo e trick.

GHOST (FANTASMA)

Salva la tua discesa e poi gareggia utilizzando le tue corse passate come "dati fantasma". Per creare i dati fantasma:

- Per prima cosa completa una discesa e raggiungi il traguardo.
- Dopo aver raggiunto il traguardo, seleziona "Ghost Update" ("Caricamento fantasma"). I dati verranno eliminati se non vengono caricati.

GHOST OFF/ON

Scegli se visualizzare o non visualizzare sullo schermo il fantasma. Il fantasma apparirà solo sul percorso della discesa corrispondente. Per averlo in un altro percorso, devi prima terminare una discesa su quel percorso e creare i dati fantasma. Fai scomparire il fantasma premendo il tasto SELECT mentre il fantasma è presente.

FREESTYLE TWO PLAYER MODE (MODALITÀ FREESTYLE A DUE GIOCATORI)

Puoi selezionare la modalità schermo condiviso per due giocatori solo in Freestyle.

Seleziona "Free Ride 2P" nella schermata di selezione della modalità.

Seleziona i personaggi, le tavole e i percorsi nella schermata di selezione della modalità; puoi selezionare lo stesso personaggio ma non lo stesso vestiario.

RULES (REGOLE)

Boost: gareggia per vedere chi riesce a raggiungere più velocemente il traguardo.

Segnando punti trick, la velocità massima aumenta per un tempo limitato a seconda del tuo punteggio.

Tempo: gareggia per raggiungere il traguardo il più velocemente possibile. I trick non contano.

Trick: gareggia con il punteggio totale di ogni trick eseguito nelle 5 aree trick.

Totale: gareggia con il punteggio totale complessivo di tempo e trick.

Handicap

Attivando l'handicap, l'abilità di un giocatore che sta perdendo crescerà per un tempo limitato, aumentando le probabilità di una partita più combattuta.

CHANGING SPLIT SCREEN (CAMBIO SCHERMO CONDIVISO)

Premi il pulsante SELECT durante il gioco per passare dalla schermata verticale (dall'alto al basso) a orizzontale (da sinistra a destra).

- Se selezioni "RETIRE" mentre il gioco è in pausa durante la gara, il giocatore selezionato perderà.
- La posizione in classifica di ogni giocatore viene visualizzata dopo la gara. In modalità 2P (2 GIOCATORI) non sono presenti la schermata rigioca e il fantasma.

HALF PIPE

Nella modalità half pipe gareggi usando tutta la tua abilità nei trick. Esegui quanti più trick puoi fino a raggiungere l'obiettivo. Ogni trick ti offre l'opportunità di guadagnare punteggio nelle seguenti cinque aree tecniche:

Manovre standard: tecniche diverse dalla rotazione, come i grab.

Rotazione: tecniche con rotazione.

Ampiezza: altezza e velocità raggiunte.

Atterraggio: perfetta esecuzione dell'atterraggio.

Merito tecnico: precisione.

Nota: puoi ricevere un massimo di 10 punti in ciascuna categoria.

Suggerimento: passa dalle manovre standard ai trick di rotazione. Se non mescoli i trick, il tuo punteggio verrà penalizzato. Ricordati di tenere premuto il tasto CROSS per caricare i tuoi trick. Il personaggio salta quando rilasci il tasto CROSS, non con la prima pressione. Più a lungo tieni premuto il tasto CROSS con il tasto direzionale attinente, maggiori possibilità avrai per flip, rotazioni, altezze e grab.

BIG AIR

In questa modalità, puoi spiccare salti incredibili e compiere mirabolanti trick. Ci sono due tipi di eventi Big Air: Contest e Trick Master.

CONTEST

Troverai ad aspettarti tre diversi salti Big Air per fare pratica con i trick per prepararti alla Competition Mode.

TRICK MASTER MODE

Questa modalità è particolarmente utile per fare pratica coi trick. Devi eseguire con precisione il trick specificato prima di ogni salto. Se non ci riesci, dovrai provarci di nuovo fino a quando non riuscirai ad eseguirlo. Se esegui con successo il trick specificato, otterrai un bonus di tempo e potrai passare alla prossima manovra. In questo percorso c'è un limite di tempo, il che significa che c'è un limite ai continui fallimenti. Vediamo quando lontano riuscirai ad arrivare.

BOARD PARK

Questo è un percorso progettato per permetterti la discesa libera in un'ampia pista con molti ostacoli e salti. Una varietà di elementi sono posizionati per aiutarti ad abituarti ai comandi di base. Premi il tasto SELECT per visualizzare i comandi. Scegli una traiettoria sul percorso e pensa ai punti dove poter fare trick e salti.

OPZIONI

VOLUME

BGM: Volume della musica di sottofondo.

Voice: Volume di personaggi e DJ.

SFX: Volume degli effetti sonori.

RANKING

Visualizza i record per tutte le modalità di gioco.

AUTO SAVE

Selezionare "On" per salvare automaticamente i punteggi, le funzioni nascoste e i salvataggi del livello.

BOARD EDIT (MODIFICA TAVOLA)

Progetta la tua tavola personale da utilizzare sulle piste.

COME ESEGUIRE I TRICK

NO GRAB (SENZA GRAB)

Shifty: premi il tasto L1 mentre salti.

Shuffle: premi i tasti L1 e L2 mentre salti.

ROTATION (ROTAZIONE)

Per eseguire un 180°, 360°, 540°, ecc., tieni premuto il tasto CROSS e premi contemporaneamente LEFT e RIGHT. La quantità di rotazione è determinata da quanto a lungo hai mantenendo premuti i tasti. Rilascia il tasto CROSS, continua a tenere premuti LEFT e RIGHT, e una volta che la rotazione inizia puoi lasciare andare.

FLIPS (SALTI CON ROTAZIONE IN AVANTI O ALL'INDIETRO)

- Front Flip:** premi e tieni premuto il tasto CROSS, premi UP e poi rilascia il tasto CROSS.
- Back Flip:** premi e tieni premuto il tasto CROSS, premi DOWN e poi rilascia il tasto CROSS.

TRICK CON GRAB

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



DIE RENNANSICHT

Map:	zeigt deine aktuelle und die Position deines Gegners auf der Strecke.
Time:	die übrige Zeit.
Total Time:	die verstrichene Zeit.
Record:	der aktuelle Rekord.
Rank:	deine aktuelle Platzierung.
Ladybug:	zeigt an, wie oft du ausgeschieden bist.
Speed:	deine aktuelle Geschwindigkeit.
Rival Boarder:	zeigt an, wie nah ein anderer Snowboarder ist.

DIE STEUERUNG

SPRINGEN

CROSS-Taste

Drück die CROSS-Taste und lass sie los, sobald der Fahrer in die Hocke geht. Der Snowboarder springt nicht sofort, wenn die CROSS-Taste gedrückt wird, sondern erst, wenn du sie wieder loslässt. So bereitest du den Fahrer auf Flips, Drehungen, Tricks und Big Air vor. Je länger du die CROSS-Taste gedrückt hältst, desto weiter springst du. Solange du die CROSS-Taste gedrückt hältst, kannst du dich allerdings nicht drehen. Verlierst du an Geschwindigkeit, wirst du durch kontinuierliches Drücken und Loslassen der CROSS-Taste wieder schneller.

DREHEN

LEFT/RIGHT

SCHARFE DREHUNG SQUARE-Taste + LEFT/RIGHT

Wenn du während einer Drehung die SQUARE-Taste drückst, wirst du zwar deutlich langsamer, kannst dich aber leichter drehen. So kommst du bei hohem Tempo besser durch die Kurven.

GEWICHT VERLAGERN

UP

Eine Technik, die dir ohne Hüpfen über Buckelpisten hilft, indem du dein Gewicht verlagerst und dich mit dem ganzen Körper nach vorne lehnst. Schnelligkeit darfst du dir davon allerdings nicht versprechen.

HOCKSTELLUNG

DOWN

In der Hocke ist der Luftwiderstand geringer und du wirst schneller. Kurvenfahren ist in dieser Stellung aber schwieriger.

STELLUNG ÄNDERN

L1/R1 buttons

Das geht nur, wenn gerade kein anderer Befehl ausgeführt wird. Dreh den Fahrer um 180° und wechsele von der Standardstellung zu Fakie oder umgekehrt. Ein praktisches Manöver, wenn du in Fakie mit einem alpinen Board feststeckst.

PERSPEKTIVE AUSWÄHLEN TRIANGLE-Taste

Während des Rennens stehen zwei Blickwinkel zur Auswahl. "BEHIND VIEW" zeigt den ganzen Snowboarder, im "RIDER'S VIEW" erlebst du die Abfahrt aus der Egoperspektive. Zwischen diesen beiden Perspektiven kannst du in einem Rennen jederzeit wechseln, indem du die TRIANGLE-Taste drückst.

AUF GELÄNDERN SLIDEN (GRINDEN)

Wenn du ein schmales Gelände befährst, kannst du den Fahrer mit der R1-Taste oder der L1-Taste horizontal zum Snowboard ausrichten. Machst du einen Fehler, fällst du. Drück die R1-Taste oder die L1-Taste erneut, um ganz normal weiterzufahren.

ANREMPELN

Andere Fahrer rempeln dich ständig an, sodass du immer wieder hinfällst? Du kannst einen Sturz verhindern, indem du die Richtungstaste drückst, die der Richtung entspricht, aus der du angerempelt wirst.

MODUSAUSWAHL

COMPETITION MODE

Ein Singleplayer-Modus, der Big Air-Veranstaltungen und Boarder Cross-Zeitrennen miteinander kombiniert. Darin trittst du gegen acht andere Fahrer an.

HALF PIPE

Ein Singleplayer-Modus, bei dem du Tricks in einer Halfpipe ausführst. Deine Tricks werden nach Höhe, Komplexität, Drehung, Vielseitigkeit und Landung bewertet.

FREESTYLE

Im Freestyle-Modus spielst du allein oder lieferst dir am geteilten Bildschirm ein Rennen mit einem anderen Spieler.

BIG AIR

Ein Modus, in dem du von einer riesigen Schanze abspringst und Tricks in der Luft vollführst. Eignet sich auch gut zum Üben. Hast du dich erst einmal an das luftige Gefühl gewöhnt, bist du für den Trick Master-Modus bereit.

BOARD PARK

Eine Strecke, auf der du fahren kannst, wie du willst. Ideal zum Entwickeln eines persönlichen Fahrstils.

OPTION

Hier findest du verschiedene Spieloptionen wie Auto Save, Sound/Volume und Board Edit.

FAHRERAUSWAHL

SNOWBOARDER

Zu Beginn des Spiels stehen vier verschiedene Snowboardfahrer zur Auswahl. Jeder Fahrer hat seine eigenen Stärken und Schwächen.

SNOWBOARDS

Es gibt drei Snowboardarten: Freestyle, All-Around und Alpine. Such dir eine aus. Zu jeder Art gehören drei unterschiedliche Boards mit individuellen Stärken und Schwächen.

Freestyle

Äußerst stabil und leicht zu steuern. Für Anfänger geeignet. Nachteil: Relativ niedriges Tempo. Das beste Board für Tricks.

All-Around

Ein bewährtes Allround-Board, dessen Stabilität das Tempo nicht beeinträchtigt. Eine gute Wahl für Geschwindigkeit und Tricks gleichermaßen.

Alpine

Rasant Tempo. Nachteil: Schnelle Drehungen haben es in sich, und es ist nicht sonderlich stabil. Wenn du auf diesem Snowboard in die Fakie-Stellung wechselst, wirst du sofort deutlich langsamer.

Nach der Art des Boards wählst du das Design aus. Das Design eines Snowboards hat keine Auswirkungen auf dessen Eigenschaften.

STRECKE

Sind verschiedene Strecken verfügbar? Dann wähl eine aus. Drück DOWN, um die Rangliste für die Strecke anzuzeigen (in den Modi Tour Competition und Freestyle 2P nicht möglich). Mit der TRIANGLE-Taste oder der CIRCLE-Taste kehrst du zum vorherigen Bildschirm zurück.

SOUND

Die Sound-Einstellungen kannst du mit LEFT und RIGHT anpassen. Im Modus Tour Competition lassen sich Sound und Musik nicht ändern.

SCHNELLE STANDARD AUSWAHL

Halte einfach auf dem Auswahlbildschirm die R1-Taste gedrückt und drück dann LEFT oder RIGHT. Fertig!

Jetzt nur noch "Start" wählen, und schon bist du spielbereit.

TOUR COMPETITION-MODUS

Im Modus Tour Competition erwarten dich Event-Kombinationen aus Big Air-Sprüngen und Boarder Cross-Zeitrennen.

SO WIRD GESPIELT

- Wähl auf dem Modusauswahl-Bildschirm "Competition" aus.
- Wähl "Neu" aus, um ein neues Spiel zu starten.
- Wähl "Load" aus, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.
- Wähl auf dem Fahrerauswahl-Bildschirm einen Snowboarder und ein Snowboard aus.

1ST STAGE - BIG AIR

Führe zwei hohe Sprünge in die Luft aus. Deine Platzierung (1.–8. Platz) ergibt sich aus der Summe der Punkte für beide Sprünge.

Die Ausgangsposition wird nach der Zeit (Sekunden) gestaffelt, die beim Big Air-Sprung zwischen den Platzierungen liegt. Nach dem ersten und zweiten Sprung wird die Rangliste angezeigt.

2ND STAGE: BORDER CROSS (ZEITRENNEN)

Acht Fahrer liefern sich einen spannenden Wettbewerb. Die Startreihenfolge hängt von den Platzierungen im Big Air-Event ab. Das Endergebnis hängt von der Reihenfolge ab, in der die Snowboarder die Ziellinie überqueren. Die Endplatzierung bestimmt, wie viele Punkte du im Competition-Modus erhältst. Nach neun abgeschlossenen Runden wird der Fahrer mit der höchsten Punktzahl zum Gewinner erklärt.

Hinweis: Es handelt sich um ein reines Rennen, bei dem es keine Extrapunkte für Tricks von Schanzen aus gibt.

COMP CLEAR POINTS

Comp Clear Points werden für jede Runde im Voraus festgelegt. Hast du am Ende einer Runde nicht mehr Punkte als die Comp Clear Points erzielt, ist das Spiel vorbei. Gelingt es dir allerdings schon zu Beginn einer jeden Runde, die Comp Clear Points zu übertreffen, bist du weiter, egal wie du dich platzierst.

Falls dir die Zeit ausgeht (TIME UP), wirst du disqualifiziert und bekommst keine Punkte. Wenn das Spiel vorbei ist, kannst du entweder mit "Retry" ein neues Rennen auf der zuletzt gespeicherten Strecke starten oder mit "Exit" zum Titelbildschirm zurückkehren.

FREESTYLE-MODUS

FREESTYLE 1P (EIN SPIELER)

Erreichst du das Ziel innerhalb des Zeitlimits, hast du den Level abgeschlossen. Wenn du den Kontrollpunkt passierst, wird die Zeit erhöht. Steht der Zeitzähler auf 0, ist das Spiel vorbei. Auf jeder Strecke gibt es fünf Bereiche, die für Tricks vorgesehen sind. Jeder Trick, den du in diesen Arealen ausführst, wird bewertet und mit Punkten belohnt. Für jede Strecke werden drei Ranglisten geführt: Time, Trick und Total.

Time:	Wettkampf um die schnellste Zeit.
Trick:	Wettkampf um die Gesamtpunkte in den Trickbereichen.
Total:	Wettkampf um die Gesamtpunkte aus Zeit und Tricks.

GHOST

Speichere deine Fahrt und tritt dann gegen dich selbst in Form von Ghost-Daten aus früheren Rennen an. So erstellst du Ghost-Daten:

- Als Erstes fährst du bis zur Ziellinie.
- Dann wählst du die Option "Ghost Update" aus. Wenn die Daten nicht aktualisiert werden, werden sie gelöscht.

GHOST EIN/AUS

Leg fest, ob der Ghost-Fahrer auf dem Bildschirm zu sehen sein soll oder nicht. Der Ghost wird nur auf der Strecke auftauchen, auf der er entstanden ist. Damit er auf einer anderen Strecke sichtbar ist, musst du diese Strecke zuerst befahren und entsprechende Ghost-Daten erstellen. Zum Verschwinden bringst du den Ghost, indem du die SELECT-Taste drückst, während er fährt.

FREESTYLE: ZWEISPIELERMODUS

Der Zweispielermodus am geteilten Bildschirm ist nur im Freestyle-Modus verfügbar. Wähle auf der Seite mit der Modusauswahl "Free Ride 2P" aus. Dann sucht ihr euch auf demselben Bildschirm die Fahrer, Snowboards und die Strecke aus. Ihr könnt beide den gleichen Snowboarder wählen, aber nicht die gleiche Kleidung.

REGELN

Boost: Wer kommt als Erstes ins Ziel? Für jeden Trickpunkt wird deine Höchstgeschwindigkeit je nach Punktestand eine bestimmte Zeit lang erhöht.

Time:	Wer kommt am schnellsten ins Ziel? Tricks spielen keine Rolle.
Trick:	Wer erzielt in den fünf Trickbereichen die meisten Punkte?.
Total:	Wer erzielt die meisten Punkte aus Zeit und Tricks?

Handicap

Bei aktiviertem Handicap verbessern sich die Fähigkeiten des Spielers, der dabei ist zu verlieren, eine bestimmte Zeit lang. Das erhöht die Chance auf ein ausgeglicheneres Rennen.

DEN GETEILTEN BILDSCHIRM VERÄNDERN

Drück während des Spiels zweimal die SELECT-Taste, um von der vertikalen (Teilung von oben nach unten) in die horizontale Ansicht zu wechseln (Teilung von links nach rechts).

- Wählst du während einer Spielunterbrechung "RETIRE" aus, wird der ausgewählte Spieler verlieren.
- Am Ende des Rennens wird die Platzierung jedes Spielers angezeigt. Im Zweispielermodus gibt es keinen Replay-Bildschirm und auch keinen Ghost.

HALF PIPE

In Half Pipe-Wettkämpfen setzt du dein komplettes Trickarsenal ein. Führe so viele Tricks wie möglich aus, bis du das Ziel erreichst. Für jeden Trick kannst du Punkte in den folgenden fünf Technikategorien ergattern:

Standard

Manoeuvres:	andere Techniken als Drehungen, z. B. Greifen.
Rotation:	Techniken mit Drehungen.
Amplitude:	Höhe und Tempo.
Landing:	Ausführung der Landung.
Technical Merit:	Genauigkeit.

Hinweis: Für jede Fertigkeit gibt es maximal 10 Punkte.

Tipp: Wechsle zwischen Tricks der Kategorien Standard Manoeuvres und Rotation ab. Tust du das nicht, werden dir bei der Wertung Punkte abgezogen. Denk daran, die CROSS-Taste gedrückt zu halten, um Tricks vorzubereiten. Der Snowboarder springt nicht sofort, wenn die CROSS-Taste gedrückt wird, sondern erst, wenn du sie wieder loslässt. Je länger du die CROSS-Taste zusammen mit den entsprechenden Richtungstasten gedrückt hältst, desto höher springst du, und desto mehr Flips, Drehungen und Griffe schaffst du.

BIG AIR

In diesem Modus springst du so hoch es nur geht und führst in der Luft die irrsen Tricks vor. Es gibt zwei Arten von Big Air-Events: Contest und Trick Master.

CONTEST

Auf drei unterschiedlichen Big Air-Schanzen kannst du Big Air-Tricks für den Competition-Modus üben.

TRICK MASTER-MODUS

Ein besonders hilfreicher Trick-Übungsmodus. Vor jedem Sprung wird dir ein Trick vorgegeben, den du dann bis ins kleinste Detail haargenau umsetzen musst. Du übst ihn so lange, bis du ihn drauf hast. Sobald du einen Trick beherrschst, erhältst du einen Zeitbonus, und es geht mit dem nächsten Manöver weiter. In diesem Modus besteht ein Zeitlimit. Früher oder später musst du einen Trick also intus haben, sonst ist es vorbei mit dem Üben. Dann leg mal los!

BOARD PARK

Eine große Piste, die mit zahlreichen Hindernissen und Schanzen jede Menge Freestyle-Möglichkeiten bietet. Verschiedene Objekte helfen dir, die Grundlagen der Steuerung zu erlernen. Drück die SELECT-Taste, um die Steuerung anzuzeigen. Such dir eine Route aus und überleg dir, an welchen Stellen du Tricks und Sprünge einbauen kannst.

OPTIONEN

VOLUME

BGM:	Lautstärke der Hintergrundmusik.
Voice:	Lautstärke der Fahrer und des DJs.
SFX:	Lautstärke der Soundeffekte.

RANKING

Zeigt die Rekorde aus allen Spielmodi an.

AUTO SAVE

Stell diese Option auf "Ein", um Punkte, verborgene Features und Level-Spielstände automatisch zu speichern.

BOARD EDIT

Gestalte dein eigenes Snowboard, mit dem du die Hänge hinunterbretterst.

SO FÜHRST DU TRICKS AUS

OHNE GREIFEN

Shifty:	Drück im Sprung die L1-Taste.
Shuffle:	Drück im Sprung die L1- und die L2-Taste.

DREHUNG

Willst du eine Drehung um 180°, 360°, 540° usw. hinlegen? Dann halte die CROSS-Taste gedrückt und drück gleichzeitig LEFT und RIGHT. Um wie viel Grad du dich drehst, hängt davon ab, wie lange du diese Tastenkombi drückst. Lass die CROSS-Taste los, halte aber weiter LEFT und RIGHT gedrückt. Sobald die Drehung beginnt, kannst du alle Tasten loslassen.

FLIPS

Front Flip: Halte die CROSS-Taste gedrückt, drück UP und lass die CROSS-Taste los.

Back Flip: Halte die CROSS-Taste gedrückt, drück DOWN und lass die CROSS-Taste los.

GREIFTRICK-STEUERUNG

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



PANTALLA DE LA CARRERA

Mapa:	muestra tu posición actual y la de tu rival en el circuito.
Tiempo:	muestra el tiempo restante.
Tiempo total:	muestra el tiempo transcurrido.
Récord:	muestra el récord actual.
Clasificación:	muestra la clasificación actual.
Mariquita:	muestra el número de caídas.
Velocidad:	muestra la velocidad actual.
Rival:	muestra un rival acercándose.

TODO SE BASA EN EL CONTROL

SALTAR

Botón CROSS

Mantén el botón CROSS hasta que el deportista se agache. El deportista dará un salto al soltar el botón CROSS, pero no al pulsarlo. En el aire podrás dar vueltas, giros y el 'Big Air'. Cuanto más tiempo mantengas el botón CROSS, más larga será la distancia del salto. Sin embargo, no podrás girar mientras mantengas pulsado el botón CROSS. Si pierdes velocidad, mantén y suelta el botón CROSS sin parar.

GIRAR

LEFT/RIGHT

CURVA CERRADA

Botón SQUARE + LEFT/RIGHT

Si giras mientras pulsas el botón SQUARE, tu velocidad disminuirá significativamente, pero podrás girar más fácilmente. Haz esto cuando gires a mucha velocidad para asegurarte de hacerlo bien.

CAMBIAR PESO

UP

Esta técnica te permite deslizarte sin rebotar en los montículos de las pistas; cambias el peso de tu cuerpo y te inclinas hacia adelante. Sin embargo, no ganarás velocidad al hacerlo.

AGACHARSE

DOWN

Al agacharte, disminuyes la resistencia del aire y aumentas tu velocidad máxima. Sin embargo, dar giros es más complicado.

CAMBIO DE POSTURA

Botones L1/R1

Solo puedes hacer este movimiento cuando no esté activado ningún otro comando. El deportista gira 180° y cambia la postura de estándar a fakie o viceversa. Hazlo para recuperarte si te quedas atascado en fakie con una tabla alpina.

VER SELECCIÓN

Botón TRIANGLE

Puedes elegir entre dos perspectivas diferentes durante la carrera. En 'VISTA TRASERA' se ve al deportista desde detrás en tercera persona, mientras que 'VISTA DEL DEPORTISTA' muestra la perspectiva en primera persona. Puedes cambiar las vistas en cualquier momento durante la carrera si pulsas el botón TRIANGLE.

DESLIZAMIENTO POR RAÍL (GRIND)

Si estás en un raíl estrecho, pulsa el botón R1 o L1 para equilibrar la tabla del deportista en horizontal. Si te equivocas, te caerás. Pulsa el botón R1 o L1 otra vez para volver a la postura normal.

EMPUJAR

Si otros personajes te empujan y te caes, intenta pulsar los botones de dirección hacia la dirección en la que te empujen para recobrar el equilibrio.

SELECCIÓN DE MODO

MODO COMPETITION

Este modo individual combina el evento de Big Air y la carrera por tiempo en línea recta Boarder Cross. Competirás contra otros ocho deportistas.

HALF PIPE

En este modo individual podrás realizar trucos en una pista de medio tubo. Se te puntuará según la altitud que alcances, la complejidad de los trucos, los giros, la variedad y el aterrizaje.

FREESTYLE

En el modo estilo libre puedes jugar en solitario o competir con otro jugador en pantalla dividida.

BIG AIR

En este modo realizarás trucos saltando desde una gran pendiente. También puedes practicar trucos. Cuando estés preparado, atrévete con el modo maestro de los trucos.

BOARD PARK

Este es un circuito en el que puedes deslizarte como quieras. Aquí podrás personalizar tu estilo.

OPTION

Configura las opciones del juego, como el guardado automático, el sonido y el volumen, o edita tu tabla.

SELECCIÓN DE PERSONAJE

DEPORTISTA

Al empezar el juego podrás escoger entre cuatro personajes distintos. Cada personaje tiene sus puntos fuertes y débiles.

TABLAS

Elige entre tres tipos distintos de tablas: estilo libre, versátil o alpina. Cada tabla tiene sus puntos fuertes y débiles.

Estilo libre

Muy estable y fácil de controlar. Recomendada para principiantes. No alcanza gran velocidad. Es la mejor tabla para hacer trucos.

Versátil

Esta tabla no destaca ni en estabilidad ni en velocidad. Es un término medio adecuado a la hora de hacer trucos y alcanzar una velocidad aceptable.

Alpina

La tabla más rápida. Sin embargo, no es muy estable y es difícil girar rápido con ella. Si cambias a la posición fakie en esta tabla, tu velocidad disminuirá rápidamente.

Una vez que selecciones el tipo de tabla, podrás elegir su diseño (las capacidades de la tabla no cambiarán).

CIRCUITO

Selecciona un circuito (si se puede) para competir. Pulsa DOWN para ver la clasificación del circuito (excepto en los modos Tour Competition y Freestyle 2P). Pulsa el botón TRIANGLE o el botón CÍRCULO para volver a la pantalla anterior.

SONIDO

Pulsa LEFT y RIGHT para configurar los ajustes de sonido. No puedes ajustar el sonido o la música en el modo Tour Competition.

CONFIGURACIÓN POR DEFECTO

Mantén el botón R1 en la pantalla de configuración, después presiona LEFT o RIGHT para simplificar la selección de tu deportista y tu tabla.

Una vez que hayas terminado, selecciona 'Start' para empezar a jugar.

MODO TOUR COMPETITION

El modo Tour Competition es un evento que combina el salto de Big Air y la carrera por tiempo en línea recta Boarder Cross.

CÓMO JUGAR

- Selecciona 'Competition' en la pantalla de selección de modo.
- Selecciona 'New' para empezar una partida nueva.
- Para continuar con una partida anterior, selecciona 'Load'.
- Elige un personaje y una tabla en la pantalla de selección de personaje.

1ª ETAPA - BIG AIR

Realiza dos saltos grandes. Tu clasificación (entre 1.^a y 8.^a) se decidirá sumando las puntuaciones de ambos saltos.

La posición inicial se determina según la diferencia en el tiempo (en segundos) de la clasificación del salto de Big Air. La clasificación se mostrará tras tus saltos.

2ª ETAPA - BOARDER CROSS (CARRERA POR TIEMPO EN LÍNEA RECTA)

Se trata de una competición entre ocho deportistas. El orden inicial está determinado por la puntuación en el Big Air. El orden en el que se cruza la línea de meta determinará la clasificación final. Los puntos del modo Competition se calculan según tu posición al terminar la carrera. Cuando completes nueve rondas, el deportista con la mayor puntuación ganará.

Nota: Esta es una carrera por tiempo y no recibirás ninguna puntuación adicional por trucos o saltos.

PUNTUACIÓN DE COMPETICIÓN

La puntuación de competición está predeterminada en cada ronda. Si no consigues superar la puntuación de competición al final de la ronda, la partida terminará. Sin embargo, si consigues superar la puntuación de competición al principio de cada ronda, podrás seguir jugando sin importar tu clasificación.

Si se te acaba el tiempo (TIME UP), se te descalificará y recibirás 0 puntos. Si se acaba la partida, selecciona 'Retry' para empezar otra carrera a partir de la partida más reciente o 'Exit' para volver a la pantalla de título.

MODO FREESTYLE

FREESTYLE 1P (UN JUGADOR)

Si llegas a la meta en el tiempo pautado, superarás el nivel. El tiempo aumenta si superas el punto de control. Si el contador llega a 0, se acabará la partida. Hay cinco zonas para trucos en cada circuito. Si haces trucos en esas zonas, recibirás puntos. Hay tres clasificaciones en cada circuito: tiempo, velocidad y total.

Tiempo:	compite para conseguir el mejor tiempo.
Truco:	compite para conseguir la mejor puntuación en las zonas para trucos.
Total:	compite para conseguir la mejor puntuación total.

ESPECTRO

Guarda tu recorrido y compite contra ti mismo como un 'espectro'. Para crear al espectro:

- Primero tienes que llegar a la línea de meta.
- Una vez completado, selecciona 'Ghost Update'. Los datos se borrarán si no se actualizan.

ESPECTRO ACTIVADO/DESACTIVADO

Configura los ajustes si quieres que el espectro aparezca en pantalla. El espectro solo aparecerá en el circuito que has jugado. Para que aparezca en otro circuito, primero tendrás que completarlo para crear la información del espectro. Para desactivar al espectro, pulsa el botón SELECT.

MODO FREESTYLE TWO PLAYER

El modo dos jugadores a pantalla dividida solo se puede seleccionar en el modo estilo libre. Seleccionar 'Free Ride 2P' en la pantalla de selección de modo. Selecciona los personajes, las tablas y el circuito en la pantalla de selección de modo (podéis seleccionar el mismo personaje, pero no la misma ropa).

NORMAS

Impulso: compite para ver quién llega a la meta más rápido. Tu velocidad máxima aumenta por un tiempo si puntúas con trucos.

- | | |
|----------------|---|
| Tiempo: | compite por ver quién llega a la meta más rápido. Los trucos no cuentan. |
| Trucos: | compite por ver quién consigue la puntuación más alta haciendo trucos en las 5 zonas de trucos. |
| Total: | compite por ver quién consigue la puntuación total más alta. |

Handicap

Si activas el handicap, las habilidades del jugador que vaya perdiendo mejorarán por un tiempo, aumentando las probabilidades de alcanzar al competidor.

CAMBIAR LA PANTALLA DIVIDIDA

Pulsa el botón SELECT mientras juegas para cambiar la pantalla dividida de posición vertical (de arriba a abajo) a horizontal (de derecha a izquierda).

- Si seleccionas ¡RETIRE! mientras el juego está pausado durante la competición, el jugador seleccionado perderá.
- La clasificación de cada jugador se muestra después de la competición. En modo multijugador no puede rejugarse la partida ni activarse el espectro.

HALF PIPE

En el circuito de medio tubo competirás con tus trucos. Realiza tantos trucos como puedas hasta que alcances la meta. Cada truco puntuará en las siguientes categorías técnicas:

Maniobras estándar:	técnicas distintas de giros, como agarrar la tabla.
Rotaciones:	técnicas con giros.
Amplitud:	según la altura y velocidad.
Aterrizaje:	según la calidad del aterrizaje.
Reconocimiento técnico:	según la precisión.

Nota: La puntuación máxima que puedes recibir es de 10.

Consejo: tienes que alternar entre maniobras básicas y trucos que incluyan giros. Si no combinas los trucos, recibirás una penalización. Recuerda mantener el botón CROSS para terminar tus trucos. El personaje salta cuando sueltas el botón CROSS, no al pulsarlo. Cuanto más tiempo mantengas el botón CROSS con los correspondientes botones de dirección, más vueltas, giros y agarres podrás realizar, y más altura alcanzarás.

BIG AIR

En este modo, alcanzarás mucha altura y podrás realizar trucos increíbles. Hay dos modos de Big Air: Contest y Trick Master.

CONTEST

Tres saltos de Big Air distintos para practicar para el modo Competition.

MODO TRICK MASTER

Este modo es muy útil para practicar trucos. Necesitas realizar un truco antes de cada salto y tienes que ser preciso. Si no, tendrás que hacer el mismo truco hasta que te salga. Si consigues realizar el truco, obtendrás una bonificación por tiempo y podrás continuar con la siguiente maniobra. Hay tiempo límite, lo que significa que no podrás intentarlo todas las veces que quieras. Veamos hasta dónde llegas.

BOARD PARK

Este es un circuito pensado para que puedas practicar en una cuesta grande con muchos saltos y obstáculos. Algunos elementos te ayudarán a acostumbrarte a los controles básicos. Pulsa el botón SELECT para ver los controles. Elige una línea y piensa dónde podrías hacer saltos y trucos en el circuito.

OPCIONES

VOLUMEN

- BGM:** volumen de la música de fondo.
Voz: volumen de los personajes y el DJ.
SFX: volumen de los efectos especiales.

CLASIFICACIÓN

Muestra la mejor puntuación de todos los modos de juego.

GUARDADO AUTOMÁTICO

Selecciona 'On' para que la puntuación, las funciones ocultas y los niveles se guarden automáticamente.

EDITAR TABLA

Diseña tu propia tabla para las competiciones.

CÓMO HACER TRUCOS

SIN AGARRAR

- Shifty:** pulsa el botón L1 en mitad de un salto.
Shuffle: pulsa los botones L1 y L2 en mitad de un salto.

ROTACIÓN

Para poder realizar distintos giros (180°, 360°, 540°...) mantén el botón CROSS y presiona simultáneamente LEFT y RIGHT. El giro está determinado por la cantidad de tiempo durante la que pulses los botones. Suelta el botón CROSS, sigue manteniendo LEFT y RIGHT y una vez que el giro empiece, suéltalos.

VUeltas

Front Flip:

pulsa y mantén el botón CROSS, pulsa UP y después suelta el botón CROSS.

Back Flip:

pulsa y mantén el botón CROSS, pulsa DOWN y después suelta el botón CROSS.

CONTROLES PARA TRUCOS CON AGARRE

Lien Air: DOWN + R1

Indy Grab: UP + R2

Mute Grab: UP + R1

Stale Fish: DOWN + R2

Method: DOWN + L2

Nose Grab: UP, UP + R1

Tail Grab: DOWN, DOWN + R2

Indy Nosebone: UP + R2, L2

Tweak: DOWN + R1, L1

Stiffie: UP + R1, L2

Melancholy: DOWN + R1, L2



ЭКРАН ГОНКИ

Карта:	позиции райдеров на трассе.
Время:	оставшееся время.
Общее время:	прошедшее время.
Рекорд:	лучшее время.
Рейтинг:	ваш рейтинг.
Божья коровка:	число падений.
Скорость:	ваша скорость.
Соперник:	приближающийся соперник.

УПРАВЛЕНИЕ

ПРЫЖОК

Кнопка CROSS

Нажмите кнопку CROSS и отпустите, когда спортсмен присядет. Прыжок будет выполнен, когда вы отпустите кнопку CROSS, а не когда нажмете ее. Точно так же спортсмен должен подготовиться к выполнению сальто, разворотов, трюков и прыжков с трамплина. Чем дольше вы удерживаете нажатой кнопку CROSS, тем больше будет дистанция прыжка. Однако вы не сможете повернуть, пока удерживаете нажатой кнопку CROSS. Если потеряете скорость, попробуйте нажать и отпустить кнопку CROSS несколько раз.

ПОВОРОТ

LEFT/RIGHT

РЕЗКИЙ ПОВОРОТ

Кнопка SQUARE + LEFT/RIGHT

Если повернуть при нажатой кнопке SQUARE, вы существенно сбросите скорость, но это облегчит вам поворот. Рекомендуется для выполнения точных поворотов на высокой скорости.

ПЕРЕНОС ВЕСА

UP

Перенося вес тела и наклоняясь вперед, вы сможете скользить по горному склону, не подпрыгивая на кочках. Однако это не поможет вам набрать скорость.

ГРУППИРОВКА

DOWN

Присев и сгруппировавшись, вы уменьшите сопротивление воздуха и увеличите скорость до максимума. Но так будет труднее поворачивать.

СМЕНА СТОЙКИ

Кнопки L1/R1

Это можно сделать, если другие команды неэффективны. Поверните спортсмена на 180° и смените стандартную стойку на стойку спиной вперед – или наоборот. Этот прием пригодится, когда вы окажетесь в обратной стойке на жесткой доске для слалома.

ВЫБОР РАКУРСА

Кнопка TRIANGLE

Вы можете выбрать один из двух ракурсов камеры: BEHIND VIEW – вид от третьего лица из-за головы спортсмена, RIDER'S VIEW – вид от первого лица, камера показывает то, что видит ваш спортсмен. Во время гонки вы можете в любой момент переключаться между этими ракурсами, нажимая кнопку TRIANGLE.

СКОЛЬЖЕНИЕ ПО РЕЙЛУ (ГРИНД)

Находясь на узком рейле, нажмите кнопку R1 или кнопку L1, чтобы управлять положением корпуса спортсмена во время скольжения, когда доска расположена горизонтально. Любая ошибка приведет к падению. Нажмите кнопку R1 или кнопку L1 еще раз, чтобы вернуться к обычному катанию.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Если вашего спортсмена толкнули и он начал падать, попробуйте нажимать кнопки направлений в ту сторону, откуда вас толкнули, чтобы восстановить равновесие.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

СОРЕВНОВАНИЕ

Этот режим для одного игрока включает в себя прыжки с трамплина (биг эйр) и гонку на время (борд-кросс). Вы будете соревноваться с восьмью другими райдерами.

ХАФПАЙП

Одиночный режим, в котором вы будете выполнять трюки в полутрубе. Оценивается высота прыжков, сложность трюков, повороты, разнообразие трюков и приземление.

ФРИСТАЙЛ

В режиме фристайла можно играть одному или соревноваться с другим игроком на разделенном экране.

БИГ ЭЙР (ТРАМПЛИН)

В этом режиме трюки на сноуборде выполняются в прыжке с большого трамплина. Также в этом режиме можно тренироваться, отработывая трюки. Освоив их, переходите к испытаниям в режиме «Мастер трюков».

СНОУБОРД-ПАРК

Это трасса, по которой можно кататься в свое удовольствие. Здесь вы будете оттачивать свой неповторимый стиль катания.

ПАРАМЕТРЫ

Настройка параметров игры, таких как автосохранение, звук/громкость и настройка доски.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

РАЙДЕР

В начале игры вам доступно четыре персонажа на выбор. У каждого из них свои сильные и слабые стороны.

ДОСКИ

Выберите доску одного из трех типов: для фристайла, универсальную или жесткую. У вас будет на выбор по три доски каждого типа, со своими преимуществами и недостатками.

Фристайл

Очень стабильная и легко управляемая доска. Рекомендуются для новичков. Но на такой доске не удастся развить очень большую скорость. Зато выполнять на ней трюки – одно удовольствие!

Универсальная

У хорошей универсальной доски достаточно высокие и скоростные характеристики, и стабильность. Такая доска подойдет и для трюков, и для скоростного катания.

Жесткая

Очень быстрая доска. Но быстро поворачивать на ней не так уж просто, и она не отличается стабильностью. Если вы на этой доске перейдете в позицию «спиной вперед», то быстро потеряете скорость.

Выбрав тип доски, вы перейдете к выбору ее оформления, которое никак не влияет на технические характеристики доски.

ТРАССА

Выберите трассу для соревнований (если доступно). Нажмите кнопку DOWN для просмотра рейтинга трасс (кроме режима чемпионата и фристайла для 2 игроков). Нажмите кнопку TRIANGLE или кнопку CIRCLE, чтобы вернуться на предыдущий экран.

ЗВУК

Нажимайте LEFT и RIGHT для настройки параметров звука. В режиме чемпионата настройка звука и музыки недоступна.

БЫСТРЫЙ ВЫБОР

Нажмите и удерживайте кнопку R1 на экране настройки, затем нажмите LEFT или RIGHT, чтобы упростить выбор райдера и доски.

А затем выберите «Старт», чтобы начать игру!

ЧЕМПИОНАТ

Чемпионат – это комплекс соревнований, включающий в себя прыжки с трамплина и гонку на время – борд-кросс.

КАК ИГРАТЬ

- Выберите режим «Соревнование» на экране выбора режима.
- Выберите «Новая игра», чтобы начать новую игру.
- Если хотите продолжить сохраненную игру, выберите «Загрузить».
- Выберите персонажа и доску на экране выбора персонажа.

1-Й ЭТАП – БИГ ЭЙР

Выполните 2 прыжка с трамплина. Результат этих двух прыжков определит ваш рейтинг (1 – 8).

На стартовую позицию влияет время (в секундах), которое определяется разницей счета за прыжки с трамплина. Рейтинг отображается после выполнения первого и второго прыжка.

2-Й ЭТАП – БОРД-КРОСС (ГОНКА НА ВРЕМЯ)

В этом соревновании участвует восемь райдеров. Порядок старта определяется по результатам прыжков с трамплина на этапе «Биг Эйр». Окончательный рейтинг определяется по очередности пересечения финишной черты. Очки соревнования назначаются в соответствии с позицией на финише. Победителем становится райдер с максимальным числом очков по итогам девяти раундов.

Примечание: это гонка на скорость, в ней не назначаются дополнительные очки за трюки и прыжки.

ПОРОГОВОЕ ЧИСЛО ОЧКОВ

В каждом раунде назначается пороговое число очков. Если вы наберете в этом раунде меньше порогового числа очков, игра для вас закончится. Но если у вас на начало раунда было больше порогового числа очков, вы пройдете в следующий раунд независимо от ваших результатов в этом раунде.

Если вы не успеете пройти раунд за отведенное время, вы будете дисквалифицированы и получите 0 очков. Если игра закончилась, выберите либо «Еще раз», чтобы продолжить игру с последнего сохранения, либо «Выход», чтобы вернуться в главное меню.

ФРИСТАЙЛ

ФРИСТАЙЛ 1И (ОДИН ИГРОК)

Выполнив задачу за отведенное время, вы переходите на следующий уровень. При прохождении контрольных точек время продлевается. Когда оставшееся время будет равно 0, игра закончится. На каждой трассе есть пять участков для выполнения трюков. Выполняя трюки на этих участках, вы получаете очки. На каждой трассе вы получаете три рейтинга: за время, скорость и общий счет.

Время: чем быстрее, тем лучше.

Трюки: наберите максимальное число очков на участках для трюков.

Общий: счет: складывается из очков за время и трюки.

ПРИЗРАК

Сохраните свое прохождение трассы и потом соревнуйтесь со своим «призраком». Чтобы создать данные «призрака»:

- Пройдите трассу от старта до финиша.
- После финиша выберите «Обновить призрака». Новые данные будут записаны поверх старых.

ПРИЗРАК ВКЛ/ВЫКЛ

Выберите, хотите ли вы, чтобы на экране отображался призрачный райдер. «Призрак» появляется только на трассе, на которой были записаны эти данные. Чтобы «призрак» появился на другой трассе, вам нужно проехать по ней и записать данные «призрака». Чтобы «призрак» не отображался, нажмите кнопку SELECT, когда он появится на трассе.

ФРИСТАЙЛ 2И (ДВА ИГРОКА)

Играть вдвоем на разделенном экране можно только в режиме фристайла. Выберите на экране выбора режима «Фристайл 2И». Также выберите персонажей, доски и трассу – оба игрока могут выбрать одного и того же персонажа, но одежда будет разной.

ПРАВИЛА

Усилитель: постарайтесь прийти к финишу первым. При получении очков за трюки ваша максимальная скорость увеличивается на определенное время, в зависимости от счета.

- Время:** постарайтесь прийти к финишу как можно быстрее. Трюки не имеют значения.
- Трюки:** старайтесь набрать как можно больше очков за выполнение трюков на пяти трюковых участках трассы.
- Общий счет:** учитывается и время прохождения трассы, и очки за трюки.

Гандикап

Если включить гандикап, характеристики более слабого соперника немного улучшатся, чтобы у обоих участников состязания был шанс победить.

РАЗДЕЛЕННЫЙ ЭКРАН

Нажмите кнопку SELECT во время игры, чтобы изменить компоновку разделенного экрана с вертикальной (вверху и внизу) на горизонтальную (справа и слева).

- Если во время паузы в соревновании на разделенном экране выбрать «СОЙТИ С ДИСТАНЦИИ», вы проиграете.
- По окончании соревнования на экране отображаются рейтинги каждого игрока. В режиме для двух игроков нет возможности просмотреть повтор или траекторию «призрака».

ХАФПАЙП

Хафпайп – это трасса в форме желоба, для выполнения трюков. Старайтесь выполнить как можно больше трюков в каждом заезде. Трюки оцениваются по пяти характеристикам:

Стандартные маневры:	технические приемы помимо вращения, например захваты.
Вращение:	техника выполнения вращения.
Амплитуда:	высота прыжков и скорость.
Приземление:	чистота выполнения приземления.
Техника исполнения:	точность и аккуратность.

Примечание: за каждую характеристику можно получить до 10 очков.

Совет: чередуйте стандартные маневры и трюки с вращением. Если не чередовать трюки, это плохо скажется на вашем итоговом счете. Удерживайте нажатой кнопку CROSS, чтобы подготовиться к выполнению трюков. Прыжок будет выполнен, когда вы отпустите кнопку CROSS, а не когда нажмете ее. Чем дольше удерживать нажатой кнопку CROSS вместе с соответствующими кнопками направления, тем больше можно будет выполнить сальто, поворотов, прыжков в высоту и захватов.

БИГ ЭЙР (ТРАМПЛИН)

В этом режиме выполняются безумные трюки в прыжке с огромного трамплина. Есть два вида соревнований по прыжкам с трамплина: «Состязание» и «Мастер трюков».

СОСТЯЗАНИЕ

Вы сможете отработать три вида прыжков с трамплина и трюки, чтобы подготовиться к соревнованиям.

МАСТЕР ТРЮКОВ

В этом режиме удобнее всего тренироваться в выполнении трюков. Перед каждым прыжком предлагается трюк, и вы должны выполнить его как можно лучше. Если не получится сразу – вам придется повторять тот же самый трюк, пока вы не сможете выполнить его идеально. За успешное выполнение трюка вы получаете бонус в виде времени и можете перейти к следующему трюку. На этой трассе действует ограничение по времени, а значит, постоянные ошибки при выполнении трюков не будут продолжаться вечно. Посмотрим, далеко ли вам удастся проехать по этому склону.

СНОУБОРД-ПАРК

Эта трасса предназначена для свободного катания по широкому склону со множеством препятствий и трамплинов для прыжков. Дополнительные функции помогут вам освоить базовые команды управления. Нажмите кнопку SELECT для просмотра команд. Выберите траекторию и подумайте, в каких местах трассы будет удобно выполнять трюки и прыжки.

ПАРАМЕТРЫ

ГРОМКОСТЬ

- Фоновая музыка:** громкость фоновой музыки.
Голос: громкость речи персонажей и комментатора.
Эффекты: громкость звуковых эффектов.

РЕЙТИНГ

Рекорды во всех режимах игры.

АВТОСОХРАНЕНИЕ

Если включить автосохранение, ваши результаты, скрытые функции и уровни будут сохраняться автоматически.

ОФОРМЛЕНИЕ ДОСКИ

Вы можете изменить внешний вид своих досок.

КАК ВЫПОЛНЯТЬ РЮКИ

БЕЗ ЗАХВАТОВ

- Со скольжением:** во время прыжка нажмите кнопку L1.
C переступанием: во время прыжка нажмите кнопки L1 и L2.

ВРАЩЕНИЕ

Чтобы выполнить вращение на 180°, 360°, 540° и т. п., нажмите и удерживайте кнопку CROSS, и одновременно нажмите кнопки LEFT и RIGHT. Длительность вращения зависит от длительности нажатия всех этих кнопок. Вы можете отпустить кнопку CROSS, как только начнется вращение, продолжая удерживать нажатыми кнопки LEFT и RIGHT.

САЛЬТО

Сальто вперед:

нажмите и удерживайте кнопку CROSS, а затем нажмите кнопку UP и отпустите кнопку CROSS.

Сальто назад:

нажмите и удерживайте кнопку CROSS, а затем нажмите кнопку DOWN и отпустите кнопку CROSS.

ТРЮКИ С ЗАХВАТАМИ (ГРЭБЫ)

Lien Air: DOWN + R1

Indy Grab: UP + R2

Mute Grab: UP + R1

Stale Fish: DOWN + R2

Method: DOWN + L2

Nose Grab: UP, UP + R1

Tail Grab: DOWN, DOWN + R2

Indy Nosebone: UP + R2, L2

Tweak: DOWN + R1, L1

Stiffie: UP + R1, L2

Melancholy: DOWN + R1, L2



HET RACESCHERM

Map:	geeft je huidige positie op de piste en die van je rivaal weer.
Tijd:	resterende tijd.
Totale tijd:	verstreken tijd.
Record:	huidig record.
Score:	huidige score.
Lieveheersbeestje:	aantal botsingen.
Snelheid:	huidige snelheid.
Rivaal:	naderende boarder.

HET DRAAIT ALLEMAAL OM CONTROLE

SPRINGEN

CROSS-toets

Druk op de CROSS-toets en laat los wanneer de boarder hurkt. De boarder springt wanneer je de CROSS-toets loslaat, niet wanneer je hem indrukt. Zo kun je de boarder voorbereiden op salto's, draaibewegingen, trucs en 'Big Air'. Hoe langer je de CROSS-toets ingedrukt houdt, hoe verder je springt. Je kan echter niet draaien wanneer je de CROSS-toets ingedrukt houdt. Druk, als je langzamer gaat, de CROSS-toets meerdere keren achter elkaar in.

DRAAIEN

LEFT/RIGHT

SCHERPE DRAAI

SQUARE-toets + LEFT/RIGHT

Als je draait terwijl je de SQUARE-toets indrukt, verlies je veel snelheid, maar kun je gemakkelijker draaien. Dit is handig om te voorkomen dat je valt wanneer je bij hoge snelheden wilt draaien.

GEWICHT VERPLAATSEN UP

Dit is een techniek waarbij je je gewicht verplaatst en voorover leunt om te voorkomen dat je stuitert wanneer je over moguls (hobbels in de skipiste) gaat. Je kunt echter niet versnellen met deze techniek.

HURKEN

DOWN

Door te hurken verminder je de luchtweerstand en verhoog je je maximumsnelheid. Het wordt echter moeilijker om bochten te maken.

OMDRAAIEN

L1/R1-toetsen

Je kunt dit alleen doen wanneer je geen andere toetsen gebruikt. Draai de boarder 180° graden en ga van de standaardhouding naar Fakie (achterstevoren) of vice versa. Dit is handig als je met een alpineboard vast komt te zitten in de Fakie-houding.

WEERGAVE SELECTEREN TRIANGLE-toets

Je kunt uit twee weergaven kiezen tijdens de wedstrijd. 'ACHERAANZICHT' waarbij je de piste ziet van achter de boarder, of 'BOARDERAANZICHT' waarbij je ziet wat de boarder ziet. Dit noemen we ook wel 'first-person view'. Je kunt op elk moment tijdens de wedstrijd tussen deze weergaven schakelen door op de TRIANGLE-toets te drukken.

RAIL SLIDE (GRIND)

Wanneer je een smalle rail tegenkomt, druk je op de R1-toets of de L1-toets om de houding van de boarder horizontaal te balanceren. Als je een fout maakt, mislukt de rail slide. Druk nogmaals op de R1- of L1-toets om weer normaal te snowboarden.

BOTSEN

Botsen andere boarders steeds tegen je aan en val je daardoor om? Gebruik de richtingstoetsen en druk in de richting van degene die tegen je aan botst. Zo blijf je in balans.

MODUS SELECTEREN

COMPETITION MODE

Deze singleplayer-modus combineert een Big Air-evenement en getimed Boarder Cross-wedstrijd. Je hebt in deze modus acht tegenstanders.

HALF PIPE

In deze singleplayer-modus voer je trucs uit in een halfpipe. Je krijgt punten op basis van de hoogte die je behaalt, de complexiteit van je trucs, hoeveel je draait, de variatie en je landing.

FREESTYLE

In de Freestyle-modus speel je alleen of neem je het op tegen een andere speler op een gesplitst scherm.

BIG AIR

In deze modus voer je trucs uit tijdens een enorme sprong. Dit is een goede manier om trucs te oefenen. Als je de trucs onder de knie hebt, kun je de modus Trick Master proberen.

BOARD PARK

Op deze piste kun je snowboarden zoals jij wilt. Hier kun je je eigen boarding-stijl ontwikkelen.

OPTIONS (opties)

Hier kun je verschillende game-opties instellen, zoals Auto Save, Sound/Volume en Board Edit.

PERSONAGE SELECTEREN

BOARDER

Wanneer je de game start, kun je uit vier verschillende personages kiezen. Elk personage heeft sterke en zwakke punten.

BOARDS

Je kunt uit drie verschillende typen board kiezen: Freestyle, All-Around of Alpine. Van elk type zijn drie verschillende boards beschikbaar met sterke en zwakke punten.

Freestyle

Bijzonder stabiel en eenvoudig te besturen. Dit type board is ideaal voor beginners. De maximumsnelheid is echter vrij laag. Dit is het beste board als je trucs wilt uitvoeren.

All-Around

Een goede allrounder zonder zwaartepunt bij stabiliteit of snelheid. Het is een gemiddeld board dat geschikt is voor zowel snelheid als trucs.

Alpine

Geweldige maximumsnelheid. Het is echter moeilijk om te draaien en het board is niet erg stabiel. Als je in de Fakie-houding gaat staan op dit board, neemt je snelheid in rap tempo af.

Wanneer je het type board hebt geselecteerd, word je gevraagd het ontwerp te kiezen. De prestaties zijn voor elk ontwerp hetzelfde.

COURSE

Selecteer, indien van toepassing, een piste voor de wedstrijd. Druk op DOWN om de scores van de piste te bekijken (niet in Tour Competition- en Freestyle 2P-modus). Druk op de TRIANGLE-toets of de CIRCLE-toets om terug te gaan naar het vorige scherm.

SOUND

Druk op LEFT en RIGHT om de geluidsinstellingen aan te passen. Je kunt het geluid of de muziek voor de Tour Competition-modus niet wijzigen.

QUICK DEFAULT

Houd de R1-toets ingedrukt op het instellingenschermbild en druk op LEFT of RIGHT om eenvoudig je boarder en board te selecteren.

Wanneer je klaar bent, selecteer je Start om het spel te starten!

TOUR COMPETITION-MODUS

De Tour Competition-modus is een combinatie van de Big Air-jump en getimed Boarder Cross-wedstrijd.

SPELEN

- Selecteer 'Competition' in het scherm voor modusselectie.
- Selecteer 'New' om een nieuw spel te starten.
- Als je een eerder opgeslagen spel wilt hervatten, selecteer je 'Load'.
- Selecteer een personage en board in het scherm voor personageselectie.

EERSTE FASE - BIG AIR

Voer twee Big Air-sprongen uit. Je positie (eerste - achtste) wordt bepaald door de scores van beide sprongen bij elkaar op te tellen.

Je startpositie wordt bepaald door je tijd (in seconden) die op zijn beurt weer wordt berekend op basis van het verschil in score bij de Big Air-sprong. Na je eerste en tweede sprong worden de posities weergegeven.

TWEDE FASE - BOARDER CROSS (GETIMEDE WEDSTRIJD)

Dit is een wedstrijd met acht tegenstanders. De startposities worden bepaald door de scores in het Big Air-gedeelte. De uiteindelijke scores worden bepaald op basis van de volgorde waarin de deelnemers over de eindstreep komen. Je verzamelt punten in de Competition-modus op basis van je eindpositie. Nadat je negen rondes hebt voltooid, wordt de boarder met de meeste punten uitgeroepen tot winnaar.

Opmerking: dit is een normale wedstrijd, dus je krijgt geen extra punten voor trucs en sprongen.

COMP CLEAR POINTS

Comp Clear Points worden elke ronde vooraf bepaald. Als je onder het aantal Comp Clear Points bent gebleven aan het einde van een ronde, is het game over. Als je aan het begin van elke ronde echter al meer Comp Clear Points hebt verzameld dan nodig, kun je ongeacht je positie doorgaan.

Als je niet klaar bent voordat de tijd om is (TIME UP), wordt je gediskwalificeerd en krijg je geen punten. Als het spel voorbij is, kun je 'Retry' selecteren om een wedstrijd te starten tijdens de laatste opgeslagen ronde, of 'Exit' om terug te gaan naar het titelscherm.

FREESTYLE-MODUS

FREESTYLE MET EEN SPELER

Als je het doel binnen de tijdslimiet bereikt, speel je het level uit. De tijd wordt verlengd als je langs het checkpoint komt. Als de tijd terugloopt naar 0, is het game over. Op elke piste vind je vijf gebieden waar je trucs kunt uitvoeren. Als je binnen deze gebieden een truc uitvoert, krijg je er een cijfer voor en verdien je punten. Er zijn drie soorten beoordeling op elke piste: Time, Speed en Total.

- Time:** probeer de snelste tijd te halen.
- Trick:** probeer in totaal de meeste punten te halen binnen de gebieden voor trucs.
- Total:** probeer in totaal de meeste punten te halen voor je tijd en trucs.

GEEST

Sla je afdaling op en probeer je eigen 'geest' te verslaan op basis van gegevens van vorige afdalingen. Ga als volgt te werk om 'geestgegevens' te maken:

- Race allereerst naar de eindstreep.
- Nadat je de eindstreep hebt bereikt, selecteer je 'Ghost Update'. De gegevens worden verwijderd als je ze niet bijwerkt.

GEEST UIT/AAN

Stel in of je de geest van je vorige afdaling wilt zien op het scherm. De geest wordt alleen weergegeven op de pisten waarop zijn afdaling plaatsvond. Als je een geest wil weergeven op een andere piste, moet je die piste eerst zelf uitspelen en zo de geestgegevens maken. Je laat de geest verdwijnen door op de SELECT-toets te drukken terwijl de geest bezig is met zijn afdaling.

FREESTYLE MET TWEE SPELERS

Je kunt de modus met gesplitst scherm voor twee spelers alleen selecteren in de Freestyle-modus. Selecteer 'Free Ride 2P' in het scherm voor modusselectie. Selecteer de personages, boards en piste in het scherm voor modusselectie. Jullie kunnen beide hetzelfde personage selecteren, maar niet dezelfde kleding.

REGELS

Boost: kijk wie van jullie als eerste de eindstreep weet te bereiken. Als je een punt scoort voor een truc, wordt je maximumsnelheid tijdelijk verhoogd. Hoe lang is afhankelijk van je score.

- Time:** probeer als eerste de eindstreep te bereiken.
Trucs worden niet meegeteld.
- Truc:** probeer in totaal de meeste punten te halen voor de trucs die je in de vijf hiervoor bedoelde gebieden uitvoert.
- Total:** probeer in totaal de meeste punten te behalen voor je tijd en je trucs.

Handicap

Als je de handicap inschakelt, worden de vaardigheden van de speler die achter staat tijdelijk verbeterd. Zo wordt de kans op een spannende wedstrijd groter.

GESPLITST SCHERM WIJZIGEN

Druk tijdens het spel op de SELECT-toets om de indeling van het gesplitst scherm te wijzigen van verticaal (boven elkaar) naar horizontaal (naast elkaar).

- Als je 'RETIRE' selecteert wanneer het spel is gepauzeerd tijdens de wedstrijd, verliest de geselecteerde speler.
- De positie van elke speler wordt na de wedstrijd weergegeven. In de modus met twee spelers zijn er geen herhalingssscherm en geest beschikbaar.

HALF PIPE

Op de halfpipe gebruik je je trucs om punten te behalen tijdens de wedstrijd. Voer zoveel mogelijk trucs uit tot je het doel bereikt. Elke truc geeft je de kans om punten te behalen in de volgende vijf technische categorieën:

Standard

- Manoeuvres:** technieken waarbij je niet draait, zoals je board vasthouden.
- Rotation:** technieken waarbij je draait.
- Amplitude:** hoogte en snelheid.
- Landing:** hoe perfect de landing is.
- Technical Merit:** nauwkeurigheid.

Opmerking: de maximale score die je kunt krijgen per vaardigheid is tien punten.

Tip: wissel trucs in de categorieën Standard Manoeuvres en Rotation af. Als je steeds hetzelfde type trucs uitvoert, krijg je minder punten. Vergeet niet om de CROSS-toets ingedrukt te houden om je voor te bereiden op je trucs. Het personage springt wanneer je de CROSS-toets loslaat, niet wanneer je hem indrukt. Des te langer je de CROSS-toets en de betreffende richtingstoets(en) ingedrukt houdt, des te meer salto's, draaien, hoogte en trucs waarbij je je board vastpakt, mogelijk zijn.

BIG AIR

In deze modus maak je een enorme sprong en kun je geweldige trucs uitvoeren. Er zijn twee soorten Big Air-evenementen: Contest en Trick Master.

CONTEST

In deze modus heb je drie verschillende Big Air-sprongen om Big Air-trucs te oefenen voor de Competition-modus.

TRICK MASTER-MODUS

Deze modus is ideaal om trucs te oefenen. Voor elke jump wordt een truc opgegeven. Het is aan jou om deze zo nauwkeurig mogelijk uit te voeren. Anders moet je dezelfde truc steeds opnieuw doen, tot je hem goed uitvoert. Als je de opgegeven truc goed uitvoert, krijg je een tijdsbonus en kun je de volgende truc gaan oefenen. Er geldt een tijdslimiet voor deze piste, dus je kunt je trucs maar een beperkt aantal keer proberen. Hoe ver kun jij de helling afgaan?

BOARD PARK

Deze piste is zo ontworpen dat je vrij kunt snowboarden op een grote helling met allerlei obstakels en sprongen. Er zijn allerlei voorwerpen neergezet zodat je kunt wennen aan de basisbesturing. Druk op de SELECT-toets om de besturing te bekijken. Kies een route en zoek een plek op de piste waar je trucs en sprongen kunt uitvoeren.

OPTIONS (opties)

VOLUME

- BGM:** volume van de achtergrondmuziek.
Voice: volume van de personages en de DJ.
SFX: volume van de geluidseffecten.

RANKING

Bekijk de records voor alle spelmodi.

AUTO SAVE

Selecteer 'On' om je scores, verborgen elementen en opgeslagen levels automatisch op te slaan.

BOARD EDIT

Ontwerp je eigen board en gebruik deze vervolgens op de pistes.

TRUCS UITVOEREN

ZONDER BOARD VASTPAKKEN

- Shifty:** druk op de L1-toets terwijl je springt.
Shuffle: druk op de L1- en L2-toetsen terwijl je springt.

DRAAIEN

Als je een draai van 180°, 360°, 540°, enz. wilt maken, houd je de CROSS-toets ingedrukt en druk je tegelijkertijd op LEFT en RIGHT. Hoe ver je draait, is afhankelijk van hoe lang je de toetsen ingedrukt houdt. Laat de CROSS-toets los en houd LEFT en RIGHT ingedrukt. Wanneer je begint met draaien, kun je de toetsen loslaten.

SALTO'S

Front Flip:

houd de CROSS-toets ingedrukt, druk op UP en laat vervolgens de CROSS-toets los.

Back Flip:

houd de CROSS-toets ingedrukt, druk op DOWN en laat vervolgens de CROSS-toets los.

TRUCS MET BOARD VASTPAKKEN

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2

EKRAN WYŚCIGU

Mapa:	wskazuje Twoją aktualną pozycję oraz pozycję przeciwnika na trasie.
Czas:	pozostały czas.
Łączny czas:	całkowity czas, jaki upłynął.
Rekord:	aktualny rekord.
Ranking:	aktualny ranking.
Biedronka:	liczba upadków.
Prędkość:	aktualna prędkość.
Snowboardzista-rywal:	zbliżający się snowboardzista.

NAJWAŻNIEJSZA JEST KONTROLA

SKOK

przycisk CROSS

Naciśnij przycisk CROSS i zwolnij go, gdy snowboardzista przykucnie. Snowboardzista skoczy w momencie, gdy zwolnisz przycisk CROSS, a nie od razu po jego naciśnięciu. Działa to w ten sposób, by umożliwić wykonywanie ewolucji, obrotów i trików oraz dalekich skoków w trybie „Big Air”. Im dłużej przytrzymasz przycisk CROSS, tym większa będzie odległość, na jaką skoczysz. Jednak w czasie przytrzymywania przycisku CROSS nie można skręcać. Gdy tracisz prędkość, spróbuj nieprzerwanie naciskać i zwalniać przycisk CROSS.

SKRĘT

LEFT/RIGHT

OSTRY SKRĘT

przycisk SQUARE + LEFT/RIGHT

Jeśli skreścisz, jednocześnie naciskając przycisk SQUARE, Twoja prędkość znacznie spadnie, ale pozwoli to na łatwiejsze wykonanie skrętu. To zalecane działanie, aby wykonać ten manewr prawidłowo, gdy skreścisz przy dużej prędkości.

PRZENOSZENIE CIĘŻARU CIAŁA

UP

Jest to technika, która pozwala jeździć bez podskakiwania na muldach (wybojach na stokach narciarskich), poprzez przenoszenie ciężaru ciała i pochylenie się do przodu. Jednak wykonując ten manewr, nie nabierzesz większej prędkości.

POZYCJA KUCZNA

DOWN

Kucanie zmniejsza opór powietrza i zwiększa Twoją maksymalną prędkość. Jednak w tej pozycji wykonywanie skrętów staje się trudniejsze.

ZMIANA POZYCJI

przyciski L1/R1

Można to zrobić tylko wtedy, gdy inne polecenia nie są aktywne. Obróć snowboardzistę o 180° i przejdź ze standardowej pozycji do jazdy tyłem lub odwrotnie. Jest to wygodne rozwiązanie, pozwalające na powrót do standardowej pozycji, gdy masz z tym problem podczas jazdy tyłem na desce alpejskiej.

WYBÓR WIDOKU

przycisk TRIANGLE

Podczas wyścigu możesz wybrać jeden z dwóch dostępnych widoków. „WIDOK ZZA PLECÓW”, czyli opcję oferującą widok zza snowboardzisty lub „WIDOK Z PERSPEKTYWY POSTACI”, w którym widzisz wszystko oczami snowboardzisty lub z perspektywy pierwszej osoby. Możesz przełączać się pomiędzy tymi ekranami w dowolnych momentach podczas wyścigu, naciskając przycisk TRIANGLE.

JAZDA PO BALUSTRADZIE (ŚLIZG)

Gdy wjedziesz na wąską balustradę, naciśnij przycisk R1 lub L1, aby balansować ciałem snowboardzisty jadącego na desce ustawionej w pozycji poziomej. Jeśli popełnisz błąd, upadniesz. Jeszcze raz naciśnij przycisk R1 lub L1, aby wrócić do normalnego trybu jazdy.

POPYCHANIE

Jeśli Twoja postać jest popychana przez innych snowboardzistów i ciągle się przewraca, spróbuj naciskać przyciski kierunków, wybierając kierunek przeciwny do strony, w którą Twoja postać jest popychana, aby odzyskać równowagę.

WYBÓR TRYBU

TRYB ZAWODÓW

Ten tryb dla jednego gracza łączy w sobie dwa rodzaje zawodów: Big Air oraz tradycyjny wyścig Boarder Cross. W tym trybie będziesz rywalizować z ośmioma innymi zawodnikami.

HALF PIPE

W tym jednoosobowym trybie gry wykonujesz triki na rampie. Punkty przyznawane są za wysokość skoków, złożoność trików, ich różnorodność, obroty i lądowania.

FREESTYLE

W trybie Freestyle możesz grać samodzielnie lub rywalizować z innym graczem na podzielonym ekranie.

BIG AIR

To tryb, w którym wykonujesz triki podczas bardzo wysokiego skoku. Możesz również wykorzystać ten tryb do ćwiczenia trików. Gdy nabierzesz wprawy, podejmij wyzwanie i uruchom tryb Trick Master Mode.

BOARD PARK

To trasa, na której możesz jeździć tak, jak chcesz. W tym trybie możesz wypracować własny styl jazdy.

OPCJE

Ustaw różne opcje gry, takie jak automatyczne zapisywanie, dźwięk/głośność i edycja deski.

WYBÓR POSTACI

SNOWBOARDZISTA

Po rozpoczęciu gry możesz wybrać jedną z czterech postaci. Każda z nich ma swoje mocne i słabe strony.

DESKI

Wybierz jedną z trzech dostępnych rodzajów desek: typ Freestyle, uniwersalną lub alpejską. Każdy rodzaj obejmuje trzy różne deski o odmiennych mocnych i słabych stronach.

Freestyle

Bardzo stabilna i łatwa do kontrolowania. Ten rodzaj jest zalecany dla początkujących. Jednak oferowana przez nią prędkość maksymalna jest dość niska. To najlepsza deska do wykonywania trików.

Uniwersalna

Dobra deska uniwersalna nie zapewnia wyjątkowej stabilności ani szybkości. Świetnie nadaje się zarówno do szybkiej jazdy, jak i do wykonywania sztuczek.

Alpejska

Oferuje doskonałą szybkość. Trudno jest jednak wykonywać na niej szybkie skręty i nie jest zbyt stabilna. Jeśli przejdziesz do jazdy tyłem na tej desce, Twoja prędkość bardzo szybko spadnie.

Gdy wybierzesz rodzaj deski, zostanie wyświetlony monit o wybraniu jej wzoru – cechy deski i zapewniane przez nią możliwości nie są zależne od jej wyglądu.

TRASA

Wybierz trasę, na której będziesz rywalizować (jeśli jest ona wymagana). Naciśnij przycisk DOWN, aby wyświetlić ekran z rankingiem danej trasy (nie dotyczy trybu Tour Competition oraz Freestyle 2G). Naciśnij przycisk TRIANGLE lub przycisk CIRCLE, aby powrócić do poprzedniego ekranu.

DŹWIĘK

Naciskaj przyciski LEWO i PRAWO, aby dostosować ustawienia dźwięku. Nie można regulować dźwięku ani muzyki w trybie Tour Competition.

SZYBKĄ DOMYŚLNA GRA

Naciśnij i przytrzymaj przycisk R1 podczas wyświetlania ekranu konfiguracji, a następnie naciśnij przycisk LEWO lub PRAWO, aby uprościć wybór snowboardzisty i deski.

Po dokonaniu wyboru wybierz opcję „Start”, aby rozpocząć grę!

TRYB TOUR COMPETITION

Tryb Tour Competition to połączenie dwóch wydarzeń: skoków wykonywanych w ramach Big Air oraz tradycyjnego wyścigu – Boarder Cross.

JAK GRAĆ

- Na ekranie wyboru trybu wybierz opcję „Zawody”.
- Wybierz opcję „Nowa gra”, aby rozpocząć nową grę.
- Aby wznowić wcześniej zapisaną grę, wybierz opcję „Wczytaj grę”.
- Wybierz postać i deskę na ekranie wyboru postaci.

ETAP 1 – BIG AIR

Wykonaj dwa wysokie skoki w powietrze. Zajęte przez Ciebie miejsce (1-8) zostanie określone poprzez dodanie wyników z obu skoków.

Pozycja startowa jest przesunięta o czas (w sekundach) ustalony na podstawie różnicy w wyniku w skoku Big Air. Po pierwszym i drugim skoku zostanie wyświetlony ranking.

ETAP 2 – BOARDER CROSS (WYŚCIG NA CZAS)

To rywalizacja, w której udział bierze ośmiu zawodników. Zaczynasz w kolejności określonej poprzez wydarzenie Big Air. Ostateczny ranking jest zależny od kolejności, w jakiej zawodnicy przekraczają linię mety. Punkty w trybie zawodów

są gromadzone na podstawie pozycji na mecie. Po ukończeniu dziewięciu rund snowboardzista z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Uwaga: są to zwykle wyścigi, dlatego nie otrzymasz dodatkowych punktów za wykonywanie skoków z trikami.

MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW

Minimalna liczba punktów jest z góry określona dla każdej rundy. Jeśli nie zdobędziesz minimalnej liczby punktów przed końcem rundy, gra się kończy. Z drugiej strony, jeśli już na początku każdej rundy przekroczysz ten próg punktowy, możesz kontynuować grę bez względu na Twoją pozycję w rankingu.

Jeśli skończy Ci się czas (KONIEC CZASU), czeka Cię dyskwalifikacja. Otrzymasz wówczas 0 punktów. Jeśli gra się skończy, wybierz opcję „Spróbuj ponownie”, aby rozpocząć wyścig na ostatnio zapisanej trasie, lub opcję „Wyjście”, aby powrócić do ekranu tytułowego.

TRYB FREESTYLE

FREESTYLE 1G (JEDEN GRACZ)

Jeśli osiągniesz cel w wyznaczonym czasie, ukończysz dany poziom. Czas jest zwiększany w momencie przekroczenia punktu kontrolnego. Jeśli czas dojdzie do 0, gra się kończy. Na każdej trasie znajduje się pięć obszarów do wykonywania trików. Po wykonaniu trików w tych obszarach Twoja postać zostanie oznaczona, a Ty otrzymasz punkty. Na każdej trasie są dostępne trzy rankingi: czas, prędkość i łączny wynik.

Czas:

rywalizacja o najlepszy czas.

Triki:

rywalizacja o najwyższą łączną liczbę punktów, zdobywanych w obszarach do wykonywania trików.

Łączna liczba punktów:

rywalizacja o najwyższą łączną liczbę punktów, przyznawanych za czas przejazdu i triki.

GHOST

Zapisz swój przejazd, a następnie postaraj się poprawić wcześniejsze przejazdy, wykorzystując „dane-widmo”. Aby stworzyć dane-widmo:

- Najpierw stań do wyścigu i dojedź do mety.
- Po dotarciu do mety wybierz opcję „Aktualizuj dane-widmo”. Dane zostaną usunięte, jeśli nie zostaną zaktualizowane.

WŁĄCZANIE/WYŁĄCZANIE DANYCH-WIDMO

Określ, czy chcesz, by postać-widmo pojawiała się na ekranie. Postać-widmo pojawia się wyłącznie na tych trasach, które zostały już przejechane. Aby umieścić ją na innej trasie, musisz najpierw przejechać tę trasę i stworzyć dane-widmo. Aby postać-widmo zniknęła, naciśnij przycisk SELECT, podczas jazdy.

TRYB FREESTYLE DLA DWÓCH GRACZY

Podzielony ekran dla dwóch graczy można wybrać wyłącznie w trybie Freestyle. Na ekranie wyboru trybu wybierz opcję „Swobodny przejazd 2G”. Wybierz postać, deski i trasę na ekranie wyboru trybu – gracze mogą wybrać tę samą postać, ale nie tę samą odzież.

ZASADY

Przyspieszenie: rywalizacja o jak najszybsze dotarcie do mety. Po zdobyciu punktów za trik Twoja maksymalna prędkość zwiększa się na określony czas zależny od Twojego wyniku.

- Czas:** rywalizacja o jak najszybsze dotarcie do mety. W tym przypadku triki nie mają znaczenia.
- Triki:** rywalizacja o najwyższy łączny wynik za wykonanie poszczególnych trików w 5 obszarach.
- Łączna liczba punktów:** rywalizacja o najwyższą łączną liczbę punktów przyznawanych za czas przejazdu i triki.

Utrudnienie

Po aktywowaniu utrudnienia możliwości przegrywającego gracza wzrosną ana określony czas, co zwiększa szanse na bardziej wyrównaną rozgrywkę.

ZMIANA PODZIELONEGO EKRANU

Naciśnij przycisk SELECT podczas gry, by przełączyć ekran z pozycji pionowej (od góry do dołu) na poziomą (od lewej do prawej).

- Jeśli wybierzesz „WYCOFAJ SIĘ”, gdy gra zostanie wstrzymana podczas zawodów, wybrany gracz przegra.
- Ranking dla każdego gracza jest wyświetlany po zakończeniu zawodów. W trybie 2G nie ma możliwości wyboru ekranu powtórki i postaci-widma.

HALF PIPE

Half pipe to trasa, na której rywalizujesz, wykorzystując swoje ogólne umiejętności w zakresie trików. Wykonaj jak najwięcej sztuczek, aż osiągniesz cel. Każdy trik daje możliwość zdobycia punktów w ramach następujących pięciu kategorii technicznych:

Standardowe triki:	techniki inne niż obrót, takie jak chwytywanie deski.
Obrót:	techniki obejmujące obrót.
Amplituda:	wysokość i prędkość.
Łądowanie:	sposób wykonania lądowania.
Walory techniczne:	precyzja.

Uwaga: maksymalnie możesz otrzymać 10 punktów za każdą z tych umiejętności.

Wskazówka: musisz na zmianę wykonywać standardowe triki i obroty. Jeśli nie będziesz wykonywać różnych rodzajów trików, otrzymasz punkty karne. Pamiętaj, aby przytrzymać przycisk CROSS, aby dokończyć swoje triki. Twoja postać skoczy w momencie, gdy zwolnisz przycisk CROSS, a nie od razu po jego naciśnięciu.

Im dłużej przytrzymasz przycisk CROSS, korzystając jednocześnie z odpowiednich przycisków kierunku, tym więcej ewolucji, obrotów, skoków i chwytów możesz wykonać.

BIG AIR

W tym trybie będziesz wykonywać skoki wysoko w powietrze oraz zwariowane triki. Są dwa rodzaje wydarzeń z kategorii Big Air: konkurs i mistrz trików.

KONKURS

Można tu znaleźć trzy różne skoki Big Air, pozwalające ćwiczyć triki Big Air przed przejściem do trybu zawodów.

TRYB MISTRZ TRIKÓW

Ten tryb daje możliwość ćwiczenia trików. Przed każdym skokiem wskazywany jest trik, który należy precyzyjnie wykonać. W przeciwnym razie będziesz powtarzać ten sam trik, aż wykonasz go poprawnie. Jeśli uda Ci się wykonać określony trik, otrzymasz premię czasową i możliwość przejścia do kolejnego zadania. Na tej trasie obowiązuje ograniczenie czasowe, co oznacza, że istnieje limit porażek. Sprawdźmy, jak daleko możesz dotrzeć, jadąc w dół wzgórza.

BOARD PARK

To trasa do swobodnej jazdy, obejmująca duży stok, z wieloma przeszkodami, pozwalający na wykonywanie licznych skoków. Na trasie ustawiony jest szereg elementów, które pomogą Ci przyzwyczaić się do podstawowego sterowania. Naciśnij przycisk SELECT, aby wyświetlić elementy do skonfigurowania. Wybierz linię i pomyśl o miejscach, w których możesz wykonywać triki oraz skoki na trasie.

OPCJE

GŁOŚNOŚĆ

BGM:

głośność muzyki w tle.

Voice:

głośność głosów postaci oraz DJ-a.

SFX: głośność efektów dźwiękowych.

RANKING

Wyświetl rekordy dla wszystkich trybów gry.

AUTOMATYCZNE ZAPISYWANIE

Wybierz opcję „Włączone”, aby automatycznie zapisywać wyniki, ukryte funkcje i poziomy.

EDYTOWANIE DESKI

Zaprojektuj własną deskę, na której będziesz jeździć po stokach.

WYKONYWANIE TRIKÓW

BEZ CHWYTANIA DESKI

Shifty: naciśnij przycisk L1 podczas skoku.

Shuffle: naciśnij przyciski L1 i L2 podczas skoku.

OBRÓT

Aby wykonać obrót o 180°, 360°, 540° itd., naciśnij i przytrzymaj przycisk CROSS, jednocześnie naciskając przyciski LEFT i RIGHT. Liczba obrotów jest zależna od czasu przytrzymywania wskazanych przycisków. Zwolnij przycisk CROSS, przytrzymując w tym czasie przyciski LEFT i RIGHT. Po rozpoczęciu obrotu możesz je zwolnić.

EWOLUCJE

Front Flip: naciśnij i przytrzymaj przycisk CROSS, naciśnij przycisk UP, a następnie zwolnij przycisk CROSS.

Back Flip: naciśnij i przytrzymaj przycisk CROSS, naciśnij przycisk DOWN, a następnie zwolnij przycisk CROSS.

GKOMBINACJE DO WYKONYWANIA TRIKÓW Z CHWYTANIEM DESKI

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



O ECRÃ DE CORRIDA

Map:	apresenta a tua posição atual e a posição do teu rival no percurso.
Time:	tempo restante.
Total Time:	tempo decorrido.
Record:	recorde atual.
Rank:	classificação atual.
Ladybug:	número de wipeouts.
Speed:	velocidade atual.
Rival Boarder:	snowboarder a aproximar-se.

O CONTROLO É TUDO

SALTAR

Botão CROSS

Prime o botão CROSS e solta-o quando o snowboarder se agachar. O snowboarder salta quando soltas o botão CROSS e não quando o primes inicialmente. Isto permite-te preparar o snowboarder para fazer mortais, rotações, truques e "Big Air". Quanto mais tempo mantiveres o botão CROSS premido, maior será a distância do salto. No entanto, não podes virar com o botão CROSS premido. Se perderes velocidade, tenta premir e soltar continuamente o botão CROSS.

CURVA

LEFT/RIGHT

CURVA APERTADA

botão SQUARE + LEFT/RIGHT

Se virares com o botão SQUARE premido, a velocidade diminui significativamente, mas isso permite fazer a curva mais facilmente. Recomenda-se que o faças para virar a alta velocidade para garantir uma boa viragem.

MUDANÇA DE PESO

UP

Esta técnica permite-te avançar sem ressaltar nos moguls (solavancos das pistas de esqui) mudando o teu peso e inclinando o corpo para frente. No entanto, não vais ganhar velocidade desta forma.

POSIÇÃO AGACHADA

DOWN

Ao agachar, diminuis a resistência do ar e aumentas a velocidade máxima. No entanto, torna-se mais difícil fazer as curvas.

MUDANÇA DE ORIENTAÇÃO

botões L1/R1

Isto apenas pode ser feito quando não houver outros comandos em ação. Roda o snowboarder 180° e alterna a orientação padrão para Fakie ou vice-versa. É útil para uma recuperação quando ficas preso em Fakie com uma prancha alpina.

SELECIONAR VISTA

botão TRIANGLE

Podes escolher entre dois pontos de vista durante a corrida. A "BEHIND VIEW", que mostra a vista de trás do snowboarder ou a "RIDER'S VIEW" em que jogas do ponto de vista do snowboarder ou na vista de primeira pessoa. Podes alternar entre estes ecrãs durante a corrida em qualquer momento premindo o botão TRIANGLE.

DESLIZAR NO TRILHO (MANOBRA)

Quando estiveres num trilho estreito, prime o botão R1 ou L1 para equilibrar a postura do snowboarder com a prancha na horizontal. Se cometeres um erro, vais cair. Prime o botão R1 ou L1 novamente para voltares à posição normal.

EMPURRÕES

Se estiveres a ser empurrado por outras personagens e estiveres sempre a cair, experimenta premir os botões direcionais na direção de onde estás a ser empurrado para recuperar o equilíbrio.

SELEÇÃO DE MODO

MODO COMPETITION

Este modo de jogador único combina um evento Big Air e uma corrida do tipo Boarder Cross em tempo normal de corrida. Vais competir contra oito snowboarders.

HALFPIPE

Este modo de jogador único permite executar truques num halfpipe. Vais ser classificado em termos de altura, complexidade dos truques, rotação, variedade e aterragem.

FREESTYLE

No modo Freestyle podes jogar sozinho ou competir contra outro jogador com o ecrã dividido.

BIG AIR

Este é um modo em que executas truques a partir de um salto enorme. Também pode ser utilizado para praticar truques. Depois de te habituares, desafia o modo Trick Master.

BOARD PARK

Este é um percurso onde podes andar como te apetecer. Aqui podes personalizar o teu próprio estilo de snowboard.

OPTION

Configura várias opções de jogo como Auto Save, Sound/Volume e Board Edit.

SELEÇÃO DE PERSONAGENS

SNOWBOARDER

No início do jogo podes escolher entre quatro personagens diferentes. Cada personagem tem os seus pontos fortes e fracos.

PRANCHAS

Escolhe entre três tipos de prancha: Freestyle, All-around ou Alpine. Cada tipo é composto por três pranchas diferentes com diferentes pontos fortes e fracos.

Freestyle

Muito estável e fácil de controlar. Este tipo é recomendado para principiantes. No entanto, a velocidade máxima é bastante reduzida. Esta é a melhor prancha para fazer truques.

All-Around

Uma boa prancha para tudo, que não favorece a estabilidade nem a velocidade. É uma boa prancha intermédia para velocidade e truques.

Alpine

Excelente velocidade máxima. No entanto, é difícil de virar rapidamente e não é muito estável. Se mudares para a posição Fakie nesta prancha, a tua velocidade vai diminuir rapidamente.

Depois de escolheres o tipo de prancha, terás de escolher o respetivo design. Não há diferença em termos de capacidade com base no design da prancha.

PERCURSO

Se aplicável, seleciona um percurso para competir. Prime DOWN para ver o ecrã de classificação do percurso (excluindo o modo Tour Competition e o Freestyle 2P). Prime o botão TRIANGLE ou o botão CIRCLE para regressares ao ecrã anterior.

SOUND

Prime os botões LEFT e RIGHT para ajustar as definições de som. Não é possível ajustar o som ou a música para o modo Tour Competition.

PREDEFINIÇÃO RÁPIDA

Prime sem soltar o botão R1 no ecrã de configuração e, em seguida, prime LEFT ou RIGHT para simplificar a tua seleção de snowboarder e de prancha.

Quando a seleção estiver concluída, seleciona “Start” para começar o jogo!

MODO TOUR COMPETITION

O modo Tour Competition é um evento combinado composto por salto de Big Air e corrida do tipo Boarder Cross em tempo normal de corrida.

COMO JOGAR

- Seleciona "Competition" no ecrã Mode Selection.
- Seleciona "New" para começar um novo jogo.
- Para retomares um jogo guardado anteriormente, seleciona "Load".
- Seleciona uma personagem e uma prancha no ecrã Character Selection.

1.ª FASE – BIG AIR

Dá dois saltos de "big air". A tua classificação (1.ª – 8.ª) será decidida somando a pontuação de ambos os saltos.

A posição inicial é espaçada com base no tempo (segundos) determinado pela diferença na pontuação no salto de "Big Air". Depois do primeiro e segundo saltos, é apresentada a classificação.

2.ª FASE – BOARDER CROSS (CORRIDA EM TEMPO NORMAL)

Esta é uma competição entre oito snowboarders. Começas na ordem determinada no evento de "Big Air". A classificação final é determinada pela ordem em que passas a linha de chegada. Os pontos do modo Competition são acumulados com base na sua posição final. Ao fim de nove voltas, o snowboarder com o maior número de pontos é o vencedor.

Nota: esta é uma corrida em linha reta e não recibes pontos extra por fazeres truques nos saltos.

PONTOS PARA AVANÇAR NA COMPETIÇÃO

Os pontos para avançar na competição são predeterminados em cada volta. Se não ultrapassares os pontos para avançar na competição no final de uma volta, perdes o jogo. Por outro lado, se já tiveres ultrapassado os pontos para avançar na competição no início de cada volta, avanças independentemente da tua classificação.

Se ficares sem tempo (TIME UP), és desqualificado e recibes 0 pontos. Se perderes o jogo, seleciona "Rtry" para iniciar uma corrida na última pista guardada; ou "Exit" para voltar ao ecrã Title.

MODO FREESTYLE

FREESTYLE 1P (UM JOGADOR)

Se atingires o objetivo dentro do limite de tempo, passas de nível. O tempo é aumentado quando passas pelo ponto de controlo. Se o tempo descer para 0, o jogo termina. Há cinco áreas de truques em cada percurso. Quando fazes um truque nestas áreas, és avaliado e recibes pontos. Há três classificações em cada percurso: tempo, velocidade e total.

Time: compete pelo tempo mais rápido.
Trick: compete pelo total de pontos nas áreas de truques.
Total: compete pelo total de pontos de tempo e de truques.

FANTASMA

Guarda a tua corrida e, em seguida, compete com as tuas corridas passadas como "dados de fantasma". Para criar dados de fantasma:

- Primeiro vai até à linha de chegada.
- Depois de alcançares a linha de chegada, seleciona "Ghost Update". Se não forem atualizados, os dados serão eliminados.

ATIVAR/DESATIVAR FANTASMA

Define se pretendes que o teu fantasma apareça no ecrã ou não. O fantasma apenas aparece no percurso em que andou. Para o colocar noutro percurso, tens, em primeiro lugar, de percorrer o percurso em questão e criar os dados de fantasma. Faz desaparecer o fantasma ao premir o botão SELECT enquanto este está a percorrer o percurso.

MODO FREESTYLE DOIS JOGADORES

O modo de dois jogadores com ecrã dividido apenas pode ser selecionado no modo Freestyle. Seleciona "Free Ride 2P" no ecrã Mode Selection. Seleciona as personagens, as pranchas e o percurso no ecrã Mode Selection. Podes seleccionar a mesma personagem, mas não a mesma roupa.

REGRAS

Boost: compete para ver quem alcança a linha de chegada mais rápido. Ao obter um ponto de truque, a tua velocidade máxima é aumentada durante um período fixo de tempo dependendo da tua pontuação.

Time: compete para alcançar a linha de chegada mais rápido. Os truques não importam.

Trick: compete com a pontuação total de cada truque feito nas 5 áreas de truques.

Total: compete pelo total global de pontos de tempo e de truques.

Handicap

Ao ativar o handicap, as habilidades de um jogador que perde aumentam durante um tempo fixo, aumentando a probabilidade de uma partida mais próxima.

ALTERAR O ECRÃ DIVIDIDO

Prime o botão SELECT durante o jogo para alternar entre o ecrã vertical (de cima para baixo) e horizontal (da esquerda para a direita).

- Se seleccionares “RETIRE” enquanto o jogo está em pausa durante a competição, o jogador seleccionado perde.
- A classificação de cada jogador é apresentada após a competição. Não há ecrã de repetição nem fantasma no modo 2P.

HALFPIPE

O halfpipe é o percurso onde competes com as todas as tuas competências de truques. Faz o máximo de truques possível até alcançares o objetivo. Cada truque dá-te a oportunidade de ganhar pontos nas cinco áreas técnicas seguintes:

Manobras padrão:	técnicas que não sejam de rotação, como quando agarras a prancha.
Rotação:	técnicas com rotação.
Amplitude:	altura e velocidade.
Aterragem:	perfeição da aterragem.
Mérito técnico:	precisão.

Nota: o máximo que podes receber em qualquer competência é 10 pontos.

Dica: deves alternar entre manobras padrão e truques de rotação. Se não intercalares os diferentes truques, vais ser penalizado na pontuação. Não te esqueças de manter o botão CROSS premido para concluir os truques. A personagem salta quando soltas o botão CROSS e não quando o primes. Quanto mais tempo mantiveres o botão CROSS premido juntamente com os botões direcionais relevantes, será possível fazer mais mortais e rotações, atingir alturas superiores e ter mais oportunidades para agarrar a prancha.

BIG AIR

Neste modo, vais lançar-te para as alturas e executar truques loucos. Existem dois tipos de eventos de Big Air: Contest e Trick Master.

CONTEST

Vais encontrar três saltos de Big Air diferentes para praticar truques de “Big Air” para o Competition Mode.

MODO TRICK MASTER

Este modo é especialmente útil para praticar truques. Um truque é especificado antes de cada salto e tens de o executar com precisão. Caso contrário, vais refazer o mesmo truque repetidamente até conseguires. Se executares o truque especificado com êxito, vais obter um bónus de tempo e poderás avançar para a próxima manobra. Há um limite de tempo neste percurso, o que significa que há um limite de falhas consecutivas. Vamos ver até onde consegues chegar.

BOARD PARK

Este é um percurso concebido para que possas andar livremente numa grande encosta com muitos obstáculos e saltos. Estão estabelecidos vários itens para te familiarizares com os controlos básicos. Prime o botão SELECT para ver os controlos. Escolhe uma linha e pensa nos pontos onde podes fazer truques e saltos no percurso.

OPTIONS

VOLUME

- BGM:** volume da música de fundo.
- Voice:** volume das personagens e do DJ.
- SFX:** volume dos efeitos sonoros

RANKING

Vê os recordes de todos os modos de jogo.

AUTO SAVE

Seleciona "On" para guardar automaticamente as pontuações, as funcionalidades ocultas e os níveis guardados.

BOARD EDIT

Cria a tua própria prancha para usares nas encostas.

COMO EXECUTAR TRUQUES

SEM AGARRAR A PRANCHA

Shifty: prime o botão L1 enquanto saltas.

Shuffle: prime os botões L1 e L2 enquanto saltas.

ROTAÇÃO

Para realizar uma rotação de 180°, 360°, 540°, etc., prime sem soltar o botão CROSS e prime LEFT e RIGHT em simultâneo. A quantidade de rotação é determinada pela quantidade de tempo que mantiveres os botões premidos. Solta o botão CROSS, mantém os botões LEFT e RIGHT premidos e quando a rotação começar, podes soltar.

MORTAIS

Mortal para a frente: prime sem soltar o botão CROSS, prime o botão UP e, em seguida, solta o botão CROSS.

Mortal à retaguarda: prime sem soltar o botão CROSS, prime o botão DOWN e, em seguida, solta o botão CROSS.

CONTROLOS DOS TRUQUES DE AGARRAR A PRANCHAS

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



RACE-SKÆRMEN

Kort:	Viser din og din rivals aktuelle position på banen.
Tid:	Resterende tid.
Total tid:	Den tid, der er gået.
Rekord:	Den aktuelle rekord.
Rang:	Aktuel rangering.
Mariehøne:	Antal wipeouts.
Hastighed:	Aktuel hastighed.
Rivaliserende boarder:	Boarder, som nærmer sig.

IDET HANDLER OM AT HAVE KONTROL

HOP

CROSS-knap

Tryk på CROSS-knappen, og giv slip, når boarderen går ned i knæ. Kørerer springer, du giver slip på CROSS-knappen, ikke når du trykker på den. Dette er for, at du kan forberede kørerer til at udføre flips, rotationer, tricks og "Big Air". Jo længere, du holder CROSS-knappen nede, jo længere bliver hoppet. Du kan dog ikke dreje, når du holder CROSS-knappen nede. Hvis du taber hastighed, kan du prøve at trykke og give slip på CROSS-knappen kontinuerligt.

SVING

LEFT/RIGHT

SKARPT SVING

SQUARE-knap + LEFT/RIGHT

Hvis du svinger, mens du trykker på SQUARE-knappen, falder hastigheden betydeligt, men det giver dig mulighed for at dreje nemmere. Det anbefales ved sving i høj hastighed for at sikre et godt sving.

SKIFT AF VÆGT

UP

Denne teknik giver dig mulighed for at køre uden at hoppe på de såkaldte "moguls" (bump på skibakken) ved at skifte vægten ved at læne kroppen fremad. Du får dog ikke øget hastighed ved at gøre dette.

HUGSTILLING

DOWN

Ved at gå ned i knæ mindsker du luftmodstanden og øger din maksimumhastighed. Det bliver dog sværere at tage svingene.

ÆNDRE STILLING

L1/R1 buttons

Det kan kun gøres, når andre kommandoer ikke er aktiveret. Roter køreren 180°, og skift fra standardstilling til Fakie eller omvendt. Det er bekvemt til at foretage en genoprettelse, når du bliver fanget på en Fakie med et alpint board.

VALG AF VISNING

TRIANGLE-knap

Du kan vælge mellem to synsvinkler under konkurrencen. "BEHIND VIEW", som viser synsvinklen bag boarderen, eller "RIDER'S VIEW", hvor du spiller fra førerens synsvinkel eller førstepersons-synsvinkel. Du kan til enhver tid skifte mellem disse skærmbilleder under løbet ved at trykke på TRIANGLE-knappen.

RAIL SLIDE (GRIND)

Når du kommer op på en smal skinne, kan du trykke på knappen R1 eller L1 for at balancere boarderens stilling på boardet vandret. Hvis du laver en fejl, falder du. Tryk på R1-knappen eller L1-knappen for at vende tilbage til almindelig kørsel.

SKUB

Hvis andre skubber til dig, og du falder hele tiden, kan du prøve at trykke på retningsknapperne i den retning, du bliver skubbet fra for at genvinde balancen.

VALG AF MODE

COMPETITION MODE

Denne singleplayer-mode kombinerer en Big Air-begivenhed og Boarder Cross-styrtløb. Du konkurrerer mod otte andre kørere.

HALF PIPE

I denne singleplayer-mode skal du udføre tricks i en half pipe. Du får point for højde, dine tricks kompleksitet, rotation, variation og landing.

FREESTYLE

I Freestyle-mode kan du spille alene eller konkurrere mod en anden spiller på delt skærm.

BIG AIR

I denne mode udfører du tricks fra et stort hop. Det kan også bruges til at øve tricks. Når du har vænnet dig til det, kan du prøve kræfter med Trick Master Mode.

BOARD PARK

På denne bane kan du køre, som du har lyst til. Her kan du tilpasse din egen kørestil.

OPTION

Angiv forskellige spilindstillinger såsom automatisk lagring, lyd/lydstyrke og redigering af board.

VALG AF FIGUR

BOARDER

I starten af spillet kan du vælge mellem fire forskellige figurer. Hver figur har sine egne styrker og svagheder.

BOARDS

Vælg mellem tre typer board: Freestyle, All-Around eller Alpine. Hver type består af tre forskellige boards med hver deres styrker og svagheder.

Freestyle

Meget stabilt og nemt at styre. Denne type anbefales til begyndere. Tophastigheden er dog ret lav. Dette board er det bedste til at udføre tricks.

All-Around

Et godt, alsidigt board, der ikke vælger side mellem stabilitet eller hastighed. Det er et godt board til både hastighed og tricks.

Alpine

Fremragende tophastighed. Boardet er dog svært at dreje hurtigt på og er ikke særlig stabilt. Hvis du skifter til Fakie-position på dette board, reduceres hastigheden hurtigt.

Når du har valgt board-type, bliver du bedt om at vælge dets design – boardets design gør ingen forskel for funktionaliteten.

BANE

Vælg en bane – hvis relevant – at konkurrere på. Tryk på DOWN for at få vist banens rangeringsskærm (undtagen Tour Competition Mode og Freestyle 2P). Tryk på TRIANGLE-knappen eller CIRCLE-knappen for at vende tilbage til det forrige skærmbillede.

LYD

Tryk på LEFT og RIGHT for at justere lydindstillingerne. Du kan ikke justere lyd eller musik i Tour Competition-mode.

HURTIG STANDARDINDSTILLING

Tryk og hold nede på R1-knappen på opsætningskærmen, og tryk derefter på LEFT eller RIGHT for at forenkle dit valg af boarder og board.

Når valget er fuldført, skal du vælge "Start" for at starte spillet!

TOUR COMPETITION MODE

Tour Competition Mode er en kombinationsbegivenhed bestående af Big Air-hoppet og Boarder Cross-racing på tid.

SÅDAN SPILLER DU

- Vælg "Competition" på skærbilledet Mode Selection.
- Vælg "New" for at starte et nyt spil.
- Vælg "Load" for at genoptage et spil, du har gemt tidligere.
- Vælg en figur og et board på skærmen Character Selection.

1. TRIN – BIG AIR

Udfør to store hop op i luften. Din rangering (1-8) bestemmes ved at sammenlægge scorene for begge hop.

Startpositionen forskydes med det tidsrum (sekunder), der bestemmes af forskellen i score i Big Air-hoppet. Efter dit første og andet spring vises rangeringen.

2. TRIN – BOARDER CROSS (LØB PÅ TID)

Dette er en konkurrence mellem otte forskellige boardere. Man starter i den rækkefølge, der er bestemt i Big Air Event. Den endelige rangering bestemmes af den rækkefølge, boarderne passerer målstregen i. Competition Mode-point optjenes baseret på din slutposition. Når ni runder er gennemført, er boarderen med det højeste antal point vinderen.

Bemærk: Dette er styrtløb, og du får ikke ekstra point for at udføre tricks fra hop.

COMP CLEAR POINTS

Comp Clear Points er bestemt på forhånd i hver runde. Hvis du ikke overgår Comp Clear Points til sidst i en runde, er spillet slut. Hvis du på den anden side allerede overgår Comp Clear Points i begyndelsen af hver runde, så kan du fortsætte uanset din rangering.

Hvis tiden løber ud (TIME UP), bliver du diskvalificeret og får 0 point. Hvis spillet er slut, skal du enten vælge "Retry" for at starte et løb på den senest gemte bane, eller "Exit" for at vende tilbage til skærmen Title.

FREESTYLE MODE

FREESTYLE 1P (ÉN SPILLER)

Hvis du når målet inden for tidsgrænsen, vinder du niveauet. Tiden øges, når du passerer checkpointet. Hvis tiden går ned til 0, er spillet slut. Der er fem områder til tricks på hver bane. Når du udfører et trick på disse områder, bliver du markeret og modtager point. Der er tre rangeringer på hver bane: Tid, hastighed og total.

Time:	Konkurrer om den hurtigste tid.
Trick:	Konkurrer om det samlede antal point i trick-områderne.
Total:	Konkurrer om det samlede antal point for tid og tricks.

GHOST

Gem din køretur, og konkurrer derefter med dine tidligere køreture som "ghost data". Sådan opretter du ghost data:

- Først skal du køre over målstregen.
- Når du har nået målstregen, skal du vælge "Ghost Update". Dataene slettes, hvis de ikke opdateres.

GHOST FRA/TIL

Angiv, om du vil have ghost-turen til til at blive vist på skærmen. Dit ghost vises kun på den bane, det kørte på. Hvis du vil placere det på en anden bane, skal du først køre på den bane og oprette ghost-dataene. Du kan få dit ghost til at forsvinde ved at trykke på knappen SELECT, mens ghostet kører.

FREESTYLE TWO PLAYER MODE

Two Player Mode med delt skærme kan kun vælges i Freestyle mode. Vælg "Free Ride 2P" på skærmen Mode Selection. Vælg figurer, boards og bane på skærmen Mode Selection Screen – du kan vælge den samme figur, men ikke det samme tøj.

REGLER

Boost: Konkurrer for at se, hvem der kan nå målstregen hurtigst. Når du scorer et trickpoint, øges din maksimumhastighed i et fast tidsrum afhængigt af din score.

Tid: Konkurrer for at se, hvem der kan nå hurtigst over målstregen. Tricks tæller ikke.

Trick: Konkurrer med den samlede score for hvert trick i de 5 trickområder.

Total: Konkurrer med den samlede score for både tid og tricks.

Handicap

Ved at slå handicap til vil en spiller, der er ved at tabe, få bedre færdigheder i et fast tidsrum, hvilket gør kampen mere lige.

SKIFT AF DELT SKÆRM

Tryk på knappen SELECT under spillet for at skifte skærmen fra lodret (top til bund) til vandret (venstre til højre).

- Hvis du vælger "RETIRE", mens spillet er sat på pause under konkurrencen, taber den valgte spiller.
- Rangeringen for hver spiller vises efter konkurrencen. Der er ingen replay-skærm og intet ghost i 2P mode.

HALF PIPE

Half pipe er den bane, hvor du konkurrerer ved hjælp af dine generelle trickfærdigheder. Udfør så mange tricks, som muligt, indtil du når målet. Hvert trick giver dig mulighed for at score point i de følgende fem tekniske områder:

Standard

Manoeuvres:	andre teknikker end rotation, såsom grabs.
Rotation:	teknikker med rotation.
Amplitude:	højde og hastighed.
Landing:	hvor perfekt landingen er.
Technical Merit:	nøjagtighed.

Du kan maksimalt opnå 10 point på en færdighed.

Tip: Du skal skifte mellem tricks i Standard Manoeuvres og Rotation. Hvis du ikke blander tricksene, bliver du straffet i scoren. Husk at holde CROSS-knappen nede for at forberede dine tricks. Figuren hopper, når du giver slip på CROSS-knappen, ikke når du trykker den ned. Jo længere, du holder CROSS-knappen nede med de relevante retningsknapper, jo flere flips, rotationer og grabs samt jo større højde kan du opnå.

BIG AIR

I denne mode kommer du højt op i luften og udfører vilde tricks. Der er to typer Big Air-begivenheder: Contest og Trick Master.

CONTEST

Du vil finde tre forskellige Big Air-hop til at øve Big Air-tricks til Competition Mode.

TRICK MASTER MODE

Denne mode er særlig nyttig til at udføre tricks. Et trick angives før hvert hop, og du skal udføre det nøjagtigt. Ellers skal du gentage det samme trick igen og igen, indtil det lykkes. Hvis du gennemfører det angivne trick, opnår du en tidsbonus og får lov til at fortsætte til den næste manøvre. Der er en tidsbegrænsning på denne bane, hvilket betyder, at der er en grænse for, hvor mange fejl du kan lave i træk. Lad os se, hvor langt ned ad bakken du kan komme.

BOARD PARK

Dette er en bane som er udformet sådan, at du kan køre frit på en stor skibakke med mange forhindringer og hop. En række forskellige genstande er oprettet for at hjælpe dig med at blive fortrolig med den grundlæggende styring. Tryk på SELECT-knappen for at få vist styrefunktionerne. Vælg en rute, og tænk over steder, hvor du kan udføre tricks og hop på banen.

INDSTILLINGER

VOLUME

BGM: Lydstyrke for baggrundsmusikken.

Voice: Lydstyrke for figurerne og DJ'en.

SFX: Lydstyrke for lydeffekter.

RANKING

Vis rekorderne for alle spilmodes.

AUTO SAVE

Vælg "On" for automatisk at gemme scores, skjulte funktioner og niveauer.

BOARD EDIT

Design dit eget board til at bruge på bakkerne.

SÅDAN UDFØRER DU TRICKS

NO GRAB

Shifty: Tryk på knappen L1, mens du hopper.

Shuffle: Tryk på knapperne L1 og L2, mens du hopper.

ROTATION

For at rotere 180°, 360°, 540° osv. skal du trykke og holde nede på CROSS-knappen, og trykke på LEFT og RIGHT samtidig. Mængden af rotation bestemmes af, hvor længe du trykker på knapperne. Giv slip på CROSS-knappen, fortsæt med at holde LEFT og RIGHT nede, og når rotationen begynder, kan du give slip.

FLIPS

Front Flip: Tryk og holde nede på CROSS-knappen, tryk på UP, og giv derefter slip på CROSS-knappen.

Back Flip: Tryk og holde nede på CROSS-knappen, tryk på DOWN, og giv derefter slip på CROSS-knappen.

GRAB TRICKS – STYREFUNKTIONER

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



SKJERMBILDET SOM VISER LØPET

Kartet:	viser posisjonen til deg og konkurrentene dine i banen.
Tid:	gjenværende tid.
Totaltid:	tiden som er brukt.
Rekord:	den nåværende rekorden.
Plassering:	den nåværende plasseringen.
Ladybug:	antall fall.
Hastighet:	den nåværende hastigheten.
Rivaliserende utøver:	en konkurrent som nærmer seg.

ALT HANDLER OM Å HA KONTROLL

HOPP

CROSS-knappen

Trykk på CROSS-knappen og slipp med en gang utøveren bøyer knærne. Utøveren hopper når CROSS-knappen slippes, ikke når du trykker den inn. Grunnen til dette er at du skal kunne forberede utøveren til å utføre saltoer, rotasjoner, triks og «big air». Jo lenger du holder inne CROSS-knappen, desto lenger hopper du. Du må allikevel være obs på at du ikke kan svinge mens du holder CROSS-knappen inne. Hvis du mister fart kan du prøve å trykke og slippe CROSS-knappen hele tiden.

SVING

LEFT/RIGHT

SKARP SVING

SQUARE-knappen + LEFT/RIGHT

Hvis du snur mens du holder inne SQUARE-knappen reduseres hastigheten din betraktelig, men det blir lettere å svinge. Dette anbefales for å utføre god sving i høy fart.

ENDRING AV TYNGDEPUNKTET UP

Med denne teknikken kan du kjøre uten å hoppe på kulene i løypen. Dette gjøres ved at du endrer tyngdepunktet ditt og lener kroppen framover. Det går allikevel ikke raskere hvis du gjør dette.

HOCKEYSTILLING

DOWN

Ved å krype sammen reduserer du luftmotstanden, sånn at du kjører raskere. Det blir allikevel vanskeligere å svinge.

POSISJONSENDRING

L1/R1-knappene

Dette kan bare gjøres når andre kommandoer ikke er trådt i kraft. Roter sjåføren 180° og bytt fra standardstilling til fakie eller omvendt. Dette er en fin måte å komme seg til hektene på når du sitter fast i en fakie-stilling med et alpinbrett.

SE VELG

TRIANGLE-knappen

Det finnes to visningspunkter du kan se fra under løpet. «VISNING BAKFRA» viser visningen bak utøveren, mens «UTØVERENS VISNING» viser deg fra utøverens visningspunkt eller i førsteperson. Du kan hele tiden bytte mellom disse skjermbildene under løpet ved å trykke på TRIANGLE-knappen.

RAIL-KJØRING

Når du havner på en «rail» (smale baner som rekkverk o.l.) kan du trykke på R1- eller L1-knappen for å balansere utøverens stilling horisontalt med brettet. Du faller hvis du gjør en feil. Trykk på R1-knappen eller L1-knappen på nytt for å kjøre som normalt.

SMÅKOLLISJONER

Hvis andre utøvere hele tiden småkolliderer med deg, noe som får deg til å falle, kan du prøve å trykke på retningsknappene i retningen de kolliderer med deg fra for å gjenvinne balansen.

MODUSVALG

KONKURRANSEMODUS

Enkeltspillermodusen kombinerer et Big Air-arrangement med vanlig boardercross på tid. Du konkurrerer mot åtte andre utøvere.

HALFPIPE

I denne enkeltspillermodusen utfører du triks i en halfpipe. Poengsummen din baseres på høyde, vanskelighetsgraden på triksene, rotasjon, variasjon og nedslaget.

FRISTIL

I fristilmodus kan du spille alene eller konkurrere mot andre spillere via en delt skjerm.

BIG AIR

I denne modusen kan du utføre triks på et stort hopp. Her kan du også øve på triksene dine. Når du får sving på sakene kan du utfordre triksmestermodusen.

BRETTPARKEN

I denne banen kan du kjøre som du vil. Her kan du tilpasse din egen kjørestil.

ALTERNATIVER

Bestem deg for forskjellige spillalternativer som autolagring, lydstyrke og brettredigering.

FIGURVALG

BRETTKJØREREN

Når spillet begynner kan du velge blant fire forskjellige figurer. Hver figur har sine egne sterke og svake sider.

BRETT

Velg blant tre bretttyper: fristil, allround eller alpint. Hver type inneholder tre forskjellige brett med forskjellige styrker og svakheter.

Fristil

Veldig stabilt og lett å kontrollere. Denne typen anbefales for begynnere. Det går allikevel ikke raskt unna. Dette er det beste brettet å utføre triks på.

Allrounder

Et godt allrounderbrett som verken favoriserer stabilitet eller hastighet. Dette er en god mellomløsning for både hastighet og triks.

Alpint

Utmerket topphastighet. Dette er allikevel et ustabil brett som er vanskelig å svinge på. Farten din reduseres raskt hvis du bytter til fakie-stillingen på dette brettet.

Når du velger bretttype blir du bedt om å velge designet, men dette har ingen innvirkning på hvordan brettet presterer.

BANE

Velg en tilgjengelig bane å konkurrere på. Trykk på DOWN for å se skjermbildet som viser banens rangering (gjelder ikke for turkonkurreringsmodus og fristil for to spillere). Trykk på TRIANGLE-knappen eller CIRCLE-knappen for å vende tilbake til det forrige skjermbildet.

LYD

Trykk på LEFT og RIGHT for å justere lydinnstillingene. Det er ikke mulig å justere lyden eller musikken i turkonkurransmodus.

RASK FORHÅNDSINNSTILLING

Trykk og hold inne R1-knappen på oppstartskjermen. Deretter trykker du på LEFT eller RIGHT for å gjøre det lettere å velge brettkjører og brett.

Trykk på «Start» for å begynne spillet når du har valgt ferdig.

TURKONKURRANSEMODUS

Turneringskonkurransmodus er et kombinasjonsarrangement som består av «Big Air jump» og boardercross på tid.

SLIK SPILLER DU

- Velg «Konkurrans» i skjermbildet for modusvalg.
- Velg «Nytt» for å starte et nytt spill.
- Velg «Last inn» for å fortsette å spille et lagret spill.
- I skjermbildet for figurvalg velger du figuren du skal være og brettet du vil kjøre på.

1. ØVELSE – BIG AIR

Utfør to store air jumps. Du kan bli alt mellom nr. 1 og 8, og plasseringen din bestemmes av poengsummen du oppnår for begge hoppene.

Startposisjonen bestemmes etter resultatene som er oppnådd i «Big Air jump». Du ser plasseringen etter det første og andre hoppet ditt.

2. ØVELSE – BOARDERCROSS (PÅ TID)

Dette er en konkurranse mellom åtte utøvere. Startrekkefølgen bestemmes av plasseringene i Big Air. Sluttplasseringen bestemmes av rekkefølgen utøverne krysser mållinjen. Konkurransesummen samles basert på sluttplasseringen din. Etter ni fullførte runder er det utøveren med den høyeste poengsummen som kåres til vinner.

Merk at dette er et vanlig løp, noe som betyr at du ikke får ekstrapoeng for å utføre hopptriks.

POENG FOR Å KUNNE FULLFØRE KOKURRANSEN

Poeng for å kunne fullføre konkurransen forhåndsbestemmes i hver runde. Spillet er over hvis du ikke tar nok poeng for å kunne fullføre konkurransen. Du kan allikevel fortsette uavhengig av plasseringen din hvis du før hver runde allerede har tatt flere poeng enn de du trenger for å fullføre konkurransen.

Hvis du ikke har nok poeng (TIDEN ER UTE), blir du diskvalifisert og mottar 0 poeng. Hvis spillet er over kan du velge «Prøv på nytt» for å starte et løp på banen du lagret sist, eller du kan trykke på «Avslutt» for å vende tilbake til hovedskjerm bildet.

FRISTIL MODUS

FRISTIL FOR 1 SPILLER

Du har fullført nivået hvis du når fram til målstreken innen tidsfristen. Tiden øker når du passerer kontrollpunktet. Spillet er over hvis tiden løper ut. Hver bane har fem trikseområder. Du blir vurdert og mottar poeng når du utfører triks i disse områdene. På hver bane blir utøverne rangert etter tid, hastighet og totalsum.

Tid:	Konkurrer om å bruke kortest mulig tid.
Triks:	Konkurrer om å få flest poeng i trikseområdene.
Totalsum:	Konkurrer om å få den beste poengsummen når tid og triks kombineres.

SPØKELSESLØP

Lagre løpet ditt, sånn at du kan konkurrere mot de tidligere tidene dine i såkalte «spøkelsesløp». Slik lager du data til et spøkelsesløp:

- Først må du kjøre til mållinjen.
- Deretter velger du «spøkelseoppdatering». Dataene slettes hvis de ikke oppdateres.

SPØKELSESLØP AV/PÅ

Bestem om spøkelsesløpet skal vises i skjermbildet eller ikke. Et spøkelsesløp kan bare følges i banen det opprinnelig ble kjørt i. Du må alltid fullføre en bane først hvis du vil opprette spøkelsesløp i den. Spøkelsesløpet kan du fjerne ved å trykke på SELECT-knappen mens det kjører.

FRISTIL TOSPILLERMODUS

Tospillermodus med delt skjerm kan bare velges i fristilmodus. Velg «Fristil 2P» i skjermbildet for modusvalg. I skjermbildet for modusvalg kan du velge figurer, brett og bane. Du kan velge den samme figuren, men ikke de samme klærne.

REGLER

Boost: En konkurranse om hvem som raskest kan nå målstreken. Hvis du oppnår et trikspoeng økes makshastigheten din for en bestemt tidsperiode avhengig av poengsummen din.

- Tid:** En konkurranse på tid om hvem som raskest kan nå målstreken. Triks betyr ikke noe her.
- Triks:** En konkurranse hvor totalsummen for hvert triks regnes ut fra de fem triksområdene.
- Totalsum:** En konkurranse hvor poengsummen regnes ut samlet for triks og tid.

Handikap

Hvis du aktiverer handikap, øker evnene til en spiller som er på etterskudd i en begrenset periode, noe som øker sannsynligheten for at løpet blir jevnt.

SLIK ENDRER DU DEN DELTE SKJERMEN

Trykk på SELECT-knappen mens spillet pågår for å bytte skjermen fra vertikal (topp til bunn) til horisontal (venstre til høyre).

- Hvis du velger «AVBRYT» mens spillet er satt på pause i løpet av konkurransen kommer den utvalgte spilleren til å tape.
- Hver spillers plassering vises etter konkurransen. I tospillermodus er det verken mulig med reprise eller spøkelsesløp.

HALFPIPE

I halfpipe konkurrerer du om å vise alle triksene og ferdighetene dine. Du skal gjøre så mange triks som mulig til konkurransen er over. Ved hvert triks kan du oppnå poeng i de følgende fem tekniske områdene:

- Standardmanøvre:** andre teknikker enn rotering, som grep.
- Rotering:** teknikker med rotering.
- Amplitude:** høyde og hastighet.
- Nedslag:** hvor perfekt nedslaget er.
- Teknisk nivå:** nøyaktighet.

Merk: Du kan ikke få mer enn 10 poeng for en ferdighet.

Råd: Du må velge mellom standardmanøvre og roteringstriks. Du får poengtrekk hvis du ikke varierer triksene dine. Husk å holde inne CROSS-knappen for å gjøre avanserte triks. Figuren hopper når du slipper CROSS-knappen – ikke på det første trykket. Jo lenger du holder CROSS-knappen med de(n) relevante retningsknappen(e), desto mer saltoer, rotasjoner, høyde og grep er mulig.

BIG AIR

I denne øvelsen handler det om å fly høyt i luften og gjøre sprø triks. Det finnes to Big Air-arrangementer: konkurranse og triksmester.

KONKURRANSE

Det finnes tre «Big Air jump» hvor du kan øve Big Air-triks til konkurransemodus.

TRIKSMESTERMODUS

Her kan du øve på alle triksene dine. Et triks bestemmes foran hvert hopp som du må greie å fullføre. Hvis ikke, må du gjøre det samme trikset helt til du mestrer det. Hvis du lykkes med å utføre det bestemte trikset får du en tidsbonus, og du kan prøve deg på den neste manøveren. Denne banen har en tidsgrense, noe som betyr at det finnes en grense for hvor ofte du kan mislykkes. La oss se hvor langt ned bakken du kommer.

BRETTPARKEN

Denne banen er laget slik at du kan kjøre fritt i en stor løype med mange hindringer og hopp. Det finnes mange ting som hjelper deg med å bli vant med de grunnleggende kontrollmekanismene. Trykk på SELECT-knappen for å se på kontrollmekanismene. Velg en kjørelinje og plukk ut steder hvor du kan velge triks og hopp i banen.

ALTERNATIVER

LYD

BGM: Lyden til bakgrunnsmusikken.

Stemme: Lyden til figurer og DJ.

Lydeffekter: Lyden til lydeffektene.

PASSERING

Se rekordene og plasseringene til alle spillmodi.

AUTOLAGRING

Velg «på» for å automatisk lagre resultater, skjulte funksjoner og nivåer.

BRETTREDIGERING

Lag ditt eget brett som du kan bruke i løypene.

SLIK UTFØRER DU TRIKS

INGEN GREP

Shifty: Trykk på L1-knappen mens du hopper.

Shuffle: Trykk på L1- og L2-knappene mens du hopper.

ROTASJON

Trykk og hold inne CROSS-knappen og på LEFT og RIGHT samtidig for å utføre triks på 180, 360 og 540 grader. Hvor stor rotasjonen din er bestemmes av hvor lenge du trykker på alle knappene. Slipp CROSS-knappen, fortsett med å holde inne LEFT og RIGHT og slipp med en gang rotasjonen begynner.

SALTOER

Forlengs salto: Trykk og hold inne CROSS-knappen. Deretter trykker du på UP før du slipper CROSS-knappen.

Baklengs salto: Trykk og hold inne CROSS-knappen. Deretter trykker du på DOWN før du slipper CROSS-knappen.

KONTROLLER FOR GREPTRIKS

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



KILPAILUNÄYTTÖ

Kartta:	näyttää nykyisen sijaintisi ja vastustajasi sijainnin radalla.
Time (Aika):	jäljellä oleva aika.
Total (Kokonaisaika):	käytetty aika.
Record (Ennätykset):	tämänhetkinen ennätys.
Rank (Sijoitus):	tämänhetkinen sijoitus.
Leppäkerttukuvake:	kaatumiskerrat.
Speed (Nopeus):	tämänhetkinen nopeus.
Rival Boarder (Vastustaja):	lähestyvä lumilautailija.

TÄRKEINTÄ ON OHJAUS

HYPPY

X-näppäin

Paina X-näppäintä ja vapauta näppäin, kun lautailija on kyykistynyt. Lautailija hyppää, kun X-näppäin vapautetaan, ei painettaessa. Tämän ansiosta lautailija saa vauhtia voltteihin, kierteisiin, temppeuihin ja Big Air -hyppyihin. Mitä kauemmin pidät X-näppäintä painettuna, sitä pidemmälle lautailija hyppää. Kun X-näppäin on painettuna, lautailija ei voi kääntyä. Jos vauhti hidastuu, paina X-näppäintä useita kertoja peräkkäin.

KÄÄNNÖS

VASEN/OIKEA

TERÄVÄ KÄÄNNÖS

NELIÖ-näppäin + VASEN/OIKEA

Jos käännyt, kun NELIÖ-näppäin on painettuna, vauhti hidastuu, mutta kääntyminen on helpompaa. Nopeassa laskuvauhdissa tämä auttaa kääntymään tarkemmin.

PAINON SIIRTO

YLÖS

Siirtämällä painoa ja nojaamalla eteenpäin voit ylittää rinteessä olevia kumpareita. Painon siirtäminen ei kuitenkaan vauhdita laskua.

KYYKISTYMINEN

ALAS

vähentää ilmanvastusta ja nopeuttaa vauhtia. Kääntyminen on hankalampaa kyykyssä.

LASKUASENNON VAIHTO L1/R1-näppäimet

Laskuasentoa voi vaihtaa vain, kun muita komentoja ei ole käytössä. Käännä laskijaa 180 astetta normaalista asennosta Fakie-asentoon tai toisin päin. Vaihto on kätevää, jos olet esimerkiksi Fakie-asennossa ratalaudalla.

NÄKYMÄN VALINTA

KOLMIO-näppäin

Kilpailun aikana voi valita kahdesta näkymästä. BEHIND VIEW (TAKANÄKYMÄ) näyttää näkymän laskijan takaa ja RIDER'S VIEW (LASKIJAN NÄKYMÄ) näyttää näkymän laskijan silmistä eli ensimmäisen persoonan näkymästä. Voit vaihtaa näkymää koska tahansa kilpailun aikana KOLMIO-näppäimellä.

KAITEILLA LIUKUMINEN

Pidä lauta tasapainossa kaiteen päällä painamalla R1- ja L1-näppäimiä. Jos teet virheen, putoat kaiteelta. Jatka tavallista laskua painamalla R1- tai L1-näppäintä uudelleen.

TÖRMÄÄMINEN

Muut lautailijat voivat kaataa sinut törmäämällä. Voit yrittää estää kaatumisen painamalla suuntanäppäimiä siihen suuntaan, josta vastustaja tulee.

TILAN VALINTA

COMPETITION MODE (KILPALUTILA)

Yksinpelitila, jossa yhdistyvät Big Air -hyppy ja lumilautakrossi kahdeksaa muuta lautailijaa vastaan.

HALF PIPE

Yksinpelitila, jossa voit tehdä temppuja lumikourussa. Saat pisteitä temppujen korkeuden, vaikeustason, kierteen, monipuolisuuden ja laskeutumisen perusteella.

FREESTYLE

Freestyle-tilassa voit laskea yksin tai kilpailla muita pelaajia vastaan jaetulla ruudulla.

BIG AIR

Big Air -tilassa hyppäät temppuja suurelta hyppyriltä. Tässä tilassa voit myös harjoitella temppuja. Kun temput on hiottu huippuunsa, voit ottaa haasteen vastaan Trick Master Modessa (temppumestartilä).

BOARD PARK (LUMILAUTAPARKKI)

Parkissa voit lautailla omalla tyyllilläsi.

OPTION (ASETUKSET)

Määritä peliasetuksia, kuten automaattinen tallennus, äänet ja äänenvoimakkuus ja lumilaudan tyyppi.

HAHMON VALINTA

BOARDER (LUMILAUTAILIJA)

Pelin alussa voit valita jonkin neljästä hahmosta. Jokaisella hahmolla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa.

BOARDS (LUMILAUDAT)

Voit valita kolmesta laudasta: Freestyle, All-Around tai Alpine. Jokaisessa lautatyypissä on kolme vaihtoehtoa, joilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa.

Freestyle

Vakaa ja helppo ohjata. Suositellaan aloittelijoille. Enimmäisnopeus on melko hidas. Paras lumilauta tempuihin.

All-Around

Lumilauta kaikkiin tilanteisiin, joissa vakaus ja nopeus ovat yhtä tärkeitä. Hyvä välivaihtoehto nopeutta vaativaan laskuun ja tempuihin.

Alpine

Sopii erinomaisesti nopeaan laskuun. Lautaa on vaikea kääntää nopeasti eikä se ole kovin vakaa. Jos käännyt Fakie-asentoon tällä laudalla, vauhtisi hidastuu nopeasti.

Kun olet valinnut lumilaudan tyyppin, voit myös valita sen ulkonäön. Erinäköisten lumilautojen ominaisuudet eivät eroa toisistaan.

COURSE (RATA)

Valitse tarvittaessa kilparata. Katso radan tiedot painamalla ALAS-näppäintä (ei koske Tour Competition- ja Freestyle 2P -tiloja). Palaa edelliseen näyttöön painamalla KOLMIO- tai YMPYRÄ-näppäintä.

SOUND (ÄÄNI)

Säädä ääniasetuksia painamalla VASEN- ja OIKEA-suuntanäppäimiä. Ääntä tai musiikkia ei voi säätää Tour Competition -tilassa.

QUICK DEFAULT (NOPEAT OLETUSASETUKSET)

Voit valita lumilautailijan ja lumilaudan yksinkertaisesti pitämällä R1-näppäintä painettuna asetusnäytössä ja painamalla sitten VASEN- tai OIKEA-suuntanäppäimiä.

Kun olet tehnyt valintasi, aloita peli valitsemalla Start (Aloita).

TOUR COMPETITION MODE (KILPAILUKIERTUETILA)

Tour Competition Mode on yhdistelmä Big Air -hyppyjä ja lumilautakrossia.

PELIOHJEET

- Valitse tilan valintanäytössä Competition (Kilpailu).
- Aloita peli valitsemalla New (Uusi).
- Voit jatkaa aiemmin tallennettua peliä valitsemalla Load (Lataa).
- Valitse hahmo ja lumilauta hahmon valintanäytössä.

1. VAIHE – BIG AIR

Suorita kaksi korkeaa hyppyä. Sijoituksesi (1.–8.) muodostuu molempien hyppyyden yhteispisteistä.

Krossivaiheen aloitusjärjestys määritetään sekunteina Big Air -hyppyyden piste-eron perusteella. Sijoitus näytetään ensimmäisen ja toisen hypyn jälkeen.

2. VAIHE – LUMILAUTAKROSSI

Kilpailu käydään kahdeksan lumilautailijan kesken. Aloitusjärjestys määräytyy Big Air -hyppyjen perusteella. Lopullinen sijoitus määräytyy maaliviivan ylitysjärjestyksessä. Competition Mode -pisteet perustuvat sijoitukseesi kilpailun lopussa. Yhdeksän kierroksen jälkeen eniten pisteitä kerännyt lumilautailija on voittaja.

Huomautus: lumilautakrossi on vauhtikilpailu, eikä hyppyjen aikana tehdyistä tempuista saa lisäpisteitä.

COMP CLEAR POINTS (KILPAILUN VÄHIMMÄISPISTEET)

Kilpailun vähimmäispisteet määritetään jokaisella kierroksella. Jos et ole ylittänyt kilpailun vähimmäispistemäärää kierroksen loppuun mennessä, peli päättyy. Jos ylität kilpailun vähimmäispistemäärän jo kierroksen alussa, voit jatkaa sijoituksestasi huolimatta.

Jos aika kuluu loppuun TIME UP, sinut hylätään ja saat nolla pistettä. Jos peli päättyy, voit valita Retry ja aloittaa kilpailun viimeksi tallennetulta radalta tai voit valita Exit ja palata aloitusnäyttöön.

FREESTYLE-TILA

FREESTYLE 1P (YKSINPELI)

Taso on suoritettu, kun pääset maaliin aikarajan sisällä. Saat lisää aikaa aina, kun ohitat väliaikapisteen. Jos aika kuluu loppuun, peli päättyy. Jokaisella radalla on viisi tempualueutta. Kun teet tempun näillä alueilla, se arvostellaan ja saat pisteitä. Jokaisella radalla on kolme pisteytysperustetta: aika, nopeus ja kokonaisuus.

Time (Aika):	Laske radan nopein aika.
Trick (Temppu):	Kerää eniten pisteitä tempualueilla.
Total (Kokonaisuus):	Kerää eniten pisteitä ajasta ja tempuista.

GHOST (VARJO)

Tallenna laskusi ja kilpaile aikaisempia suorituksiasi eli "varjotietoja" vastaan. Luo varjotiedosto seuraavasti:

- Laske lasku loppuun asti.
- Kun olet ylittänyt maaliviivan, valitse Ghost Update (Varjopäivitys). Jos tietoja ei päivitetä, ne poistetaan.

GHOST OFF/ON (VARJO PÄÄLLÄ/POIS)

Valitse, haluatko nähdä varjolaskun ruudulla. Varjo näkyy vain sillä radalla, jolla se on laskenut. Jos haluat nähdä varjon toisella radalla, laske ensin rata ja tallenna varjotiedot. Voit poistaa varjon näkyvistä painamalla SELECT-näppäintä varjon laskiessa.

FREESTYLE – KAKSINPELI

Jaetun ruudun kaksinpelitilan voi valita vain Freestyle-tilassa. Valitse tilan valintaruudulla Free Ride 2P. Valitse hahmot, lumilaudat ja rata tilan valintaruudulla. Pelaajat voivat valita saman hahmon mutta eivät samoja vaatteita.

SÄÄNNÖT

Boost (Teholasku): Ylitä maaliviiva nopeimmin. Kun ansaitset tempupisteitä, enimmäisnopeutesi kasvaa pisteiden määrittämäksi ajaksi.

Time (Aikalasku): Ylitä maaliviiva nopeimmin. Tempuilla ei ole merkitystä.

Trick (Temppulasku): Ansaitse eniten pisteitä viidellä tempualueella.

Total (Kokonaisuus): Kerää eniten pisteitä sekä ajasta että tempuista.

Handicap (Tasoitus)

Tasoitusta käyttämällä häviöllä olevan pelaajan taidot paranevat määritetyksi ajaksi, ja kilpailu voi tasoittua.

JAETUN RUUDUN MUUTTAMINEN

Vaihda ruutu pystysuorasta vaakasuoraan painamalla pelin aikana SELECT-näppäintä.

- Jos valitset RETIRE (LUOVUTA), kun peli on pysäytettyä kesken kilpailun, valittu pelaaja luovuttaa ja häviää.
- Pelaajien sijoitus näytetään kilpailun jälkeen. Kaksinpelitilassa ei ole kertausta tai varjotilaa.

HALF PIPE

Half pipessa eli lumikourussa kerätään pisteitä tekemällä temppeja. Tee mahdollisimman monta temppea ennen maaliviivaa. Jokaisesta tempusta annetaan pisteitä seuraavien teknisten alueiden perusteella:

Standard Manoeuvres

(Perusliikkeet):

muut kuin kierretekniikat, esimerkiksi otteet laudasta.

Rotation (Kierre):

kierretekniikat.

Amplitude (Korkeus):

korkeus ja nopeus.

Landing (Alastulo):

miten alastulo onnistuu.

Technical Merit (Tekniikka):

tarkkuus.

Huomautus: jokaisesta luokasta voi saada korkeintaan 10 pistettä.

Vinkki: Tee vaihdellen erilaisia liikkeitä ja kierteitä sisältäviä temppuja. Pisteitä vähennetään, jos temppuja ei vaihdella. Muista pitää X-näppäintä painettuna, jotta saat vauhtia temppuihisi. Hahmo hyppää, kun X-näppäin vapautetaan, ei painettaessa. Tempuissa on enemmän voltteja, kierroksia, korkeutta ja pidemmät otteet, kun X-näppäintä pidetään painettuna tarvittavien suuntanäppäinten kanssa pidempään.

BIG AIR

Big Air -tilassa hypätään korkealle ja tehdään hurjia temppuja. Big Air -kilpailuja on kahdenlaisia: Contest ja Trick Master.

CONTEST (KILPAILU)

Voit harjoitella kolmea Big Air -hyppyä kilpailua varten.

TRICK MASTER MODE (TEMPPUMESTARI)

Tämä tila sopii erityisesti temppujen harjoitteluun. Ennen jokaista hyppyä saat tehtäväksesi tietyn tempun. Samaa temppua toistetaan, kunnes hallitset sen kunnolla. Kun onnistut tekemään määritetyn tempun, saat aikabonusen ja voit jatkaa seuraavaan temppuun. Radalla on aikarajoitus, jonka aikana tempun on onnistuttava. Kuinka pitkälle pääset etenemään?

BOARD PARK (LUMILAUTAPARKKI)

Lumilautaparkissa voit laskea vapaasti suuressa rinteessä, ylittää esteitä ja hyppiä. Parkissa on monia hyppyreitää ja liukupintoja, joilla voit opetella perusohjaimia. Näytä ohjaimet painamalla SELECT-näppäintä. Valitse laskulinja ja etsi paikkoja, joissa voit tehdä temppuja ja hyppyjä.

OPTIONS (ASETUKSET)

VOLUME (ÄÄNENVOIMAKKUUS)

- BGM:** Taustamusiikin voimakkuus.
Voice: Hahmojen ja DJ:n äänet.
AFX: Äänitehosteiden voimakkuus.

RANKING (PISTETAULUKKO)

Näytä kaikkien pelitilojen pistetiedot.

AUTO SAVE (AUTOMAATTINEN TALLENNUS)

Valitse On, jos haluat tallentaa automaattisesti tulokset, piilotetut ominaisuudet ja tasot.

BOARD EDIT (LUMILAUDAN MUOKKAUS)

Suunnittele oma lumilautasi.

TEMPPUJEN TEKEMINEN

EI OTETTA LAUDASTA

- Shifty:** Paina L1-näppäintä hypyn aikana.
Shuffle: Paina L1- ja L2-näppäimiä hypyn aikana.

KIERRE

Voit hypätä 180°, 360°, 540° jne. kierteellä pitämällä X-näppäintä painettuna ja painamalla samaan aikaan VASEN- ja OIKEA-suuntanäppäimiä. Mitä pidempään näppäimet ovat painettuina, sitä suurempi kierre. Vapauta X-näppäin ja pidä vielä VASEN- ja OIKEA-suuntanäppäimiä painettuna. Voit vapauttaa painikkeet, kun kierre alkaa.

VOLTIT

Voltti eteenpäin: Pidä X-näppäintä painettuna, paina YLÖS ja vapauta sitten X-näppäin.

Voltti taaksepäin: Pidä X-näppäintä painettuna, paina ALAS ja vapauta sitten X-näppäin.

OTTEET LAUDASTA

Lien Air:	ALAS + R1
Indy Grab:	YLÖS + R2
Mute Grab:	YLÖS + R1
Stale Fish:	ALAS + R2
Method:	ALAS + L2
Nose Grab:	YLÖS, YLÖS + R1
Tail Grab:	ALAS, ALAS + R2
Indy Nosebone:	YLÖS + R2, L2
Tweak:	ALAS + R1, L1
Stiffie:	YLÖS + R1, L2
Melancholy:	ALAS + R1, L2



LOPPSKÄRMEN

Karta:	Visar var du och motståndaren befinner er på banan.
Tid:	Återstående tid.
Total tid:	Förfluten tid.
Rekord:	Nuvarande rekord.
Rankning:	Nuvarande rankning.
Nyckelpigor:	Antal prejningar.
Hastighet:	Nuvarande hastighet.
Snowboardåkare:	Motståndare som närmar sig.

DET HANDLAR OM KONTROLL

HOPPA	CROSS-knapp Tryck ned CROSS-knappen och släpp den när snowboardåkaren ställer sig på huk. Snowboardåkaren hoppar när CROSS-knappen släpps, inte när den trycks ned. Det gör att du kan ladda upp snowboardåkaren för att göra volter, rotationer, trick och höga hopp ("Big Air"). Ju längre tid du håller ned CROSS-knappen, desto längre hoppar du. Men du kan inte svänga medan du håller CROSS-knappen nedtryckt. Om du tappar fart kan du trycka ned och släppa upp CROSS-knappen upprepade gånger.
--------------	--

SVÄNG **LEFT/RIGHT**

SKARP SVÄNG	SQUARE-knapp + LEFT/RIGHT Om du svänger och samtidigt trycker på SQUARE-knappen sjunker hastigheten avsevärt, men det gör att du kan svänga lättare. Det rekommenderas när du vill svänga i hög hastighet för att säkerställa en bra sväng.
--------------------	---

VIKTFÖRSKJUTNING

UP

Det här är en teknik som gör att du kan åka utan att studsas på puckelpisterna (guppen i skidbacken) genom att förskjuta vikten och luta kroppen framåt. Men du ökar inte hastigheten genom att göra det.

KRYP IHOP

DOWN

Genom att gå ned på huk minskar du luftmotståndet och ökar din maxhastighet. Men det blir svårare att svänga.

ÄNDRA STÄLLNING

L1/R1-knapparna

Det här kan bara göras när inga andra kommandon håller på att utföras. Roterar snowboardåkaren 180 grader och ändrar ställning från normal till fakie (bakvänd) eller vice versa. Det är praktiskt för att återhämta dig om du fastnar i fakie-ställning med en alpinbräda.

VÄL PERSPEKTIV

TRIANGLE-knappen

Det finns två perspektiv du kan välja mellan under loppet. BEHIND VIEW (bakifrån), som visar vyn bakifrån snowboardåkaren, eller RIDER'S VIEW (åkarens perspektiv), där du spelar från åkarens synvinkel, eller förstapersonsvyn. Du kan växla mellan de här synvinklarna när som helst under loppets gång genom att trycka på TRIANGLE-knappen.

GLIDA PÅ SKENA (GRIND)

När du ställer dig på en smal skena trycker du på R1-knappen eller L1-knappen för att balansera åkarens kroppshållning med brädan horisontellt. Om du gör ett misstag faller du. Tryck på R1-knappen eller L1-knappen igen för att åka normalt igen.

TACKLA

Om du blir tacklad av andra figurer och ramlar omkull kan du trycka på riktningknapparna åt det håll som du blir tacklad från för att återfå balansen.

LÄGESVAL

TÄVLINGSLÄGE

Det här enspelarläget kombinerar en Big Air-tävling och snowboardcross-tävling på tid. Du tävlar mot åtta andra åkare.

HALFPIPE

I det här enspelarläget får du göra trick i en halfpipe-ramp. Du får poäng för höjd, trickens komplexitet, rotation, variation och landning.

FREESTYLE

I Freestyle-läget kan du spela ensam eller tävla mot en annan spelare på delad skärm.

BIG AIR

I det här läget hoppar du högt och gör trick. Du kan också använda det för att öva på trick. När du har blivit bättre kan du utmana dig själv i Trick Master-läget.

BRÄDPARKEN

På den här banan kan du åka som du vill. Här kan du utveckla din egen brädstil.

ALTERNATIV

Välj olika spelalternativ, som Auto Save (Autospara), Sound/Volume (Ljud/volym) och Board Edit (Redigera bräda).

FIGURVAL

SNOWBOARDÅKARE

När du börjar spelet kan du välja mellan fyra olika figurer. Alla figurer har sina styrkor och svagheter.

BRÄDOR

Välj mellan tre olika brädtyper: freestyle, allround eller alpin. Av varje typ finns tre olika brädor med olika styrkor och svagheter.

Freestyle

Väldigt stabil och enkel att styra. Den här typen rekommenderas för nybörjare. Men maxhastigheten är ganska låg. Det här är den bästa brädan för att göra trick.

Allround

En utmärkt allroundbräda som är lika stadig som snabb. Det är en bra medelbräda för både hastighet och trick.

Alpin

Utmärkt maxhastighet. Men det är svårt att svänga snabbt och den är inte särskilt stabil. Om du ändrar ställning till fakie på den här brädan minskar hastigheten snabbt.

När du väljer brädtyp uppmanas du att välja design. Brädans design påverkar inte dess funktion.

BANA

Välj bana att tävla på (om aktuellt). Tryck på DOWN så visas banans rankingsskärm (utom i tävlingsläge och Freestyle-läge för två). Tryck på TRIANGLE-knappen eller CIRCLE-knappen om du vill återgå till föregående skärm.

LJUD

Tryck på LEFT och RIGHT för att justera ljudinställningarna. Du kan inte justera ljudet eller musiken i tävlingsläget.

SNABB STANDARD

Tryck och håll ned R1-knappen på inställningsskärmen och tryck sedan på LEFT eller RIGHT för att förenkla valet av bräda och åkare.

När valet är klart trycker du på Start så startas spelet!

LÄGET TOUR COMPETITION (TÄVLING)

Tävlingsläget Tour Competition är en kombinationstävling som består av Big Air-hopp och snowboardcross på tid.

SÅ HÄR SPELAR DU

- Välj Competition (tävling) på lägesvalsskärmen.
- Välj New (ny) för att starta ett nytt spel.
- Om du vill återuppta ett sparat spel väljer du Load (läs in).
- Välj figur och bräda på figurvalsskärmen.

BANA 1 – BIG AIR

Utför två Big Air-hopp. Din ranking (plats 1–8) avgörs genom att lägga ihop poängen för båda hoppen.

Startpositionen varierar efter tid (i sekunder) beroende på poängen för Big Air-hoppet. Efter det första och andra hoppet visas rankingen.

BANA 2 – SNOWBOARDCROSS (LOPP PÅ TID)

Det här är en tävling mellan åtta åkare. Startordningen bestäms i Big Air-tävlingen. Den slutliga rankningen avgörs av i vilken ordning ni korsar mållinjen. Poängen i tävlingsläget ges baserat på din slutplacering. Efter nio rundor vinner åkaren med högst poäng.

Obs! Det här är ett renodlat racinglopp och du får inga extra poäng för trickhopp.

MINIMIPOÄNG

Minimipoängen är förbestämd i varje omgång. Om du inte har uppnått minimipoängen i slutet av omgången är spelet över. Men om du å andra sidan klarar minimipoängen redan i början av omgången får du fortsätta oavsett rankning.

Om du får slut på tid (TIME UP) blir du diskvalificerad och får 0 poäng. När spelet är slut kan du antingen välja Retry (försök igen) och starta en ny tävling på den senast sparade banan, eller Exit (avsluta) för att återgå till titelskärmen.

FREESTYLE-LÄGET

FREESTYLE 1P (ENSPELARLÄGE)

Om du når målet inom tidsgränsen klarar du banan. Tiden ökar när du passerar kontrollpunkten. Om tiden går ned till 0 är spelet över. Det finns fem områden för trick på varje bana. När du utför trick på de här områdena får du poäng. Det finns tre rankningar på varje bana: tid, hastighet och totalt.

Tid:	Tävla om kortast tid.
Trick:	Tävla om totalt antal poäng på trickområdena.
Totalt:	Tävla om totalt antal poäng för både tid och trick.

GHOST (SPÖKÅKARE)

Spara åket och tävla mot dina tidigare åk som en "spökåkare". Så här skapar du en spökåkare:

- Först slutför du ett åk till mållinjen.
- När du har korsat mållinjen väljer du Ghost Update (uppdatera spökåkare). Poängen raderas om du inte uppdaterar.

GHOST OFF/ON (SPÖKÅKARE AV/PÅ)

Välj om du vill att spökåkaren ska visas på skärmen eller inte. Spökåkaren visas bara på den banan den åkte på. Om du vill tävla mot den på en annan bana måste du först åka den banan och skapa spökåket. Spökåkaren försvinner om du trycker på SELECT-knappen när spökåkaren åker.

FREESTYLE-TVÅSPELÄRÄGE

Tvåspelarläge med delad skärm kan endast väljas i Freestyleläget. Välj Free Ride 2P (freestyleläge för två) på lägesvalsskärmen. Välj figurer, brädor och bana på lägesvalsskärmen. Ni kan välja samma figur, men inte samma kläder.

REGLER

Störtlopp: Tävla om vem som når mållinjen snabbast. Om du får poäng för trick ökar maxhastigheten under en bestämd tid beroende på poäng.

- | | |
|----------------|---|
| Tid: | Tävla om vem som når mållinjen snabbast.
Trick spelar ingen roll. |
| Trick: | Tävla om totalt antal poäng för trick som görs på de fem trickområdena. |
| Totalt: | Tävla om totalt antal poäng för både tid och trick. |

Handikapp

Om du aktiverar handikapp får den förlorande spelaren bättre förmågor under en bestämd tid, vilket ökar sannolikheten för en jämn match.

ÄNDRA DELAD SKÄRM

Tryck på SELECT-knappen under spelomgången för att växla skärmvyn från vertikal (uppifrån och ned) till horisontell (vänster till höger).

- Om du väljer RETIRE (ge upp) när spelet är pausat under tävlingen förlorar den valda spelaren.
- Rankningen för varje spelare visas efter tävlingen. Det finns ingen reprisskärm eller spökåkare i tvåspelarläget.

HALFPIPE

Halfpipe är banan där du tävlar med alla dina trickfärdigheter. Utför så många trick som möjligt tills du når målet. För varje trick kan du få poäng på följande fem tekniska områden:

Standardövningar: Andra tekniker än rotation, t.ex. grabs.

Rotation: Tekniker med rotation.

Amplitud: Höjd och hastighet.

Landning: Hur perfekt landningen är.

Tekniska poäng: Exakthet.

Obs! Du kan högst få 10 poäng på varje område.

Tips: Du måste variera mellan standardövningar och rotationstrick. Om du inte varierar tricken får du minuspoäng. Kom ihåg att hålla ned CROSS-knappen för att ladda upp tricken. Figuren hoppar när du släpper CROSS-knappen, inte när du trycker ned den. Ju längre tid du håller CROSS-knappen och riktningknapparna nedtryckta, desto fler volter, rotationer, hopp och grabs kan du göra.

BIG AIR

I det här läget flyger du högt i luften och utför galna trick. Det finns två olika Big Air-spel: Tävlings och Trick Master.

TÄVLING

Det finns tre olika Big Air-hopp där du kan öva Big Air-trick för tävlingsläget.

TRICK MASTER-LÄGET

Det här läget är särskilt bra för att öva trick. Du blir tilldelad ett trick före varje hopp som du måste utföra korrekt. Om du misslyckas får du göra om samma trick tills du lyckas. Om du lyckas utföra det angivna tricket får du en tidsbonus och får gå vidare till nästa övning. Det finns en tidsgräns på banan, vilket betyder att du inte kan göra fel hur många gånger som helst. Hur långt kan du komma?

BRÄDPARKEN

I den här banan kan du åka fritt i en stor backe med många hinder och hopp. Det finns ett antal olika objekt för att hjälpa dig att lära dig de grundläggande kontrollerna. Tryck på SELECT-knappen för att se kontrollerna. Välj en rutt och fundera på var du kan göra trick och hopp på banan.

ALTERNATIV

VOLYM

BGM:

Volym på bakgrundsmusiken.

Voice (röst):

Volym på figurernas röster och DJ:n.

SFX:

Volym på ljudeffekterna.

RANKNING

Visa rekord för alla spellägen.

AUTOSPARA

Välj On (på) för att automatiskt spara poäng, dolda funktioner och banor.

REDIGERA BRÄDA

Designa din egen bräda som du kan använda i backen.

SÅ HÄR UTFÖR DU TRICK

UTAN GRAB

Shifty:

Tryck på L1-knappen medan du hoppar.

Shuffle:

Tryck på L1- och L2-knapparna medan du hoppar.

ROTATION

Om du vill rotera 180°, 360°, 540° osv. håller du in CROSS-knappen och trycker samtidigt på LEFT och RIGHT. Rotationsgraden avgörs av hur länge du håller knapparna nedtryckta. Släpp CROSS-knappen, fortsätt att hålla ned LEFT eller RIGHT och när rotationen börjar kan du släppa taget.

VOLTER

Framlängesvolt:

Tryck in och håll ned CROSS-knappen, tryck på UP och släpp sedan CROSS-knappen.

Baklängesvolt:

Tryck in och håll ned CROSS-knappen, tryck på DOWN och släpp sedan CROSS-knappen.

KONTROLLER FÖR GRABTRICK

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



Η ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Χάρτης:	Εμφανίζεται η τρέχουσα θέση σας και η θέση του αντιπάλου σας στην πίστα.
Χρόνος:	Ο χρόνος που απομένει.
Συνολικός χρόνος:	Χρόνος που παρήλαθε.
Ρεκόρ:	Τρέχον ρεκόρ.
Κατάταξη:	Τρέχουσα κατάταξη.
Πασχαλίτσα:	Αριθμός πτώσεων.
Ταχύτητα:	Τρέχουσα ταχύτητα.
Αντίπαλος snowboarder:	Α αντίπαλος που πλησιάζει.

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΕΧΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΜΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ

ΑΛΜΑ

Κουμπί CROSS

Πατήστε το κουμπί CROSS και αφήστε το όταν ο αναβάτης πάρει θέση για άλμα. Ο αναβάτης θα πηδήξει όταν αφήσετε το κουμπί CROSS και όχι την πρώτη φορά που θα το πατήσετε. Με αυτόν τον τρόπο, ο αναβάτης ετοιμάζεται να εκτελέσει τούμπες, περιστροφές, κόλπα και άλμα "Big Air". Όσο περισσότερο κρατάτε πατημένο το κουμπί CROSS, τόσο μεγαλύτερη είναι η απόσταση του άλματος. Ωστόσο, δεν μπορείτε να στρίψετε ενώ κρατάτε πατημένο το κουμπί CROSS. Αν μειωθεί η ταχύτητα, δοκιμάστε να πατήσετε και να αφήσετε το κουμπί CROSS πολλές φορές.

ΣΤΡΟΦΗ

LEFT/RIGHT

ΑΠΟΤΟΜΗ ΣΤΡΟΦΗ

κουμπί SQUARE + LEFT/RIGHT

Εάν στρίψετε ενώ έχετε πατημένο το κουμπί SQUARE, η ταχύτητά σας μειώνεται σημαντικά, αλλά αυτό σας επιτρέπει να στρίψετε πιο εύκολα. Αυτή η ενέργεια συνιστάται για στροφές σε υψηλή ταχύτητα, ώστε να εξασφαλιστεί μια καλή στροφή.

ΜΕΤΑΤΟΠΙΣΗ ΒΑΡΟΥΣ

UP

Πρόκειται για μια τεχνική που σας επιτρέπει να κάνετε snowboard χωρίς αναπηδήσεις σε βουναλάκια (τραντάγματα στην πίστα σκι), μετατοπίζοντας το βάρος σας και γέρνοντας το σώμα σας προς τα εμπρός. Ωστόσο, η ταχύτητά σας δεν θα αυξηθεί.

ΓΟΝΑΤΑ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ

DOWN

Διατηρώντας σκυφή θέση, μειώνετε την αντίσταση του αέρα και αυξάνετε τη μέγιστη ταχύτητά σας. Ωστόσο, είναι πιο δύσκολο να στρίψετε.

ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ

κουμπί L1/R1

Αυτή η επιλογή είναι δυνατή, μόνο όταν δεν εκτελούνται άλλες εντολές. Περιστρέψτε τον αναβάτη κατά 180° και μεταβείτε από την τυπική στάση στη θέση fakie ή το αντίστροφο. Σας βοηθά να επανέλθετε, όταν κολλήσετε στη θέση fakie με μια σανίδα τύπου alpine.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΒΟΛΗΣ

Κουμπί TRIANGLE

Υπάρχουν δύο οπτικές γωνίες τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε κατά τη διάρκεια του αγώνα. Με την επιλογή "BEHIND VIEW" (ΠΙΣΩ ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ), μπορείτε να βλέπετε από πίσω από τον snowboarder ή με την επιλογή "RIDER'S VIEW" (ΟΠΤΙΚΗ ΓΩΝΙΑ ΠΛΑΙΚΤΗ) μπορείτε να παίξετε από την οπτική γωνία του αναβάτη ή από την οπτική γωνία πρώτου προσώπου. Μπορείτε να κάνετε εναλλαγή μεταξύ αυτών των οθονών κατά τη διάρκεια του αγώνα οποιαδήποτε στιγμή, πατώντας το κουμπί TRIANGLE.

ΟΛΙΣΘΗΣΗ ΣΕ ΡΑΓΕΣ (GRIND)

Όταν φτάσετε σε μια στενή ράγα, πατήστε το κουμπί R1 ή το κουμπί L1 για να ισοροπήσετε τον snowboarder με τη σανίδα οριζόντια. Αν κάνετε λάθος, θα πέσετε. Πατήστε ξανά το κουμπί R1 ή το κουμπί L1, για να επιστρέψετε στον κανονικό τρόπο snowboarding.

ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ

Αν άλλοι χαρακτήρες συγκρουστούν με εσάς και συνεχίζετε να πέφτετε, δοκιμάστε να πατήσετε τα κατευθυντικά κουμπιά προς την κατεύθυνση στην οποία σας χτυπούν, για να ανακτήσετε την ισορροπία σας.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

COMPETITION MODE (ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ)

Αυτή η λειτουργία ενός παίκτη συνδυάζει ένα άλμα Big Air και Boarder Cross σε αγώνα σε ευθεία. Θα αγωνιστείτε με άλλους οκτώ αναβάτες.

HALF PIPE

Σε αυτήν τη λειτουργία ενός παίκτη, εκτελείτε κόλπα σε μισό σωλήνα. Θα βαθμολογηθείτε με βάση το ύψος, την πολυπλοκότητα των κόλπων, την περιστροφή, την ποικιλία και την προσγείωση.

FREESTYLE

Στη λειτουργία Freestyle, μπορείτε να παίξετε μόνοι σας ή να αγωνιστείτε με έναν άλλο παίκτη μέσω διαχωρισμένης οθόνης.

BIG AIR

Αυτή είναι μια λειτουργία όπου μπορείτε να εκτελέσετε κόλπα με ένα τεράστιο άλμα. Αυτή μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να εξασκηθείτε σε κόλπα. Μόλις την συνηθίσετε, δοκιμάστε τη λειτουργία Trick Master.

BOARD PARK

Αυτή είναι μια πίστα όπου μπορείτε να κάνετε snowboard με τον τρόπο που θέλετε. Εδώ μπορείτε να προσαρμόσετε το δικό σας στυλ snowboard.

OPTIONS (Επιλογές)

Ορίστε διάφορες επιλογές παιχνιδιού, όπως Auto Save (Αυτόματη αποθήκευση), Sound / Volume (Ήχος/Ένταση) και Edit Board (Επεξεργασία σανίδας).

ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

BOARDER (ΑΝΑΒΑΤΗΣ)

Όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε από τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και αδυναμίες.

BOARDS (ΣΑΝΙΔΕΣ)

Επιλέξτε από τρεις τύπους σανίδων: Freestyle, All-Around ή Alpine. Κάθε τύπος αποτελείται από τρεις διαφορετικές σανίδες με διαφορετικά πλεονεκτήματα και αδυναμίες.

Freestyle

Μεγάλη ευστάθεια και εύκολος έλεγχος. Αυτός ο τύπος συνιστάται για αρχάριους. Ωστόσο, η τελική ταχύτητα είναι αρκετά χαμηλή. Αυτή είναι η καλύτερη σανίδα για να κάνετε κόλπα.

All-Around

Μεγάλη ευελιξία που δεν ευνοεί την ευστάθεια ή την ταχύτητα. Αποτελεί μια καλή μέση λύση τόσο για την ταχύτητα όσο και για κόλπα.

Alpine

Κορυφαία μέγιστη ταχύτητα. Ωστόσο, είναι δύσκολο να στρίψετε γρήγορα και δεν είναι πολύ σταθερή. Αν αλλάξετε στη θέση fakie σε αυτήν τη σανίδα, η ταχύτητά σας θα μειωθεί γρήγορα.

Μόλις επιλέξετε τον τύπο της σανίδας σας, θα σας ζητηθεί να επιλέξετε σχέδιο. Δεν υπάρχει διαφορά στις δυνατότητες από σχέδιο σε σχέδιο.

COURSE (ΠΙΣΤΑ)

Επιλέξτε μια πίστα –εάν υπάρχει– για να αγωνιστείτε. Πατήστε το κουμπί DOWN για να δείτε την οθόνη κατάταξης της πίστας (εκτός από τη λειτουργία Διαγωνισμού τουρνουά και Freestyle 2P). Πατήστε το κουμπί TRIANGLE ή το κουμπί CIRCLE να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη.

SOUND (Ήχος)

Πατήστε LEFT και RIGHT για να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις ήχου. Δεν μπορείτε να ρυθμίσετε τον ήχο ή τη μουσική για τη λειτουργία Διαγωνισμού τουρνουά.

QUICK DEFAULT (ΓΡΗΓΟΡΟΣ ΠΡΟΕΠΙΛΟΓΕΣ)

Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί R1 στην οθόνη ρύθμισης και στη συνέχεια πατήστε LEFT ή RIGHT για να απλοποιήσετε την επιλογή του snowboarder και της σανίδας.

Μόλις ολοκληρώσετε την επιλογή σας, επιλέξτε “Start” (Έναρξη) για να ξεκινήσετε το παιχνίδι!

TOUR COMPETITION MODE (ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ)

Η λειτουργία Διαγωνισμού τουρνουά είναι ένα συνδυαστικό συμβάν, που αποτελείται από άλμα Big Air και αγώνες Boarder Cross σε ευθεία.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

- Επιλέξτε “Competition” (Διαγωνισμός) στην οθόνη “Mode Selection” (Επιλογή λειτουργίας).
- Επιλέξτε “New” (Νέο) για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι.
- Για να συνεχίσετε ένα αποθηκευμένο παιχνίδι, επιλέξτε “Load” (Φόρτωση).
- Επιλέξτε έναν χαρακτήρα και μια σανίδα από την οθόνη “Character Selection” (Επιλογή χαρακτήρα).

1η ΠΙΣΤΑ - BIG AIR

Πραγματοποιήστε δύο άλματα big air. Η κατάταξή σας (1η – 8η) θα αποφασιστεί με βάση τα αποτελέσματα και των δύο αλμάτων.

Η θέση εκκίνησης κατανέμεται με βάση το χρονικό διάστημα (δευτερόλεπτα) που καθορίζεται από τη διαφορά βαθμολογίας στο άλμα Big Air. Η κατάταξη θα εμφανιστεί μετά το πρώτο και το δεύτερο άλμα.

2η ΠΙΣΤΑ - BOARDER CROSS (ΑΓΩΝΑΣ ΣΕ ΕΥΘΕΙΑ)

Αυτός είναι ένας αγώνας μεταξύ οκτώ αναβατών. Ξεκινάτε με τη σειρά που καθορίστηκε στο συμβάν Big Air. Η τελική κατάταξη καθορίζεται από τη σειρά με την οποία θα περάσετε τη γραμμή τερματισμού. Οι πόντοι στη λειτουργία Διαγωνισμού αθροίζονται με βάση τη θέση τερματισμού. Μόλις ολοκληρώσετε εννέα γύρους, ο αναβάτης με τον μεγαλύτερο αριθμό πόντων είναι ο νικητής.

Σημείωση: πρόκειται για αγώνα σε ευθεία και δεν θα λάβετε επιπλέον πόντους για κόλπα που κάνετε ενώ εκτελείτε άλματα.

ΠΟΝΤΟΙ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Οι πόντοι ολοκλήρωσης διαγωνισμού είναι προκαθορισμένοι σε κάθε γύρο. Αν δεν υπερβείτε τους πόντους ολοκλήρωσης διαγωνισμού στο τέλος ενός γύρου, το παιχνίδι τελειώνει. Από την άλλη, αν έχετε ήδη υπερβεί τους πόντους ολοκλήρωσης διαγωνισμού στην αρχή κάθε γύρου, μπορείτε να συνεχίσετε ανεξάρτητα από την κατάταξή σας.

Αν τελειώσει ο χρόνος (TIME UP), θα αποκλειστείτε και θα λάβετε 0 πόντους. Αν το παιχνίδι τελειώσει, επιλέξτε "Retry" (Επανάληψη) για να ξεκινήσετε έναν αγώνα στην πιο πρόσφατα αποθηκευμένη πίστα, ή επιλέξτε "Exit" (Έξοδος) για να επιστρέψετε στην οθόνη τίτλου.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ FREESTYLE

FREESTYLE 1P (ONE PLAYER)

Αν επιτύχετε τον στόχο εντός του χρονικού ορίου, ολοκληρώνετε το επίπεδο. Ο χρόνος αυξάνεται όταν περάσετε το σημείο ελέγχου. Αν ο χρόνος μειωθεί στο 0, το παιχνίδι τελειώνει. Υπάρχουν πέντε σημεία για κόλπα σε κάθε πίστα. Όταν πραγματοποιήσετε ένα κόλπο σε αυτά τα σημεία, θα βαθμολογηθείτε και θα λάβετε πόντους. Υπάρχουν τρεις κατατάξεις σε κάθε πίστα: "Time" (Χρόνος), "Speed" (Ταχύτητα) και "Total" (Σύνολο).

- | | |
|----------------|--|
| Χρόνος: | Αγωνιστείτε για τον ταχύτερο χρόνο. |
| Κόλπο: | Αγωνιστείτε για τους συνολικούς πόντους στα σημεία για κόλπα. |
| Σύνολο: | Αγωνιστείτε για τους συνολικούς πόντους του χρόνου και των κόλπων. |

GHOST

Αποθηκεύστε τη διαδρομή σας και αγωνιστείτε ενάντια στις προηγούμενες διαδρομές σας ως “δεδομένα ghost”. Για να δημιουργήσετε δεδομένα ghost:

- Πρώτα περάστε τη γραμμή τερματισμού.
- Αφού φτάσετε στη γραμμή τερματισμού, επιλέξτε “Ghost Update” (Ενημέρωση δεδομένων ghost). Τα δεδομένα θα διαγραφούν αν δεν ενημερωθούν.

GHOST OFF/ON

Ρυθμίστε αν θέλετε ή όχι η διαδρομή ghost να εμφανίζεται στην οθόνη. Η διαδρομή ghost θα εμφανιστεί μόνο στην πίστα που την πραγματοποιήσατε. Για να την τοποθετήσετε σε άλλη πίστα, πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε αυτήν τη διαδρομή και να δημιουργήσετε τα δεδομένα ghost. Εξαφανίστε τη διαδρομή ghost πατώντας το κουμπί SELECT ενώ πραγματοποιείτε τη διαδρομή.

FREESTYLE TWO PLAYER MODE

Η λειτουργία δύο παικτών με διαχωρισμένη οθόνη μπορεί να επιλεγεί μόνο στη λειτουργία Freestyle. Επιλέξτε “Free Ride 2P” (Ελεύθερη διαδρομή 2P) στην οθόνη επιλογής λειτουργίας. Επιλέξτε τους χαρακτήρες, τις σανίδες και την πίστα στην οθόνη επιλογής λειτουργίας. Μπορείτε να επιλέξετε τον ίδιο χαρακτήρα, αλλά όχι τα ίδια ρούχα.

ΚΑΝΟΝΕΣ

Boost (Ενίσχυση): Αγωνιστείτε για να δείτε ποιος μπορεί να φτάσει πρώτος στη γραμμή τερματισμού. Με την απονομή ενός πόντου για ένα κόλπο, η μέγιστη ταχύτητά σας αυξάνεται για μια καθορισμένη χρονική περίοδο ανάλογα με τη βαθμολογία σας.

- Χρόνος:** Αγωνιστείτε για να φτάσετε πρώτοι στη γραμμή τερματισμού. Τα κόλπα δεν μετράνε.
- Κόλπο:** Αγωνιστείτε με τη συνολική βαθμολογία για κάθε κόλπο που εκτελέσατε στα 5 σημεία.

Σύνολο:

Αγωνιστείτε για τη γενική συνολική βαθμολογία του χρόνου και των κόλπων.

Handicap

Ενεργοποιώντας την επιλογή “Handicap”, οι δεξιότητες ενός παίκτη που χάνει θα αυξηθούν για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, αυξάνοντας τις πιθανότητες νίκης με πολύ μικρή διαφορά.

ΑΛΛΑΓΗ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΕΝΗΣ ΟΘΟΝΗΣ

Πατήστε το κουμπί SELECT κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής για να μεταβείτε από την κάθετη (από επάνω προς τα κάτω) σε οριζόντια (από αριστερά προς τα δεξιά) οθόνη.

- Αν επιλέξετε “RETIRE” (ΑΠΟΧΩΡΗΣΗ) ενώ το παιχνίδι έχει τεθεί σε παύση κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού, ο επιλεγμένος παίκτης θα χάσει.
- Η κατάταξη για κάθε παίκτη εμφανίζεται μετά τον διαγωνισμό. Δεν υπάρχει οθόνη αναπαραγωγής και ghost στη λειτουργία 2P.

HALF PIPE

Η πίστα half pipe είναι η πίστα όπου αγωνίζεστε χρησιμοποιώντας τις γενικές δεξιότητές σας στα κόλπα. Εκτελέστε όσο πιο πολλά κόλπα γίνεται μέχρι να επιτύχετε τον στόχο. Με κάθε κόλπο, έχετε την ευκαιρία να κερδίσετε πόντους στους ακόλουθους πέντε τεχνικούς τομείς:

Standard Manoeuvres**(Τυπικοί ελιγμοί):**

Άλλες τεχνικές εκτός της περιστροφής, όπως οι δέστρες.

Rotation (Περιστροφή):

Τεχνικές με περιστροφή.

Amplitude (Εύρος):

Ύψος και ταχύτητα.

Landing (Προσγείωση):

Πόσο ιδανική είναι η προσγείωση.

Technical Merit**(Τεχνική αξία):**

Ακρίβεια.

Σημείωση: Οι μέγιστοι πόντοι που μπορείτε να λάβετε σε οποιαδήποτε δεξιότητα είναι 10.

Συμβουλή: Πρέπει να κάνετε εναλλαγή ανάμεσα στους τυπικούς ελιγμούς και τα κόλπα περιστροφής. Αν δεν συνδυάσετε τα κόλπα, θα επιβληθεί ποινή στη βαθμολογία. Θυμηθείτε να κρατήσετε πατημένο το κουμπί CROSS για να ολοκληρώσετε τα κόλπα σας. Ο χαρακτήρας πηδά όταν αφήσετε το κουμπί CROSS, όχι στην αρχική ώθηση. Όσο περισσότερο κρατάτε πατημένο το πλήκτρο CROSS με το αντίστοιχο κατευθυντικό κουμπί, τόσο περισσότερες τούμπες, περιστροφές, μεγαλύτερο ύψος και δέστρες θα μπορείτε να επιτύχετε.

BIG AIR

Σε αυτήν τη λειτουργία, θα πραγματοποιήσετε άλματα στον αέρα και θα εκτελέσετε φοβερά κόλπα. Υπάρχουν δύο τύποι συμβάντων Big Air: Contest (Διαγωνισμός) και Trick Master.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Θα βρείτε τρία διαφορετικά άλματα Big Air για να εξασκηθείτε σε κόλπα Big Air για τη λειτουργία Διαγωνισμού.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ TRICK MASTER

Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για να εξασκηθείτε σε κόλπα. Ένα κόλπο καθορίζεται πριν από κάθε άλμα, και πρέπει να το εκτελέσετε με ακρίβεια. Διαφορετικά, θα επαναλάβετε το ίδιο κόλπο ξανά και ξανά μέχρι να το πετύχετε. Αν εκτελέσετε με επιτυχία το συγκεκριμένο κόλπο, θα λάβετε ένα μπόνους χρόνου και θα μπορέσετε να συνεχίσετε στον επόμενο ελιγμό. Υπάρχει ένα χρονικό όριο σε αυτήν την πίστα, που σημαίνει ότι υπάρχει ένα όριο στις συνεχείς αποτυχίες. Ας δούμε πόσο μακριά μπορείτε να φτάσετε στον λόφο.

BOARD PARK

Αυτή η πίστα είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να μπορείτε να κάνετε snowboard ελεύθερα σε μια μεγάλη πλαγιά με πολλά εμπόδια και άλματα. Έχουν δημιουργηθεί διάφορα στοιχεία, για να σας βοηθήσουν να συνηθίσετε τα βασικά στοιχεία ελέγχου. Πατήστε το κουμπί SELECT για να δείτε τα στοιχεία ελέγχου. Επιλέξτε μια γραμμή και σκεφτείτε τα μέρη που μπορείτε να κάνετε κόλπα και άλματα στην πίστα.

OPTIONS (Επιλογές)

VOLUME (ΕΝΤΑΣΗ)

BGM: Ένταση μουσικής στο παρασκήνιο
Voice (Φωνή): Ένταση φωνής των χαρακτήρων και του DJ.
SFX: Ένταση ηχητικών εφέ

RANKING (ΚΑΤΑΤΑΞΗ)

Δείτε τις εγγραφές για όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού.

AUTO SAVE (ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ)

Επιλέξτε "On" για να αποθηκεύσετε αυτόματα τις βαθμολογίες, τις κρυφές λειτουργίες και την αποθήκευση των επιπέδων.

BOARD EDIT (ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΑΝΙΔΑΣ)

Σχεδιάστε τη δική σας σανίδα για να την χρησιμοποιήσετε στις πλαγιές.

ΠΩΣ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΤΕ ΚΟΛΠΑ

ΧΩΡΙΣ ΔΕΣΤΡΑ

Προσποίηση: Πατήστε το κουμπί L1 ενώ πηδάτε.
Αποφυγή: Πατήστε τα κουμπιά L1 και L2 ενώ πηδάτε.

ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ

Για να εκτελέσετε μια περιστροφή 180°, 360°, 540° κ.λπ., πατήστε παρατεταμένα το κουμπί CROSS και πατήστε ταυτόχρονα τα κουμπιά LEFT και RIGHT. Ο βαθμός περιστροφής καθορίζεται από τη διάρκεια του πατήματος πολλαπλών κουμπιών. Αφήστε το κουμπί CROSS, συνεχίστε να κρατάτε πατημένα τα κουμπιά LEFT και RIGHT, και μόλις ξεκινήσει η περιστροφή, αφήστε τα.

ΤΟΥΜΠΕΣ

Τούμπα εμπρός: Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί CROSS, πατήστε UP και στη συνέχεια αφήστε το κουμπί CROSS.

Ανάποδη τούμπα: Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί CROSS, πατήστε DOWN και στη συνέχεια αφήστε το κουμπί CROSS.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΔΕΣΤΡΑΣ

Lien Air: DOWN + R1

Indy Grab: UP + R2

Mute Grab: UP + R1

Stale Fish: DOWN + R2

Method: DOWN + L2

Nose Grab: UP, UP + R1

Tail Grab: DOWN, DOWN + R2

Indy Nosebone: UP + R2, L2

Tweak: DOWN + R1, L1

Stiffie: UP + R1, L2

Melancholy: DOWN + R1, L2

YARIŞ EKRANI

Harita:	Pistteki mevcut konumunuzu ve rakibinizin konumunu gösterir.
Süre:	kalan süre.
Toplam Süre:	geçen süre.
Rekor:	mevcut rekorunuz.
Sıra:	mevcut sıranız.
Uğur Böceği:	düşme sayısı.
Hız:	mevcut hız.
Rakip Kayakçı:	yaklaşan kayakçı.

KONTROL HER ŞEYİN ANAHTARI

ATLAMA

CROSS düğmesi

CROSS düğmesine basın ve sporcu çömeldiğinde düğmeyi serbest bırakın. Sporcu, CROSS düğmesine ilk basıldığında değil; düğme serbest bırakıldığında atlar. Bu sayede sporcuyu taklalar, dönüş, çalım ve "Big Air" hareketleri yapmaya hazırlayabilirsiniz. CROSS düğmesini ne kadar uzun süre basılı tutarsanız sporcu o kadar yükseğe atlar. Ancak CROSS düğmesini basılı tutarken dönemezsiniz. Hız kaybederseniz sürekli olarak CROSS düğmesine basıp serbest bırakmayı deneyin.

DÖNÜŞ

LEFT/RIGHT

KESKİN DÖNÜŞ

SQUARE düğmesi + LEFT/RIGHT

SQUARE düğmesine basarken dönerseniz hızınız büyük ölçüde düşer ancak bu şekilde daha kolay dönebilirsiniz. İyi bir dönüş yapmak için bunun yüksek hızda dönerken kullanılması önerilir.

AĞIRLIK MERKEZİNİ UP DEĞİŞTİRME

Bu teknik ile ağırlık merkezinizi değiştirip vücudunuzu öne doğru eğerek mogullar (kayak yamacı üzerindeki çıkıntılar) üzerinde sekmeden kayabilirsiniz. Ancak bunu yaparken hız kazanamazsınız.

ÇÖMELME

DOWN

Çömelerek hava direncini azaltır ve maksimum hızınızı artırabilirsiniz. Ancak dönüşleri yapmak daha zor hale gelir.

DURUŞ DEĞİŞTİRME L1/R1 düğmeleri

Bu, yalnızca başka komutlar geçerli olmadığında yapılabilir. Sporcuyla 180° döndürerek standart duruştan Fakie'ye geçmesini veya Fakie'den standart duruşa geçmesini sağlayabilirsiniz. Bir alp snowboardu ile Fakie durumunda kaldığınızda toparlamak için kullanışlıdır.

GÖRÜNÜM SEÇME

TRIANGLE düğmesi

Yarış sırasında seçebileceğiniz iki bakış açısı vardır. Kayakçının arkasından görüş sunan "ARKADAN GÖRÜŞ" ve sporcunun bakış açısından ya da birinci şahıs görüşünden oynadığınız "SPORCU GÖRÜŞÜ". TRIANGLE düğmesine basarak yarış sırasında istediğiniz an bu ekranlar arasında geçiş yapabilirsiniz.

ENGEL ÜZERİNDE KAYMA (SÜRTME)

Dar bir engelin üzerine çıktığınızda snowboard enine konumdayken kayakçının duruşunu dengede tutmak için R1 düğmesine veya L1 düğmesine basın. Bir hata yaparsanız düşerseniz. Normal kaymaya geri dönmek için R1 düğmesine veya L1 düğmesine tekrar basın.

ÇARPMA

Diğer karakterler size çarparak düşmenize neden oluyorsa dengenizi toparlamak için karakterin size çarptığı yöndeki yön düğmelerine basmayı deneyin.

MOD SEÇİMİ

REKABET MODU

Bu tek oyunculu mod Big Air etkinliğinin ve Boarder Cross düz zamana karşı yarışın birleşiminden oluşur. Sekiz sporcuya karşı yarışsınız.

YARIM SİLİNDİR

Bu tek oyunculu moda yarım silindir üzerinde çalımlar yapabilirsiniz. Yükseklik, çalımların zorluğu, dönüş, çeşitlilik ve iniş üzerinden puanlar alırsınız.

SERBEST STİL

Serbest Stil modunda kendi başınıza oynayabilir veya bölünmüş ekranda başka bir oyuncuya karşı yarışabilirsiniz.

BIG AIR

Bu moda büyük bir atlamadan sonra çalımlar yapabilirsiniz. Bu mod, çalımlar üzerinde pratik yapmak için de kullanılabilir. Alıştıktan sonra Çalım Ustası Modunda kendinizi deneyin.

BOARD PARK

Bu, istediğiniz gibi kayabileceğiniz bir pisttir. Burada kendi kayma tarzınızı kişiselleştirebilirsiniz.

SEÇENEKLER

Otomatik Kaydetme, Ses/Ses Düzeyi ve Snowboard Düzenleme gibi çeşitli oyun seçeneklerini ayarlayın.

KARAKTER SEÇİMİ

KAYAKÇI

Oyuna başlarken dört farklı karakter arasından seçim yapabilirsiniz. Her karakterin farklı güçlü ve zayıf yönleri vardır.

SNOWBOARDLAR

Üç tip snowboard arasından seçim yapın: Serbest Stil, Çok Yönlü veya Alp. Her tipte, farklı güçlü ve zayıf yönleri olan üç farklı snowboard bulunur.

Serbest Stil

Çok dengelidir ve kolay kontrol edilir. Bu tip, yeni başlayanlar için önerilir. Ancak azami hız oldukça düşüktür. Bu, çalımlar yapmak için en iyi snowboarddur.

Çok Yönlü

Eşit seviyede denge ve hız sunan çok yönlü bir snowboarddur. Hem hız hem de çalımlar için orta seviyede özellikler sunar.

Alp

Mükemmel azami hız sunar. Ancak hızlı dönüşler yapmak zordur ve çok dengeli bir snowboard değildir. Bu snowboardda Fakie pozisyonuna geçerseniz hızınız çabuk düşer.

Snowboardunuzun tipini seçtikten sonra tasarımını seçmeniz istenir. Snowboard tasarımları arasında özellik bakımından bir fark yoktur.

PIST

Yarışmak için varsa bir pist seçin. DOWN düğmesine basarak pistin sıralama ekranını (Tur Yarışı Modu ve Serbest Stil 2P hariçtir) görüntüleyin. Önceki ekrana dönmek için TRIANGLE düğmesine veya CIRCLE düğmesine basın.

SES

Ses ayarlarını yapmak için LEFT ve RIGHT düğmelerine basın. Tur Yarışı modu için sesi veya müziği ayarlayamazsınız.

HIZLI VARSAYILAN

Kayakçı ve snowboard seçiminizi kolaylaştırmak için kurulum ekranında R1 düğmesini basılı tutun ve ardından LEFT veya RIGHT düğmesine basın.

Seçiminizi tamamladıktan sonra oyuna başlamak için "Başlat"ı seçin.

TUR YARIŞI MODU

Tur Yarışı Modu, Big Air atlamasını ve Boarder Cross düz zamana karşı yarışı içeren kombine etkinliktir.

NASIL OYNANIR

- Mod Seçimi ekranında "Rekabet" öğesini seçin.
- Yeni bir oyuna başlamak için "Yeni" öğesini seçin.
- Daha önce kaydedilmiş bir oyuna devam etmek için "Yükle" öğesini seçin.
- Karakter Seçimi ekranında karakter ve snowboard seçin.

1. AŞAMA - BIG AIR

İki big air atlaması gerçekleştirin. Sıranız (1.-8.) her iki atlamanın puanları toplanarak belirlenir.

Başlangıç konumu, Big Air atlamasındaki puan farkına göre belirlenen süreyle (saniye) derecelendirilir. Birinci ve ikinci atlamadan sonra sıranız görüntülenir.

2. AŞAMA - BOARDER CROSS (DÜZ ZAMANA KARŞI YARIŞ)

Bu, sekiz sporcu arasında yapılan bir yarıştır. Yarışa Big Air Etkinliğinde belirlenen sırayla başlarsınız. Final sıralaması, bitiş çizgisini geçme sırasına göre belirlenir. Rekabet Modu puanları, bitirme konunuza göre hesaplanarak birikir. Dokuz turu tamamladıktan sonra en yüksek puana sahip olan sporcu birinci olur.

Not: Bu düz bir yarış olduğundan atlarken yaptığınız çalımlar için ek puan almazsınız.

PİST TAMAMLAMA PUANLARI

Pist Tamamlama Puanları her bölümde önceden belirlenir. Bir turun sonunda Pist Tamamlama Puanını aşamazsanız oyun biter. Öte yandan bir turun henüz başında Pist Tamamlama Puanını geçtiyseniz sıralamadaki yeriniz ne olursa olsun devam edebilirsiniz.

Zamanınız biterse (ZAMAN DOLDU) diskalifiye edilir ve 0 puan alırsınız. Oyun biterse en son kaydedilen pistte bir yarışa başlamak için "Yeniden Dene"yi veya Ana ekrana dönmek için "Çıkış"ı seçin.

SERBEST STİL MODU

SERBEST STİL 1P (TEK OYUNCU)

Belirli süre içerisinde hedefe ulaşırsanız seviyeyi geçersiniz. Kontrol noktasını geçtiğinizde süreniz artar. Süre 0'ı gösterdiğinde oyun biter. Her pistte çalımlar için beş alan bulunur. Bu alanlarda bir çalım gerçekleştirdiğinizde değerlendirilir ve puan alırsınız. Her pistte üç sıralama vardır: Süre, Hız ve Toplam.

Süre:	En kısa süre için yarışın.
Çalım:	Çalım alanlarında toplam puan için yarışın.
Toplam:	Süre ve çalımlarda toplam puan için yarışın.

HAYALET

Oyununuzu kaydedin ve "hayalet veri" olarak kullanarak önceki oyunlarınızla yarışın. Hayalet veri oluşturmak için:

- Önce bitiş çizgisine kadar kayın.
- Bitiş çizgisine ulaştıktan sonra "Hayalet Güncelleme" ögesini seçin. Güncelleme yapılmazsa veriler silinir.

HAYALET AÇMA/KAPATMA

Hayalet oyunun ekranda görünüp görünmeyeceğini ayarlayın. Hayalet, yalnızca daha önce kaydığı pistte görünecektir. Başka bir pistte görünmesi için önce o pistte kayarak hayalet veri oluşturmanız gerekir. Hayalet kayarken SELECT düğmesine basarak hayaletin kaybolmasını sağlayabilirsiniz.

SERBEST STİL İKİ OYUNCULU MOD

Bölünmüş ekranlı İki Oyunculu Mod yalnızca Serbest Stil modunda seçilebilir. Mod Seçimi ekranında "Serbest Stil 2P" ögesini seçin. Mod Seçimi ekranında karakterleri, snowboardları ve pisti seçin. Aynı karakteri seçebilirsiniz fakat aynı kıyafetleri seçemezsiniz.

KURALLAR

Hız artırma: Bitiş çizgisine en hızlı ulaşan kişi olmak için yarışın. Bir çalım puanı aldığınızda, puanınıza bağlı olarak belirli bir süre boyunca maksimum hızınız artar.

Süre:	Bitiş çizgisine en hızlı ulaşan kişi olmak için yarışın. Çalımların bir etkisi yoktur.
Çalım:	5 çalım alanında yapılan her çalımın toplam puanıyla yarışın.
Toplam:	Hem süre hem de çalımlardan alınan genel toplam puanla yarışın.

Handikap

Handikap açıldığında, kaybeden oyuncunun yetenekleri belirli bir süre için artar ve çekişmeli bir yarış olma ihtimali yükselir.

BÖLÜNMÜŞ EKRANI DEĞİŞTİRME

Ekranı dikeyden (üstten alta) yataya (soldan sağa) geçirmek için oyun sırasında SELECT düğmesine basın.

- Yarış sırasında oyun durdurulmuşken "OYUNDAN ÇIK" ögesini seçerseniz seçili oyuncu kaybeder.
- Oyuncuların sıralaması yarıştan sonra gösterilir. 2 oyunculu modda tekrar oynatma ekranı veya hayalet özelliği yoktur.

YARIM SİLİNDİR

Yarım silindir pistte genel teknik becerilerinizi kullanarak yarışabilirsiniz. Hedefe ulaşana kadar mümkün olduğu kadar çok çalım yapın. Her bir çalım aşağıdaki beş teknik alanda puan toplama fırsatı sunar:

Standart Manevralar:	Snowboard tutuşu gibi dönüş dışındaki tekniklerdir.
Dönüş:	Dönüslü teknikler.
Amplitüd:	Yükseklik ve hız.
İniş:	İnişin mükemmelliği.
Teknik Yetenek:	Doğruluk.

Not: Herhangi bir beceri kategorisinde maksimum 10 puan alabilirsiniz.

İpucu: Standart Manevralar ve Dönüş çalımları arasında geçiş yapmalısınız. Farklı çalımlar yapmazsanız puanlamada cezalandırılırsınız. Çalımlara hazırlanmak için CROSS düğmesini basılı tutmayı unutmayın. Karakter, CROSS düğmesine bastığınız ilk anda değil; düğmeyi serbest bıraktığınızda atlar. CROSS düğmesini ilgili yön düğmeleriyle birlikte ne kadar uzun süre basılı tutarsanız o kadar çok takla, dönüş, tutuş hareketi yapabilir ve yükseklik elde edebilirsiniz.

BIG AIR

Bu modda çok yükseğe atlayabilir ve inanılmaz çalımlar yapabilirsiniz. İki tür Big Air etkinliği vardır: Yarışma ve Çalım Ustası.

YARIŞMA

Rekabet Modu için Big Air çalımlarına yönelik pratik yapmak amacıyla üç farklı Big Air atlaması sunulmuştur.

ÇALIM USTASI MODU

Bu mod, çalımlar üzerinde pratik yapmak için özellikle faydalıdır. Her atlamadan önce bir çalım belirlenir ve bunu doğru şekilde gerçekleştirmeniz gerekir. Aksi takdirde başarılı olana kadar aynı çalımı tekrar tekrar yapmanız gerekir. Belirlenen çalımı başarıyla gerçekleştirirseniz bir süre bonusu alır ve sonraki manevrayla devam etme hakkı kazanırsınız. Bu pistte süre sınırı olduğundan art arda başarısız olma için de sınır belirlenmiştir. Tepeden aşağıya ne kadar ilerleyebileceğinizi test edin.

BOARD PARK

Birçok engel ve atlama içeren büyük bir yamaçta serbestçe kaymanız için tasarlanan bir pisttir. Temel kontrollere alışabilmeniz için çeşitli öğeler sunulmuştur. Kontrollere göz atmak için SELECT düğmesine basın. Bir hat seçin ve pistte çalımlarla atlamalar gerçekleştirebileceğiniz yerleri düşünün.

SEÇENEKLER

SES DÜZEYİ

BGM:	Arka plan müziğinin ses düzeyi.
Ses:	Karakterlerin ve DJ'in ses düzeyi.
SFX:	Ses efektlerinin ses düzeyi.

SIRALAMA

Tüm oyun modlarındaki rekorlara göz atın.

OTOMATİK KAYDETME

Puanları, gizli özellikleri ve seviyeleri otomatik olarak kaydetmek için "Açık" seçeneğini belirleyin.

SNOWBOARD DÜZENLEME

Yamaçlarda kullanmak üzere kendi snowboardunuzu tasarlayın.

ÇALIMLAR NASIL YAPILIR?

ELLER SERBEST

Shifty:	Atlarken L1 düğmesine basın.
Değiştirme:	Atlarken L1 ve L2 düğmelerine basın.

DÖNÜŞ

180°, 360°, 540° vb. dönüş gerçekleştirmek için CROSS düğmesini basılı tutarken LEFT ve RIGHT düğmelerine aynı anda basın. Dönüş açısının büyüklüğü bu düğmelere basma süresine göre belirlenir. CROSS düğmesini serbest bırakın, LEFT ve RIGHT düğmelerini basılı tutmaya devam edin. Dönüş başladığında düğmeleri bırakabilirsiniz.

TAKLALAR

Öne Takla:

CROSS düğmesini basılı tutun, UP düğmesine basın ve ardından CROSS düğmesini serbest bırakın.

Ters Takla:

CROSS düğmesini basılı tutun, DOWN düğmesine basın ve ardından CROSS düğmesini serbest bırakın.

TUTUŞ ÇALIMLARI KONTROLLERİ

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



ZÁVODNÍ OBRAZOVKA

Mapa:	zobrazuje tvou aktuální pozici a pozici tvého soupeře na dráze.
Čas:	zbývající čas.
Celkový čas:	uplynulý čas.
Rekord:	aktuální rekord.
Pořadí:	aktuální pořadí.
Ladybug (Beruška):	počet havárií.
Rychlost:	aktuální rychlost.
Soupeř:	blížící se cizí jezdec.

JDE HLAVNĚ O OVLÁDÁNÍ

SKOK

Tlačítko CROSS

Stiskni tlačítko CROSS a pusť ho, když se jezdec přikrčí. Jezdec skočí po uvolnění tlačítka CROSS, ne po jeho stisknutí. Díky tomu můžeš jezdce připravit na salta, vruty, triky a lety vzduchem. Čím déle podržíš tlačítko CROSS, tím delší skok bude. Když ale držíš tlačítko CROSS, není možné zatáčet. Když ztratíš rychlost, zkus tlačítko CROSS průběžně mačkat a uvolňovat.

ZATÁČENÍ

LEFT/RIGHT

PRUDKÉ ZATOČENÍ

Tlačítko SQUARE + LEFT/RIGHT

Když při zatáčení stiskneš tlačítko SQUARE, tvá rychlost výrazně klesne, ale budeš tak moci snáze zatočit. Tohle se doporučuje při vysoké rychlosti k zajištění dobrého průjezdu zatáčkou.

PŘENESENÍ VÁHY

UP

Tahle technika ti umožní jet bez drncání na muldách (hrbolech na svahu) přenesením váhy a nakloněním těla dopředu. Tenhle manévr tě ale nezrychlí.

PŘIKRČENÍ

DOWN

Když se přikrčíš, sníží se odpor vzduchu a zvýší maximální rychlost. Je ale náročnější zatáčet.

ZMĚNA POSTOJE

Tlačítka L1/R1

Tohle je možné, jen když se zrovna neprovádějí žádné další příkazy. Otoč jezdce o 180° a přepni ze standardního postroje do opačného směru nebo naopak. Dá se tím zachránit situace, když zůstaneš v opačném směru s alpským prknem.

VÝBĚR POHLEDU

Tlačítko TRIANGLE

Existují dva pohledy, ze kterých si můžeš při závodě vybrat. **POHLED ZE ZADU** s pohledem zpoza jezdce nebo **POHLED JEZDCE**, ve kterém hraješ z pohledu jezdce, čili z pohledu první osoby. Tahle zobrazení můžeš během závodu kdykoli přepínat tlačítkem **TRIANGLE**.

SKLOUZnutí PO ŘÍMSĚ

Když se dostaneš na úzkou římsu, vyrovnávej postoj jezdce tlačítkem **R1** nebo **L1** tak, aby snowboard zůstal vodorovně. Když uděláš chybu, spadneš. Dalším stiskem tlačítka **R1** nebo **L1** se vrátíš do normální jízdy.

NÁRAZY

Když do tebe narážejí ostatní postavy a ty pořád padáš, zkus stisknout směrová tlačítka ve směru, ze kterého nárazy přicházejí, abys udržel(a) rovnováhu.

VÝBĚR REŽIMU

REŽIM SOUTĚŽE

Tento režim pro jednoho hráče kombinuje závod na čas typu Snowboardcross a let vzduchem. Budeš soutěžit s osmi dalšími jezdci.

U-RAMPA

Tento režim pro jednoho hráče je zaměřený na triky na U-rampě. Bude se hodnotit výška, složitost triků, rotace, různorodost a přistání u tvých skoků.

FREESTYLE

Režim Freestyle umožňuje hrát sólo nebo s dalším hráčem na rozdělené obrazovce.

LET VZDUCHEM

V tomto režimu děláš triky za letu vzduchem po velkém skoku. Dají se při něm také províčovat triky. Až si na něj zvykneš, zkus si režim Mistr triků.

SNOWBOARDOVÝ PARK

Na téhle trati můžeš jezdit, jak se ti zamane. Můžeš si nastavit vlastní styl jízdy.

MOŽNOST

Nastav si různé herní možnosti, například Automatické ukládání, Zvuk/hlasitost a Úpravy snowboardu.

VÝBĚR POSTAVY

JEZDEC

Na začátku hry si můžeš vybrat ze čtyř různých postav. Každá má své silné a slabé stránky.

SNOWBOARDY

Vyber si jeden ze tří druhů prkna: freestylové, univerzální nebo alpské. Každý typ obsahuje tři různé snowboardy s různými silnými a slabými stránkami.

Freestyle

Velice stabilní a snadno ovladatelný typ. Tento typ doporučujeme začátečníkům. Nejvyšší rychlost je ale poměrně nízká. Tenhle snowboard je nejlepší na triky.

Univerzální

Dobrý univerzál, který neklade důraz na stabilitu nebo rychlost. Jde o dobrou zlatou střední cestu z hlediska rychlosti i triků.

Alpský

Skvělá rychlost. Je ale těžké rychle se otáčet a snowboard není příliš stabilní. Když na tomhle snowboardu přejdeš do polohy v obráceném směru, rychlost se rychle sníží.

Až si vybereš typ prkna, bude potřeba si vybrat design, ale ten už nemá vliv na vlastnosti.

TRAŤ

Vyber si trať – pokud je to možné – na které budeš soutěžit. Stiskem tlačítka DOWN zobrazíš obrazovku s žebříčky tratí (kromě režimu soutěžního turné a freestylu 2P). Stisknutím tlačítka TRIANGLE nebo tlačítka CIRCLE se vrátíš na předchozí obrazovku.

ZVUK

Tlačítka LEFT a RIGHT můžeš upravit nastavení zvuku. Zvuk nebo hudbu nemůžeš upravovat v režimu Soutěžní turné.

RYCHLÉ VÝCHOZÍ NASTAVENÍ

Podrž tlačítko R1 na obrazovce nastavení, pak stiskni tlačítko LEFT nebo RIGHT. Tím si zjednodušíš výběr jezdce a snowboardu.

Po dokončení výběru spustí hru výběrem možnosti Start.

REŽIM SOUTĚŽNÍ TURNÉ

Režim Soutěžní turné kombinuje let vzduchem a závod na čas typu Snowboardcross.

NÁVOD

- Vyber možnost Soutěž na obrazovce Výběr režimu.
- Výběrem možnosti Nová spustíš novou hru.
- Pokud chceš pokračovat v dříve uložené hře, vyber možnost Načíst.
- Vyber si postavu a snowboard na obrazovce Výběr postavy.

1. FÁZE – LET VZDUCHEM

Proveď dva dlouhé lety vzduchem. Tvé pořadí (1.–8.) se určí podle součtu skóre obou skoků.

Startovní pozice má handicap podle doby (v sekundách) stanovené na základě skóre z letu vzduchem. Po prvním a druhém skoku se zobrazí pořadí.

DRUHÁ FÁZE – SNOWBOARDCROSS (ZÁVOD NA ČAS)

Toto je závod osmi jezdců. Začíná se v pořadí určeném na základě letů vzduchem. Konečné výsledky vychází z pořadí, ve kterém jezdci překročí cílovou čáru. Soutěžní body se udělují na základě konečného pořadí. Po dokončení devíti kol se vítězem stane jezdec s nejvyšším počtem bodů.

Poznámka: toto je jednoduchý závod na čas, nedostaneš žádné body navíc za triky při skocích.

POŽADOVANÉ BODY ZA PRŮJEZD

Požadované body za průjezd jsou v každém kole předem stanovené. Pokud na konci kola nepřekročíš požadované body za průjezd, hra končí. Naproti tomu, pokud budeš mít na začátku každého kola překročený počet požadovaných bodů za průjezd, můžeš pokračovat bez ohledu na umístění.

Pokud ti vyprší čas (VYPRŠEL ČAS), diskvalifikují tě a dostaneš 0 bodů. Pokud hra skončí, vyber možnost Zkusit znovu a začni se závodem na poslední uložené trati nebo se výběrem možnosti Ukončit vrať na výchozí obrazovku.

REŽIM FREESTYLE

FREESTYLE 1P (JEDEN HRÁČ)

Pokud dosáhneš cíle v časovém limitu, dokončíš úroveň. Čas se přičítá při průjezdu kontrolního bodu. Pokud čas klesne na nulu, hra končí. Na každé trati je pět oblastí určených na triky. Když v těchto oblastech uděláš trik, zaznamená se to a dostaneš body. Na každé trati jsou dostupné tři žebříčky: Čas, Rychlost a Celkem.

Čas: Soutěž o nejrychlejší čas.
Triky: Soutěž o nejvyšší počet bodů v oblastech určených ke trikům.
Kombinace: Soutěž o nejvíce bodů za čas a triky.

DUCH

Ulož si svou jízdu a soutěž proti svým starším výsledkům označeným jako „data ducha“. Vytvoření dat ducha:

- Nejprve dojeď do cíle.
- Až přejedeš cílovou čáru, vyber možnost Aktualizace ducha.
Pokud neproběhne aktualizace, data se smažou.

VYPNUTÍ/ZAPNUTÍ DUCHA

Nastav si, jestli chceš mít na obrazovce jízdu ducha. Duch se objeví jen na trati, na které daná jízda proběhla. Když ho budeš chtít využít na jiné trati, musíš si nejdřív projet a vytvořit data ducha. Duch zmizí, pokud stiskneš tlačítko SELECT, když je duch aktivní.

REŽIM FREESTYLE PRO DVA HRÁČE

Režim dvou hráčů na rozdělené obrazovce je možné nastavit jen v režimu Freestyle. Vyber možnost Volná jízda 2P na obrazovce Výběr režimu. Vyber postavy, snowboardy a trať na obrazovce Výběr režimu – oba hráči si mohou vybrat stejnou postavu, ale ne stejné oblečení.

PRAVIDLA

Zrychlení: Soutěží se, kdo nejrychleji dojede do cíle. Při získání bodů za trik se po určitou dobu zvýší maximální rychlost podle skóre.

Čas: Soutěží se, kdo nejrychleji dojede do cíle. Na tricích nezáleží.

Trik: Soutěží se v celkovém skóre za každý trik provedený v pěti trikových oblastech.

Kombinace: Soutěží se v celkovém skóre za čas a triky.

Handicap

Když zapneš handicap, zvýší se po určitou dobu schopnosti prohrávajícího hráče, což zlepší jeho šance a zajistí vyrovnanější soubor.

ZMĚNY ROZDĚLENÉ OBRAZOVKY

Když při hře stiskneš tlačítko SELECT, můžeš přepnout mezi svislým (shora dolů) a vodorovným (zleva doprava) nastavením obrazovky.

- Pokud vybereš možnost ODEJÍT, když je hra během soutěže pozastavená, vybraný hráč prohraje.
- Bodování jednotlivých hráčů se zobrazí po soutěži. V režimu dvou hráčů není k dispozici duch ani obrazovka záznamu.

U-RAMPA

U-rampa je trať, kde se ukáže, jak celkově zvládáš triky. Udělej co nejvíc triků a dosáhni cílové hodnoty. U každého triku máš možnost bodovat v pěti následujících technických oblastech:

Standardní manévry:	Techniky bez otáčení, například chytání snowboardu.
Rotace:	Techniky s otáčením.
Vrcholy:	Výška a rychlost.
Přistání:	Zvládnutí dopadu.
Technická kvalita:	Přesnost.

Poznámka: u každé dovednosti můžeš dosáhnout max. 10 bodů.

Tip: Musíš přecházet mezi triky typu Rotace a Standardní manévry.

Pokud nebudeš triky měnit, dostaneš postih při bodování. Nezapomeň stisknout tlačítko CROSS, aby se jezdec připravil na trik. Postava skočí, když pustíš tlačítko CROSS, nikoli při původním stisku. Čím déle budeš tlačítko CROSS držet spolu s příslušnými směrovými tlačítky, tím více salt, vrutů a tím větší výška a počet chycení to umožní.

LET VZDUCHEM

V tomto režimu vyletíš vysoko do vzduchu, kde budeš provádět divoké triky. Existují dva typy závodů Let vzduchem: Soutěž a Mistr triků.

SOUTĚŽ

Existují tři různé lety vzduchem, ve kterých můžeš trénovat triky do soutěžního režimu.

REŽIM MISTR TRIKŮ

Tento režim je užitečný zejména k provádění triků. Před každým skokem ti bude zadán trik, který musíš perfektně provést. Jinak ho budeš muset opakovat, dokud to nezvládneš. Pokud úspěšně provedeš příslušný trik, dostaneš časový bonus a budeš moci pokračovat dalším manévrem. Na této trati je časový limit, což znamená, že neúspěchy nemůžeš opakovat donekonečna. Zkus si, jak daleko se při sjezdu dostaneš.

SNOWBOARDOVÝ PARK

Toto je trať navržena tak, aby bylo možné bez omezení jezdit na velkém svahu s řadou překážek a skoků. Řada položek je vytvořena tak, aby si hráč snáze zvykl na základní ovládání. Výběrem tlačítka SELECT zobrazíš ovládání. Vyber si stopu a zamysli se nad místy, kde můžeš na trati provádět triky a skoky.

MOŽNOSTI

HLASITOST

BGM:	Hlasitost hudby na pozadí.
Hlas:	Hlasitost postav a DJe.
SFX:	Hlasitost zvukových efektů.

ŽEBŘÍČKY

Podívej se na rekordy ze všech herních režimů.

AUTOMATICKÉ ULOŽENÍ

Při výběru možnosti Zapnout se budou automaticky ukládat skóre, skryté prvky a úrovně.

ÚPRAVY SNOWBOARDU

Navrhni si vlastní prkno, na kterém vyrazíš na svah.

PROVÁDĚNÍ TRIKŮ

BEZ DRŽENÍ

Shifty: Při skoku stiskni tlačítko L1.

Shuffle: Při skoku stiskni tlačítka L1 a L2.

VRUTY

Pokud chceš provést otočení o 180°, 360°, 540° atd., podrž tlačítko CROSS a současně stiskni tlačítka LEFT a RIGHT. Míra otáčení je určená dobou současného podržení tlačítek. Uvolni tlačítko CROSS, dále drž tlačítka LEFT a RIGHT a po zahájení rotace je můžeš pustit.

SALTA

Salto dopředu: Podrž tlačítko CROSS, stiskni tlačítko UP a pak uvolni tlačítko CROSS.

Salto vzad: Podrž tlačítko CROSS, stiskni tlačítko DOWN a pak uvolni tlačítko CROSS.

OVLÁDÁNÍ TRIKŮ S DRŽENÍM

Lien Air:	DOWN + R1
Indy:	UP + R2
Mute:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



A VERSENYKÉPERNYŐ

Térkép:	megjeleníti az aktuális pozíciódat és a riválisaid pozícióját a pályán.
Idő:	hátralévő idő.
Teljes idő:	eltelt idő.
Eredmény:	aktuális eredmény.
Helyezés:	aktuális helyezés.
Ladybug:	esések száma.
Sebesség:	aktuális sebesség.
Rivális snowboardos:	közeledő snowboardos.

MINDEN AZ IRÁNYÍTÁSON MŰLIK

UGRÁS

CROSS gomb

Nyomd meg a CROSS gombot, és engedd el, amint a versenyző leguggol. A versenyző abban a pillanatban fog ugrani, amikor elengeded a CROSS gombot, és nem akkor, amikor először megnyomod. Így a versenyződ felemelkedhet, hogy átfordulásokat, forgásokat, trükköket és „Big Air” ugrásokat mutasson be. Minél tovább tartod lenyomva a CROSS gombot, annál messzebbre ugorhatsz. Ugyanakkor nem foroghatsz, miközben lenyomva tartod a CROSS gombot. Ha lelassulsz, próbáld folyamatosan nyomni és felengedni a CROSS gombot.

FORDULÁS

LEFT/RIGHT

ÉLES FORDULAT

SQUARE gomb + LEFT/RIGHT

Ha a SQUARE gomb nyomva tartása közben fordulsz, lényegesen esik a sebességed, de könnyedebben hajthatod végre a mozdulatot. Ez nagy sebesség mellett bemutatott forgások esetén ajánlott a jó eredmény érdekében.

SÚLYPONTVÁLTÁS

UP

Ez egy technika, amely lehetővé teszi a lesiklást, anélkül, hogy billegnél a mogulokon (buckákon), ehhez változtatnod kell a súlypontodat és előre kell dőlnöd. Ugyanakkor ettől nem fogsz felgyorsulni.

TUCK POSITION

DOWN

Azzal, hogy összehúzod magad, csökkented a légellenállást és növeled a maximális sebességet. Ugyanakkor nehezebb lesz végrehajtani a fordulásokat.

HELYZETVÁLTOZTATÁS L1/R1 gombok

Ez csak akkor lehetséges, ha más parancsok nincsenek használatban. Forgasd el a versenyzőt 180°-kal, és a normál testhelyzetről válts fakie-re vagy fordítva. Kényelmes megoldás a visszatérésre, ha elakadsz a Fakie módban egy Alpine deszkával.

NÉZET KIVÁLASZTÁSA TRIANGLE gomb

A verseny közben két nézőpont közül választhatsz. „HÁTSÓ LÁTÓSZÖG”, a snowboardos mögötti nézőpontból követheted az eseményeket, vagy válaszd a „VERSENYZŐ LÁTÓSZÖGÉT”, amelyben a versenyző látószögéből, azaz egyes szám első személyben játszatsz. A verseny közben a TRIANGLE gomb megnyomásával bármikor válthatsz a képernyők között.

RAIL SLIDE (GRIND)

Ha keskeny sínpályához érsz, nyomd meg az R1 vagy az L1 gombot, hogy a snowboardos vízszintes deszkával egyensúlyozzon. Ha hibázol, leesel. Nyomd meg újra az R1 vagy az L1 gombot a szabályos lesikláshoz való visszatéréshez.

ÜTKÖZÉS

Ha összeütközel más karakterekkel, és folyton elesel, próbáld azokat az iránygombokat nyomni, amelyekből neked ütköznek, így sikerülhet visszanyerned az egyensúlyodat.

JÁTEKMÓD-VÁLASZTÁS

VERSENY MÓD

Ez az egyszemélyes játékmód: egy Big Air Event és a Boarder Cross gyorsasági verseny kombinációja. Nyolc ellenféllel fogsz versenyezni.

FÉLCSŐ

Ebben az egyszemélyes játékmódban félcsőben kell trükköket bemutatnod. Pontozzák a magasságot, a trükk összetettségét, a forgást, a változatosságot és a földet érést.

FREESTYLE

Freestyle módban játszatsz egyedül, vagy versenyezhetsz egy másik játékos ellen osztott képernyőn.

BIG AIR

Ebben a módban trükköket mutathatsz be egy hatalmas ugrás kíséretében. Ez a trükkök gyakorlásához is használható. Ha már belejöttél, próbáld ki a Trick Master módot.

BOARD PARK

Ez egy olyan verseny, ahol kedved szerint snowboardozhatsz. Itt kialakíthatod saját lesiklási stílusodat.

BEÁLLÍTÁS

Állítsd be a játék különböző opcióit, például Automatikus mentés, Hang/Hangerő és Deszka szerkesztése.

KARAKTERVÁLASZTÁS

SNOWBOARDOS

A játék elején négy különböző karakter közül választhatsz. Minden karakternek megvannak a maga erősségei és gyengeségei.

DESZKÁK

Három deszkatípus közül választhatsz: Freestyle, All-Around vagy Alpine. Minden típushoz három különböző deszka tartozik eltérő erősségekkel és gyengeségekkel.

Freestyle

Nagyon stabil és egyszerűen irányítható. Ez a típus ajánlott a kezdők számára. Ugyanakkor a csúcsebessége aránylag lassú. Ez a deszka a legjobb trükkök végrehajtásához.

All-Around

Egy jó all-rounder deszka sem a stabilitást, sem a sebességet nem részesíti előnyben. Egy jó középkategóriás deszka a sebesség és a trükkök szempontjából egyaránt.

Alpine

Páratlan csúcsebesség. Ugyanakkor nem egyszerű gyorsan fordulni vele, és nem igazán stabil. Ha ezen a deszkán Fakie testhelyzetre váltasz, gyorsan veszítesz a sebességedből.

Ha kiválasztottad a deszka típusát, a játék felszólít, hogy válaszd ki a stílusát is – a különböző stílusú deszkák képességében nincs különbség.

PÁLYA

Válassz egy pályát a versenyhez – ha lehetőség van rá. A DOWN megnyomásával megtekintheted a verseny helyezési képernyőjét (kivéve Tour Competition mód és Freestyle 2P). A TRIANGLE vagy a CIRCLE gomb megnyomásával visszatérhetsz az előző képernyőre.

HANG

A hangbeállítások módosításához nyomd meg a LEFT és a RIGHT gombokat. A Tour Competition mód hang-, illetve zenebeállítása nem módosítható.

GYORS ALAPÉRTELMEZETT

Nyomd meg és tartsd lenyomva az R1 gombot a beállítási képernyőn, majd nyomd meg a LEFT vagy a RIGHT gombot a snowboardos- és a deszkaválaszték egyszerűsítéséhez.

Ha elkészültél a kiválasztással, válaszd a „Start” opciót a játék indításához!

TOUR COMPETITION MÓD

A Tour Competition mód egy kombinált esemény Big Air jump és Boarder Cross gyorsasági versennyel.

JÁTÉKSZABÁLYOK

- A módválasztó képernyőn válaszd a „Competition” (Verseny) lehetőséget.
- Új játék indításához válaszd a „New” (Új) opciót.
- Egy korábban elmentett játék folytatásához válaszd a „Load” (Visszatöltés) opciót.
- Válassz egy karaktert és egy deszkát a karakterválasztó képernyőn.

1. SZAKASZ – BIG AIR

Hajts végre két big air ugrást. Az elért helyezésed (1-től 8-ig) a két ugrással elért pontszámok összege határozza meg.

A rajtpozíciók egymáshoz viszonyított (másodpercben megadott) késleltetését a Big Air ugrással szerzett pontszám alapján határozza meg a játék. Az első és a második ugrás után megjelenik a helyezés.

2. SZAKASZ – BOARDER CROSS (GYORSASÁGI VERSENY)

Ez egy nyolc versenyző közötti verseny. A Big Air esemény során meghatározott sorrendben állhatsz rajthoz. A végső helyezést a célvonalon való áthaladás sorrendje határozza meg. A Competition mód pontszámai a helyezésed alapján összegződnek. Kilenc kör teljesítése után a legmagasabb pontszámmal rendelkező versenyző lesz a győztes.

Megjegyzés: ez egy gyorsasági verseny, és nem kapsz extra pontokat az ugrások során bemutatott trükkökért.

A VERSENY TELJESÍTÉSHEZ SZÜKSÉGES PONTOK

A verseny teljesítéshez szükséges pontszámot a játék körönként előre meghatározza. Ha a kör végén nem éred el a verseny teljesítéshez szükséges pontszámot, a játéknak vége. Másfelől, ha már a körök elején eléred a verseny teljesítéshez szükséges pontszámot, a helyezésedtől függetlenül folytathatod a játékot.

Ha kifutsz az időből (TIME UP), kizárnak a versenyből, és 0 pontot kapsz. Ha vége a játéknak, válaszd a „Retry” (Újrakezdés) opciót egy verseny elindításához a legutóbb mentett szakaszon; vagy az „Exit” (Kilépés) paranccsal visszatérhetsz a nyitóképernyőre.

FREESTYLE MÓD

FREESTYLE 1P (EGY JÁTÉKOS)

Ha eléred a célt az időkorlátan belül, azzal teljesítetted a szintet. Plusz időt kapsz, amikor áthaladsz az ellenőrzőponton. Ha az idő letelik, a játéknak vége. Minden pályán öt terület van, ahol trükköket lehet végrehajtani. Ha végrehajtasz egy trükköt egy ilyen területen, egy jelölést és pontokat kapsz. Minden pályán három szempont szerint állapít meg rangsort a játék: Idő, Sebesség és Összesített.

Idő:	Szerezd meg a leggyorsabb időt.
Trükk:	Szerezd meg a legtöbb pontot a trükkök területén.
Összesített:	Szerezd meg a legtöbb pontot összesítésben: idő és a trükkökért kapott összpontszám.

GHOST

Mentsd el a versenyedet, és mérd össze erődet régebbi versenyekkel, mint „ghost adatokkal”. Ghost adat létrehozása:

- Először érd el a célvonalat.
- Minután elérted a célvonalat, válaszd a „Ghost update” (Ghost frissítése) lehetőséget. Ha az adatok frissítése elmarad, azokat a rendszer törli.

GHOST OFF/ON (GHOST KI/BE)

Állítsd be, hogy szeretnéd-e, hogy a ghost verseny megjelenjen a képernyőn. A ghost azon a pályán jelenik meg, amelyiken a versenyt végigjátszottad. Másik pályára csak úgy helyezheted át, ha először az eredeti pályán lejátszod, majd ghost adatot hozol létre. A ghost eltüntethető a SELECT gomb megnyomásával a ghost versenye alatt.

FREESTYLE KÉT JÁTÉKOS MÓD

Az osztott képernyős, két játékos mód csak Freestyle módban választható. A módválasztó képernyőn válaszd a „Free Ride 2P” opciót. Válaszd ki a szereplőket, a deszkákat és a pályát a módválasztó képernyőn – ugyanazt a karaktert is kiválaszthatod, de ugyanazt a ruhát már nem.

SZABÁLYOK

Turbó fokozat: Versenyezz és dönts el, hogy ki ér be a célba elsőként. A trükkökért járó pont megszerzésével adott ideig a maximális sebesség nagyobb lesz a pontszámotól függetlenül.

Idő:	Versenyezz és éj célba elsőként. A trükkök nem számítanak.
Trükk:	Versenyezz mindegyik trükk összpontszámával, amelyeket az 5 trükkökhöz kijelölt területen mutattál be.
Összesített:	Versenyezz az idő és a trükkök után járó pontok összesített számával.

Hendikep

A hendikep opció bekapcsolásával, a vesztesre álló játékos képességei javulnak egy adott időszakra, ezzel növelve egy szorosabb verseny esélyét.

OSZTOTT KÉPERNYŐ MÓDOSÍTÁSA

Nyomd meg a SELECT gombot játék közben a képernyő függőleges (fentről lenti) tájolásának átváltásához vízszintesre (balról jobbra).

- Amennyiben a „RETIRE” lehetőséget választod, mialatt a játékot az egyik játékos megállította a verseny közben, a kiválasztott játékos veszít.
- Az egyes játékosok helyezése a verseny után jelenik meg. 2P módban a visszajátszás képernyő és a ghost nem érhető el.

FÉLCSŐ

A Félcső az a verseny, ahol a teljes trükkarzenáladat használhatod. Hajts végre annyi trükköt, amennyi csak lehetséges, mielőtt célba érsz. Minden trükkel pontokat szerezhetsz a következő öt technikai területen:

Normál manőverek:	Forgástól különböző manőverek, például grab.
Forgás:	Forgásos technikák.
Amplitúdó:	Magasság és sebesség.
Földet érés:	Mennyire tökéletes a földet érés.
Technikai tudás:	Pontosság.

Megjegyzés: minden egyes kategóriában max. 10 pont szerezhető.

Tipp: Váltanod kell a Standard manőverek és a Forgási trükkök között. Ha a trükköket nem kevered, a pontozás során pontlevonásban részesülsz. Ne feledd, hogy a CROSS gombot nyomva kell tartanod a trükkök sebességének növeléséhez. A szereplő akkor ugrik fel, ha felengeded a CROSS gombot, és nem akkor, amikor azt először megnyomod. Minél tovább tartod lenyomva a CROSS gombot a megfelelő iránygombbal vagy gombokkal, annál több átfordítást, forgást, magasságváltást és grab trükköt tudsz majd végrehajtani.

BIG AIR

Ebben a módban nagyot tudsz ugratni a levegőben, és őrült trükköket hajthatsz végre. A Big Air eseményeknek két típusa van: Contest és Trick Master.

CONTEST

Három különböző Big Air ugrást találsz a játékban; gyakorolhatsz Big Air trükköket a Competition mód előtt.

TRICK MASTER MÓD

Ez a mód különösen hasznos a trükkök gyakorlásához. A játék minden ugrás előtt meghatároz egy trükköt, amelyet precízen végre kell hajtani. Ellenkező esetben ugyanazt a trükköt kell ismételned újra meg újra, amíg sikerül bemutatnod. Ha sikeresen végrehajtod a meghatározott trükköt, bónusz időt kapsz, és továbbléphetsz a következő manőverre. Erre a versenyre időkorlát érvényes, vagyis nem hibázhatsz akármennyit. Lássuk, milyen messzire jutsz a lejtőn.

BOARD PARK

A pálya kialakításának köszönhetően szabadon versenyezhetsz egy hatalmas, akadályokkal és ugratókkal teli lejtőn. Egy sor játékelemet hozhatsz létre, amelyek segítségével begyakorolhatod a játék alapvető irányítását. A SELECT gomb megnyomásával megtekinthetők a vezérlők. Válassz egy pályát, és gondold át, hogy milyen helyeken hajthatsz végre trükköket és ugrásokat a pályán.

BEÁLLÍTÁSOK

HANGERŐ

- BGM:** Háttérzene hangereje.
Hang: A szereplők és a DJ hangereje.
SFX: A hanghatások hangereje.

HELYEZÉS

A játékmódokban felállított rekordok megtekintése.

AUTOMATIKUS MENTÉS

Válaszd a „Be” lehetőséget a pontszámok, rejtett funkciók és a szintek automatikus mentéséhez.

DESZKA SZERKESZTÉSE

Tervezd meg a saját deszkádat a lejtőkhöz.

HOGYAN HAJTSUNK VÉGRE TRÜKKÖKET?

NINCS GRAB

- Ravaszc:** Nyomd meg az L1 gombot ugrás közben.
Véletlenszerű: Nyomd meg az L1 és az L2 gombot ugrás közben.

FORGÁS

180°-os, 360°-os, 540°-os stb. forgás végrehajtásához tartsd lenyomva a CROSS gombot, majd nyomd meg a LEFT és RIGHT gombot egyszerre. A forgás mértéke attól függ, hogy meddig tartod lenyomva a gombokat. Engedd fel a CROSS gombot, de továbbra is tartsd lenyomva a LEFT és RIGHT gombot, és ha a forgás újratekődik, engedd fel a gombokat.

ÁTFORDULÁSOK

- Átfordulás előre:** Tartsd lenyomva a CROSS gombot, nyomd meg az UP gombot, majd engedd fel a CROSS gombot.
Átfordulás hátra: Tartsd lenyomva a CROSS gombot, nyomd meg a DOWN gombot, majd engedd fel a CROSS gombot.

VEZÉRLŐK GRAB TRÜKKÖKHÖZ

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



ЕКРАНЪТ НА СЪСТЕЗАНИЕТО

Map (Карта):	показва текущата ти позиция и тази на съперниците ти в играта.
Time (Време):	оставащо време.
Total Time (Общо време):	изминало време.
Record (Рекорд):	текущ рекорд.
Rank (Класиране):	текущо класиране.
Ladybug (Калинка):	брой унищожителни удари.
Speed (Скорост):	текуща скорост.
Rival Boarder (Съперник):	наближаващ състезател.

ВСИЧКО Е ДО КОНТРОЛА

СКОК

Бутон CROSS

Натисни бутона CROSS и отпусни, щом състезателят клекне долу. Състезателят ще скочи, когато отпуснеш бутона CROSS, а не при първоначалното му натискане. По този начин може да го накараш да изпълнява обръщания, завъртания, трикове и „Big Air“ (много голям скок от шанца, наречен Биг еър). Колкото по-дълго натискаш бутона CROSS, толкова по-дълъг е скокът. Но докато натискаш бутона CROSS, не можеш да завиваш. Ако забавиш скоростта, опитай да натиснеш продължително и освободиш бутона CROSS.

ЗАВИВАНЕ

LEFT/RIGHT

ОСТЪР ЗАВОЙ

Бутон SQUARE + LEFT/RIGHT

Ако завиваш, докато натискаш бутона SQUARE, скоростта ти пада значително, но завиваш по-лесно. Това е препоръчително за завиване при висока скорост, за да се осигури добър завой.

ПРОМЯНА НА ТЕЖЕСТТА

UP

С тази техника можеш да караш, без да подскачаш по неравностите (снежни наклони), като променяш тежестта и наклоняваш тялото си напред. Това няма да увеличи скоростта ти.

ПРИКЛЕКНАЛО ПОЛОЖЕНИЕ

DOWN

Приклякайки, намаляваш съпротивлението на въздуха и увеличаваш максималната си скорост. Но става все по-трудно да завиваш.

ПРОМЯНА НА ПОЗАТА

Бутони L1/R1

Това може да се приложи, когато няма в сила друга команда. Завърти състезателя на 180° и превключи от стандартна поза към поза Fakie или обратно. Удобна е за възстановяване, когато забиеш във Fakie с алпийска дъска.

ИЗБОР НА ИЗГЛЕДА

Бутон TRIANGLE

По време на състезанието можеш да избираш между два изгледа. „ИЗГЛЕД ОТЗАД“, който показва изгледа зад дъската или „ИЗГЛЕД НА СЪСТЕЗАТЕЛЯ“, в който играеш през изгледа на играча или първо лице. Можеш да превключваш между тези екрани по време на състезанието по всяко време чрез натискане на бутона TRIANGLE.

ПЛЪЗГАНЕ (GRIND)

Когато стигнеш до коловоз, натисни бутона R1 или бутона L1, за да балансираш дъската с хоризонтално положение. Ако сгрешииш, ще паднеш. Натисни бутона R1 или бутона L1 отново, за да върнеш към нормално каране.

РАЗДРУСВАНЕ

Ако се сблъскаш с други герои и продължиш да падаш, опитай да натиснеш бутоните за посока в посоката, в която залиташ, за да възстановиш равновесие.

ИЗБОР НА РЕЖИМ

СЪСТЕЗАТЕЛЕН РЕЖИМ

Този сингъл плееър режим обединява Big Air Event и състезанието за време Boarder Cross (Бордъркрос). Трябва да се съревноваваш с други осем състезатели.

HALF PIPE (ХАЛФПАЙП)

В този сингъл плееър режим трябва да изпълняваш трикове халфпайп. Ще бъдеш оценяван за височина, сложност на триковете, завъртане, разнообразие и приземяване.

FREESTYLE (СВОБОДЕН СТИЛ)

В режима Freestyle можеш да играеш сам срещу друг играч чрез разделен екран.

BIG AIR (БИГ ЕЪР)

В този режим изпълняваш трикове от висок скок. Можеш да го използваш и за практикуване на трикове. След като ги овладееш, включи режим Trick Master (Майсторски трикове).

BOARD PARK (СВОБОДНО КАРАНЕ)

В тази игра можеш да караш, както ти харесва. Тук можеш да персонализираш собствен стил на каране.

OPTIONS (ОПЦИИ)

Задавай различни опции на играта, като Auto Save (Автоматично запазване), Sound/Volume (Звук/Сила на звука) и Board Edit (Промяна на дъската).

ИЗБОР НА ГЕРОЙ

BOARDER (СЪСТЕЗАТЕЛ)

В началото на играта можеш да избираш между различни герои. Всеки от тях има свои силни и слаби страни.

BOARDS (ДЪСКИ)

Избирай между три типа дъски: Freestyle (Свободен стил), All-Around (Всичко в едно) или Alpine (Алпийска). Всеки тип включва три различни дъски с различни силни и слаби страни.

Freestyle (Свободен стил)

Много стабилна и лесна за управление. Този тип се препоръчва за начинаещи. Все пак най-високата скорост е сравнително бавна. Това е най-добрата дъска за изпълняване на трикове.

All-Around (Всичко в едно)

Добър всеобхватен тип, който не се отличава нито със стабилност, нито със скорост. Подходяща за средни височини, както за скорост, така и за трикове.

Alpine (Алпийска)

Отлична за развиване на високи скорости. Все пак бързото завиване е трудно, а и не е много стабилна. Ако върху тази дъска преминеш в позиция Fakie, скоростта бързо ще намалее.

След като избереш типа дъска, ще бъдеш подканен да изберете свой дизайн – той не е определящ за способностите на дъската.

COURSE (ИГРА)

Избери игра (ако е приложимо), в която да се състезаваш. Натисни DOWN, за да видиш екрана на класирането в играта (с изключение на режима Tour Competition и Freestyle 2P). Натисни бутона TRIANGLE или бутона CIRCLE, за да се върнеш към предходния екран.

SOUND (ЗВУК)

Натисни LEFT и RIGHT, за да настроиш звука. В режим Tour Competition не можеш да коригираш звука или музиката.

QUICK DEFAULT (БЪРЗИ ОСНОВНИ НАСТРОЙКИ)

Натисни и задръж бутона R1 на екрана за настройване, след това LEFT или RIGHT, за да опростиш избора на състезател и дъска.

След като приключиш с избора, избери "Start" (Старт), за да започнеш играта!

РЕЖИМ TOUR COMPETITION

Режимът Tour Competition е комбинация от скок Big Air и състезание за време Boarder Cross (Бордъркрос).

НАЧИН НА ИГРА

- Избери "Competition" (Състезание) на екрана Mode Selection (Избор на режим).
- Избери "New" (Нова), за да започнеш нова игра.
- За да се върнеш към предходна запазена игра, избери "Load" (Зареждане).
- Избери герой и дъска на екрана Character Selection (Избор на герой).

1-ВИ ЕТАП – БИГ ЕЪР

Изпълни два висок скок във въздуха. Класирането ти (1-во – 8-о) ще се определи от сбор на точките от двата скока.

Началната позиция се определя от времето (секунди), определено от разликата в точките в скока „биг еър“. Ще видиш класирането след първия и втория си скок.

2-РИ ЕТАП – BOARDER CROSS (БОРДЪРКРОС)

Това е съревнование между осем състезатели. Стартовата ти позиция се определя в събитието Big Air Event. Окончателното класиране се определя от реда, в който пресичаш финалната линия. Точките от режим Competition се натрупват въз основа на позицията, на която финишираш. След като завършиш деветте кръга, състезателят с най-много точки е победител.

Забележка: това е състезание за време и няма да получавате допълнителни точки за изпълнението на трикове.

COMP CLEAR POINTS (МИНИМАЛНИ ТОЧКИ В СЪСТЕЗАНИЕТО)

Comp Clear Points са определени предварително във всеки кръг. Ако не надвишиш Comp Clear Points в края на кръга, играта свършва. От друга страна, ако вече си надвишил Comp Clear Points в началото на всеки кръг, можеш да продължиш независимо от класирането си.

Ако времето ти изтече (TIME UP), ще бъдеш дисквалифициран и ще получиш 0 точки. Ако играта свърши, избери или "Retry" (Нов опит), а да започнеш състезанието от най-скорошния запазен опит, или "Exit" (Изход), за да се върнеш към началния екран.

РЕЖИМ FREESTYLE

FREESTYLE 1P (ЕДИН ИГРАЧ)

Ако постигнеш целта в рамките на определеното време, минаваш нивото. Времето се увеличава, когато минеш през контролната точка. Ако времето изтече до 0, играта приключва. Във всяка игра има пет области на трикове. Когато изпълняваш трик в тези области, ще бъдеш отбелязан и ще получиш точки. Във всяка игра има три нива на класиране: Time (време), Speed (скорост) и Total (общ брой точки).

Time (време):

Състезавай се за най-бързо време.

Trick (трик):

Състезавай се за общ брой точки в областите на трикове.

Total (общ брой точки):

Състезавай се за общ брой точки от времето и триковете.

GHOST

Запази карането си и след това се състезавай с миналите си карания като „ghost data“ (данни на ghost). За да създадеш данни на ghost:

- Първо премини финалната линия.
- След това избери "Ghost Update" (Актуализиране на ghost). Ако не се актуализират, данните ще бъдат изтрити.

GHOST OFF/ON (ВКЛ./ИЗКЛ. НА GHOST)

Задай дали ghost карането ти да се показва на екрана, или не.

Ghost ще се показва само в играта, към която принадлежи.

За да го приложиш към друга игра, първо трябва да я изиграеш и да създадеш данни на ghost. Скрый ghost, като натиснеш бутона SELECT (ИЗБОР), докато ghost се изпълнява.

FREESTYLE TWO PLAYER MODE (РЕЖИМ FREESTYLE ЗА ДВАМА ИГРАЧИ)

Разделеният екран на режима за двама играчи може да бъде избран само в режим Freestyle. Избери "Free Ride 2P" на екрана Mode Selection (Избор на режим). Избери героите, дъските и игрите на екрана Mode Selection (Избор на режим). Можеш да избереш същия герой, но не и същия екип.

ПРАВИЛА

Boost (Подобрение): Състезавай се, за да разбереш кой може да стигне най-бързо финалната линия. Когато печелиш точка за трик, максималната ти скорост нараства за определен период от време в зависимост от резултата ти.

Time (време):

Състезавай се, за да стигнеш най-бързо финалната линия. Триковете нямат значение.

Trick (трик):

Състезавай се за общия брой точки за всеки трик в 5-те области на трикове.

Total (общ брой точки):

Състезавай се за общия брой точки от времето и триковете.

Handicap (Помощ)

Чрез включването на функцията за помощ, способностите на губещия играч нарастват за определен период от време, което увеличава шансовете за равен резултат.

CHANGING SPLIT SCREEN (ПРОМЯНА НА РАЗДЕЛЕНИЯ ЕКРАН)

Избери бутона SELECT (ИЗБОР) по време на игра, за да превключиш екрана от вертикален (от горе надолу) на хоризонтален (от ляво на дясно).

- Ако избереш "RETIRE" (НАПУСКАНЕ), докато играта е поставена на пауза по време на състезание, избраният играч ще изгуби.
- Класирането на всеки играч се показва след състезанието. В 2P режима няма екран за повторно пускане и ghost.

HALF PIPE (ХАЛФПАЙП)

Халфпайп е играта, в която се състезаваш чрез цялостните си умения за изпълняване на трикове. Изпълни възможно най-много трикове, докато стигнеш целта. Всеки трик ти дава възможност да постигнеш добър резултат в следните пет технически области:

Standard Manoeuvres

(Стандартни маневри):

Техники, различни от завъртане, като например хващане на дъската.

Rotation (Завъртане):

Техники със завъртане.

Amplitude (Амплитуда):

Височина и скорост.

Landing (Приземяване):

Колко добро е приземяването.

Technical Merit

(Техническо изпълнение): Точност.

Забележка: Максималния брой точки, който можеш да получиш за всяко умение, е 10.

Съвет: Трябва да превключваш между Standard Manoeuvres (Стандартни маневри) и Rotation tricks (Трикове със завъртане). Ако не комбинираш триковете, ще получиш наказателни точки. Не забравяй да задържаш бутона CROSS, за да завършваш триковете си. Героят скача, когато освободиш бутона CROSS, а не при първоначалното му натискане. Колкото по-продължително задържаш натиснат бутона CROSS със съответните бутони за посоката, толкова повече обръщания, завъртания, височини и хващания на дъската ще можеш да изпълняваш.

BIG AIR (БИГ ЕЪР)

В този режим, ще хващаш въздушната вълна и ще изпълняваш шеметни трикове. Има два типа събития Big Air: Contest (Надпревара) и Trick Master (Майсторски трикове).

CONTEST (НАДПРЕВАРА)

Ще откриеш три различни скока Big Air, с които да практикуваш трикове Big Air за режим Competition.

TRICK MASTER MODE (РЕЖИМ НА МАЙСТОРСКИ ТРИКОВЕ)

Този режим е много полезен при практикуването на трикове. Трикът се определя преди всеки скок, а ти трябва да го изпълниш точно. В противен случай ще повтаряш един и същ трик отново и отново, докато не успееш да го изпълниш. Ако изпълниш успешно определения трик, ще получиш времеви бонус и ще можеш да продължиш към следващата маневра. Всяка игра е с ограничено време, т.е. има ограничен брой неуспешни опити. Нека видим границите на възможностите ти.

BOARD PARK (СВОБОДНО КАРАНЕ)

Тази игра е предназначена за свободно спускане по голям наклон с много препятствия и скокове. Въведени са множество елементи, които ще ти помогнат да свикнеш с основните контроли. Натисни бутона SELECT, за да прегледаш контролите. Избери линия и мисли за местата в играта, където можеш да изпълняваш трикове и скокове.

ОПЦИИ

VOLUME (СИЛНА НА ЗВУКА)

BGM

(Фонова музика):

Сила на звука за фоновата музика.

Voice (Глас):

Сила на звука на гласа на героите и на ди-джейя.

SFX

(Звукови ефекти):

Сила на звуковите ефекти.

RANKING (КЛАСИРАНЕ)

Прегледай рекордите за всички режими на игра.

AUTO SAVE (ЗАВТОМАТИЧНО ЗАПАЗВАНЕ)

Избери "On" (Вкл.) за да запазваш автоматично резултати, скрити функции и сейвове на нивата.

BOARD EDIT (ПРОМЯНА НА ДЪСКАТА)

Създай своя собствена дъска за спускането.

КАК СЕ ИЗПЪЛНЯВАТ ТРИКОВЕ

NO GRAB (БЕЗ ХВАЩАНЕ НА ДЪСКАТА)

Shifty (Находчиво):

Натисни бутона L1 по време на скок.

Shuffle (Разбъркване):

Натисни бутоните L1 и L2 по време на скок.

ROTATION (ЗАВЪРТАНЕ)

За да изпълниш завъртане на 180°, 360°, 540° и т.н., натисни и задръж бутона CROSS и натисни едновременно LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО). Завъртането се определя от продължителността на натискане на комбинацията от бутоните. Освободи бутона CROSS, продължавай да натискаш LEFT и RIGHT и когато завъртането започне, си готов за изпълнение.

FLIPS (ОБРЪЩАНИЯ)

Front Flip

(Скок напред през глава): Натисни и задръж бутона CROSS, натисни UP (НАГОРЕ) и след това освободи бутона CROSS.

Back Flip

(Скок назад през глава): Натисни и задръж бутона CROSS, натисни DOWN (НАДОЛУ) и след това освободи бутона CROSS.

GRAB TRICKS CONTROLS (КОНТРОЛИ ЗА ТРИКОВЕ С ХВАЩАНЕ НА ДЪСКАТА)

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



ZASLON DIRKE

Zemljevid:	prikazuje vašo lokacijo in lokacijo rivala na smučišču.
Čas:	preostali čas.
Skupen čas:	čas, ki ste ga porabili.
Rekord:	trenutni rekord.
Uvrstitev:	prikazuje trenutno uvrstitev.
Pikaplonica:	število padcev.
Hitrost:	trenutna hitrost.
Tekmec:	deskar, ki se vam približuje.

NADZOR JE NAJPOMEMBNEJŠI

SKOK

gumb CROSS

Pritisnite gumb CROSS in ga spustite, ko deskar počepne. Deskar bo skočil, ko boste gumb CROSS spustili in ne ko ga prvič pritisnete. Tako boste lahko deskarja pripravili, da naredi salto, obrat, trike in skok "Big Air". Dlje, kot držite gumb CROSS, dlje bo deskar skočil. Vendar pa deskar ne more manevrirati, ko držite gumb CROSS. Če izgubite hitrost, poskusite gumb CROSS večkrat hitro pritisniti in spustiti.

OBRAT

LEFT/RIGHT

OSTER OBRAT

gumb SQUARE + LEFT/RIGHT

Če se obračate, medtem ko držite gumb SQUARE, boste znižali hitrost deskarja, vendar pa boste lahko tako lažje zavili. To je priporočen način obračanja pri visokih hitrostih, saj boste tako izpeljali lep zavoj.

PRENOS TEŽE

UP

To je tehnika, ki vam omogoča vožnjo brez skokov po grbinah (grbine na smučišču) s tem, da svojo težo prenesete naprej tako, da nagnete svoje telo naprej. Vendar pa tako ne boste pospešili.

SKLONJEN POLOŽAJ

DOWN

Če je deskar sklonjen, ustvarja manj zračnega upora, zato začne pospeševati. Vendar pa v tem položaju težje zavija.

SPREMEMBA DRŽE

Gumba L1/R1

To lahko storite, če ne poskušate izvesti drugih ukazov. Deskarja obrnete za 180° in spremenite držo iz standardne v fakie. To je odlično za vrnitev v tekmo, kadar na deski za alpinski slog obstanete v drži fakie.

IZBOR POGLEDA

gumb TRIANGLE

Med tekmo lahko izbirate med dvema pogledoma. "BEHIND VIEW" je pogled od zadaj, "RIDER'S VIEW" pa vam omogoča, da igrate z vidika deskarja, torej je to pogled v prvi osebi. Ta dva pogleda lahko zamenjate kadar koli med tekmo tako, da pritisnete gumb TRIANGLE.

DRSANJE PO DROGU

Ko pristanete na ozkem drogu, pritisnite gumb R1 ali L1, da horizontalno uravnatežite deskarjevo držo s pozicijo deske. Če naredite napako, bo deskar padel. Pritisnite gumb R1 ali L1, da se vrnete nazaj k navadnemu deskanju.

UDARCI

Če vas drugi liki neprestano udarjajo in padate, pritisnite smerne gumbe, in sicer v smeri, iz katere prihaja udarec, tako boste spet ulovili ravnotežje.

IZBIRA NAČINA

TEKMOVALNI NAČIN

Ta način za enega igralca združuje dogodek Big Air ter deskarski kros, kjer se šteje čas. Tekmovali boste proti osmim drugim deskarjem.

SNEŽNI KANAL

V tem načinu za enega igralca boste v snežnem kanalu izvajali trike. Ocenjevali vas bodo glede na višino, kompleksnost trika, rotacijo, raznolikost in pristanek.

PROSTI SLOG

V načinu za prosti slog lahko igrate sami ali pa tekmujete z drugim igralcem prek deljenega zaslona.

BIG AIR

V tem načinu izvajate trike z velike skakalnice. Tu lahko tudi vadite nove trike. Ko se enkrat navadite trika, lahko vstopite v način igre Trick Master.

DESKARSKI PARK

To je smučišče, kjer lahko deskate, kot želite. Tu lahko prilagodite svoj deskarski slog.

MOŽNOSTI

Nastavite možnosti v igri, kot so samodejno shranjevanje zvok/glasnost in urejanje deske.

IZBIRA LIKOV

DESKAR

Na začetku igre lahko izbirate med štirimi različnimi deskarji. Vsak lik ima svoje močne in šibke točke.

DESKE

Izberite med tremi različnimi vrstami desk: deska za prosti slog, splošna deska, deska za alpinsko deskanje. Vsaka vrsta ima tri različne deske, ki imajo svoje močne in šibke točke.

Prosti slog

Deska je zelo stabilna in lahka za nadziranje. To vrsto desk priporočamo začetnikom. Najvišjo hitrost imajo precej nizko. To je najboljša deska za izvajanje trikov.

Splošna

Dobra vsestranska deska, ki se ne odlikuje ne pri stabilnosti niti pri hitrosti. Je na splošno dobra deska za tako hitrost kot trike.

Alpinska

Visoka najvišja hitrost. S to desko je težko hitro zavijati, prav tako pa ni najbolj stabilna. Če zamenjate držo v fakie, boste s to desko zelo hitro izgubili hitrost.

Ko izberete vrsto deske, boste lahko izbirali tudi poslikavo – poslikava ne vpliva na zmogljivost deske.

PROGA

Izberite progo – če je na voljo – na kateri boste tekmovali. Pritisnite DOWN, da odprete lestvico za to progo (izključuje način Tour Competition in Freestyle 2P). Pritisnite gumb TRIANGLE ali gumb CIRCLE, da se vrnete v prejšnji zaslon.

ZVOK

Pritisnite LEFT in RIGHT, da prilagodite zvočne nastavitve. Pri načinu Tour Competition ni mogoče nastavljati zvoka ali glasbe.

ENOSTAVNA IZBIRA

Na zaslonu za izbiro pritisnite in pridržite gumb R1, nato pa LEFT ali RIGHT, da poenostavite izbiro deskarja in deske.

Ko zaključili z izbiranjem, izberite "Start", da začnete igro!

NAČIN TOUR COMPETITION

Način Tour Competition je mešan dogodek, sestavljen iz skakanja na skakalnici Big Air in deskarskega kroša, kjer se šteje čas.

NAVODILA ZA IGRANJE

- Na zaslonu za izbiro načina igranja izberite "Competition".
- Izberite "New", da začnete igrati novo igro.
- Če želite nadaljevati z igranjem shranjene igre, izberite "Load".
- Na zaslonu z liki izberite lik in desko.

1. STOPNJA – BIG AIR

Najprej boste dvakrat skočili na skakalnici Big Air. Vaša uvrstitev (od 1. do 8. mesta) bo določena glede na seštevek točk obeh skokov.

Začetna pozicija se zamakne za toliko časa (sekund), kolikor je bilo razlike v točkah pri skokih na skakalnici Big Air. Po prvem in drugem skoku se bodo pokazale točke.

2. STOPNJA – DESKARSKI KROS (TEKMA NA ČAS)

Tu tekmuje osem deskarjev. Vrstni red določijo točke s skakalnice Big Air. Končna uvrstitev je odvisna od tega, kateri po vrsti ste prečkali ciljno črto. Točke v načinu Competition Mode se seštevajo glede na končno uvrstitev. Po devetih krogih bo deskar z najvišjim številom točk zmagal.

Opomba: to je dirka, v kateri ne dobite dodatnih točk, če na skakalnicah izvedete trike.

TOČKE COMP CLEAR

Točke Comp Clear so vnaprej določene za vsak krog. Če je ob koncu kroga vaš seštevek točk nižji od točk Comp Clear, je igre konec. Če pa imate že ob začetku kroga več točk od določenih točk Comp Clear, boste napredovali ne glede na uvrstitev.

Če vam zmanjka časa (TIME UP), boste diskvalificirani, prejeli pa boste 0 točk. Če se igra konča, lahko izberete poskusi ponovno (Retry), da začnete dirko na nazadnje shranjeni progi; ali pa izhod (Exit), da se vrnete na naslovni zaslon.

NAČIN ZA PROSTI SLOG

PROSTI SLOG 1P (ZA ENEGA IGRALCA)

Če prečkate ciljno črto znotraj časovnega okvirja, ste uspešno opravili stopnjo. Vsakič, ko prečkate nadzorno točko (checkpoint), dobite na voljo dodaten čas. Če se čas izteče, je igre konec. Na vsakem smučišču je pet območij za izvajanje trikov. Ko na teh območjih izvajate trike, boste ocenjeni in dobili boste točke. Na vsakem smučišču so tri kategorije, ki se ocenjujejo: čas, hitrost in skupno.

Čas: tekma za najhitrejši čas.
Trik: tekma za največ točk na območjih za izvajanje trikov.
Skupno: tekma za največje število točk pri trikih in za najhitrejši čas.

PRIKAZEN

Shranite svojo vožnjo in tekmujte proti svojim prejšnjim vožnjam v obliki "podatkov za prikazni". Kako ustvarite podatke za prikazni:

- Najprej morate prečkati ciljno črto.
- Ko prečkate ciljno črto, izberite "posodobni prikazen" (Ghost Update). Če ne boste posodobili podatkov, bodo izbrisani.

GHOST OFF/ON

Nastavite, ali želite, da se prikazen pojavi na zaslonu ali ne. Prikazen se bo prikazala le na smučiščih, na katerih ste že vozili. Če želite imeti prikazen na drugem smučišču, ga morate najprej zaključiti in ustvariti podatke za prikazen. Prikazen izgine, če pritisnete gumb SELECT, medtem ko prikazen vozi.

NAČIN PROSTEGA SLOGA ZA DVA IGRALCA

Način za dva igralca z deljenim zaslonom lahko izberete le v načinu za prosti slog. Na zaslonu za izbiro načina igranja izberite "Free Ride 2P". Na zaslonu za izbiro načina izberite lik, desko in smučišče – izbereta lahko isti lik, vendar ne moreta imeti enakih oblačil.

PRAVILA

Spodbuda: tekmujte ter ugotovite, kdo bo prvi prečkal ciljno črto. Kadar uspešno izvedete trik, se bo vaša najvišja hitrost glede na točke za trik za nekaj časa zvišala.

- Čas:** tekmujte in prvi prečkajte ciljno črto. Triki se ne štejejo.
- Trik:** tekmujte s skupnim seštevkom vsakega trika, ki ste ga izvedli v 5 območjih za trike.
- Skupno:** tekmujte s skupnim seštevkom točk za čas in trike.

Hendikep

Če vključite hendikep, se bodo zmoglosti igralca, ki izgublja, za določen čas izboljšale, tako bo imel več možnosti za zmago.

SPREMINJANJE DELJENEGA ZASLONA

Med igranjem pritisnite gumb SELECT, da spremenite zaslon z vertikalnega (od vrha do dna) na horizontalnega (od leve do desne).

- Če izberete "RETIRE", medtem ko je igra začasno zaustavljena med tekmovanjem, bo izbran igralec izgubil.
- Uvrstitev za vsakega igralca se prikaže po tekmovanju. V načinu za dva igralca ni zaslona za ponovno predvajanje ali prikazni.

SNEŽNI KANAL

Snežni kanal je poligon, kjer tekmujete tako, da uporabite svoje sposobnosti za izvajanje trikov. Izvedite čim več trikov, preden prečkate ciljno črto. Vsak trik, ki ga izvedete, vam da možnost, da pridobite točke v naslednjih petih tehničnih kategorijah:

Standardni manevri:	tehnike, ki niso rotacije, npr. prijemi.
Rotacija:	tehnike z rotacijo.
Amplituda:	višina in hitrost.
Pristanek:	ocenjuje se, kako popoln je bil pristanek.
Tehnična odlika:	ocenjuje se natančnost.

Opomba: v vsaki kategoriji je najvišja ocena 10.

Nasvet: izmenjujte standardne in rotacijske trike. Če jih ne boste izmenjevali, boste pri končnem obračunu točk izgubili točke. Ne pozabite pritisniti gumba CROSS, da se bo deskar bolje pripravil na izvedbo trika. Deskar bo skočil, ko gumb CROSS sprostite in ne ko ga prvič pritisnete. Dlje, kot pridržite gumb CROSS z ustreznimi smernimi gumbi, več salt, rotacij in prijemov bo lahko deskar izvedel ter višje bo skočil.

BIG AIR

V tem načinu boste skočili visoko in izvedli nore trike. Na voljo imate dve vrsti dogodkov na skakalnici Big Air: Contest in Trick Master.

CONTEST

V tem načinu imate na voljo tri različne skakalnice Big Air, na katerih lahko vadite trike za način Competition Mode.

NAČIN TRICK MASTER

Ta način je zelo dober za vadbo trikov. Pred vsakim skokom je določen trik, ki ga morate uspešno izvesti. Če vam ne uspe, boste morali ta trik ponovno izvajati, dokler vam ne uspe. Če uspešno izvedete določen trik, boste dobili časovni bonus in nadaljevali boste lahko do naslednjega izziva. Na tem poligonu je časovna omejitev, kar pomeni, da imate omejeno število neuspešnih poskusov. Poglejmo, kako nizko se vam bo uspelo spustiti po hribu.

DESKARSKI PARK

To je poligon, zasnovan tako, da lahko po strmini z ogromno ovirami in skakalnicami prosto deskate. Veliko objektov je nastavljenih, da se navadite osnovnega nadzora. Pritisnite gumb SELECT, da si ogledate kontrole. Izberite vrstico in razmislite o mestih, kjer lahko po smučišču skačete in izvajate trike.

NASTAVITVE

GLASNOST

BGM:	glasnost glasbe v ozadju.
Voice:	glasnost likov in DJ-a.
SFX:	glasnost zvočnih efektov.

LESTVICA

Oglejte si rekorde za vse igralne načine.

SAMODEJNO SHRANJEVANJE

Izberite možnost "On", da samodejno shranjujete rezultate, skrite dodatke in stopnje.

UREJANJE DESKE

Oblikujte svojo desko za na smučišča.

KAKO IZVAJATI TRIKE

BREZ PRIJEMA

- Shifty:** pritisnite gumb L1 med skokom.
Shuffle: pritisnite gumba L1 in L2 med skokom.

OBRATI

Če želite izvesti obrate za 180°, 360°, 540° itd., pritisnite in pridržite gumb CROSS in hkrati pritisnite gumba LEFT in RIGHT. Obrat je odvisen od tega, koliko časa ste pridržali vse gumbе. Spustite gumb CROSS, ampak še vedno držite gumba LEFT in RIGHT, ko pa se deskar prične obračati, lahko spustite.

SALTE

- Salta naprej:** pritisnite in pridržite gumb CROSS, pritisnite gumb UP, nato pa spustite gumb CROSS.
Salta nazaj: pritisnite in pridržite gumb CROSS, pritisnite gumb DOWN, nato pa spustite gumb CROSS.

KONTROLE ZA TRIKE S PRIJEMI

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



ECRANUL CURSELOR

Hartă:	afișează poziția ta curentă și poziția rivalului pe pistă.
Timp:	timpul rămas.
Timp total:	timpul scurs.
Record:	recordul curent.
Poziția:	poziția curentă.
Buburuze:	numărul total de căzături.
Viteză:	viteză curentă.
Boarder rival:	boarder-ul care se apropie de tine.

TOTUL SE REZUMĂ LA CONTROL

SĂRITURĂ

butonul CROSS

Apasă butonul CROSS și eliberează-l după ce rider-ul îți îndoiaie genunchii. Rider-ul va sări atunci când eliberezi butonul CROSS, nu atunci când îl apeși pentru prima dată. Acest lucru are scopul de a pregăti rider-ul pentru flip-uri, rotații, trucuri și „Big Air”. Cu cât ții mai mult apăsat butonul CROSS, cu atât mai lungă va fi săritura. Totuși, nu te poți întoarce în timp ce ții apăsat butonul CROSS. Dacă pierzi din viteză, încearcă să apeși și să eliberezi continuu butonul CROSS.

VIRAJ

LEFT/RIGHT

VIRAJ BRUSC

Butonul SQUARE + LEFT/RIGHT

Dacă faci un viraj în timp ce apeși butonul SQUARE, viteza îți va scădea în mod semnificativ, dar acest lucru îți permite să faci viraje mai ușor. Această mișcare este recomandată pentru virajele la viteză mare, pentru a asigura un viraj bun.

SCHIMBARE GREUTATE

UP

Aceasta este o tehnică ce îți permite să avansezi fără să sari pe moguli (denivelări pe pârtia de ski), schimbându-ți greutatea și aplecându-te în față. Totuși, în acest mod nu vei accelera.

POZIȚIA GHEMUIT

DOWN

Dacă te apleci, reduci rezistența aerului și îți creșți viteza maximă. Însă, virajele devin mai dificile.

MODIFICARE POZIȚIE

BUTOANELE L1/R1

Această acțiune poate fi efectuată numai atunci când nu sunt activate alte comenzi. Rotește rider-ul la 180° și treci din poziția standard la Fakie, sau invers. Mișcarea este utilă pentru recuperare atunci când ești blocat în Fakie cu o placă Alpine.

SELECTARE VIZUALIZARE

Buton TRIANGLE

Există două puncte de vizualizare dintre care poți alege în timpul cursei. „BEHIND VIEW” (VEDERE SPATE) ce permite o vizualizare din spatele boarder-ului sau „RIDER’S VIEW” (VEDEREA RIDER-ULUI) în care joci din perspectiva rider-ului sau la prima persoană. Poți comuta între aceste ecrane în timpul cursei în orice moment, apăsând butonul TRIANGLE.

RAIL SLIDE (GRIND)

Atunci când ajungi pe o margine îngustă, apasă butonul R1 sau butonul L1 pentru a echilibra postura boarder-ului, având placa pe orizontală. Dacă faci o greșeală, cazi. Apasă din nou butonul R1 sau butonul L1 pentru a reveni la mișcarea obișnuită.

LOVITURI

Dacă ești lovit de alte personaje și cazii mereu, încearcă să apeși butoanele direcționale în direcția din care ești lovit, pentru a-ți recăpăta echilibrul.

SELECTAREA MODULUI

COMPETITION MODE (MODUL COMPETIȚIE)

Acest mod single-player combină cursele Big Air Event și Boarder Cross cronometrat în linie dreaptă. Vei concura împotriva altor opt personaje.

HALF PIPE

În acest mod single-player faci trucuri într-un half pipe. Vei primi punctaj în funcție de înălțime, complexitatea trucurilor, rotație, varietate și aterizare.

FREESTYLE

În modul Freestyle poți juca singur sau poți concura împotriva unui alt jucător, pe ecran divizat.

BIG AIR

Acesta este un mod în care faci trucuri în timpul săriturilor înalte. Acesta poate fi utilizat și pentru a exersa trucuri. După ce te obișnuiești, încearcă modul Trick Master (Expert trucuri).

BOARD PARK (PARC DE SNOWBOARDING)

Acesta este o cursă în care te poți da cum vrei. Aici îți poți personaliza propriul tău stil de snowboarding.

OPTION (OPȚIUNE)

Setează diferite opțiuni din joc cum ar fi Auto Save (Salvare automată), Sound/Volume (Sunet/Volum) și Board Edit (Editare placă).

SELECTAREA PERSONAJELOR

BOARDER

La începutul jocului poți alege dintre patru personaje diferite. Fiecare personaj are propriile sale avantaje și dezavantaje.

BOARDS (PLĂCI)

Alege între trei tipuri de plăci: Freestyle, All-Around sau Alpine. Fiecare tip include trei plăci diferite, cu diferite avantaje și dezavantaje.

Freestyle

Foarte stabilă și ușor de controlat. Acest tip este recomandat pentru începători. Totuși, viteza maximă este destul de scăzută. Aceasta este cea mai bună placă pentru trucuri.

All-Around

O placă all-rounder bună care nu favorizează stabilitatea sau viteza. Este o placă de mijloc bună, atât pentru viteză, cât și pentru trucuri.

Alpine

Viteză maximă excelentă. Totuși, îngreunează virajele și nu este foarte stabilă. Dacă treci în poziția Fakie pe această placă, viteza va scădea foarte repede.

După ce îți alegi tipul de placă, va trebui să îi alegi modelul – acesta nu afectează în niciun fel capacitățile plăcii.

COURSE (PISTĂ)

Alege o pistă – dacă este cazul – pe care vei concura. Apasă DOWN pentru a vedea ecranul de clasamente al pistei (fără modul Tour Competition (Competiție turneu) și Freestyle 2P). Apasă butonul TRIANGLE sau butonul CIRCLE pentru a reveni la ecranul anterior.

SOUND (SUNET)

Apasă LEFT și RIGHT pentru a ajusta setările sunetului. Nu poți ajusta sunetul sau muzica pentru modul Tour Competition (Competiție turneu).

QUICK DEFAULT (IMPLICIT RAPID)

Apasă și ține apăsat butonul R1 pe ecranul de configurare, apoi apasă LEFT sau RIGHT pentru a simplifica selectarea boarder-ului sau a plăcii.

După ce ai terminat selecția, alege „Start” pentru a începe jocul!

MODUL TOUR COMPETITION (COMPETIȚIE TURNEU)

Modul Tour Competition (Competiție turneu) este un eveniment combinat, alcătuit din sărituri Big Air și curse cronometrate Boarder Cross în linie dreaptă.

CUM SE JOACĂ

- Alege „Competition” (Competiție) de pe ecranul Mode Selection (Selectarea modului).
- Selectează „New” (Nou) pentru a începe un joc nou.
- Pentru a relua un joc salvat anterior, selectează „Load” (Încarcă).
- Alege un personaj și o placă de pe ecranul Character Selection (Selectare personaje).

PRIMA ETAPĂ - BIG AIR

Efectuează două sărituri Big Air. Poziția ta (între 1 și 8) va fi decisă prin adunarea punctajelor de la ambele sărituri.

Poziția de început este influențată de valoarea de timp (secunde) determinată de diferența de scor pentru săritura Big Air. După prima și a doua săritură se va afișa poziția în clasament.

A DOUA ETAPĂ - BOARDER CROSS (CURSĂ CRONOMETRATĂ ÎN LINIE DREAPTĂ)

Aceasta este o competiție între opt rideri. Ordinea de început este determinată de evenimentul Big Air. Clasamentul final este determinat de ordinea de trecere a liniei de finiș. Punctele din Competition Mode (Modul Competiție) sunt acumulate în funcție de poziția ta finală. După finalizarea a nouă runde, rider-ul cu cel mai mare număr de puncte este câștigătorul.

Notă: aceasta este o cursă în linie dreaptă și nu vei primi puncte suplimentare pentru trucurile realizate în timpul săriturilor.

COMP CLEAR POINTS (PUNCTE FINALIZARE COMPETIȚIE)

Punctele pentru finalizarea competiției sunt predeterminate în fiecare rundă. Dacă nu depășești Punctele pentru finalizarea competiției la sfârșitul unei runde, jocul se încheie. Pe de altă parte, dacă deja ai depășit Punctele pentru finalizarea competiției la începutul fiecărei runde, poți continua, indiferent de clasamentul tău.

Dacă timpul a expirat (TIME UP), vei fi descalificat și vei primi 0 puncte. Dacă jocul se încheie, selectează fie „Retry” (Reîncercare) pentru a începe o cursă pe pista salvată cel mai recent; fie „Exit” (Ieșire) pentru a reveni la ecranul titlului.

MODUL FREESTYLE

FREESTYLE 1P (UN JUCĂTOR)

Dacă ajungi la obiectiv în cadrul limitei de timp, treci la următorul nivel. Timpul crește când treci de checkpoint. Dacă timpul ajunge la 0, jocul se încheie. Există cinci zone pentru trucuri pe fiecare pistă. Când faci un truc în aceste zone, vei fi evaluat și vei primi puncte. Există trei clasamente pentru fiecare pistă: Time (Timp), Speed (Viteză) și Total.

Time:	Concurează pentru cel mai scurt timp.
Truc:	Concurează pentru punctele totale din zonele destinate trucurilor.
Total:	Concurează pentru punctele totale dintre timp și trucuri.

FANTOMĂ

Salvează-ți rider-ul, apoi concurează cu rider-ul tău din trecut, sub formă de „ghost data” (date fantomă). Pentru a crea date fantomă:

- Întâi, trebuie să ajungi la linia de finiș.
- După ce ajungi la linia de finiș, selectează „Ghost Update” (Actualizare fantomă). Datele vor fi șterse dacă nu sunt actualizate.

FANTOMĂ ACTIVATĂ/DEZACTIVATĂ

Configurează dacă vrei sau nu ca rider-ul fantomă să apară pe ecran. Fantoma va apărea numai pe pista pe care a parcurs-o. Pentru a o plasa pe altă pistă, întâi trebuie să parcurgi pista respectivă și să creezi date fantomă. Poți face fantoma să dispară dacă apeși butonul SELECT (Selectare) în timp ce fantoma se dă pe placă.

MOD FREESTYLE DOI JUCĂTORI

Modul cu ecran divizat pentru doi jucători poate fi selectat numai în modul Freestyle. Selectează „Free Ride 2P” (Cursă freestyle doi jucători) de pe ecranul Mode Selection (Selectarea modului). Selectează personaje, plăci și piste de pe ecranul Mode Selection (Selectare mod) – poți alege același personaj, dar nu și aceleași haine.

REGULI

Boost (Amplificare): Concurează pentru a vedea cine poate ajunge cel mai repede la linia de finiș. Dacă înscrii un punctaj pentru un truc, viteza maximă crește pentru o perioadă fixă de timp, în funcție de punctajul tău.

- Time (Timp):** Concurează pentru a ajunge cel mai repede la linia de finiș. Trucurile nu se iau în considerare.
- Trick (Truc):** Concurează cu punctajul total al fiecărui truc realizat în cele 5 zone pentru trucuri.
- Total:** Concurează cu punctajul total general pentru timp și trucuri.

Handicap

Dacă activezi handicapul, abilitățile unui jucător aflat în pierdere vor crește pentru o perioadă fixă de timp, sporind șansele unei confruntări mai restrânse.

MODIFICAREA ECRANULUI DIVIZAT

Apasă butonul SELECT (Selectare) în timp ce joci pentru a comuta ecranul de la vertical (sus și jos) la orizontal (stânga și dreapta).

- Dacă selectezi „RETIRE” (Retragere) în timp ce jocul este pe pauză în timpul competiției, jucătorul selectat va pierde.
- Clasamentul pentru fiecare jucător este afișat după competiție. Nu există un ecran de redare și nici fantomă în modul 2P.

HALF PIPE

Half pipe este pista pe care concurezi cu abilitățile tale generale pentru trucuri. Fă cât mai multe trucuri posibil până ajungi la obiectiv. Fiecare truc îți oferă oportunitatea de a obține punctaje mari în următoarele grupe tehnice:

Manevre standard:	Alte tehnici în afara rotirilor, cum ar fi prinderile.
Rotire:	Tehnici cu rotiri.
Amplitudine:	Înălțime și viteză.
Aterizare:	Cât de perfectă este o aterizare.
Merit tehnic:	Acuratețe.

Notă: Pentru fiecare abilitate poți obține maxim 10 puncte.

Sfat: Trebuie să comuți între trucurile cu Manevre standard și trucurile cu rotire. Dacă încurci trucurile, vei fi penalizat la punctaj. Nu uita să ții apăsat butonul CROSS pentru a-ți amplifica trucurile. Personajul sare atunci când eliberezi butonul CROSS, nu la apăsarea inițială. Cu cât ții mai mult apăsat butonul CROSS cu butoanele direcționale relevante, cu atât poți face mai multe flip-uri, rotații, sărituri la înălțime și prinderi.

BIG AIR

În acest mod, vei atinge înălțimi uriașe și vei face trucuri nebunești. Există două tipuri de evenimente Big Air: Contest (Concurs) și Trick Master (Expert trucuri).

CONTEST (CONCURS)

Vezi găsi trei sărituri Big Air Diferite pentru a putea exersa trucuri Big Air pentru Competition Mode (Mod Competiție).

MODUL TRICK MASTER (EXPERT TRUCURI)

Acest mod este în special util pentru exersarea trucurilor. Înainte de fiecare săritură se specifică un truc, iar tu trebuie să îl execuți exact. În caz contrar, vei face în mod repetat același truc până când reușești să îl faci corect. Dacă reușești să faci trucul specificat, vei obține un bonus de timp și îți se va permite să continui la următoarea manevră. În această cursă există o limită de timp, ceea ce înseamnă că există o limită de erori continue. Haide să vedem cât de departe poți ajunge.

BOARD PARK (PARC DE SNOWBOARDING)

Acesta este o cursă concepută pentru deplasări libere, pe o pantă mare, cu multe obstacole și sărituri. Este stabilă o varietate de obiecte pentru a te ajuta să te obișnuiești cu controalele de bază. Apasă butonul SELECT pentru a vedea controalele. Alege o linie și gândește-te la locurile în care poți face trucuri și sărituri pe pistă.

OPȚIUNI

VOLUME (VOLUM)

- BGM:** Volumul muzicii din fundal.
Voice (Voce): Volumul personajelor și al DJ-ului.
SFX: Volumul efectelor de sunet.

RANKING (CLASAMENT)

Vizualizează evidența pentru toate modurile din joc.

AUTO SAVE (SALVARE AUTOMATĂ)

Selectează „On” (Activată) pentru a salva automat punctajele, caracteristicile ascunse și salvările din niveluri.

BOARD EDIT (EDITARE PLACĂ)

Creează-ți propriul design pentru placa pe care o vei folosi pe pante.

CUM SE FAC TRUCURILE

NO GRAB

Shifty:

Apasă butonul L1 în timp ce sari.

Shuffle:

Apasă butoanele L1 și L2 în timp ce sari.

ROTIRE

Pentru a efectua o rotație la 180°, 360°, 540° etc., apasă și ține apăsat butonul CROSS și apasă simultan LEFT și RIGHT. Gradul de rotație este determinat de durata apăsării butoanelor multiple. Eliberează butonul CROSS, continuă să ții apăsat LEFT și RIGHT și, după ce rotația începe, poți da drumul.

FLIP-URI

Front Flip:

Apasă și ține apăsat butonul CROSS, apasă UP și apoi eliberează butonul CROSS.

Back Flip:

Apasă și ține apăsat butonul CROSS, apasă DOWN și apoi eliberează butonul CROSS.

CONTROALE PENTRU TRUCURILE CU GRAB

Lien Air:	DOWN + R1
Indy Grab:	UP + R2
Mute Grab:	UP + R1
Stale Fish:	DOWN + R2
Method:	DOWN + L2
Nose Grab:	UP, UP + R1
Tail Grab:	DOWN, DOWN + R2
Indy Nosebone:	UP + R2, L2
Tweak:	DOWN + R1, L1
Stiffie:	UP + R1, L2
Melancholy:	DOWN + R1, L2



ZASLON UTRKE

Map (Karta):	prikazuje vaš trenutačni položaj i položaj protivnika na stazi.
Time (Vrijeme):	preostalo vrijeme.
Total Time (Ukupno vrijeme):	protекlo vrijeme.
Record (Rekord):	trenutačni rekord.
Rank (Poredak):	trenutačni poredak.
Ladybug (Bubamara):	broj padova.
Speed (Brzina):	trenutačna brzina.
Rival Boarder (Protivnički daskaš):	daskaš koji vam se približava.

SVE JE U KONTROLI

SKOK

Gumb CROSS (KRIŽIĆ)

Pritisnite gumb CROSS (KRIŽIĆ) i otpustite ga nakon što daskaš čučne. Daskaš će skočiti kada otpustite gumb CROSS (KRIŽIĆ), a ne nakon početnog pritiska. Tako možete potaknuti daskaša da se prevrće, rotira, izvodi trikove i skok „Big Air“. Što duže držite pritisnutim gumb CROSS (KRIŽIĆ), to će udaljenost skoka biti veća. No dok držite pritisnutim gumb CROSS (KRIŽIĆ), ne možete skrenuti. Ako izgubite na brzini, pokušajte neprekidno pritiskati i otpuštati gumb CROSS (KRIŽIĆ).

SKRETANJE

LEFT/RIGHT (LIJEVO/DESNO)

OŠTRO SKRETANJE

Gumb SQUARE (KVADRATIĆ) + LEFT/RIGHT (LIJEVO/DESNO)
Ako skrenete dok pritišćete gumb SQUARE (KVADRATIĆ), brzina će vam znatno pasti, ali ćete lakše skrenuti. Ovo se preporučuje za skretanje pri velikoj brzini radi boljeg skretanja.

PREBACIVANJE TEŽINE

UP (GORE)
Ova tehnika omogućuje vam daskanje bez poskakivanja na grbama skijaške staze prebacivanjem težine i naginjanjem tijela prema naprijed. No njome nećete dobiti na brzini.

SAVIJENI POLOŽAJ

DOWN (DOLJE)
Sagibanjem smanjujete otpor zraka i povećavate maksimalnu brzinu. No skretanje postaje teže.

PROMJENA POLOŽAJA

Gumb L1/R1
Ovo je moguće samo kada ostale naredbe nisu na snazi. Okrenite daskaša za 180° i prebacite se iz standardnog položaja u položaj fakie ili obrnuto. Značajka je korisna za povratak u početni položaj ako zapnete u položaju fakie na dasci alpine.

ODABIR PRIKAZA Gumb TRIANGLE

Dvije su točke prikaza koje možete odabrati tijekom utrke. „BEHIND VIEW“ (PRIKAZ STRAGA) koji prikazuje pogled iza daskaša ili „RIDER'S VIEW“ (DASKAŠEV POGLED) u kojem igrate iz perspektive daskaša. Možete se prebacivati između ovih zaslona bilo kada tijekom utrke pritiskom na gumb TRIANGLE (TROKUTIĆ).

RAIL SLIDE (GRIND) (KLIZANJE PO ŠINI (STRUGANJE))

Kada dospijete na uske tračnice pritisnite gumb R1 ili gumb L1 da biste horizontalno uravnotežili držanje daskaša s daskom. Ako pogriješite, past ćete. Ponovno pritisnite gumb R1 ili L1 za povratak na uobičajeno daskanje.

BUMPING (SUDARANJE)

Ako se drugi likovi sudaraju s vama zbog čega stalno padate, pokušajte pritiskati gumb sa smjerovima u smjeru iz kojeg se s vama sudaraju da biste vratili ravnotežu.

IZBOR NAČINA

COMPETITION MODE

Ovaj način za jednog igrača kombinira načine Big Air Event i utrku s uobičajenim vremenom Boarder Cross. Natjecat ćete se protiv osmorice daskaša.

HALF PIPE

U ovom načinu za jednog igrača izvodite trikove na rampi half pipe. Bodovat će se vaša visina, složenost trikova, rotiranje, raznolikost i prizemljenje.

FREESTYLE

U načinu Freestyle možete igrati sami ili se natjecati s drugim igračem putem podijeljenog zaslona.

BIG AIR

Ovo je način u kojem izvodite trikove iz velikog skoka. Možete ga upotrebljavati i za vježbanje trikova. Kad se naviknete, iskušajte način Trick Master (Majstor trikova).

BOARD PARK

Ovo je staza na kojoj možete daskati kako god želite. Ovdje možete prilagoditi vlastiti stil daskanja.

OPTION (OPCIJA)

Postavite razne opcije igre kao što su Auto Save (Automatsko spremanje), Sound/Volume (Zvuk/jačina zvuka) i Board Edit (Uređivanje daske).

ODABIR LIKA

BOARDER (DASKAŠ)

Kada počinjete igru, možete odabrati između četiri različita lika. Svaki lik ima svoje jače i slabije strane.

BOARDS (DASKE)

Odaberite između tri vrste daske: Freestyle, All-Around ili Alpine. Svaka vrsta sastoji se od tri različite daske s različitim jačim i slabijim stranama.

Daska Freestyle

Vrlo je stabilna i njome se jednostavno upravlja. Ova vrsta preporučuje se za početnike. No najveća brzina prilično je spora. Ovo je najbolja daska za izvođenje trikova.

Daska All-Around

Dobra višenamjenska daska koja ne daje prednost stabilnosti ni brzini. Predstavlja dobro srednje rješenje za brzinu i trikove.

Daska Alpine

Izvršna najveća brzina. No brzo skretanje je teško i nije baš stabilno. Ako se na ovoj dasci prebacite u položaj fakie, vaša brzina brzo će se smanjiti.

Nakon što odaberete vrstu daske, morat ćete odabrati njezin dizajn – to ne utječe na mogućnosti daske.

COURSE (STAZA)

Odaberite stazu na kojoj ćete se natjecati, ako je primjenjivo. Pritisnite DOWN (DOLJE) da biste vidjeli zaslon s poretkom staze (osim načina Tour Competition i Freestyle 2P). Pritisnite gumb TRIANGLE (TROKUTIĆ) ili gumb CIRCLE (KRUŽIĆ) da biste se vratili na prethodni zaslon.

ZVUK

Pritisnite LEFT (LJEVO) i RIGHT (DESNO) da biste podesili postavke zvuka. Ne možete podesiti zvuk i glazbu za način Tour Competition.

QUICK DEFAULT (BRZE ZADANE POSTAVKE)

Pritisnite i držite gumb R1 na zaslonu za postavljanje, zatim pritisnite LEFT (LJEVO) ili RIGHT (DESNO) da pojednostavite daskaša i izbor daske.

Nakon što završite odabir odaberite „Start“ (Početak) da biste započeli igru!

NAČIN TOUR COMPETITION

Način Tour Competition kombinacija je skoka Big Air i utrke s uobičajenim vremenom Boarder Cross.

KAKO IGRATI

- Odaberite „Competition“ (Natjecanje) na zaslonu Mode Selection (Odabir načina).
- Odaberite „New“ (Novo) da biste započeli igru.
- Da biste nastavili igru koju ste prethodno spremili, odaberite „Load“ (Učitaj).
- Odaberite lik i dasku na zaslonu Character Selection (Odabir lika).

1. ETAPA – BIG AIR

Izvedite dva skoka „big air“. O vašem poretku (1. – 8.) odlučuju pribrojeni rezultati oba skoka.

Startna pozicija raspoređuje se prema količini vremena (sekundi) koje se određuje prema razlici u rezultatima u skoku Big Air. Nakon prvog i drugog skoka prikazat će se poredak.

2. ETAPA – BOARDER CROSS (UTRKA S UOBIČAJENIM VREMENOM)

Ovo je natjecanje osmorice daskaša. Krećete redosljedom koji je određen u načinu Big Air Event. O konačnom poretku odlučuje redosljed kojim prelazite ciljnu liniju. Bodovi načina Competition skupljaju se na temelju vaše završne pozicije. Nakon što dovršite devet rundi, pobjednik je daskaš s najvećim brojem bodova.

Napomena: ovo je uobičajena utrka i nećete dobiti dodatne bodove za trikove u skokovima.

BODOVI COMP CLEAR

Bodovi Comp Clear unaprijed su određeni u svakoj rundi. Ako na kraju runde ne premašite bodove Comp Clear, igra je završena. Ako pak već na početku svake runde premašite bodove Comp Clear, možete nastaviti bez obzira na vaš poredak.

Ako vam ponestane vremena (TIME UP), bit ćete diskvalificirani i bez bodova. Ako je igra završena, odaberite „Retry“ (Pokušaj ponovno) da biste započeli utrku na posljednjoj spremjenoj stazi ili „Exit“ (Izlaz) za povratak na zaslon s nazivom.

NAČIN FREESTYLE

FREESTYLE 1P (FREESTYLE ZA JEDNOG IGRAČA)

Ako ostvarite cilj prije isteka vremena, završavate razinu. Vrijeme se produljuje kada prođete kontrolnu točku. Ako vrijeme dođe do 0, igra je gotova. Na svakoj stazi pet je područja za trikove. Kada izvedete trik na ovim područjima, bit ćete zabilježeni i osvojiti ćete bodove. Tri su poretka na svakoj stazi: Time (Vrijeme), Speed (Brzina) i Total (Ukupno).

- Time (Vrijeme):** natječite se za najbrže vrijeme.
Trick (Trik): natječite se za ukupne bodove na područjima za trikove.
Total (Ukupno): natječite se za ukupne bodove vremena i trikova.

GHOST (FANTOM)

Spremite svoju utrku i zatim se natječite sa svojim prošlim utrkama kao „fantomskim podacima“. Da biste stvorili fantomske podatke:

- Prvo daskajte do ciljne linije.
- Nakon što dosegnete ciljnu liniju odaberite „Ghost Update“ (Fantomsko ažuriranje). Podaci će se izbrisati ako se ne ažuriraju.

GHOST OFF/ON (ISKLUČIVANJE/UKLJUČIVANJE FANTOMA)

Postavite želite li da se fantomska utrka pojavljuje na zaslonu ili ne. Fantom će se pojaviti samo na stazi na kojoj je daskao. Da biste ga postavili na drugu stazu, prvo morate proći tu stazu i stvoriti fantomske podatke. Uklonite fantoma pritiskom na gumb SELECT (ODABERI) dok fantom daska.

FREESTYLE TWO PLAYER (FREESTYLE ZA DVA IGRAČA)

Način za dva igrača s podijeljenim zaslonom može se odabrati u načinu Freestyle. Na zaslonu Mode Selection (Odabir načina) odaberite „Free Ride 2P“ (Slobodno daskanje za dva igrača). Odaberite likove, daske i stazu na zaslonu Mode Selection (Odabir načina) – možete odabrati isti lik, ali ne i istu odjeću.

PRAVILA

Boost (Poticaj): natječite se da saznate tko će najbrže doći do ciljne linije. Osvajanjem bodova za trikove povećava se vaša maksimalna brzina na određeno vrijeme ovisno o bodovima.

Time (Vrijeme): natječite se kako biste najbrže došli do ciljne linije. Trikovi nisu važni.

Trick (Triki): natječite se s ukupnim rezultatom svakog trika izvedenog na pet područja za trikove.

Total (Ukupno): natječite se s ukupnim rezultatom vremena i trikova.

Handicap (Olakšica)

Uključivanjem značajke handicap (olakšica) na određeno se vrijeme povećavaju sposobnosti igrača koji gubi čime se povećavaju šanse za pobjedu.

PROMJENA PODIJELJENOG ZASLONA

Pritisnite gumb SELECT (ODABERI) tijekom igre da biste položaj ekrana iz okomitog (od vrha prema dnu) prebacili u vodoravni (s lijeva na desno).

- Ako odaberete „RETIRE“ (POVLAČENJE) dok je igra pauzirana tijekom natjecanja, odabrani igrač gubi.
- Poredak svakog igrača prikazuje se nakon natjecanja. U načinu za dva igrača nema zaslona za ponavljanje igre niti fantoma.

HALF PIPE

Half pipe je staza na kojoj se natječete upotrebljavajući svoje ukupne vještine trikova. Izvedite što više trikova možete dok ne ostvarite cilj. Svaki trik nudi vam priliku da osvojite bodove u sljedećih pet tehničkih područja:

Standard Manoeuvres

(Standardni manevri):

druge tehnike osim rotiranja, kao što je hvatanje.

Rotation (Rotiranje):	tehnike s rotiranjem.
Amplitude (Amplituda):	visina i brzina.
Landing (Prizemljenje):	koliko je prizemljenje savršeno.
Technical Merit (Tehnička vrijednost):	točnost.

Napomena: maksimalni broj bodova koji možete osvojiti za bilo koju vještinu je 10.

Savjet: morate se prebacivati između standardnih manevara i trikova rotiranja. Ako ne izmiješate trikove, bit ćete kažnjeni u bodovanju. Pazite da držite pritisnutim gumb CROSS (KRIŽIĆ) kako biste potaknuli svoje trikove. Lik skače kada otpustite gumb CROSS (KRIŽIĆ), a ne nakon početnog pritiska. Što dulje držite pritisnutim gumb CROSS (KRIŽIĆ) s odgovarajućim gumbima sa smjerovima, to ćete moći postići više prevrtanja, rotiranja, visine i hvatanja.

BIG AIR

U ovom načinu dosegnut ćete velike visine i izvoditi lude trikove. Dvije su vrste načina Big Air: Contest (Natjecanje) i Trick Master (Majstor trikova).

CONTEST (NATJECANJE)

Naći ćete tri različita skoka Big Air za vježbanje trikova Big Air za način Competition.

TRICK MASTER (MAJSTOR TRIKOVA)

Ovaj način osobito je koristan za vježbanje trikova. Trik je naznačen prije svakog skoka i morate ga točno izvesti. Inače ćete morati ponavljati isti trik dok vam ne uspije. Ako uspješno izvedete naznačeni trik, dobit ćete vremenski bonus i moći ćete prijeći na sljedeći manevar. Na ovoj stazi postoji vremensko ograničenje, što znači da su kontinuirane pogreške ograničene. Da vidimo koliko se daleko možete spustiti.

BOARD PARK

Ova je staza osmišljena tako da na njoj možete slobodno daskati na velikoj padini s mnogim preprekama i skokovima. Postavljen je niz stavki kako biste se lakše naviknuli na osnovne kontrole. Pritisnite gumb SELECT (ODABERI) da biste pregledali kontrole. Odaberite liniju i razmislite o mjestima na stazi na kojima možete izvesti trikove i skokove.

OPTIONS (OPCIJE)

VOLUME (JAČINA ZVUKA)

- BGM:** jačina zvuka pozadinske glazbe.
Voice: jačina zvuka likova i DJ-a.
SFX: jačina zvuka zvučnih efekata

RANKING (POREDAK)

Pregled rekorda za sve načine igre.

AUTO SAVE (AUTOMATSKO SPREMANJE)

Odaberite „On“ (Uključeno) za automatsko spremanje rezultata, skrivenih značajki i napretka u igri.

BOARD EDIT (UREĐIVANJE DASKE)

Osmislite vlastitu dasku koju ćete upotrebljavati na padinama.

KAKO IZVODITI TRIKOVE

NO GRAB (BEZ HVATANJA)

- Shifty:** pritisnite gumb L1 dok skačete.
Shuffle: pritisnite gumb L1 i L2 dok skačete.

ROTATION (ROTIRANJE)

Da biste izveli okret od 180°, 360°, 540° itd., pritisnite i držite gumb CROSS (KRIŽIĆ) i istovremeno pritisnite LEFT (LIJEVO) i RIGHT (DESNO). Količinu rotiranja određuje trajanje pritiska na više gumba. Otpustite gumb CROSS (KRIŽIĆ), nastavite držati pritisnutima LEFT (LIJEVO) i RIGHT (DESNO), a nakon što počne rotiranje, možete ih otpustiti.

FLIPS (PREVRTANJA)

Front Flip

(Pevrtanje prema naprijed):

pritisnite i držite gumb CROSS (KRIŽIĆ), pritisnite UP (GORE) i zatim otpustite gumb CROSS (KRIŽIĆ).

Back Flip

(Pevrtanje prema natrag):

pritisnite i držite gumb CROSS (KRIŽIĆ), pritisnite DOWN (DOLJE) i zatim otpustite gumb CROSS (KRIŽIĆ).

KONTROLE TRIKOVA HVATANJA

Lien Air:	DOWN (DOLJE) + R1
Indy Grab:	UP (GORE) + R2
Mute Grab:	UP (GORE) + R1
Stale Fish:	DOWN (DOLJE) + R2
Method:	DOWN (DOLJE) + L2
Nose Grab:	UP (GORE), UP (GORE) + R1
Tail Grab:	DOWN (DOLJE), DOWN (DOLJE)+ R2
Indy Nosebone:	UP (GORE) + R2, L2
Tweak:	DOWN (DOLJE) + R1, L1
Stiffie:	UP (GORE) + R1, L2
Melancholy:	DOWN (DOLJE) + R1, L2



OBRAZOVKA PRETEKOV

Map (Mapa):	zobrazuje vašu aktuálnu polohu a polohu vášho súpera na trati.
Time (Čas):	zvyšný čas.
Total Time (Celkový čas):	čas, ktorý uplynul.
Record (Rekord):	aktuálny rekord.
Rank (Poradie):	aktuálne poradie.
Ladybug (Lienka):	počet pádov.
Speed (Rýchlosť):	aktuálna rýchlosť.
Rival Boarder (Konkurenčný závodník):	približujúci sa závodník.

JE TO HLAVNE O KONTROLE

SKOK

tlačidlo CROSS (Krížik)

Stlačte tlačidlo CROSS (Krížik) a uvoľnite ho, keď si jazdec čupne. Jazdec nevyskočí, keď tlačidlo CROSS (Krížik) stlačíte, ale až keď ho pustíte. Vďaka tomu môžete s jazdcom predvádzať flipy, rotácie, triky a „Big Air“. Čím dlhšie podržíte tlačidlo CROSS (Krížik) stlačené, tým bude skok dlhší. Kým však držíte tlačidlo CROSS (Krížik) stlačené, nemôžete zatáčať. V prípade straty rýchlosti skúste tlačidlo CROSS (Krížik) plynule stlačiť a pustiť.

ZATOČENIE

LEFT/RIGHT (Vľavo/vpravo)

OSTRÉ ZATOČENIE

tlačidlo SQUARE (Štvorec) + LEFT/RIGHT (Vľavo/vpravo)

Ak pri zatáčaní zároveň stlačíte tlačidlo SQUARE (Štvorec), vaša rýchlosť výrazne klesne, ale zároveň jednoduchšie zatočíte. Odporúča sa použiť pri zatáčaní vo vysokej rýchlosti na dosiahnutie lepšieho výsledku.

PRENOS VÁHY

UP (Nahor)

Táto technika vám umožní jazdiť bez nadskakovania na bubnoch (hrbolky na svahu) tým, že preniesiete váhu a nakloníte sa dopredu. Nezáiskate však pritom žiadnu rýchlosť.

PRIKRČENIE

DOWN (Nadol)

Prikrčením znížite odpor vzduchu a zvýšite svoju maximálnu rýchlosť. Zatačanie však pre vás bude ťažším.

ZMENA POSTOJA

L1/R1 (tlačidlá L1/R1)

Táto možnosť je dostupná len ak práve neaplikujete žiadny iný príkaz. Otočte jazdca o 180° a prejdite zo štandardného postoja do postoja fakie alebo naopak. Toto riešenie je praktické, keď sa zaseknete v polohe fakie na alpskej doske.

VOĽBA POHLADU

tlačidlo TRIANGLE (Trojuholník)

Počas závodu si môžete vybrať z dvoch pohľadov. POHLAD ZOZADU predstavuje pohľad spoza chrbta snowboardistu, zatiaľ čo pri POHLADE JAZDCA sa na hru pozeráte očami jazdca, čiže vlastným pohľadom. Medzi týmito obrazovkami môžete počas závodu ľubovoľne prepínať pomocou tlačidla TRIANGLE (Trojuholník).

ZJAZD PO

ZÁBRADLÍ (GRIND)

Keď sa dostanete na úzke zábradlie, stlačte tlačidlo R1 alebo L1, aby ste vyvážili postoj jazdca so snowboardom vo vodorovnej polohe. Ak spravíte chybu, spadnete. Opätovným stlačením tlačidla R1 alebo L1 sa vrátite k normálnej jazde.

VRÁŽANIE

Ak do vás vrážajú iní závodníci a vy neustále padáte, skúste stlačiť šípku v smere, z ktorého prichádza náraz, aby ste opäť získali rovnováhu.

MODE SELECTION (VOĽBA REŽIMU)

COMPETITION MODE (REŽIM SÚŤAŽE)

Tento režim pre jedného hráča kombinuje podujatie Big Air so závodom na čas Boarder Cross. Budete súťažiť s ôsmimi ďalšími jazdcami.

HALF PIPE

V tomto režime pre jedného hráča môžete predvádzať triky na U-rampe. Hodnotí sa výška, zložitosť trikov, otočky, rôznorodosť a pristávanie.

FREESTYLE

V režime Freestyle môžete hrať sami alebo súťažiť s ďalším hráčom na rozdelenej obrazovke.

BIG AIR

V tomto režime môžete predvádzať triky pri skoku z vysokej rampy. Môžete ho tiež použiť na nácvik trikov. Keď si ich natrénujete, môžete sa blysnúť v režime Trick Master (Majster trikov).

BOARD PARK

Na tejto trati si môžete jazdiť podľa seba. Môžete si tu zvoliť svoj vlastný štýl jazdy.

OPTION (MOŽNOSTĽ)

Nastavte rôzne herné možnosti, napríklad automatické ukladanie, zvuk/hlasitosť alebo úpravu dosky.

CHARACTER SELECTION (VÝBER POSTAVY)

BOARDER (SNOWBOARDISTA)

Na začiatku hry si môžete vybrať spomedzi viacerých postáv. Každá postava ma svoje silné a slabé stránky.

BOARDS (DOSKY)

Vyberte si z troch typov dosiek: freestyle, univerzálna alebo alpská. Každý typ obsahuje tri rôzne dosky s rôznymi kladmi a zápormi.

Freestyle

Veľmi stabilná s jednoduchým ovládaním. Tento typ sa odporúča pre začiatočníkov. Jej maximálna rýchlosť je však pomerne nízka. Táto doska je najvhodnejšou na triky.

All-Around (Univerzálna)

Dobrá všestranná doska, ktorá nefavorizuje stabilitu alebo rýchlosť. Je dobrým kompromisom, ak chcete byť rýchly a zároveň predvádzať triky.

Alpine (Alpská)

Vynikajúca maximálna rýchlosť. Ťažko sa s ňou však v rýchlosti zatáča a nie je príliš stabilná. Ak na tejto doske prejdete do polohy fakie, veľmi skoro stratíte rýchlosť.

Keď si vyberiete typ dosky, zobrazí sa výzva na výber dizajnu – ten nijako neovplyvňuje jej schopnosti.

COURSE (TRAŤ)

Ak je to možné, vyberte trať, na ktorej chcete závodit'. Stlačením tlačidla DOWN (Nadol) zobrazíte obrazovku s hodnotením trate (s výnimkou režimov Tour Competition a Freestyle 2P). Stlačením tlačidla TRIANGLE (Trojuholník) alebo CIRCLE (Kruh) sa vrátite na predchádzajúcu obrazovku.

SOUND (ZVUK)

Stlačením tlačidiel LEFT (Vľavo) a RIGHT (Vpravo) upravte nastavenia zvuku. Pre režim Tour Competition nie je možné upraviť zvuk ani hudbu.

QUICK DEFAULT (RÝCHLE PREDVOLENÉ NASTAVENIA)

Stlačte a podržte tlačidlo R1 na obrazovke nastavení, potom stlačením tlačidla LEFT (Vľavo) alebo RIGHT (Vpravo) zjednodušte výber jazdca a dosky.

Po zvolení všetkých nastavení stlačte tlačidlo Start (Štart) a začnite s hrou.

REŽIM TOUR COMPETITION

Režim Tour Competition je kombináciou podujatí, konkrétne skokov Big Air a závodu na čas Boarder Cross.

SPÔSOB HRY

- Na obrazovke výberu režimu vyberte možnosť Competition (Súťaž).
- Výberom možnosti New (Nové) spustíte novú hru.
- Ak chcete obnoviť uloženú hru, vyberte možnosť Load (Načítať).
- Na obrazovke výberu postavy si vyberte postavu a dosku.

1. ETAPA – BIG AIR

V rámci Big Air máte dva skoky. Vaše umiestnenie (1. – 8. miesto) sa určí na základe sčítania skóre pre oba skoky.

Štartovacia pozícia je určená časom (v sekundách) stanoveným na základe rozdielu v skóre za skoky z Big Air. Po prvom a druhom skoku sa zobrazí vaše umiestnenie.

2. ETAPA – BOARDER CROSS (ZÁVOD NA ČAS)

Táto časť je súťažou ôsmich jazdcov. Štartujete v poradí stanovenom podľa výsledkov Big Air. Konečné umiestnenie sa počíta podľa poradia, v ktorom prejdete

cieľovou čiarou. V režime súťaže sa body sčítavajú na základe vášho poradia v cieľi. Jazdec, ktorý má po deviatich kolách najvyšší počet bodov, sa stáva víťazom.

Poznámka: ide o závod na čas, takže nedostanete žiadne body navyše za triky pri skokoch.

BODY COMP CLEAR

Pre každé kolo je stanovená bodová hranica Comp Clear. Ak na konci kola dosiahnete menej bodov ako je hranica Comp Clear, hra sa pre vás končí. Na druhej strane, ak počet bodov Comp Clear prekročíte ešte na začiatku kola, môžete pokračovať bez ohľadu na vaše umiestnenie.

Ak vám vyprší čas (TIME UP), budete diskvalifikovaný a dostanete 0 bodov. Po skončení hry môžete výberom možnosti Retry (Skúsiť znova) začať závod na naposledy uloženej trati. Výberom možnosti Exit (ukončiť) sa vrátite na titulnú obrazovku.

REŽIM FREESTYLE

FREESTYLE 1P (JEDEN HRÁČ)

Ak v stanovenom časovom limite dosiahnete cieľ, postupujete do ďalšieho kola. Pri prechode checkpointom získate čas navyše. Ak časový limit dosiahne hodnotu 0, hra sa pre vás končí. Na každej trati je päť miest, kde môžete predvádzať triky. Za predvedenie trikov v každej z týchto oblastí dostanete hodnotenie a pridelia sa vám body. Na každej trati sa hodnotia tri kritériá: čas, rýchlosť a súčet.

Čas:	súťaže o dosiahnutie najlepšieho času.
Triky:	súťaže o súčet bodov z oblastí na predvádzanie trikov.
Súčet:	súťaže o súčet bodov za čas a triky.

GHOST

Uložte svoju jazdu a súťažte s výkonmi z vašich predchádzajúcich jász s využitím „údajov Ghost“. Ako vytvorit údaje Ghost:

- Najprv prídte až do cieľa.
- Po dosiahnutí cieľovej čiary vyberte možnosť Ghost Update (Aktualizácia údajov Ghost). Ak údaje neaktualizujete, vymažú sa.

GHOST VYP./ZAP.

Vyberte si, či sa má jazdec režimu Ghost zobrazit na obrazovke. Ghost sa objavuje len na tej trati, ktorú absolvoval. Ak ho chcete zobrazit na inej trati, musíte si ju najprv prejsť a vytvorit údaje Ghost. Ak chcete jazdca Ghost počas jazdy skryť, stlačte tlačidlo SELECT (Vybrať).

FREESTYLE, REŽIM PRE DVOCH HRÁČOV

Režim pre dvoch hráčov s rozdelenou obrazovkou je možné vybrať len pre režim Freestyle. Na obrazovke voľby režimu vyberte možnosť Free Ride 2P. Potom si na obrazovke voľby režimu zvolte postavy, dosky a trať – môžete si vybrať rovnaké postavy, nie však rovnaké oblečenie.

PRAVIDLÁ

Boost (Vylepšenie): súťažte medzi sebou, kto bude najrýchlejší v cieľi. Ak získate bod za trik, vaša rýchlosť sa zvýši na vopred stanovený čas, v závislosti od vášho skóre.

Time (Čas): súťažte o to, kto bude najrýchlejší v cieľi. Na trikoch pritom nezáleží.

Trick (Trik): súťažte v súčte skóre za triky v piatich stanovených oblastiach.

Total (Súčet): súťažte o celkové skóre za čas aj triky.

Handicap (Hendikep)

Zapnutím hendikepu získá prehrávajúci hráč na stanovený čas lepšie schopnosti, čím sa zvýšia šance na vyrovnaný súboj.

ZMENY ROZDELENEJ OBRAZOVKY

Stlačením tlačidla SELECT (Vybrať) môžete počas hry prepínať obrazovku medzi zobrazením vertikálnym (hore a dolu) a horizontálnym (vľavo a vpravo).

- Ak počas závodu hru pozastavíte a vyberiete možnosť RETIRE (Ukončiť), zvolený hráč prehrá.
- Umiestnenie jednotlivých hráčov sa zobrazí po skončení súťaže. V režimoch Ghost a 2P nie je dostupná možnosť prehrávania.

HALF PIPE

Half pipe, čiže U-rampa predstavuje trať, kde môžete v rámci súťaže využiť všetky svoje triky. Predvedte čo najviac trikov, kým dorazíte do cieľa. Za každý trik môžete dostať body v týchto piatich technických oblastiach:

Štandardné manévry:	iné techniky ako rotácie, napríklad graby.
Rotácia:	techniky s rotáciou.
Amplítúda:	výška a rýchlosť.
Pristávanie:	dokonalosť pristávania.
Technická kvalita:	presnosť.

Pozn.: za každú zručnosť môžete získať najviac 10 bodov.

Tip: je potrebné striedať štandardné manévry s rotačnými trikmi. Ak nebudete triky striedať, strhnú sa vám v rámci hodnotenia body. Nezapomnite podržať tlačidlo CROSS (Krížik) triky dotiahnuť. Postava vyskočí po tom, ako tlačidlo CROSS (Krížik) pustíte, nie pri jeho úvodnom stlačení. Čím dlhšie tlačidlo CROSS (Krížik) držíte spolu s príslušnými smerovými tlačidlami, tým dosiahnete väčšiu výšku a zvládnete predviesť viac obratov, rotácií a grabov.

BIG AIR

V tomto režime vás čakajú skoky do veľkej výšky, ktoré vyplníte množstvom bláznivých trikov. K dispozícii sú dva typy podujatí Big Air: Contest a Trick Master.

CONTEST

Ponúka tri rôzne skoky v Big Air, v rámci ktorých si môžete natrénovať triky pre súťažný režim.

REŽIM TRICK MASTER

Tento režim je užitočný najmä na nácvik trikov. Pred každým trikom je určený trik, ktorý musíte čo najpresnejšie predviesť. Ak sa vám to nepodarí, budete ho opakovať stále dookola, až kým ho nevládnete. Ak sa vám podarí zadaný trik predviesť, dostanete časový bonus a môžete pokračovať na ďalší manéver. Pre túto trať je stanovený časový limit, čiže aj počet neúspešných opakovaní trikov je obmedzený. Uvidíme, ako ďaleko sa pri zjazde dostanete.

BOARD PARK

Na tejto trati sa môžete voľne spúšťať dolu dlhým svahom s množstvom prekážok a skokov. Nájdete tu rôzne prvky, pri ktorých sa učíte základné ovládanie. Stlačením tlačidla SELECT (Vybrať) zobrazíte ovládacie prvky. Vyberte si dráhu a premyslite si, v ktorých miestach môžete predvádzať triky a skoky.

OPTIONS (MOŽNOSTI)

VOLUME (HLASITOSŤ)

BGM:	hlasitosť hudby v pozadí.
Voice (Hlas):	hlasitosť postáv a DJ-a.
SFX:	hlasitosť zvukových efektov.

RANKING (UMIESTNENIE)

Pozrite si záznamy pre všetky herné režimy.

AUTO SAVE (AUTOMATICKÉ UKLADANIE)

Ak vyberiete možnosť On (Zap.), budú sa vaše skóre, skryté funkcie a levely automaticky ukladať.

BOARD EDIT (ÚPRAVA DOSKY)

Navrhnete si vlastnú dosku, ktorú budete na svahu používať.

AKO ROBIŤ TRIKY

NO GRAB

Shifty:

počas výskoku stlačte tlačidlo L1.

Shuffle:

počas výskoku stlačte tlačidlá L1 a L2.

ROTÁCIA

Ak sa chcete otočiť o 180°, 360°, 540° atď., stlačte a podržte tlačidlo CROSS (Krížik) a zároveň stlačte šípky LEFT (Vľavo) a RIGHT (Vpravo). Uhol rotácie závisí od dĺžky súbežného stlačenia týchto tlačidiel. Uvoľnite tlačidlo CROSS (Krížik), ale stále držte stlačené tlačidlá LEFT (Vľavo) a RIGHT (Vpravo). Keď sa začne rotácia, môžete ich pustiť.

FLIPY

Front Flip:

stlačte a podržte tlačidlo CROSS (Krížik), stlačte šípku UP (Nahor) a potom tlačidlo CROSS (Krížik) pusťte.

Back Flip:

stlačte a podržte tlačidlo CROSS (Krížik), stlačte šípku DOWN (Nadol) a potom tlačidlo CROSS (Krížik) pusťte.

OVLÁDACIE PRVKY PRE GRABY

Lien Air:	DOWN (Nadol) + R1
Indy Grab:	UP (Nahor) + R2
Mute Grab:	UP (Nahor) + R1
Stale Fish:	DOWN (Nadol) + R2
Method:	DOWN (Nadol) + L2
Nose Grab:	UP (Nahor), UP (Nahor) + R1
Tail Grab:	DOWN (Nadol), DOWN (Nadol) + R2
Indy Nosebone:	UP (Nahor) + R2, L2
Tweak:	DOWN (Nadol) + R1, L1
Stiffie:	UP (Nahor) + R1, L2
Melancholy:	DOWN (Nadol) + R1, L2



شاشة السباق

الخريطة:	لعرض موقعك الحالي وموقع خصمك الحالي على الخريطة.
الوقت:	الوقت المتبقي.
إجمالي الوقت:	الوقت المنقضي.
الرقم القياسي:	الرقم القياسي الحالي.
المرتبة:	المرتبة الحالية.
Ladybug	عدد السقطات.
السرعة:	السرعة الحالية.
المتزلج الخصم:	المتزلج القريب.

التحكّم باللعبة هو الأهم

القفز

زر CROSS

اضغط على زر CROSS ثم حرره عندما يصبح المتزلج في وضعية القرفصاء. سيقفز المتزلج بعد تحرير زر CROSS، وليس عند الضغط عليه في البداية. يساعدك هذا الإجراء في تجهيز المتزلج لتأدية حركة الإقليبة في الهواء والدوران والحيل وقفزة Big Air الطويلة. كلما أطلت في الضغط باستمرار على زر CROSS، ازدادت المسافة المقطوعة بالقفز. ولكن، لا يمكنك الانعطاف أثناء الضغط باستمرار على زر CROSS. إذا فقدت سرعتك، حاول الضغط على زر CROSS وتحريره باستمرار.

LEFT/RIGHT

الانعطاف

الانعطاف العنيف

زر LEFT/RIGHT + SQUARE

إذا انعطفت أثناء الضغط على زر SQUARE، تنخفض سرعتك بشكل كبير ولكن ذلك يساعدك في الانعطاف بسهولة أكبر. يُنصح بتطبيق هذا عند الانعطاف بسرعة شديدة بهدف توفير حركة انعطاف جيدة.

UP

انتقال الوزن

هي تقنية تسمح لك بالتزلج من دون التنطط على المطبات (مطبات منحدرات التزلج) من خلال نقل وزنك وإمالة جسمك للأمام. ولكنك، لن تكتسب أي سرعة إضافية عبر القيام بذلك.

DOWN

وضعية الانحناء

باتخاذ وضعية الربوض، ستتمكن من تقليل نسبة مقاومة الهواء وزيادة سرعتك القصوى. ولكن، سيصبح الانعطاف أكثر صعوبة.

أزرار R1/L1

تغيير الوضعية

يُمكن القيام بذلك فقط عند عدم توفر أي أوامر أخرى قيد التنفيذ. أدر المتزلج 180 درجة مثنوية وانتقل من الوضعية العادية إلى الوضعية العكسية Fakie أو بالعكس. من الملائم اعتماد هذه الوضعية للتعاوي عندما يعلق المتزلج في الوضعية العكسية Fakie أثناء استخدامه لوح التزلج الأحادي.

زر TRIANGLE

تحديد الرؤية

تتوفر زاويتا رؤية للاختيار ما بينهما أثناء السباق. "الرؤية الخلفية" التي تعرض الرؤية من خلف المتزلج، أو "رؤية المتزلج" حيث تلعب من زاوية رؤية المتزلج أو منظور الشخص الأول. يمكنك التبديل ما بين هاتين الشاشتين في أي وقت خلال السباق بالضغط على زر TRIANGLE.

التزلج على قضيب حديدي (التزلج بالاستناد إلى حاملات اللوح)

لدى التزلج على قضيب حديدي ضيق، اضغط على زر R1 أو L1 لتحقيق التوازن ما بين وضعية المتزلج وعرض لوح التزلج. في حال أخفقت، فستسقط أيضًا. اضغط على زر R1 أو L1 مجددًا للعودة إلى وضعية التزلج العادية.

الاصطدام

إذا تعرضت للإصدم من قبل شخصيات أخرى واستمرت بالسقوط، حاول الضغط على أزرار الاتجاهات نحو الجهة التي تتعرض منها للإصدم بهدف استعادة توازنك.

تحديد الأوضاع

وضع المنافسة

يجمع وضع اللاعب المنفرد هذا ما بين حدث Big Air للقفز الطويل وسباق Boarder Cross المستقيم. وستتنافس في هذا الوضع مع ثمانية متزلجين آخرين.

المنحدر على شكل نصف أنبوب

يسمح لك وضع اللاعب المنفرد هذا تأدية الحيل على منحدر على شكل نصف أنبوب. وستُحسب نقاطك بالاستناد إلى الارتفاع وصعوبة الحيل والدوران وتنوع الحركات والهبوط.

الأسلوب الحر

في وضع الأسلوب الحر، بإمكانك أن تلعب منفردًا أو تتنافس مع لاعب آخر عبر الشاشة المنقسمة.

قفزة Big Air الطويلة

يتوّلك هذا الوضع تأدية الحيل عبر القفز عن ارتفاع شاهق. يُمكن أيضًا استخدام هذا الوضع للتمرّن على الحيل. وبعد الاعتياد على هذا الوضع، شارك في التحدي في وضع إتقان الحيل.

ميدان التزلّج

يمكنك في هذه اللعبة التزلّج كما يطلو لك. كما بإمكانك أيضًا تخصيص أسلوبك الخاص في التزلّج.

الخيارات

لتعيين خيارات لعب متنوعة مثل الحفظ التلقائي والصوت/مستوى الصوت وتعديل لوح التزلّج.

تحديد الشخصيات

المتزلّج

عند بدء اللعبة، يمكنك الاختيار من بين أربع شخصيات مختلفة. تميّز كل شخصية بنقاط ضعف وقوة معيّنة.

ألواح التزلّج

اختر من بين ثلاثة أنواع من ألواح التزلّج: لوح التزلّج للأسلوب الحرّ أو لوح التزلّج متعدد الاستخدام أو لوح التزلّج للمنحدرات الثلجية. يضم كل نوع ثلاثة ألواح مختلفة ذات نقاط ضعف وقوة مختلفة.

لوح التزلّج للأسلوب الحر

ثابت للغاية ويسهل التحكم به. يوصى باستخدام هذا اللوح للمبتدئين. ولكن، تكون السرعة القصوى فيه بطيئة إلى حد ما. يُعد الخيار المثالي لتأدية الحيل.

لوح التزلّج متعدد الاستخدام

يُعتبر من ألواح التزلّج متعددة الاستخدامات الجيدة كما أنه لا يساوم على الثبات أو السرعة. يُعتبر هذا اللوح حلًا وسطيًا مناسبًا لتوفير السرعة وتأدية الحيل.

لوح التزلّج للمنحدرات الثلجية

يوفر سرعة قصوى ممتازة. ولكن، يصعب الانعطاف فيه بسرعة كما أنه ليس ثابتًا للغاية. إذا بدّلت إلى الوضعية العكسية Fakie على هذا اللوح، فستنخفض سرعتك بشكل سريع.

بعد تحديد نوع لوح التزلج الخاص بك، سيطلب منك تحديد تصميمه؛ علمًا أنه ما من اختلاف في القدرة بالاستناد إلى تصميم لوح التزلج.

الحلبة

اختر حلبة للتنافس على أرضها، إذا كان هذا منطبقًا. اضغط على DOWN لعرض شاشة المراتب لهذه الحلبة (باستثناء وضع جولات المنافسة ووضع الأسلوب الحر للاعبين). اضغط على زر TRIANGLE أو زر CIRCLE للعودة إلى الشاشة السابقة.

الصوت

اضغط على LEFT وRIGHT لضبط إعدادات الصوت. لا يمكنك ضبط الصوت أو الموسيقى في وضع جولات المنافسة.

الخيارات الافتراضية السريعة

اضغط باستمرار على زر R1 في شاشة الإعداد، ثم اضغط على LEFT أو RIGHT لتسهيل تحديد المتزلج ولوح التزلج الخاص بك.

بعد اكتمال عملية التحديد، حدد "البدء" لانطلاق اللعبة!

وضع جولات المنافسة

يُعد وضع جولات المنافسة عبارة عن حدث مزدوج يجمع ما بين قفزة Big Air الطويلة وسباق Boarder Cross المستقيم.

طريقة اللعب

- حدد "المنافسة" في شاشة تحديد الوضع.
- حدد "لعبة جديدة" لبدء جولة جديدة.
- حدد "تحميل" لاستئناف لعبة تم حفظها مسبقًا.
- حدد شخصية ولوح تزلج في شاشة تحديد الشخصيات.

المرحلة الأولى - قفزة Big Air الطويلة

تؤدي في هذه المرحلة حركتي قفز طويل كبيرتين. سيتم تحديد مرتبتك (من المرتبة 1 إلى 8) عبر جمع النقاط التي حصلت عليها في القفزتين.

يتم تحديد موقع البداية من خلال الوقت (الثواني) الناجم عن فرق النقاط في قفزة Big Air الطويلة. وبعد إكمال القفزتين الأولى والثانية، يتم عرض مرتبتك

المرحلة الثانية - سباق BOARDER CROSS (سباق مستقيم)

تتنافس في هذه المرحلة مع ثمانية متزلجين. وتبدأ وفق الترتيب المحدد في حدث Big Air للقفز الطويل. يتم تحديد الترتيب النهائي بحسب ترتيب عبور خط النهاية. أما نقاط وضع المنافسة، فيتراكم بالاستناد إلى مرتبتك النهائية. وبعد إكمالك تسع جولات، يفوز المتزلج الذي جمع أكبر عدد من النقاط.

ملاحظة: يتميّز هذا السباق بأنّه سباق مستقيم، أي أنك لن تحصل على نقاط إضافية مقابل قيامك بحيل خلال حركات القفز.

النقاط المحددة مسبقًا

هي نقاط محددة مسبقًا في كل جولة. في حال لم يتجاوز عدد نقاطك المحددة مسبقًا في نهاية كل جولة، فستنتهي اللعبة. ومن ناحية أخرى، في حال تجاوز عدد نقاطك النقاط المحددة مسبقًا في بداية كل جولة، فإمكانك المتابعة بغض النظر عن مرتبتك.

أما إذا انتهى وقتك (نهاية الوقت)، فسيُلقى تأهيلك ولن ستحصل على أي نقطة. إذا انتهت اللعبة، حدد "إعادة المحاولة" لبدء السباق على أحدث مسار تم حفظه؛ أو حدد "الخروج" للعودة إلى شاشة العنوان.

وضع الأسلوب الحر

الأسلوب الحر للاعب واحد

إذا حققت الهدف ضمن المدة الزمنية المحددة، تكون قد أكملت المستوى. وستتم زيادة وقتك عندما تتجاوز نقطة الوصول. أما إذا وصل الوقت إلى 0، تنتهي اللعبة. تتوفر خمس مناطق لتأدية الحيل في كل طلبة. عندما تؤدي حيلة ما في هذه المناطق، فستحصل على علامة ونقاط إضافية. تتوفر ثلاثة تصنيفات في كل حيلة: الوقت والسرعة والمجموع.

الوقت:

التنافس على الوقت الأسرع.

الحيل:

التنافس على مجموع النقاط في مناطق تأدية الحيل.

المجموع:

التنافس على مجموع نقاط لوقت والحيل.

المتزلج الخفي

احفظ جولتك ثم تنافس مع نفسك في جولاتك الماضية المحفوظة كـ "بيانات المتزلج الخفي". لإنشاء بيانات المتزلج الخفي:

- يجب عليك أولاً أن تتزلج وصولاً إلى خط النهاية.
- بعد ذلك، حدد "تحديث بيانات المتزلج الخفي". سيتم حذف البيانات في حال عدم تحديثها.

تشغيل/إيقاف تشغيل المتزلج الخفي

احبط الإعدادات إذا كنت تريد أن يظهر المتزلج الخفي على الشاشة أو لا. سيظهر المتزلج الخفي فقط على الطلبة التي تزلج عليها أساساً. لنقله إلى حلبة أخرى، عليك أولاً أن تتزلج على تلك الطلبة وتُنشئ بيانات المتزلج الخفي فيها. اجعل المتزلج الخفي يختفي بالضغط على زر SELECT خلال تزلجه.

وضع الأسلوب الحر للاعبين

يمكن تحديد وضع ثنائي اللاعبين على الشاشة المنقسمة في وضع الأسلوب الحر فقط. حدد "جولة تزلج بالأسلوب الحر للاعبين" في شاشة تحديد الأوضاع. ثم حدد الشخصيات وألواح التزلج والحلبة في شاشة تحديد الأوضاع أيضاً. يمكنك تحديد الشخصية نفسها ولكن بزّي مختلف.

القواعد

دفعة معززة: تنافس مع الآخريين لاكتشاف من منكم سيصل إلى خط النهاية في وقت أسرع. عند حصولك على نقاط إضافية مقابل تأدية الحيل، ستنم زيادة سرعتك القصوى لمدة معينة بحسب مجموع نقاطك.

الوقت:

تنافس للوصول إلى خط النهاية في أسرع وقت. لا تجدي الحيل نفعًا. تنافس على مجموع النقاط لكل من الحيل التي تؤديها في مناطق الحيل الخمس.

المجموع:

تنافس على إجمالي مجموع النقاط العائد للوقت والحيل معًا.

العرقلة

بتشغيل خيار العرقلة، ستزداد قدرات اللاعب الخاسر لوقت محدد مما يزيد احتمال تقارب النتائج.

تغيير الشاشة المنقسمة

اضغط على زر SELECT أثناء اللعب لتبديل الشاشة من عرض عمودي (من الأعلى إلى الأسفل) إلى عرض أفقي (من اليسار إلى اليمين).

- في حال حددت "الانسحاب" خلال إيقاف تشغيل اللعبة مؤقتًا، فسيخسر اللاعب الذي حددته.
- وسيتم عرض مراتب كل لاعبي بعد نهاية المنافسة. لا تتوفر شاشة إعادة العرض أو بيانات المتزلج الخفي في وضع اللاعبين.

المنحدر على شكل نصف أنبوب

في منافسة المنحدر على شكل نصف أنبوب، يستخدم المتزلج مهاراته الكاملة في تأدية الحيل. قم بتأدية أكبر عدد ممكن من الحيل حتى تحقق الهدف. توفر لك كل حيلة فرصة إحراز النقاط وفق المجالات التقنية التالية:

المناورات القياسية:	تقنيات مغايرة لحركات الدوران، كحركات الإمساك.
الدوران:	تقنيات مع حركات دوران.
النطاق:	الارتفاع والسرعة.
الهبوط:	درجة إتقان الهبوط.
الاستحقاق الفني:	الدقة.

ملاحظة: إنّ الحد الأقصى للنقاط التي ستحصل عليها مقابل مهارة هو 10 نقاط.

تلميح: يجب عليك التبدل ما بين حيل المناورات القياسية وحركات الدوران. في حال لم تُنوّع في حيلك، فستتم محاسبتك على ذلك في مجموع النقاط. تذكر أن تضغط على زر CROSS باستمرار لتأدية حيلك. ستقفز الشخصية بعد أن تحرر زر CROSS، وليس عند حركة الضغط الأولية. كلما أطلت في الضغط باستمرار على زر CROSS إلى جانب زر (أزرار) الاتجاهات ذات الصلة، ازدادت إمكانية القيام بحركات الشقلبة والدوران والارتفاع والإمساك أكثر.

قفزة Big Air الطويلة

في هذا الوضع، سترتفع عاليًا في الهواء وتؤدي حيلةً مجنونة. يتوفر نوعان لأحداث Big Air للقفز الطويل: المسابقة وإتقان الحيل.

المسابقة

ستجد هنا ثلاث قفزات Big Air طويلة مختلفة من أجل التمرّن على حيل حدث Big Air للقفز الطويل في وضع المنافسة.

وضع إتقان الحيل

يُعد هذا الوضع مفيدًا للغاية للتمرّن على الحيل. ويتم تعيين كل حيلة قبل حركة القفز، ويجب عليك أن تؤديها بدقة. وإلا، سيتعيّن عليك إعادة الحيلة نفسها مرارًا وتكرارًا حتى تنجح في تأديتها. إذا أديت الحيلة المحددة بنجاح، فستحصل على وقت إضافي وستتمكن من

المتابعة لتأدية المناورة التالية. ثمة حدّ زمني للسباق على هذه الطلبة، أما يعني أن ثمة حدّ معين لحالات الفشل المستمرة. فلنرّ ما الحد الذي ستنجح في الوصول إليه على المنحدر.

ميدان التزلّج

صُمم هذا الميدان حتى تتزلّج بحرية على منحدر كبير وتواجه عوائق كثيرة مع تأدية دركات القفز. وتتوفر عناصر متنوعة لمساعدتك في الاعتياد على عناصر التحكم الأساسية. اضغط على زر SELECT لعرض عناصر التحكم. اختر خطًا وتحقق من الأماكن التي تخولك القيام بحيل ودركات قفز على الطلبة.

الخيارات

مستوى الصوت

:BGM

مستوى صوت الموسيقى الخلفية

:الصوت:

مستوى صوت الشخصيات ومنشق الموسيقى

:SFX

مستوى صوت التأثيرات الصوتية

الترتيب

عرض الأرقام القياسية لكافة أوضاع اللعبة.

الحفظ التلقائي

حدد "تشغيل" لحفظ النتائج والميزات الخفية ومحفوظات المستويات تلقائيًا.

تعديل لوح التزلّج

صمم لوح التزلّج الخاص بك لاستخدامه على المنحدرات.

كيفية تأدية الحيل

بدون إمساك اللوح

:التغيير:

اضغط على زر L1 أثناء القفز.

:التبديل:

اضغط على زرّي L1 و L2 أثناء القفز.

الدوران

لتأدية حركة دوران بزاوية 180 أو 360 أو 540 درجة مئوية، اضغط باستمرار على زر CROSS ثم على LEFT وRIGHT في الوقت نفسه. يتم تحديد عدد حركات الدوران بالاستناد إلى مدة الضغط على الأزرار المتعددة. حرر زر CROSS مع الضغط باستمرار على LEFT وRIGHT، ثم أملت عندما تبدأ حركة الدوران.

حركات الشقلبية في الهواء

الشقلبية الأمامية: اضغط باستمرار على زر CROSS، ثم اضغط على UP مع تحرير زر CROSS.
الشقلبية الخلفية: اضغط باستمرار على زر CROSS، ثم اضغط على DOWN مع تحرير زر CROSS.

عناصر التحكم بحيل الإمساك

حيلة إمساك اللوح باليد الأمامية مع ثني الركبتين:	DOWN + R1
حيلة الإمساك بوسط اللوح:	UP + R2
حيلة الإمساك بحافة اللوح لجهة أصابع القدم:	UP + R1
حيلة الإمساك بحافة اللوح من الجهة الخلفية:	DOWN + R2
حيلة الإمساك بالجهة السفلية من اللوح:	DOWN + L2
حيلة الإمساك بالجهة الأمامية من اللوح:	UP, UP + R1
حيلة الإمساك بذيل اللوح:	DOWN, DOWN + R2
حيلة الإمساك بوسط اللوح من الجهة الخلفية:	UP + R2, L2
حيلة الالتواء:	DOWN + R1, L1
حيلة تقويم الساقين:	UP + R1, L2
حيلة الإمساك بالجهة الخلفية من الساق الأمامية وبخافة اللوح:	DOWN + R1, L2

