



ESPN

DIGITAL GAMES

XGAMESPROBOARDER

PRO BOARDERTM



Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation de jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance à tout moment.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMÉDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

TABLE DES MATIERES

RECOMMANDATIONS MATERIELLES3

- CONFIGURATION MINIMUM REQUISE3
- CONFIGURATION RECOMMANDEE3

INSTALLATION DU LOGICIEL5

- DEMARRAGE ET MENUS6
- COMMENT SURFER6

FIGURES7

- MIDNIGHT EXPRESS8
- HALFPIPE8
- STADE8
- MT. BAKER GAP8
- SLOPESTYLE8
- SUPERPIPE9
- I-709
- BOARDER-X9
- FREE RIDE9

DEMARRAGE AU MENU PRINCIPAL10

- Modes de jeu10

REGLAGE DES OPTIONS11

- ENTREE DU NOM DU SNOWBOARDER11
- MANETTE DE JEU11
- SON12
- ENREGISTRER/CHARGER12
- MEILLEURS SCORES12
- LES GRAPHISMES13

MENU PAUSE ET DE FIN DE NIVEAU14

CHOIX DU SNOWBOARDER15

CHOIX D'UN NIVEAU15

OBJECTIF15

DECOLAGE16

BALISES16

INDICATEURS A L'ECRAN16

ANGLES DE CAMERA17

RESULTATS & STATS17

REPLAY17

COMPETENCES18

- COMMANDES DE SURF (AMATEUR ET18
- PROFESSIONNEL)18
- COMMANDES DES FIGURES (DANS L'AIR)19
- LES COMMANDES STANDARD19
- COMMANDES DE LA PREPARATION19
- COMMANDES DES FIGURES (DANS L'AIR)20
- COMMANDES STANDARD20

LES SNOWBOARDERS21

- PETER LINE21
- TINA BASICH21
- TODD RICHARD22
- MORGAN LAFONTE22
- JAMIE LYNN23
- SHANNON DUNN23
- TERJE HAAKONSEN24
- DANIEL FRANCK24

OPTIONS POUR LES PARTIES EN RESEAU ..25

- IPX (RESEAU LOCAL)25
- DIRECT TCP/IP (INTERNET A UNE ADRESSE IP25
- CONNUE)25
- MODEM (NUMEROTATION DIRECTE)25
- SERIE (UN CABLE PHYSIQUE ENTRE DEUX25
- ORDINATEURS)25

POUR LANCER UNE PARTIE EN RESEAU 26

JOUER UNE PARTIE EN RESEAU27

MUSIQUE27

GENERIQUE29

- L'EQUIPE BEER29

ASSISTANCE TECHNIQUE31

- LISEZ ATTENTIVEMENT CETTE RUBRIQUE AVANT31
- DE NOUS CONTACTER31

INFORMATIONS ESSENTIELLES

SUR LES BLOCAGES SURVENANT

SUR ECRAN EN FOND BLEU33

RECOMMANDATIONS MATERIELLES

Configuration minimum requise

- Windows 95™ ou Windows 98™
- Processeur Intel Pentium™ 166 Mhz ou équivalent (version standard du jeu)
- 32 Mo de RAM
- Lecteur de CD-ROM à octuple vitesse
- 75 Mo d'espace disque disponible
- DirectX 6.0, DirectX Media 5.2 et Fraunhofer MP3 Decoder (fournis sur le CD)
- Carte vidéo 2 Mo à la norme PCI

Configuration recommandée

- Processeur Intel Pentium™ 200 Mhz avec AGP 4 Mo ou PC compatible avec la carte accélératrice Direct3D
- 155 Mo d'espace disque disponible
- Manette compatible Direct Input

Préparatifs avant l'installation

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque. ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
2. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **scandisk**, puis cliquez sur **OK**.

Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse, que la case **Réparer automatiquement les erreurs** est cochée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.

3. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
4. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**.

Informations sur l'installation de DirectX™

A lire attentivement avant de jouer à ESPN™ XGamesProBoarder ou d'installer les pilotes DirectX.

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows® 95/Windows® 98 un accès en temps réel, et donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows® 95/Windows® 98. ESPN™ XGamesProBoarder utilise l'API DirectX 6 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il est possible que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6. Aussi, lors de l'installation de DirectX 6, les pilotes de vos cartes audio et vidéo seront mis à jour si nécessaire. Les fichiers DirectX 6 qui vous sont livrés avec ESPN™ XGamesProBoarder contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Au terme de l'installation de DirectX 6, vérifiez si vos pilotes audio et vidéo sont compatibles avec DirectX 6 :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98 puis sur **Exécuter...**
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez **cd:\program files\directx\setup\dxdiag.exe** et cliquez sur **OK**.

Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets **Display** et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet **Sound**.

La rubrique **Drivers** vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6.

Si vous obtenez **Certified : Yes**, cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6.

Si vous obtenez **Certified : No**, cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6. Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique **Troubleshoot** accessible à partir de l'onglet **Still Stuck ?**.

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote qui est remplacé n'a pas été testé ou si son remplacement peut causer des problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

INSTALLATION DU LOGICIEL

1. Quitte tous les programmes de Windows avant d'installer *XGamesProBoarder*.
2. Place le CD-ROM dans le lecteur. Le programme d'installation apparaît automatiquement.
3. Clique sur INSTALLER pour lancer le programme d'installation. Lorsque tu as lu le menu d'accueil, clique sur Suivant.
4. Lis l'accord de licence. Si tu en acceptes les conditions, clique sur OUI pour continuer. Si tu n'es pas d'accord, clique sur NON pour quitter le programme d'installation.
5. Choisis le répertoire de destination. Par défaut, le répertoire de destination est C:\ProgramFiles\XGamesProBoarder. Si tu veux le placer dans un autre répertoire, crée le répertoire ou clique sur Parcourir et sélectionne un répertoire existant.
6. Sélectionne un type d'installation en cliquant sur l'une des options suivantes, puis sur SUIVANT.
 - TYPIQUE L'installation recommandée.
 - COMPACTE Installe cette version si tu n'as pas beaucoup d'espace sur ton disque dur.
 - PERSONNALISEE Regarde un à un les différents composants et décide de l'installation au cas par cas.
7. Le programme d'installation va placer les icônes de programme dans le répertoire Programmes du menu Démarrer. Tout comme mentionné au point 5, tu peux utiliser le répertoire par défaut ou sélectionner un autre répertoire. Clique sur SUIVANT lorsque tu es prêt pour le début de l'installation.
8. *XGamesProBoarder* nécessite DirectX 6.0, DirectX Media 5.2 et Fraunhofer MP3 Decoder. Une fois installé, le programme d'installation détecte si ces éléments sont présents sur ton système. Clique sur SUIVANT pour continuer. Si tu ne les possèdes pas, un message te demandera de les installer.
9. A la fin de l'installation, clique sur TERMINER. Assure-toi d'avoir lu le fichier Lisez-moi pour connaître les informations de dernière minute sur *XGamesProBoarder*.

Remarque : après l'installation, tu peux lancer *XGamesProBoarder* sans le CD ou avec un autre CD de musique dans le lecteur. Si le CD du jeu n'est pas dans le lecteur lorsque tu le lances, tu ne pourras pas bénéficier des séquences vidéo et des clips à moins d'avoir sélectionné une installation personnalisée et d'avoir décidé d'installer ces composants. Si un autre CD se trouve dans le lecteur, le menu Musique dans le menu Pause, va lister : "Titre 1", Titre 2," etc., au lieu de sélectionner les titres disponibles dans le jeu.

Démarrage et menus

Action

Quitter la démo ; lancer le jeu
Faire défiler les modes de jeu et les options
Valider les options sélectionnées

Passer l'intro du niveau ; quitter l'écran
des résultats et des statistiques, annuler
la sélection, retourner au menu précédent
Retourner sous Windows

Clavier

ENTREE
TOUCHES FLECHEES
ENTREE

ECHAP
F12

Comment surfer

Action

Sauter/Préparation figure
Accélérer/Ralentir

Tourner à gauche/droite

Ollie rapide
Rotation à 180 °
Carve court à gauche (virage court à gauche)

Carve court à droite (virage court à droite)

Alternier caméra
Alternier caméra avant/arrière
Interrompre la partie
Continuer la partie

Clavier

BARRE D'ESPACE
TOUCHES FLECHEES
HAUT/BAS
TOUCHES FLECHEES
GAUCHE/DROITE
S
D
Q + TOUCHE FLECHEE
GAUCHE
F + TOUCHE FLECHEE
DROITE
C
V
ECHAP
ECHAP

Remarque : reporte-toi au menu des options de la manette pour modifier les commandes par défaut (reporte-toi à la rubrique *Réglage des options*).

FIGURES

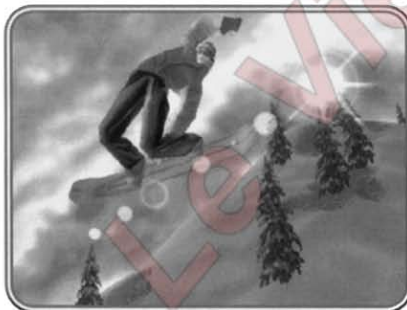


Les figures sont le coeur même de ce jeu. Nous te conseillons donc de lire ce qui suit. Pour tout savoir sur les mutes, les melons, les méthodes et bien plus encore, reporte-toi aux rubriques des commandes du surf et des commandes des figures.

Remarque : XGamesProBoarder est compatible avec de nombreuses manettes. La configuration des commandes, différentes selon le type de manette utilisée, est indiquée dans le fichier Lisez-moi.

XGamesProBoarder te lance un défi ! Seras-tu capable de survivre en incarnant l'un des huit meilleurs pro-boarders du monde. Des pipes du Winter X Games aux pistes les plus redoutables de la planète, ces riders ont dominé ce sport et en ont fixé les règles. Ils parcourent la terre entière recherchant inlassablement la meilleure poudreuse et les médailles.

Choisis ton rider favori, un surf flambant-neuf et une piste méga rapide pour t'éclater. Tout en évaluant tes compétences et en appréhendant le terrain, tu feras tout pour sortir des sentiers battus et t'éclater en freeride. L'environnement entièrement en 3D te permet d'appréhender la colline à la manière des plus grands professionnels... Tu découvriras et maîtriseras les secrets de la neige alors que la foule du dimanche s'animera sur les pistes. Tu ne mettras pas beaucoup de temps à dévaler des falaises, à glisser sur des rondins et à emprunter des glissières tellement raides que ton estomac restera plus d'une fois dans les talons.



Tu vas surfer contre les maîtres du Halfpipe, Superpipe, Slopestyle et Boarder-X. Un conseil, entraîne-toi sérieusement aux corkscrews et aux flips.

Et une petite minute ! Il ne te suffira pas de gagner des compétitions pour devenir une super star. Il va falloir un peu plus d'efforts pour immortaliser ton courage sur les couvertures des

magazines et dans des clips vidéo. Il sera alors temps pour toi de montrer ce que tu as dans le ventre sur l'Interstate 70 ou sur la route Mt. Baker. Bloque la circulation, place les photographes et tu verras qui a ce qu'il faut pour gagner. Les Rodeo flips dans le pipe, c'est cool, mais seuls les meilleurs donneront tout ce qu'ils ont pour réaliser les figures les plus difficiles. Alors, tu es prêt à relever le défi ?

Midnight Express



L'objectif est de franchir la ligne d'arrivée en premier. Réalise quelques figures stylées pour te faire mousser mais il t'en faudra plus pour gagner. Cherche les raccourcis pour améliorer ton temps.

Halfpipe



Le style et la souplesse te donnent la vitesse nécessaire pour réaliser des figures qui te rapporteront des points. Dompte les parois du pipe du Winter X Games et réalise le plus de figures possible. Attention aux riders qui arrivent derrière toi. Chaque figure réalisée ajoute des points à ton score total. Celui qui a accumulé le plus de points remporte la partie.

Stade



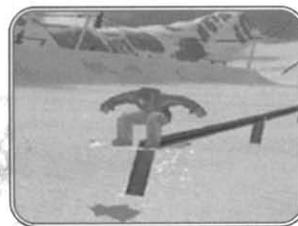
La foule est en délire et attend avec impatience l'air le plus dingue du 1/4 pipe. Tous les yeux sont tournés vers toi alors que tu te prépares à réaliser une figure spectaculaire. Calcule bien ton départ pour éviter les autres snowboarders. Pour remporter la partie, tu dois accumuler le maximum de points en un seul essai de trois minutes.

Mt. Baker Gap



Maintenant que tu as fait ta rampe, vois si elle te permet de sauter la route et de retrouver tes copains. Tu as trois minutes pour réaliser le plus d'essais possible. La victoire revient au snowboarder qui obtient le maximum de points aux figures en un seul essai.

SlopeStyle



Utilise ta vitesse et choisis un bon itinéraire pour optimiser ton temps en l'air. Celui qui obtient le meilleur score remporte la partie. Ce niveau est encombré de tables de pique-nique et autres objets qui t'aideront à obtenir des points aux figures ou te permettront de t'éclater. La victoire appartient à celui qui remporte le plus de points.

SuperPipe



Découvre le paradis des pipes géants et effectue des sauts à des hauteurs vertigineuses. Maintenant, seules des vrilles très élevées pourront te mener au podium. Garde ta vitesse et fais un malheur ou abandonne.

I-70



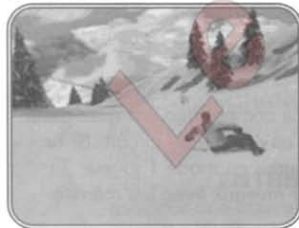
Tu peux te faire remarquer dans cette épreuve. Prends suffisamment d'altitude pour franchir deux voies de l'autoroute et une route. Une fois dans les airs, remporte le meilleur score en une seule figure. Réalise le maximum de courses en 3 minutes. Fonce et prends des risques. La route est dure, la neige est molle. Passe par-dessus la route et atterris dans la peuf. Dépêche-toi et fais attention aux boules de neige.

Boarder-X



Garde ta vitesse lorsque tu affronteras la pluie et les autres riders qui te coupent la route. Tu devras affronter les plus grandes pointures et garder le contrôle si tu veux terminer la course en réalisant le meilleur score. Tu dois maîtriser les carves (les virages courts) si tu veux remporter cette épreuve.

FreeRide



Descends en freeride jusqu'au super score. Gagne des points tout en évitant les arbres et les autres snowboarders. Attrape les icônes de temps (ajout de secondes à l'horloge) ou il sera trop tard. Celui qui réalise le meilleur score total remporte la victoire.

DEMARRAGE AU MENU PRINCIPAL

C'est dans le menu principal que tu peux choisir un mode de jeu et accéder au menu des options.

- **Souris** : clique sur l'option de ton choix.
- **Clavier** : effectue ta sélection à l'aide des touches fléchées et appuie sur **ENTREE** pour valider ton choix.

Tu peux aussi cliquer sur les symboles pour déplacer les menus et les fenêtres :



- Regarder la vidéo



- Ecran/menu précédent ; valider les changements



- Informations sur le rider



- Quitter le jeu



- Valider les changements

Modes de jeu

1 JOUEUR

Tu as le choix parmi huit des plus grands pro-boarders du monde. Tu peux aussi te mesurer à des adversaires contrôlés automatiquement dans l'un des cinq niveaux de jeu. Tu peux sélectionner un rider, un surf et un niveau différents à chaque fois. Une fois que tu as terminé les cinq niveaux, le mode circuit est activé. Les instructions concernant la sélection se trouvent à la page 15.

RESEAU

Affronte jusqu'à sept autres joueurs (huit joueurs au total) via l'une des cinq options réseau disponibles. Pour obtenir plus de renseignements, reporte-toi à la page 25.

CIRCUIT

Choisis ton rider et fais-lui disputer les cinq premiers niveaux. La compétition est rude dans ce mode et si tu ne réussis pas à terminer premier trois fois, tu es éliminé du circuit. Si tu termines le circuit, tu auras accès à quatre niveaux supplémentaires en mode 1 joueur. Tu pourras aussi participer à un plus grand circuit composé de neuf niveaux avec les mêmes règles. Si tu gagnes ce circuit, une surprise plutôt cool t'attend.

OPTIONS

Pour définir les options. Reporte-toi à la rubrique page 11.



REGLAGE DES OPTIONS



Sers-toi du mode Options pour personnaliser ta partie, sauvegarder et charger des données et consulter les meilleurs scores. Les commandes suivantes s'appliquent au menu des Options et aux sous-menus.

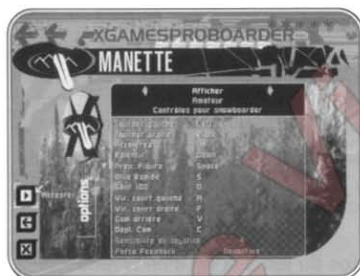
- **Souris** : clique sur l'option de ton choix.
- **Clavier** : utilise les touches fléchées pour sélectionner ou alterner les options, appuie sur **ENTREE** pour valider tes choix ou sur **ECHAP** pour quitter le menu.

Entrée du nom du snowboarder



Désigne le snowboarder qui va participer à la compétition. Tape un nom, appuie sur **SUPPRIMER** pour effacer la ligne ou sur **TOUCHE ARRIERE** pour effacer des caractères. Lorsque tu es satisfait du nom choisi, appuie sur **ENTREE** pour valider les changements et retourner au menu des options.

Manette de jeu



Rétablis les commandes de jeu, y compris les commandes de figures professionnelles et amateurs. Consulte les paramètres en mode Afficher. Pour modifier les paramètres :

1. Sélectionne **CHANGER**.
2. Fais défiler la liste vers le HAUT/BAS pour sélectionner la commande que tu veux modifier.
3. Appuie sur **ENTREE** pour sélectionner le bouton que tu veux modifier et lui assigner une nouvelle commande en appuyant sur la touche ou sur le bouton de la manette que tu veux utiliser.
4. Fais défiler la liste vers le haut pour sélectionner **CHANGER**, pour valider ton choix et retourner au menu des options.

Son



Règle le volume, le type de son et écoute les titres du jeu.

VOLUME MUSIQUE : Régler le volume de la musique

VOLUME ES : Régler le volume des effets sonores

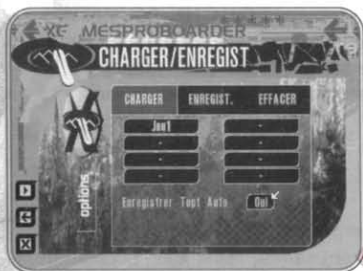
MODE : Régler sur STEREO ou MONO

CHOIX DE

MUSIQUE : Ecouter les titres disponibles dans le jeu

Remarque : tu peux changer la musique à partir du menu Pause (reporte-toi à la rubrique Pause).

Enregistrer/Charger



Tu peux charger une partie sauvegardée, sauvegarder la partie en cours ou commencer une nouvelle partie.

CHARGER

Sélectionne une partie sauvegardée et confirme ton choix pour charger la partie.

ENREGISTRER

Sélectionne un dossier dans lequel tu enregistreras les paramètres en cours, tape un nom de fichier et valide ton choix pour enregistrer les données du jeu.

ENREGISTREMENT AUTO

Clique sur OUI pour sauvegarder automatiquement les infos du jeu à la fin d'un niveau lorsque tu termines à l'une des trois premières places. L'enregistrement automatique ne sauvegarde pas les changements effectués dans le menu des options comme par exemple le son. Les options de la manette et des graphismes sont enregistrées automatiquement.

Meilleurs scores



Consulte les huit meilleurs scores de chaque niveau. Ton score (si ton nom se trouve dans la liste) est identifié par le nom que tu as tapé dans l'écran d'entrée du nom.

Les graphismes

Règle l'affichage des éléments graphiques du jeu. Pour modifier les paramètres :

1. Utilise les flèches de défilement HAUT/BAS pour sélectionner une option.
2. Utilise les flèches de défilement GAUCHE/DROITE pour modifier le paramètre.
3. Lorsque tu as terminé, valide les paramètres pour retourner au menu des options.

RENDU

Choisis entre le rendu DIRECT 3D (premier/second) ou LOGICIEL. DIRECT 3D est l'option idéale, sélectionne-la si ton ordinateur le permet.

RESOLUTION

Tu as le choix entre 320x200 et 1024x768 (si ta carte vidéo permet ces résolutions).

DETAIL TERRAIN

Règle la qualité de la résolution du terrain.

ADVERSAIRES

Choisis entre 3 et 6 adversaires informatiques lors des parties à un joueur.

JOUEUR HAUTE RESOLUTION

Tu as la possibilité d'activer ou de désactiver cette option pour obtenir une meilleure résolution pour les snowboarders.

DETAIL OBJET

Règle la qualité de la résolution pour les objets du jeu.

DETAIL ARBRE

Règle la qualité de la résolution des arbres.

DETAILS ENVIRONNEMENT

Définit la quantité de neige lancée par les snowboarders.

DETAILS DU JOUEUR

Définit la quantité de neige lancée par ton snowboarder.

TRACE DU JOUEUR

Tu peux activer ou désactiver cette option pour que ton snowboard laisse ou ne laisse pas des traces dans la neige.

DETAILS DE L'ADVERSAIRE

Règle le nombre d'adversaires qui lancent de la neige.

TRACE DE L'ADVERSAIRE

Tu peux activer ou désactiver l'option des traces de snowboard de l'adversaire.

MENU PAUSE ET DE FIN DE NIVEAU

Appuie sur la touche **ECHAP** pour interrompre la partie et afficher le menu des options. Les options varient en fonction de l'endroit où tu interromps la partie. Tu peux atteindre ce menu en appuyant sur la touche **ECHAP** à l'écran des résultats à la fin d'un niveau.



Confirme l'une de ces options dans le menu Pause :

REGARDER LE REPLAY

Revis ta dernière course. Ces séquences sont disponibles dans le menu des options à la fin d'un niveau (reporte-toi à la rubrique du menu des options).

CONTINUER

Reprends la partie au moment où tu l'as arrêtée.

RECOMMENCER LE NIVEAU

Dispute une deuxième fois le même niveau en utilisant le même rider. En mode Circuit, cette option te fait utiliser une chance.

PLUS DE STATS

Affiche davantage de stats de jeu. Cette caractéristique est disponible dans l'écran des résultats à la fin d'un niveau.

QUITTER ET RETOURNER AU MENU PRINCIPAL

En mode Circuit, si tu choisis cette option, tu annules le circuit en cours.

SON

Règle le volume de la musique et des effets sonores, change les paramètres ou sélectionne un titre différent. Reporte-toi à la rubrique Son page 12.

AFFICHAGE

Tu peux activer et désactiver l'affichage des graphismes pendant le jeu.

CHOIX DU SNOWBOARDER



Après avoir choisi un mode de jeu dans le menu principal (page 10), choisis un snowboarder et une planche.

1. Utilise les flèches GAUCHE/DROITE pour parcourir les huit pro-boarders et en sélectionner un.
2. Sélectionne l'icône en forme d'étoile à gauche pour lire les informations sur les snowboarders.
3. Utilise les flèches HAUT/BAS pour parcourir les quatre surfs disponibles (un choix de quatre surfs pour chaque snowboarder). Chaque sélection indique la marque du surf, la conception et la valeur dans trois catégories.
4. Confirme le choix du snowboarder et du surf.

CHOIX D'UN NIVEAU



Une fois ton snowboarder sélectionné, choisis le niveau auquel tu veux commencer.

1. Utilise les flèches GAUCHE/DROITE pour parcourir les choix disponibles.
2. Confirme le choix du niveau.

OBJECTIF

Ton objectif est de disputer et terminer des courses tout en exécutant le plus de figures possibles pour remporter des points. Ton classement final dépend du temps réalisé, du nombre total de figures ou des deux.

DECOLLAGE

Lorsque tu as choisi un niveau, tu verras un écran de résumé du prochain niveau, puis quelques conseils à suivre et ... 3 ... 2 ... 1 ... GO ! Utilise la touche fléchée HAUT pour commencer la course.

BALISES

Drapeaux Obstacles

Ils apparaissent dans certains niveaux pour tracer le parcours. Rampes, hélicos, rondins de bois, tables de pique-nique et bien d'autres encore.

Flèches

Apparaissent dans certains niveaux pour indiquer la direction que tu dois prendre.

Icônes de temps

Objets qui apparaissent dans certains niveaux et ajoutent les secondes que tu récupères... Intéressant, non ?

Bifurcations

Disponibles dans certains niveaux, elles indiquent le début des passages difficiles. Ta course sera plus ou moins simple en fonction de l'itinéraire emprunté.

Ligne d'arrivée

Elle indique la fin de la course. Lorsque tu la franchis, ta position finale est calculée en fonction de ton temps total ou des points de figures acquis ou le total des deux.

INDICATEURS A L'ECRAN



Liste des meilleurs Affiche les snowboarders en 1ère, 2e, 3e et 4e positions et leurs scores mis à jour régulièrement.

Carte de la course Affiche le parcours, les autres trajectoires possibles pour atteindre la ligne d'arrivée.

Drapeaux Indique la situation de chaque snowboarder, identifiée par les trois premières lettres de son nom.

Compte-flips Indique le nombre de vrilles et de flips que tu as exécutés (figures professionnelles uniquement).

Temps Temps restant ou temps écoulé, en fonction du niveau.

Points Total des points cumulés par ton snowboarder dans ce niveau. Lorsque ton snowboarder exécute une figure, les points acquis avec cette figure apparaissent un court instant.

Position course Indique ta position actuelle dans la course.

ANGLES DE CAMERA

Règle la vue de la caméra à tout moment pendant le jeu.

- Appuie sur **C** pour changer l'angle de vue :

Près	Fais un gros plan sur le snowboarder.
Loin	Vue panoramique du snowboarder.
Mobile	Règle la position automatiquement pour obtenir la meilleure vue possible.
• Appuie sur la touche V et maintiens la enfoncée pour activer cette option :	
Arrière	La caméra suit le snowboarder (vue de derrière). Lorsque tu relâches la touche ou le bouton, la caméra revient à la vue précédente.

RESULTATS & STATS

A la fin d'un niveau, l'écran des résultats indique tes scores dans la compétition et pour ce niveau. Pour obtenir d'autres statistiques, suis les étapes suivantes :

1. Dans l'écran des résultats, appuie sur **ENTREE** pour ouvrir le menu des options.
2. Utilise les touches fléchées HAUT/BAS pour sélectionner PLUS DE STATS et appuie sur **ENTREE**.
3. Utilise les touches fléchées GAUCHE/DROITE pour afficher d'autres stats sur chaque snowboarder : maximum de points, meilleur spin (rotation en degré), saut le plus long, meilleur air et meilleur score pour une seule figure (la figure est également indiquée).

REPLAY

Tu as envie de revivre l'instant où tu as battu Terje Haakonsen dans le pipe du Winter X Games ? Qui ne le voudrait pas ?

1. A la fin de tous les niveaux, appuie sur **ECHAP** à l'écran des résultats pour afficher le menu des options de fin de niveau.
2. Utilise les touches fléchées HAUT/BAS pour sélectionner une séquence et appuie sur **ENTREE**. Les moments forts du dernier niveau s'afficheront.
3. Appuie sur **ECHAP** à n'importe quel moment pour retourner au menu des options de fin de niveau.

COMPETENCES



Dans notre monde, c'est facile de surfer comme un pro. Tu dois maîtriser quatre domaines :

1. Maîtriser le carve et te déplacer avec fluidité.
2. Faire des ollies pour éviter des obstacles.
3. Réaliser des figures spectaculaires.
4. Amortir et maîtriser les réceptions.

C'est tout ce que tu dois faire.

Et comme si ce n'était pas assez facile, tu peux définir tes commandes de deux façons : Amateur ou Pro. Inutile d'avoir un talent fou pour surfer comme un pro. Commence par prendre ton pied avec le mode Amateur jusqu'à ce que tu comprennes de quoi il s'agit vraiment, puis passe aux choses sérieuses. Lis ce qui suit pour savoir ce qui t'attend.



Cool : chaque figure que tu réussis te rapproche un peu plus de la victoire.



Cool : commence par t'entraîner sur les figures Amateur. Les vitesses de rotation sont prédéfinies pour chaque figure. Les envolées et les réceptions se feront un peu plus en douceur.

Commandes de surf (Amateur et Professionnel)

Action

Saut/Préparation à la figure
Accélérer/Ralentir

Tourner à gauche/droite

Ollie Rapide
Saut à 180°
Virage court à gauche

Virage court à droite
Caméra avant/arrière

Clavier

BARRE D'ESPACE
TOUCHES FLECHEES
HAUT/BAS
TOUCHES FLECHEES
GAUCHE/DROITE
S
D
Q + TOUCHE FLECHEE
GAUCHE
F + TOUCHE FLECHEE DROITE
C/V

Commandes des figures (dans l'air)

Action

Figure 1
Figure 2
Figure 3
Flip avant
Flip arrière
Vrille à gauche
Vrille à droite

Clavier

Q
S
F
TOUCHE FLECHEE HAUT
TOUCHE FLECHEE BAS
TOUCHE FLECHEE GAUCHE
TOUCHE FLECHEE DROITE

Remarque : XGamesProBoarder est compatible avec de nombreuses manettes de jeu. Les commandes de jeu apparaissent dans le fichier Lisez-moi du jeu.

Les commandes standard

- Maintiens la BARRE D'ESPACE enfoncée et calcule le moment où tu vas la relâcher.
- Maintiens les touches avec les commandes de la figure 1, 2 ou 3 enfoncées pour exécuter les figures.
- Relâche les touches avant de retomber à terre.



Cool : les figures 1, 2 et 3 représentent toutes une action différente par snowboarder. Découvre-les pages 18-19.



Cool : choisis les figures professionnelles lorsque tu veux contrôler les détails. Tu peux attraper les deux côtés de la planche quelle que soit la difficulté des mouvements. Les sauts et les réceptions sont toujours des passages délicats.

Commandes de la préparation

Action

Saut/préparation à la figure
Plus de puissance au flip avant
Plus de puissance au flip arrière
Plus de puissance à la vrille à gauche
Plus de puissance à la vrille à droite
Réglage à gauche
Réglage à droite

Clavier

BARRE D'ESPACE
TOUCHE FLECHEE HAUT
TOUCHE FLECHEE BAS
TOUCHE FLECHEE GAUCHE
TOUCHE FLECHEE DROITE
Q
F

Commandes des figures (dans l'air)

Action

Grab le nose avec . . .
Grab le tail avec . . .
Grab côté gauche avec . . .
Grab côté droit . . .

. . . main gauche
. . . main droite

JE VEUX RETOMBER LES
PIEDS SUR TERRE !

Rembob. gauche
Rembob. droite

Clavier

TOUCHE FLECHEE HAUT
TOUCHE FLECHEE BAS
TOUCHE FLECHEE GAUCHE
TOUCHE FLECHEE DROITE

Q

F

Relâche les touches

S

D

Commandes standard

- Maintiens la barre d'espace enfoncée tout en réglant les vrilles et les rotations, puis relâche-la au bon moment.
- Lorsque tu prépares ta figure, oriente-toi à l'aide des touches Q et F.
- Dans l'air, appuie brièvement sur les touches fléchées pour choisir un emplacement pour saisir la planche.
- Maintiens la touche A ou F enfoncée pour choisir un grab.
- Relâche la touche pour retomber sur terre.



Cool : tous les snowboarders du jeu ont une figure professionnelle préférée. Découvre-les aux pages 18-19 et essaie-les.

LES SNOWBOARDERS

Peter Line



Sponsors : Forum, FourSquare, Dragon, 32

Position : Goofy, 20.5", Av : 20, Ar : -10

Spécialité : Big Air

Ville natale : Kirkland, WA.

Passe-temps : skateboard, dessin, informatique, TV

Meilleur endroit pour rider : Ski Acres, WA

Aime surfer avec : Forum Team, John Bowen

Remerciements à : Raul et FourSquare, mes sponsors, Mack Dawg Productions

Meilleure journée : aujourd'hui

Figures amateurs

1. Indy Grab
2. Mute Grab
3. Melon Grab

Figure spéciale

Rodéo 5
TOUCHE FLECHEE
GAUCHE, puis BAS, puis
GAUCHE, puis HAUT

Compétences

Vitesse	6
Vrille	8
Agressivité	4
Saut	7

Tina Basich



Sponsors : Sims, Smith, Airwalk, Nixon

Position : Goofy, 21", Av: 7, Ar : 0

Spécialité : Big Air

Ville natale : Sacramento, Californie

Passe-temps : peinture, photo, bowling, piano

Meilleur endroit pour rider : Juneau, Alaska

Aime surfer avec : mon frère Michael

Remerciements à : mes parents et mon frère pour leur soutien et mes sponsors

Meilleure journée : journée de peuf en Alaska avec mes amis

Figures amateurs

1. Tail Grab
2. Mute Grab
3. Method

Figure spéciale

Boneless Tail Grab
TOUCHES FLECHES BAS,
BAS, GAUCHE, BAS

Compétences

Vitesse	5
Vrille	8
Agressivité	6
Saut	6

Todd Richard



Sponsors : Morrow, Special Blend, Oakley, Nixon

Position : normal 21", Av : 20, Ar : 5

Spécialité : Halfpipe

Ville natale : Breckenridge, Colorado

Passe-temps : skateboard, jeux vidéo, voitures allemandes, jouets

Meilleur endroit pour rider : où il y a de la peuf

Aime surfer avec : Peter Line, Daniel Franck, Lindsey, Josh, Dirksen

Remerciements à : Mike Frazier, Neal Hendrix, Lindsey, ma famille et mes sponsors

Meilleure journée : le jour où j'ai eu mon skateboard

Figures amateurs

1. Method
2. Indy Grab
3. Tail Grab

Figure spéciale

Divebomb Indy
TOUCHES FLECHEES
GAUCHE, BAS, HAUT, BAS

Compétences

Vitesse	7
Vrille	7
Agressivité	6
Saut	5

Morgan LaFonte



Sponsors : K2, Dakine, Mother Nature

Position : Goofy, 19.5", Av: 27, Ar: 0

Spécialité : Freeride

Ville natale : Breckenridge, Colorado

Passe-temps : voile, skateboard, wakeboard, varappe

Meilleur endroit pour rider : là où la neige est reine

Aime surfer avec : n'importe qui de motivé

Remerciements à : maman et papa, K2, Dakine, Bob Redmond et Onyx

Meilleure journée : journées de peuf à volonté

Figures amateurs

1. Tail Grab
2. Melon Grab
3. Nuclear Air

Figure spéciale

Superman Flip Avant
TOUCHES FLECHEES
HAUT, GAUCHE, HAUT,
GAUCHE

Compétences

Vitesse	6
Vrille	5
Agressivité	8
Saut	6

Jamie Lynn



Sponsors : Libtech, Sessions, Dragon, Vans

Position : Goofy, 22", Av: 15, Ar : -2

Spécialité : Big Air

Ville natale : Auburn, Washington

Passe-temps : Fly Fishing, BMX, Visual Arts

Meilleur endroit pour rider : chez moi

Aime surfer avec : mes amis

Remerciements à : tous ceux qui font du surf

Meilleure journée : peuf, soleil, potes

Figures amateurs

1. Tail Grab
2. Method
3. Melon Grab

Figure spéciale

Flip arrière Indy
TOUCHES FLECHEES BAS,
BAS, DROITE, GAUCHE

Compétences

Vitesse	7
Vrille	7
Agressivité	4
Saut	7

Shannon Dunn



Sponsors : Burton, Oakley, Nixon

Position : normal, 19", Av : 18, Ar : 6

Spécialité : Halfpipe

Ville natale : Steamboat Springs, Colorado

Passe-temps : surf, VTT, varappe, golf, tennis

Meilleur endroit pour rider : Utah, Alaska

Aime surfer avec : Tina, Dave Leske

Remerciements à : maman, papa, mon frère, mes amis et mes sponsors

Meilleure journée : surfer avec les dauphins, journée d'hélico

Figures amateurs

1. Indy Grab
2. Method
3. Stalefish

Figure spéciale

720 Method to Judo
TOUCHES FLECHEES
DROITE, DROITE, BAS,
GAUCHE

Compétences

Vitesse	6
Vrille	7
Agressivité	5
Sauter	7

Terje Haakonsen



Sponsors : Burton, Oakley, Volcom, Reef, G Shock

Position : normal, 21", F: 21, B: 9

Spécialité : Halfpipe

Ville natale : Aamot, Norvège

Passe-temps : restaurant, foot, surf

Meilleur endroit pour rider : Asie

Aime surfer avec : Ollie B.

Remerciements à : Finar L., Harald Rishovd, tous mes amis, Jake Burton

Meilleure journée : bonne bouffe, peuf, massage avec dessert

Figures amateurs

1. Tail Grab
2. Stalefish
3. Indy Grab

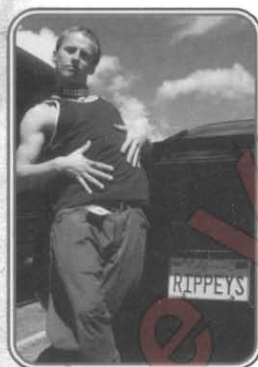
Figure spéciale

Indy McTwist
TOUCHES FLECHEES
HAUT, GAUCHE, BAS,
DROITE

Compétences

Vitesse	7
Vrille	7
Agressivité	4
Saut	7

Daniel Franck



Sponsors : Salomon, Arnette, Volcom, Drake, Vans

Position : Goofy, 21", Av : 16, Ar : 4

Spécialité : Halfpipe

Ville natale : Oslo, Norvège et L.A.

Passe-temps : skateboard, photo, lecture

Meilleur endroit pour rider : Lake Tahoe, Autriche

Aime surfer avec : Terje, Ingemar, mes amis

Remerciements à : ma famille, Mark et l'équipe d'Atlantis, Ben Pruss et Salomon, Volcom, les petits malins de chez Vans

Meilleure journée : dans la peuf avec mes potes

Figures amateurs

1. Stalefish
2. Indy Grab
3. Melon Grab

Figure spéciale

Flip arrière Indy
TOUCHES FLECHEES
GAUCHE, GAUCHE, HAUT,
BAS

Compétences

Vitesse	6
Vrille	7
Agressivité	5
Sauter	7

OPTIONS POUR LES PARTIES EN RESEAU

Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer simultanément à *XGamesProBoarder* via l'une des trois options de réseau.

IPX (réseau local)

IPX est le protocole réseau standard pour les réseaux locaux (tels que Novell). Ce protocole te permet de créer ou de te connecter à une partie sur le réseau utilisé par ton ordinateur (si tu as un ordinateur indépendant comme la plupart des ordinateurs domestiques, il ne sera pas relié à un réseau).

Direct TCP/IP (Internet à une adresse IP connue)

TCP/IP est un protocole Internet. Si tu choisis cette option, tu peux te connecter à une partie via Internet si tu connais l'adresse IP ou nom de l'ordinateur de la personne qui crée la partie (par exemple : adresse IP nnn.nnn.nnn.nnn ou le nom d'un ordinateur comme beelzebub.theman.com). Si tu ne connais pas l'adresse IP ou le nom de l'ordinateur, *XGamesProBoarder* en recherchera un sur le réseau auquel il est relié.

Modem (numérotation directe)

Avec cette option, deux joueurs peuvent disputer des parties à deux via le modem à numérotation directe. Un joueur choisit de créer la partie et l'autre s'y connecte (cette personne doit connaître le numéro de téléphone du modem du serveur de la partie). Les deux joueurs doivent avoir sélectionné Modem comme protocole réseau.

Série (un câble physique entre deux ordinateurs)

Avec l'option jeu en série, deux joueurs peuvent disputer des parties à deux par l'intermédiaire d'un câble reliant physiquement les deux ordinateurs. L'un des joueurs crée la partie et l'autre joueur, sur l'autre ordinateur, se connecte à la partie. Les deux joueurs doivent avoir sélectionné Série comme protocole réseau.

POUR LANCER UNE PARTIE EN RESEAU

Lorsque tu disputes une partie en réseau, tu affrontes uniquement des adversaires humains ; aucun adversaire contrôlé automatiquement n'est autorisé. C'est de la compétition pure et dure !

1. Sélectionne Réseau à partir du menu principal. Le programme te demandera de choisir entre ENTRER ou INVITER (se connecter ou créer une partie).

Si tu sélectionnes Inviter :

- a. Choisis un protocole réseau et appuie sur **ENTREE**. Tu passes à l'écran INVITER. Un message te demande de nommer la partie. C'est à cet endroit que tu peux aussi modifier ton pseudonyme.
- b. Lorsque tu as entré le pseudonyme et que tu as choisi un protocole réseau, appuie sur **ENTREE**. Tu passes à l'écran BAVARDER dans lequel tu peux attendre les autres joueurs qui se connectent à la partie (en choisissant le même protocole réseau).

Lorsque les autres joueurs "voient" la partie que tu as créée, ils peuvent la sélectionner et appuyer sur **ENTREE**. Ils accéderont au même écran BAVARDER et pourront communiquer ou taper du texte dans les lignes qui apparaissent à l'écran des autres joueurs sous la même rubrique de dialogue.

Dans cet écran, celui qui crée la partie choisit un niveau de jeu (par exemple, Freestyle, Halfpipe, etc.). Dès que tu gagnes le mode Circuit, tu peux créer autant de niveaux de jeu que *XGamesProBoarder* peut offrir. Choisis un rider et un surf et attends que les autres joueurs se connectent à la partie que tu as créée.

Si tu sélectionnes Entrer :

- a. *XGamesProBoarder* recherche une partie à rejoindre via le protocole réseau sélectionné. Lorsque ces protocoles sont "visibles" sur ton ordinateur, ils apparaissent sur ton écran. Mets en surbrillance celui de ton choix et appuie sur **ENTREE**.
 - b. Tu accèdes à l'écran Bavarder, dans lequel tu peux communiquer avec les autres tout en attendant que le serveur commence la partie. Tu as aussi la possibilité de choisir un rider et un surf.
2. Dans l'écran Bavarder, la partie commence lorsque le serveur appuie sur la touche F1.

JOUER UNE PARTIE EN RESEAU

Lorsque le serveur appuie sur la touche F1 dans l'écran Bavarder, tous les utilisateurs voient les joueurs se mettre en place pour commencer le niveau. Le niveau commence lorsque le rider du serveur commence à dévaler la piste.

- Reste concentré et regarde où tu mets les pieds.
- Lorsque tu vois les autres riders sur la piste (lorsque tu les dépasses ou qu'ils te dépassent), le nom de chaque joueur apparaît au-dessus de lui.
- Lorsque tu as terminé, ton angle de vue se focalise automatiquement sur le prochain joueur qui est sur le point de franchir la ligne d'arrivée.

MUSIQUE

Foo Fighters – Wind Up, composé par D Grohl et Foo Fighters. Produit par Gil Norton.

Arrangements de Chris Sheldon. Avec l'aimable autorisation de Roswell Records / Capitol Records, © 1997 M.J. Twelve Music et Flying Earform Music gérées par EMI Music (BMI) et Ruthensmear Music, gérées par Bug Music (BMI).

Lunatic Calm - Leave You Far Behind. Composé par Howard Saunders et Simon Shackleton. Produit par Lunatic Calm. Avec l'aimable autorisation de MCA Records, UK, © 1997 Universal Music (UK Ltd.). Sous licence d'Universal Special Markets

Site web : <http://www.lunatic-calm.co.uk>

NoFX – All His Suits Are Torn. Composé par Fat Mike. Produit par Ryan Greene & Fat Mike. Avec l'aimable autorisation d'Epitaph ©1997 Epitaph, © NoFX Music (BMI)/Westbeach Music(BMI)

Site web : <http://www.epitaph.com>

Pennywise – Society. Composé par Pennywise. Produit par Eddie Ashworth et Pennywise. Avec l'aimable autorisation d'Epitaph ©1997 Epitaph, © Pound Foolish/Westbeach Music

Site web : <http://www.epitaph.com>

Rancid – Bloodclot. Composé par Tim Armstrong & Lars Frederiksen. Produit par Tim Armstrong & Lars Frederiksen. Avec l'aimable autorisation d'Epitaph ©1998 Epitaph, © 1998 I Want To Go Where The Action Is Music (BMI)

Site web : <http://www.epitaph.com>

The Bouncing Souls – Kate Is Great. Composé par The Bouncing Souls. Produit par Thom Wilson. Avec l'aimable autorisation d'Epitaph ©1997 Epitaph, © 1997 Lando House Publishing (ASCAP) / Dr Zeuss Music (ASCAP)

Site web : <http://www.epitaph.com>

Voodoo Glow Skulls – Symptomatic. Composé par Frank & Eddie Cassilas. Produit par John Avila. Avec l'aimable autorisation d'Epitaph ©1998 Epitaph, © 1998 JIAF (BMI) / Westbeach Music (BMI)

Site web : <http://www.epitaph.com>

Pulley – Endless Journey. Composé par Pulley. Produit par Richard Hasal et Pulley. Avec l'aimable autorisation d'Epitaph ©1997 Epitaph, © 1997 X Member Music (BMI) / Westbeach Music (BMI)

Site web : <http://www.epitaph.com>

Millencolin – Da Strike. Composé par Nicola Sarcovic & Millencolin. Produit par Millencolin. Avec l'aimable autorisation de Burning Heart Records. Sous licence exclusive d'Epitaph ©1994 Burning Heart Records, © 1997 Chrysalis Music Group (ASCAP)

Site web : <http://www.epitaph.com>

Chixdiggit – Getting' Air. Composé par KJ Jansen. Produit par Ryan Greene et Chixdiggit. Avec l'aimable autorisation de Honest Don's, © LLC-Attention Deficit Music

Site web : <http://www.chixdiggit.com>

Tous les enregistrements de musique et de chansons sont utilisés avec autorisation. Tous droits réservés.

XGamesProBoarder peut être écouté comme un CD audio.

- Titre 1 : Pennywise – Society
- Titre 2 : Foo Fighters – Wind Up
- Titre 3 : Rancid – Bloodclot
- Titre 4 : Lunatic Calm – Leave You Far Behind
- Titre 5 : Voodoo Glow Skulls – Symptomatic
- Titre 6 : NoFX – All His Suits Are Torn
- Titre 7 : The Bouncing Souls – Kate Is Great
- Titre 8 : Millencolin – Da Strike
- Titre 9 : Pulley – Endless Journey
- Titre 10 : Chixdiggit – Gettin' Air

Le Vieux Manuel

GENERIQUE

XGamesProBoarder a été développé par :

L'équipe Beer

Programmation : Darrin Brown, Jeremy Coolidge, Stephen Friesen, Mark Johnson, Paul Raymond, Mike Slett, Thomas Tong, Scott Wardle, Steve Weber

Chef programmeur : Colin O'Connor

Infographistes : David Byun, Grant Corless, Yayoi Maruno-Chorney, Simon Paul, Emanuel Rego, Jon Shaw, Jordy Stolearcus

Réglages des niveaux et du jeu : Adam Bullied, Peter Low, Sheik Sahib, Chris Stewart, Ian Verchere

Coordination du projet : Heidi Ernest

Chef de produit : Lisa Hudson

Producteur : Dan McBride

Directeur artistique : Roy Papp

Directeur technique : Stefan Posthuma

Directeur de la conception : Jack Rebbetoy

Avec l'aide de . . .

Composition de la musique et du son : Paul Ruskay

Programmation du son : Shae Archibald

Programmation additionnelle du synthétiseur : Sean Charles

Infographiste Foley : Chris James

Programmation technique supplémentaire : Dimitrios Fassoulis

Arrangements du son Surround : Mark Hensley

Guitare : Rus Klyne

Basse : Marc Rogers

Service juridique : Jonathan Simkin c/o Simkin & Co., Vancouver B.C.

Outils logiciel : Marcel Barker, Phillip Ibis

Licence musique : Jay Scott

Pure3D : Tim Bennison, Nigel Brooke, Ryan Clevon, Jesse Cluff, Kevin Coughlan, Eric Honsch, Mark James, Paul Lalonde, Neall Verheyde

Services créatifs : Yana Farally-Plourde

Producteur exécutif : Kevin Wilkinson

Riders : Tina Basich, Shannon Dunn, Daniel Franck, Terje Haakonsen, Morgan Lafonte, Peter Line, Jamie Lynn, Todd Richards

Intervenants : Kemp Curley - Emerald City Media Services, Alex Leung - Network of Animation, Brian Nilles - Vicon Motion Systems, Steve Taylor - Natterjack Animation, Andy Cambouris - Michael Osborne Design, Matthew Youngblood - Michael Osborne Design

Assurance qualité : Mark Bayrock, Jason Bone, Patrick Donaghy, Barry McCallum, Lee McKinnon-Pederson, Steve Mitchel, Red River Community College QA Team, Ryan Ridout, Jeff Plumley, Dale West, Mike Wong

Responsable du contrôle qualité EA : Joel Knutson

Représentants du contrôle qualité EA : Bobby Joe, Benjamin Crick, Jamil Dawsari, Gabriel Gils Carbo, Daniel Hiatt, Anatol Somerville

Manuel : Hanshaw Ink & Image

Nous remercions particulièrement

Jeff Abarta, Brian Archer, Graham Bell, Jello Biafra, Duran Bodasing, Bethann Buddenbaum, Beau Casey, Andy Caulkin, Sue Cote, Melissa Farmer, David Ferreria, Leslie Frank, Bruce Gil, Dave Grohl, Richard Hawkes, Emily C. Hay, Justin Hostynek, Pamela Lillig James, John Kamitakahara, Lisa Klein, Kathy Koehler, Rod Kotler, Paula Krause, Tom Legal, Kevin Loken, Debra MacCulloch, Ross MacGregor, Mike McIntyre, Nate Mendel, Julia Michels, Kathryn Morrow, Hutch Patrickson, Kirstie Patterson, Mike Patton, Louis Posen, Deborah Sable, Eric Schenk John Silva, Clark Staub, Rick Stringfellow, Mark Tamo, Don Terbush, Tom Ward, Greg Werckman

ESPN

Rich Chinitz, Sharyn Taymor

Disney Interactive

Dan Kelly, Luigi Priore, Dan Winters
Ce jeu est dédié à Kyra Noelle Rebbetoy
"To Infinity and Beyond"

Steinberg

creamw@re

Pour obtenir plus d'informations sur les produits présents dans le jeu, contactez :

Boards/Clothes/Optical

Arnette

www.arnette.com

Burton

www.burton.com

Dragon

www.dragonoptical.com

K2

www.k2snowboards.com

Forum/Four Square/Special Blend

www.forum-snowboards.com

LibTech

www.mervin.com

Morrow

www.morrowsnowboards.com

Oakley

www.oakley.com

Salomon

www.salomonsports.com

Sessions

www.sessions.com

Sims Snowboards

www.simsnow.com

Smith

www.smithsport.com

Volcom

www.volcom.com

Vidéos

Decade

mackdawg@thegrid.net

Blackbox

www.absinthefilms.com

Official Timer

www.virtualspoon.com



Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.
 - Marque et vitesse du processeur
 - Quantité de mémoire RAM
 - Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM
 - Marque de la carte son
 - Marque de la carte vidéo
 - Marque de la carte réseau (le cas échéant)
 - Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible
 - Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)
 - Joystick et carte (le cas échéant)
 - Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur **Poste de travail**.
2. Faites un clic gauche sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : Windows® 95/Windows®98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.
 - Lecteur de CD-ROM
 - Cartes graphiques
 - Contrôleurs son, vidéo et jeu
 - Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

- 1 La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.
- 2 Faites un double-clic gauche sur **Poste de travail** puis agrandissez la fenêtre.
3. Faites un double clic gauche sur le disque dur (**C:**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, nous pourrions vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00 ou à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08-36-68-55-15. Pour nous contacter par voie électronique :

E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse <http://www.ea.com>

FTP : site à l'adresse <ftp://ftp.ea.com>

INFORMATIONS ESSENTIELLES SUR LES BLOCAGES SURVENANT SUR ECRAN EN FOND BLEU

L'apparition d'un virus, dénommé Win32/CIH, dans le domaine public a retenu toute notre attention. Ce virus provient de sources extérieures non professionnelles et endommage tous les programmes exécutables (fichiers *.exe). Ce virus est extrêmement virulent et ne doit pas être négligé.

Tous les programmes risquent de se bloquer si votre ordinateur est infecté. Si vous avez un blocage quelconque lorsque l'écran devient bleu, ce qui implique soit une erreur de type 'Fatal Exception' ou 'VXD error', votre ordinateur est probablement infecté par le virus CIH.

Que dois-je faire si j'ai l'impression que mon ordinateur est infecté ?

1. Gardez votre sang-froid.
2. Nous vous recommandons de tester et de désinfecter toutes vos disquettes. Vérifiez aussi vos disques durs et CD pour vous assurer qu'ils ne sont pas infectés par ce virus.
3. Tous les logiciels provenant d'Electronic Arts sont vérifiés et nous nous assurons qu'ils ne sont pas infectés par un virus avant leur fabrication. Si vous détectez un virus sur votre PC, il ne provient pas du CD d'Electronic Arts ; en effet un CD ne peut pas être infecté après sa fabrication.
4. Suivez attentivement les consignes indiquées ci-dessous et désinfectez votre système avant de nous contacter et de nous faire part de ce problème de virus.

Comment désinfecter mon ordinateur ?

Il existe plusieurs manières de se procurer un anti-virus. Vous pouvez vous les procurer auprès de votre revendeur. Si vous êtes connecté à Internet, vous pouvez consulter les sites suivants :

Mcafee Viruscan (Viruscan) :

<http://www.mcafee.com>

Proland Software (CleanCIH) :

<http://pspl.com>

Download.com (contient différents anti-virus) :

<http://www.download.com>

De manière générale, les CD fournis dans les magazines contiennent des anti-virus gratuits dont l'utilisation est limitée dans le temps.

(Veuillez noter qu'Electronic Arts ne garantit pas la performance de ces systèmes de détection et de réparation de virus et n'en recommande pas un au détriment de ceux proposés par d'autres fabricants. De plus, Electronic Arts ne peut être tenu responsable de toute perte résultant de leur utilisation).

Que faire ensuite ?

Lorsque vous avez désinfecté votre ordinateur, réinstallez le logiciel d'Electronic Arts et lancez le jeu comme vous le faites d'habitude. Si les problèmes avec votre logiciel persistent, n'hésitez pas à contacter le service consommateurs d'Electronic Arts. Une rubrique concernant les problèmes techniques est disponible dans le manuel ou sur la carte de référence du jeu.

NOTEZ QUE CE VIRUS N'A INFECTE AUCUN CD D'ELECTRONIC ARTS. VOTRE CD ELECTRONIC ARTS N'EST PAS LA SOURCE DE CE VIRUS.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS. CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux programmes logiciel qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous.

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, vous pouvez composer le 08 36 69 75 25 (2,23 FF/mn) ou vous rendre sur le site 3615 EADIRECT sur votre minitel (2,23 FF/mn).

Pour nous contacter par voie électronique :

E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse <http://www.ea.com>

FTP : site à l'adresse <ftp.ea.com>

Le Vieux Manuel

© 1998 ESPN Enterprises, Inc. Tous droits réservés. ESPN, ESPN2 ESPN Digital Games, X Games, Winter X Games et Pro Boarder sont des marques commerciales d'ESPN, Inc. et de ses filiales.

© 1998 Electronic Arts. Electronic Arts est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Tous les logos, les marques et les noms de produits de 32, Absinthe Films, Airwalk, Arnette, Blackbox, Burton, Casio, Dakine, Decade, Dragon, Drake, Dolby, Epitaph, Forum, Four Square, G-Shock, K2, Lib Tech, Morrow, Mack Dawg Productions, Mother Nature, Mountain Dew, Nixon, Oakley, Salomon, Sessions, Sims, Smith, Spoon, Special Blend, Vans, Volcom et autres sociétés sont des marques et noms commerciaux (déposés ou non) de leur propriétaire respectif. Tous droits réservés. Pentium et Intel sont des marques déposées d'Intel Corporation. Microsoft, Windows, DirectX et Direct 3D sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Dolby et le symbole du Double D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

X GAMES PRO BOARDER AVEC :



**TERJE
HAAKONSEN**

Cinq fois
Champion du
Monde



**TINA
BASICH**

Médaille d'or
aux X Games



**DANIEL
FRANCK**

Médaille d'argent
aux Jeux
Olympiques



**MORGAN
LAFORTE**

Championne
de Big Air



**SHANNON
DUNN**

Médaille d'or
aux X Games



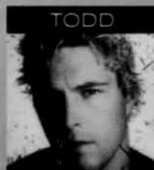
**JAMIE
LYNN**

Champion de
Big Air



**PETER
LINE**

Médaille d'or
aux X Games



**TODD
RICHARDS**

Médaille d'or
aux X Games



* EAF08801833M *

Edité par Electronic Arts