

Dreamcast™



Dreamcast

FREEPLAY™

Dave Mirra freestyle BMX



Acclaim

MAX SPORTS

CHARGEMENT

Importance: ne touchez jamais le stock analogique ou les boutons analogiques B et C lorsque vous effectuez votre contrôle de jeu. Sinon, vous risquez de perturber le processus d'initialisation de la manette et d'être en difficulté ultérieurement.

1. Insérer le chargeur Bluetooth du jeu DualSense™ Wireless dans le compartiment prévu dans le manuel d'utilisation.

2. Insérer la manette DualSense dans le Port de chargement A.

Appuyez sur le bouton PS5 pour allumer la manette. Lorsque la manette est allumée, elle vibre brièvement. Appuyez sur le bouton PS5 pour arrêter la vibration.

3. Allumez votre console PlayStation 5.

4. Vous devez réinitialiser le VM (Virtual Memory) sur lequel vous souhaitez sauvegarder votre progression dans le jeu. Chargez votre jeu sur le VM (Virtual Memory). Si vous n'avez pas de VM, ou si il n'y a pas assez de place mémoire dans le VM pour sauvegarder les données du jeu, vous êtes informés et pouvez tout de même jouer. Il n'est pas possible de réinitialiser le VM et de reconnecter la manette lorsque vous sauvegardez un fichier de jeu.

Commencez une nouvelle partie supplémentaire et lorsque vous commencez à jouer à deux, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour réinitialiser à l'écran titre à tout moment de la partie. Cela réinitialise le sous-système de logiciel et affiche l'écran titre.

Tout pour à plusieurs fois, vous devez appuyer sur les boutons supplémentaires autres qu'habituellement.

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton PS5 pour ouvrir le menu de chargement VM. Le menu principal Bluetooth s'affiche. Sélectionnez vos réglages Bluetooth dans le menu de chargement VM. Le menu principal Bluetooth s'affiche. Sélectionnez vos réglages Bluetooth dans le menu de chargement VM. Le menu principal Bluetooth s'affiche. Sélectionnez vos réglages Bluetooth dans le menu de chargement VM.

CONSOLE



PORT DE CHARGEMENT

Ce port connecte la manette DualSense et d'autres périphériques de chargement. Il prend en charge le chargement de la manette DualSense et d'autres périphériques de chargement. Il prend en charge le chargement de la manette DualSense et d'autres périphériques de chargement. Il prend en charge le chargement de la manette DualSense et d'autres périphériques de chargement.

VIRTUAL MEMORY (VM) (SURT LE VM)



Rechargez votre manette DualSense sur le chargeur de jeu DualSense Wireless. Lorsque la manette est allumée, elle vibre brièvement. Appuyez sur le bouton PS5 pour arrêter la vibration.



Ne touchez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques L et R lorsque vous utilisez votre console PlayStation™3. Cela permet d'éviter le processus de calibration de la manette et évite des dysfonctionnements. Si vous touchez ou cliquez accidentellement sur les boutons analogiques L et R par inadvertance lorsque vous utilisez votre PlayStation™3, vous pouvez le réinitialiser et recommencer à utiliser le jeu sans toucher à la console.

MODEM

Ce jeu n'est pas prévu pour fonctionner correctement (si jamais) sans avoir d'accès internet en utilisant votre PlayStation™3. Il est donc très important de vérifier que votre console est bien en ligne et que vous pouvez accéder à Internet. Pour plus d'informations sur votre console, consultez l'adresse Internet suivante :





C'EST AUSSI DIFFICILE... QUE CA !

Devenir dans l'ère Mega Freestyle BMX. Qu'est-ce que ça veut dire ? Ragner vite. Les meilleurs riders, les meilleurs styles, le meilleur équipement, les meilleurs sponsors, une bande non défective, plus de 1000 figures, des centaines d'autres à colorer selon votre imagination, deux encadrements exceptionnels dans lesquels vous avez tout l'espace d'aller et venir à tout moment et des tonnes d'objectifs à remplir pour mettre à rude épreuve à la fois votre sang-froid et vos compétences ! En résumé, ce jeu est une pure merveille ! Alors, enfoncez votre vélo et bonjourvous ! Ou si vous préférez... saisissez une manette et lancez-vous ! Rendez-vous dans les aires !



MENU PRINCIPAL

Depuis le menu principal, utilisez **HAUT** et **BAS** de la **CRUIX** **MULTIFONCTIONNELLE** pour sélectionner une option, et appuyez et maintenez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix. Les options suivantes sont proposées :

PROQUEST : lancez-vous dans une carrière BMX. Commencez comme débutant puis gagnez les richelons jusqu'à devenir professionnel !

SESSION : une course en temps limité sur l'un des circuits disponibles et sans objectifs à remplir.

FREE RIDE : familiarisez-vous avec le niveau **MULTIJOUEUR** : affrontez vos amis sur un circuit.



CHARGEMENT/SALVEGARDE : sauvegardez ou chargez votre progression dans le jeu, vos résultats, ainsi que vos paramètres.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES : consultez les objectifs, les meilleurs scores, les films ainsi que les crédits du jeu.

OPTIONS : configurez le jeu à votre guise.

OPTIONS

MANIÈRE : choisissez entre les trois configurations de manette disponibles.

COULEURS : activez vos couleurs de jeu ou non en avec sélecteur.

RÉGLAGE DES COULEURS : réglez les couleurs pour qu'elles conviennent à votre écran.

AUDIOS : réglez le volume de la musique et des effets sonores.

Tout au long du jeu, vous pouvez accéder à un écran avec toutes les options du jeu et pouvez faire Modifier le jeu ou param. en appuyant sur le bouton de sélection.



COMMANDES PAR DÉFAUT

TOUCHES D'ACTION

FIGURES AU SOL

BOUTON A Barytop (appuyer, maintenir enfoncée puis relâcher avant de sauter)

BOUTON Y Diner - cross multidirectionnelle dans la direction souhaitée avec un angle de 90°
ou droit sur le rebord //

BOUTON Y Fuller - cross multidirectionnelle dans la direction souhaitée avec un angle de 90°
ou droit sur le rebord //

REMARQUE : si vous appuyez simultanément sur le bouton Y sans appuyer sur la cross multidirectionnelle, elle sera effectuée en mode Fuller.



FIGURES EN L'AIR :

BOUTON X Figure en l'air - **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** dans la direction souhaitée

BOUTON B Modifier figure - **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** dans la direction souhaitée

REMARQUE : certaines configurations de voile ou de combinaison avec d'autres figures, afin d'éviter des accidents.

BOUTON A en l'air : appuyez sur le **BOUTON A** - la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** dans la direction souhaitée pour effectuer un FastUp ou un Wulftop

BOUTONS AVANT

BOUTON ANALOGIQUE G : tourner vers la gauche

BOUTON ANALOGIQUE D : tourner vers la droite

COMMANDES LIÉES À LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE

HAUT : accélérer lorsque vous êtes en roue libre (appuyez brièvement ou tenir maintenu la enfoncée pour gagner de la vitesse). En arrière (FastUp), appuyez brièvement sur ce bouton pour vous arrêter.

DAS : freiner

GAUCHE : tourner vers la gauche

DROITE : tourner vers la droite

MANUALS (ÉQUILIBRES) ET NOSE WHEELIES

Vous avez la possibilité d'effectuer ces figures dans les jets à tout moment, soit directement, soit à la suite d'une figure, d'un grind ou d'un stall.

MANUAL (ÉQUILIBRE) : après un saut, appuyez sur le bouton **G** deux fois et maintenez-le enfoncé le seconde fois jusqu'à ce que le « compteur d'équilibre » apparaisse sur la partie gauche de l'écran. Maintenez ensuite la figure à l'aide de **HAUT** et **DAS** sur la

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE

Mission Mania! Après un saut apparemment sur les boutons **OK** deux fois et maintenez-le enfoncé la seconde fois jusqu'à ce que le **W** compenseur d'équilibre se apparaisse sur la partie gauche de l'écran. Maintenez ensuite la figure à l'aide de **HAUT** et **BAS** sur la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**.

EXPLICATION DES OBJECTIFS A REALISER

GREENVILLE DIRT

MATEUR

- Sauter par-dessus le premier monticule
- Sauter par-dessus le tronc sur la route sans le toucher !
- Toucher les quatre barres élastiques
- Totalisez plus de 5 000 points en un run

PRO

- Sauter le lit du niveau
- Sauter au-dessus du tronc d'arbre
- Utilisez la remorque pour sauter au-dessus de la barrière
- Totalisez plus de 15 000 points en un run

HARDCORE

- Sauter par-dessus le wagon à platras de train de marchandises
- Effectuez un quad sur la ligne téléphonique
- Sauter sur le toit de la maison
- Effectuez un quad de plus de 55 m sur les lignes à haute tension





GREENVILLE STREET

AMATEUR

- Effectuez un 360 au-dessus de la rampe de parc
- Effectuez un grind de plus de 75 m de n'importe où
- Effectuez un grind sur les quatre rames en bois
- Totalisez plus de 10 000 points en un run

PRO

- Effectuez un transfert sur le bannier Sautez d'une rampe à l'autre
- Effectuez un transfert sur le conteneur
- Effectuez un grind sur le haut des quatre portes de 75 m recto pour les quai
- Totalisez plus de 25 000 points en un run

HARBORE

- Montez sur le toit de l'entrepôt en effectuant un grind
- Sautez d'un toit d'entrepôt à l'autre
- Effectuez un grind sur les quatre parties du câble du toit
- Sautez au travers des quatre fenêtres de l'entrepôt

GREENVILLE VERT

AMATEUR

- Faites tomber les quatre objets longs bleus du quai
- Effectuez un saut de 9 m d'altitude (utilisez l'altimètre)
- Effectuez un 540
- Totalisez plus de 75 000 points en un run

PRO

- Effectuez un transfert d'un bassin à l'autre
- Effectuez un grind sur la tondeuse verte
- Effectuez un transfert du bassin au toit
- Totalisez plus de 55 000 points en un run

HARBORE

- Effectuez un grind sur la corde à bragu
- Trouvez le bassin secret
- Effectuez un grind sur la tondeuse rouge
- Effectuez un transfert d'un rail à l'autre (entre les bassins)

WOODWARD DIRT

AMATEUR

- Terminer tous les sauts du saut-pack
- Sauter au-dessus de la cage boeuf
- Briser quatre portes de cabine
- Totaliser plus de 20 000 points en un run

PRO

- Effectuer un backflip sur chacun des obstacles du saut-pack
- Réaliser un frontflip sur le panneau de Woodward
- Sauter par-dessus les quatre chariots de golf
- Totaliser plus de 40 000 points en un run

HARDCORE

- Effectuer un 360 sur chaque obstacle du saut-pack
- Sauter jusqu'au toit de l'entrepôt
- Effectuer un grind sur quatre aîcles entre les cabines
- Effectuer un grind sur les deux murs-bulldozers pour ouvrir la zone de bowl

WOODWARD STREET (LOT 8)

AMATEUR

- Effectuer un transfert sur le fun-box
- Réaliser un flip backflip 180° dans le bowl
- Effectuer un grind sur quatre bornes autour du Lot 8
- Totaliser plus de 25 000 points en un run

PRO

- Effectuer un grind sur le tour au-dessus du bowl
- Effectuer un transfert entre les deux quarter-pipes des cités
- Effectuer un walltap sur les quatre alarmes à incendie
- Totaliser plus de 45 000 points en un run



HARDCORE

- Réaliser un backflip depuis le rail de fun box
- Réaliser un frontflip sur la grille du Mont Everest
- Effectuer un transfert jusqu'au garde-fou du pont
- Effectuer un équilibre sur le tour

WOODWARD VERT

AMATEUR

- Effectuer un transfert pour traverser le canal du Titanic
- Effectuer un saut de 10 m
- Franchir le canal du Titanic
- Totaliser plus de 30 000 points en un run

PRO

- Sauter par-dessus le petit feuif du canal
- Effectuer un grind sur les deux escabeaux bleus pour ouvrir la Cage 1
- Effectuer un roll
- Totaliser plus de 50 000 points en un run

HARDCORE

- Sauter par-dessus la barrière pour entrer dans la Cage
- Effectuer un grind sur le panneau de Woodward entre les deux tours de pierre
- Effectuer un double backflip
- Effectuer un grind pour passer du plancher au rail qui se trouve en dessous

CREER SES PROPRES FIGURES

Le jeu *Clash Mini Football* BMF vous offre la possibilité d'avoir différentes figures pour en offrir de nouvelles. Par exemple, vous pouvez combiner un Big Air avec un Modificateur, un Big Air avec un autre Big Air et un Modificateur avec un autre Modificateur et ainsi effectuer de toutes nouvelles figures. Il existe plus de 1000 figures différentes à réaliser, sans compter les combinaisons. Grâce à la considérable puissance de Modificateur, vous pouvez pratiquement tout créer, y compris des figures qui jusqu'à présent n'étaient que dans les rêves les plus fous des professionnels !

EXEMPLE 1 : BIG AIR + MODIFICATEUR

Un SUPERMAN sur **B** - BOUTON X peut immédiatement d'un NO HANDED **B** - BOUTON B donner un SUPERMAN NO HANDED. Maintenez alors enfoncé le BOUTON B afin de modifier la figure en l'un l'autre - si vous êtes suffisamment rapide, vous pouvez même effectuer un BACKFLIP NOTHING. Tout Nothing plus fun.

EXEMPLE 2 : MODIFICATEUR + MODIFICATEUR

Un NOTHING **B** - **B** - BOUTON B résulte de la combinaison d'un NO HANDED **B** - BOUTON B et d'un NO FOOTER **B** - BOUTON B.

EXEMPLE 3 : BIG AIR + BIG AIR

Un CANONBALL BACKFLIP **B**, **B** - BOUTON X résulte de la combinaison d'un CANONBALL **B** - BOUTON X et d'un BACKFLIP **B** - BOUTON X.

L'expérimentation est la clé de la réussite. Plus vous improvisez, plus votre score augmente. Vous avez également la possibilité d'effectuer davantage de figures (Double Backflips, Frontflips, Double Tackles, etc.) en appuyant sur **BB** ou **BB** ou **BB** ou **BB** ou **BB** ou **BB** ou **BB** ou **BB** ou gauche - droite ou droite - gauche, en utilisant les BOUTONS X ou B - le choix multidirectionnel dans la direction souhaitée.

NO HANDED - Vous pouvez modifier une figure à l'aide d'un bouton si elle est en vol ou en l'air ou en l'air. Appuyez sur le BOUTON B - **B** pour effectuer un Free Kick. Assurez-vous de tenir le côté d'une autre figure qui s'aligne avec le résultat et l'aligne.

FIGURES BIG AIR - BOUTON X

REMARQUE : Maintenir le bouton enfoncé pour tenir la figure afin d'obtenir davantage de points, mais à utiliser peu de la relation avec l'agilité.


tabouquin	tabletop	vagueness
tarndown		can can
candy bar	backflip	tailwhip

+ **BOUTON X**

Sans direction - Non utilisé

MODIFICATEURS AERIENS - BOUTON B

REMARQUE : Sans pousser enfoncer vers l'arrière ou les - combinateurs entre elles ou les + combinateurs avec des figures. (Maintenir le bouton enfoncé pour tenir la figure afin d'obtenir davantage de points, mais à utiliser peu de la relation avec l'agilité)

rocket Air	X-up	seat grab
one footer		one hander
no footer	barspin	no hander

+ **BOUTON B**

Sans direction - Non utilisé

GRIND - BOUTON Y

lipside	teethpick	luc-r
worth		feeble
cracked	scrapick	spracket

+ BOUTON Y

Sans direction - Double Peg Grid

STALLS - BOUTON Y

REMARK: sans direction vers l'apex ou angle à 90° = doit être le central = pour faire un "Wall" = sans sans affectation au bord

nawpick	teethpick	nawpick
disaster		disaster
tail tap	scrapick	tail tap

+ BOUTON Y

Sans direction - Double Peg Grid

FIGURES - BOUTON A

Non utilisé	Non utilisé	Non utilisé
Fast plant		walkap
Non utilisé	Non utilisé	Non utilisé

+ BOUTON A



COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque vous avez sélectionné un mode de jeu, plusieurs choix vous sont proposés. En mode **Sessons Free Ride** et **Multijoueur**, sélectionnera l'un des riders, vélos, styles vestimentaires et musique. De nouvelles options seront disponibles au fur et à mesure de votre progression dans le jeu en mode **Proquest**. En mode **Proquest**, vous composerez suivant l'ordre des niveaux prioritaires. L'objectif étant d'obtenir les meilleurs vélos et équipements. Appuyez sur **GAUCHE** ou **DROITE** de la **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** pour faire défiler les éléments disponibles puis faites votre sélection à l'aide du **BOUTON A**. Lorsque vous avez choisi l'un des éléments, vous accédez automatiquement à la catégorie de sélection suivante. Pour annuler une sélection et revenir à une catégorie précédente, appuyez sur le **BOUTON B**.

SELECTION DU RIDER

Sélectionnez l'un des meilleurs riders de BMX. A côté de chaque portrait se trouve son classement dans cinq domaines de compétences de BMX. Plus les flèches sont nombreuses, plus le rider est qualifié !

AIR - indique la puissance de saut et la capacité de rider à défier les lois de la gravité.

VITESSE - indique la vitesse maximale du rider ainsi que celle de son association freese par tour de pédalier.

VEILLES - indique la vitesse de rotation élémentaire, permettant des veilles et des flips plus rapides et plus facilement contrôlables.

EQUILIBRE - indique la capacité d'équilibre du rider, qui lui permet de tenir des Grinds ou des Stalls.

PROGRESSION DU RIDER

La progression de chaque rider dans le **Proquest** est affichée dans deux rangées de six indicateurs. La rangée du haut indique la progression lors des six niveaux ouverts, alors que



Le rangin du bas indique celle des vos meilleurs de compétition. Dans les niveaux défi, le bronze indique l'achèvement des défis amateurs, l'argent indique l'achèvement des défis professionnels et l'or l'achèvement des défis les plus difficiles. Si l'indicateur n'est pas rempli jusqu'à cette signifié qu'aucun des défis n'a été rempli. Dans les niveaux de compétition, le bronze indique que le rider a pris la troisième place, l'argent qu'il a atteint la deuxième place et l'or qu'il a obtenu la première place. Si le badge n'est pas rempli, cela signifie que le rider n'a pas fini dans les trois premiers en compétition.

SELECTION DU VELO

Les vélos sont classés suivant quatre catégories de performance. Les vélos s'ajoutent aux compétences du rider lorsque le monteur les définit comme leur, ce qui augmente ses performances dans chaque domaine.

AIR : indique la puissance de saut et la capacité à dévier les lois de la gravité.

VITESSE : indique la vitesse maximale ainsi que la vitesse d'accélération interne par tour de pédalier.

VEILLES : indique la vitesse de rotation élémentaire, permettant des veilles et des flips plus rapides et plus faciles à contrôler.

EQUILIBRE : indique combien de temps le rider peut tenir des Grinds ou des Skulls sans perdre l'équilibre.

Les vélos que vous vous proposez en début de partie sont des vélos par défaut. Ils s'ajoutent à vos besoins lors de vos premières courses mais par la suite, il vous faut gagner le vélo préféré de chaque rider en remplissant les objectifs du niveau. En outre, lorsque vous accomplirez certaines missions au cours de la partie, vous aurez la possibilité d'améliorer votre vélo.





SELECTION DE LA TENUE VESTIMENTAIRE

Sélectionnez l'une des cinq configurations de style vestimentaire parmi celles déjà paramétrées. Ici encore, vous commencez avec un maillot très simple, mais dès lors que les sponsors s'intéressent à vous votre tenue va de plus en plus et vous avez toutes les chances de finir en arborant un maillot de compétition que tous vous envieront !

SELECTION DU NIVEAU

Le jeu comporte 12 niveaux, comprenant des spots de Dirt, de Street et de Vert. Durant les six premiers niveaux, vous devez réaliser des challenges et réaliser différentes figures, afin de prouver vos capacités et ainsi d'accéder au Pro Tour. Si vous remplissez tous les objectifs Pro et Hardcore de chaque niveau, vous serez éligible à des éléments

ainsi que d'autres bonus qui vous permettent d'améliorer votre vélo. Dès que vous possédez un meilleur vélo, n'hésitez pas à repasser sur les niveaux précédents pour découvrir de nouveaux terrains et obtenir des résultats jusqu'alors inaccessibles avec votre ancienne monture. Les six derniers niveaux sont des compétitions. Affrontez les meilleurs contre les meilleurs !



NIVEAUX DÉFI

GREENVILLE : apprenez les bases à Greenville en Caroline du Nord.

WOODWARD : découvrez le fameux camp d'entraînement de Mountainview et affichez vos compétences afin d'obtenir un sponsor.

NIVEAUX COMPÉTITIONS

PRO TOUR : mettez une roue dans le monde du tennis !

ACCLAIM MAX GAMES : débitez-vous dans ces tournois de haut vol !

OBJECTIFS DES NIVEAUX

Les six premiers niveaux que se déroulent à Greenville et à Woodward sont des niveaux d'entraînement dans lesquels vous devez remplir différents objectifs. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran pour savoir ce qu'on attend de vous dans le laps de temps imparti ici. Explications des objectifs à réaliser page 33. Toutefois, si vous ne parvenez pas à remplir tous vos objectifs du premier coup... pas de panique ! Dès que vous en accomplissez un certain nombre, le jeu les enregistre. Il ne vous reste alors qu'à remplir les derniers objectifs, lors du ou des prochains runs !

La fin de chaque niveau vous êtes considéré comme amateur. Mais dès lors que vous avez rempli les objectifs d'un niveau destinés aux amateurs, vous avez le choix entre remplir les objectifs pro de même niveau (un supplémentaire), ou tenter les objectifs amateurs sur un autre circuit (la lecture du niveau). Pour vous essayer aux objectifs pro, vous devez avoir accompli tous les objectifs destinés aux amateurs. De même, vous devez maîtriser tous les challenges pro afin d'accéder aux circuits de Woodward. Pour obtenir de nouvelles villes, un nouvel équipement ainsi que de nouveaux sponsors, il vous suffit de remplir tous les objectifs Pro et Hardcore (sauf toutefois qu'il vous est possible de terminer le jeu sans remplir les objectifs Hardcore).

MODES DE JEU

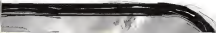
PROQUEST

Le mode Proquest est un mode carrière, destiné aux joueurs qui souhaitent devenir professionnels. Vous commencez une partie Proquest comme débutant, mais d'un effort supplémentaire par défaut ainsi que d'un manque et de peu de compétences. En résumé, vous avez tout à apprendre. À Greenville, prenez le temps d'acquiescer les bases, puis passez aux choses sérieuses au Woodward Camp. Si vous êtes à la hauteur, vous obtiendrez des sponsors et participerez au Pro Tour. À ce niveau, la compétition est extrêmement sévère, alors préparez-vous à être mis au défi ! Si vous parvenez à terminer les trois niveaux du Pro Tour, attendez-vous au pire lors de vos débuts aux Açores Max Games. Vous avez la possibilité de suivre la progression de chaque rider en mode Proquest à partir de l'écran de sélection du rider. Chaque niveau est représenté par une case dans laquelle se trouve un symbole reflétant l'apparence du bronze, de l'argent ou de l'or en fonction des objectifs remplis respectivement : débutant, pro ou hardcore !

SCORE - au cours des six derniers années, vos récompenses des points dont le nombre est fonction de la difficulté et de l'originalité des figures réalisées. Les niveaux suivants sont considérés comme des compétitions pro, pendant lesquelles des juges professionnels évaluent vos performances selon des critères BMX établis. Le jury est extrêmement exigeant ; vous devez montrer le meilleur de vous-même !

SESSION

En mode Session, votre temps est compté : foncez sur l'un des circuits disponibles, sans remplir aucun objectif ! Votre score final et vos performances s'afficheront à l'écran. Ainsi, les records de niveau peuvent toujours être battus. Ce mode ne vous permet pas de gagner de nouveaux vélos, sponsors, équipements, casques secrets ou récompenses ; il n'est vital qu'un plaisir de rouler !



FREE RIDE

Le mode Free Ride vous offre la possibilité de vous lamenter avec un niveau et ses difficultés sans vous soucier du compteur, de votre ni de toute autre chose. Vos pressions ne sont pas prises en compte et vous n'avez pas de records à battre. En bref : assurez-vous de profiter au mieux de votre cheval et de l'exploiter les lieux !

MULTIJOUEUR

Dans une partie multijoueur, les joueurs participent chacun leur tour à une multitude de challenges. Le joueur 1 commence, puis le joueur 2 tente de dépasser ses performances. Entrez-vous dans une manche de HORSE. Le second joueur doit égaler les mêmes manœuvres que le premier rider et comparez vos figures avec celles de l'autre joueur. Sélectionnez le mode Multijoueur puis appuyez sur le **DOUBT** à pour convoquer l'objectif de la partie. Ensuite, à vous de montrer à votre ami que vous êtes tout bonnement invincible !

ECRAN DE JEU

ASTUCES : le texte qui s'affiche à l'écran vous donne des explications sur les commandes de jeu.

OBJECTIFS : le texte qui apparaît à l'écran vous informe des différents objectifs à remplir pour remporter la course.

COMPTEUR : chaque niveau est limité dans le temps. Réglez vos objectifs au temps pour votre compétition avant la fin du temps imparti !

SCORE DE LA FIGURE : chaque fois que vous réalisez une figure, un commentaire apparaît à l'écran.





ECRAN DE RESULTATS

À la fin de chaque run, votre score, le meilleur score en date ainsi que les options suivantes apparaissent à l'écran :

RUN SUPPLEMENTAIRE : recommencer le même circuit

SAUVEGARDER : sauvegarder votre progression dans le jeu

VOIR REDIFFUSION : visionnez votre dernière partie sous différents angles. Vous pouvez même prendre des photos temporaires ou effectuer des arrêts sur image

COMMANDES POUR LES REDIFFUSIONS :

BOUTON A	Changer l'angle de vue de la caméra.
BOUTON X	Arrêter la caméra et l'action afin d'admirer une figure dans toute sa splendeur
BOUTON Y	Réinitialiser la rediffusion.
BOUTON B	Déplacer la caméra autour du rider.

METTRE LA PARTIE EN PAUSE

Appuyez sur le **BOUTON START** à tout moment de jeu pour mettre votre partie en pause et afficher le menu pause. Les choix suivants sont proposés :

CONTINUER : reprendre la partie que vous avez mise en pause

VOIR CHALLENGES : consulter la liste des challenges que vous avez déjà réalisés et ceux qu'il vous reste à accomplir

OPTIONS : modifiez les options de jeu

TYPE DE CAMERA : choisissez le vue que vous souhaitez adopter pour la partie

ASTUCES : activez (On) ou désactivez (Off) des astuces s'affichent à l'écran

AUDIO : réglez le volume de la musique et des effets sonores

LISTE DES FIGURES : consultez la liste de toutes les figures ainsi que de leurs commandes

VOIR RECORDS : consultez les listes de classement

QUITTER : quitter le run en cours

BIOGRAPHIES DES RIDERS

DAVE MIRRA

NÉ LE : 10/04/74

DOMICILE : Greenville, Caroline du Nord

ANNÉES EN AMATEUR : 20

ANNÉES PRO : 8

FIGURES PRÉFÉRÉES : No Handed 540, Flip

Grands moments de sa carrière : six fois champion du monde, atterrissage en double backflip lors d'une compétition, a remporté plus de médailles aux X-Games que d'importe quel autre concurrent
LOISIRS : le golf



RYAN NYQUIST

NÉ LE : 06/03/79

DOMICILE : Greenville, Caroline du Nord

ANNÉES EN AMATEUR : 15

ANNÉES PRO : 4

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : médaille de bronze en Dirt Jumping aux X-Games de 1999, champion au Overall Street ESPN/ES de 1999, champion au UK Dirt Circuit de 1999, Roi de Dirt au ASA de 1999, médaille d'or en Dirt Jumping aux Gravity Games de 1999, médaille d'argent en Street aux Gravity Games de 1999, champion en Street aux 80 Games Downside de l'ESPN de 1999.
Loisirs : la couture



JOEY GARCIA

NE LE : 16/04/76

DOMICILE : Gilroy, Californie

ANNÉES EN AMATEUR : 17

ANNÉES PRO : 5

FIGURES PRÉFÉRÉES : Tolibeg, Fufana

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : médaille de bronze en
Bicycle Short Dist aux X Games de 1998, médaille de bronze en
Bicycle Short Dist aux X Games de 1997, médaille d'or en Bicycle
Short Dist aux X Games de 1996

LOISIRS : le motocross et le surf



KENAN HARKIN

NE LE : 15/08/74

DOMICILE : Woodward, Pennsylvanie

ANNÉES EN AMATEUR : 17

ANNÉES PRO : 4

FIGURES PRÉFÉRÉES : les 720 & 540 Backflip

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : ce amateur des NBC

Gravity Games, est passé professionnel, a choisi sa vocation

travailler avec des enfants comme éducateur au Woodward Camp,

à voyagé tout autour du globe, avec participé aux X Games

LOISIRS : les reptiles et mener des chiens





LEIGH RAMSDELL

NÉ LE - 01/08/70

DOMICILE : Chapel Hill, Caroline du Nord
Années en amateur : 22

ANNÉES PRO : 3

FIGURES PRÉFÉRÉES : variations sur le
540 rail tricks

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : a
participé aux MIF Sports et au festival de
musique, se produit actuellement dans le
Warped Tour.

LOISIRS : composer de la musique pour
Red BMX



CHAD KAGY

NÉ LE - 01/11/78

DOMICILE : Gilroy, Californie
Années en amateur : 14

ANNÉES PRO : 4

FIGURES PRÉFÉRÉES : Double Spray
GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : a

participé à sa première compétition
professionnelle parce qu'il avait été celle
pour les amateurs et est arrivé troisième, a
été qualifié pour les X-Games Vert de 1998

tout juste 4 mois après la reconstruction du ACL, médaille de
bronze en Street aux X-Games de 1998, a regagné tout autour du
monde en faisant ce qu'il aime. Il regret des maux de dos, ce qui
signifie que les enfants l'admirent et respectent ce qu'il a
accompli jusqu'ici.

LOISIRS : le mateross et le surf des vagues



MIKE LAIRD

NE LE : 01/01/74

DOMICILE : Greenville, Caroline du Nord
ANNÉES EN AMATEUR : 16

ANNÉES PRO : 4

FIGURES PRÉFÉRÉES : Au Hooded 360,
360 Tailwhip

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE :

champion Amateur sur Street et Vert à
YESPN BS de 1993, a participé aux Gravity
Games de 1999 et aux X Games de 1998 et 1999

LOISIRS : composer de la musique pour Red Bull



TROY MCMURRAY

NE LE : 02/03/73

DOMICILE : Huntington Beach, Californie
ANNÉES EN AMATEUR : 17

ANNÉES PRO : 5

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE :

premier aux MTV Street 97

LOISIRS : Lire et la construction



TIM MIRRA

NÉ LE : 28/04/79

DOMICILE : Raleigh, Caroline du Nord

ANNÉES EN AMATEUR : 15

ANNÉES PRO : 3

FIGURES PRÉFÉRÉES : Tablesap 360 No Mandrill 360

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : champion sur Street aux US Open Contest Series de 1996, champion au Breakaway on the Beach Street de 1996.

LOISIRS : Théâtrophile



SHAUN BUTLER

NÉ LE : 04/06/76

DOMICILE : Huntington Beach, Californie

ANNÉES EN AMATEUR : 12

ANNÉES PRO : 7

FIGURE AÉRIENNE PRÉFÉRÉE : Tablesap 360

GRANDS MOMENTS DE SA CARRIÈRE : participation aux MTV Sports et au Festival de musique

LOISIRS : traîner sur la plage



