

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêm certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contrações musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:

- Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade:

- Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar
- O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD
- Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade
- Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície
- Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva
- Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo
- Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas
- Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor
- Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJEÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinoscópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD - se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor



Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273 - dias úteis
10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJS2 1705

Distribuidor Oficial



ECOFILMES

São João da Madeira

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA

Dreamcast

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.



UM PARAÍSO PARA OS AMANTES DE PRANCHAS DE NEVE

Deslizando para o portão inicial, contemplo um mundo cintilante de branco prateado com um límpido céu azul interminável. Apesar do vento gélido que parece cortar a minha face como uma faca, tudo o que eu sinto é bloqueado por um calor furioso.

"Está na hora de deslizar."

O ruído das palmas da assistência situada nas margens do percurso abafam o meu murmúrio. O som do sinal de partida provoca um silêncio imediato da multidão.

"Aqui vou eu."

Atirando-me para fora do portão com uma prancha de neve, deposito todas as minhas esperanças na minha amada prancha.

ANTES DE INICIAR O JOGO

GRAVAR FICHEIROS DO JOGO

Snow Surfers é um jogo compatível com cartões de memória. A informação gravada para ficheiros do jogo inclui opções de configuração, recordes e outras classificações. Para gravar a informação do jogo, liga o comando da Dreamcast a qualquer porta de comando. Insere o cartão de memória que queres usar para gravar a informação do jogo numa das fichas conectoras do comando. Para gravar um ficheiro deste jogo é necessário, no mínimo, 4 blocos de memória disponível. Para gravar as repetições, é necessário mais memória livre.

Insere o cartão de memória numa das fichas conectoras do comando.

CUIDADO

Nunca desligues a Dreamcast, nem retires o cartão de memória ou desligues o comando enquanto a informação do jogo estiver a ser gravada.

UTILIZAR O VIBRATION PACK

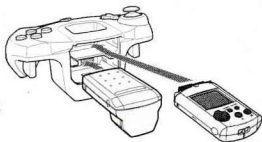
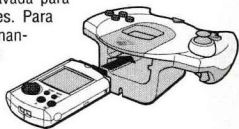
Quando usares o Vibration Pack com o comando da Dreamcast para jogares o Snow Surfers, insere sempre o Vibration Pack na ficha conectora 2 do comando. Quando o Vibration Pack é inserido na ficha conectora 1, não está no sítio certo e pode cair durante o jogo ou inibir as operações do mesmo.

Insere o cartão de memória na ficha conectora 1 e o Vibration Pack na ficha conectora 2 do comando.

INICIAR O JOGO

ECRÃ DE TÍTULO

Depois de aparecer o ecrã de título, prime o Botão Start para acederes ao menu de Selecção.



MENU DE SELECÇÃO

Usa o Botão Analógico ou o Botão Direccional (Botão D) ↑↓ para seleccionares um modo e prime o Botão A para o activares. Consulta Modos de jogo para mais pormenores sobre os modos disponíveis.

FREE RIDE

Experimenta estas rampas únicas, percursos que nenhum desportista médio se atreveria a tentar, no tempo atribuído enquanto ganhas pontos de habilidade.

SUPER PIPE

Salta bem alto e executa montes de acrobacias enquanto competes em modo meio tubo.

MATCH RACE

Compete contra o teu rival preferido usando este ecrã dividido de acrobacias no modo de competição rápida.

OPTIONS

Usa este modo para alterar a configuração do jogo, ensaia testes de som, visualiza classificação, etc. Consulta Opções para mais pormenores.

ECRÃ DO JOGO

Uma explicação sobre o ecrã básico do jogo é aqui descrita. Contudo, nota que o ecrã actual do jogo pode variar em cada modo.

Pontos de Acrobacia (1) – O total actual dos pontos obtidos nas acrobacias.

Total Time (2) – O tempo actual do percurso.

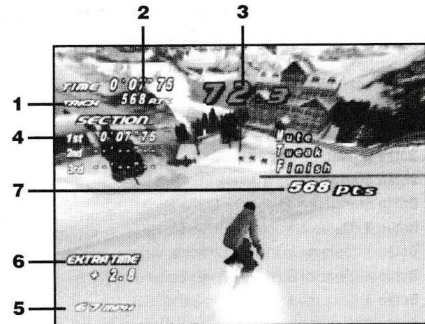
Time (3) – O montante de tempo que resta.

Recordes e Secção (4) – Este item varia entre o ecrã Record e o ecrã Section. O ecrã Record mostra as classificações de Tempo, Acrobacia e Total. O ecrã Section mostra o tempo cronometrado (ou o tempo actual do percurso) para cada uma das três secções do percurso.

Velocidade (5) – A velocidade actual.

Tempo Extra (6) – A quantidade de tempo extra ganho na execução de acrobacias.

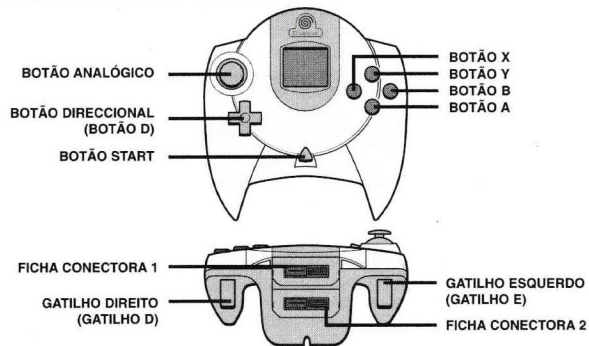
Total de Acrobacias (7) – Sempre que executas uma acrobacia com sucesso, aparece-te o nome, a pontuação e o número total de pontos obtidos com a acrobacia.



CONTROLOS BÁSICOS

COMANDO DA DREAMCAST

Snow Surfers é um jogo para um ou dois jogadores. Antes de ligares a Dreamcast, liga os comandos e/ou outro equipamento periférico às portas do comando da Dreamcast.



Botão analógico (Durante o Jogo)

← → = Manobrar a Prancha

↑ ↓ = Alterar o peso da prancha

Botão D (Fora do Jogo) - Menu de Seleção

Botão Start (Durante o Jogo) - Botão pausa

Botão Start (Fora do Jogo) - Botão Iniciar Jogo

Botão X (Durante o Jogo) - Botão Mover

Botão Y (Durante o Jogo) - Botão de Vigia

Botão A (Durante o Jogo) - Botão Saltar

Botão A (Fora do Jogo) - Botão Saltar

Botão B (Durante o Jogo) - Botão Saltar

Botão B (Fora do Jogo) - Botão Saltar

Ficha Conectora 1 - Inserir cartão de Memória

Ficha Conectora 2 - Inserir cartão de Memória ou Vibration pack

Gatilho D (Durante o Jogo) - Muda a posição no sentido dos ponteiros do relógio

Gatilho E (Durante o Jogo) - Muda de posição no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio

ATENÇÃO

Nunca toques no Botão Analógico ou Gatilho E/D quando ligares a Dreamcast. Caso contrário podes bloquear o processo de inicialização do comando e danificá-lo.

* Selecciona "Key Assign" nas opções do menu para modificares a configuração dos botões do comando.

Para reiniciar a Dreamcast e voltar ao ecrã de título a qualquer momento durante o jogo, prime e segura os botões A, B, X, Y e o Botão Start em simultâneo.

DICAS PARA MANOBRAR A PRANCHA

SALTAR

A altura e o alcance de um salto dependem do tempo que manténs o botão Saltar (A) premido antes do salto. Durante o salto, a velocidade da prancha diminui e a direcção não pode ser mudada. Contudo, se a tua prancha oscilar, cair ou atingires os 0 Km/h, podes acelerar um bocadinho premindo o botão Saltar repetidamente.

VIRAR

Movete para a esquerda e direita com o Botão Analógico ou Botão D enquanto primes o Botão Mover (X) para efectuares voltas com movimento. Para contornar uma curva, aproxima-te de uma berma enquanto viras a prancha para diminuir a velocidade e desfazeres uma curva apertada.

SEGURAR

Prime o Botão Segurar (B ou R) a meio-salto para executares acrobacias enquanto tiveres no ar. Usa também o Botão Segurar enquanto surfas nas rampas para executares acrobacias.

PROTECÇÃO

Prime o Botão Protecção (Y) para suavizar o impacto dos objectos nos quais a prancha pode esbarrar ou para destruir os obstáculos que bloqueiam o caminho da prancha.

EQUILÍBRIO E VELOCIDADE

Prime o Botão Analógico ou o Botão D ↑ para equilibrares o balanço da prancha e evitares quedas, enquanto deslizas sobre terreno duro e irregular. Prime ↓ para colocares a prancha na pista e ganhares mais velocidade no percurso.

ACROBACIAS BÁSICAS

Executa acrobacias características do snowboarding rodando ou apanhando partes da prancha no ar.

Efectuar acrobacias nos postos de controlo ou penhascos aumentará os pontos de acrobacias conforme o nível de dificuldade das acrobacias efectuadas.

Começa já a praticar alguns movimentos básicos.

ACROBACIAS SEGURANDO A PRANCHA

Prime o Botão Segurar (B ou R) enquanto a prancha está no ar para efectuares uma acrobacia segurando a prancha. Efectua vários movimentos destes sucessivamente ou segura a prancha durante um longo período de tempo para ganhares mais pontos de acrobacias.

Através de Botões/Gatilhos diferentes e combinações ↑ ↓, é possível efectuar cerca de seis tipos de acrobacias segurando a prancha.

Lembra-te que independentemente da acrobacia estar ou não completa, se o teu personagem resolver aterrar enquanto ainda estás a segurar a prancha, vais sofrer as consequências. Cedo te vais aperceber que cair significa não obter pontos acrobáticos.

Indy B

Mute ↑ + B / ↓ + B

Tailgrab R

Method ↑ + R

Tweak ↓ + R

ACROBACIAS ROTATIVAS

Para efectuar uma acrobacia de rotação enquanto deslizas, prime e segura o Botão Saltar enquanto primes o Botão Direccional ou o Botão Analógico na direcção em que queres que o surfista rode. Depois de libertares o Botão Saltar, o personagem irá rodar em meia-altura na direcção que o Botão Direccional ou o Botão Analógico foram premidos.

Por exemplo, premindo ← → resulta num movimento rotativo na horizontal, a acrobacia de rotação mais fácil. A velocidade de rotação do movimento é determinada pelo tempo que ← → está premido. É possível efectuar saltos (vertical), movimentos rotativos (horizontal) e saltos em altura (diagonal) enquanto estiveres no ar. Tem bastante cuidado quando aterra porque se a direcção da prancha estiver consideravelmente fora da direcção do percurso, ou se a inclinação da prancha é muito íngreme, o desportista irá sofrer muitos danos.

ACROBACIAS NO SOLO

Podes também usar o Botão Segurar (B ou R) para executares acrobacias manuais enquanto percorres um percurso para obteres tempo extra. Ao contrário das Acrobacias de Rotação ou Segurar, não recibes pontos acrobáticos conforme as fazes – contudo, o seu valor reflecte-se na pontuação total, chamado de bónus de tempo extra.

Enquanto executas estes movimentos manuais, não podes mudar de direcção, saltar ou segurar a prancha, contudo podes manter a mesma velocidade do percurso normal. Para voltar à posição inicial, liberta o Botão Segurar.

ACROBACIAS COMBO

Algumas combinações de movimentos de Rotação e Segurar podem valer muitos pontos acrobáticos. Executa Combos e combinações de Rotação/Apanhar na mesma "acrobacia" (o tempo entre o salto e a aterragem). Por exemplo, salta e faz um movimento de segurar e, se conseguires iniciar um segundo movimento de segurar antes do primeiro estar finalizado, os dois movimentos serão realizados consecutivamente na mesma acrobacia. Ou seja, executaste uma acrobacia Combo. Faça o que fizeres, não exageres! Se tentares combinar muitos movimentos numa só acrobacia, o teu desportista pode não conseguir aterrar a tempo e magoar-se.

ACROBACIAS INVERTIDAS

O método utilizado para executar esta acrobacia é basicamente o mesmo da acrobacia de rotação horizontal. Enquanto primes e segura o botão Saltar (A), prime e segura ↑ ou ↓ e quando libertares o botão Saltar, o desportista começa a rodar. A velocidade de rotação é proporcional ao período de tempo que ↑ ou ↓ estiverem premidos. É lógico que o ângulo da prancha em relação ao solo é essencial para uma aterrissagem perfeita. É óbvio que se tentares um aterrissagem enquanto o desportista está ao contrário, ele cai.

ACROBACIAS ESPECIAIS

Cada personagem tem duas acrobacias únicas e especiais que podem ser efectuadas através de uma acrobacia Combo, que actua como comando. Tudo o que tens de fazer é executar o Combo certo para cada personagem. Memorizando os comandos que executam a acrobacia especial de cada personagem, podes angariar muitos mais pontos acrobáticos.

ACROBACIAS MISTAS

Também aqui, o método utilizado para executar esta acrobacia é basicamente o mesmo de uma acrobacia de Rotação horizontal ou vertical, exceptuando se primes e segurares o Botão Direccional ou o Botão Analógico na diagonal. Enquanto primes e segura o Botão Saltar, mantém premido, ↖, ↗, ↘, ou ↙ e quando libertares o botão Saltar, o desportista começará a rodar. A velocidade de rotação é proporcional ao período de tempo que ↖, ↗, ↘, ou ↙ estiverem premidos. Comparando com uma acrobacia de Rotação horizontal ou vertical, efectuar uma acrobacia mista é muito mais difícil por isso, os pontos são mais elevados.

OBTER O MAIOR NÚMERO DE PONTOS POSSÍVEIS

É possível obter muitos mais pontos acrobáticos combinado acrobacias Combo com movimentos especiais. Quanto mais combos fizeres numa acrobacia, mais pontos ganhas. Conforme explicado anteriormente, uma acrobacia especial requer um certo controlo de Combo para a executar. Se adicionares outro movimento mesmo antes de fazeres o Combo, a acrobacia especial será precedida por duas acrobacias. Claro que a acrobacia especial vale mais pontos, mas os bónus ganhos pelos movimentos seguintes juntam à classificação acrobacias especiais e mesmo mais pontos a toda a acrobacia. Se conseguires esta técnica e executá-la, obténs uma pontuação super elevada.

APRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS E ACROBACIAS ESPECIAIS

JIMMY

Para Jimmy, um estudante universitário amante do desporto, o seu principal interesse inclui vídeo jogos desportivos, escalar rochedos e praticar ciclismo de montanha. Foi introduzido no mundo do snowboarding pela sua namorada – que trabalha para Soloman. Apesar de ser um principiante, a sua natureza atlética e habilidade para "pedir emprestadas" as melhores pranchas de Soloman e equipamento Bonfire, permite-lhe um bom avanço inicial. Enquanto que a sua técnica precisa de ser trabalhada, a sua velocidade e força são bastante prometedoras.



Género de música: êxtase

Acrobacia Especial 1	Nosegrab	melancholy → indy
Acrobacia Especial 2	Rewind	method → mute

MONICA

Monica, modelo e coreógrafa, esta dama matreira e taciturna é bem conhecida nas rampas como a rainha da alta velocidade e saltos com estilo.

Género de música: house

Acrobacia Especial 1	Puff she Puff	method → mute
Acrobacia Especial 2	Born to Free	tailgrab → melancholy → method



AXEL

Axel, este ciclista em terreno rochoso é um desportista de sangue quente com uma grande variedade de habilidades.

Género de música: rock

Acrobacia Especial 1	Judo	indy → tweak
Acrobacia Especial 2	Karate	melancholy → method



RONNIE

Ronnie, é um desportista sério, carrancudo e severo, que consegue efectuar acrobacias flamejantes e únicas.

Género de música: D & B

Acrobacia Especial 1	Method Vertical	tweak → method
Acrobacia Especial 2	Junk Split	tailgrab → indy → Melancholy



DJ KEN

DJ Ken, um fala barato com uma intrigante mistura de técnica e velocidade.

Acrobacia Especial 1

Missile

jump + ↑ + segurar + protecção

Acrobacia Especial 2

Rocket Dive

jump + ↓ + segurar + protecção

Género de música: hiphop



TIA

Tia, esta jovem estudante colegial adora technô, mas nas rampas é uma das melhores atletas com um espectacular senso de equilíbrio.

Acrobacia Especial 1

Stale Fish

tailgrab → indy

Acrobacia Especial 2

Aquarius

mute → method

Género de música: technô



BOB

Bob, este cuidadoso jovem sempre sorridente vai arrasar-te com os seus grandes saltos voadores e técnica soberba.

Acrobacia Especial 1

King Step

tailgrab → melancholy → method

Acrobacia Especial 2

Carbine

mut → method

Género de música: reggae



MODOS DO JOGO

FREE RIDE

Desliza nestes percursos com uma grande variedade de rampas e obstáculos para ultrapassares e numerosos pontos de controlo onde podes obter tempo extra efectuando acrobacias. Certifica-te que o teu personagem alcança os seus objectivos dentro do tempo que tem ou perdes! Os cinco percursos principais e os requerimentos para acederes a qualquer um deles são os seguintes.

PERCURSO 1

Coloca à prova a tua habilidade praticando este percurso cheio de rampas. Cuidado com os carneiros.

PERCURSO 2

Para acederes a este percurso repleto de arvores tens de completar o percurso 1. Evita as ravinas e não esbarres nas arvores.

PERCURSO 3

Para passares a este percurso na enorme e terrível cidade, tens que terminar o percurso anterior e classificar-te entre os três primeiros. Não destruas os edifícios.

PERCURSO 4

Para acederes a este percurso histórico no subsolo, tens de terminar o percurso 3 e ficares classificado entre os três primeiros. Cuidado com os ossos!

PERCURSO 5

Para acederes a este percurso radical, tens de terminar o percurso 4 e ficares classificado entre os três primeiros.

SUPER PIPE

Executa acrobacias e apanha toneladas de ar neste modo meio tubo. Certifica-te que o teu desportista é capaz de ir até ao fim do percurso com tempo e observa os resultados totais da tua actuação. Também, a BGM será alterada de acordo com o tipo de acrobacias efectuadas.

"SUPER PIPE"

Comparado com as outras pistas, esta apresenta uma secção larga com uma rampa enorme, garantindo altos saltos.

"EXTRA SUPER PIPE"

O desenho deste percurso verdadeiramente intenso é baseado num parque de diversões. Conquista este percurso e ficarás pronto para qualquer coisa! Mas para poderes participar num percurso destes, terás de terminar entre os três primeiros no Super Pipe. Boa Sorte!

MATCH RACE - BATTLE

Compete contra o teu rival favorito usando este modo de corrida onde a chave principal é a perícia nas acrobacias. Efectuando acrobacias podes obter poder de ataque ou confiança extra, os quais podem ter mais efeito na corrida do que a simples velocidade. Escolhe entre dois tipos de desafios, posição de batalha de ecrã dividido chamado "Line Versus" ou uma corrida a alta velocidade chamada "Trick Boost"

"LINE VERSUS"

O aspecto único e completamente novo neste modo é a habilidade para vencer o desafio usando o ecrã dividido como vantagem. Efectua acrobacias para executares uma "linha de ataque", que moverá a linha e divisória do ecrã, encolhendo o ecrã do teu inimigo ficando assim o jogo muito mais difícil para ele. Se o fizeres várias vezes acabas com ele e vences. É claro, que podes sempre ganhar à moda antiga, chegando primeiro à meta, mas usando as seguintes técnicas, serás capaz de derrotar mais depressa os teus inimigos e melhorar as tuas hipóteses de vitória.

EFFECTUAR UMA LINHA DE ATAQUE

Para obteres uma marca de linha de ataque (ou uma linha de ataque), faz uma acrobacia (salta para aterrar) que vale no mínimo 300 pontos. Por exemplo, se efectuares um combo ganhas um total de 689 pontos acrobáticos, receberás duas marcas de linhas de ataque. Mas, se efectuares duas acrobacias separadas obténs 270 e 210 pontos respectivamente, não receberás nenhuma linha de ataque. Tens de ganhar mais de 300 pontos em cada acrobacia executada para ganhares uma linha de ataque. Tecnicamente, apenas são necessárias sete linhas de ataque para destruíres o teu adversário, mas uma vez que o adversário pode recuperar, a linha de divisória pode ser empurrada para ti. Lembra-te também que, não é com qualquer acrobacia que ganhas pontos para uma linha de ataque. A excepção de alguns movimento de Segurar feitos em áreas acrobáticas, um combo de dois ou mais movimentos é o mínimo para obteres uma linha de ataque. Não te esqueças que juntando aos pontos de movimento de Segurar, Rodar e Acrobacias especiais, também ganhas pontos de finalização por aterrars correctamente nas áreas acrobáticas.

AUMENTAR O VALOR DE PROPORÇÃO

Outro factor importante na partida "line versus" é a pontuação do valor de proporção mostrado no topo do ecrã. O valor ganho nas acrobacias é revisto de acordo com estes números. Quanto mais elevado for este número, mais

pontos obténs em cada acrobacia. Isto significa que o jogador com a classificação mais elevada pode executar linhas de ataque mais facilmente porque o valor das suas acrobacias será mais elevado. A classificação varia conforme as seguintes condições:

- A) Sempre que receberes uma linha de ataque 8 (o ecrã encolhe) esta classificação vai originar um valor fixo. Da mesma forma que, sempre que efectuares uma linha de ataque com sucesso, a tua classificação diminui.
- B) Sempre que passares por um ponto de controlo, a tua classificação aumenta automaticamente. Para o primeiro classificado, o aumento é de 0.3 e para o último classificado, o aumento é de 0.7.
- C) A classificação aumenta 0.1 por cada obstáculo destruído.

Quando planeias a tua estratégia, tem sempre em atenção factores como o teu personagem e prancha. Particularmente na B), onde o aumento da classificação varia conforme a posição do personagem, pode ocorrer uma alteração da classificação em cada três secções do percurso. Na secção de abertura, a classificação é baixa, mas aumenta durante o percurso. Na secção final, esta classificação pode efectuar um grande ataque. Apesar disto, é mais fácil ganhar linhas de ataque nas áreas acrobáticas, as marcas podem ser ganhas em qualquer sítio do percurso. No entanto, é melhor posicionares o teu personagem no local onde podes obter maior número de pontos acrobáticos.

“TRICK BOOST”

Neste modo de batalha, usa o botão Protecção para dares ao teu personagem um aumento de velocidade. Contudo, aumentar a velocidade significa obter pontos “potência” que apenas podem ser obtidos através dos pontos de acrobacias nas zonas acrobáticas. Não existe limite mínimo ou máximo para os pontos acrobáticos que podem ser obtidos e todos os pontos “potência” são acumuláveis e podem ser utilizados em qualquer altura. Quantos mais pontos acrobáticos ganhos, mais pontos de poder de “potência” receberá o teu personagem, portanto, executa algumas acrobacias e acaba com o teu inimigo!

MATCH RACE - FREE RACE

Este modo é para aqueles que preferem um jogo puro e inalterável. Selecciona se queres competir em tempo, acrobacias ou total, configura o tamanho do ecrã ou estabelece uma desvantagem. Estabelecer uma desvantagem dá ao personagem mais lento um bocadinho mais de velocidade extra.

ELEMENTOS ESCONDIDOS

Encontrar certos requisitos ou classificar-se nos primeiros lugares durante o percurso deste jogo, permite-te obter bens secretos, tais como, percursos escondidos, personagens, pranchas e outros interessantes itens. Portanto, desafia os teus limites e vê o que consegues encontrar.

Dica Um - Selecciona o Axel e utiliza-o nas classificações de “tempo”.

Dica Dois - Usando o mesmo tipo de prancha, aniquila o maior número de obstáculos de percurso possíveis.

ECRÃ DE RESULTADOS

Uma vez completo o percurso, os recordes actuais e resultados totais são mostrados no seguinte menu. O ecrã de resultados varia em cada modo de jogo. Sempre que acabares entre os três primeiros classificados, o ecrã para inserir o nome aparece.

Next Course

Uma vez encontrados os requisitos necessários, selecciona esta opção para avançares até ao próximo percurso.

Retry	Tenta de novo o mesmo percurso.
Change	Muda os personagens, pranchas e recomeça.
Ranking	Mostra as classificações deste percurso.
Replay	Mostra a repetição do último percurso ou do percurso gravado anteriormente.
Save	Podes gravar tanto o jogo como a repetição.
Exit	Selecciona esta opção para voltares ao ecrã de título.

FREE RIDE

São mostradas cada uma das classificações dos três primeiros classificados para “Tempo”, “Acrobacias” e “Total”.

MATCH RACE

Dependendo do modo, este ecrã aparece no fim do percurso para mostrar os resultados.

NAME ENTRY

Sempre que terminares e te classificares entre os três primeiros, podes inserir até três nomes de personagens.

SUPER PIPE

Podes obter um máximo de 10 pontos em cada categoria.

OPÇÕES

MENU DE OPÇÕES

Usando o menu de opções podes alterar as configurações dos jogos, gravar informação, visualizar repetições gravadas ou ouvir o BGM que é usado durante o jogo.

Selecciona o item do menu usando o Botão Analógico ou o Botão Direccional e prime o Botão A para acederes a tua selecção.

Configuration	Altera a configuração dos jogos como, o som, a configuração do Vibration Pack, etc.
Key Assign	Altera os botões do comando
Ranking	Mostra a classificação em cada percurso
Save & Load	Grava ficheiros do jogo para o cartão de memória ou recarrega informação do cartão de memória.
Replay to Play	Mostra a repetição do jogo gravado num cartão de memória.
Juke Box	Ajusta o volume do som ou escolhe ouvir o músicas BGM.

ATENÇÃO

É necessário um cartão de memória para gravar o jogo.

Nunca desligues a Dreamcast, nem removas o cartão de memória ou desligues o comando enquanto a informação do jogo estiver a ser gravada.