



ATTENTION

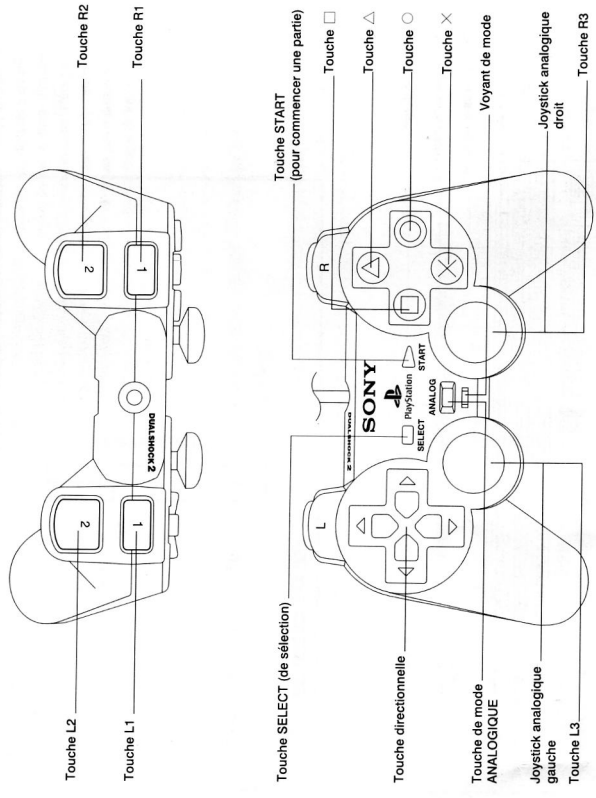
PAS DE REGLES PAS DE LIMITES
LANCE-TOI A TES RISQUES ET PERILS



EAF 03503315 M

SLES-50030

EA, EA GAMES, EA SPORTS, EA SPORTS BIG, EA GAMES BIG, EA GAMES BIG and EA GAMES BIG are registered trademarks of EA GAMES. EA GAMES and EA GAMES BIG are trademarks of EA GAMES. EA GAMES BIG is a trademark of EA GAMES. EA GAMES BIG is a trademark of EA GAMES. EA GAMES BIG is a trademark of EA GAMES.



- Dans les menus 4
- Commandes de base 4
- Introduction 5
- 2 modes et 4 épreuves : 5
- 7 circuits et une piste bonus : 5
- Toutes les commandes 6
- Tricks (ou figures) 6
- Grabs aériens 6
- Figures pivotantes 7
- Tricks élaborés 7
- Configuration d'un Freeride 8
- Pour commencer un Freeride : 8
- Compétition 9
- Pour se lancer dans une compétition : 9
- Ecran Choisir rider 9
- Ecran Configurer rider 10
- Ecran Choisir une épreuve 11
- Ecran Choisir spot 11
- Ecran des options 12
- Déroulement de la course 12
- Ecran de jeu 12
- Maîtrise de la course 14
- Les virages 14
- Menu Pause 16
- Mode Epreuve simple 16
- Echauffement 16
- Course 16
- Showoff 16
- Circuit mondial 17
- En course 17
- Showoff 18
- Super vidéo 18
- Spots 19
- Sauvegarde et chargement 21
- Musique 23

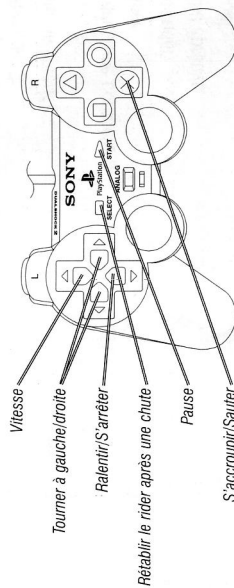
Pour obtenir davantage d'informations sur ce jeu ainsi que sur d'autres titres de la gamme, tu peux consulter le site Internet d'EA SPORTS™ à l'adresse suivante : www.easports.com.

Dans les menus

COMMANDE	ACTION
Parcourir les options	Touche directionnelle/Joystick gauche GAUCHE/DROITE
Passer à l'écran suivant	Touche START /Touche X
Retourner à l'écran précédent	Touche ▲ /Touche SELECT
Menu Options	Touche ■

Commandes de base

Ces commandes t'aident à te familiariser avec les déplacements de base. Lorsque tu maîtrises le B.A. BA, consulte la rubrique *Toutes les commandes*, p. 6.



Pour effectuer des tricks simples, appuie sur la touche 5 pour t'accroupir, puis relâche la touche pour sauter avant d'atteindre le haut de la bosse. Lorsque tu es en l'air, appuie sur les touches **L1/L2, R1/R2** (tu peux appuyer sur une seule touche ou sur les deux à la fois) afin de faire un grab, puis relâche la touche pour te préparer à toucher le sol (pour des tricks plus élaborés, voir p.8).

- Plus tu restes accroupi, plus tu sautes haut.
- Si tu utilises la configuration par défaut de la manette, tu ne peux pas prendre de virage lorsque tu es accroupi.
- Pour annuler un accroupissement, appuie sur la touche **L3**.

Introduction

EA SPORTS BIG te montre à quel point le snowboard est un sport extrême. SSX propose des rides palpitants qui te font trembler dans les courses les plus dingues jamais imaginées. Quoi que tu fasses, tu dois te mesurer aux pires dingues de vitesse sur neige. Repousse les limites, va-y à fond, et n'hésite pas à oser un saut risqué pour franchir en tête la ligne d'arrivée.



ATTENTION : joue à tes risques et périls

SSX est déconseillé aux mauviettes. Ne joue pas à ce jeu si tu as des problèmes de genoux, les nerfs fragiles, la vessie sensible ou si n'importe quelle autre partie de ton anatomie est chamboulée chaque fois que tu joues à un jeu d'arcade ultra rapide, agressif, et qui provoque des super montées d'adrénaline. En entrant dans le monde d'EA SPORTS BIG, tu pénètres dans une zone sans limite, dans laquelle les règles n'existent pas, où les lois sont faites pour être transgressées et les frontières dépassées. Lance-toi à tes risques et périls. On t'aura prévenu.

2 modes et 4 épreuves :

- **Mode Circuit mondial** : balaye tout sur ton passage pendant toute une saison au cours de laquelle tu affrontes les meilleurs riders du monde. Il n'y aura qu'un vainqueur, alors sois sans pitié.
- **Mode Epreuve simple** : c'est tout ou rien au cours d'une unique bataille pour franchir la ligne d'arrivée. Les épreuves simples sont : Course, Showoff, Freeride et Echauffement.
- **Course** : le but ultime est de franchir en tête la ligne d'arrivée, mais seuls les amateurs ne font pas de tricks au cours de la descente.
- **Showoff** : c'est une compétition de tricks mortels. Ni plus, ni moins.
- **Freeride** : il n'y a pas de stress. Contente-toi de profiter de la neige damée et de la poudreuse fraîche.
- **Echauffement** : tu as droit à une leçon gratuite de vitesse, tricks et autres. La montagne est à toi.

7 circuits et une piste bonus :

- Snow Dream, Elysium Alps, Mercury City Meltdown, Mesablanca, Tokyo Megaplex, Aloha Ice Jam, Pipe Dream et le circuit bonus Hors-Piste (voir la rubrique *Circuits*, p. 20).
- **Circuit bonus Hors Piste** : profite de la pureté naturelle de la neige vierge. C'est toi qui créés le circuit tandis que tu laisses tes traces. C'est le retour aux sources du boarding.

Toutes les commandes

Il s'agit d'atteindre des pointes de vitesse démentes, de faire des super-sauts, et de battre le top de l'élite pour franchir la ligne d'arrivée. Une fois que tu maîtrises le B.A BA, passe au niveau supérieur à l'aide de ces commandes.

SSX propose deux configurations de manettes : DEFAULT et PRO. La configuration par DEFAULT ne te permet pas de prendre un virage en étant accroupi, mais tu peux effectuer des flips et des spins à l'aide du joystick analogique gauche. Les cinq actions suivantes sont les mêmes pour les deux configurations :

ACTION		COMMANDE
Tourner à gauche/droite		Touches directionnelles/joystick gauche GAUCHE/DROITE
S'accroupir/Sauter (appuie pour t'accroupir, relâche pour sauter)		Touche X
Boost d'adrénaline (consulte la rubrique <i>Indicateur d'adrénaline</i> , p. 13)		Touche ■
Angle caméra		Touche ▲
Caméra arrière		Touche ●
Pousser un adversaire		Joystick analogique droit GAUCHE/DROIT
Annuler accroupissement		Touche L3

Tricks (ou figures)

Tu te lances dans les airs à une allure dingue. Vas-y, saute, et tâche d'être aussi agile que possible, puis soigne ton atterrissage et prépare-toi pour le prochain saut.



Astuce EA : au départ, contente-toi de faire des figures simples. Lorsque tu maîtrises les déplacements effectués à l'aide d'une seule touche, tu peux commencer à créer tes propres combinaisons aériennes.

Grabs aériens

Respire un bon coup et cramponne-toi à ton joystick. Si tu veux vraiment t'éclater, essaie de faire plusieurs grabs dans un saut.

Pour faire un grab aérien :

1. Appuie sur la touche X pour t'accroupir avant le saut, puis relâche-la pour sauter.
2. Lorsque tu es en l'air, appuie sur les touches L1/L2 ou R1/R2 pour faire un grab aérien.

- Pour faire des grabs plus complexes, appuie sur deux touches (ou plus) à la fois.
- Pour associer un grab et un tweak, appuie sur la touche ■ en maintenant les touches L1/L2 ou R1/R2 enfoncées. Ton corps pivote pendant que tu fais la figure, ce qui rend l'atterrissage plus difficile.
- 3. Quand tu arrives près du sol, relâche toutes les touches afin de te préparer à toucher le sol.

Figures pivotantes

Exécute un flip ou un spin. Fais attention à bien te redresser à temps, sinon tu vas vite te retrouver en train de cracher de la neige !

Pour faire un spin :

1. Maintiens la touche X enfoncée avant de faire le saut.
 2. Maintiens la touche directionnelle GAUCHE/DROITE enfoncée pour faire un spin droit ou gauche.
- Pour info** : tu peux aussi faire ces tricks à l'aide du joystick analogique gauche lorsque tu utilises la configuration par défaut.
3. Relâche la touche X pour sauter.
 4. Quand tu arrives près du sol, relâche la touche directionnelle afin de te préparer à atterrir.

Pour faire un flip :

1. Maintiens la touche X enfoncée avant de faire le saut.
 2. Maintiens la touche directionnelle HAUT/BAS enfoncée (HAUT pour un flip avant, BAS pour un flip arrière).
- Si tu maintiens la touche directionnelle enfoncée en diagonale, ton flip sera en diagonale, et l'atterrissage sera plus difficile.
 - Tu peux aussi faire ces tricks à l'aide du joystick analogique gauche lorsque tu utilises la configuration par défaut.
 - 3. Relâche la touche X pour sauter.
 - 4. Quand tu arrives près du sol, relâche la touche directionnelle afin de te préparer à atterrir.

Tricks élaborés

Si tu veux vraiment leur en mettre plein la vue et gagner plein de Points de figure, essaie de combiner des figures : un flip et un grab, ou un grab pendant un spin. Tu peux aussi changer la main avec laquelle tu fais ton grab pendant que tu es en l'air, ou faire une combinaison de spins gauche et droit. Voici quelques tricks élaborés sympas, mais tu dois bien t'entraîner pour assurer un max :

SWITCH :

fais une figure en mettant ton pied "opposé" en avant (on appelle aussi ce trick "goofy-footed"). Pour un rider normal, cela veut dire qu'il met son pied droit en avant.

LATE :

saute et fais une figure, par exemple, un grab ou un spin. Quand tu as fait la figure, juste avant d'atterrir, fais-en une autre.

FAKIE :

après une figure, atterris en mettant le pied "opposé" en avant. Pour un rider normal, cela veut dire qu'il met son pied droit en avant.

Remarque : les switches, lates et fakies ne donnent pas de points supplémentaires. Ils ont autant de valeur que les figures normales.

TWEAK :

pour faire un tweak, appuie sur la touche ■ pendant un grab aérien. Le tweak est une simple variante du grab. Les tweaks sont : *immoral*, *scandaleux*, et *folie*.

Rider sur une rampe

Il s'agit de sauter sur une rampe ou un autre obstacle du même genre (bûche, barrière), et de glisser sur toute sa longueur avec ton board. Si tu veux vraiment frimer, en arrivant au bout de la rampe, essaie de sauter en exécutant un trick.

- Pour pivoter sur la rampe dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens contraire, sers-toi de la touche directionnelle **GAUCHE/DROITE**.
- Tu peux aussi te "balancer" sur la rampe, à l'aide du joystick analogique gauche.

Astuce EA : il est parfois délicat de monter sur la rampe. Tu dois mémoriser les endroits où se trouvent les rampes, et savoir comment elles sont orientées de façon à pouvoir imaginer que tu traces une ligne sur le circuit, allant de l'endroit où tu te trouves jusqu'à l'extrémité de la rampe. Aligne-toi sur la rampe le plus tôt possible pour te mettre accroupi et te préparer à sauter sur la rampe. Plus tu es droit en montant dessus, plus tu as de chances de rider sur toute sa longueur.

Configuration d'un Freeride

Que tu sois en train d'arpenter le circuit en cherchant la ligne, de travailler ta technique de base ou de peaufiner des combinaisons, le **FREERIDE** te permet de t'éclater sans subir la pression des compétitions chronométrées.

Pour commencer un Freeride :

1. Sélectionne **DEMARRER** dans l'écran principal de **SSX**. L'écran Sélection du mode s'affiche.
 2. Choisis **EPREUVE SIMPLE** (pour sélectionner, il suffit d'appuyer sur la touche **START** ou **X**). L'écran Joueur 1 Choisir rider apparaît.
 - Si tu as branché plus d'une manette, l'écran Choisir le nombre de joueurs apparaît. Il suffit de mettre en surbrillance le nombre de joueurs souhaité, et d'appuyer sur la touche **X**. L'écran Joueur 1 Configurer rider apparaît (voir p. 10).
 3. Choisis ton rider et définis ses options, puis sélectionne **OK** afin d'accéder à l'écran Choisir épreuve.
 - Si vous êtes plusieurs à jouer, chaque utilisateur doit sélectionner **OK** avant que le joueur suivant puisse choisir un rider.
 4. Sélectionne **FREERIDE** dans les options de mode. L'écran Choisir spots apparaît.
- Remarque** : si tu choisis **Course**, l'écran Choisir adversaires apparaît avant l'écran Choisir spots. Dans l'écran Choisir adversaires, choisis le niveau de compétences des riders contrôlés par l'ordinateur (**SEMI PRO**, **PRO** ou **SUPER PRO**).- 5. Choisis ton spot. Au départ, seuls **Snowdream** et **Elysium Alps** sont disponibles, il faut déverrouiller les autres en mode **Circuit mondial**. (voir la rubrique *Course*, p. 16).

Pour info : il est possible de modifier le son, les commandes et autres options à partir de n'importe quel écran de menu. Pour accéder à l'écran Options, il suffit d'appuyer sur la touche ■.

Remarque : dans **SSX**, tous les modes suivent ce processus d'installation, à l'exception du **Circuit mondial**, qui ne permet pas de sélectionner un spot tant qu'au moins un spot n'a pas été déverrouillé (voir la rubrique *Circuit mondial*, p. 17) et d'Echauffement, qui ne propose qu'un spot (voir la rubrique *Echauffement*, p. 16).

Compétition

Lance-toi dans une compétition avec un pote dans le mode Epreuve simple de ton choix, à l'exception d'Echauffement. Un petit effort au bon moment peut transformer une descente en bagarre démente pour la place de tête à l'arrivée.

Pour se lancer dans une compétition

1. Avant d'allumer la **PlayStation 2**, connecte une manette dans le port de manette 2.
2. A partir de l'écran Choisir mode, sélectionne **EPREUVE SIMPLE**. L'écran Choisir spots apparaît (sauf si tu choisis **COURSE**, auquel cas c'est l'écran Choisir adversaires qui apparaît).
3. Sélectionne **DEUX JOUEURS**. L'écran Joueur 1 Choisir rider apparaît.
4. Lorsque le joueur 1 a choisi son rider, réglé les options dans l'écran Joueur 1 Configurer et appuyé sur **OK**, l'écran Joueur 2 Choisir rider apparaît.
5. Lorsque le joueur 2 a choisi son rider, réglé les options dans l'écran Joueur 2 Configurer et appuyé sur **OK**, l'écran Choisir épreuve apparaît.

Pour info : le joueur 1 et le joueur 2 peuvent choisir le même rider.

6. Choisis **COURSE**, **SHOWOFF** ou **FREERIDE**. L'écran Choisir spot apparaît, (sauf si tu choisis **COURSE**, auquel cas c'est l'écran Choisir adversaires qui apparaît).

7. Dans l'écran Choisir adversaires, choisis le niveau de compétences des riders contenu dans l'ordinateur (**SEMI PRO**, **PRO** ou **SUPER PRO**). Puis, passe aux écrans suivants comme s'agissait d'une partie en mode solo.

Pour info : lors d'une partie à deux, l'écran est séparé en deux par le milieu.

Ecran Choisir rider

Choisis un des riders les plus sensass de la planète. Mais essaie les tous quand même, chaque rider a son propre style.

- Sélectionne ton rider, puis appuie sur la touche **START** ou sur **X**.

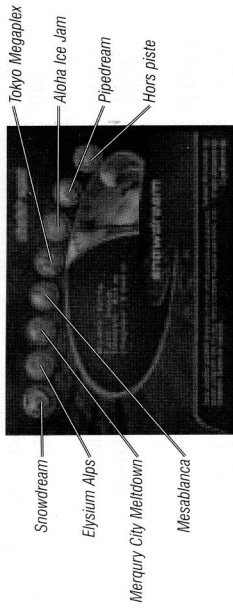
Pour info : au départ, seuls **Mac**, **Moby**, **Elise** et **Kaori** sont disponibles. Il faut déverrouiller les autres riders en mode **Circuit mondial** afin de pouvoir les sélectionner (voir la rubrique *Circuit mondial*, p. 18).

Pour info : le niveau potentiel montre le niveau maximal de compétences que ton rider peut atteindre pour chaque caractéristique, en fonction de la board qu'il utilise. Les différences de niveau peuvent affecter le niveau potentiel d'un rider (voir la rubrique *Personnaliser board*, ci-dessus).

Écran des options

Tu peux régler le son, sauvegarder et charger ta partie, revoir tes parties enregistrées et plein de choses encore.

- Pour accéder à l'écran des options, appuie sur la touche ■ dans n'importe quel écran de configuration.



SON :

régle les commandes du son et choisis un son prédéfini : SANS PAROLES, SANS MUSIQUE, EFFETS SONORES UNIQUEMENT, MUSIQUE SEULEMENT, SANS SON, ou **LA TOTALE**. Lorsque tu sélectionnes LA TOTALE, tous les effets sonores sont activés.

ETALONNER MANETTE :
choisis d'**ACTIVER/DESACTIVER** les vibrations, puis sélectionne la configuration **DEFAULT** ou **PRO** (voir la rubrique *Toutes les commandes*, p.6).

OPTIONS DE JEU :

régle le mode vidéo sur **NORMAL** ou **SUPER** (voir la rubrique *Super vidéo*, p. 18), **ACTIVE/DESACTIVE** l'option Autochargement (voir la rubrique *Sauvegarde et chargement*, p. 21), règle le nombre maximal de riders participant à la course (uniquement en mode Epreuve simple) et bien d'autres choses encore.

SAUVEGARDER/CHARGER : sauvegarde ou charge des parties et des options ou charge une vidéo (voir la rubrique *Sauvegarde et chargement*, p.21).

GENERIQUE :

fais la connaissance de l'équipe qui a créé SSX.

Déroulement de la course

Tu es au sommet de la montagne. Quand la porte s'ouvre, fonce !

Écran de jeu

Ne t'amuse pas à regarder le paysage, sinon tu devras tout reprendre depuis le début.

- Une fois que la porte de départ est abaissée, tu te précipites automatiquement sur la piste. Pour prendre de la vitesse dès que tu as passé la porte, sers-toi de la touche directionnelle **HAUT**.

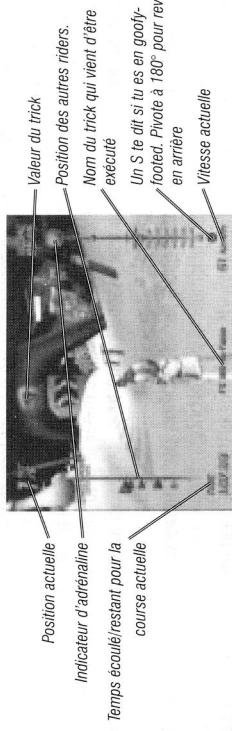
Astuce EA : pour prendre un bon départ dans la compétition, sers-toi de la touche directionnelle **BAS** avant que le feu passe au vert, puis essaie de bondir en avant (touche directionnelle **HAUT**) dès que le feu passe au vert et que la porte s'abaisse.

Score

La vitesse fait partie du jeu, c'est clair, mais tu gagnes des points en fonction du nombre et de la difficulté des tricks que tu as exécutés.

- Si tu réussis un trick, tes points s'affichent quelques instants dans le coin supérieur droit de l'écran, puis sont ajoutés à ton score.
- Si tu tombes tête la première ou si tu loupes ton trick, les points du trick que tu as essayé de réaliser deviennent gris et disparaissent en bas de l'écran. Bien entendu, ces points ne sont pas ajoutés à ton score.
- Si tu persistes à essayer d'exécuter le même trick, les points attribués pour ce trick diminuent. Alors essaie un nouveau truc, bon sang !

Indicateur d'adrénaline



Non seulement, tu as la chance de pouvoir t'éclater avec des tricks sympas, mais en plus, tu gagnes des boosts d'adrénaline en fonction du nombre et du niveau de difficulté de tes tricks. Regarde comme ton indicateur d'adrénaline se remplit quand tu assures un max pour tes acrobaties aériennes ! Plus tard, quand tu auras besoin de vitesse supplémentaire, tu pourras utiliser ton adrénaline.

- Pour utiliser ton adrénaline, appuie sur la touche ■.

Pour info : tu peux augmenter la quantité d'adrénaline en exécutant des super sauts. Plus le trick est complexe, plus ton adrénaline est boostée.

- L'énergie que tu reçois en utilisant ton adrénaline dépend du niveau de l'indicateur d'énergie. Si l'indicateur est rempli jusqu'au niveau rouge, tu auras plus d'énergie que s'il est dans l'orange. Le niveau jaune est celui qui donne le moins d'énergie.
- L'adrénaline diminue avec le temps et en fonction des chutes. Plus tu rides sans sauter, plus ton indicateur d'adrénaline diminue.

Maitrise de la course

La première fois, ton objectif est simple : aller jusqu'au bout de la course et arriver en un seul morceau. Au fil du temps, ces astuces diverses t'aideront à savoir comment maîtriser ta manette. Pour aller vite, tu dois apprendre à contrôler ton board. Tu n'as qu'un but : la maîtrise parfaite de ton board lorsque tu accélères, ralentis et prends des virages. Le contrôle du board te permet de profiter pleinement de la force de traction, pour que tu puisses glisser le plus rapidement possible.

Astuces diverses

- Surveille ta vision et ta concentration. Regarde toujours devant toi afin de pouvoir prévoir et réagir face aux virages, sauts, obstacles, etc.
- Fixe-toi des objectifs. Le but ultime est évidemment de gagner la course, mais fixe-toi des mini-objectifs tout le long du parcours pour rester vigilant pendant toute une épreuve.
- Tu connais le dicton : "c'est en forgeant qu'on devient forgeron" ? Et bien c'est aussi valable pour le snowboard.
- Pour gagner, tu dois t'éloigner de l'itinéraire tracé. Explore le terrain pour trouver des raccourcis et des passages secrets. Tu n'es pas pénalisé si tu fonces dans les barrières, mais tu risques de finir la course beaucoup plus tôt que prévu si tu négocies mal un mauvais virage.
- Tâche de bien évaluer la compétition. Tu sais qu'il y a des dingues sur la piste, alors prends ton temps et observe-les tranquillement depuis le bord.
- Ne t'entête pas. Trouver la trajectoire idéale sur une piste vide, c'est une chose. Mais lorsque tu te trouves au beau milieu d'une bande de congères violents, c'est une autre histoire. La trajectoire que tu prends sur une piste damée est complètement différente de celle que tu choisiras sur de la poudreuse. Sois polyvalent : tu dois être capable de t'adapter aux conditions et aux circonstances variables.

Trouver la trajectoire idéale

Tout rider est à la recherche de la trajectoire la plus rapide pour atteindre la ligne d'arrivée. Quand tu verras ton temps en course, tu ne regretteras pas d'avoir pris le temps de chercher la trajectoire.

Pour info : tu dois connaître ton itinéraire avant de commencer la course. Fais quelques tours en mode Freeride pour te familiariser avec le terrain.

- Si tu sais ce qui t'attends, tu pourras t'attaquer à la piste, au lieu de la subir. Tu verras, ça vaut le coup de savoir tourner, de découvrir les raccourcis et de savoir où se trouvent les dangers.
- Apprends à tourner. Tu ne pourras pas garder le cap si tu ne sais pas tourner.

Les virages

Les virages sont déterminants pour l'issue des courses. Tout d'abord, pour apprendre à maîtriser la variété de virages que tu rencontreras sur chaque piste, il faut bien comprendre ce qu'est un virage.

Chaque virage est composé de trois parties : [1] l'entrée, [2] le point culminant (quand le board est le plus près de l'intérieur du virage) et [3] la sortie.

Pour négocier un virage avec succès :

1. Commence à contrôler ta vitesse dans la ligne droite avant l'entrée.
2. Tourne doucement vers le point culminant, en gardant une trajectoire bien définie.
3. Accélère un peu dans le point culminant et continue de prendre de la vitesse en sortant du virage.

Pour info : il faut savoir ralentir par endroits si tu veux pouvoir prendre de la vitesse par la suite. Quand tu te familiarises avec un virage, freine suffisamment tôt si tu veux avoir une chance de négocier correctement. Lorsque tu le connais mieux, prends de la vitesse et repousse tes limites en ralentissant le plus tard possible.

- Sers-toi de toute la piste. Essaie plusieurs approches pour trouver celle qui te permettra de prendre de la vitesse. Si tu coupes trop les virages à vitesse élevée, tu risques de te planter dans le décor avant d'avoir compris ce qui t'arrive. D'un autre côté, si tu apprends à faire des arcs plus larges, cela te permet d'augmenter ton temps dans les virages.

Le contrôle de la vitesse

Quand tu es obsédé par la vitesse, c'est plutôt dur de penser à freiner. Pourtant, il y a des moments où tu es obligé de contrôler ta vitesse si tu veux atteindre ton objectif.

- Au risque de rabâcher : il faut ralentir à l'approche d'un virage. C'est ce qui te permet de prendre de la vitesse à la sortie.
- Ralentis avant de doubler. Si tu approches trop vite d'un autre rider, tu risques de doubler au mauvais moment (voir la rubrique *Doubler*, ci dessous).
- Il faut aussi ralentir pour éviter une collision avec un autre rider ou avec le décor. C'est bien d'être proche de la nature, mais tout de même pas à ce point !
- Essaie de freiner en douceur, plutôt que de plier net à un stop. Plus tu essaies de t'arrêter vite, plus il te faut de temps pour reprendre de la vitesse.

Doubler

Quand tu auras atteint un niveau assez élevé pour te mesurer aux meilleurs, il faudra apprendre à doubler. Savoir doubler te permettra aussi de savoir comment éviter d'être doublé.

- Sois patient ! Les courses sont longues. Attends le bon moment pour doubler. Des fois, il te suivra un autre rider pour trouver la trajectoire idéale. Et puis ça peut rendre l'autre nerveux se savoir talonné.
- Double-les dans les virages, car c'est très dur de doubler dans les lignes droites. Cherche plutôt les bonnes occasions de doubler dans les virages (bien sûr, il faut être plus doué).
- La technique la plus commune est le dépassement intérieur. Voici les étapes à suivre pour ce type de virage.

Pour réussir un dépassement intérieur :

1. A l'approche de l'entrée du virage, mets-toi au même niveau que le rider que tu cherches à doubler, et prépare-toi à aborder le virage de l'intérieur.
2. Retarde au maximum le moment de contrôler ta vitesse, pour forcer ton adversaire à prendre le virage large et donc plus lentement.
3. Si ton timing et ta trajectoire sont bons, tu seras en tête de la compétition à la sortie du virage. Par contre, si tu as mal calculé ton coup, tu as des chances de te retrouver le nez dans la neige.

Menu Pause

Quand tu veux changer les options de jeu ou si tu viens de t'étaler lamentablement, tu peux faire une pause.

- Pour faire une pause, appuie sur la touche **START**. Le menu Pause apparaît.
- CONTINUER : pour reprendre la course interrompue.
- RECOMMENCER : reprends dès le début de la course et refais tout (uniquement disponible dans Epreuve simple).
- OPTIONS : modifie la luminosité de l'écran, règle le volume du son, définis les détails de l'affichage à l'écran et change la bande son.
- QUITTER : pour arrêter les frais et retourner à l'écran titre.

Mode Epreuve simple

C'est ici que tout commence, que tu recherches le frisson d'une course à quitte ou double ou que tu essaies d'épâter la galerie en showoff.

- Suis les instructions pour le mode Freeride (voir la rubrique *Configuration d'un Freeride*, p.8) pour toutes ces épreuves. A part la sélection de l'épreuve appropriée dans l'écran Choisir épreuve, la procédure d'installation est la même pour tous les modes. C'est très simple !

Echauffement

Tu es seul sur la piste. Entraîne-toi à sauter, à faire des tricks, à négocier des virages, bref, profite-en pour travailler tout ce qui n'est pas au point. JP te donne des conseils quand tu fonces sur la piste.

Objectif principal : apprendre la base du snowboard et te préparer aux choses sérieuses.

- L'échauffement est disponible dans les modes Epreuve simple et Circuit mondial.
- En mode Echauffement, il n'y a qu'un spot : une piste conçue spécialement pour cette épreuve.

Course

Choisis une piste et affronte jusqu'à cinq des meilleurs riders dans une épreuve époustouflante.

Objectif principal : une épreuve, une course. A la fin de la journée, la première place est la seule qui compte.

- Dans une course en mode Epreuve simple, tu descends la piste une fois. En mode Circuit mondial, tu commences en quart de finale et tu dois te frayer un chemin jusqu'à la finale pour chaque course (voir la rubrique *Circuit mondial*, p. 17).
- Les pistes déverrouillées en Circuit mondial deviennent disponibles dans ce mode. En mode Epreuve simple, tu ne peux pas déverrouiller de piste. Tu dois les déverrouiller en Circuit mondial si tu veux les utiliser ici (voir la rubrique *Circuit mondial*, p.17).

Showoff

Tu passes ton temps en l'air : c'est le moment de montrer tes tricks mortels. Tu gagnes ta vie en te laissant porter par les airs.

Objectif principal : franchir la ligne d'arrivée avec un max de points obtenus grâce à des tricks d'enfer.

- En cas d'ex aequo, c'est le temps à la descente qui détermine le vainqueur.
- Un trick réussi, c'est aussi un atterrissage réussi. Même si c'était chouette quand tu étais en l'air, ton trick comptera pour des prunes si tu te plantes à l'atterrissage.
- Les pistes déverrouillées en Circuit mondial deviennent disponibles dans ce mode. En mode Showoff, tu ne peux pas déverrouiller de piste. Si tu veux les utiliser ici, tu dois les déverrouiller en mode Circuit mondial.

- Chaque course te propose des **Flocons de neige**, placés en l'air. Saute et attrapes-en un pour obtenir plus de points de style pour le trick que tu es en train d'exécuter. Le jaune double tes points, le orange les triple, et le rouge multiplie par cinq ton nombre de points.
- Chaque course en mode Showoff te propose plusieurs postes de contrôle. Si tu n'arrives pas à passer un poste de contrôle avant l'expiration du temps affiché en bas à gauche de l'écran, la course est finie et tu perds tous tes points. Du temps supplémentaire est ajouté à ton capital à chaque fois que tu traverses un point de contrôle.
- Tu peux gagner des médailles dans les épreuves de Showoff en mode Circuit mondial (voir la rubrique *Showoff*, p.18).

Circuit mondial

Pour être au top du top, tu dois affronter les meilleurs au cours d'une saison de courses de vitesse. Le mode Circuit mondial te permet de te mesurer à des riders d'élite venus des quatre coins du monde. Si tu gagnes une fois, on dira que tu as de la veine. Gagne à tous les coups, et tout le monde saura que c'est toi le meilleur.

Remarque : le mode Circuit mondial propose les mêmes épreuves que le mode Epreuve simple, à l'exception du freeride (voir la rubrique *Mode Epreuve simple*, p.16).

En course

Objectif principal : dans l'immédiat, ton but pour chaque épreuve est de passer les qualifications avec succès pour avoir une chance de participer à l'épreuve. L'objectif final est, bien entendu, d'assurer un max sur tout le circuit et de gagner le droit de te faire appeler Numéro 1.

Fonctionnement :

- Chaque course de Circuit mondial est composée de trois tours : quart de finale, demi-finale finale. Si tu finis dans les trois premiers, tu as le droit de participer au tour suivant.
- Si tu finis quatrième (ou pire), tu dois refaire cette course. Même si tu as réussi à arriver en finale, si tu n'es pas classé dans les trois premiers lors de cette dernière épreuve, tu devras tout recommencer.
- Si tu arrives dans les trois premiers en finale, tu gagnes une médaille et tu **déverrouilles la course suivante**. Tu débutes avec la première course : Snowdream. Lorsque tu as terminé, passes à Elysium Alps.
- Lorsque tu as fini une course et reçu une médaille, tu obtiens des Points d'expérience que tu répartis ensuite entre Prise de carre, Vitesse, Stabilité et Tricks pour améliorer tes compétences. Les points d'expérience te donnent des **promotions de classement**.
- Voici les classements dans l'ordre : Débutant, Amateur, Sensei, Challenger, Surdoué, Star, Vétéran, Champion, Superstar, et Maître.
- Les spots que tu as déverrouillés deviennent disponibles dans l'écran Choisir spot lorsque tu définis les paramètres des autres modes de jeu.

Showoff

Les épreuves Showoff en mode circuit mondial te permettent de gagner des médailles. Non seulement, c'est plutôt cool d'avoir une médaille d'or autour du cou, mais en plus, elles te permettent de déverrouiller des riders.

- Pour gagner une médaille d'or au cours d'une épreuve en Showoff, tu dois avoir accumulé un certain nombre de points. Par exemple, pour gagner une médaille d'or lors de la première course (Snowdream), il faut avoir un total de 100 000 points, pour la médaille d'argent 50 000 et pour la médaille de bronze 10 000 points.

Remarque : tu peux aussi gagner des médailles dans les courses de Circuit mondial.

Pour info : le nombre de points requis pour chaque médaille est affiché dans l'écran d'intro précédant chaque course. Le score requis pour la prochaine médaille disponible (en commençant par le bronze) est affiché en haut à gauche de l'écran de jeu.

- Chaque fois que tu gagnes des médailles d'or au cours d'épreuves en mode Course et Showoff en circuit mondial, tu **déverrouilles des riders**. La première médaille d'or déverrouille Jurgen, la deuxième JP, la troisième Zoe et la quatrième déverrouille Hiro.
- Une fois déverrouillés, les riders sont disponibles dans l'écran Choisir rider qui apparaît lorsque tu définis les options d'une autre épreuve.

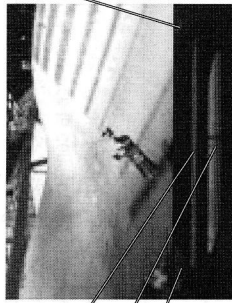
Super vidéo

Du stress, des gamelles et des super victoires ! Au début, tu trouvais tout ça plutôt cool sur le moment, alors regarde une deuxième fois pour voir si tu avais raison. Super vidéo te permet de revoir toute l'action de la dernière course sous des angles différents. Tu peux même faire des montages et sauvegarder tes vidéos voir la rubrique *Sauvegarder/Charger la vidéo*, p.22).

Remarque : tu peux également sauvegarder tes vidéos en mode normal.

Pour accéder à Super vidéo :

1. Pour accéder à l'écran d'options, appuie sur la touche ■ à partir d'un des menus d'accueil du jeu.
2. Sélectionne OPTIONS DE JEU, puis mets le mode Vidéo sur SUPER.
3. Lorsque tu as fini une course, tape ton nom (si tu as enregistré un temps d'enregistrement) puis sélectionne VIDEO dans le menu situé en bas à gauche de l'écran. L'écran de vidéo apparaît.

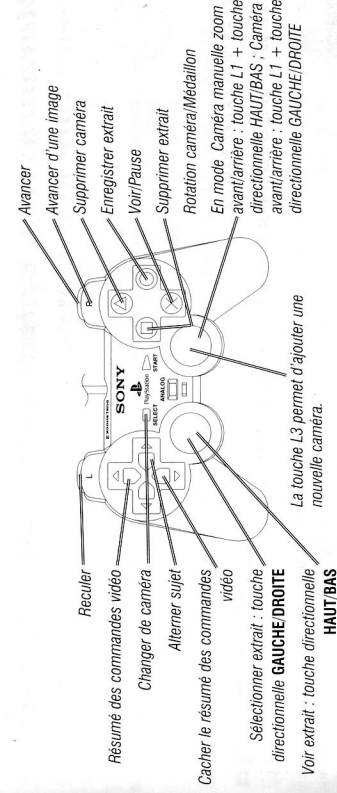


Le curseur rouge montre la progression dans la course

30 secondes de vidéo

Caméra sélectionnée

Sujet



Remarque : tu ne perds aucune information lorsque tu sauvegardes en mode Normal ou Super. Le jeu sélectionne ce qui peut être visionné dans les vidéos.

- SUPPRIMER EXTRAIT permet de supprimer n'importe quel extrait se trouvant à droite du curseur rouge.
- SUPPRIMER CAMERA retire tous les médaillons situés à droite du curseur rouge.

Pour ajouter une caméra :

1. Place le curseur dans le plan dans lequel tu souhaites insérer une nouvelle caméra.
 2. Appuie sur le bouton d'insertion de caméra (touche **R3**) pour placer un index de caméra. Tous les plans à droite de la caméra classent les angles de vue (jusqu'à l'insertion d'une nouvelle caméra)
- Remarque :** l'angle de vue de la caméra retient toujours le dernier angle de vue utilisé. Si tu installes une caméra que tu aimes, puis reviens en arrière et choisis un autre angle de vue, c'est ce dernier qui sera retenu.

3. Répètes l'opération pour insérer une nouvelle caméra.

L'objectif de la caméra change selon l'endroit où est placé le curseur rouge sur l'indicateur de temps. Cependant, il n'y a aucune indication de changement d'objectif sur l'indicateur de temps

Spots

De la poudreuse profonde hors-piste aux pistes dingues raides comme des falaises, avec ces spots, tu as la totale.

Snow Dream

Lieu : Japon



C'est un vrai petit pays des merveilles pour les noctambules amoureux de l'hiver. Du sommet à la ligne d'arrivée, tu traces sur des pistes de choix au sommet des chaînes de montagnes les plus élevées du Japon. C'est le paradis rêvé des fous de snowboard. Mais il y a trop de rodéos en arrière à 540, et cette course peut rapidement tourner au cauchemar.

Elysium Alps

Lieu : Europe



C'est vraiment le pied ! Les plus hautes montagnes du monde ! Cette piste d'enfer n'est pas faite pour skier : elle a été conçue pour le snowboard. Avec des super sauts à faire dans des virages ultra serrés, cette piste mettra tes compétences techniques à rude épreuve. Contrôle bien ta vitesse, sinon tu vas connaître les spectateurs très intimement. Tu vas vite comprendre pourquoi on dit que cette piste est la plus brutale et la plus crevante d'Europe. Si tu ne vis que pour le snowboard, alors voilà ce qu'il te faut !

Mercury City Meltdown

Lieu : côte est, Etats-Unis



Voici la piste de snowboard dont tu as toujours rêvé. Fraie-toi un chemin dans cette ville tortueuse. Tu peux traverser les quartiers résidentiels en bondissant, tracer à travers le parc, dévaster le centre ville, tiler le long de la jetée. Tu es en vacances et il est temps de faire la fête. C'est la période des fêtes : les lumières sont colorées, les arbres décorés : c'est la saison rêvée pour mettre de l'ambiance à Mercury City.

Mesablanca

Lieu : sud-ouest des Etats-Unis



En été, dans le désert, la luminosité du coucher de soleil permet de faire une dernière descente avant de rentrer. Toute la journée, la neige a fondu et à certains endroits, la roche est exposée : attention, la planche ne va pas aimer ça ! Mais ne flippe pas trop pour ça et fais plutôt gaffe aux énormes pierres et divers rochers que tu trouveras sur ton passage. Les arbres abattus et les rochers saillants te donnent une super occasion de travailler la technique de glisse sur les rampes. Mais essaie de ne pas trop te casser la figure : dans la région, les loups sont affamés après le coucher du soleil...

Tokyo Megaplex

Lieu : Japon



Il faut avoir des nerfs d'acier pour affronter cette piste défoncée. Cette descente bourrée d'obstacles va aggraver tous tes sens : un néon surchargé de lumières clignotantes, des rampes qui se déplacent, des flippers, des portes qui s'ouvrent et se ferment, et plein d'autres trucs incroyables. Dans ce monde à l'envers, tu dénaires en bas de la piste. Mais ne t'en fais pas : tu ne vas pas y passer des heures. Tiens, voilà une astuce : le conduit d'aération est l'endroit rêvé pour gagner des tonnes de points. A l'attaque ! Prépare-toi à foncer dans la descente la plus stimulante de ta vie !

Aloha Ice Jam

Lieu : océan Pacifique



Tu vas rider au sommet d'un iceberg qu'on a remorqué dans un port tropical. Parle-moi de fonte ! Tu rides dans de la neige presque fondue. C'est vraiment génial sur ce glacier. En bas de la descente, des palmiers, la houle de la brise océane et une plage de sable. En plus, tu sais que tu auras toujours plein de glace dans ton cocktail exotique préféré. Cette île est un vrai petit paradis, sauf si tu loupes un virage et que tu te retrouves à attendre la venue d'un sauveteur. Et n'oublie pas la crème solaire, mec ! Attrappe une vague : tu es le maître du monde !

Pipe Dream

Lieu : n.c.



C'est complètement délirant ! On dirait un énorme réseau de plomberie en plein air. Tu vas devoir utiliser tous les accessoires et faire tous les tricks que tu connais pour venir à bout de cette piste.

Hors piste

Lieu : c'est le paysage de tes rêves



C'est le retour aux sources. Oublie tous les chichis : ici, c'est du pur snowboard. Avec des pistes apparemment interminables sur un terrain vraiment vierge, c'est toi qui crées la piste au fur et à mesure que tu descends. Tout est naturel, c'est un pays des merveilles recouvert de poudreuse. Les fossés sont plus grands, les falaises sont plus vertigineuses, l'air est plus pur. Tu as gagné le droit d'être ici en faisant tes preuves sur les autres circuits. Maintenant, il est temps de te lancer à fond et de passer à un autre niveau.

Sauvegarde et chargement

Tu étais vraiment au top de ta forme dans cette descente, mais personne ne t'a vu. Sauvegarde et charge tes pires tricks, tes meilleurs pointes de vitesse et appelle tous tes potes riders pour leur montrer à quel point tu assures.

Remarque : ne jamais insérer ou retirer une Memory Card (CARTE MÉMOIRE) (8 MB) (pour PlayStation 2) pendant les opérations de chargement ou de sauvegarde des fichiers.

Sauvegarder/Charger une partie ou des options de jeu

Sauvegarde ta partie et ses paramètres pour les réutiliser plus tard.

Pour sauvegarder des options ou la configuration d'une partie :

1. Va dans l'écran des options, en appuyant sur la touche **■** dans n'importe quel écran de configuration.
2. Sélectionne SAUVEGARDER/CHARGER et appuie sur la touche **X**.
3. Sélectionne SAUVEGARDER/OPTIONS et appuie sur la touche **X**. L'espace disponible sur la Memory Card (CARTE MÉMOIRE) (8 MB) (pour PlayStation 2) s'affiche à l'écran.
4. Appuie sur la touche **X** pour sauvegarder et sur **▲** pour annuler. Si tu n'as pas déjà sauvegardé une configuration et que tu appuies sur la touche **X**, ta configuration sera sauvegardée à ce moment.
 - Si tu as déjà sauvegardé la configuration d'une partie, tu peux la supprimer en appuyant sur la touche **●**.
 - Si tu appuies sur la touche **X** pour sauvegarder alors que tu as déjà sauvegardé une configuration, une invite te demande si tu souhaites écraser la configuration existante. Appuie sur la touche **X** pour OUI ou sur la touche **▲** pour NON.
5. Une fois que tu as sauvegardé ta configuration, appuie sur la touche **X** pour continuer. Pour sauvegarder des options ou la configuration d'une partie :

1. Sélectionne CHARGER OPTIONS dans le menu SAUVEGARDER/CHARGER (voir ci-dessus les instructions relatives à la sauvegarde) et appuie sur la touche **X**. L'écran affiche l'espace disponible sur la Memory Card (Carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2) et indique s'il y a déjà une sauvegarde de configuration.

2. Appuie sur la touche **X** pour sauvegarder et sur **▲** pour annuler.

- Si tu as déjà sauvegardé la configuration d'une partie, tu peux la supprimer en appuyant sur la touche **●**.

3. Une fois que tu as sauvegardé ta configuration, appuie sur la touche **X** pour continuer.

Autochargement

Autochargement charge automatiquement les options sauvegardées sur une Memory Card (Carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2) lorsque tu allumes ta console. Ainsi, tu n'es pas obligé de redéfinir tes paramètres favoris chaque fois que tu joues à SSX.

Pour utiliser autochargement :

1. Sauvegarde la configuration de ton choix (voir la rubrique Sauvegarder/Charger une partie ou des options de jeu).
2. Va dans l'écran des options, en appuyant sur la touche **■** dans n'importe quel écran de configuration.
3. Sélectionne OPTIONS DE JEU et appuie sur la touche **X**.
4. Active Autochargement.
5. Lorsque tu rallumeras ta PlayStation 2, vérifie que tu as d'abord inséré une Memory Card (Carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2) dans la fente 1.
 - Tes paramètres de jeu sont réglés en fonction des options sauvegardées.

Charger/Sauvegarder la vidéo

Tu peux revoir tes chutes et tes exploits. Les vidéos peuvent être sauvegardées en mode Normal ou Super vidéo.

Pour sauvegarder une vidéo :

- Lorsque tu as fini une course, tape ton nom (si tu as enregistré un temps d'enregistrement) puis sélectionne VIDEO dans le menu situé en bas à gauche de l'écran. L'écran de vidéo apparaît.
 - Appuie sur la touche **START** pour accéder au menu Vidéo.
 - Sélectionne SAUVEGARDER VIDEO et appuie sur la touche X. L'écran de sauvegarde de la vidéo apparaît.
 - Sélectionne le bloc dans lequel tu désires sauvegarder ta vidéo et appuie sur la touche X.
 - Si le bloc que tu as choisi n'est pas vide, une invite te demande si tu souhaites écraser le fichier qui s'y trouve. Appuie sur la touche X pour OUI ou sur la touche **▲** pour NON.
 - Si tu as déjà sauvegardé une vidéo, tu peux la supprimer en la mettant en surbrillance et en appuyant sur la touche **●**.
 - Une fois que tu as sauvegardé ta vidéo, appuie sur la touche X pour continuer.
 - Tu peux avoir jusqu'à quatre vidéos sauvegardées en même temps.
- Pour charger une vidéo :**
- Va dans l'écran des options, en appuyant sur la touche **■** dans n'importe quel écran de configuration.
 - Sélectionne SAUVEGARDER/CHARGER et appuie sur la touche X.
 - Sélectionne CHARGER VIDEO et appuie sur la touche X. L'espace disponible sur la Memory Card (Carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation 2) s'affiche à l'écran, ainsi que toutes les vidéos que tu peux charger.
 - Mets la vidéo à charger en surbrillance et appuie sur la touche X ou appuie sur la touche **▲** pour annuler. L'écran Vidéo apparaît (voir la rubrique *Super vidéo*, p.18).
 - Si tu as déjà sauvegardé une vidéo, tu peux la supprimer en la mettant en surbrillance et en appuyant sur la touche **●**.

22

Licence musique

"*Slaybender - Theme de SSX"*, interprété par Mix Master Mike et Ranzel. Écrit par Mix Master Mike et Rozell M. Brown. Produit par Mix Master Mike et Rozell M. Brown. Programmé et produit par John Morgan/Produit par Adam Mackay-Smith. Basses supplémentaires : Saki Kaskas. © 1999 Zektar Music (ASCAP) etMCA Music Publishing. (P) 2000 enregistré avec l'amable autorisation de MCA Records et Asphodel Records. "*Surprise Package (Remix)*" interprété par Mix Master Mike. Remixé par the Automator. Interprété par Mix Master Mike. © 1998 Mangled Media (BM). (P) 1999 Enregistré avec l'am autorisation de Asphodel Records. "*Shake What Yo Mama Gave Ya*". Interprété par Shaunk. Écrit par A. Rizzo et E. Ireland. © 1999 Copyright Control et 7even Music Promotions. (P) 1999 enregistré avec l'amable autorisation de 7even Music Promotions. "*Finished Symphony*", interprété par Hibernid. Écrit par Mike Truman. Les passages orchestraux sont arrangés et composés par S. Pritman. Les passages orchestraux sont interprétés par le Russian Federal Orchestra. © 1995 Sherlock Holmes Music. (P) 1999 enregistré avec l'amable autorisation de Distinctive Records. "*Song for Dad*", interprété par Space Raiders. Écrit par Bradford Jenkins/Domino. Produit par Space Raiders. Contient des extraits de "There Goes My Heart Again" interprété par Eks Domino sous licence de Capitol Records, une édition de Capitol Records, Inc. © 1989 Skirt Music Publishing Company/Sony/ATV Music/EMI Music Publishing et UK/Fox Domino Publishing Company. (P) 1989 Enregistré avec l'amable autorisation de Skirt Records. "*Drop Top Candy*", interprété par Ashrodle et Mickey Finn. Écrit par Gavin King et Mickey Finn. Contrôle du copyright par Gavin King et Mickey Finn. Enregistré avec l'amable autorisation de Urban Takeover. "*Dreams of the Dreams (Cheeky Cough Mix)*", interprété par Poikika. Écrit par Stuart Clendon and Craig Dinechi. © 1998 Revolver Music et Copyright Control. (P) 1998 Enregistré avec l'amable autorisation de Revolver Records. "*My Pass Me On the Danceroom*", interprété par *It's Just Because* / *Ain't Breakin' in My Head* / *Trainers*". Interprété par LIB. Écrit par Lee Wilson-Volite, Gilles Baron. © 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Music (Edim) Ltd. (RS). N'est pas destiné à une diffusion télévisée. Tous droits réservés. (P) 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Record. Extrait de l'album "Massive 'Nodout Payout". "*Painlike*", interprété par Rasmus. Écrit par Rasmus Gardel. Remix supplémentaire par John Morgan © 1998 Big Life Music. (P) 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Records. Extrait de l'album "Mass Hysteria". "*Supernatural*", interprété par Rasmus. Écrit par Rasmus Gardel. Remix supplémentaire par John Morgan. © 1998 Big Life Music. (P) 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Records. Extrait de l'album "Mass Hysteria". "*Punk Shock*", interprété par Rasmus. Écrit par Rasmus Gardel. © 1998 Big Life Music. (P) 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Records. Extrait de l'album "Mass Hysteria". "*Vengeance of the 414 Bear*", interprété par Rasmus. Écrit par Rasmus Gardel. Remix supplémentaire par John Morgan. © 1998 Big Life Music. (P) 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Records. Extrait de l'album "Mass Hysteria". "*Chardeirip*". Interprété par Rasmus. Écrit par Rasmus Gardel. Remix supplémentaire par John Morgan. © 1998 Big Life Music. (P) 1999 Enregistré avec l'amable autorisation de Bolshi Records. Extrait de l'album "Mass Hysteria"

Compositions musicales originales.

Par : John Morgan, Faugno Broz, Saki Kaskas, Ken Marshall, Adam Mackay-Smith, Yukinori Kanda, François Lafleur, Rom DiPrisco, DJ Precise (Ryan W. MC Neutrox. © 2000 Electronic Arts Music Publishing Inc. (ASCAP), (P) 2000 Electronic Arts Inc.

"*Ein and Sir*", Musique et production de John Morgan. Scratching : DJ Precise. Basses et guitare : Saki Kaskas. Voix/Dupe Beat : Adam Mackay-Smith Mixé par Ken "Hwatt" Marshall.

"*Downtime*" : Musique et production de John Morgan. Mixé par Ken "Hwatt" Marshall.

"*Top Bomb*" : Musique et production de John Morgan. Scratching supplémentaire : DJ Precise. Mixé par Ken "Hwatt" Marshall.

"*Speed Freak*" : chanson d'introduction de Snow Dream. Musique et production de John Morgan.

"*Megaplex*" : chanson d'introduction du Tokyo Megaplex). Musique et production de John Morgan.

"*Destroy the Competition*" (chanson d'introduction d'Alcha Ice Jam). Musique et production de John Morgan. Samples des voix : MC Neutrox. "*Oddball*" (intro de Mesa Blanca). Musique et production de John Morgan.

"*Renegade*" (intro de Elysium Alps). Musique et production de John Morgan.

"*Elysium*" (intro de Elysium Alps). Musique et production de John Morgan.

"*Pipedream (Intro Pipedream)*". Composé par Faugno Broz. Produit par François "Kohzr" Lafleur, Frank Faugno. Additions sonores : Rom Di Prisco. M Mixé par Ken "Hwatt" Marshall.

"*Prism (Licence du circuit)*". Musique et production : Yukinori Kanda

Direction musicale : Adam Mackay-Smith

Licences musique : Beverly Koeckertz

Nous remercions particulièrement : Sarah@Bolshi Records, Alex et Elliot de Skeeiff/Shaf, Harmish McLean, Anna Bukem et Conrad@Good Looking Record Paper Pete@ Paper Records, Wicked Lester, Dianne Laffite@Green Louis Management, Czech, Dave@Skint, Janet Billig, Gavin King, James@React/Dope Plastic, John &Freeslyers, Karen@HerveBX, Kingsley Marshall, Audrey Meehan, Trevor Horn et Jill and Sam records, Wendy, Shirley, Richard et DJ Rap, Shelton, DJ JS-One, Matt@Pussyfoot, Steve Pross de Fantastic Plastic Machine, Richard Smith @ Sony Music UK, Thom Storr@ Logical Records, Scott et Stuart@ Quest Management, Ava MacDowall@Distinctive records, Chris et Monk de Rabbit in the Moon, MC Neutrox, The Green Guy

Sans oublier

Omar Al-Khatfaj, George Ashcroft, Erik Benedictsson, Sven Boecker, Jason Bone, Ed Capuano, Felix Cheung, Terry Chui, Carolyn Cudmore, Matthew Der Edwin Dolinski, Anne Houron, Stephen Gagnon-Cady, Vanessa Gonwick, Bing Gordon, Clispin Hands, Wendell Harlow, Shaun Hayes-Hogate, Lisha Hour Lee, Sean Latta, Paul Lee, Jason Leigh, Bruce MacKinnon, Stu Mackay-Smith, Ace Mackay-Smith, Ken Marshall, Brett Marshall, Doug Masters, Elaine McWormie, Andrew Murphy, Adam Myhill, Hiro Nakashima, Sam Nelson, Sheri Newstead, Coral Payne, Brian Robinson, Andy Teal, Allan Traves, Jadrane Travica, Michael Villa, Brian Ward, Gien Wong, Wayne Wuidrich, Kanda Yukinori, EAC Digital Production Services Animation Development Group, Salvatore Melluso, Alan Harrison, Alf Kopon, EAC Tools & Libraries, Ian Macanulty, Frank Barcard, James Fairweather, Daniel Kennert , Maurice Ko, Patrick Ratto, Dave Mercer, Euphonia Emporium, l'équipe de la localisation, Paul Rossi-BX, Stu Osborne @ Whistler Blackcomb, Toad Hall Studios... et tous les autres et conjoints, enfants, petites amies et petits copains et tous les autres : merci d'avoir compris qu'il fallait bien cela pour faire un bon jeu.

Ce jeu est dédié à tous ceux qui ont un jour commencé une phrase par "Et si".

SSX est une production CHAOS.

23