



# COOL BOARDERS 2

PlayStation® Classic

## PANTALLA DE LA CARRERA

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

## TODO SE BASA EN EL CONTROL

### SALTAR

#### Botón CROSS

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

### GIRAR

#### LEFT/RIGHT

### CURVA CERRADA

#### Botón SQUARE + LEFT/RIGHT

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

## **CAMBIAR PESO**

### **UP**

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

## **AGACHARSE**

### **DOWN**

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

## **CAMBIO DE POSTURA**

### **Botones L1/R1**

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

## **VER SELECCIÓN**

### **Botón TRIANGLE**

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

## **DESLIZAMIENTO POR RAÍL (GRIND)**

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

## **EMPUJAR**

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

## **SELECCIÓN DE MODO**

### **MODO COMPETITION**

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

### **HALF PIPE**

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

### **FREESTYLE**

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

### **BIG AIR**

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

### **BOARD PARK**

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

### **OPTION**

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

## SELECCIÓN DE PERSONAJE

### DEPORTISTA

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

### TABLAS

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

#### Estilo libre

---

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

#### Versátil

---

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

#### Alpina

---

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

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

### CIRCUITO

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

## **SONIDO**

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

## **CONFIGURACIÓN POR DEFECTO**

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

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

## **MODO TOUR COMPETITION**

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

## **CÓMO JUGAR**

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

## **1ª ETAPA — BIG AIR**

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

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

## 2ª ETAPA — BORDER CROSS (CARRERA POR TIEMPO EN LÍNEA RECTA)

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

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

### PUNTUACIÓN DE COMPETICIÓN

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

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

## MODO FREESTYLE

### FREESTYLE 1P (UN JUGADOR)

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

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

## **ESPECTRO**

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

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

## **ESPECTRO ACTIVADO/DESACTIVADO**

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

## **MODO FREESTYLE TWO PLAYER**

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

## **NORMAS**

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

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



## Handicap

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

## CAMBIAR LA PANTALLA DIVIDIDA

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

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

## HALF PIPE

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

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

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

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

## **BIG AIR**

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

### **CONTEST**

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

### **MODO TRICK MASTER**

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

## **BOARD PARK**

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

## OPCIONES

### VOLUMEN

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

### CLASIFICACIÓN

Muestra la mejor puntuación de todos los modos de juego.

### GUARDADO AUTOMÁTICO

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

### EDITAR TABLA

Diseña tu propia tabla para las competiciones.

## CÓMO HACER TRUCOS

### SIN AGARRAR

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

### ROTACIÓN

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

## VUeltas

### Front Flip:

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

### Back Flip:

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

## CONTROLES PARA TRUCOS CON AGARRE

Lien Air: DOWN + R1

Indy Grab: UP + R2

Mute Grab: UP + R1

Stale Fish: DOWN + R2

Method: DOWN + L2

Nose Grab: UP, UP + R1

Tail Grab: DOWN, DOWN + R2

Indy Nosebone: UP + R2, L2

Tweak: DOWN + R1, L1

Stiffie: UP + R1, L2

Melancholy: DOWN + R1, L2

©1997 UEP Systems/Sony Interactive Entertainment LLC. Cool Boarders is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.