



---

## Table of contents

---

<i>Introduction</i> . . . . .	3
<i>Installing Supreme Snowboarding</i> . . .	3
<i>Hit the slopes! Quick start</i> . . . . .	4
<i>Menus</i> . . . . .	5
<i>Controls</i> . . . . .	8
<i>In Game Menus, Game Interface</i> . . . .	9
<i>Tracks</i> . . . . .	10
<i>Characters</i> . . . . .	11
<i>Selection of boards</i> . . . . .	12
<i>Performing tricks</i> . . . . .	13
<i>Trick scoring</i> . . . . .	15
<i>For technical support</i> . . . . .	16

## Introduction

With millions of participants and about 1.5 millions of boards sold per year through out the world, snowboarding has become in few years the emblem of a new generation of “alternative sports”.

Considered a few years ago as a marginal activity, snowboarding has since conquered a large audience. The evolution of the equipment and technique has allowed the discipline to evolve and the public to exploit the whole playfield mountains offer.

More than an athletic activity, snowboarding is a real state of mind and for the purists a real life style.

Snowboarding is a search for freedom and unknown sensations. Snowboarding is a culture with its own language, its own fashion, its musical and artistic personality. Snowboarding is a way of expression through air, speed and style.

SUPREME SNOWBOARDING's ambition is to make you discover or recover everything that makes snowboarding an unforgettable experience.

Enter this exciting world and get ready for supreme sensations you've never felt before in a video game.

## Installing Supreme Snowboarding

### *System requirements*

- Windows® 98/Me/2000/XP
- Intel Pentium II 233Mhz processor, 64Mb memory,
- 3D video card with 8MB Ram
- Sound card Compatible Direct X
  
- DirectX required
- 4x CD-ROM drive
- Multiplayer-mode:up-to-eight-players-via-TCP/IP

Due to differences in PC configurations, we have added some options for tuning the performance of the game. If the game doesn't appear to be running well, you can try the following:

- Select a lower screen resolution in Options Menu under Graphic options. When using 3D cards, 640x480 should be a good choice and when running with a software renderer, you should start up with 320x240.
- Select the lowest texture resolution in Options Menu under Graphic options.
- In the Options menu under Graphic options, select the lowest detail level.

If the performance is not satisfying after all of these steps, make sure that you have the latest version of Direct-X and the latest drivers for your hardware.

Please note that some hardware manufactures update their drivers very often and sometimes the performance gains of updating drivers may be significant.

You can find links to the biggest manufacturers www-pages in the start-menu of the game.

### *Automatic installation*

1. Insert the Supreme Snowboarding CD into the CD-ROM drive. Allow 20 seconds for the instructions to appear on your screen.
2. Follow the instructions on your screen.

### *Manual installation*

If the installation doesn't start automatically, follow these steps to install Supreme Snowboarding manually:

1. Click My Computer on the desktop.
2. Find your CD-ROM drive (i.e. drive d:) and open the contents of the drive by double-clicking on the drive symbol.
3. Find SETUP.EXE file and double-click the file to start installation program.
4. Follow the instructions on your screen.

### *Choosing the rendering device, before starting the game*

Every time you start the game, you have a dialog box, where you can choose your

rendering device. If you have a 3D graphic card installed in your computer.

The default value is DirectX hardware rendering device, which is recommended. Other options are Glide rendering for Voodoo graphic cards and OpenGL for compatible graphic cards.

NOTE! Use Glide and OpenGL options only when you know you have the proper drivers installed to your computer. If choosing an incompatible rendering device, the game will not run and it may crash the computer.

If you do not have a 3D card installed You can only choose Software rendering.

### *Hit the slopes! Quick start.*

Have to get on your board immediately?

1. Start Supreme Snowboarding.
2. Click OK, when choosing a rendering device. Default value is DirectX rendering device. If you do not have a 3D card, choose Software instead.
3. Click Arcade in the main menu.
4. Select game type 1 Player Race, Time attack, Pipe or Air.
5. Select the track, character and equipment.
6. Start playing the game!

## Menus

---

### *Main menu*

A brief description of the Main Menu:

#### *Arcade*

You can choose your desired event and play it in the arcade mode.

#### *Championship*

Start your career as a novice snowboarder and improve to master the slopes.

#### *One Event Exhibition*

Enter Pipe or Air competition and be the champion of these hard and technical events.

#### *Practice*

A chance to practice your skills to maximise your success!

#### *Multiplayer*

Enter multiplayer race.

#### *Hall of Fame*

Top snowboarders of the mountain.

#### *Options*

Set your game options.

#### *Exit*

Exit the game.

### *Arcade Menu*

Arcade mode means fast action instantly. The Arcade Menu contains the following game-modes:

#### *Arcade Race*

In Arcade Race you hit the slopes with 5 other skilled snowboarders. Naturally your goal is to

be the first to complete the race. At first you have a selection of 6 tracks, each with a different environment. As you progress through the game in championship mode, you will gain access to more tracks in Arcade mode.

*See hereafter "TRACK".*

#### *Time Attack*

This game mode is for perfectionists who want to explore the fastest ways and paths through the tracks. You are alone on the slope and nobody disturbs your search for the ultimate descent, fastest possible time. It's also useful to use this mode to train yourself to perfection and then show your skills in the Race-mode. You have the same tracks available here as in the Race.

#### *Pipe*

On the pipe your goal is to pull off as many difficult tricks as possible before you reach the end of the pipe.

#### *Air*

Air is the place to show ones snowboarding skills off to large crowds. The score is given after each jump.

#### *Top 5 Race*

In the Arcade/Time Attack mode you can access the TOP 5 RACE in order to challenge the best scores.

The high-scores on screen have been achieved by CPU opponents (up to 5 can be selected).

If the player succeeds in beating one of these scores he will ascend the rankings and thus enter the TOP 5 RACE and even compete against himself if he wishes.

### *Championship Menu*

Being the Master of the slopes is what it's all about. You need to have some street-cred to show your face around the village. This is how to gain some:

The Championship-game mode consists of 3 Clubs. Each Club has 12 snowboarders and your goal is to establish yourself in top 3. If you succeed in this you rise to the next club. Your place in the club depends on your points, which are calculated after 3 races. Each Race is on a different slope in a different kind of environment. The competitors will start their Race in the order determined in qualification. You can choose from 3 different methods for qualification or skip it, whereupon you will start the race last. See also "TRACK".

After 3 races the TOP 3 rise to the upper club. Places 4 to 7 stay in their current club and 8 to 10 drop to the lower club. One can't drop from the lowest club. Each club uses place in different slopes and different environments. The higher the club the more options and quality one has in equipment and slopes (and in social intercourse). You are also admitted to play the higher Club tracks in arcade mode. So it's really worth it to be the Master of the slopes!

### *One event exhibition Menu*

One event exhibition enables you to compete in the different Pipe and Air competitions. To start with, you'll have to select either Pipe or Air competition. The one event exhibition-game mode consists of 3 Clubs. Your goal is to establish yourself as a top competitor in the event you choose. If you succeed in this you rise to the next club. The ultimate goal is to be the champion of the third Club. Your place in the club depends on your points See "TRICK SCORING".

The total amount of points is calculated after 3 rounds of either Pipe or Air competition. One round in Pipe means one try on the selected Pipe competition. After selecting either Half pipe or Air, you need to create the character and select the board for this event.

If you have already created and saved your character, you can continue your One event exhibition challenge with your character. Between the different rounds of the game you have a selection screen available with the following selections.

#### *Practice*

Practice the next exhibition Pipe or Air exhibition.

#### *Exhibition*

Enter the next round of Pipe or Air competition.

### *Choose Board*

Choose Board enables you to change between different boards.

### *Load/Save/Quit*

#### *Continue*

Continue the current one event exhibition challenge

#### *Load*

You can load a saved character to replace the current one you are using.

#### *Save*

Save the current character you are using. You always need to save your character, if you would like to save the current status of the character you are currently playing.

#### *Quit*

Quit to main menu

## *Practice Menu*

The Practice game-mode will teach you the basics of Supreme Snowboarding on a special practice-track. You'll have a chance to learn to control your character and even to do some jumps and tricks.

## *Multiplayer Menu*

### *Network Race*

You are able to race with up to 8 players (including you). The game creator will choose a track and start the race when all participants have joined the game. Results are displayed when all players have finished the race.

To create a network race:

1. Choose "Start Server" from Multiplayer / Network race menu.
2. Start new network game and choose server.

3. Choose name, character, board and track.
4. Wait for other players to join the game. (The names of joined players will appear on the screen.)
5. When all the players have joined the game, start the game.

To join a network race:

1. Choose "Join network race" from multiplayer / network race menu.
2. Choose the game in which you want to join.
3. Choose name, character and board. ATTENTION! Do not choose the same name for 2 players
4. Wait for game creator to start the game.

## *Hall of Fame Menu*

From here you can access information on each track's fastest times. Check out whether you are the Master of the slopes or a fast rising star among the other boarders.

## *Options Menu*

### *Graphics Options*

From here you can change the following settings to optimise the performance for your computer:

#### *Screen resolution*

Change the resolution of the screen

#### *Detail level*

Change the detail level between high, medium and low detail.

### *Texture resolution*

Change the texture resolution between very high, high, standard and low resolution.

Due to differences in PC configurations, we have added some options for tuning the performance of the game. If the game doesn't appear to be running well, you can try the following:

- Select a lower screen resolution in Options Menu under Graphic options. When using 3D cards 640x480 should be a good choice and when running with a software renderer, you should start up with 320x240.
- Select the lowest texture resolution in Options Menu under Graphic options.
- In the Options menu under Graphic options, select the lowest detail level.

If the performance is not satisfying after all of these steps, make sure that you have the latest version of Direct-X and the latest drivers for your hardware.

Please note that some hardware manufactures update their drivers very often and sometimes the performance gains of updating drivers may be significant.

You can find links to the biggest manufacturers [www-pages](#) in the start-menu of the game.

### *Sound Options*

From here you control the volume of the music and sound effects. You can also control the mixing frequency to optimise your computers performance.

### *Controls Options*

Here you can select the control device and configure it according to your playing style.

---

## *Controls*

### *Keyboard Defaults*

*[CRSR LEFT]*

Turn left.

*[CRSR RIGHT]*

Turn right.

*[CRSR UP]*

Hold the button to increase your speed. (Tuck)

*[SHIFT]*

Sharpens turning.

*[SHIFT] + [CRSR LEFT] / [CRSR RIGHT] / [CRSR UP] / [CRSR DOWN]* While in air

While your character is in air, you can control the character's position with cursor keys, when shift key is pressed down. The correct position is especially important when landing.

### *[CTRL]*

Jump. Press the [CTRL]-key to prepare for the jump and release the key, when you want to jump. The rider will jump when the [CTRL]-key is released, not when it is initially pressed. Holding down the [CTRL]-key charges the jump-energy. The longer you hold the [CTRL]-key the longer the distance of the jump. The rider cannot turn sharply when holding the [CTRL]-key.

### *[ALT]*

Tricks: The rider will do tricks while on the air, when the [ALT] Key is used with other keys. See the trick table below.

### *Additional keys*

#### *[ESC] or [BACKSPACE]*

Pressing [ESC] while playing the game: Gets you to the in-game menu for more options and work as a pause key.

#### *[F1]*

Change to the previous camera angle (during the game play) among the total of four (4) different views.

#### *[F2]*

Change to the next camera angle (during the game play) among the total of four (4) different views.

#### *[+] & [-]*

Increase or decrease your replay speed.

### *Joystick*

#### *Button 1*

Jump.

#### *Button 2*

Trick (alt) button.

To find out how to execute tricks, see Trick table.

## *In Game Menus, Game Interface*

---

### *In Game Menu*

Press ESC-key while playing the game, you'll have the following options to choose from. The amount of options may vary from one game mode to another.

#### *Continue*

Continue playing the current game.

#### *Restart*

Restarts your descent from the beginning of the track.

#### *Return to track*

If you happen to explore the terrain or jump over the fences, and can not find your way back to the track, choose Return to track to get back on your trail.

#### *Return to menu*

Return to game menu

#### *Retire race*

Retire from current championship or one event exhibition event.

If you would like to continue to play the game, you can also press ESC key again to exit the menu.

## *In Game Menu*

### *Camera views during game play*

During the game play you have a choice of four (4) different views to choose from. The selection of different views is as follows:

- First person type view
- Behind the player (close)
- Behind the player (medium)
- Behind the player (far)

You can change the camera view by pressing the following function keys:

- F1 changes the view to the previous camera view
- F2 changes the view to the next camera view

## *Guide rider*

You have a possibility to have a guide rider to show an example in practice mode, or in arcade mode.

The purpose of the guide rider is that it gives you an example demonstration of how to play the game and an example of one way of finishing the selected track. You can turn the guide rider on and off from the menu you select to practice a desired track or event.

---

## *Tracks*

The nine tracks in Supreme Snowboarding are located in three different environments.

The environments are Alpine, Forest and Village. The tracks are graded as Easy, Medium or Hard.

### *Alpine*

Harsh steep slopes containing huge snow formations, icy caves and deadly sharp rocks. This environment has it all to test the rider's skills to the max. In addition to having difficult and twisting tracks, the riding surfaces vary between all possible surface types.

### *Forest*

In the forest environment you ride through narrow forest paths, along railroad tracks and icy riverbeds. Beautiful alpine forest and river scenery gives this environment a more relaxed look compared than the others.

### *Village*

At Ski Resort you have well crafted slopes even for advanced riders. You need not follow only the regular routes.

### *Riding surfaces*

The tracks have several types of riding surfaces that all affect the board handling and riding speed differently.

**Normal snow** - best handling, high riding speed

**Powder snow** - medium handling, medium riding speed

Ice - poor handling, highest riding speed

Rock - worst handling, lowest riding speed

### *Weather and lighting conditions*

The tracks in Supreme Snowboarding are played in variable conditions.

Weather and lighting conditions in Track selection menu.

While selecting the track in all modes except Championship mode, you have the possibility to select environment settings of your preference. You can select whether you would like to hit the slope in day, sunset, night or cloudy settings.

---

### *Characters*

---

Characters are using clothes from Nidecker, Bonfire and Rossignol (Winter 99/2000 collections).

#### *AKIKO KIROSANA*

It seems that the Japanese attitude towards hard work in a high-tech society has not been adopted in the growing snowboarding sub-culture. The stressful society has led to a situation in which snowboarding has provided a way out of the rat race. However, Japanese riders also know how to rip, they are light, smart and have dashing technical skills. Akiko is no exception. In any terrain and in any

weather condition she pulls off more technical tricks than the others, and always without haste.

#### *ULRIKA RENQVIST*

When she first started travelling she had no money, sleeping in bus stations - doing all the stuff that a newcomer to snowboarding does. The only thing she had was her devotion to becoming a professional snowboarder. Nowadays Ulrika is living out her dream; she truly lives to ride.

Ulrika is a very skilled snowboarder, especially in her favourite terrain backcountry. Carving down steep walls and doing clean spins from big drops. Among the few true extreme riders, Ulrika is one of the best.

#### *KEITH GLINT*

Being a bro but not a pro, Keith is fulfilling his dream of being a lifestyle snowboarder. Even though he had the skills needed to become a professional, he never wanted to be one. "Ride to live, do not live to ride", as he says. Being a genuine free rider, hardly ever missing a day in the slopes, he can rip in any terrain with an insane speed, pipe or powder - you name it. And remember, size does matter.

#### *VINCENT RENO*

Having a background of a professional gymnast, Vincent had no problems in adopting the skills needed in the world of snowboarding. Although Vincent took the training methods from his previous sport, he is a training maniac.

Whether it is trying new tricks in the half pipe or gaining more power by lifting weights, he does it with an enthusiasm never seen before in the snowboarding world. Whether because of the weight lifting or just the gymnastic background, Vincent has an amazing take-off force that he uses magnificently, especially in the half pipe.

#### *MIKE KOONTZ*

Another product of the North American talent pool, Mike is cool and mellow, and a sick snowboarder. He is also a sick skateboarder, bringing these two boarding genres together, by bringing the skateboarding style to the slopes; He is one the future megastars of snowboarding. Whether it is jibbing in the street, or throwing big airs in the half pipe, Mike does it all. However, because Mike is so young, he doesn't have the same muscular strength as the grown-up professional snowboarders.

#### *KARL UNG*

Karl used to be a surfer, but when he heard about snowboarding, he sold his surfboard and moved to the mountains in the early 80's. Karl has been in snowboarding since the beginning. He has witnessed the development of snowboarding, from being a small underground sport to a recognized Olympic event. With over a decade of

snowboarding under his belt, Karl has become a very experienced rider. So whether it is jibbing in the park or riding steep walls, he can do it all.

---

### *Selection of boards*

---

Usually snowboards for soft bindings are divided into 2 categories, freestyle and freeride boards. The situation is the same in Supreme Snowboarding.

#### *Freestyle*

Freestyle boards are light, flexible and responsive for the most technical tricks that can be imagined. Boards are short, sometimes twin tip, resulting in easier control in switch and fakie tricks. The side cut radius of the freestyle boards is wider than freeride boards in order to achieve good edge-to-edge quickness.

#### *Freeride*

Freeride boards are so called all-around boards in snowboarding, whether it is for pipe, park or powder, they suit them all. Freeride boards are stiffer, longer than freestyle boards and always directional meaning that these boards are not the first choice of the park maniacs. The capabilities of the freeride boards are best seen at high-speed carving down a hill while dropping big cliffs on the way down.

Depending on your progression and your ability, different boards will become available to you.

Three parameters characterize these boards:

#### *Speed*

You can increase your speed by selecting a board, which has more speed ability.

#### *Turning*

Your edge to edge quickness gets better, when your board has more turning ability.

#### *Flexibility*

The board is easier to control, when your board has more flexibility.

BRAND	MODEL	SIZE(cm)	TYPE	SPEED	TURNING	FLEXIBILITY
Original Sin	"Twister"	149	Freestyle	**	**	*****
Salomon	"D franck"	154	Freestyle	***	**	****
Rossignol	"Pro"	156	Freestyle	****	*	****
Nidecker	"Babs"	159	Freestyle / Freeride	****	***	***
Rossignol	"Stylus"	162	Freestyle / Freeride	****	**	**
Asnowboard	"Feline"	150	Freestyle / Freeride	****	**	***
Nidecker	"Summit"	162	Freeride	*****	**	**
Arbor	"D62 KOA"	162	Freeride	****	***	*
Salomon	"FRS"	165	Freeride	*****	**	**
Asnowboard	"Axel Pauporté"	156	Freestyle / Freeride	**	**	****

## Performing tricks

When preparing for the jump or while in the air, you can perform a wide variety of different tricks.

There are four different aerials:

- Straight air
- Flip
- Spin
- Combination of flips and spins

### *Straight Airs*

Straight air is a trick in which the character does not rotate in any direction and performs different grabs while in the air.

### *Flip*

Flip is trick in which the character rotates

around a vertical axis. You can also perform all the basic grabs while in the move.

### *Spin*

Spin is a trick in which the character rotates around an horizontal axis. You can also perform all the basic grabs while in the move.

Then, you can realize these tricks and different grabs as following:

### *Combination of Flips and Spins*

A manoeuvre in which the character rotates along horizontal and vertical axes.

### *Preparation*

Push [CTRL] button ( or joystick button) to gain the maximum take-off power

While pushing the control button, start gaining rotational energy by pressing the arrow buttons in the required direction.. Release the control button to jump. When the button is released the arrow buttons can be released as well.

See here after "ROTATION CONTROLS"

*In the air*

Grab the board by pressing the required grab combination.

See here after "GRAB TABLE"

*Landing*

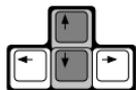
Push the control button to end the grab and the rotation.

Adjust the position of the character by pressing the arrow buttons

NOTE! The character will automatically stop grabbing and spinning before landing if the control button is not pushed

## ROTATION CONTROLS

*Front - Flip*



*Back - Flip*

*Spinning direction*



*Spinning direction*

Rotation means a trick in which the character rotates along the x or y axis or both of the axes, and grabs the board while in the air.

## GRAB TABLE



*Mute*

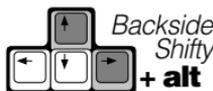


*Japan*

**+ alt**



*Slob*



*Backside Shifty*

**+ alt**



*Nosegrab*



*Nosebone*

**+ alt**

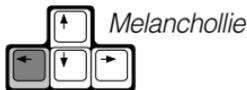


*Method*

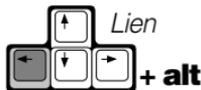


*Fronyside Shifty*

**+ alt**



*Melanchollie*



*Lien*

**+ alt**



*Stalefish*



*Roastbeef*

**+ alt**



*Tailgrab*



*Stiffy*

**+ alt**



*Indy*



*candle*

**+ alt**

## Trick scoring

When participating in events like half-pipe and Air, your performance is judged and scored according to your successful execution of different tricks.

### *Point scoring in general*

Riding in a half pipe or in an Air competition requires a certain riding philosophy in real life. The idea behind the philosophy is that the routine selected by the rider should make use of the optimum lines possible for the manoeuvres in the routine, to achieve the highest tally points possible in the competition. Thus the most technically difficult tricks have to be performed as high as possible, meaning that certain risks have to be taken during the routine.

### *Point scoring in*

#### *Supreme Snowboarding*

The philosophy from real life competitive snowboarding has been adapted to the Supreme Snowboarding point scoring system. The main idea is that the most difficult tricks have to be performed as high as possible to achieve the highest points, which means a balance between technically challenging tricks and the amplitude of the tricks performed.

### *Point scoring in the half pipe*

In half pipe the point scoring has been divided into four categories. For each of

these categories the scale of the points is from 0 and 10. The categories are technical merit, non-rotation, rotation and amplitude. To achieve the highest points in Supreme Snowboarding various difficult tricks have to be performed in both categories; non-rotation and rotation.

### *Definitions of the categories*

#### *Non-rotation*

- A motion category, which contains 3 different trick families where the rotation around any axis is no more than 180 degrees.

#### *Rotation*

- A motion category, which contains 3 different trick families where the rotation around any axis is more than 180 degrees.

#### *Amplitude*

- The overall consistency of height within each manoeuvre.

#### *Technical merit*

- the overall appearance of the routine

### *The point scoring in the Air competition*

In the ramp competition the point scoring has been divided into two sections, which are amplitude and technical merit. Definitions for the categories are the same as in the half pipe judging system.



## Inhaltsverzeichnis

---

<i>Einleitung</i> . . . . .	39
<i>Installation von Supreme Snowboarding</i> . . .	39
<i>Los geht's auf die Piste! Schnellstart</i> . .	40
<i>Menüs</i> . . . . .	41
<i>Steuertasten</i> . . . . .	45
<i>Piste</i> . . . . .	47
<i>Snowboarder</i> . . . . .	48
<i>Auswahl des Boards</i> . . . . .	49
<i>Tricks ausführen</i> . . . . .	51
<i>Bewertung der Tricks</i> . . . . .	53
<i>Hotline</i> . . . . .	54

## Einleitung

Circa 1,5 Millionen Boards werden pro Jahr weltweit verkauft, Millionen Menschen betreiben Snowboarding. Innerhalb weniger Jahre ist Snowboarding das Aushängeschild einer neuen Generation "alternativer Sportarten" geworden. Snowboarding, das vor wenigen Jahren noch als eine Randsportart angesehen wurde, hat sich seitdem ein breites Publikum erobert. Die Entwicklung von Ausrüstung und Technik half der Sportart, sich weiterzuentwickeln, und gab den Sportlern die Möglichkeit, die vielen Anwendungsmöglichkeiten, die sich in den Bergen bieten, zu nutzen.

Snowboarding ist nicht nur einfach eine Sportart, sondern eine Einstellungssache und für Puristen ein richtiger Lebensstil. Snowboarding ist die Suche nach Freiheit und unbekanntem Gefühlen. Snowboarding ist eine Kultur, die ihre eigene Sprache und Fashion, ihre musikalische und künstlerische Persönlichkeit hat. Snowboarding ist eine Art, sich mit Hilfe von Luft, Geschwindigkeit und Stil auszudrücken.

SUPREME SNOWBOARDING hat sich zum Ziel gesetzt, Sie all das entdecken bzw. wiederentdecken zu lassen, was Snowboarding zu einem unvergeßlichen Erlebnis macht.

Betreten Sie diese spannende Welt, und bereiten Sie sich auf umwerfende Sensationen vor, wie Sie sie nie zuvor in einem Videospiel erlebt haben.

## Installation von Supreme Snowboarding

### *Minimale und empfohlene Konfiguration*

- Windows® 98/Me/2000/XP
- Pentium II, 233 Mhz, 64 MB RAM
- Video:3D-Karte oder besser. 8MB RAM
- DirectX kompatible Soundkarte
- DirectX requested
  
- Mehrspielermodus: bis zu 8 Spieler für TCP/ IP Netzwerk

Aufgrund von Unterschieden bei den PC-Konfigurationen haben wir einige Optionen zur Abstimmung der Leistung des Spiels hinzugefügt. Wenn das Spiel nicht Ihren Vorstellungen entsprechend läuft, können Sie folgende Maßnahmen versuchen:

- Wählen Sie im Menü Optionen unter Graphikoptionen eine geringere Bildschirmauflösung. Bei Einsatz von 3D-Karten ist 640x480 eine gute Auflösung. Wenn Sie einen Software-Renderer verwenden, sollten Sie mit 320x240 beginnen.
- Wählen Sie im Menü Optionen unter Graphikoptionen die geringste Strukturauflösung.
- Wählen Sie im Menü Optionen unter Graphikoptionen die niedrigste Detailebene.

Ist die Leistung nach all diesen Maßnahmen nicht zufriedenstellend, vergewissern Sie sich, daß Sie über die neueste Version von DirectX und die neuesten Treiber für Ihre Hardware verfügen. Beachten Sie, daß einige Hardware-Hersteller ihre Treiber sehr häufig aktualisieren und manchmal durch die Aktualisierung von Treibern erhebliche Leistungsverbesserungen erzielt werden. Im Startmenü dieses Spiels finden Sie Links zu den www-Seiten der größten Herstellerfirmen.

### *Automatische Installation*

1. Legen Sie die Supreme Snowboarding-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Warten Sie 20 Sekunden, bis die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm erscheinen.
2. Befolgen Sie die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

### *Manuelle Installation*

Startet die Installation nicht automatisch, befolgen Sie die folgenden Schritte zur manuellen Installation von Supreme Snowboarding:

1. Klicken Sie auf der Arbeitsfläche das Symbol Arbeitsplatz an.
2. Suchen Sie Ihr CD-ROM Laufwerk (z. B. Laufwerk d:), und öffnen Sie dessen Inhalt durch einen Doppelklick auf das Laufwerksymbol.
3. Suchen Sie die Datei SETUP.EXE, und doppelklicken Sie auf die Datei, um das Installationsprogramm zu starten.
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

### *Auswahl des Wiedergabegeräts vor Spielstart*

Jedesmal, wenn Sie das Spiel starten, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie das Wiedergabegerät auswählen können.

Falls Sie eine 3D-Graphikkarte in Ihrem Computer installiert haben.

Der empfohlene Standardwert ist das DirectX Hardware-Wiedergabegerät. Weitere Optionen sind Glide-Wiedergabe für Voodoo Graphikkarten und OpenGL für kompatible Graphikkarten.

**HINWEIS!** Verwenden Sie die Optionen Glide und OpenGL nur, wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer über die richtigen Treiber verfügt. Wenn Sie ein inkompatibles Wiedergabegerät wählen, wird das Spiel nicht laufen und Ihr Computer stürzt eventuell ab.

Falls Sie keine 3D Graphikkarte installiert haben, können Sie nur die Software-Wiedergabe wählen.

### *Los geht's auf die Piste! Schnellstart.*

---

Möchten Sie sofort auf Ihr Board steigen?

1. Starten Sie Supreme Snowboarding.
2. Klicken Sie auf OK, wenn Sie ein Wiedergabegerät gewählt haben. Standardmäßig ist das Wiedergabegerät DirectX definiert. Wenn Sie keine 3D-Karte besitzen, wählen Sie statt dessen Software.

3. Klicken Sie im Hauptmenü auf Arcade.
4. Wählen Sie den Spieltyp Rennen mit 1 Spieler, Zeitrennen, Half Pipe oder Air.
5. Wählen Sie Piste, Snowboarder und Ausrüstung.
6. Beginnen Sie das Spiel!

---

## Menüs

---

### *Benutzermenüs*

#### *Hauptmenü*

Eine kurze Beschreibung des Hauptmenüs:

#### *Arcade*

Sie können die gewünschte Disziplin wählen und sie im Arcade-Modus spielen.

#### *Meisterschaft*

Beginnen Sie Ihre Karriere als Newcomer auf dem Board, und werden Sie auf den Pisten zum Profi.

#### *Großereignis*

Geben Sie Half Pipe- oder Air-Wettbewerb ein, und werden Sie Champion in diesen schwierigen technischen Disziplinen.

#### *Üben*

Hier können Sie üben, um Ihre Chancen zu verbessern!

#### *Mehrere Spieler*

Geben Sie ein Rennen mit mehreren Teilnehmern ein.

#### *Bestenliste*

Die besten Snowboarder der Berge.

#### *Optionen*

Stellen Sie Ihre Spieloptionen ein.

#### *Beenden*

Beenden Sie das Spiel.

### *Arcade-Menü*

Arcade-Modus bedeutet sofort schnelle Action. Das Arcade-Menü enthält folgende Spiel-Modi:

#### *Arcade-Rennen*

Beim Arcade-Rennen gehen Sie mit 5 anderen erfahrenen Snowboardern auf die Piste. Natürlich ist es Ihr Ziel, das Rennen zu gewinnen. Zuerst stehen Ihnen 6 Pisten, jede mit einer anderen Umgebung, zur Auswahl. Wenn Sie beim Spielen im Meisterschaftsmodus Fortschritte machen, vergrößert sich Ihre Pistenauswahl im Arcade-Modus.

*Siehe nachfolgend "PISTE".*

#### *Zeit-Rennen*

Dieser Spielmodus ist für Perfektionisten gedacht, die die Mittel und Wege zur schnellstmöglichen Bewältigung der Piste erforschen möchten. Sie sind alleine auf der Piste, und niemand stört Sie bei Ihrem Versuch, die bestmögliche Zeit zu erzielen. In diesem Modus können Sie trainieren, um zu Perfektion zu gelangen, und dann den anderen im Rennmodus Ihre Fähigkeiten beweisen. Hier stehen Ihnen dieselben Pisten wie im Rennmodus zur Verfügung.

#### *Half Pipe*

Bei Half Pipe besteht Ihr Ziel darin, vor dem Ende der Pipe so viele und so schwierige Tricks wie möglich zu zeigen.

## Air

Bei Air können Sie Ihr Snowboarding-Talent vor einer begeisterten Zuschauermenge zeigen. Die Punkte werden nach jedem Sprung gegeben.

### TOP 5 Rennen

Im Arcade-Modus Zeit-Rennen können Sie sich im TOP 5 Rennengegen an den besten Fahrten messen.

Die Highscore-Fahrten, die Sie hier finden, wurden von Ihren computergesteuerten Gegnern gefahren (Sie können bis zu fünf auswählen).

Wenn Sie einen von Ihnen schlagen, können Sie seinen Platz einnehmen und ein TOP 5 Fahrer werden. Wenn Sie wollen, können Sie dann sogar gegen sich selbst antreten.

### Meisterschaftsmenü

Oberstes Ziel ist natürlich, der Beste auf der Piste zu werden. Sie müssen schon einige Street-creds haben, um sich im Ort zeigen zu können. So können Sie welche gewinnen: Im Meisterschaftsmodus gibt es 3 Clubs. Jeder Club hat 12 Snowboarder, und Ihr Ziel besteht darin, sich unter den 3 Besten zu platzieren. Haben Sie dies geschafft, steigen Sie in den nächsten Club auf. Ihre Platzierung im Club hängt von den erreichten Punkten ab, die nach 3 Rennen errechnet werden. Jedes Rennen findet auf einer anderen Piste, in einer anderen Umgebung statt. Die Teilnehmer starten in der Reihenfolge ihrer in der Qualifikation

erzielten Ergebnisse. Sie können eine von 3 verschiedenen Qualifikationsmethoden auswählen oder die Qualifikation auslassen, wodurch Sie als letzter an den Start gehen. *Siehe auch "PISTE"*.

Nach 3 Rennen steigen die 3 BESTEN in den nächsthöheren Club auf. Die Snowboarder auf den Plätzen 4 bis 7 bleiben im bisherigen Club, die auf den Plätzen 8 bis 10 steigen in den nächstniedrigeren Club ab. Es ist nicht möglich aus dem am niedrigsten platzierten Club abzustiegen. Jeder Club besitzt andere Pisten und andere Umgebungen. Je nach Platzierung des Clubs, verfügt man auch über mehr Optionen und bessere Qualität hinsichtlich Ausrüstung und Pisten (das gleiche gilt für die Stimmung).

Im Arcade-Modus dürfen Sie die Pisten der höherplatzierten Clubs befahren. Es lohnt sich wirklich, der Beste auf der Piste zu werden!

### Großereignis-Menü

Bei einem Großereignis können Sie an einem der Half Pipe- und Air-Wettbewerbe teilnehmen. Zum Starten müssen Sie entweder Half Pipe- oder Air-Wettbewerb wählen. Im Spielmodus Großereignis gibt es 3 Clubs. Ihr Ziel ist es, in der gewählten Disziplin ein Champion zu werden. Haben Sie das erreicht, steigen Sie in den nächsthöheren Club auf. Wirklich Ehrgeizige versuchen Champion des dritten Clubs zu werden. Ihre Platzierung im Club hängt von Ihrer Punktzahl ab.

*Siehe "BEWERTUNG DER TRICKS"*.

Die Gesamtpunktzahl wird nach 3 Runden jedes Half Pipe- oder Air-Wettbewerbs berechnet.

Nach der Auswahl von Half Pipe oder Air müssen Sie den Snowboarder aufstellen und das Board für diesen Wettbewerb auswählen. Haben Sie Ihren Snowboarder schon aufgestellt und abgespeichert, können Sie Ihren Wettbewerb mit diesem Snowboarder fortsetzen. Zwischen den einzelnen Spielrunden steht Ihnen ein Auswahlbildschirm mit folgenden Wahlmöglichkeiten zur Verfügung.

### *Üben*

Üben Sie die nächste Half Pipe- oder Air-Vorstellung.

### *Vorstellung*

Geben Sie die nächste Runde des Half Pipe- oder Air-Wettbewerbs ein.

### *Board wählen*

Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines von verschiedenen Boards.

### *Laden/Speichern/Verlassen*

#### *• Fortsetzen*

Den aktuellen Wettbewerb fortsetzen

#### *• Laden*

Sie können einen gespeicherten Snowboarder laden und den aktuellen durch ihn ersetzen

#### *• Speicher*

Speichern Sie den gerade eingesetzten Snowboarder. Sie müssen Ihren Snowboarder stets speichern, wenn Sie den aktuellen Status des gerade verwendeten Snowboarders speichern wollen

#### *• Beenden*

Zurückkehren ins Hauptmenü.

## *Menü Üben*

Im Spielmodus Üben erlernen Sie die Grundlagen von Supreme Snowboarding auf einer speziellen Übungspiste. Sie lernen, wie Sie Ihren Snowboarder steuern können und haben die Möglichkeit, sogar einige Sprünge und Tricks auszuprobieren.

## *Menü Mehrere Spieler*

### *Netzwerkrennen*

Sie können Rennen mit bis zu 8 Spielern (Sie inbegriffen) durchführen. Der Spielersteller wählt die Piste aus und startet das Spiel, nachdem alle Teilnehmer zugeschaltet sind. Die Ergebnisse werden angezeigt, wenn alle Teilnehmer das Rennen beendet haben.

So erstellt man ein Netzwerkrennen:

1. Wählen Sie im Menü Mehrere Spieler / Netzwerkrennen die Option "Server starten".
2. Starten Sie ein neues Netzwerkspiel, und wählen Sie den Server.

3. Wählen Sie Name, Snowboarder, Board und Piste.
4. Warten Sie, bis sich andere Spieler zuschalten. (Die Namen der zugeschalteten Teilnehmer erscheinen auf dem Bildschirm.)
5. Wenn alle Spieler zugeschaltet sind, starten Sie das Spiel.

So schaltet man sich zu einem Netzwerkrennen zu:

1. Wählen Sie im Menü Mehrere Spieler / Netzwerkrennen die Option "Zuschalten zum Netzwerkrennen".
2. Wählen Sie das Spiel, an dem Sie teilnehmen möchten.
3. Wählen Sie Name, Snowboarder und Board. *Sie können 2 Charaktere nicht den selben Namen geben*
4. Warten Sie, bis der Spielersteller das Spiel startet.

### *Menü Bestenliste*

Hier können Sie die auf jeder Piste gefahrenen Bestzeiten einsehen. Prüfen Sie, ob Sie der Beste auf der Piste sind oder ein schnell aufsteigender Star inmitten der anderen Snowboarder.

### *Menü Optionen*

Graphikoptionen

Hier können Sie zur Verbesserung der Leistung Ihres Computers die folgenden Einstellungen ändern:

### *Bildschirmauflösung*

Ändern Sie die Bildschirmauflösung

### *Detailebene*

Ändern Sie die Detailebene (hoch, mittel, niedrig).

### *Strukturauflösung*

Ändern Sie die Strukturauflösung (sehr hoch, hoch, standardmäßig, niedrig).

Aufgrund von Unterschieden bei den PC-Konfigurationen haben wir einige Optionen zur Abstimmung der Leistung des Spiels hinzugefügt. Wenn das Spiel nicht Ihren Vorstellungen entsprechend läuft, können Sie folgende Maßnahmen versuchen:

- Wählen Sie im Menü Optionen unter Graphikoptionen eine geringere Bildschirmauflösung. Beim Einsatz von 3D-Karten ist 640x480 eine gute Auflösung, wenn Sie einen Software-Renderer verwenden, sollten Sie mit 320x240 beginnen.

- Wählen Sie im Menü Optionen unter Graphikoptionen die geringste Strukturauflösung.

- Wählen Sie im Menü Optionen unter Graphikoptionen die niedrigste Detailebene.

Ist die Leistung nach all diesen Maßnahmen nicht zufriedenstellend, vergewissern Sie sich, daß Sie über die neueste Version von DirectX und die neuesten Treiber für Ihre Hardware verfügen. Beachten Sie, daß

einige Hardware-Hersteller ihre Treiber sehr häufig aktualisieren und manchmal durch die Aktualisierung von Treibern erhebliche Leistungsverbesserungen erzielt werden. Im Startmenü dieses Spiels finden Sie Links zu den www-Seiten der größten Herstellerfirmen.

#### *Sound-Optionen*

Von hier aus steuern Sie die Lautstärke von Musik und Soundeffekten. Sie können auch die Frequenzmischung steuern, um die Leistung Ihres Computers zu optimieren.

#### *Steuroptionen*

Hier können Sie das Steuergerät auswählen und entsprechend Ihrer Spielart konfigurieren.

---

## *Steuertasten*

---

### *Standardeinstellungen der Tastatur*

#### *[PFEIL LINKS]*

Nach links.

#### *[PFEIL RECHTS]*

Nach rechts.

#### *[PFEIL OBEN]*

Diese Taste gedrückt halten, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

#### *[UMSCHALTTASTE]*

Scharf wenden. Verringert die Geschwindigkeit.

#### *[UMSCHALTTASTE] + [PFEIL LINKS] / [PFEIL RECHTS] / [PFEIL OBEN] / [PFEIL UNTEN]*

Während sich Ihr Snowboarder in der Luft befindet, können Sie ihre Position bei gedrückter Umschalttaste über die Pfeil-Tasten steuern. Die korrekte Position ist besonders bei der Landung sehr wichtig.

#### *[STRG]*

Springen. Drücken Sie die [STRG]-Taste, um den Sprung vorzubereiten, und lassen Sie sie los, wenn der Sprung ausgeführt werden soll. Der Snowboarder springt, sobald die [STRG]-Taste losgelassen wird, nicht schon beim Drücken der Taste. Wenn die [STRG]-Taste gedrückt gehalten wird, steigt die Sprungenergie an. Je länger Sie die [STRG]-Taste gedrückt halten, desto weiter wird der Sprung. Während Sie die [STRG]-Taste gedrückt halten, kann der Snowboarder keine scharfen Wendungen vollführen.

#### *[ALT]*

Tricks: Der Snowboarder kann in der Luft Tricks vollführen, wenn [ALT] zusammen mit anderen Tasten verwendet wird. Siehe nachfolgend die Tabelle Tricks.

#### *Zusatztasten*

#### *[ESC] oder [RÜCKTASTE]*

Drücken von ESC während des Spiels:

So kommen Sie ins Spielmenü für weitere Optionen. Die Taste hat gleichzeitig Pausenfunktion.

[F1]

Wechselt (während des Spiels) zur letzten der 4 verschiedenen verfügbaren Kameraeinstellungen.

[F2]

Wechselt (während des Spiels) zur nächsten der 4 verschiedenen verfügbaren Kameraeinstellungen.

[+] und [-]

Replaygeschwindigkeit erhöhen oder verlangsamen.

Joystick

Taste 1:

Springen

Taste 2:

Trick (Alt)-Taste

*Um herauszufinden, wie man Tricks ausführt, siehe Tabelle Tricks.*

*Menü im Spiel /  
Spiel-Interface*

*Menü Im Spiel*

Wenn Sie die ESC-Taste während des Spiels drücken, haben Sie folgende Optionen zur Auswahl. Die Anzahl der Optionen kann in den verschiedenen Spielmodi variieren.

*Weiter:*

Fortsetzen des aktuellen Spiels.

*Neustart:*

Startet Ihre Abfahrt neu vom Anfang der Piste an.

*Zurück auf die Piste:*

Wenn Sie sich auf Erkundungsfahrt begeben oder über Zäune springen und dann Ihren Weg diese Option nicht finden, bringt Sie diese Option wieder zurück.

*Zurück zum Menü:*

Bringt Sie zum Spielmenü zurück.

*Rennen aufgeben:*

Hiermit ziehen Sie sich aus der aktuellen Meisterschaft oder dem Großereignis zurück. Wenn Sie das Spiel fortsetzen möchten, können Sie auch nochmals die ESC-Taste drücken, um das Menü zu verlassen.

*Kameraeinstellungen während des Spiels*

Während des Spiels können Sie zwischen 4 verschiedenen Einstellungen wählen. Folgende Einstellungen sind verfügbar:

- Sicht der Spielfigur
- Hinter der Spielfigur (nahe)
- Hinter der Spielfigur (mittel)
- Hinter der Spielfigur (fern)

Sie können die Kameraeinstellung durch das Drücken folgender Funktionstasten ändern:

- F1 wechselt auf die letzte Kameraeinstellung
- F2 wechselt auf die nächste Kameraeinstellung

## *Snowboardlehrer*

Im Practice- und im Arcade-Modus gibt es jeweils einen Trainer. Zweck des Snowboardlehrers ist es, Ihnen zu demonstrieren, wie man das Spiel spielt und Ihnen eine Abfahrtsmöglichkeit für die gewählte Piste zu zeigen. In dem Menü, in dem Sie das Üben einer gewünschten Piste oder eines Events gewählt haben, können Sie den Snowboardlehrer ein- und ausschalten.

---

## *Piste*

Die neun Pisten in Supreme Snowboarding befinden sich in drei verschiedenen Umgebungen. Dabei handelt es sich um Gebirge, Wald und Dorf. Die Pisten sind in Einfach, Mittel und Schwer eingeteilt.

## *Gebirge*

Rauhe, steile Pisten mit gewaltigen Schneeformationen, eisigen Höhlen und tödlich scharfen Felsen. Diese Umgebung verlangt dem Snowboarder alles ab. Die Pisten sind nicht nur schwierig und gewunden, sondern weisen auch noch die verschiedensten Bodenbeschaffenheiten auf.

## *Wald*

In der Umgebung Wald surfen Sie über schmale Waldpfade sowie entlang von Eisenbahnstrecken und vereisten

Flußbetten. Malerische Gebirgswälder und Flußläufe geben dieser Umgebung einen erholsameren Anstrich als den anderen.

## *Dorf*

In Skirt gibt es wunderbare Hänge, auch für erfahrene Snowboarder. Sie müssen sich nicht an die vorgeschriebene Strecke halten, sondern können auch durch die Straßen und über die Dächer eines Gebirgsdorfs surfen.

## *Boarding-Oberflächen*

Die Strecken verfügen über mehrere Boarding-Oberflächen, die alle eine verschiedene Handhabung des Boards und eine andere Geschwindigkeit erfordern.

**Normaler Schnee** - beste Handhabung, hohe Fahrgeschwindigkeit

**Pulverschnee** - mittlere Handhabung, mittlere Fahrgeschwindigkeit

**Eis** - schlechte Handhabung, höchste Fahrgeschwindigkeit

**Fels** - schlechteste Handhabung, niedrigste Fahrgeschwindigkeit

## *Wetter- und Lichtbedingungen*

Die Pisten in Supreme Snowboarding werden unter wechselnden Bedingungen befahren.

Wetter- und Lichtbedingungen im Menü  
Pistenauswahl

Wenn Sie die Piste auswählen, haben Sie in allen Modi, außer im Modus Meisterschaft, die Möglichkeit, die Umgebungsbedingungen selbst einzustellen. Sie können wählen, ob Sie bei Tag, Sonnenuntergang, Nacht oder Bewölkung losfahren.

---

## *Snowboarder*

---

Die Snowboarder sind mit den Kleidern von Nidecker, Bonfire und Rossignol ausgestattet (Winterkollektionen 99/2000).

### *AKIKO KIROSANA*

Anscheinend hat die japanische Vorstellung über harte Arbeit in unserer High-Tech-Gesellschaft keinerlei Einfluß auf die wachsende Subkultur des Snowboardings. In der streßgeplagten Gesellschaft scheint Snowboarding einen Ausweg aus dem erbarmungslosen Konkurrenzkampf zu bieten. Wie dem auch sei, japanische Snowboarder sind u.a. für ihre Schnelligkeit bekannt. Sie sind behende, smart und haben beeindruckende technische Fähigkeiten. Akiko ist da keine Ausnahme.

Auf jedem Terrain führt sie fast alle technischen Tricks besser aus als die meisten von uns, und das immer ohne jegliche Eile.

### *ULRIKA RENQVIST*

Als sie am Anfang auf Reisen ging, hatte sie kein Geld, übernachtete an Bushaltestellen und machte eben all das, was Newcomer im Snowboarding so machen. Das einzige was sie hatte, war der innige Wunsch, eine professionelle Snowboarderin zu werden. Inzwischen lebt Ulrika diesen Traum in vollen Zügen aus.

Sie ist eine sehr talentierte Snowboarderin, ganz besonders auf ihrem Lieblingsterrain. Sie liebt es, Steilwände hinunterzusausen und exakte Spins aus großer Höhe zu vollbringen. Unter den wenigen echten Extremsnowboarderinnen ist Ulrika eine der Besten.

### *KEITH GLINT*

Keith hat sich seinen Lebenstraum erfüllt: Snowboarding ist für ihn ein ganz persönlicher Lebensstil. Obwohl er das Zeug zu einem Profi hat, wollte er nie einer werden. Sein Motto lautet: "Surfen, um zu leben", und nicht: "Leben, um zu surfen".

Er ist ein echter Freerider, steht jeden Tag auf dem Board, ist auf allen Terrains zu Hause, und das in einer unglaublichen Geschwindigkeit. Egal ob Pipe oder Pulverschnee, Sie haben die Wahl. Und denken Sie daran: Auch die Größe ist wichtig.

### VINCENT RENO

Als ehemaligem Profi-Turner fiel es Vincent nicht schwer, das nötige Geschick für das Snowboarding zu entwickeln. Er übernahm die Trainingsmethoden aus seiner früheren Sportart und übte wie ein Besessener. Egal ob es sich dabei um das Probieren neuer Tricks in der Half Pipe handelt oder um Krafttraining durch Gewichtheben, er geht es mit einer in der Snowboarding-Szene einmaligen Begeisterung an. Vielleicht kommt ihm hier seine Vergangenheit als Turner zu Gute, auf jeden Fall hat Vincent eine unglaubliche Sprungkraft, die er ganz großartig zu nutzen versteht, vor allem in der Half Pipe.

### MIKE KOONTZ

Mike, ein weiteres Produkt aus der nordamerikanischen Talentschmiede, ist cool, ziemlich reif für sein Alter und vor allem ein echter Snowboardfanatiker. Außerdem ist er auch ein begeisterter Skateboarder und vereint diese beiden Sportarten, indem er den Skateboard-Stil auf die Pisten bringt. Er ist einer der zukünftigen Superstars auf dem Snowboard. Ganz gleich, ob er die Straßen entlangjagt oder atemberaubende Sprünge in der Half Pipe vollführt, Mike bringt immer volle Leistung. Aufgrund seines geringen Alters hat Mike jedoch noch nicht die gleiche Muskelkraft wie die ausgereiften Profi-Snowboarder.

### KARL UNG

Ursprünglich war Karl Surfer, als er aber etwas von Snowboarding hörte, verkaufte er sein Surfboard und zog Anfang der achtziger Jahre in die Berge. Karl war beim Snowboarding von Anfang an dabei. Er hat die Entwicklung des Snowboardings mitgemacht und erlebt, wie es von einer unbedeutenden Randsportart zur anerkannten olympischen Disziplin aufstieg. Mit über zehn Jahren Praxis ist Karl zu einem sehr erfahrenen Snowboarder geworden. Ganz gleich, ob er mit einer irren Geschwindigkeit durch die Anlage saust oder Steilhänge hinabschießt, er macht immer eine gute Figur.

## Auswahl des Boards

Normalerweise werden Snowboards mit weichen Bindungen in 2 Kategorien eingeteilt, Freestyle- und Freeride-Boards. So ist es auch bei Supreme Snowboarding.

### Freestyle

Freestyle-Boards sind leicht, flexibel und für die meisten vorstellbaren technischen Tricks geeignet. Die Boards sind kurz, manchmal mit Doppelspitze, wodurch die Steuerung bei Wechsel- und Rückwärtsfiguren erleichtert wird.

Der Seitenschnittradius von Freestyle-Boards ist größer als der von Freeride-Boards, um eine gute Wendegeschwindigkeit zu erzielen.

## Freeride

Freeride-Boards sind sogenannte Allround-Boards beim Snowboarding, sie können für Pipe, Park und Pulverschnee eingesetzt werden. Freeride-Boards sind steifer und länger als Freestyle-Boards und richtungsabhängig, weshalb sie von den echten Park-Snowboardern nicht unbedingt

bevorzugt werden. Die Vorzüge der Freeride-Boards kann man am besten in einer Schußfahrt im High-Speed-Carving beim Überspringen von Steilhängen erleben.

Abhängig von Ihrem Können und Ihrer Geschicklichkeit stehen Ihnen verschiedene Boards zur Verfügung. Sie zeichnen sich durch drei Parameter aus:

### Geschwindigkeit:

Sie können Ihre Geschwindigkeit steigern, indem Sie ein Board mit mehr Geschwindigkeitsleistung wählen.

### Wenden:

Ein Board mit besseren Wendeeigenschaften ermöglicht Ihnen eine größere Wendegeschwindigkeit.

### Flexibilität:

Je mehr Flexibilität Ihr Board hat, desto leichter ist es auch zu steuern.

MARKE	MODELL	GRÖSSE (cm)	TYP	GESCHWINDIGKEIT	WENDEN	FLEXIBILITÄT
Original Sin	"Twister"	149	Freestyle	***	**	*****
Salomon	"D Franck"	154	Freestyle	***	**	*****
Rossignol	"Pro"	156	Freestyle	****	*	****
Nidecker	"Babs"	159	Freestyle / Freeride	***	**	***
Rossignol	"Stylus"	162	Freestyle / Freeride	****	**	**
Asnowboard	"Feline"	150	Freestyle / Freeride	****	**	**
Nidecker	"Summit"	162	Freeride	****	**	**
Arbor	"D62 KOA"	162	Freeride	****	**	*
Salomon	"FRS"	165	Freeride	****	**	*
Asnowboard	"Axel Pauporté"	156	Freestyle / Freeride	**	**	****

## Tricks ausführen

Bei der Vorbereitung zum Sprung oder in der Luft können Sie eine Vielzahl verschiedener Tricks ausführen.

Es gibt vier verschiedene Aerials:

- Straight Air
- Flip
- Spin
- Kombination von Flips und Spins

### *Straight Airs*

Der Straight Air ist ein Trick, bei dem der Snowboarder sich nicht dreht und in der Luft verschiedene Grabs ausführt.

### *Flip*

Der Flip ist ein Trick, bei dem der Snowboarder sich um eine vertikale Achse dreht. Sie können in der Bewegung auch alle grundlegenden Grabs durchführen.

### *Spin*

Der Spin ist ein Trick, bei dem der Snowboarder sich um eine horizontale Achse dreht. Sie können in der Bewegung auch alle grundlegenden Grabs durchführen. Sie können diese Tricks und verschiedenen Grabs folgendermaßen ausführen:

### *Kombination von Flips und Spins*

Hierbei dreht sich der Snowboarder um die vertikale und horizontale Achse.

## *Vorbereitung*

Drücken Sie die [STRG]-Taste (oder die Joystick-Taste), um die maximale Absprungenergie zu bekommen. Während Sie diese Steuertaste gedrückt halten, beginnen Sie durch Drücken der Pfeiltasten in die Richtung, in die der Spin ausgeführt werden soll, Rotationsenergie zu sammeln.

Lassen Sie die Taste los, um zu springen.

Danach können die Pfeiltasten ebenfalls losgelassen werden.

*(Siehe nachfolgend "DREHSTEUERUNG")*

### *In der Luft*

Packen Sie das Board durch Drücken der gewünschten Grab-Kombination.

*(Siehe nachfolgend "GRAB-TABELLE")*

### *Landung*

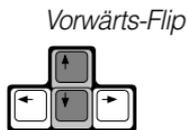
Drücken Sie die Steuertaste, um Grab und Drehung zu beenden.

Richten Sie die Position des Snowboarders durch Drücken der Pfeiltasten erneut aus.

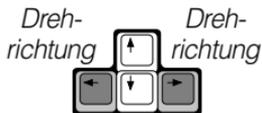
### *Hinweis!*

Die Spielfigur beendet Grab und Drehung automatisch vor der Landung, falls die Steuertaste nicht gedrückt wurde.

## Drehsteuerung

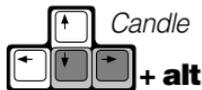
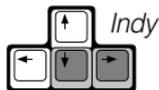
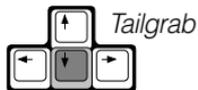
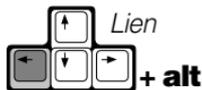
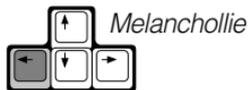
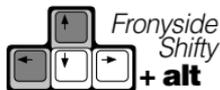
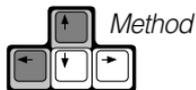
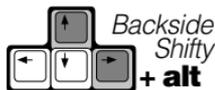
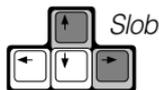
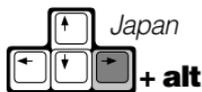


Rückwärts-Flip



Drehung bedeutet, daß ein Trick ausgeführt wird, bei dem der Snowboarder sich entlang der x- oder y- Achse bzw. entlang beider Achsen dreht und in der Luft das Board packt (Grab).

## Grab-Tabelle



## Bewertung der Tricks

Wenn Sie an Half Pipe- und Air-Wettbewerben teilnehmen, wird Ihre Leistung bewertet und entsprechend der erfolgreichen Ausführung verschiedener Tricks bepunktet.

### *Punktbewertung allgemein*

Das Snowboarding bei einem Half Pipe- oder Air-Wettbewerb erfordert, daß der Snowboarder auch im richtigen Leben eine gewisse Snowboarding-Philosophie anwendet. Um die gewählte Routine auszuführen, muß der Snowboarder die Ideallinie zum Manövrieren finden. Ziel ist es, die bestmögliche Punktzahl im Wettbewerb zu erlangen. Selbst die schwierigsten technischen Tricks müssen also so perfekt wie möglich ausgeführt werden, was bedeutet, daß bei der Routine auch gewisse Risiken eingegangen werden müssen .

### *Punktbewertung in Supreme Snowboarding*

Das Punktbewertungssystem von Supreme Snowboarding übernimmt die Prinzipien, die auch in richtigen Wettbewerben angewendet werden. Die Grundidee ist, daß die schwierigsten technischen Tricks so perfekt wie möglich ausgeführt werden müssen, um höchste Punktzahlen zu erlangen. Man muß also ein Gleichgewicht zwischen technischem Schwierigkeitsgrad und perfekter Ausführung der Tricks erlangen.

## *Punktbewertung in der Half Pipe*

In der Half Pipe ist die Punktbewertung in vier Kategorien eingeteilt. Für jede dieser Kategorien existiert eine Punktskala von 0 bis 10. Die Kategorien sind technische Ausführung, Ohne Drehung, Drehung und Höhe. Um in Supreme Snowboarding höchste Punktzahlen zu erreichen, müssen in den beiden Kategorien Ohne Drehung und Drehung verschiedene schwierige Tricks ausgeführt werden.

### *Definition der Kategorien*

#### *Ohne Drehung*

- Eine Bewertungskategorie für die Ausführung, die 3 verschiedene Arten von Tricks enthält, bei denen die Drehung um eine beliebige Achse geschieht, nie aber 180 Grad übersteigt.

#### *Drehung*

- Eine Bewertungskategorie für die Ausführung, die 3 verschiedene Arten von Tricks enthält, bei denen die Drehung um eine beliebige Achse geschieht und 180 Grad übersteigt.

#### *Höhe*

- Allgemeine Bewertung der erreichten Höhe bei der Ausführung eines Tricks.

#### *Technische Ausführung*

Allgemeine Bewertung der Ausführungsqualität der Routine.