

# 1080°

TenEighty™

テン・エイティ スノーボーディング

## 操作一覧表



Nintendo

詳しい操作やゲームの内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

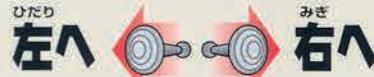
### Zトリガーボタン しゃがむ

走行中に押し続けると、よりスピードに乗れます。また、着地する時に押すと、転倒しにくくなります。

### 3Dスティック

#### ターン

倒した量が多いほど、大きくターンします。



#### ブレーキ

斜面にエッジを立てて、ボードのすべりを止めます。



または

### スタートボタン

#### ポーズ (一時中断)

ポーズしてから、レースをやり直したり、別のコースを選び直したりもできます。

### Rトリガーボタン

#### 180°回転

お押しながら3Dスティックを横に倒すと、すべてている時に180°回転できます。

**スピン系** トリックにも使えます。

### Cボタンユニット

#### 視点変更

### Bボタン

#### トリック

サンディ 3Dスティックと組み合わせることで、いろいろなトリックを出せます(裏面参照)。

### Aボタン

#### ジャンプ

お押し続けた時間により、高く跳ぶことができます。



### 前に押し出す (ボードを)

スタートの時や、止まるくらいまでスピードが落ちた時に使います。



### ジャンプ中

空中で重心移動します。

### 前へ



このような場合  
まえ たお  
は前へ倒します。

## グラブ系トリック

コマンド(キー入力)	トリックの名前	ポイント
B	メランコリー MELANCHOLY	100
B	リーンエア LIEN AIR	100
← + B	メソッド METHOD	200
→ + B	インディー INDY	200
← + B	トゥイーケ TWEAK	300
↑ + B	ノーズグラブ NOSE GRAB	200
↓ + B	テールグラブ TAIL GRAB	200
↖ + B	スティフィー STIFFY	250
↗ + B	ミュートグラブ MUTE GRAB	250
↖ + B	ステイルフィッシュ STALEFISH	250
↗ + B	インディーノーズボーン INDY NOSEBONE	250

※コマンド入力成功後、Bボタンを押し続けば、グラブの姿勢をし続けます。  
この時間が長いほど、少しポイントが増えます。

## スピニ系トリック

コマンド(キー入力)
R + ← (または → )
R + ⌂ (または ⌂ )
R + ⌂ ▶ R + ←
R + ⌂ ▶ R + ⌂ + B
R + ⌂ ▶ R + ⌂ + B ▶ R + ⌂ + B
R + ⌂ ▶ R + ⌂ + B ▶ R + ⌂ + B + Z

## トリック早わかり表

- サンディ 3ロスティックと各ボタンの入力は、ほぼ同時にやってください。
- サンディ 3ロスティックは、どの位置から回し始めてもかまいません。
- ライダーによって、できるトリック、できないトリックがあります。  
詳しくはP23をご覧ください。

Photo: Aaron Sedway



## その他のトリック

コマンド(キー入力)	トリックの名前	ポイント
↖ + B	シフティー SHIFTY	300



Photo: Steve Astephen

トリックの名前	ポイント
ワンエイティ 180 AIR	100
スリーシックスティ 360 AIR	200
ファイブフォーティ 540 AIR	250
セブントゥエンティ 720 AIR	300
ナインハンドレッド 900 AIR	500
テンエイティ 1080 AIR	3000

Nintendo®



# 1080°

TenEighty™

テン・エイティ™ スノーボーディング

取扱説明書

NUS-NTEJ-JPN

# ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「1080°(テン・エイティ) スノーボーディング」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。  
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

## 健康上のご注意



- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをするごとに悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしてテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

## 振動パックを使用される場合



- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラーを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

## 使用上のご注意



- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

## 使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることができますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。

# NINTENDO 64 コントローラについて

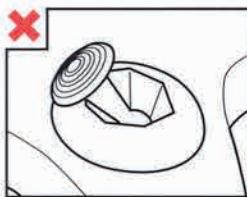
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

## 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

\*NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

\*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



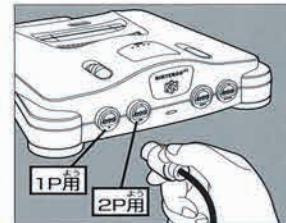
正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。  
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

\*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」またはお買い上げ店にて相談ください。

\*3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

## コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。2人用のゲームモードでも同様に、1P、2P用コントローラをコネクタ1、コネクタ2に接続して使用します。誤って他のコネクタに接続した場合は、一旦本体の電源を切つてから接続し直してください。



\*2人用のゲームモードで遊ぶ場合、もう1つコントローラを用意してください。

## コントローラの握り方

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握り方(ライトポジション)をお薦めします。この握り方なら、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることができます。



## CONTENTS

### REST HOUSE

GO! BE COOL!

#### ARE YOU READY?

◆ゲームのはじめかた	4
OPTIONS & SAVE	6
RIDERS	8
◆ライダーのしょうかい	
SELECT BOARD	10
◆ボードのしょうかい	
MATCH RACE	12
◆マッチ・レース	
TIME ATTACK	14
◆タイム・アタック	
TRICK ATTACK	15
◆トリック・アタック	
CONTEST	16
◆コンテスト	
2P VS	17
◆2Pたいせん	
TRICKS	18
◆トリックのしょうかい	

# REST HOUSE

Are You Ready?

Photo: Aaron Sedway

## ◆ ゲームの始めかた

NINTENDO 64本体のカセット挿入口に正しくカセットを差し込み、電源スイッチを入れてください。初めて電源を入れたときは表示言語セレクト画面が現れるので、[Japanese] (日本語)か[English] (英語)を選んでください(その後変更したい場合はオプションモードの[言語選択]を選びます)。



※ゲーム中の各種選択画面では、スタートボタンかAボタンで決定してください。キャンセルしたい場合は、Bボタンでひとつ前の画面に戻ります。

### Match Race ページ P12

コンピュータと1対1のレースを繰り返します。

### Time Attack ページ P14

1人でタイム・アタックに挑戦できます。

### Trick Attack ページ P15

さまざまなトリックで得点を競います。※オプションについてはP6をご覧ください。

まずはゲームモードを選んでください

※ゲームモードを選んだら、ライダー(P8)、ボード(P10)を選びます。ただし[マッチ・レース]はその前にレベルを選びます(P12参照)。

## ◆ トレーニング

モードセレクト画面では、P4で紹介した5つのゲームモードの他に[トレーニング]が選べます。スノーボードに慣れるためにも、最初は[トレーニング]でプレイするとよいでしょう。▶ボタンを押すとゲーム中に出せるすべてのトリック名が表示されます。好きなトリックを選べば(Aボタンで決定)、画面左上にそのトリックの入力方法が表示されます(入力に成功すると、次のトリックが表示されます)。スタートボタンでポーズ(ゲームの一時中断)をかけ、[リトライ]を選ぶ(またはゴールゲートを通過する)とスタート地点から再ブレイクでき、[やめる]を選ぶとタイトル画面に戻ります。



## ● フリーコースとハーフパイプコース

[トレーニング]は2つのコースに分かれています。好きな方に進んでください。



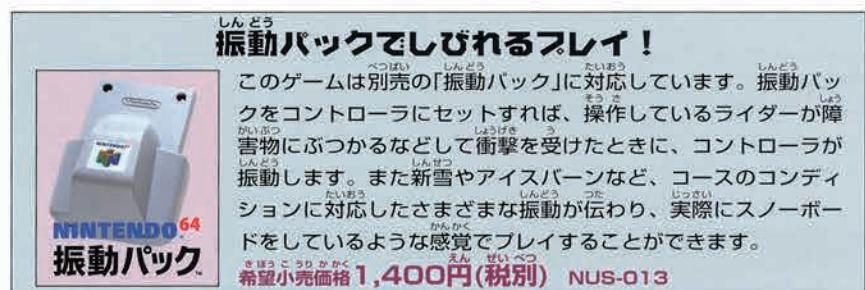
### FREE

初心者向きのコースなので、基本操作の練習に向いています。



### HALF PIPE

両側が急斜面のコースで、さまざまなトリックの練習に向いています(P23参照)。



### NINTENDO 64 振動パック

## 振動パックでしごれるフレイ!

このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、操作しているライダーが障害物にぶつかるなどして衝撃を受けたときに、コントローラが振動します。また新雪やアイスバーンなど、コースのコンディションに対応したさまざまな振動が伝わり、実際にスノーボードをしているような感覚でプレイすることができます。

希 小売価格 1,400円(税別) NUS-013

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- 使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの差し込み、および取りはずしは、NINTENDO 64本体の電源スイッチを切った状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。

# 1080° SNOWBOARDING

## RESET OPTIONS & SAVE HOUSE

### ◆オプション

モードセレクト画面で[オプション]を選べば、記録を見たりゲーム中の設定を変更したりできます。



### 記録

各コースのベスト・タイムとベスト・スコア、[コンテスト]モードのベスト・コンテスト・スコアを見ることができます。各項目の選択は3Dスティックで行います。



### リプレイ

ゴースト・データが保存されていれば、ゴーストのプレイを見ることができます。リプレイ時は△でカメラの操作をオートとマニュアルに切り換えることができます。

オート	マニュアル
コース中にいくつかセットされているカメラに自動的にチェンジします。	ライダーの後ろからカメラが追いかけます。十字キーの上下(+)でズームイン/ズームアウトができる、3Dスティックでカメラの角度を変えられます。

### サウンド

BGM(音楽)、効果音、音声(ボイス)の各音量を調節できます。また音声出力が、「ステレオ」、「ヘッドホン」、「モノラル」から選べます。[ヘッドホン]を選ぶとヘッドホンを使うとき、より自然にサウンドを聞くことができます。

### 言語選択

画面の文字表示を、[日本語]、[英語]のどちらかから選べます。

### データを消す

各コースのベスト・タイムとベスト・スコア、[コンテスト]モードのベスト・コンテスト・スコア、ゴースト・データを消去できます。[すべてのデータ]を選ぶとすべてのデータをまとめて消して、初めてプレイした時と同じ状態に戻せます。

# 1080° SNOWBOARDING

### ◆セーブについて

[2P対戦]以外のモードでは、タイムもしくはスコアが3位以内にランクインされると、その記録がカセット内にセーブされます。セーブされた記録は[オプション]画面で見ることができます。



名前入力画面(P14参照)

ゴーストを記録する  
名前を入力した後[ゴースト・セーブ]を選べば、そのプレイをゴーストとして記録できます。  
※ゴースト・データは1つしか記録できません。  
※データはいつでも上書きすることができます。

プレイ中に表示されるゴーストは□ボタンで消したり、出現させたりすることができます。

1ゲーム終了

オプション画面の[記録]で記録を確認できます



### ◆ゴーストについて

ゴーストとは半透明で表示される自分の姿のことです。[ゴースト・セーブ]で保存したときのプレイとそっくりの動きをします。ゴーストと一緒にすべることは、タイム短縮や、ハイスコアへの近道となります。ただし完走出来ない場合、ゴールするまでに3分30秒以上かかった場合、あまりに非常識なすべりをした場合はゴーストとして記録できません。

## REST RIDERS HOUSE

## ◆ライダーの紹介

## テクニック

メーターが大きいほどトリックが出しやすく、ターンも決まりやすい。

## マックス・スピード

最高速度を表わす。メーターが大きいほどスピードが出る。

## バランス

安定性を表わす。メーターが大きいほど転倒しにくい。

## パワー

耐久力を表わす。メーターが大きいほどダメージメーターが減りにくい。

## ジャンプ

メーターが大きいほどより高くジャンプできる。

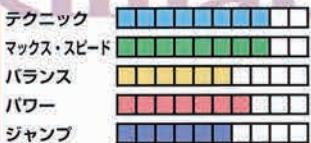
## データの見方



## Kensuke Kimachi

木町剣介/日本出身/19歳

日本ではかなりの腕前と認められているスノーボーダーだが、世界にはまだまだ上がっていることを知りチームに入る。自分が興味ないものにはやたら冷めている。



## Rob Haywood

ロブ・ヘイウッド/アメリカ出身/20歳

リッキーの父親の目にとまり、チームへの加入をすすめられた。腕はいいのだが、まだまだ荒いところがある。剣介のライバルだが、本人はそう思っていない。



## Akari Hayami

速水あかり/日本出身/17歳

アメリカンスクールに通う高校生。スノーボード歴は浅いが、意外に努力家。マリンスポーツ好きの兄が剣介と友達で、彼の紹介でチームに入る。ボードは兄に買ってもらった。



## Dion Blaster

ディオン・ブラスター/イギリス出身/28歳

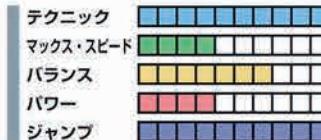
スピード至上主義で、力にまかせてするのが得意。チームではもっとも腕が立つようだが、実はトリックは苦手。性格はかなり短気なようだ。



## Ricky Winterborn

リッキー・ウインター・ボーン/カナダ出身/14歳

少し生意気な少年。力はないが、トリックのテクニックはチーム最高を誇る。ボードメーカーの社長である彼の父親は、このチームの創設者でもある。



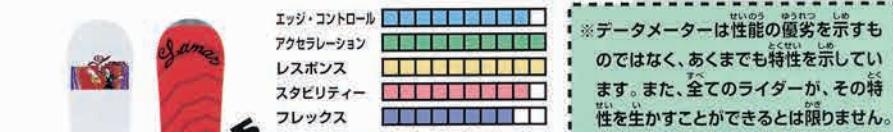
彼らは「ヴァーティカル・エアーズ」というスノーボードチームであり、テクニックやスピードでナンバー1を目指すために集まった5人です。目的は「伝説の山」を征すこと！

# REST SELECT BOARD HOUSE

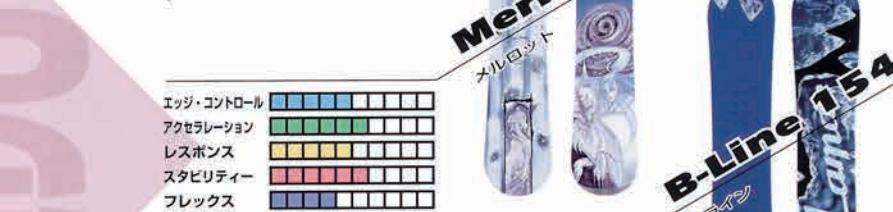
## ◆ボードの紹介

### データの見方

エッジ・コントロール	メーターが大きいほどエッジが効き、ボードが滑られにくく。
アクセラレーション	加速度を表す。メーターが大きいほど早く最高速度に達する。
レスポンス	反応の早さ。メーターが大きいほど早くターンできる。
スタビリティー	直進安定性を表す。メーターが大きいほど直滑降時にぶれにくい。
フレックス	硬さを表す。メーターが大きいほど硬い。



※データメーターは性能の優劣を示すものではなく、あくまでも特性を示している。また、全てのライダーが、その特性を生かすことができるとは限りません。



### ●スタンスを決めよう

ボードを決めたら、スタンスを選択します。  
進行方向に対して左足を前にしたスタンス  
を「レギュラー」、右足を前にしたスタンス  
を「グーフィー」と呼びます。「レギュラー」  
と「グーフィー」は3Dスティックで選べます。



※このゲームのボードは、ラマー社の'99年モデルと同じデザインを使用しています。  
※実際のボードとゲーム中のボードの性能は、かならずしも一致しません。



Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, Inc.

6

Photo: Aaron Sedway

# BE COOL!

## MATCH RACE

### ◆マッチ・レース

コンピュータの操作するライバルライダーと1対1のレースをします。ライバルに勝てば次のコースに進むことができます。どのコースでどのライバルと勝負するのかは、プレイするたびに異なります。

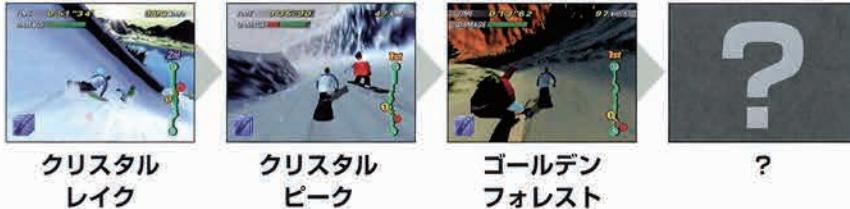
### ●難易度

難易度は3段階ありますが、最初は[グリーン・サークル]しか選べません。[グリーン・サークル]をクリアすれば[ブルー・スクエア]が選べるようになります。

● グリーン・サークル	ノーマル	全4コース
■ ブルー・スクエア	ハード	全5コース
◆ ブラック・ダイヤモンド	エキスパート	全6コース



### ●グリーン・サークルの流れ



### ●ルール

ライバルライダーに勝てば次のコースに進めます。リタイアしたりライバルに敗けると残りボードが1枚減ります。残りボードが0になると、ゲームオーバーとなります。

### ◆画面の見方

#### トータルタイム

スタートしてからのタイムです。



#### ダメージメーター

転倒したり、岸壁などに衝突したりすると少しずつ減っています。メーターがすべて赤色で表示されたらリタイアとなり、残りボードを1枚失います。

#### スピード

#### コースレーダー

黄色いマークがライバル、赤いマークがライバルを表します。自分の順位はコースマップの上に「1st」もしくは「2nd」と表示されています。

#### ライバルチェックマーク

真後ろにライバルが近づくと、黄色い三角マークが表示されます。

#### 残りボード

残りボードを表示します。最初は3枚あります。リタイアしたりライバルに敗れると1枚減ります。

### ●ポーズ画面

ゲーム中にスタートボタンを押すとポーズ(ゲームの一時中断)がかかり、下のような項目を選ぶことができます。



#### contiニュー

レースを続けます(ゲームの再開)。

#### リタイア

そのレースをとりやめ、残りボードを1枚失います。

#### リスタート

最初からレースをやり直します。コースを進めていても、[クリスタル・レイク]に戻ります。

#### ゲームをやめる

レースをやめ、タイトル画面に戻ります。

\*[マッチ・レース]でベスト・タイム(3位以内に入る記録)を出した場合、レース終了後に記録を更新したコースで名前の入力ができます(P14参照)。ライバルに敗けても、完走したタイムが新記録ならば更新可能です。

# 1080° SNOWBOARDING BE COOL!

## TIME ATTACK

### ◆タイム・アタック

ひとりでコースをすべり、コンマ1秒でもタイムを縮めるためのモードです。[マッチ・レース]が思うように進まないときは、ここで練習してみては?

### ●コースの選択

ライダーとボードを決めたら、コースを選択します。コースは3Dスティックの左右で選べます。最初から選ぶことができる的是[クリスタル・レイク]、[クリスタル・ピーク]、[ゴールデン・フォレスト]の3コースです。[マッチ・レース]で新しいコースに進むと、そのコースも選べるようになります。



コース・セレクト画面

### ●名前の入力

これまでの記録の中で3位以内に入る記録が出た場合、[ネーム・エントリー]画面で名前を入力することができます。3Dスティックで文字を選び、Aボタンで決定してください。Bボタンで1文字ずつキャンセルできます。

※名前の入力方法は、各モード共通です。



ネーム・エントリー画面

### ●ゲーム終了後の選択項目

#### リトライ

同じコースをもう一度すべります。

#### リプレイ

今のプレイを別のカメラアングルから再現します。

#### ゴースト・セーブ

今のプレイをゴーストとして記録します。

#### コース・チェンジ

コース・セレクト画面に戻ります。

#### ボード・チェンジ

ボード・セレクト画面に戻ります。

#### ライダー・チェンジ

ライダー・セレクト画面に戻ります。

#### ゲームをやめる

ゲームをやめ、タイトル画面に戻ります。

# 1080° SNOWBOARDING BE COOL!

## TRICK ATTACK

### ◆トリック・アタック

トリックを出すことによって得られる得点を、コースごとに競うモードです。ただすべているだけでは高得点に結びつきません。自然のジャンプ台やハーフパイプ状の地形を利用して、積極的にトリックを出してください。

### ●コースの選択

ライダーとボードを決めたら、コースを選択します。[タイム・アタック]で選べる3コースの他に、[エア・メイク]コースと[ハーフパイプ]コースが最初から選べます。[マッチ・レース]で新しいコースに進むと、そのコースも追加されます

### ●画面の見方

#### スコア

すべてのボーナスが加算された現在の得点です。

#### 制限時間

この時間がになると「タイムアウト」となり、完走したことにはなりません。たとえ高得点を出していくとも、タイムアウトの場合は記録されません。

#### スピード



#### コースレーダー

#### チェックポイント

くぐると制限時間が延長されます。タイムアウトをさけるためにも、全てのチェックポイントをくぐったほうがよいでしょう。

#### ベストスコア

カセットにセーブされている、そのコースで記録された最高得点です。

### ■[トリック・アタック]のポイント

※同じトリックを続けて出すよりも、別々のトリックを連続して出した方が「コンボボーナス」がもらえるので得点が高くなります(P19参照)。

※ジャンプ中に出したトリックが成功しても、着地でバランスをくずして転倒すると、そのトリックの得点は得られません。

※トリックの詳しい操作方法はP18か、付属の操作一覧表をご覧ください。

# 1080° SNOWBOARDING BE COOL! CONTEST

## ◆コンテスト

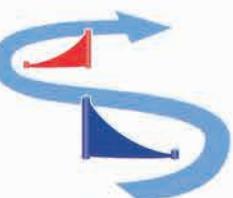
3つのスラロームコースと、2つの特殊なトリック専用コースからなる5ラウンドで、総合得点を競うモードです。

### ●記録は総合得点

制限時間内にゴールして、どれだけ得点を得ることができるかを競います。記録は5ラウンドの総合得点で表示されます(途中でタイムアウトになったとしても、そこまでの合計点が3位以内に入っていれば記録されます)。また記録画面では、総合得点の他に各ラウンドごとの得点を見ることもできます。

### ■チェックフラッグ

ラウンド1、3、5では赤と青の「チェックフラッグ」が登場します。赤は左側を、青は右側をすべるようすれば、制限時間が2秒ずつ延長されます。さらに、フラッグを連続して正しく通過することによるボーナス得点が、最高500点までアップします。



### ●5ラウンドの流れ

#### ラウンド1 /クリスタル・レイク (スラローム)

高得点を狙うためにはチェックフラッグをひとつずつクリアしながら、地形を利用して積極的にトリックを出してください。コースは違いますが、ラウンド3、5も同じです。



#### ラウンド2/エア・メイク

ジャンプ台を利用して、空中でのトリックを競います。チェックフラッグは登場しません。



#### ラウンド3/クリスタル・ピーク (スラローム)

#### ラウンド4/ハーフパイプ

半円状のパイプの壁を利用して、空中でのトリックを競います。チェックフラッグは登場しません。



#### ラウンド5/ゴールデン・フォレスト (スラローム)

\*トリックの詳しい操作方法はP18か、付属の操作一覧表をご覧ください。

# 1080° SNOWBOARDING BE COOL! 2P VS

## ◆2P対戦

画面を上下2分割して、2人で対戦レースができるモードです(コントローラが2つ接続されていないと選べません。詳しくはP3をご覧ください)。

### ●ゲームの進め方

このモードでは、対戦する2人が同じライダーやボードを選ぶこともできます。【タイム・アタック】で選べる3コースが最初から選べますが、【マッチ・レース】で新たなコースに進むことによりさらにコースが追加されます。ゲームは先にゴールした方が勝ち、またはリタイアした方が負けとなります。1レース終了するごとに、これまでの対戦成績が表示されます。



\*【2P対戦】で出した記録はセーブされません。

### ●ハンディキャップについて

ライダーを選んだ後に、それぞれのプレイヤーがハンディキャップのオン／オフを設定できます。ハンディキャップをオンにすると、ライバルに抜かれた際にスピードが少し速くなり、追いつきやすくなります。



### ●画面の見方

#### 1P用画面



#### 2P用画面

**MEMO ([2P対戦]に限らず、各モードで共通です。)**

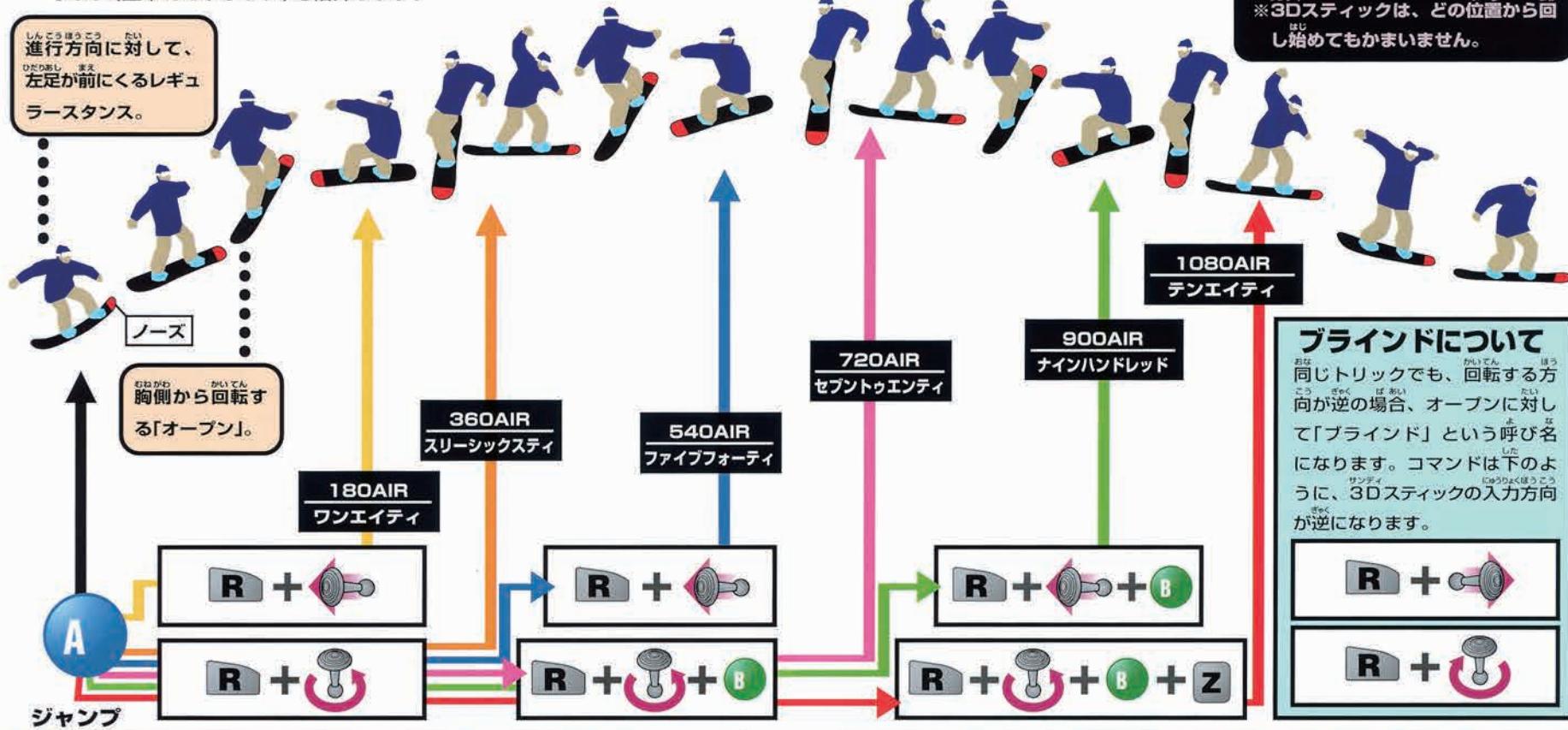
- ・スタートする時に3Dステッピックを上に倒すと、素早く加速できます。
- ・△ボタンを押していくと、カメラの視点変更ができます(3段階)。
- また▽ボタンを押している間、振り向いて後ろを見るることができます。

# 1080° SNOWBOARDING 3 BE COOL! TRICKS

## ◆トリックの紹介

フロントサイド(胸側)から進行方向(谷側)に向かって回転することを「オープン」と呼びます。その逆に、バックサイド(背中)から回転することを「ブラインド」と呼びます。進行方向が死角になるため、実際のスノーボーディングでは「ブラインド」の方が難易度は高めです。ここでは「オープン」のエア・トリック(空中でのトリック)を紹介します。

進行方向に対して、  
左足が前にくるレギュラースタンス。



※前の回転が終わらないうちに、素早く次のコマンドを入力するのがコツです。

# 1080° SNOWBOARDING

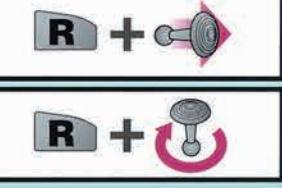
## ◆コンボボーナスについて

あるトリックを出したとき、そのトリックが終了しないうちに別のトリックのコマンドを入力すれば、トリックとトリックがつながる場合があります。このとき、通常よりも高い得点が入ります。これをコンボボーナスと呼びます。



※3Dスティックと各ボタンの入力は、  
ほぼ同時にやってください。  
※3Dスティックは、どの位置から回  
し始めてもかまいません。

**ブラインドについて**  
同じトリックでも、回転する方  
向が逆の場合、オープンに対し  
て「ブラインド」という呼び名  
になります。コマンドは下のよ  
うに、3Dスティックの入力方向  
が逆になります。



※トリックの詳しい操作方法は、付属の操作一覧表もあわせてご覧ください。

## ◆グラブ系のトリック

ジャンプ台やハーフパイプなどを利用して空中で出すトリックのうち、ボードの一部分を片手もしくは両手でつかむテクニックを「グラブ」と呼びます。ここでは代表的な「グラブ」のトリックを紹介します。

「インディー」と「トゥイーク」、「メランコリー」と「リーンエア」は同じキー入力です。使用するライダーによってトリックが変わります。

## ●インディーノーズボーン

**INDY NOSEBONE**



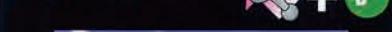
+ B



ボードをつかみ、ノーズ(先端部)を下に向ける。グラブする手は膝の外側に出してもよい。

## ●スティフィー

**STIFFY**



+ B



両足をつきだすようにしてボードをつかむトリック。

## ●インディー

**INDY**



+ B



グラブの中でも基本中の基本。後ろ手(レギュラースタンスの場合右手)で、フロントの両足の間をつかむ。

## ●ミュートグラブ

**MUTE GRAB**



+ B



前の手で、トゥーサイド(つま先側)のエッジをつかむトリック。

## ●ノーズグラブ

**NOSE GRAB**



+ B



前の手で、ボードの先端(ノーズ)をつかむトリック。

## ●メランコリー

**MELANCHOLY**



+ B



前の手(レギュラースタンスの場合左手)で両かかとの間のエッジをつかむ。前足はのばしておく。

## ●トゥイーク

**TWEAK**



+ B



前の手でボードをつかみ、上半身をひねるトリック。

## ●テールグラブ

**TAIL GRAB**



+ B



後ろ手でボードの最後部(テール)をつかむため、手がとどきにくい。

## ●メソッド

**METHOD**



+ B



両膝を曲げて足を背中側に向け、前の手でヒールサイド(かかと側)のエッジをつかむトリック。

## ●リーンエア

**LIEN AIR**



+ B



前の手でヒールサイドのエッジをつかみ、体をノーズ側に傾ける。後ろ手の振りがポイント。

## ●スタイルフィッシュ

**STADEFISH**



+ B



後ろ手で両かかとの間のエッジをつかむ。後ろ足はのばす。

## ◆ライダーとトリックの関係

トリックはライダーによって、できるものとできないものがあります。右ページの表は、それらの一覧です。

※スピン系のトリックは、全てのライダーが行うことができます。

また、前ページで紹介したトリック以外にも、隠された秘密のトリックが存在します。それらは、ある条件を満たしていれば、[トレーニング]モードのトリック・リストでコマンドを確認することができます。どうしたら秘密のトリックが使えるようになるのか、いろいろ試してください。

	ディオン	剣介	あかり	リッキー	ロブ
メランコリー [MELANCHOLY]	×	○	○	×	×
リーンエア [LIEN AIR]	○	×	×	○	○
メソッド [METHOD]	○	○	○	×	×
シフティー [SHIFTY]	×	×	×	○	○
インディー [INDY]	○	○	×	○	×
トゥイーケ [TWEAK]	×	×	○	×	○
ノーズグラブ [NOSE GRAB]	○	○	○	○	○
テールグラブ [TAIL GRAB]	○	○	○	○	○
スティフィー [STIFFY]	○	○	○	○	○
ミュートグラブ [MUTE GRAB]	○	○	○	○	○
ステイルフィッシュ [STALEFISH]	○	○	○	○	○
インディーノーズボーン [INDY NOSEBONE]	○	○	○	○	○

## ◆スノーボードMEMO◆

### ■ボードの各部の名称

エッジ  
ボードの滑走面の両サイドにつけられた金属部分。雪面に対してエッジを押しつけて立てるこことをエッジングという。

デッキ  
ボードの表面。足を乗せる方の面。

ソール  
ボードの裏面。ゲレンデに接地する方の面。

ウエスト  
ボード中央部の幅の細い部分。ハーフパイプ・トリックなどに向いているフリースタイル用のボードは、レース用のボードより太め。

ノーズ  
フロントサイド

ヒールサイド

テール

### ■スタンス

進行方向に対して左足を前に立つスタンスをレギュラーといふ。右足を前にして立つ場合はグーフィーといふ。

### ■フェイキー

自分のスタンスの進行方向と逆の方向へ進むことをフェイキーといふ。レギュラースタンスのフェイキーの場合、右足を前にして進む。グーフィースタンスが右足を前にしてすべるスタンスなのでその違いがまざらわしいが、レギュラースタンスのフェイキーの場合、進行方向にきているのはボードのテール側となる。



### ■ゲレンデの用語

#### スティープ

急斜面。

#### バンブス

コブのように盛り上がっている場所。

#### フォールライン

斜面でボードに何の力も加えずに、自然に流れいく方向。いちばん傾斜角度のきつい方向。

#### サイドスリップ

斜面に対してボードを垂直にしてすべるテクニック。横すべり。

#### スライド

ボードをすらしながらすべること。直滑降

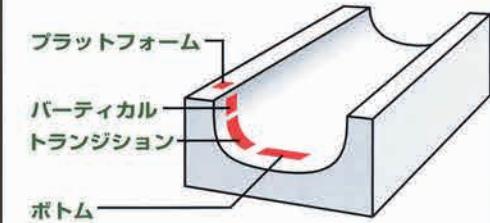
フォールラインに向かってまっすぐすべり降りること。ストレートダウンヒルともいう。

#### 斜滑降

斜面を斜めにすべり降りるテクニック。トラバースともいう。



### ■ハーフパイプ各部の名称



## STAFF CREDITS

エグゼクティブ プロデューサー アート ディレクター サウンド コンポーネント  
山内 浩 西川 佳季 永田 勝太  
プロデューサー CGキャラクター デザイナー サウンド エンジニア  
宮本 茂 竹中 宏昭 清水 英明  
ディレクター CGマップ デザイナー サンプリング ボイス  
阿部 寿道 管野 克彦 Don Beaver  
高野 元浩 2Dデザイナー John Hall  
アシスタント ディレクター 中原 智秋 山田 裕之  
山田 裕之 3Dアニメーター 山口 亘 Giles Goddard  
メイン プログラマー 大川 英樹 四方 路子  
Giles Goddard スペシャル サンクス  
プログラマー 高橋 伸也 手嶋 敦史  
Colin Heed 北川 肇 Jim Wornell  
COM. AI & カメラ プログラマー 渡辺 刚 Kayomi McDonald  
喜多村 俊作 池田 仁 Colin Palmer  
松永 浩志 プログレス マネージメント  
LAMAR SNOWBOARDS, INC.  
TOMMY HILFINGER U.S. A., INC.

パッケージ デザイナー 川野 成央  
山口 亘  
イラストレーター 佐藤 正徳  
Don Beaver  
マニュアル エディター 尾関 友詩  
酒井 康裕  
スペシャル サンクス  
手嶋 敦史  
北川 肇 Jim Wornell  
Kayomi McDonald  
Colin Palmer  
スーパー・マリオクラブ・スタッフ  
任天堂(株) 情報開発部デベロッピング・スタッフ  
米国任天堂デベロッピング・スタッフ  
LAMAR SNOWBOARDS, INC.  
TOMMY HILFINGER U.S. A., INC.

## FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

ほんびん に ほんこくない はんぱい し よう しうきょうもくとき ちんたい きんし  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止さ  
れています。

ほんせいひん に ほんこくないせんよう がいごく こうそう ほうそうほうしき こと  
本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異な  
りますのでご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績をセーブ(記録)しておくバッテリー  
バックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、  
本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた  
内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。  
なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

任天堂公式ガイドブック

発行／小学館



タイムアタックに燃えるも良し、  
スノボテクを磨くも良し !!  
スピードと華麗な技を極める、  
究極のガイドブックがこれだ !!

### 警告:

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。  
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品  
を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、  
ご注意ください。  
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡く  
ださい。

### WARNING:

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law.  
Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.  
Please destroy any illegal copies that may come into your possession.  
Violators will be prosecuted.  
If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and  
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).



この64(ロクヨン)マークは、  
任天堂および任天堂よりライセンス  
許諾を受けているNINTENDO 64  
関連製品に表示されています。



Photo: Steve Astephen

## 任天堂株式会社

---

N64とNINTENDO 64および振動パックは任天堂の商標です。

©1998 Nintendo  
Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, Inc.  
Tommy Hilfiger and are registered trademarks of  
Tommy Hilfiger Licensing Inc.

G993017