

SKATE CRAZY™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE
Type **LOAD**™ and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SKATE CRAZY

Freddy must buzz around on his skates performing daredevil stunts. Points are given for successful manoeuvres but the all important CREDOMETER is only hoisted upwards by achieving suitably 'posy' feats. Keep an eye on the OUCH/FATIGUEMETER though, as this measures your grazes and bumps, and naturally leads to a loss of Cred.

SKATE CRAZY is made up of two separate, but interfacing games, the CAR PARK CHALLENGE and the CHAMPIONSHIP COURSE. Unlike ordinary computer games you may pass from one to the other without losing your score or level.

THE CAR PARK CHALLENGE

You and your roller skating friends have taken over a disused multi-storey car park where you are holding a competition to find the championship skater.

Each level of the car park has a course laid out using tyres, boxes, traffic cones, tin cans, ramps, etc. It is around this course you must skate, performing stunts to impress the Judges, whilst passing between the timing gates.

Fellow skaters will judge your performance and award marks at the end of the course – should you complete it – and these marks determine whether you may progress to the next level.

There is a wide variety of stunts you can perform to impress the judges – jumping from the ground or from ramps, twisting in the air, jumping over obstacles, etc. However, be careful not to tire yourself too much. Jumping, falling down, crashing and skidding are all very tiring and will register on your fatigue meter. If your fatigue meter reaches full you will have to retire from the game, exhausted!

As you pass through the starting flags the timer on the screen will start. You have until the time runs out to reach either the next gate – a pair of cones (special cones if it is a 'backwards gate'), or the flags at the end of a course. Failing to complete a section of the course between gates results in the loss of one of your four lives. Reaching the next gate with the timer in the green earns you a bonus. An extra bonus is awarded if you didn't crash after the last gate.

You may skip gates if you get lost or are in desperate trouble, but if a gate is skipped you must pass through the next one – and you may only skip up to a maximum of five gates, any more and you will be disqualified!

*PLEASE NOTE

On the CBM 64 version of 'SKATE CRAZY' all the gates are marked by flags. Yellow flags mark normal gates and red mark the 'backward gates'.

After the judges have awarded their marks – and providing you have impressed them enough to progress to the next level – you will be placed in front of two doors. Skating towards the RIGHT door takes you to the next level of the CAR PARK CHALLENGE. The LEFT door takes you to the CHAMPIONSHIP COURSE.

Changing from one game to the other does not lose your level within either game. e.g. Should you change to the Championship course after completing level 2 and then later come back to CAR PARK CHALLENGE, you will resume on level 3.

All four levels of each game must be completed to finish SKATE CRAZY.

JUDGING: There are four judges each assessing different aspects of your skating ability.

MOVING FREDDY

Holding the joystick in the required direction causes Freddy to skate in that direction, accelerating to a maximum speed. Once you let go of the joystick and it returns to its central position, Freddy will freewheel to a halt.

To turn Freddy and keep his speed, move the joystick to an adjacent position (if travelling up, then up-left and up-right are adjacent positions). Freddy can do a large sharp turn without losing speed by moving the joystick to the required direction using adjacent directions.

*PLEASE NOTE

On the CBM 64 version after completing one level you are placed on a ramp. Skate to the RIGHT for the next level of the CAR PARK CHALLENGE or the LEFT for the CHAMPIONSHIP COURSE.

Moving the joystick to a new direction that is not adjacent will make Freddy skid to a halt, and then set off in the new direction (useful for braking).

JUMPING

Freddy can jump in two ways – from the floor and off ramps.

To jump from the floor, select the height of the jump using the FIRE button and power meter. When moving in the required direction and speed, hold the fire button down and you will see your power meter quickly rise. Release the button when the required power is reached to start the jump. Jumping obstacles on the floor requires good timing. Jumping from a ramp is similar – once direction and speed are reached use the button to select your jump power, but now the ramp will automatically release the power for you as you hit it, so keep the button pressed until after the jump has started. If you release the button too early, you will jump over the ramp like the other floor obstacles.

The judges base their marks for jumping on the variety and complexity of the manoeuvre. The complexity of a jump is assessed on the number of half turns and changes of direction, and whether the landing was O.K. (landing backwards particularly impresses the Judges).

TWISTING IN JUMPS

To twist during a jump is fairly easy – simply turn the joystick clockwise or anti-clockwise (or a mixture as you get better). Be careful to move through the adjacent directions throughout the turn.

There are rules to landing a jump correctly. You must either face the same direction, adjacent to take off direction, or directly backwards. If

you land backwards you will continue moving backwards with all the directions reversed (you will need to be able to skate backwards for the special gates in the higher levels). To return to forward skating perform another jump and land facing forwards. If you crash into something you will get up facing forwards.

SOMERSAULTS

(Spectrum & Amstrad only)

Somersaults can only be performed on the later levels by using the trampolines. Jumping onto a trampoline from a ramp produces the best effect, but jumping from the floor also works.

Once you have bounced off the trampoline the jump is controlled as follows:–

JOYSTICK LEFT – rotate anti-clockwise

JOYSTICK RIGHT – rotate clockwise

To land correctly you must land with your skates downwards.

Somersaults always impress the Judges and gain you lots of points.

DUCKING

This manoeuvre can be performed on all levels, but is only needed on the later levels. It is performed by pressing FIRE while freewheeling. Use the duck to pass under low barriers. Should you come to a halt while ducking you will get up immediately, so make sure you're going fast enough to clear the obstacles.

OBJECTS AND USES

FLAGS Mark the beginning and end of the course.

ARROWS Mark the course route. Ignore these and you may get lost or miss gates.

CONES Used in pairs to mark a course gate.

TYRES Used as course guides and obstacles to jump over.

BOXES Used as course guides and obstacles to jump over.

CANS Bonus multipliers. At the end of the level your score is multiplied by the number of cans knocked over – get as many as you can.

PILLARS Support the roof of the car park! They may look small but you can't jump them.

RAMPS To jump off, allowing complex jumps and twists.

OIL Skating into an oil patch will make you skid. Avoid!

GLASS Uneven and tiring surface.

SAND Slows you down swiftly. Tiring to skate through.

POTHOLES Throw you into a short skid at a random angle.

HOLES Fall through floor – instant death – avoid at all costs.

TARGET Skate onto this slowly to present yourself for judging at the end of a course.

Other skaters will also be skating in the Car Park. Some are nasty, some are just a nuisance, all will knock you down if you hit them.

CHAMPIONSHIP COURSE

Level 1: Freddy must dodge and duck the obstacles in the building site without being caught out by the angry 'bricks'.

Level 2: Here he must cross the lake to the park, avoiding the deadly wildlife.

Level 3: Down in the London Underground, Freddy skates through the tunnels over the electric cables and battle with the giant rats.

Level 4: Out on the street, Freddy causes havoc amongst the pedestrians and fights rival gangs.

Move the joystick from left to right to build up speed, but be careful as Freddy will trip over surfaces which are not smooth if he is skating too fast.

CBM 64/128

Collect the litter which is scattered around the course. If you reach the end of the course you will be able to exchange the litter for money with which you can buy pads, gear and wheels to increase your CRED and help you through the game. An option will then be given to either load in the next level or reload the 'Car Park Challenge'.

SPECTRUM & AMSTRAD

Points are awarded for picking up tools and valuables, performing somersaults, jumping or ducking hazards and throwing missiles at anything in your way. Items will drop into Freddy's bag when collected, indicating the number of weapons or objects collected.

If Freddy gets to the end of the course, an option is given to load in the next level, or reload 'Car Park Challenge'.

CONTROLS

CBM 64/128 (GAME A)

Joystick Controls SKATE LEFT/RIGHT
LEFT/RIGHT JUMP
DOWN & FIRE DUCK
DOWN

Keyboard Controls

CTRL PAUSE
C (CBM key) MUSIC/EFFECTS TOGGLE
RUN/STOP TO QUIT (in pause mode)
(GAME B)

Joystick Controls

LEFT/RIGHT SKATE LEFT/RIGHT
UP THROW OBJECT
DOWN DUCK
FIRE JUMP

Keyboard Controls – As above.

Move the joystick alternately LEFT and RIGHT to make Freddy skate along.

SPECTRUM/AMSTRAD: Use Joystick or Keys

A,Z DOWN
J,K,L,I,O LEFT
L,P RIGHT
M,SPACE FIRE
LEFT/RIGHT SKATE LEFT/RIGHT
UP JUMP
DOWN CROUCH/PICK UP
FIRE HIGH THROW
FIRE & DOWN LOW THROW
'CIRCLE' JOYSTICK SOMERSAULT

COMMODORE 64 USERS – Please Note

There is no fatigue meter – this is replaced by the 'OUCH' meter. The main difference is that if this meter reaches the top you lose one life rather than all of them.

© 1986 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

All rights reserved. Licensed to Kix®.

COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAM. UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, HIRING, RENTING & SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR RE-PURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

SKATE CRAZY™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

SKATE CRAZY

Freddy deve ronzare in giro sui suoi pattini, esibendosi in figure mozzafiato. Le mosse riuscite ottengono punti, ma l'importantissimo CREDOMETER si alza solo quando riesci a fare imprese da 'fanatico'. Tieni d'occhio l'OUCH/FATIGUEMETER (AHIA/FATICOMETRO) però, perché questo misura le scorticature e i bozzi, che naturalmente portano ad una perdita di Credibilità.

SKATE CRAZY si compone di due parti separate ma interfacciate, la SFIDA NEL PARCHEGGIO (CAR PARK CHALLENGE) e il PERCORSO DEI CAMPIONI (CHAMPIONSHIP COURSE). A differenza dei normali giochi per computer, qui puoi passare dall'uno all'altro senza perdere il tuo livello o i punti accumulati.

LA SFIDA NEL PARCHEGGIO

Tu e i tuoi amici pattinatori avete invaso un vecchio parcheggio a multi-piani non usato in disuso, dove adesso si tiene una gara per trovare il campione dei pattini.

Ogni piano del parcheggio è stato trasformato in un percorso, usando copertoni, scatole, coni di plastica spartitraffico, barattoli, rampe, ecc. Su questo percorso devi pattinare eseguendo figure che stupiscono i giudici, mentre volteggi tra le porte a tempo.

Al termine del percorso – se lo finisci –, i tuoi compagni giudicheranno la tua prestazione assegnandoti dei punti che decideranno se puoi passare al prossimo livello.

Per impressionare i giudici, hai a disposizione un'ampia varietà di figure – salti da terra o dalle rampe, giravolte al volo, salto di ostacoli, ecc. Comunque, devi stare attento a non stancarti troppo. Saltare, cadere, rovinare a terra e scivolare, sono tutte cose molto faticose che verranno registrate dal fatimetro. Quando questo arriva al massimo, dovrai ritirarti esausti!

Quando passi tra le bandierine di partenza. Il contatore sullo schermo si attiva. Prima che il tempo scada, dovrai raggiungere la prossima porta – un paio di coni (coni speciali, se si tratta di una porta all'indietro), oppure le bandierine al termine del percorso. Se non riesci a completare una sezione tra le due porte, perdi una delle tue quattro vite. Se arrivi alla prossima porta con il contatore sul verde, guadagni un premio. Un altro premio lo ottieni se non sei caduto dopo l'ultima porta.

Se ti perdi o sei nei guai, puoi saltare le porte, ma quando ne salti una, devi poi passare la prossima – e ne puoi saltare solo un massimo di cinque, oppure vieni squalificato!

ATTENZIONE

Sulla versione CBM 64 di SKATE CRAZY, tutte le porte sono segnate da bandierine. Quelle gialle contrassegnano porte normali, mentre quelle rosse contrassegnano le 'porte indietro'.

Dopo che i giudici hanno assegnato il loro punteggio – e a condizione che tu li abbia impressionati a sufficienza per procedere al prossimo livello – verrai messo davanti a due porte. Pattinando verso quella di DESTRA, vai al prossimo livello della SFIDA NEL PARCHEGGIO. Quella di SINISTRA, ti porta sul percorso dei CAMPIONI.

Passando da un gioco all'altro non ti fa perdere il tuo livello in nessuno dei due. P.e. se passi dal percorso dei Campioni dopo aver completato il livello 2, e poi torni alla SFIDA NEL PARCHEGGIO, riprenderai dal livello 3.

Per terminare il gioco, devi completare tutti e quattro i livelli in ciascuna parte del programma.

I GIUDICI: Vi sono quattro giudici, ognuno dei quali valuta aspetti diversi delle tue abilità di pattinatore.

MUOVERE FREDDY

Se tieni il joystick nella direzione richiesta, Freddy pattina in quella direzione accelerando fino alla velocità massima. Quando lasci il joystick che ritorna in posizione centrale, Freddy va a ruota libera fino a fermarsi.

Per far voltare Freddy mantenendo la velocità, sposta il joystick su una posizione adiacente (se vai su, allora su-sinistra e su-destra sono posizioni adiacenti). Se muovi il joystick sulla direzione richiesta usando le direzioni adiacenti, Freddy compie una grossa voltata a secco.

ATTENZIONE

Sulla versione CBM 64, dopo aver completato un livello, vieni posto su una rampa. Per andare al prossimo livello della SFIDA NEL PARCHEGGIO, pattina verso DESTRA, oppure verso SINISTRA per il PERCORSO DEI CAMPIONI.

Muovendo il joystick in una direzione non adiacente, Freddy si ferma e poi riparte nella nuova direzione (utile per le frenate).

SALTI

Freddy può saltare in due modi – da terra e dalle rampe. Per saltare da terra, seleziona l'altezza del salto mediante il bottone di FUOCO e il misuratore di potenza. Muovendoti nella direzione e alla velocità richieste, tieni schiacciato il bottone di fuoco e il misuratore si alza rapidamente. Quando arriva alla potenza richiesta per il salto, ti rilascia il bottone. Saltare ostacoli a terra, richiede un perfetto timing. Il salto dalle rampe è pressapoco lo stesso – una volta raggiunta direzione e velocità, seleziona la potenza di salto con il pulsante, ma adesso la rampa rilascia automaticamente la potenza non appena ci sei sopra, per cui tieni pigliato il bottone fino a quando non hai iniziato il salto. Se lo rilasci troppo presto, finisci per saltare la rampa come uno degli altri ostacoli.

I giudici assegnano il punteggio ai salti basandosi sulla varietà e complessità della manovra. La complessità viene data dal numero di mezze giravolte e cambi di direzione, oltre ad un perfetto atterraggio (atterrare all'indietro risulta particolarmente gradito).

GIRAVOLTE

Fare giravolte nel corso di un salto è abbastanza facile – basta girare il joystick in senso orario o antiorario (oppure, quando ti sei imparcitato, anche una mistura dei due). Stai attento a muoverti nelle direzioni adiacenti per tutta la girata.

Per atterrare correttamente, ci sono delle norme. Devi guardare nella stessa direzione adiacente a quella di partenza, oppure direttamente all'indietro. Se atterri all'indietro, continui a muoverti all'indietro con tutte le direzioni a rovescio (ai livelli superiori, dovrai essere capace di pattinare all'indietro per le porte speciali). Per tornare in posizione frontale, effettua un altro salto e atterra in avanti. Quando urti qualcosa, ti rialzi in avanti.

ACCUCCIATA

Questa manovra la puoi eseguire su tutti i livelli, ma occorre farla solo verso gli ultimi livelli. Per eseguirla, premi **FUOCO** mentre vai a ruota libera. Usala per passare sotto ostacoli bassi. Se ti succede di fermarti mentre fai un'accuciata, ti rialzi immediatamente, per cui assicurati di andare abbastanza veloce per passare l'ostacolo.

OGGETTI E LORO USO

BANDIERINE	Segnano l'inizio e la fine del percorso.
FRECCIE	Segnano il tracciato. Se le ignori, rischi di perderti o di saltare una porta.
CONI	Usati a coppie per segnare una porta.
COPERTONI	Usati come segna pista e ostacoli da saltare.
SCATOLE	Usati come segna pista e ostacoli da saltare.
BARATTOLI	Moltiplicatori di premi. Al termine del livello, il tuo punteggio viene moltiplicato per il numero dei barattoli rovesciati – fanno più che puoi.
COLONNE	Sostengono il tetto del parcheggio! Sembrano piccole, ma non le puoi saltare.
RAMPE	Usate come trampolini, permettono salti elaborati e giravolte.
OLIO	Se finisci su una macchia d'olio, scivoli. Da evitare!
VETRO	Superficie sconnessa e faticosa.
SABBIA	Ti rallenta subito. Estremamente faticosa.
BUCHÉ	Ti mandano a gambe all'aria in direzione a caso.
VORAGINI	Precipiti nel pavimento – morte istantanea – da evitare a tutti i costi.
BERSAGLIO	Pattina lentamente su questo per presentarti ai giudici al termine del percorso.

Nel parcheggio ci sono anche altri pattinatori. Alcuni sono cattivi, altri solo dei rompicatole, ma tutti ti sbattono a terra se li tocchi.

PERCORSO DEI CAMPIONI

Livello 1:	Freddy deve schivare ed evitare gli ostacoli nel cantiere senza essere preso dai muratori arrabbiati.
Livello 2:	Qui devi attraversare il lago verso il parco, evitando le bestie pericolose.
Livello 3:	Giù nella sotterranea di Londra, Freddy pattina nel tunnel, sopra i cavi elettrici e lotta contro rattì giganti.
Livello 4:	Per le strade, Freddy provoca lo scompiglio tra i pedoni e lotta contro bande rivali.

Per prendere velocità, muovi il joystick da sinistra a destra, ma sta attento, perché Freddy inciampa su superfici che non sono lisce, se pattina troppo svelto.

CBM 64/128

Raccogli le immondizie sparpagliate lungo il percorso. Se riesci ad arrivare al termine del percorso, potrai scambiare l'immondizia con i soldi, con i quali potrai acquistare imbottiture, attrezzi e ruote per aumentare la tua CREDIBILITÀ e per sostenerti durante il gioco. Ti verrà data l'opzione di caricare al prossimo livello, oppure di ricaricare la 'Sfida nel Parcheggio'.

CONTROLLI

CBM 64/128	(GIOCO A)
Controlli Joystick	
SINISTRA/DESTRA	PATTINA SINISTRA/DESTRA
GIÙ e FUOCO	SALTA
GIÙ	ACCUCIA
Controlli Tastiera	
CTRL	PAUSA
C (Tasto CBM)	MUSICA/EFFETTI SONORI
RUN/STOP	ABBANDONA (in pausa)
	(GIOCO B)
Controlli Joystick	
SINISTRA/DESTRA	PATTINA SINISTRA/DESTRA
SU	TIRA OGGETTO
GIÙ	ACCUCIA
FUOCO	SALTA
Controlli Tastiera	
Per far pattinare Freddy, muovi alternativamente il joystick a SINISTRA e a DESTRA .	

ATTENZIONE UTENTI COMMODORE 64

In questa versione non vi è faticometro – questo viene sostituito dal 'OUCH' (AHIA) metro. La differenza principale consiste nel fatto che se questo misuratore arriva al massimo, perdi una vita invece che tutte.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Tutti i diritti riservati. Licenziataria KIX®.

IL PROGRAMMA È COPERTO DA COPYRIGHT. COPIATURE, AFFITTO O RIVENDITA IN QUALUNQUE MODO EFFETTUATI, SONO STRETTAMENTE VIETATI SE PRIVI DI AUTORIZZAZIONE.

SKATE CRAZY™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

Le **SHIFT**- e **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettene recorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SKATE CRAZY

Freddy muß auf seinem Skateboard herumsausen und waghalsige Kunststücke vorführen, für die bei erfolgreichem Wer Darbietung Punkte vergeben werden. Der CREDOMETER, der das Ansehen mißt, bewegt sich allerdings nur nach oben, wenn besondere Kunststücke vorgeführt werden. Bahalten Sie aber den OUCH/FATIGUEMETER im Auge, der alle Schrammen und Beulen aufzeichnet, die Sie sich einhandeln; dadurch verlieren Sie natürlich auch an Ansehen.

SKATE CRAZY besteht aus zwei separaten, aber miteinander in Wechselbeziehung stehenden Spielen, der CAR PARK CHALLENGE (Wettbewerb auf dem Parkplatz) und dem CHAMPIONSHIP COURSE (Weltmeisterschaftsrennen). Im Gegensatz zu anderen Computerspielen können Sie hier von einem Spiel zum anderen wechseln, ohne Punkte oder den erreichten Schwierigkeitsgrad zu verlieren.

DIE CAR PARK CHALLENGE

Sie und Ihre Skateboard-Freunde haben ein leeres Parkhaus in Beschlag genommen, wo Sie nun einen Wettbewerb abhalten und den Champion im Skateboard-Fahren ermitteln.

Auf jedem Stockwerk wurde ein Kurs mit Autoreifen, Kartons, Verkehrshütchen, Blechdoosen, Rampen, etc. angelegt, den Sie in möglichst kurzer Zeit durchfahren müssen, während Sie waghalsige Kunststücke vorführen, um die Jury zu beeindrucken.

Die anderen Skateboard-Fahrer werden Ihre Darbietung beurteilen und am Ende der Strecke – wenn Sie es bis dorthin überhaupt geschafft haben – Punkte vergeben und entscheiden, ob Sie in das nächste Stockwerk vorrücken.

Es gibt eine enorme Auswahl an Kunststücken, mit denen Sie die Jury beeindrucken können – eine Sprung vom Boden oder von einer Drehen in der Luft, Sprung über ein Hindernis, etc. Achten Sie aber darauf, daß Sie sich nicht übernehmen. Denn Springen, Stürzen, Fallen und Rutschen kostet sehr viel Kraft und ermüdet Sie. Wie geschafft Sie sind, wird Ihnen durch die Müdigkeitsanzeige angegeben. Wird hier der Maximalstand erreicht, sind Sie vollkommen außer Puste und müssen aufgeben, da Sie völlig erledigt sind!

Wenn Sie über die Startlinie sind, beginnt die Uhr auf dem Bildschirm zu laufen. Bevor Ihre Zeit abgelaufen ist, müssen Sie entweder das nächste Tor – ein Paar der Hütchen ("rückwärtige Tore" sind besondere Hütchen)* oder die Zielflaggen am Ende des Kurses erreichen. Falls Sie einen Streckenabschnitt nicht bewältigen, verlieren Sie eines Ihrer vier Leben. Erreichen Sie aber das nächste Tor, während die Zeitanzeige noch im grünen Bereich ist, erhalten Sie einen Bonus. Einen Sonderbonus erhalten Sie, wenn Sie nach dem letzten Tor nicht stürzen.

Wenn Sie sich verfahren haben oder nicht mehr zu helfen wissen, können Sie ein Tor überspringen. Sie müssen dann aber wieder durch das nächste fahren. Insgesamt dürfen Sie nur fünf Tore überspringen. Überspringen Sie ein weiteres, werden Sie disqualifiziert.

*BEACHTÉ

Bei der CBM 64 Version von SKATE CRAZY sind die Tore durch Flaggen dargestellt. Gelbe Flaggen sind normale Tore und rote sind "rückwärtige Tore".

Nachdem die Jury ihre Noten verteilt hat und Sie durch Ihre gute Darbietung die nächste Stufe erreicht haben, werden Sie vor zwei Türen gestellt. * Gehen Sie durch die rechte (RIGHT) Tür, gelangen Sie auf die nächste Stufe beim Spiel CAR PARK CHALLENGE. Durch die links (LEFT) Tür kommen Sie zum Spiel CHAMPIONSHIP COURSE.

Wechseln Sie von einem Spiel zum anderen, verlieren Sie dadurch nicht die bisher erreichte Stufe des Spieles, das Sie gerade verlassen haben. Wollen Sie beispielsweise, nachdem Sie die Stufe 2 beim Spiel CAR PARK CHALLENGE erfolgreich durchlaufen haben, zum Spiel CHAMPIONSHIP COURSE überwechseln und später dann wieder zurück, machen Sie bei der Stufe 3 weiter.

Alle vier Stufen jedes Spieles müssen durchlaufen werden, um SKATE CRAZY zu beenden.

JURY: Es gibt vier Preisrichter, von denen jeder einen Teil Ihrer Darbietung beurteilt.

BEWEGEN VON FREDDY

Freddy fährt in die Richtung, in die Sie Ihren Joystick drücken und beschleunigt dann bis zur Höchstgeschwindigkeit. Bringen Sie den Joystick wieder in die Ausgangsstellung, halt Freddy an.

Um Freddy zu drehen und gleichzeitig seine Geschwindigkeit beizubehalten, bringen Sie den Joystick in eine Zwischenposition (wenn Sie vorwärts fahren, sind die entsprechenden Zwischenpositionen links-vorne oder rechts-vorne). So können Sie Freddy eine Kurve fahren lassen, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren.

*BEACHTÉ

Bei der CBM 64 Version werden Sie, nachdem Sie eine Stufe erfolgreich hinter sich gebracht haben, auf eine Rampe gestellt. Fahren Sie nach rechts (RIGHT), um auf die nächste Stufe des Spieles CAR PARK CHALLENGE, und nach links (LEFT), um zum Spiel CHAMPIONSHIP COURSE zu kommen.

Bringen Sie den Joystick aus der Zwischenposition in eine andere Richtung, kommt Freddy zum Halten und fährt dann in der neuen Richtung weiter (nützlich beim Bremsen).

SPRINGEN

Freddy kann auf zwei Arten springen – vom Boden und von Rampen.

Um vom Boden aus zu springen, wählen Sie die Sprunghöhe mit Hilfe des FIRE-Knopfes und der Kraftmesser. Wenn Sie in die gewünschte Richtung fahren und genügend Schwung haben, halten Sie den FIRE-Knopf gedrückt, und der Kraftmesser steigt. Wenn Sie die erforderliche Kraft erreicht haben, lassen Sie den Knopf los und springen. Um über Hindernisse auf dem Boden zu springen, benötigen Sie ein gutes Timing. Beim Sprung von der Rampe ist es ähnlich – wenn Sie die Richtung und den nötigen Schwung erreicht haben, benutzen Sie den Knopf, um die richtige Sprungkraft zu wählen. Sobald Sie jetzt auf der Rampe sind, wird diese Kraft automatisch freigesetzt. Halten Sie deshalb den Knopf so lange gedrückt, bis Sie im Sprung sind. Wenn Sie den Knopf zu früh loslassen, springen Sie über die Rampe wie über andere Hindernisse auf dem Boden.

Die Richter bewerten die Ausführung der Sprünge nach Schwierigkeitsgrad und Vielfalt. Der Schwierigkeitsgrad wird begutachtet nach Halbdrehungen und Richtungsänderungen und den Landungen beim Springen (besonders rückwärts ausgeführte Landungen beeindrucken die Richter).

DREHSPRÜNGE

Eine Drehung während des Sprunges ist ziemlich einfach – drehen Sie den Joystick nach oben oder gegen den Uhrzeigersinn (wenn Sie nach und

nach besser werden, können Sie das auch abwechselnd tun). Seien Sie aber bei den Zwischenpositionen vorsichtig.

Es gibt Regeln, um nach einem Sprung korrekt zu landen. Sie müssen entweder in die Fahrtrichtung oder genau entgegengesetzt schauen. Wenn Sie rückwärts landen, fahren Sie also so weiter (Sie müssen in der Lage sein, bei den schwierigeren Stufen auch die besonderen Tore so zu fahren). Um wieder vorwärts zu fahren, springen Sie noch einmal und landen dann in Fahrtrichtung. Wenn Sie stürzen, steigen Sie wieder auf Ihr Skateboard und fahren weiter.

DUCKEN

Diese Darbietung können Sie auf allen Stufen vorführen, sie wird aber erst auf den späteren Stufen verlangt. Ausgeführt wird das Ducken, indem Sie während der Fahrt **FIRE** drücken. Machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch, um unter Hindernissen durchzutauschen. Kommen Sie bei dieser Darbietung zum Stillstand, richten Sie sich sofort wieder auf. Achten Sie deshalb darauf, daß Sie genügend Schwung haben, wenn Sie die Hindernisse angehen.

GENESTÄNDE UND IHRE VERWENDUNG

FLAGS (Flaggen)	Markieren Start und Ziel des Kurses.
ARROWS ('Pfeile')	Geben die Fahrtrichtung an. Ignorieren Sie diese, können Sie sich verfahren oder ein Tor verfehlen.
CONES (Hütchen)	Als Paar benutzt stellen sie ein Tor dar.
TYRES (Reifen)	Sind entlang der Strecke aufgestellt und dienen als Hindernisse zum Überspringen.
BOXES (Kartons)	Sind entlang der Strecke aufgestellt und dienen als Hindernisse zum Überspringen.
CANS (Dosen)	Bonuspunkte. Am Ende jeder Stufe wird Ihr Punktestand mit der Anzahl der umgefahrenen Dosen multipliziert. Fahren Sie also so viel wie möglich um.
PILLARS ('Pfeiler')	Stützen die Decke des Parkhauses. Sie sehen vielleicht klein aus, aber Springen hat keinen Sinn.
RAMPS (Rampen)	Dienen zum Absprung und ermöglichen komplizierte Sprünge und Drehungen.
OIL ('Öl')	Wenn Sie auf einen Ölfleck kommen, rutschen Sie. Vermeiden Sie dies!
GLASS (Glas)	Unebene und holprige Oberfläche.
SAND (Sand)	Sie werden langsamer. Hier macht es keinen Spaß zu fahren.
POTHOLES (Schlaglöcher)	Sie rutschen und müssen sich anstrengen, um nicht vom Skateboard zu fallen.
HOLES (Löcher)	Sie fallen durch die Decke und sind sofort tot. Vermeiden Sie dies unbedingt.
TARGET (Ziel)	Fahren Sie langsam weiter und stellen Sie sich der Jury am Ende des Kurses.

Andere Skateboard-Fahrer sind natürlich auch im Parkhaus unterwegs. Einige davon sind gefährlich, andere sind nur lästig – alle werfen Sie jedoch um, wenn Sie mit Ihnen in Kontakt kommen.

CHAMPIONSHIP COURSE

STUFE 1:	Freddy muß auf dem Baugeände über die Hindernisse wegspringen oder unter ihnen hindurchtauchen, ohne daß er von den verärgerten Bauarbeitern erwischt wird.
STUFE 2:	Hier muß er auf dem Weg zum Park den See überqueren und die Begegnung mit den gefährlichen Tieren vermeiden.
STUFE 3:	In Londons Untergrundbahn fährt Freddy mit dem Skateboard durch die Tunnel, über die elektrischen Kabel und kämpft mit den riesigen Ratten.
STUFE 4:	Auf der Straße richtet Freddy ein Durchreinder unter den Fußgängern an und kämpft gegen rivalisierende Banden.

Um Schwung zu holen, bewegen Sie den Joystick von links nach rechts. Seien Sie aber vorsichtig, da er über holprige Stellen stolpert, wenn er zu schnell wird.

CBM 64/128

Sammeln Sie den Abfall auf, der auf der Strecke herumliegt. Wenn Sie am Ende des Kurses angekommen sind, können Sie den Abfall in Geld umtauschen, mit dem Sie sich einen Beinschutz, Räder oder andere Ausrüstungsgegenstände kaufen und dadurch Ihr Ansehen steigern können. Danach haben Sie die Möglichkeit, die nächste Stufe des Spieles anzugehen oder CAR PARK CHALLENGE zu spielen.

STEUERUNG

CBM 64/128 (SPIEL A)	
Joystick	
LINKS/RECHTS	SKATEBOARD NACH LINKS/RECHTS
ZURÜCK & FEUER	SPRUNG
ZURÜCK	DUCKEN
Tastatur	
CTRL	PAUSE
C (CBM-Taste)	MUSIK/EFFEKTE
RUN/STOP	AUFGEBEN (IN PAUSESTELLUNG)
CBM 64/128 (SPIEL B)	
Joystick	
LINKS/RECHTS	SKATEBOARD NACH LINKS/RECHTS
VORWÄRTS	GEGENSTÄNDE WERFEN
ZURÜCK	DUCKEN
FEUER	SPRUNG
Tastatur – siehe oben	

Bewegen Sie den Joystick entweder nach links oder rechts, um Freddy in Fahrt zu bringen.

WICHTIG FÜR BENUTZER EINES COMMODORE 64

Sie haben keinen Müdigkeitsanzeiger – sondern einen Schmerzmesser (OUCHOMETER). Der Hauptunterschied besteht darin, daß Sie beim Maximalstand dieser Anzeige nicht alle, sondern nur ein Leben verlieren.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alle Rechte vorbehalten. Lizenz von KIXX®.

DAS PROGRAMM IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. UNBEGUTETES SENDEN, VERTEILEN, ÖFFENTLICHE AUFFÜHRUNGEN, KOPIEREN, UND NEUAFNAHMEN, A/S-UND VERLEIH UND VERKAUF UNTER IRGENDWELCHEM AUSTAUSCH-ODER RUCKAUFGECHAFT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.