

SKATE CRAZY



LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD "*" ,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3

Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** (**CTRL**) and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **:CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

Atari ST

Insert disk into disk drive. The program will load and run automatically.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

SKATE CRAZY

SKATE CRAZY – Freddy's the name and skating's the game, and as every street wise kid knows the only way to succeed is to gain "Street Cred" from your friends and onlookers.

Freddie 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:—

JUDGE 1: OVERALL SKATING

+ good jump landings, collecting bonuses, backwards skating.

— crashing and skidding.

JUDGE 2: COURSE

+ good time between gates, knocking can over.

— missing gates, not reaching gates in time.

JUDGE 3: JUMPING FROM RAMPS

+ complexity and variety of moves.

— bad landings, repeating stunts too often.

JUDGE 4: JUMPING FROM FLOOR

+ Complexity and variety of moves, objects jumped.

— bad landings, repeating stunts too often.

N.B. Jumping without performing a stunt will not impress the judges, but they will not penalise you either.

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.
POTHOLE	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.

SOME OBJECTS ON LATER LEVELS

HURDLES	Test your jumping ability.
REMOTE CONTROL CAR	Being driven around the Car Park by other people to get in your way and test your patience.
BARRIER	To duck under — requires good timing.
FOOTBALLS	Rolling around or kicked by other people — avoid or fall down.
ROLLING TYRES	Rolled at you in later levels.
TRAMPOLINE	Bounces you in later levels.
TROLLEY	May be jumped onto to move out of the way — Bonus Points.
SPECIAL CONE	Marks backwards gate.

HINTS & TIPS

1. Try to skate smoothly and don't skid too much.
2. While you should try to get as many cans as possible, some are difficult to get and may be better left alone.
3. When performing stunts, try to turn the joystick smoothly and evenly around the directions and don't try to do too much – skill will come with practice.
4. Jumping obstacles is sometimes easier than skating around them – and you also impress the judges and score points.
5. Don't drift too far from the arrowed course or you will lose time and may miss gates.
6. Once you think you have performed enough stunts to impress the judges, don't repeat yourself too much or crash while attempting difficult jumps. Use straight jumps instead to finish the course. This reduces the risk of bad landings and crashes and allows you to concentrate on following the course.
7. Don't waste time or lives trying to get every point on the course, just get the convenient ones and get round the course faster.

CHAMPIONSHIP COURSE

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

Joystick Controls

LEFT/RIGHT

DOWN & FIRE

DOWN

Keyboard Controls

CTRL

C (CBM key)

RUN/STOP

(GAME A)

SKATE LEFT/RIGHT

JUMP

DUCK

PAUSE

MUSIC/EFFECTS TOGGLE

TO QUIT (in pause mode)

(GAME B)

Joystick Controls

LEFT/RIGHT

UP

DOWN

FIRE

SKATE LEFT/RIGHT

THROW OBJECT

DUCK

JUMP

Keyboard Controls — As above.

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

SPECTRUM/AMSTRAD: Use Joystick or Keys

Q

A,Z

J,K,I,O

L,P

M,SPACE

LEFT/RIGHT

UP

DOWN

FIRE

FIRE & DOWN

'CIRCLE' JOYSTICK

UP

DOWN

LEFT

RIGHT

FIRE

SKATE LEFT/RIGHT

JUMP

CROUCH/PICK UP

HIGH THROW

LOW THROW

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.

LADEANLEITUNG

CBM 64/128

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD" *
",8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

DISKETTE: Den **DISKETTENLADER** in der üblichen weise.

Schneider

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Atari ST

Setzen Sie die Diskette in Betrieb. Das Programm lädt und läuft automatisch.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

SKATE CRAZY

SKATE CRAZY – Er heißt Freddy und Skateboard-Fahren ist angesagt. Wie jedes Kind weiß, kommt der Erfolg hier nur durch das nötige Ansehen, das man von seinen Freunden und den Zuschauern auf der Straße erhält.

Freddy muß auf seinem Skateboard herumsausen und waghalsige Kunststücke vorführen, für die bei erfolgreicher Darbietung Punkte vergeben werden. Der CREDOMETER, der das Ansehen mißt, bewegt sich allerdings nur nach oben, wenn besondere Kunststücke vorgeführt werden. Behalten 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 (Weltmeisterschaftskurs). 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, Blechdosen, 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 – einen Sprung vom Boden oder der Rampe, 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.

*** BEACHTEN**

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 Spiels, 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:

RICHTER 1: ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

- + gute Landung nach einem Sprung, Bonuspunkte sammeln, rückwärts fahren.
- stürzen und rutschen.

RICHTER 2: KURS

- + Zeit zwischen den Toren, umwerfen von Dosen.
- Tore verfehlen, Tore nicht in der Zeit erreichen.

RICHTER 3: SPRUNG VON DEN RAMPEN

- + Schwierigkeitsgrad und Vielfalt.
- schlechte Landungen, häufige Wiederholung von Kunststücken.

RICHTER 4: SPRUNG VON BODEN

- + Schwierigkeitsgrad und Vielfalt, Zielsprünge
- schlechte Landungen, häufige Wiederholungen von Kunststücken.

ANMERKUNG: Ein Sprung ohne ein Kunststück beeindruckt die Richter nicht, bringt Ihnen allerdings auch keinen Abzug.

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, hält 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.

**** BEACHT***

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 des Kraftmessers. 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 anderen 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 nur im 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 auch 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.

SALTO

(nur SPECTRUM und AMSTRAD)

Saltos können nur auf einer späteren Stufe ausgeführt werden, indem Sie das Trampolin benutzen. Mit einem Sprung von einer Rampe ins Trampolin erhalten Sie den besten Effekt. Sie können Ihren Salto aber auch vom Boden aus machen.

Wenn Sie vom Trampolin abspringen, können Sie den Sprung folgendermaßen kontrollieren:

JOYSTICK LEFT – Drehen im Gegenuhrzeigersinn

JOYSTICK RIGHT – Drehen im Uhrzeigersinn

Um richtig zu landen, müssen Sie mit Ihrem Skateboard aufkommen. Saltos beeindrucken die Richter gewaltig und bringen Punkte.

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 durchzutauchen. 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.

GEGENSTÄNDE 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.
POTHOLE (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.

GEGENSTÄNDE BEI SPÄTEREN STUFEN

HURDLES (Hürden)	Testen Ihre Sprungfähigkeit.
REMOTE CONTROL CAR (ferngesteuertes Auto)	Andere Leute behindern im Parkhaus mit ferngesteuerten Autos Ihren Weg und stellen Ihre Geduld auf die Probe.
BARRIER (Schanke)	Sie müssen unter der Schranke durch. Dazu benötigen Sie ein gutes Timing.
FOOTBALLS (Fußbälle)	Rollen umher oder werden von anderen Leuten durch die Gegend geschossen.
ROLLING TYRES (rollende Reifen)	Rollen auf späteren Stufen auf Sie zu.
TRAMPOLINE (Trampolin)	In späteren Stufen zum Abspringen benutzen.
TROLLEY (Einkaufswagen)	Sie müssen aufspringen um ihn aus dem Weg zu schaffen. Hier gibt es Bonuspunkte.
SPECIAL CONE (besondere Hütchen)	Stellen rückwärtige Tore dar.

TIPS UND HINWEISE

1. Versuchen Sie, ruhig auf Ihrem Brett zu fahren und rutschen Sie nicht zu sehr hin und her.
2. Obwohl Sie versuchen sollten, so viel Dosen wie möglich umzufahren, sollten Sie von einigen, die schwer zu erreichen sind, lieber die Finger lassen.
3. Wenn Sie Kunststücke vorführen, sollten Sie mit dem Joystick gefühlvoll umgehen. Übernehmen Sie sich nicht – Übung macht den Meister.
4. Über Hindernisse wegzuspringen ist manchmal einfacher als um Sie herumzufahren und beeindruckt die Richter.
5. Weichen Sie nicht zu sehr von dem mit Pfeilen ausgewiesenen Kurs ab, Sie verlieren sonst Zeit und verfehlen eventuell Tore.
6. Wenn Sie denken, daß Sie die Richter mit Ihren Kunststücken genug beeindruckt haben, hören Sie lieber auf, bevor Sie sich wiederholen oder bei einem zu schwierigen Sprung stürzen. Machen Sie einfachere Sprünge und durchfahren Sie den Kurs ohne Stürze. Dadurch vermindert sich Ihr Risiko und Sie können sich auf die Strecke konzentrieren.
7. Verschwenden Sie nicht Ihre Zeit oder gar eines Ihrer Leben, indem Sie versuchen, alle Punkte zu holen; holen Sie die leichten und durchfahren Sie lieber den Kurs schneller.

CHAMPIONSHIP COURSE

- STUFE 1: Freddy muß auf dem Baugelände 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 Durcheinander 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.

SPECTRUM UND SCHNEIDER

Sie erhalten Punkte für das Einsammeln von Werkzeugen und Wertsachen, für die Vorführung von Saltos, für riskante Sprünge oder Duckmanöver und für das Werfen von Granaten auf alles, was Ihnen in den Weg kommt. Die eingesammelten Gegenstände fallen in Freddy's Tasche, wobei die Anzahl der Waffen oder Objekte angezeigt wird.

Am Ende des Kurses 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

ZURÜCK & FIRE

ZURÜCK

Tastatur

CTRL

C (CBM-Taste)

RUN/STOP

CBM 64/128 (SPIEL B)

Joystick

LINKS/RECHTS

VORWÄRTS

ZURÜCK

FIRE

Tastatur – siehe oben

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

SKATEBOARD NACH

LINKS/RECHTS

SPRUNG

DUCKEN

PAUSE

MUSIK/EFFEKTE

AUFGEBEN (IN PAUSESTELLUNG)

SKATEBOARD NACH

LINKS/RECHTS

GEGENSTÄNDE WERFEN

DUCKEN

SPRUNG

SPECTRUM/SCHNEIDER

Benutzen Sie den Joystick oder die Tastatur

Q

A. Z

J. K. I. O

L. P

M. LEERTASTE

LINKS/RECHTS

VORWÄRTS

ZURÜCK

FIRE

FIRE & ZURÜCK

JOYSTICK KREISEN

VORWÄRTS

ZURÜCK

LINKS

RECHTS

FIRE

SKATEBOARD NACH

LINKS/RECHTS

SPRUNG

DUCKEN/AUFHEBEN

HOHER WURF

NIEDRIGER WURF

SALTO

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.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD "*" ,8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K

Tapez **LOAD ""** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Spectrum +3

DISQUETTE: Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Amstrad

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **:CPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Atari ST

Placez le disque dans le lecteur. Le programme démarrera automatiquement et se chargera avec la mise sous tension.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie

ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

SKATE CRAZY

Son nom c'est Freddy et son jeu c'est le patinage à roulettes, et comme chaque gamin des rues le sait, la seule façon de réussir c'est obtenir une réputation valable près de ses amis et de l'assistance.

Freddy doit s'activer sur ses patins et exécuter des cascades casse-cou. Des points sont donnés pour les manoeuvres réussies mais le très important COMPTEUR DE CREDIBILITE n'augmente que par l'accomplissement d'exploits suffisamment "poseurs". Gardez un oeil sur le OUCH/FATIGUEMETER car il mesure les égratignures et les bosses, et naturellement amène à une perte de crédibilité.

SKATE CRAZY est fait de deux jeux séparés mais complémentaires, le CHALLENGE AU PARKING et le CIRCUIT DE CHAMPIONNAT. Contrairement aux jeux ordinaires d'ordinateur vous pouvez passer d'un jeu à l'autre sans perdre votre score ou votre niveau.

LE CHALLENGE AU PARKING

Vous et vos amis patineurs avez envahi un parking à étages désaffecté dans lequel vous organisez une compétition qui couronnera le champion patineur.

Chaque niveau du parking a un circuit borné par de vieux pneus, de boîtes, de cônes de circulation, de bidons, de rampes etc. C'est sur ce circuit que vous devez patiner tout en faisant des cascades pour impressionner les juges, tout en passant entre les portes de chronométrage.

Vos camarades patineurs jugeront votre performance et vous décerneront vos points à la fin du parcours – si bien entendu vous le complétez – et selon le nombre de points, vous progresserez ou non au niveau supérieur.

Il y a une grande variété de cascades que vous pouvez exécuter pour impressionner les juges: sauter du sol ou des rampes, pivoter en l'air, sauter par dessus des obstacles etc. Cependant prenez soin de ne pas vous fatiguer de trop. Sauter, tomber, percuter des objets, déraiper est très fatigant et votre compteur de fatigue l'enregistrera. Si celui-ci arrive à sa limite vous devrez vous retirer de la compétition, exténué!

Au moment où vous passez les drapeaux de départ le chronomètre sur l'écran démarrera. Vous avez jusqu'à la fin du temps délimité pour atteindre, soit la porte suivante – une paire de cônes de circulation (des cônes spéciaux si vous devez franchir la porte à reculons)*, soit les drapeaux marquant la fin d'un parcours. Si vous ne pouvez pas compléter une section du parcours entre deux portes, vous perdrez alors une de vos 4 vies. Si vous atteignez la porte suivante avec le chronomètre toujours au vert vous aurez une prime. Une prime supplémentaire vous sera accordée si vous n'avez pas d'accident après la dernière porte.

Vous pouvez manquer des portes si vous vous perdez ou si vous avez de sérieux problèmes, mais si vous manquez une porte, vous devez passer par la suivante – et vous ne pouvez manquer qu'un maximum de 5 portes, une de plus et vous serez disqualifié.

IMPORTANT

Sur la version CBM 64 de SKATE CRAZY toutes les portes sont marquées par des drapeaux. Les drapeaux jaunes pour les portes normales, les drapeaux rouges pour les portes à "reculons".

Une fois que les juges vous ont accordé leurs points — en assumant que vous les avez assez impressionnés pour aller au niveau suivant — vous serez placé devant 2 portes. * Patinez vers la DROITE et vous irez au prochain niveau du CHALLENGE AU PARKING. La porte GAUCHE vous amène au CIRCUIT DE CHAMPIONNAT.

Changer d'un jeu à l'autre ne vous fait pas perdre votre niveau dans aucun des 2 jeux. Par exemple, vous pouvez changer pour le CIRCUIT DE CHAMPIONNAT après avoir terminé le niveau 2 et puis à nouveau revenir au CHALLENGE AU PARKING en continuant par le niveau 3.

Les 4 niveaux de chacun des 2 jeux doivent être complétés pour finir SKATE CRAZY.

JUGER: Il y a 4 juges, chacun évaluant un aspect différent de votre habilité à patiner.

JUGE 1: L'ENSEMBLE DE LA PERFORMANCE

- + bonnes réceptions après les sauts, vous apportent des primes, patiner à reculons.
- accidents et dérapages.

JUGE 2: LE PARCOURS

- + un bon temps entre les portes, renverser des bidons.
- manquer des portes, ne pas atteindre les portes dans le temps donné.

JUGE 3: SAUTER DES RAMPES

- + complexité et variété des mouvements.
- mauvaises réceptions, répétition des mêmes cascades trop souvent.

JUGE 4: SAUTER DU SOL

- + complexité et variété des mouvements, objets sautés.
- mauvaises réceptions, répétition des mêmes cascades trop souvent.

N.B. Sauter sans exécuter une cascade n'impressionne pas les juges mais ne sera pas non plus pénalisé.

POUR BOUGER FREDDY

Tenir le manche à balai dans la direction voulue fera patiner Freddy dans cette direction, en accélérant à une vitesse maximum. Une fois que vous avez lâché le manche et le laissez retourner à sa position centrale, Freddy patinera en roue libre jusqu'à temps qu'il s'arrête.

Pour faire tourner Freddy et lui faire garder sa vitesse, bougez le manche à balai dans une position "adjacente" (par exemple, si vous allez vers le haut, les positions "adjacentes" sont les positions vers le haut-gauche et vers le haut-droit) Freddy peut tourner brusquement sans perdre de vitesse quand vous bougez le manche à balai dans la direction voulue en utilisant la direction "adjacente".

*** IMPORTANT**

Sur la version CBM 64, une fois que vous avez terminé un niveau vous serez placé sur une rampe. Patinez vers la DROITE pour le niveau suivant du CHALLENGE AU PARKING ou vers la GAUCHE pour le CIRCUIT DE CHAMPIONNAT.

En bougeant le manche à balai dans une nouvelle direction "non-adjacente" Freddy s'arrêtera en faisant un dérapage contrôlé, et repartira ensuite dans une nouvelle direction (utile pour freiner).

SAUTER

Freddy peut sauter de 2 façons: du sol et des rampes.

Pour sauter du sol, choisissez la hauteur du saut en utilisant le bouton de **TIR** et le compteur de puissance. Quand vous bougez dans la direction et à la vitesse voulues, gardez le bouton de tir pressé et vous verrez sur votre compteur la puissance augmenter rapidement. Relâchez le bouton quand la puissance voulue est atteinte pour commencer le saut. Sauter des obstacles du sol demande une bonne synchronisation.

Sauter d'une rampe est semblable — une fois que la direction et la vitesse sont atteintes, utilisez le bouton de tir pour choisir la puissance de votre saut, mais à ce moment-là, la rampe relâchera automatiquement la puissance nécessaire pour vous quand vous appuyez sur le bouton, donc continuez d'appuyer dessus après que le saut ait commencé. Si vous relâchez le bouton de tir trop tôt, vous sauterez au-dessus de la rampe comme vous sautez d'autres obstacles du sol.

Pour les sauts les juges basent leurs points sur la variété et la complexité de la manoeuvre. La complexité d'un saut est jugée sur le nombre de demis tours et de changements de direction et sur la qualité de la réception. (Les réceptions en arrière impressionnent beaucoup les juges).

PIVOTER EN SAUTANT

Pivoter pendant un saut est assez simple — il faut simplement tourner le manche à balai dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire (ou une combinaison des 2 quand vous serez meilleur). Faites bien attention de bouger par les directions "adjacentes" tout au long du pivot.

Une bonne réception doit obéir à des règles. Vous devez, soit faire face dans la même direction "adjacente" à la direction de départ, soit directement à reculons. Si vous vous réceptionnez en arrière vous continuerez à reculons avec toutes les directions en arrière (vous devrez être capable de patiner à reculons pour les portes spéciales des niveaux supérieurs). Pour patiner de nouveau de face vous devrez accomplir un nouveau saut et vous réceptionner de face. Si vous percutez quelque objet vous vous relèverez de face.

SAUTS PERILLEUX

(Spectrum & Amstrad seulement)

Les sauts périlleux ne peuvent être accomplis que dans les derniers niveaux en utilisant les trampolines. Sauter d'une rampe sur un trampoline produit le meilleur effet mais vous pouvez aussi sauter du sol. Une fois que vous avez rebondi du trampoline le saut est contrôlé de la façon suivante:

MANCHE A BALAI A GAUCHE — pivote dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

MANCHE A BALAI A DROITE — pivote dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour vous réceptionner correctement vous devez vous réceptionner les patins vers le bas.

Les sauts périlleux impressionnent toujours les juges et vous feront gagner beaucoup de points.

ESQUIVER EN PLONGEANT

Cette manoeuvre peut être exécutée à tous les niveaux, mais elle est seulement nécessaire dans les derniers. Elle est accomplie en appuyant sur le bouton de **TIR** pendant le patinage en roue libre. Utilisez-la pour passer en-dessous de barrières basses. Si vous vous arrêtez pendant une plongeon vous vous redresseriez immédiatement, donc assurez-vous que vous allez assez vite pour franchir les obstacles.

LES OBJETS ET LEURS UTILISATIONS.

DRAPEAUX	Ils marquent le début et la fin d'un parcours.
FLECHES	Elles marquent la route du circuit. Ignorez-les et vous vous perdrez ou vous loupez des portes.
CONES	Ils sont utilisés par paires pour marquer les portes du parcours.
PNEUS	Ils sont utilisés comme repaires et comme obstacles à sauter.
BOITES	Elles sont utilisées comme repaires et comme obstacles à sauter.
BIDONS	Ils multiplient les primes. A la fin de chaque niveau, votre score est multiplié par le nombre de bidons renversés. Renversez-en le plus possible.
PILIER	Ils supportent le toit du parking. Ils peuvent vous paraître petits, cependant vous ne pouvez pas sauter par-dessus.
RAMPES	Sautez des rampes pour exécuter des sauts et des vrilles complexes.
HUILE	Patiner sur une flaque d'huile vous fera dérapier. Evitez!

VERRE	Il marque une surface inégale et fatigante.
SABLE	Il vous freine rapidement. Patiner sur le sable est fatigant.
NIDS-DE-POULES	Ils vous font faire des dérapages courts dans n'importe quelle direction.
TROUS	Vous tombez à travers les étages — mort instantanée — à éviter à tout prix.
CIBLE	Patinez lentement jusqu'à celle-ci pour vous présenter aux juges à la fin d'un parcours.

D'autres personnes patineront dans le parking. Certaines sont méchantes, certaines sont seulement gênantes — elles vous renverseront toutes si vous les percutées.

QUELQUES OBJETS DANS LES DERNIERS NIVEAUX

HAIES	Elles mettent votre abilité à sauter à l'épreuve.
VOITURE	Elle est conduite par d'autres personnes dans le parking pour mettre votre patience à l'épreuve.
TELECOMMANDEE	
BARRIERE	Vous devez plonger en-dessous — demande une bonne synchronisation.
BALLONS DE FOOTBALL	Ils roulent dans n'importe quelle direction ou sont lancés par d'autres gens — évitez-les ou vous tomberez.
PNEUS ROULANTS	Ils sont lancés sur votre route dans les derniers niveaux.
TRAMPOLINES	Ils vous aideront à rebondir dans les derniers niveaux.
CHARIOT	Vous pouvez sauter dessus pour éviter d'autres objets — il vous apportera des points supplémentaires.
CONE SPECIAL	Il marque une porte à franchir à reculons.

SUGGESTIONS ET CONSEILS

1. Essayez de patiner sans à-coup et ne dérapez pas trop souvent.
2. Essayez de renverser le plus possible de bidons, mais attention quelques uns sont difficiles à avoir et vous feriez mieux de les laisser.
3. Quand vous exécutez des cascades essayez de tourner le manche à balai doucement et régulièrement autour des différentes directions, et n'essayez pas d'en faire de trop — votre habilité s'améliorera en jouant.
4. Il vous sera parfois plus facile de sauter des obstacles que de les contourner. Cela impressionne les juges et vous aide à marquer des points.
5. Ne vous éloignez pas trop du parcours fléché ou vous perdrez du temps et manquerez peut-être des portes.

6. Une fois que vous pensez avoir accompli assez de cascades qui impressionneront les juges, ne vous répétez pas de trop et faites attention à ne pas avoir d'accidents en essayant des sauts difficiles. Sautez plutôt normalement pour finir le parcours. Cela réduira les risques de mauvaises réceptions et d'accidents, et vous permettra de vous concentrer sur le parcours à suivre.
7. Ne gaspillez pas de temps ou vos vies en essayant de marquer chaque point du circuit, attrapez seulement les points que vous pouvez et patinez plus vite.

CIRCUIT DE CHAMPIONNAT

- NIVEAU 1: Freddy doit esquiver et plonger sous les obstacles du chantier de construction sans se laisser attraper par les maçons en colère.
- NIVEAU 2: Là il doit traverser le lac jusqu'au parc, en évitant les mortels animaux sauvages.
- NIVEAU 3: Dans le métro londonien, Freddy patine dans les tunnels, au-dessus des cables électriques, et se bat contre des rats géants.
- NIVEAU 4: Dans la rue, Freddy cause de ravages parmi les piétons et se bat contre des bandes rivales.

Bougez votre manche à balai de gauche à droite pour gagner de la vitesse, mais attention Freddy trébuchera sur des surfaces qui ne sont pas lisses s'il va trop vite.

CBM 64/128

Ramassez les débris qui sont éparpillés tout au long du circuit. Si vous arrivez à la fin du parcours vous pourrez les échanger pour de l'argent avec lequel vous pourrez acheter des jambières par exemple, des roues ou du matériel, objets qui augmenteront votre CREDIBILITE et vous aideront pendant le jeu. Le choix vous sera alors donné pour, soit charger le niveau suivant, soit charger à nouveau le CHALLENGE AU PARKING.

SPECTRUM & AMSTRAD

Des points vous sont accordés quand vous ramassez des outils et des objets de valeur, quand vous exécutez des sauts périlleux ou quand vous esquivez des dangers et quand vous lancez des projectiles à tout ce qui est sur votre chemin. Les objets ramassés tomberont dans le sac de Freddy et seront comptés.

Si Freddy arrive à la fin de son parcours le choix vous sera donné, soit de charger le niveau suivant, soit de recharger le CHALLENGE AU PARKING.

CONTROLES

CBM 64/128

(JEU A)

Contrôles avec le manche à balai

GAUCHE/DROITE

PATINER GAUCHE/DROITE

EN BAS & FEU

SAUTER

EN BAS

PLONGER

Contrôles avec le clavier

CTRL

PAUSE

C (Touche du CBM)

MUSIQUE/EFFETS

RUN/STOP

ARRÊT (en mode de pause)

CBM 64/128

(JEU B)

Contrôles avec manche à balai

GAUCHE/DROITE

PATINER GAUCHE/DROITE

VERS LE HAUT

LANCER UN OBJET

VERS LE BAS

PLONGER

FEU

SAUTER

Contrôles avec le clavier

COMME POUR LE JEU A

Pour faire patiner Freddy bougez le manche à balai alternativement **A GAUCHE** et **A DROITE**.

SPECTRUM/AMSTRAD

Utilisez le manche à balai ou le clavier.

Q

VERS LE HAUT

A,Z

VERS LE BAS

J,K,I,O

A GAUCHE

L,P

A DROITE

M, UN ESPACE

FEU

GAUCHE/DROITE

PATINER GAUCHE/DROITE

VERS LE HAUT

SAUTER

VERS LE BAS

S'ACCROUPIR/RAMASSER

FEU

HAUT JET

FEU & A DROITE

JET BAS

TOUR DE M.A.B

SAUT PERILLEUX

UTILISATEURS DE COMMODORE 64 – NOTEZ

Il n'y a pas compteur de fatigue sur cette version – il est remplacé par le compteur de "BLEUS". La principale différence est que, lorsque le compteur atteint le maximum vous perdez une vie plutôt que toutes.

