

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 auprès 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 complète – 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, dérapage 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

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 abilité 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-droite) 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**

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 du 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

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.

Une bonne réception doit obéir à des règles. Vous devez, soit faire face dans la même direction "adjacente" à la direction du 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

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 louperez 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.
PILIERES	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.

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.

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

Contrôles avec le clavier

CTRL

PAUSE

C

MUSIQUE/EFFETS

RUN/STOP

ARRET (en mode de pause)

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 SPACE

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