

## LE JEU

Le joueur contrôle un skateboard. L'objet du jeu est d'exécuter des tours de force et d'accumuler des points pour lesquels on obtient des tickets pour les parcs de patinage. Dans les parcs, vous participez aux compétitions pour les médailles et de l'argent en espèces. Vous pouvez utiliser l'argent pour acheter un meilleur équipement (par exemple des planches, souliers, genouillères, casques de protection) pour améliorer la performance du joueur.

**CBM 64/128:** Pour commencer le jeu, branchez le manche à balai et appuyez sur le **BOUTON FEU**.

**SPECTRUM:** Sélectionnez clavier ou manche à balai puis appuyez sur la touche une pour trois crédits.

**AMSTRAD:** Appuyez sur le **BOUTON FEU** pour commencer le jeu.

Vous patinerez alors autour de 'SKATE CITY', visitant les quatre magasins et les quatre parcs. Il y a quatre parcs à 'SKATE CITY' et chacun d'eux ne peut être visité qu'une seule fois à chaque niveau du jeu.

(Spectrum – Les emplacement de ces parcs sont indiqués sur une carte qui apparaîtra sur l'écran si vous passez au-dessus d'une case 'carte'. En activant le manche à balai, vous continuez le jeu). Les parcs sont Downhill, Jump, Ramp et Slalom (Spectrum – Ceux-ci sont indiqués par les notations **D** – Downhill, **J** – Jump, **R** – Ramp, **S** – Slalom).

Vous utilisez des tickets en visitant les parcs (au bas de l'écran CBM 64/128 ou sous le T sur l'écran Spectrum/Amstrad). Des tickets supplémentaires sont decernés à 5,000, 15,000, 25,000, 35,000 points etc. Les médailles sont remises pour une bonne performance dans les parcs avec des prix en argent en espèces et des points de bonus. Après la visite de chaque parc une feuille de situation indiquant les médailles décernées est affichée (Spectrum/Amstrad), de même que le gros score et les credits restants (Spectrum). Un tableau de médailles est affiché (CBM 64/128).

**SPECTRUM/AMSTRAD SEULEMENT:** Quand vous êtes près d'un magasin, une icône à droite de l'écran clignote en alternance avec le prix. Ces icônes représentent des casques, des chaussures, des skateboards et des genouillères. Le niveau d'équipement est indiqué le long de l'icône appropriée. En approchant du comptoir à l'endroit approprié, vous aurez soit un message 'SALE' (Vente) soit un message 'NO SALE' (Pas de vente).

**CBM 64/128 SEULEMENT:** Il y a quatre magasins qui vendent des planches, des casques, des genouillères et des souliers. Les magasins affichent le prix de marchandises qu'ils vendent. L'approche du comptoir à l'endroit correct entraînera une vente si vous avez assez d'argent.

Si un achat est réussi, le coût est déduit de l'argent du joueur (affichage indiqué par le signe \$).

Des points de bonus sont données pour chaque montant en espèces qui reste à la fin du jeu.

**CBM 64/128:** Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre, il est pourchassé par des abeilles géantes. Celles-ci deviennent plus dangereuses si le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Le joueur doit éviter le contact avec les autres caractères qui apparaissent sur l'écran.

**SPECTRUM/AMSTRAD:** Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre il est pourchassé par des abeilles géantes. Celles-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets si le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en passant au-dessus de certains emplacements cachés.

Des billets de Dollars peuvent être ramassés sur la route. Le joueur devrait éviter le contact avec les autres caractères qui apparaissent sur l'écran.

**CBM 64/128/AMSTRAD:** L'accélération augmente avec l'amélioration des niveaux d'équipement. En appuyant sur le **BOUTON FEU**, vos faites sauter le patineur. Le patineur peut se tortiller et exécuter des tours pendant qu'il saute.

## **LES COMMANDES DE CLAVIER**

---

**CBM 64/128: ESPACE** – Pause, **F1** – permutation de musique en/hors fonction.

**SPECTRUM:** **Q** – tournez dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre. **W** – Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. **J** – Sautez. **K** – Tirez. **L** – Stop. Les touches de rotation **Q** et **W** sont utilisées pour sélectionner la direction. En appuyant sur **K** vous faites tourner le joueur. **P** – Pause. **C** – Couleur d'écran. **X** – Sortie de Skate City à début.

**AMSTRAD:** **A** – Gauche. **D** – Droite. **W** – Haut. **X** – Bas. **S** – Feu. **P** – Pause. **M** – Musique en/hors fonction.