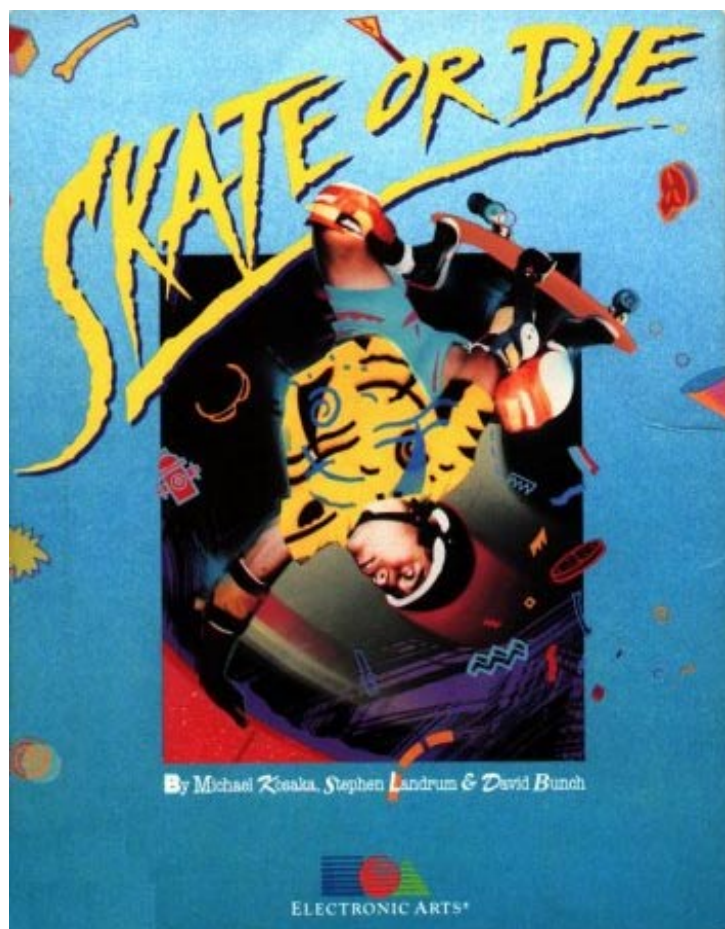


SKATE OR DIE



Einleitung

Im Sommer sind sie wieder zu sehen - junge Leute auf Brettern mit vier Rädern. Wer nicht weiß, welche Möglichkeiten ein Skateboard liefert, kann sich mit "Skate or Die" schlaumachen. Sie werden sehen, daß es bei dieser Sportart ganz schön zugehen kann. Skate or Die bietet 5 Disziplinen für 1-8 Teilnehmer.

Laden

LOAD"*".8 eingeben, <RETURN>

"RUN" eingeben, <RETURN>

- ◇ Breakintro verlassen
- ◇ Titelsequenz verlassen - Spiel fertig laden

Allgemeine Tasten

Commodore-Taste	Sound ein/ausschalten
Run/Stop-Taste	Disziplin abbrechen und zum Skate Shop

Spielbeginn (Hauptmenü)

Sie befinden sich in Rodney's Skate Shop und können durch Bewegungen des Cursors mit dem Joystick und Drücken des Feuerknopfs folgende Wahl treffen:



High-Scores:



- ◇ zum Ansehen
- ◇ zum Verlassen

Spielernamen eintragen (bis 8 Namen):



- ◇drücken, dann mit Tastatur Namen eintragen und mit Return-Taste bestätigen
- Skateboardfarbe mit Joy ↑/↓ auswählen und mit ◇ bestätigen.

Wenn alle Namen eingegeben sind, den Cursor auf CANCEL stellen und mit ◇ bestätigen.



Skateboardfarben ändern

Bedienung wie bei Sign up. Die Auswahl dieser Option kann jedoch nur erfolgen, wenn zuerst Spielernamen und Skateboardfarben eingegeben worden sind.

Training



Nach Drücken des Feuerknopfs sehen Sie am Eingang des Skate-Shops einen Skater, der das Bild auf 5 verschiedenen Straßen verlassen kann. Die sechste Straße (Compete all) ist im Practice-Modus gesperrt. Jede Straße führt zu einer anderen Disziplin. Die Steuerung des Skaters erfolgt im "Goofy-Modus", d.h. von der Sicht des Skaters aus gesehen (siehe 3).

Wettkampf



Achtung! Zuerst die Spielernamen eintragen. Nach dem Drücken des Feuerknopfs sehen Sie wieder die verschiedenen Straßen und den Skate-Shop. Sie können nun jede Disziplin einzeln anwählen indem Sie auf der jeweiligen Straße den Bildschirm verlassen, oder einen Wettkampf in allen Disziplinen mit anschließender Siegerermittlung durchführen, indem Sie die Straße "Compete all" wählen.

Nach jeder Disziplin werden die Zwischenergebnisse gezeigt. Der Sieger einer Disziplin erhält 5 Punkte, der Zweite 3 und der Dritte 1 Punkt. Der Gesamtsieger eines Turniers wird vom Skateshopkeeper bekanntgegeben. Die Highscore-Liste wird automatisch aktualisiert und auf Disk gespeichert. Nach einem Turnier werden die neu aufgestellten Highscores gelb angezeigt.

Die Disziplinen

1) Freestyle



Die Freistil-Rampe ist ein Gebilde in Form eines U's. Der Skater steht links oben und fährt im Halbrohr auf die andere Seite. Hierbei kann er verschiedene Tricks zeigen die nach Schwierigkeit bewertet werden. Dazu hat er 10 Durchläufe durch die Rampe zeit. Grundsätzlich gilt:

- Je mehr Drehungen - desto mehr Punkte

- Je höher der Sprung - desto mehr Punkte

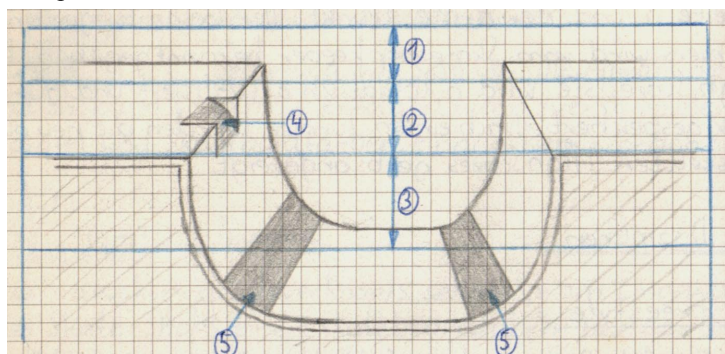
Die meisten Punkte erhält man mit 4 Drehungen

Für besonders spektakuläre Kunststücke werden bis zu 4000 Extrapunkte vergeben.

Nach jedem Kunststück wird die Punktezahl sofort angezeigt.

Je höher die Geschwindigkeit des Skaters ist, desto mehr Drehungen kann er erzielen.

Nach einem Sprung sollten Sie nicht auf dem Einlaßbereich der Rampe landen, da Sie sonst stürzen.



Um zu beginnen, den Feuerknopf drücken

Um zu beschleunigen, im Bereich -5- auf den Feuerknopf drücken

↑, um den Skater nach hinten (in den Hintergrund) zu bringen

↓, um den Skater nach vorne (in den Vordergrund) zu bringen

Nicht auf Bereich -4- springen - Sturz

Nach einem Sturz den Feuerknopf drücken

Drehungen:

- im Bereich -2- Joy ← oder →, um eine Links- oder Rechtsdrehung zu beginnen, dann

- im Bereich -1- entgegengesetzt, um die Drehung zu stoppen

- Je länger Sie mit dem Stoppen warten, desto mehr Drehungen wird der Skater ausführen. Warten Sie zu lange, wird er stürzen.

Andere Figuren:

- Bedienung wie bei Drehung. Aber zuaätzlich im Bereich -1- den Feuerknopf drücken.

Sprung mit quergestellten Brett:

- Im Bereich -2- den Feuerknopf drücken bis vor Bereich -3-, dann loslassen. Zulange gedrückt halten, bedeutet einen Sturz.

Stehen auf der Kante:

- Im Bereich -3- den Joystick in Fahrtrichtung ziehen (← oder →). Wenn Sie auf der Kante stehen, nach kurzer Zei den Feuerknopf drücken um weiterzufahren. Für dieses Kunststück bekommen Sie Extrapunkte.

Tip:

Dies sind nur die einfachsten Figuren. Für die Profis unter Ihnen gibt es auch kompliziertere Figuren die mehr Extrapunkte bringen. Einfach ausprobieren!

2) High Jump



Auch diese Disziplin wird in der Rampe ausgeführt. Aber diesmal geht es darum so hoch wie möglich - spätestens im fünften Durchlauf - zu springen.

Zum Beginnen den Feuerknopf drücken

Bewegen Sie dann den Joystick so schnell wie möglich hin und her um Geschwindigkeit und somit Höhe zu gewinnen.

Wenn Sie glauben genügend Höhe zu erreichen, dann drücken Sie den Feuerknopf wenn sich der Skater auf der rechten Seite der Rampe im Flug befindet - im Bereich -2-.

Nach dem Drücken dürfen sie den Joystick nicht mehr bewegen!

Drücken Sie nach dem Absprung nicht zu spät, denn ein Loch in der Rampe ist nicht unbedingt erstrebenswert!

Nach dem 5. Durchlauf ohne Drücken des Feuerknopfs wird die letzte Höhe zur Bewertung herangezogen.

Tip: Drehen Sie den Joystickhebel im Uhrzeigersinn (höhere Geschwindigkeit)

3) Downhill Race



Das Abfahrtsrennen findet an einem wunderbar ruhigen Tag statt. Keine vorlauten Gören, keine Straßenarbeiter, keine Hüter der Öffentlichen-Ordnung. Fahren Sie so schnell wie möglich und überwinden Sie so viele Hindernisse wie möglich um Bonuspunkte

zu kassieren. Manche Hindernisse müssen übersprungen werden, manche unterfahren werden, wie es geade kommt.

- ✦ Skaterkontrolle wechseln - wechselt von ""Regular" auf "Goofy" und umgekehrt wen der Joystick in irgendeine Richtung gedrückt wird.
- ◊ zum Beginnen - die Zeit läuft

Bedienung des Skater "Regular":

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| ↓ schneller | ◊+↓ ducken |
| ↑ langsamer | ◊+↑ springen |
| ← Skater dreht im Uhrzeigersinn | ◊+← dreht schnell im Uhrzeigersinn |
| → Skater dreht gegen Uhrzeigersinn | ◊+→ dreht schnell gegen Uhrzeigersinn |

Bedienung des Skaters "Goofy":

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| ↓ langsamer | ◊+↓ ducken |
| ↑ schneller | ◊+↑ springen |
| ← Skater dreht gegen Uhrzeigersinn | ◊+← dreht schnell gegen Uhrzeigersinn |
| → Skater dreht im Uhrzeigersinn | ◊+→ dreht schnell im Uhrzeigersinn |

Wenn Ihr Skater stürzt, müssen Sie den Feuerknopf drücken um weiterzufahren. Im Ziel den Feuerknopf drücken um zum Zwischenstand zu gelangen.

4) Downhill Jam



Hier gehts hart zu. Versuchen Sie Ihren Gegner vom Brett zu stoßen oder gegen Hindernisse zu drängen. Für jedes überwundene Hindernis bekommen Sie Bonuspunkte. Am Ende der Strecke wartet die Polizei, die eine hervorragende Sprungschanze abgibt.

- ◊ wenn Ihr Name angezeigt wird. Ebenso der andere Spieler auf seinem Joystick.
- ✦ Skaterkontrolle auswählen "Goofy" - "Regular"
- ◊ bestätigen - los gehts

Bedienung des Skaters "Regular":

- | | |
|-------------|------------------------------------|
| ↓ schneller | ← Skater dreht im Uhrzeigersinn |
| ↑ langsamer | → Skater dreht gegen Uhrzeigersinn |
| ◊+↓ ducken | ◊+↑ springen mit halber Drehung |

Bedienung des Skaters "Goofy":

- | | |
|-------------|------------------------------------|
| ↓ langsamer | ← Skater dreht gegen Uhrzeigersinn |
| ↑ schneller | → Skater dreht im Uhrzeigersinn |
| ◊+↓ ducken | ◊+↑ springen mit halber Drehung |

Folgende Bedienung ist bei "Goofy" und "Regular" gleich. Es erfolgt ein Faustschlag, wenn der Joystickhebel in die Richtung gezogen wird, in die der Skater sieht, sonst ein Fußtritt.

- ◊+↖ / ◊+↗ Faust- oder Fußschlag hoch
- ◊+← / ◊+→ Faust- oder Fußschlag mitte
- ◊+↙ / ◊+↘ Faust- oder Fußschlag niedrig

!! Im Ziel mit dem Skater zum unteren Bildrand fahren und Feuerknopf drücken !!

5) Pool Joust



Diese Disziplin spielt sich in einem leeren Swimming-Pool ab. Die Regeln sind einfach: Zwei gehen rein und einer geht raus. Und dies solange, bis der Letzte übrigbleibt. Es gibt nur einen Sieger, und sonst lauter Verlierer.

Ziel ist es, Ihren Gegner mit dem Paddel vom Brett zu stoßen. Wenn der Gegner das Becken 5x durchfahren hat ohne daß es Ihnen gelungen ist ihn vom Brett zu stoßen, bekommt er das Paddel und Sie sind der Gejagte und so weiter.

Wer den Gegner mindestens 3x vom Brett gestoßen hat und 2 Punkte Vorsprung besitzt ist Sieger in diesem Duell und tritt gegen den Sieger eines anderen Duells - falls vorhanden - an.

- ◊ zum Beginnen. Der Spieler, dessen Name am Bildschirm gezeigt wird, drückt zuerst. dann der andere Spieler. Die beiden Skater stehen nun in Position.

Bedienung Jäger:

- ◊ um loszufahren - erst wenn der Gejagte schon gedrückt hat.
- ↑ um im Schwimmbecken schräg nach vorne oder nach hinten zu fahren
- ◊ zum Stoßen. Das Paddel blinkt kurz weiß auf, und wenn der Gegner mit dem blinkenden Paddel getroffen wird, stürzt er vom Brett
- ↔ um auf dem Rand des Beckens stehenzubleiben, den Joystick in Fahrtrichtung ziehen. Dieses Stehenbleiben ist aber nur kurz möglich. In dieser Zeitspanne können Sie durch Bewegungen des Joysticks nach
- ↑ ↓ den Skater am Rand des Beckens nach vorne/hinten bewegen.

Bedienung Gejagter:

- ◊ um loszufahren - Gejagter muß zuerst drücken
- ↑ schräg nach vorne/hinten fahren
- ↔ am Beckenrand stehenzubleiben - den Joystick in Fahrtrichtung ziehen, dann
- ↑ ↓ am Beckenrand nach vorne/hinten bewegen
- ↑ ↓ über dem Rand: Drehung des Skaters

Nachdem der Skater gestürzt ist, müssen BEIDE Spieler den Feuerknopf drücken um Ihre Skater in Position zu stellen.

Tips:

- Bewegen Sie den Cursor im Skate-Shop umher, der Keeper hat eine Menge Meldungen parat. Auch nützliche !!! Den Cursor auf den Mund bewegen, Sie erfahren immer wieder Neues.
- Haben Sie den geheimen Weg im Abfahrts-Jam schon gefunden?
- Nach dem Drücken der Run/Stop-Taste befinden Sie sich wieder im Skate-Shop.