

presents

I K +

PLAYER'S GUIDE

**FOR
ATARI ST**

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE PLUS TM, or IK+ for short, is a development of the original IK game. The main difference between IK+ and IK is that there are three fighting men on the screen at once (six in the pause mode!) and an enchanting fully animated landscape against which the men thump it out. However, the ATARI ST and AMIGA versions have even more features than the COMMODORE 64 version. They have an all new second bonus screen, wincingly good digitised sound effects, a hypnotic title sequence as well as dozens of game controls.

There are 17 different moves that can be made, all controlled by the joystick and with practice all these moves can be executed smoothly in a flowing fight sequence without your fighter pausing momentarily between moves. The joystick system is simple enough for players to learn quickly, and after some further experience of how the moves behave, much more sophisticated control can be achieved.

Opponents can be hit in the head, chest, stomach, shins and feet from in front or behind, although an attacker receives only half the score for attacking from behind.

The game gets progressively harder up until about level 25, after which your opponents will adopt different attack or defense strategies. As your score increases, your belt will change colour. There are six belt colours each of which has 3 levels, making 18 belt levels in all. You can find out your exact belt colour by pressing the HELP key whilst fighting (see later for all the other control keys).

The computer controlled fighters adopt a variety of play strategies. For example, they might fight each other and not the human thus forcing you to get in there and fight, or else you will be out pretty quickly; or they might not fight at all but simply avoid all your attacks; or they might both go just for the human player; or they might fight anyone nearby but not dodge attack on themselves. All these strategies also vary in 'viciousness' as the game gets more advanced.

At the end of each fighting round, a wise old judge appears to instruct players

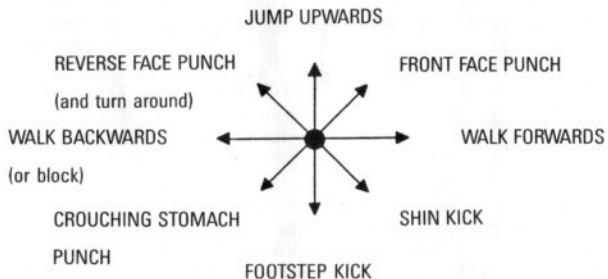
and announce the 1st, 2nd and 3rd ranking. If a human player is in 3rd place he is out of the game. So long as you stay in 2nd or 1st place you stay in the game.

Your fighter can only be controlled by joysticks. It is recommended that joysticks with a firm tactile feel (such as the early Atari ones) are used, as large wobbly sticks are not as manageable since they move too far and provide less feedback as to when their switches have closed. Unless you have a good joystick, you might get quite frustrated at being beaten up all the time.

Each of the eight positions selects a type of move, and pressing the button gives another eight. In special cases an extra blocking move is available as detailed later. Some of the moves cause the man to make a move AND turn around to face the other direction. When this happens, all the movement selections are reversed left-to-right. For example, when facing right, a front-face-punch is made by pressing the joystick up to the right; but when facing left the same attacking move is made by pressing the joystick up to the left.

For a man facing RIGHT, the joystick controls are as follows:

FIRE BUTTON NOT PRESSED



+/-	turn up/turn down music volume
HELP	show alive men's belt colour and level
UP/DOWN CURSOR KEYS	scroll up/down Hall of fame, if shown
S	change colour of the slanting shadows
T	make men's trousers drop if standing
B	show different shield in Ball mode
J	make Judge change his jacket
SPACE	pause the game if fighting
P	play continuous sound effects in pause

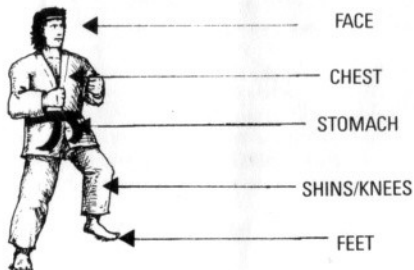
???? special key codes ...

GAME DISPLAY

The score and game information is displayed at the top of the screen and comprises of three sets of 6 combat points and three sets of accumulative score displays. All active human-controlled players are indicated by a coloured clenched fist to the right of each fighter's score. The white jacketed player is controlled by the right joystick port, the Red is controlled by the left/mouse port. On the right hand side of the screen is shown the level number or round you are on, the 30 second round count-down timer and below that, the game's speed.

MOVEMENT CONTROLS

ATTACKABLE AREAS



GAME OBJECT

A match consists of sequences of two fight rounds followed by a bonus stage. In the one player game, there are two computer controlled opponents out to get you. The match ends when you come in 3rd place in a fight round. The two player game starts with two human controlled fighters and only one computer controlled man. Any human controlled players that come in 3rd place go out of the game leaving one person to fight it out with two computer controlled fighters.

You must fight on for as long as possible. As the score builds up you are awarded one of six belt colours with a further 3 levels of each colour. If, at the end of a match, your score is high enough you will be given the chance of entering your initials, score and belt colour in the IK+ Hall Of Fame.

SCORING

During a fight round, if a man successfully hits an opponent while facing him, he gets **TWO COMBAT POINTS** (shown as 2 bright coloured discs above your score) and a numerical score depending on the difficulty of the move. Attacking from behind earns only one combat point and half the normal score. A fight round can last a maximum of 30 seconds, or will stop earlier if one of the players gains six combat points. In this case, the player who gets the six combat points also gets a bonus time score of 100 times the remaining seconds left in the round.

At the end of each fight round, the Judge decides who is first, second and third (or in equal positions), based initially on the combat points won during the round, and then in the case of a tie, on the numerical score obtained **DURING THAT ROUND** (and not based on the accumulated score).

When a player is hit he falls down and is momentarily dazed, as shown by the twinkly stars above his head. When these disappear he can decide to wait on the ground for a few seconds or instantly get up and attack by selecting a move. Otherwise, after a few seconds he will be forced to stand up anyway.

The length of time a fighter is knocked out depends upon the type of blow sustained, and as the game advances the wait time allowed after being

KARATE PLUS

EINFÜHRUNG

INTERNATIONAL KARATE PLUS™ oder einfach kurz IK+, ist die Weiterentwicklung des originalen IK-Spiels. Der Hauptunterschied zwischen IK+ und IK besteht darin, daß sich jetzt drei Kämpfer gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden (sechs im Pausenmodus!), die vor dem lebhaften Grafikenhintergrund einer wunderschönen Landschaft gegeneinander antreten. Wie auch immer, die Versionen für den ATARI ST und den AMIGA bieten Ihnen sogar noch mehr Attraktionen an. Sie verfügen über einen völlig neuen zweiten Bonusbildschirm, digitalisierte Soundeffekte, die einen zusammenzucken lassen, eine hypnotische Titelsequenz wie auch Dutzende von verschiedenen Spielkontrollen.

17 verschiedene Bewegungen können mit dem Joystick ausgeführt werden. Mit etwas Training lassen sich diese Bewegungen fließend in einer Kampfssequenz ausführen, ohne daß Ihr Kämpfer auch nur eine Pause zwischen den einzelnen Kampfbewegungen machen muß. Das Joysticksystem ist so einfach, daß es jeder Spieler schnell erlernen kann, und nach einiger Erfahrung mit deren Verhalten lassen sich raffiniertere Bewegungen ausführen.

Gegnern kann auf den Kopf, die Brust oder in den Magen geschlagen und gegen das Schienbein und die Füße getreten werden – und das von vorne oder hinten, obwohl ein Angriff von hinten nur die halbe Punktzahl einbringt.

Das Spiel wird mit zunehmender Dauer immer schwerer, bis Sie den Level 25 erreichen, bei dem Ihre Gegner unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungsstrategien entwickeln. Mit dem Ansteigen Ihrer Punktzahl ändert sich auch die Farbe Ihres Gürtels. Es gibt sechs verschiedene Gürtelfarben mit jeweils 3 verschiedenen Levels, was insgesamt 18 verschiedene Gürtel ergibt. Sie können ihre Gürtelfarbe während des Kampfes durch Drücken der "HELP"-Taste herausfinden (für Hilfe – siehe auch weiter unten im Abschnitt für die anderen Kontrolltasten).

Die vom Computer kontrollierten Kämpfer machen sich eine Vielzahl von verschiedenen Spielstrategien zu eigen. Zum Beispiel können sich beide

Kämpfer gegenseitig angreifen und Sie dazu zwingen, sich in ihre Mitte zu begeben und von dort aus hart zu kämpfen, andernfalls werden Sie ziemlich schnell ausgeknockt; oder beide verzichten völlig auf den Kampf und weichen einfach ihren Angriffen aus; oder sie gehen beide auf den menschlichen Spieler los; oder sie greifen einfach alles in der Nähe an, weichen selber aber keinem Angriff aus. Alle diese Strategien variieren in ihrer "Bösartigkeit", je weiter das Spiel fortgeschritten ist.

Am Ende einer jeden Kampfrunde erscheint ein weiser alter Kampfrichter, um den Spielern Belehrungen zu erteilen und um die Rangfolge für den ersten, zweiten und dritten Platz zu verkünden. Solange Sie auf dem ersten oder zweiten Platz landen, bleiben Sie im Spiel.

Ihr Kämpfer läßt sich nur dem Joystick kontrollieren. Ihnen wird empfohlen, nur Joysticks mit einem festen Griff zu verwenden (wie die ersten Atari-Joysticks), da große und wackelige Joysticks nicht so gut in der Hand liegen und diese einen zu weiten Weg bei allen Bewegungen zurücklegen müssen, bevor sich die Schalter wieder schließen, wodurch Sie wieder weniger Kontrolle über die Kampfbewegungen haben. Wenn Sie über keinen guten Joystick verfügen, kann es leicht passieren, daß Sie frustriert werden, weil Sie dauernd im Kampf verlieren.

Alle möglichen acht Positionen des Joysticks wählen eine bestimmte Bewegung, und durch Drücken des Knopfes erhalten Sie acht weitere Bewegungen. In Sonderfällen ist eine Extraposition zum Abblocken vorhanden, die weiter unten im Detail erläutert wird. Einige der Bewegungen lassen Ihren Kämpfer einen Schlag ausführen UND sich umdrehen, so daß er dann in die entgegengesetzte Richtung schaut. Wenn diese Schläge oder Tritte ausgeführt werden, wird die Auswahl der Bewegungen von links nach rechts umgedreht. Sollte Ihr Kämpfer zum Beispiel von links nach rechts schauen, wird ein Frontschlag ins Gesicht durch Drücken des Joysticks nach rechts ausgeführt; sollten Sie aber nach links schauen, wird der gleiche Angriff durch Drücken des Joysticks nach links ausgeführt.

BEWEGUNGSKONTROLLEN

Die Kontrollen für einen nach rechts schauenden Kämpfer sind wie folgt:

GLEICHZEITIGES TRETEN GEGEN ZWEI KÖPFE

Sie können beide Gegner gleichzeitig k.o. schlagen und sich dabei 2000 Punkte mit zusätzlichen drei Kampfpunkte verdienen, und das alles mit einer Bewegung. Es ist nicht einfach, aber sehr befriedigend, wenn es Ihnen gelingt. Nach jeder dritten Runde erreichen Sie eine Bonusstufe. Es gibt zwei verschiedene Arten von Bonusstufen, wobei Sie bei der einen Stufe springende Bälle aus allen möglichen Winkeln und Richtungen mit einem Schild abwehren müssen. Bei der zweiten Stufe müssen Sie viele kleine Bomben wegtreten oder diesen ausweichen, bevor diese explodieren. Das Überleben in diesen Bonusstufen ist viele Extrapunkte wert.

LADEN

Das Spiel lädt automatisch, was nur einige Sekunden dauert. Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint eine dynamische Titelsequenz und der Demo-Modus für das Spiel. Diese Sequenz wiederholt sich solange, bis Sie mit dem Spiel beginnen.

SPIELKONTROLLEN UND OPTIONEN

Wenn Sie das Spiel nur mit einem Spieler spielen wollen, belassen Sie die Maus im linken Joystickanschluß und schließen Ihren Joystick an den leeren rechten Anschluß an. Für einen zweiten Spieler benötigen Sie einen zweiten Joystick im linken Maus/Joystick-Anschluß. Der weiße Kämpfer wird immer durch den ersten Spieler bzw. über den rechten Joystickanschluß kontrolliert.

FEUERKNOPF VON JOYSTICK 2 Startet Spiel für einen Spieler, wenn in Demo-Modus.

FEUERKNOPF VON JOYSTICK 1 Startet Spiel für zwei Spieler, wenn in Demo-Modus.

F1 Startet Spiel für 1 Spieler (oder neu starten).

F2 Startet Spiel für 2 Spieler (oder neu starten).

F3 An/Abschalten der Hintergrundmusik.

F4 Soundeffekte an/aus.

F6-F10 Geschwindigkeitskontrollen. F8 ist normale Geschwindigkeit.

***** Ändert Farben des Sonnenunterganges.

+/- Lautstärkeregler für die Musik.

HELP Zeigt alle Gürtelfarben und Levels der Kämpfer.

CURSORTASTEN HOCH/RUNTER Hoch- oder Runtergehen in der Namensliste

der Ruhmeshalle, wenn diese erscheint.

S Ändert die Farbe der schrägen Schatten.

T Läßt die Hosen der Kämpfer runterrutschen, wenn diese stehenbleiben.

B Zeit verschiedene Schilder im Ballmodus.

J Wechselt die Jacke des Kampfrichters.

LEERTASTE Unterbricht das Spiel für eine Pause.

P Das Spiel behält die Soundeffekte im Pausenmodus bei.

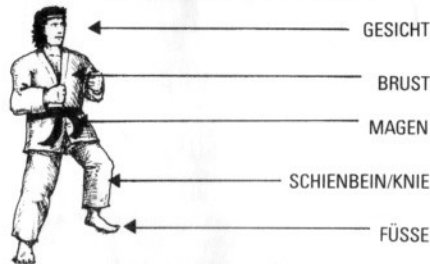
????

Spezielle Tastenkodes ...

SPIELANZEIGEN

Die Punktwertungen und die Spielinformationen erscheinen als Anzeigen am oberen Bildschirmrand. Diese bestehen aus drei Anzeigen für die Gesamtpunktzahl der Kämpfer mit jeweils 6 Kampfpunkten darüber. Alle von Spielern in menschlicher Gestalt kontrollierten Kämpfer werden mit Hilfe einer farbigen geballten Faust zur Rechten der Punktanzeige dieses Kämpfers gekennzeichnet. Der Kämpfer mit der weißen Jacke wird über den rechten Joystickanschluß kontrolliert, der Kämpfer mit der roten Jacke über den linken Maus/Joystickanschluß. Am rechten Bildschirmrand erscheinen die Zahl für den Level und die Runde, in der Sie sich gerade befinden, die Uhr für den 30 Sekunden-Countdown, und darunter die Spielgeschwindigkeit.

ANGREIFBARE KÖRPERZONEN



ZIEL DES SPIELS

Ein Kampf besteht aus Sequenzen von zwei Kampfunden gefolgt von einer Bonusstufe. Beim Spiel mit einem Spieler werde die anderen beiden Gegner

mten Zeitpunkt abwehren müssen, niemals mehrere gleichzeitig, aber die Geschwindigkeit der ankommenden Bälle nimmt zu. Sie können den Bällen ebenfalls ausweichen oder sich ducken, so daß die höher fliegenden Bälle über Sie hinwegfliegen. In denn späteren Spielstufen nimmt die Höchstgeschwindigkeit der Bälle zu, und Sie kriegen außerdem aufblinkende Bälle, deren Sprunghöhe wechselt und deren Abwehr dadurch wesentlich erschwert wird. Sollten Sie jedoch alle 64 Bälle heil überstehen, erhalten Sie einen riesigen Punktebonus von 5.000 Punkten zusätzlich zu Ihrer erzielten Punktzahl, die sich aus 100 Punkten pro abgewehrtem Ball errechnet. Ein Spieler mit großer Kampferfahrung kann also über 10.000 Punkte zusätzlich erreichen und diese seiner Gesamtpunktzahl hinzuaddieren, damit er schneller den Status eines Schwarzen Gürtels erreicht. Wie Sie in der obigen Tabelle für die Tastenkontrollen erkennen können, läßt sich Ihr Schild durch Drücken der 'B'-Taste wechseln, wenn Sie sich danach fühlen.

In der BOMBEN-Stufe können Sie sich wie normal auf dem Bildschirm bewegen. Aber über um Sie herum erscheinen plötzlich kleine Bomben mit einer Zündschnur, die langsam abbrennt. Danach werden diese entweder sofort explodieren oder mit einer Verzögerung von einer Sekunde, weil die Zündschnur nicht vollständig abgebrannt war. Ihr Kämpfer darf jedoch nicht von den herumfliegenden Teilen getroffen werden. Ihr Ziel ist es, alle Bomben aus dem Bildschirm zu treten, wofür Sie 100 Punkte pro Bombe erhalten, oder Sie weichen allen Bomben aus. Sie können immer noch von den herumfliegenden Teilen einer Bombe getroffen werden, wenn diese aus dem Bildschirm herausfliegen. Sie können einen Fußtritt oder einen Schienbeintritt verwenden, um die Bomben aus dem Bildschirm zu befördern. Wenn Sie alle Bomben überleben, erhalten Sie 5.000 Bonuspunkte fürs Überleben dieser Stufe.

EHRENHALLE

Wenn Ihre Punktwertung am Ende des Spiels hoch genug ist, erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Initialen, die erzielte Punktzahl und die Gürtelfarbe in die Namensliste der Ruhmeshalle einzutragen. Bis zu drei Initialen sind erlaubt, und diese lassen sich durch Bewegen des Joysticks nach links oder rechts und durch Drücken des Feuerknopfes über dem gewünschten Buchstaben wählen.

SPIELPAUSE

Das Spiel läßt sich durch Drücken der Leertaste während einer Kampfrunde für eine Pause unterbrechen. Dies läßt einen von zwei verschiedenen Pausenmodi erscheinen, in dem sechs Männer beim Training Ihrer Kampfbewegungen gezeigt werden. Wenn Sie dann noch die 'P'-Taste drücken, können Sie deren Schlägen und ihrem Grollen und Stöhnen zuhören.

KARATE PLUS

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE PLUS™ ou IK+ tout court est un développement du jeu IK original. La principale différence entre IK+ et IK est qu'il y a trois combattants sur l'écran en même temps (six en mode pause!) et un ravissant paysage entièrement animé dans lequel les hommes évoluent. Cependant, les versions ATARI ST et AMIGA ont encore plus de caractéristiques que la version Commodore 64. Elles ont un deuxième écran de bonus tout neuf, de superbes effets sonores digitalisés, une séquence de titres hypnotique, ainsi que des dizaines de commandes de jeu.

17 différents mouvements peuvent être exécutés, tous contrôlés par le marteau à balai. Avec la pratique, tous ces mouvements peuvent être exécutés facilement dans une séquence de combat ininterrompue, sans que votre combattant ait à faire une pause momentanée entre les mouvements. Le système de manche à balai est assez simple et les joueurs peuvent l'apprendre rapidement. Après un peu plus d'expérience sur le comportement des mouvements, un contrôle beaucoup plus sophistiqué peut être atteint.

Les adversaires peuvent être frappés à la tête, à l'estomac, au tibia et aux pieds, de l'avant ou de l'arrière, bien que celui qui attaque par derrière ne reçoit que la moitié des points.

Le jeu devient de plus en plus difficile jusque vers le niveau 25, après quoi votre adversaire adoptera des stratégies d'attaque ou de défense différentes. Votre ceinture change de couleur à mesure que votre score augmente. Il y a six couleurs, chacune ayant 3 niveaux, donnant un total de niveaux de ceintures.

ce que vous relâchiez le manche à balai ou que vous sélectionniez un autre coup. Cependant, l'action même du coup ne sera effective qu'au mouvement initial. Après tout, les adversaires expérimentés ne seront pas prêts d'offrir leurs visages à vos coups de poing!

SEQUENCES DE MOUVEMENTS FLUIDES

Il est possible d'exécuter beaucoup de mouvements rapides et successifs sans que le combattant ait à faire de pause au milieu, permettant ainsi des séquences fluides et ininterrompues. Pour cela, sélectionnez le premier mouvement, maintenez-le en position jusqu'à l'exécution de l'attaque puis sélectionnez le prochain mouvement rapidement, avant que l'homme ne revienne à la position debout. Ceci permettra des mouvements tels qu'une série de pirouettes arrière fluides à travers l'écran (sélectionnez le mouvement pirouette arrière, attendez qu'il commence puis relâchez rapidement et re-sélectionnez le même mouvement), ou bien une action alternant entre le co de pied au tibia et le coup de pied visage (sélectionnez le mouvement coup de pied au tibia, maintenez-le en position puis appuyez sur et relâchez le bouton feu autant de fois que vous voulez), ou encore, par le même moyen, des mouvements alternants de coups de pied au visage arrière.

MOUVEMENT DE BLOCAGE

Un mouvement de blocage est disponible pour la défense. Si on vous attaque de près de l'avant et que vous sélectionnez le mouvement marche arrière, votre combattant se mettra alors en position de blocage pendant la durée de l'attaque et déviara tout les coups de pied au visage, poitrine et estomac. Cependant, il ne pourra pas bloquer les coups au pied et au tibia. Le seul moyen de les éviter et de sauter ou de pirouetter hors d'atteinte ou de contre-attaquer avec, par exemple, un saut avec coup de pied.

DOUBLE COUP DE PIED A LA TETE

Il est possible de mettre K.O. les deux adversaires, marquer 2000 points et d'avoir trois points de combat d'un seul coup. C'est assez subtile mais énormément satisfaisant. A chaque troisième round, il y a une étape de bonus. Il y a deux types d'étapes de bonus: la première est le mode Ball dans lequel vous devez utiliser un bouclier pour dévier des balles qui bondissent de tous les angles, la seconde est le mode Bomb dans lequel vous devez donner des coups de pied à, ou éviter, beaucoup de petites bombes amorcées, avant

qu'elles n'exploient. En survivant à ces étapes, vous gagnerez beaucoup de points supplémentaires.

CHARGEMENT

Le jeu se charge automatiquement et ne met que quelques secondes. Une fois chargé, le jeu tournera à travers une séquence de titres dynamique et fera une démonstration, après quoi, cette séquence sera répétée jusqu'au commencement d'un jeu.

COMMANDES DE JEU ET OPTIONS

Si vous voulez jouer un jeu à un seul joueur, laissez la souris branchée sur l'entrée de manche à balai gauche et branchez le manche à balai sur l'entrée droite. Pour deux joueurs, vous devrez brancher un deuxième manche à balai sur l'entrée gauche. L'homme blanc est toujours le 1er joueur/entrée de manche à balai droite.

BOUTON SUR MANCHE A BALAI 2

si en mode démo, commence un jeu à un joueur.

BOUTON FEU SUR MANCHE A BALAI 1

si en mode démo, commence un jeu à 2 joueurs.

F1

commence un jeu à un joueur (ou recommence).

F2

commence un jeu à 2 joueurs (ou recommence).

F3

allume/éteint la musique de fond.

F4

met en/hors fonction les effets sonores.

F6-F10

commandes de vitesse. F8 est la vitesse normale.

*

change les couleurs d'ondulation du coucher du soleil.

+/-

augmente ou diminue le volume du son.

HELP

montre la couleur de ceinture de l'homme actif et le niveau.

TOUCHES DE CURSEUR HAUT/BAS

défile vers le haut/bas du Hall de la Renommée s'il est montré.

S

change la couleur des ombres inclinées.

T

fait tomber le pantalon des hommes s'ils sont debout.

B

montre un bouclier différent en mode Ball.

J

fait changer de veste au juge.

SPACE

met le jeu en pause si en plein combat.

P

joue les effets sonores continus en pause.

???

codes de touches spéciales ...

COUP DE PIED AU TIBIA	400	200
MOUVEMENT BALAYANT	400	200
COUP DE POING A L'ESTOMAC	400	200
COUP DE POING AU VISAGE ARRIERE	800	400
SAUT AVEC COUP DE PIED	800	400
COUP DE TETE	1000	300
COUP DE PIED A L'ESTOMAC	200	100
COUP DE PIED AU VISAGE	800	400
MOUVEMENT BALAYANT EN ARRIERE	400	200
COUP DE PIED AU VISAGE ARRIERE	800	400
DOUBLE COUP DE PIED A LA TETE	1000	1000

LES NIVEAUX DE BONUS

Si un joueur reste dans deux rounds de combat consécutifs, il entre alors dans l'un des deux types de niveaux de bonus. Le premier est le niveau BALL qui est suivi, plus tard, par le niveau BOMB.

Au début du mode BALL, vous serez debout, au centre de l'écran, tenant un petit bouclier avec lequel vous devez dévier les balles qui arrivent sur vous en bondissant. Vous pouvez tenir le bouclier dans sept positions différentes. Vous aurez à dévier une seule balle à la fois. La vitesse des balles augmente graduellement. Vous pouvez aussi esquiver aux hautes balles ou vous baisser pour les laisser passer au-dessus de vous. Dans le niveaux qui suivent, la vitesse maximum des balles augmente. Des balles clignotantes dont la hauteur de bondissement varie en alternance rendent votre tâche encore plus difficile. Si vous arrivez à survivre aux 64 balles, vous obtiendrez un bonus énorme de 5000 points, en plus des 100 points que vous recevez pour chaque balle déviée. Ceci signifie que les joueurs très habiles peuvent faire augmenter leur score de 10.000 points et arriver ainsi à la position de ceinture noire plus rapidement. Comme vous pouvez le remarquer dans la liste des commandes donnée plus haut, si vous appuyez sur la touche B au début du round, votre bouclier changera, juste au cas où vous avez envie d'un changement.

Dans le niveau BOMB, vous pouvez vous déplacer à travers l'écran comme d'habitude, mais tout autour de vous, de petites bombes à retardement apparaîtront soudainement, avec des mèches qui brûleront jusqu'à la fin. Après cela, elles pourront soit exploser immédiatement, soit être retardée d'une seconde parce que la mèche ne s'est pas entièrement consumée.

Vous ne devez être atteint par aucune partie de la bombe quand elle explose. votre objectif est de d'envoyer toutes les bombes hors de l'écran avec des coups de pied (vous obtenez 100 point par bombe) avant qu'elles n'exploient ou même de les éviter carrément. Vous pouvez être atteint par les éclats d'une bombe qui rebondit de l'écran.

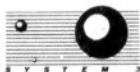
Vous pouvez utiliser un coup de pied balayant ou un coup de pied au tibia pour les débarrasser de l'écran. Si vous arrivez à survivre à toutes les bombes, vous obtiendrez 5000 points supplémentaires.

LE HALL DE LA RENOMMEE

A la fin du match, les joueurs dont le score cumulif est suffisamment élevé peuvent inscrire leurs initiales, score et couleur de ceinture dans la Hall de la Renommée. Un maximum de trois initiales est permis pour chaque joueur. Déplacez le manche à la balai à gauche ou à droite pour sélectionner la lettre requise puis appuyez sur le bouton feu pour entrer cette lettre.

MISE AN PAUSE DU JEU

Ce jeu peut être mis en pause pendant un round de combat en appuyant sur la barre d'espacement. Ceci fera activer l'un des deux types de modes de pause montrant six hommes s'entraînant à leurs mouvements. Si vous appuyez ensuite sur la touche 'P', vous pourrez entendre leurs coups de poing, leurs gémissements et grognements pendant qu'ils chronomètrent.



SYSTEM 3, Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, MIDDLESEX HA5 2AE. Consumer Enquiries/Technical
Support: 01-886 5692