

**Instructions pour
Spectrum 48K/128K/+
Amstrad
Cassette & Diquette**



Instructions pour Spectrum 48K/128K/+ Amstrad Cassette & Diquette

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE™ est une version perfectionnée du jeu IK original. Cette nouvelle version permet maintenant d'avoir trois lutteurs en même temps sur l'écran. Vous pourrez vous servir de la manette de jeu ou du clavier, même si dans ces instructions on parlera toujours de la manette seulement.

Il existe 17 coups différents qui se contrôlent tous à la manette de jeu. Avec un peu de pratique, vous arriverez à les exécuter sans que votre lutteur s'interrompe provisoirement entre chacun d'entre eux. Le contrôle à la manette de jeu est extrêmement simple et s'apprend rapidement, mais vous obtiendrez des résultats plus sophistiqués avec un peu d'entraînement aux différents coups.

Vous pouvez frapper vos adversaires à la tête, à la poitrine, à l'estomac, au mollet et au pied en les attaquant par devant ou par derrière, bien que le score soit réduit de moitié lorsque vous attaquez par derrière.

Le jeu devient progressivement plus difficile jusqu'au niveau 25 et les joueurs reçoivent une ceinture portant une des six couleurs disponibles selon leur score.

Les lutteurs contrôlés par l'ordinateur adoptent différentes stratégies. Ils peuvent par exemple se battre entre eux, sans s'occuper de vous, ou ne pas attaquer et éviter tout simplement les attaques. Dans certains cas, ils vous attaquent tous deux sans se défendre, etc. Leur comportement devient de plus en plus 'vicieux' au fil du jeu.

Un juge animé apparaît à la fin de chaque round de 30 secondes pour donner ses instructions aux joueurs et annoncer le classement. Si votre lutteur est en troisième position, il est

disqualifié. Pour poursuivre le jeu, vous devez donc vous assurer qu'il demeure en première ou en deuxième position.

Tous les trois rounds, vous participez à un round de bonus au cours duquel le joueur reçoit un bouclier portatif pour faire rebondir les balles qui lui sont lancées à des angles différents.

CHARGEMENT

SPECTRUM 48K/128K/+

Vérifiez que la cassette est entièrement rembobinée. Tapez LOAD"", puis frappez ENTER et faites marcher la cassette.

AMSTRAD CPC

Cassette: Vérifiez que la cassette est entièrement rembobinée. Sur les systèmes avec une unité de disque intégrée, assurez-vous que vous êtes en mode de cassette (en tapant |TAPE). Puis enfoncez la touche CTRL et frappez la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur et frappez une touche quelconque du clavier.

Disquette: Vérifiez que vous êtes en mode de disquette (|DISC). Introduisez la disquette dans l'unité, tapez RUN"DISK" et frappez ENTER.

SELECTIONS DES OPTIONS DE JEU

- | | |
|--------------------------------|------|
| Jeu à 1 joueur | - F1 |
| Jeu à joueurs | - F2 |
| Brancher/débrancher la musique | - M |
| Brancher/débrancher le son | - S |

COMMANDES DE DEPLACEMENT

- | | Vers le haut | Vers le bas | Gauche | Droite | Feu |
|----------------------------|----------------------------|-------------|--------|--------|-----|
| 1 joueur | par le manette de jeu | | | | |
| 2 joueurs | --- --- Barre d'espacement | | | | |
| Suspendre/reprendre le jeu | ESC | | | | |

SELECTIONS DES OPTIONS DE JEU

- | | |
|--------------------------------|-----|
| Jeu à 1 joueur | - I |
| Jeu à joueurs | - O |
| Brancher/débrancher la musique | - M |
| Brancher/débrancher le son | - N |

COMMANDES DE DEPLACEMENT

Vers le haut	-	R
Haut/droite	-	T
Haut/gauche	-	E
A GAUCHE	-	D
A DROITE	-	G
VERS LE BAS	-	C
BAS/DROITE	-	V
BAS/GAUCHE	-	X

AFFICHAGE

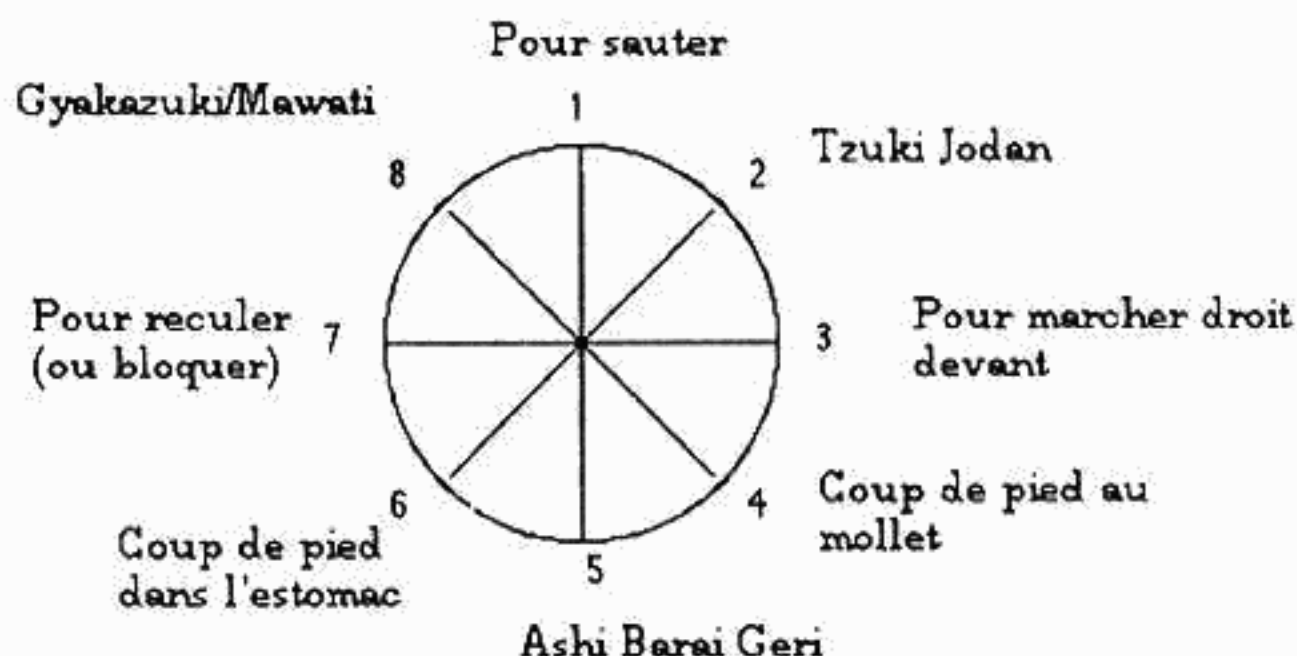
Les informations sur le score et le jeu s'affichent au sommet de l'écran. Cette section de l'écran contient trois séries d'affichages pour les points de combat et le total. Les lutteurs que vous contrôlez sont signalés par un poing jaune à droite de leur score. Le lutteur portant le kimono blanc est contrôlé par la manette de jeu connectée au port 1 tandis qu'en version à deux joueurs, le lutteur en kimono rouge est contrôlé par la manette de jeu connectée au port 2.

CONTROLE DU MOUVEMENT

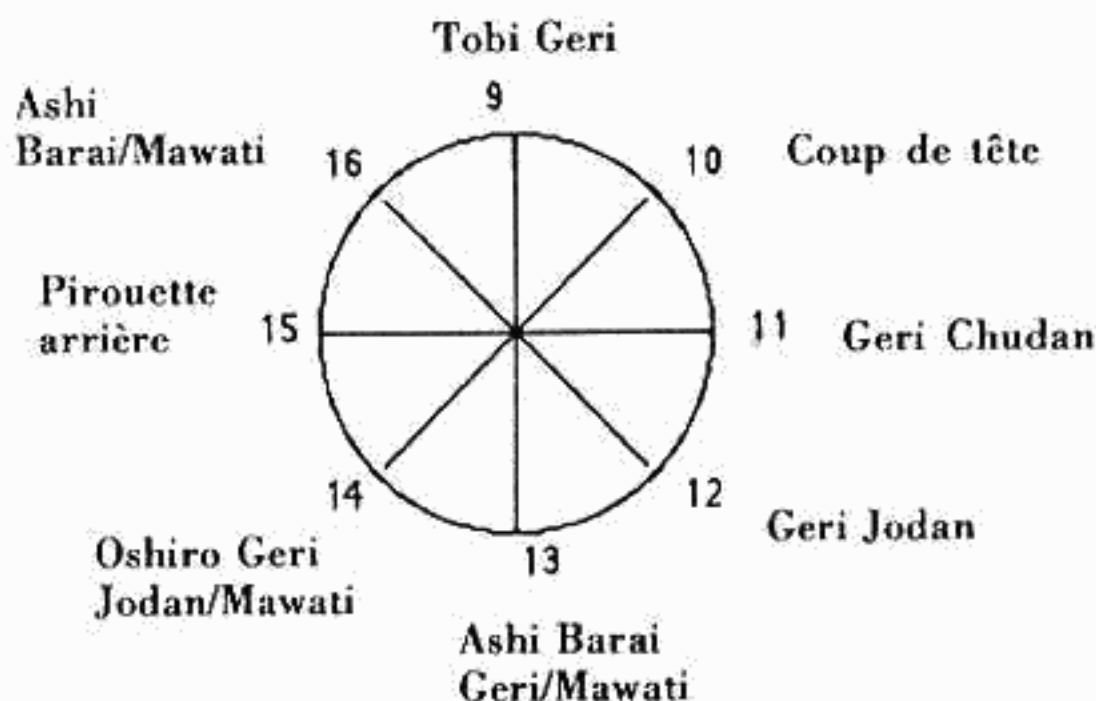
Le jeu doit obligatoirement être contrôlé à la manette de jeu. Il est recommandé de choisir une manette ayant un contrôle précis (telle que les manettes Atari originales). Les manettes relativement grandes et peu précises ne sont pas conseillées car elles ne permettent pas de contrôler le mouvement assez précisément. Les manettes de jeu à tir automatique ne sont d'aucune utilité.

Chacune des huit positions de la manette de jeu sélectionne un type de mouvement. En appuyant en même temps sur le bouton de tir, vous accédez à huit mouvements supplémentaires. Dans certains cas, il existe aussi des mouvements de défense supplémentaires qui sont détaillés par la suite. Lorsqu'un lutteur est tourné vers la droite, il se contrôle de la manière suivante à la manette de jeu :

Sans appuyer sur le bouton de tir



En appuyant sur le bouton de tir



A noter qu'après certains mouvements, votre lutteur est tourné en direction opposée. S'il est tourné vers la gauche les mouvements sont inversés. Ainsi donc, lorsque votre lutteur est tourné vers la droite, vous devez diriger la manette de jeu vers le haut et la droite pour donner un coup de poing dans le visage, alors que lorsqu'il

est tourné vers la gauche, vous devez la diriger vers le haut et la gauche.

MAINTIEN ET ANNULATION D'UN MOUVEMENT

Lorsque vous attaquez, vous devez maintenir la manette de jeu en position jusqu'à ce que votre lutteur ait exécuté l'attaque, sinon il va se remettre en position d'attente. Lorsque la sélection est retenue, la position est conservée jusqu'à ce que la manette de jeu soit relâchée ou que vous sélectionniez un autre mouvement. Cependant, un coup n'est efficace que la première fois - après cela, vos adversaires ne resistent pas attendre vos coups.

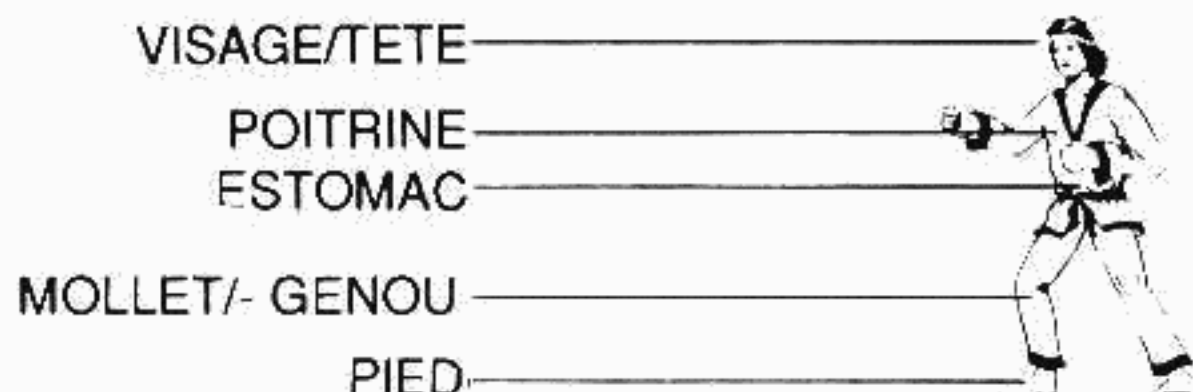
SEQUENCES DE MOUVEMENTS

Il est possible d'effectuer plusieurs mouvements de suite sans que le lutteur reprenne la position d'attente entre chacun d'entre eux afin d'obtenir une séquence continue et régulière. Il suffit pour cela de sélectionner le premier mouvement et de le maintenir jusqu'à ce que l'attaque ait eu lieu, et de sélectionner rapidement le mouvement suivant avant que le lutteur n'ait le temps de reprendre sa position d'attente. Cette technique permet donc d'exécuter, par exemple, une série de pirouettes arrières sur toute la surface de l'écran (sélectionner une pirouette arrière, attendez le commencement du mouvement, et sélectionnez-le encore une fois, et encore une fois, pour une motion régulière).

MOUVEMENT DE BLOCAGE

Il existe un mouvement de blocage à des fins défensives. Si vous êtes attaqué à faible distance de face et que vous choisissez de 'reculer', votre lutteur se met en position de blocage pour toute la durée de l'attaque et pare tous les coups portés à la tête, à la poitrine et à l'estomac. Il n'est cependant pas possible de bloquer les coups au mollet ou les coups latéraux - la seule façon de les éviter est de sauter ou de répondre à l'attaque par un coup de pied en extension par exemple.

PARTIES ATTAQUABLES



BUT DU JEU

Un match se compose de deux rounds de lutte suivi d'un round de bonus. En version à un joueur, deux des lutteurs sont contrôlés par l'ordinateur. Le match se termine lorsque votre joueur se classe troisième dans un round de lutte. Au début d'une partie à deux joueurs, les deux lutteurs sont opposés l'un à l'autre ainsi qu'au lutteur contrôlé par l'ordinateur. Le joueur se classant dernier dans un round de lutte est éliminé. Il ne reste donc plus qu'un joueur contre deux lutteurs contrôlés par ordinateur, comme dans la version à un joueur.

Le but de jeu est de lutter le plus longtemps possible. Lorsque votre score augmente, vous recevez une des six couleurs de ceinture, la plus élevée étant la noire. A la fin de chaque match, vous avez la possibilité d'inscrire vos initiales, votre score et votre couleur de ceinture au tableau d'honneur 'Hall of Fame'.

SCORE

Lorsqu'un joueur parvient à frapper son adversaire en lui faisant face pendant un round de lutte, il obtient deux points de combat. Si vous attaquez par l'arrière, vous n'obtenez qu'un point de combat et la moitié du score. Un round de lutte dure 30 secondes, ou jusqu'à ce qu'un des concurrents obtienne six points de combat. Dans ce cas, le joueur ayant marqué six points reçoit un bonus de temps de 100 points pour chaque seconde avant la fin du round.

A la fin de chaque round de lutte, le juge décide qui est le premier, qui est le second et qui est le troisième (il peut y avoir des ex-aequos) en se basant sur les points de combat. En cas d'égalité, il se base sur le score obtenu au cours du round (et non pas sur le total).

Lorsqu'un joueur est touché, il tombe au sol et est momentanément hors de combat, comme le montre les étoiles autour de sa tête. Lorsqu'elles disparaissent, il dispose de quelques secondes pour attendre ou faire un mouvement instantané. Autrement, il est forcé à se relever au terme d'une courte période.

La longueur de la période pendant laquelle le joueur est hors de combat dépend du type de coup qu'il a reçu. Lorsque la vitesse du jeu accélère, la période d'attente diminue - mais vous ne pouvez pas être frappé une nouvelle fois avant de vous être relevé pour lutter.

ROUND DE BONUS

Lorsque vous remportez deux rounds de lutte consécutifs, vous accédez à un round de bonus. Vous tenez à la main un petit bouclier avec lequel vous devez renvoyer les balles qui vous sont lancées. Vous ne devez naturellement renvoyer qu'une seule balle à la fois (autrement le jeu serait impossible). Vous pouvez aussi plonger pour esquiver les balles particulièrement élevées.

Lorsque le jeu devient plus difficile, la vitesse maximale des balles augmente. Il existe aussi des balles clignotantes dont la hauteur de rebondissement varie. A chaque fois que vous renvoyez une balle, vous marquez 100 points. Si vous arrivez à survivre à toutes les balles, vous obtenez un bonus de 5000 points. Un joueur peut ainsi renvoyer jusqu'à 60 balles, ce qui ajoute un bonus de plus de 10 000 points à son score et lui permet d'obtenir plus rapidement sa ceinture noire.

HALL OF FAME

A la fin d'un match, les joueurs dont le score total est assez élevé ont la possibilité d'inscrire leurs initiales, leur score et leur ceinture au tableau d'honneur, 'Hall of Fame'. Pour chacun d'entre eux, manœuvrez la manette de jeux vers la gauche ou la droite afin de sélectionner la lettre requise, puis appuyez sur le bouton de tir pour l'inscrire.

SCORE

<i>Mouvement</i>	<i>en face</i>	<i>par l'arrière</i>
Tzuki Jodan	800	400
Coup de pied au mollet	400	200
Ashi barai geri	400	200
Coup de pied dans l'estomac	400	200
Gyakazuki	800	400
Tobi Geri	800	400
Coup de tête	1000	500
Geri Chudan	200	100
Geri Jodan	800	400
Ashi Barai	400	200
Oshiro Geri	800	400
Ashi Barai	1000	500