INTERNATIONAL KARATE

KARATE
Loading Instructions
Commodore 64/128
Cassette: SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Disc: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

Spectrum
Cassette: Load"" at correct counter position

Amstrad CPC
Cassette: RUN"" at correct counter position
Disc: RUN"menu" - then select game

INSTRUCTIONS

Scenario & Introduction - Commodore 64/128
International Karate is a simulation game whereone or two people can compete against each other or play the computer. Depending on your level of skill you will fly around the world to 6 different international locations. You will also have to compete in two special rounds dodging various weapons and smashing a stack of tiles with your head. At all stages of the game you will be watched over by a wise old judge who will make decisions and instruct you accordingly. As you fight your way up the various levels you will be awarded a belt colour, and high achievers can enter their initials into the Hall of Fame. As well as the fight sounds, competitors can listen to the oriental background music. Players don't have to read all the rules below as they can be learnt very easily just by playing the game straightaway.

ONE-PLAYER GAME
To start a one-player game you need to press the F1 key. In this game you play the white man fighting the computer-controlled red man. The game consists of a cycle of three bouts of fighting followed by either a weapons stage or a smashing tiles stage. (The level you are on is shown to the right of the time, in the middle.)
BUT the game ends as soon as the computer beats you in a bout.
Each bout lasts thirty seconds, during which you must beat the computer. For each successful hit you make, the judge will decide how good the move was, and award you a half point or a full point. You also get a score depending on the complexity and accuracy of the move.
The first man to score 2 or more whole points within the thirty seconds wins that bout, and receives a score bonus for the remaining time on the clock.
If time runs out the winner of the bout is the one with the most points. If equal, it is then the person who has scored the most in the round, or if equal, the judge decides on who made the best attempt. If you have not done anything, the game will reset to demo mode. The game ends when the computer beats you and if your score is good enough you enter the Hall of Fame.

TWO-PLAYER GAME
You select the two-player game by pressing the F3 button. In this game mode, you and a friend battle it out over the best of three bouts with the winner going on to fight the computer in a one-player game.
The game consists of up to three 60 second fighting bouts with either a Weapons or a Tiles stage in between each bout.
The scoring is different to the one-player game. Instead you will see a line of 6 white and 6 red points symbols representing a 'TUG-OF-WAR'. Every time someone knocks down their opponent they win a point and the middle of the line moves up one accordingly. If someone's colours reach their opponents end of the the Tug-of-War line before time runs out, they win that round and get a score bonus.
You also get a score for each hit, but the amount depends on how many seconds from the start it took. The quicker you are the more you score.
There is also another line of 3 blue dots above the Tug-of-War display. This lights up in white or red to show who has won the preceding bouts. The first person to win two bouts wins the two-player game and enters the one-player game against the computer. Depending on how big your score is you can enter the one-player game up to level three.
If a player can win two bouts in a row they are awarded a 5000 score bonus as well as winning the two-player game.
If at the end of a bout both players have equal points on the Tug-of-War display, then the scores for that bout are used, and if these are equal a DRAW is declared.

SMASHING TILES STAGE
This is one of the special stages where you can build up your score depending on how quick your reactions are.
On entry to this stage you will see your man standing in front of a stack of 10 grey tiles separated by bricks. The judge will tell you to wait for his signal to go and then a few seconds later will shout GO. Then, as quick as possible, make any move with the joystick and you will smash your head down on the tiles.
For each tile smashed you get 100 added to your score, and if you break all of them you get a 2000 score bonus.

WEAPONS STAGE
This is another special stage where you must dodge a fixed sequence of stars, spears and swords that cross the screen. As soon as one touches you, you are knocked out. For each weapon dodged you score 100, and a 2000 bonus if you survive the whole stage.

Scenario & Introduction - Spectrum
Your aim as a Karate Master is to fight around the continents of the world.

INTERNATIONAL KARATE is a karate simulation based as closely as possible on a karate tournament. The game is played by a player scoring points through the various ways of hitting an opponent. Each round lasts a maximum of 30 seconds during which you have to try and gain a maximum of 2 points. Depending on how successful a hit has been, the judge will award you either a half point or a full point. Score two points and you have won that round.

Points scored are shown on a system of circles next to your score which light up to indicate a half point or a full point. The judge will tell you when to start, when to stop and what points you have scored.

If you win the best out of three rounds then you can go on to the next continent and the next opponent. And inbetween trips to each of the continents there are two different bonus screens where you can win bonus points.

Scenario & Introduction - Amstrad

INTERNATIONAL KARATE is a simulation of a Karate Tournament where two people can compete against each other, or one can play against the computer. Depending on your level of skill you will fly around the world to six different locations. You will also have to compete in a special bonus round.

OBJECTIVES
Each round consists of three bouts, each lasting 60 seconds. The first to win two bouts wins the round. In the event of a draw there will be a re-match. After successfully completing each round you enter a special round where you must smash a stack of tiles with your head. Move as soon as the judge tells you. You will be penalised for moving too soon or too slowly. For each tile smashed, you score 100 points.

Winning a round ensures that you fly on to the following location to meet your next opponent. Victory in all six rounds makes you the International Karate Champion, and secures you a place in the Hall of Fame.

In a two-player game, the contestant with the highest total score is the International Karate Champion.

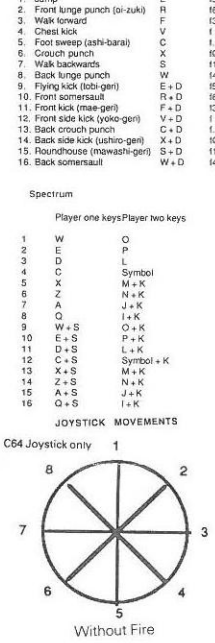
CONTROLLING YOUR MAN

Amstrad	Player 1 keys	Player 2 keys
1. Jump	E	f5
2. Front lunge punch (oi-zuki)	R	f6
3. Walk forward	F	f3
4. Chest kick	V	f enter
5. Foot sweep (ashi-barai)	C	f.
6. Crouch punch	X	f0
7. Walk backwards	S	f1
8. Back lunge punch	W	f4
9. Flying kick (tobi-geri)	E + D	f5 + f2
10. Front somersault	R + D	f6 = f2
11. Front kick (mae-geri)	F + D	f3 + f2
12. Front side kick (yoko-geri)	V + D	f enter + f2
13. Back crouch punch	C + D	f. + f2
14. Back side kick (ushiro-geri)	X + D	f0 + f2
15. Roundhouse (mawashi-geri)	S + D	f1 + f2
16. Back somersault	W + D	f4 + f2

Spectrum	Player one keys	Player two keys
1	W	O
2	E	P
3	D	L
4	C	Symbol
5	X	M + K
6	Z	N + K
7	A	J + K
8	Q	I + K
9	W + S	O + K
10	E + S	P + K
11	D + S	L + K
12	C + S	Symbol + K
13	X + S	M + K
14	Z + S	N + K
15	A + S	J + K
16	Q + S	I + K

JOYSTICK MOVEMENTS

C64 Joystick only



Spectrum & Amstrad versions:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Commodore 64/128 version:
© 1985 System Three Software Ltd.

INTERNATIONAL KARATE

KARATE
Istruzioni di caricamento
Commodore 64/128
Cassetta: SHIFT & RUN/STOP al numero giusto sul contagiri
Disco: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

Spectrum
Cassetta: Load"" al numero giusto sul contagiri

Amstrad CPC
Cassetta: RUN"" al numero giusto sul contagiri
Disco: RUN"menu" - poi selezionate il gioco.

ISTRUZIONI

SCENARIO & INTRODUZIONE - Commodore 64/128

International Karate è un gioco di simulazione dove una o due persone possono competere tra di loro o avere come avversario il computer. A seconda del vostro livello di destrezza volerete intorno al mondo in 8 diverse località internazionali. Dovrete inoltre competere in 2 round speciali dove dovrete schivare vari tipi di armi e frantumare una pila di mattonelle con la vostra testa. In tutti gli stadi del gioco sarete controllati dal vecchio saggio giudice che prenderà le decisioni e vi darà istruzioni di conseguenza. Mentre combattete, facendovi strada tra i vari livelli, vi verrà assegnato un colore della cintura e coloro che avranno più successo entreranno nella Hall of Fame, anche la musica orientale di sottofondo.
Non è necessario che i giocatori leggano tutte le istruzioni seguenti perchè le impareranno molto facilmente semplicemente giocando.

GIOCO A UN GIOCATORE
Per iniziare il gioco a un giocatore dovete premere il tasto di funzione 1. In questo gioco voi siete l'uomo in bianco che lotta contro l'uomo in rosso comandato dal computer. Il gioco consiste di un ciclo di tre incontri di lotta, seguiti da uno stadio in cui dovrete schivare delle armi o uno stadio in cui dovrete frantumare una pila di mattonelle. (Il livello in cui vi trovate è indicato a destra dell'ora, nel mezzo.)
Ma il gioco finisce appena il computer vi sconfigge in un incontro.
Ogni incontro dura 30 secondi, durante i quali dovete sconfiggere il computer. Per ogni colpo che va a bersaglio il giudice deciderà quanto bene fatta era la mossa e vi assegnerà mezzo punto o un punto intero. Riceverete dei punti anche in base alla complessità e precisione della mossa.
Il primo uomo che raggiunge 2 o più punti interi entro i 30 secondi, vince quell'incontro e riceve un punteggio bonus per il tempo rimanente all'orologio.
Se il tempo scade, il vincitore dell'incontro sarà il giocatore con più punti nel round, o se a parimerito, il giudice deciderà chi ha fatto il tentativo migliore. Se non avete fatto niente, il gioco verrà rimesso nel modo di dimostrazione.
Il gioco finisce quando il computer vi batte e se il vostro punteggio è sufficientemente buono entrerete nella Hall of Fame.

GIOCO A DUE GIOCATORI
Potete selezionare il gioco a due giocatori premendo il tasto di funzione 3. In questo modo di gioco voi e un vostro amico combatterete tra di voi e colui che vince due incontri su tre passerà a lottare contro il computer in un gioco a un giocatore.
Il gioco consiste fino a 3 incontri di lotta che durano 60 secondi e dopo ogni incontro ci sarà uno stadio in cui dovrete schivare delle Armi o uno stadio in cui dovrete frantumare una pila di Mattonelle.
Il punteggio è diverso da quello nel gioco a un giocatore. Qui vedrete una linea di 6 punti bianchi e 6 rossi che rappresentano un "TIRO ALLA FUNE". Ognivolta che qualcuno atterra il proprio avversario vince un punto e il centro della linea si sposta di uno a seconda di chi ha vinto. Se i colori di uno dei giocatori raggiungono l'estremità della linea del Tiro alla Fune del suo avversario prima che il tempo scada, allora vince quel round e riceve un punteggio bonus.
Ricevete dei punti anche per ogni colpo, ma l'ammontare dipende da quanti secondi ci sono voluti dall'inizio. Più veloci siete, più punti vincete.
C'è anche un'altra linea di 3 punti blu sopra il Tiro alla Fune. Questa linea si illumina in bianco o rosso per indicare chi a vinto gli incontri precedenti. Il giocatore che vincerà per primo 2 incontri vince il gioco a due giocatori e entra nel gioco a un giocatore contro il computer. A seconda del vostro punteggio potrete entrare nel gioco a un giocatore fino al livello 3. Se un giocatore riesce a vincere 2 incontri uno dopo l'altro riceverà un bonus di 5000 punti così come il ricevere se vince il gioco a due giocatori.
Se alla fine di un incontro i due giocatori hanno lo stesso punteggio nel Tiro alla Fune allora sono usati i punteggi per quell'incontro e se anche questi sono uguali verrà allora dichiarato un PAREGGIO.

STADIO DI FRANTUMAZIONE DELLE MATTONELLE
Questo è uno degli stadi speciali dove potete aumentare il vostro punteggio a seconda di quanto veloci siano le vostre reazioni.
Entrando in questo stadio vedrete il vostro uomo di fronte a una pila di 10 mattonelle grigie separate da mattoni. Il giudice vi dirà di tenervi pronto per il suo segnale di via e poi, dopo pochi secondi, griderà GO. Allora, più velocemente possibile, eseguite una qualsiasi mossa con il joystick e colpirete le mattonelle con la testa.
Per ogni mattonella frantumata riceverete 100 punti che vanno ad aggiungersi al vostro punteggio e se le rompete tutte riceverete un bonus di 2000 punti.

STADIO DELLE ARMI
Anche questo è uno stadio speciale dove dovete schivare una sequenza fissa di stelle, lance e spade che attraversano lo schermo. Appena uno di questi oggetti vi tocca, siete eliminato. Per ogni arma che riuscite a schivare ottenete 100 punti e se sopravvivete all'intero stadio vincete un bonus di 2000 punti.

SCENARIO E INTRODUZIONE - Spectrum

Il vostro obiettivo in qualità di Maestro di Karate è di competere in tutti i continenti del mondo nel Torneo Internazionale di Karate.

INTERNATIONAL KARATE è una simulazione del karate basata il più fedelmente possibile su un torneo di karate. Il gioco viene giocato da un giocatore che realizza dei punti per mezzo dei vari modi a sua disposizione di colpire l'avversario. Ogni round dura fino ad un massimo di 30 secondi durante i quali dovete cercare di guadagnare un massimo di 2 punti. A seconda di quanto ben riuscito sia il colpo il giudice vi assegnerà mezzo punto o un punto intero. Se realizzate 2 punti avete vinto quel round.

I punti realizzati sono indicati in un sistema di cerchi vicino al vostro punteggio che si illuminano per indicare un mezzo punto o un punto intero. Il giudice vi dirà quando iniziare e quando fermarvi e quanti punti avete guadagnato.

Se vincete due su tre round allora potete passare al successivo continente ed avversario. E tra un viaggio e l'altro nei vari continenti ci sono diversi schermi bonus dove potete vincere punti bonus.

SCENARIO E INTRODUZIONE - Amstrad

International Karate è la simulazione di un Torneo di Karate dove due persone possono competere tra di loro o una può competere contro il computer. A seconda del vostro livello di destrezza volerete intorno al mondo in sei località diverse. Dovrete inoltre competere anche in uno speciale round bonus.

OBIETTIVI
Ogni round consiste di tre incontri ognuno dei quali dura 60 secondi. Il primo a vincere due incontri vince il round. In caso di parità bisognerà rigiocare l'incontro. Dopo aver completato ogni round con successo entrerete in un round speciale dove dovete frantumare una pila di mattonelle con la vostra testa. Muovetevi appena il giudice vi lo dice. Verrete penalizzato se vi muovete troppo presto o troppo lentamente. Per ogni mattonella che frantumate vincerete 100 punti.

Dopo aver vinto un round volerete alla destinazione successiva dove incontrerete il vostro prossimo avversario. Se vincete in tutti e sei i round diventerete Campione Internazionale di Karate e avrete diritto ad un posto nella Hall of Fame.
Nel gioco a due giocatori il concorrente con il punteggio totale più alto è il Campione de Karate.

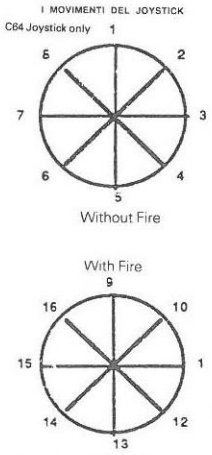
I comandi del vostro uomo

Amstrad	Tasti giocatore 1	Tasti Giocatore 2
1. Salto	E	f5
2. Pugno affondo in avanti	R	f6
3. Camminare in avanti	F	f3
4. Calcio al torace	V	f enter
5. Foot sweep (ashi-barai)	C	f.
6. Pugno crouch	X	f0
7. Camminare indietro	S	f1
8. Pugno affondo indietro	W	f4
9. Calcio volante (tobi-geri)	E + D	f5 + f2
10. Salto mortale in avanti	R + D	f6 = f2
11. Calcio in avanti (mae-geri)	F + D	f3 + f2
12. Calcio laterale in avanti	V + D	f enter + f2
13. Pugno crouch indietro	C + D	f. + f2
14. Calcio laterale indietro	X + D	f0 + f2
15. Roundhouse (mawashi-geri)	S + D	f1 + f2
16. Salto mortale indietro	W + D	f4 + f2

Spectrum	Tasti giocatore 1	Tasti giocatore 2
1	W	O
2	E	P
3	D	L
4	C	Symbol
5	X	M + K
6	Z	N + K
7	A	J + K
8	Q	I + K
9	W + S	O + K
10	E + S	P + K
11	D + S	L + K
12	C + S	Symbol + K
13	X + S	M + K
14	Z + S	N + K
15	A + S	J + K
16	Q + S	I + K

I MOVIMENTI DEL JOYSTICK

C64 Joystick only



Versione Spectrum & Amstrad:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Versione Commodore 64/128:
© 1985 System Three Software Ltd.

INTERNATIONAL KARATE

INTERNATIONAL KARATE
Laddningsinstruktioner
Commodore 64/128
Kassett: SHIFT & RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

Spectrum
Kassett: Load"" ved rakneverkets korrekta nummer

Amstrad CPC
Kassett: RUN"" ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: RUN"menu" - välj sedan spel

INLEDNING - Commodore 64/128

INTERNATIONAL KARATE är en simulering av mästerskapstävlingar i karate där en eller två spelare kan tävla mot varandra eller en kan tävla mot datorn. Om du är skicklig, kan du resa över hela världen till åtta olika resmål. Du måste också tävla i två särskilda extraronder, där det gäller att klara sig undan olika vapen och att slå sönder en hög tegelplattor med huvet.
Under alla stadier av spelet vakas du över av en vis gammal domare, som fäller domslut och ger dig anvisningar. Vartefter som du kämpar dig upp genom de olika graderna får du dig tilldelat en bältesfärg, och de riktigt duktiga kan hoppas på att få sina initialer skrivna i Segerhallen. Spelarna för inte bara slagen från kampen utan också orientalisk bakgrundmusik.
Det är inte nödvändigt att läsa alla reglerna som följer, för man lär sig lätt helt enkelt genom att spela.

MED EN SPELARE
Tryck på F1-tangenten för att börja ett spel för en spelare. Här spelar du den vita figuren som kämpar mot den datorstyrda figuren. Spelet består av tre sammandrabbningar följda antingen av en vapenomgång eller en omgång med tegelplattor. (Till höger om tiden, i mitten, kan du se vilket stadium du är på.) MEN spelet är slut så fort som datorn slår dig i en sammandrabbning.
Varje sammandrabbning räcker i 30 sekunder, och under den tiden måste du slå datorn. Efter varje träff bestämmer domaren hur bra rörelsen var och du får halvpoäng eller helpoäng. Du får också poäng för hur invecklad rörelsen var och hur väl du träffade.
Den största figuren som får 2 eller fler helpoäng inom de 30 sekunderna vinner den sammandrabbningen och får poäng för hur mycket tid är kvar på klockan.
Om tiden är ute, är det den spelare som har flest poäng som vinner eller, om de är jämspelta, den som fått flest poäng i rondan. Om det är oavgjort, är det domaren som bestämmer om du gjort bästa försök. Om du inte gjort något, går spelet tillbaka på demonstration. Spelet är slut när datorn slår dig, och om du är riktigt bra, kommer du in i Segerhallen.

MED TVÅ SPELARE
Tryck på F3-knappen för att börja ett spel med två spelare. Här spelar du och en kamrat mot varandra, och den som fått bäst av tre sammandrabbningar går vidare mot datorn i ett spel med en spelare.
Spelet består av tre sammandrabbningar på upp till 60 sekunder med antingen en vapenomgång eller en omgång med tegelplattor mellan varje. Poängen registreras på ett annat sätt än med en spelare. Du ser istället en rad med 6 vita och 6 röda punkter som föreställer en dragkamp (TUG-OF-WAR). Varje gång en spelare slår ner en motståndare får den ett poäng, och mitten av raden flyttas upp ett steg. När en spelares färg når motståndarens ända av dragkamplinjen innan tiden är ute, vinner han den ronden och får ett pluspoäng.
Du får också poäng för varje träff, men hur mycket beror på hur många sekunder från början av spelet det tog. Ju snabbare desto fler poäng.
Ovanför dragkampen sitter det en annan rad med tre blå punkter. De lyser vit eller rött för att visa vem den tidigare sammandrabbningen. Den som först vinner två sammandrabbningar, vinner spelet för två spelare och måste nu kämpa mot datorn. Beroende på hur bra du är, kan du spela upp till nivå 3 för en spelare.
Om en spelare vinner två sammandrabbningar i rad, får han 5000 extrapoäng och vinner också spelet med två spelare.
Om två spelare har samma antal poäng på dragkampslinjen vid slutet av en sammandrabbning, är resultatet av den sammandrabbningen utslagsgivande, och om de fortfarande är jämspelta, förklaras spelet oavgjort.

OMGÅNG MED TEGELPLATTOR
Det här är en av specialomgångarna då du kan samla poäng om du har snabba reaktioner.
När omgången börjar, ser du din figur stå framför en hög med grå plattor skilda åt av tegelstenar. Domaren ber dig göra dig redo för startsignal, och ropar ett par sekunder senare GO! Då ska du så fort du kan göra vilken rörelse som helst med spaken, och du slår huvet mot plattorna.
För varje platta som går sönder lägger du 100 poäng till ditt tidigare resultat, och om du tar sönder alla, får du 2000 extrapoäng.

VAPENOMGÅNGEN
Det här är ännu en specialomgång, där du måste klara dig undan en viss sammanställning av själmor, spjut och svärd som kommer tvärs över skärmen. Så fort som en vidrör dig, är du ute. För varje vapen du klarar dig undan, får du 100 poäng, och du får 2000 extrapoäng om du klarar dig helskinnad genom hela omgången.

Scenario och Inledning - Spectrum
Som Mästare i karate måste du kämpa i alla världsdelar i INTERNATIONAL KARATE.

INTERNATIONAL KARATE är en simulering baserad så nära som möjligt på mästerskapstävlingar i karate. Det spelas av en spelare som får poäng för olika sätt att träffa en motståndare. Varje rond har maximalt 30 sekunder, då du måste försöka att få 2 poäng. Beroende på hur framgångsrik en träff är, ger domaren dig en halv eller en hel poäng.
Om du får två poäng har du vunnit ronden.
Poängen kan du se på ett antal cirklar bredvid ditt resultat, som lyser upp och visar halv eller hel poäng. Domaren talar om när du ska börja, när du ska sluta, och hur många poäng du fått.

Om du vinner bäst av tre, kan du fortsätta till nästa världsdel och nästa motståndare. Mellan turnéer till kontinenterna finns det två olika extraomgångar, där du kan få extrapoäng.

INLEDNING - Amstrad

INTERNATIONAL KARATE är en simulering av mästerskapstävlingar i karate där två spelare kan tävla mot varandra eller en kan tävla mot datorn. Om du är skicklig, kan du resa över hela världen till sex olika resmål. Du måste också tävla i en särskild extraronder.

Mål
Varje rond består av tre sammandrabbningar på 60 sekunder var. Den första som vinner två sammandrabbningar vinner ronden. Om det slutar oavgjort, blir det en extra omgång. Varje gång du avslutat en rond, kommer en särskild rond då du måste slå sönder en hög tegelplattor med huvet. Sätt igång så fort domaren ger signal. Du får straffpoäng om du sätter igång för tidigt eller för sent. För varje platta du slår sönder, får du 100 poäng.

Om du vinner en rond, får du flyga till nästa ställe och möta nästa motståndare. Kommer du segrande ur alla sex ronderna blir du Världsmästare i karate och får en plats i Segerhallen.

Med två spelare, är det spelaren med flest poäng sammanlagt som blir Världsmästare i karate.

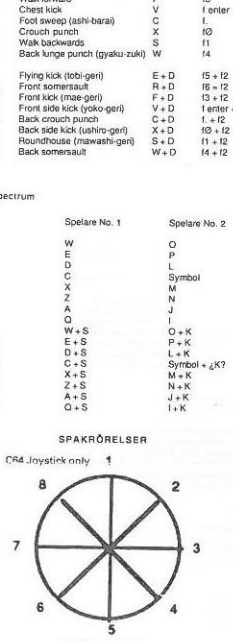
HUR DU STYR FIGUREN

Amstrad	Spelare No. 1	Spelare No. 2
1. Jump	E	f5
2. Front lunge punch (oi-zuki)	R	f6
3. Walk forward	F	f3
4. Chest kick	V	f enter
5. Foot sweep (ashi-barai)	C	f.
6. Crouch punch	X	f0
7. Walk backwards	S	f1
8. Back lunge punch (gyaku-zuki)	W	f4
9. Flying kick (tobi-geri)	E + D	f5 + f2
10. Front somersault	R + D	f6 = f2
11. Front kick (mae-geri)	F + D	f3 + f2
12. Front side kick (yoko-geri)	V + D	f enter + f2
13. Back crouch punch	C + D	f. + f2
14. Back side kick (ushiro-geri)	X + D	f0 + f2
15. Roundhouse (mawashi-geri)	S + D	f1 + f2
16. Back somersault	W + D	f4 + f2

Spectrum	Spelare No. 1	Spelare No. 2
1	W	O
2	E	P
3	D	L
4	C	Symbol
5	X	M
6	Z	N
7	A	J
8	Q	I
9	W + S	O + K
10	E + S	P + K
11	D + S	L + K
12	C + S	Symbol + ¿K?
13	X + S	M + K
14	Z + S	N + K
15	A + S	J + K
16	Q + S	I + K

SPAKRÖRELSER

C64 Joystick only



Spectrum & Amstrad versions:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Commodore 64/128 version:
© 1985 System Three Software Ltd.

INTERNATIONAL KARATE

KARATE
Instructions de chargement
Commodore 64/128
Cassette: SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur
Disquette: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

Spectrum
Cassette: Load"" sur la position correcte du compteur

Amstrad CPC
Cassette: RUN"" sur la position correcte du compteur
Disquette: RUN"menu" - puis faites votre sélection

INSTRUCTIONS

Scénario & Introduction - Commodore 64/128
International Karate est un jeu de simulation au cours duquel un joueur se mesure à un autre joueur ou à l'ordinateur. Selon le degré de difficulté choisi, vous vous rendez à 10 emplacements différents dans le monde. Vous devez aussi combattre dans deux tournois spéciaux et esquiver les armes qui vous menacent tout en fracassant une pile de tuiles de la tête. Un arbitre, choisi parmi les sages, observe vos performances. C'est lui qui prend les décisions et vous donne vos instructions. A chaque niveau, vous recevez une ceinture de couleur, et les meilleurs joueurs ont aussi l'occasion d'inscrire leurs initiales sur le tableau d'honneur. Les adversaires entendent l'impact de leurs coups au son d'une musique de fond orientale.

Version à 1 joueur
Pour lancer la version à un joueur, appuyez sur F1. Dans cette version, votre personnage (en blanc) se mesure au personnage en rouge contrôlé par l'ordinateur. Le jeu consiste en un cycle de trois reprises suivies de la reprise des armes ou de fracassement des tuiles. (Votre niveau est indiqué à droite de l'horloge, au centre).
Mais le jeu se termine dès que l'ordinateur vous bat dans une reprise. Chaque reprise dure approximativement 30 secondes pendant lesquelles vous devez battre l'ordinateur. A chaque coup réussi, le juge décide s'il vaut le score maximal ou seulement la moitié. Vous marquez aussi pour la complexité et la précision de votre coup.

Le premier à marquer deux points entiers ou plus dans les 30 secondes gagne la partie et reçoit un bonus pour le temps non écoulé sur l'horloge.
Si le temps imparti est écoulé, le vainqueur est celui que a le plus de points et, en cas d'égalité, le juge décide du meilleur des deux joueurs. Si vous n'avez rien fait du tout, le jeu passe en mode de démonstration. Le jeu se termine dès que l'ordinateur parvient à vous battre et si votre score est assez élevé, vous avez le droit d'inscrire vos initiales dans le 'Hall of Fame'.

Version à 2 joueurs
Pour lancer la version à 2 joueurs, appuyez sur F3. Dans cette version, vous défiez un adversaire en trois reprises, et le vainqueur se mesure ensuite à l'ordinateur dans une partie à un joueur. Le jeu se compose de trois reprises de lutte de 60 secondes maximum, séparées par les reprises d'armes et de fracassement des tuiles. Les scores sont différents de la version à 1 joueur. En effet une ligne de 6 points blancs et de 6 points rouges représentant le tir à la corde s'affiche. A chaque fois qu'un personnage touche son opposant, il marque un point et le centre de la ligne se déplace en conséquence. Si les couleurs d'un des joueurs atteint la fin de la ligne de son adversaire avant la fin du délai imparti, il remporte cette reprise et reçoit un bonus.
Vous marquez également à chaque coup mais le nombre de points dépend du nombre de secondes qui s'est écoulé. Plus vous êtes rapide et plus vous marquez de points.

Il y a aussi une ligne de 3 points bleus au-dessus de l'affichage tir à la corde. Ils se colorent en blanc ou en rouge pour indiquer qui a remporté les reprises précédentes. En version à deux joueurs, la première personne à remporter deux reprises gagne et se mesure ensuite à l'ordinateur en version 1 joueur. Selon votre score, vous pouvez passer directement au troisième niveau. Entre chaque voyage intercontinental, vous passez par deux écrans différents vous donnant l'occasion d'obtenir un bonus.

Scénario & Introduction - Amstrad

INTERNATIONAL KARATE est une simulation de tournoi de karaté opposant un joueur à un autre joueur ou à l'ordinateur. Selon le niveau de difficulté choisi, vous vous rendez en six différents points à travers le monde, en participant aussi à une manche spéciale rapportant des points de bonus.

BUT DU JEU
Chaque manche se compose de trois combats durant chacun 60 secondes. Le joueur remportant les deux premiers combats sort vainqueur de la manche. En cas d'égalité, le combat est répété. Lorsque vous sortez vainqueur d'une manche, vous prenez part à un tournoi spécial dans lequel vous devez fracasser une pile de tuiles de la tête. Suivez bien les instructions de l'arbitre. Tout mouvement prématuré ou trop lent est sanctionné. Vous marquez 100 points à chaque tuile détruite.

Lorsque vous sortez vainqueur d'une manche, vous vous rendez à l'endroit suivant pour vous mesurer à un nouvel adversaire. Pour devenir Champion International du Karaté et graver votre nom sur le tableau d'honneur, vous devez sortir vainqueur des six manches.

Dans la version à deux joueurs, le joueur ayant le score le plus élevé devient le Champion de Karaté International.

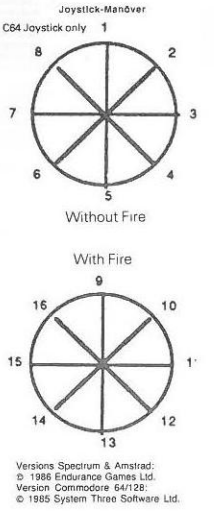
Commande du personnage

Amstrad	Joueur 1 keys	Joueur 2 keys
1. Saut	E	f5
2. Coup de poing avant (oi-zuki)	R	f6
3. Marche	F	f3
4. Coup de pied (poitrine)	V	f enter
5. Balayage du pied (ashi-barai)	C	f.
6. Coup de poing (bas)	X	f0
7. Recul	S	f1
8. Coup de poing arrière	W	f4
9. Saut en extension (tobi-geri)	E + D	f5 + f2
10. Culbute avant	R + D	f6 = f2
11. Coup de pied avant (mae-geri)	F + D	f3 + f2
12. Coup de pied latéral (yoko-geri)	V + D	f enter+f2
13. Coup de poing arrière	C + D	f. + f2
14. Coup de poing arr.lat. (ushiro-geri)	X + D	f0 + f2
15. Coup de pied circulaire (mawashi-geri)	S + D	f1 + f2
16. Culbute arrière	W + D	f4 + f2

Spectrum	Joueur no. 1	Joueur no. 2
1	W	O
2	E	P
3	D	L
4	C	Symbol
5	X	M + K
6	Z	N + K
7	A	J + K
8	Q	I + K
9	W + S	O + K
10	E + S	P + K
11	D + S	L + K
12	C + S	Symbol + K
13	X + S	M + K
14	Z + S	N + K
15	A + S	J + K
16	Q + S	I + K

Joystick-Manöver

C64 Joystick only



Versions Spectrum & Amstrad:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Version Commodore 64/128:
© 1985 System Three Software Ltd.

INTERNATIONAL KARATE

KARATE
Ladeanleitung
Commodore 64/128
Kassette: SHIFT & RUN/STOP auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

Spectrum
Kassette: Load"" auf dem entsprechenden Zählerstand

Amstrad CPC
Kassette: RUN"" dann gewünschtes Spiel wählen
Spielanleitung: RUN"menu" - dann gewünschtes Spiel wählen

Szenario & Einführung - Commodore 64/128

EINFÜHRUNG
International Karate ist ein Simulationskampfspiel für zwei Spieler bzw. einen Spieler gegen den Computer. Als durchtrainierter Karateka können Sie sich weltweit an 10 verschiedenen internationalen Wettkämpfen messen und Ihre Geschicklichkeit und Körperbeherrschung in 2 Spezialrunden unter Beweis stellen, wo Sie sich gegen verschiedene Waffen verteidigen und einen Haufen Ziegelsteine mit dem Kopf zertrümmern müssen. Bei all diesen Mutproben wacht ein weiser alter Experte über Ihnen, der sein Urteil abgibt und Anweisungen erteilt. In Verlauf der zunehmend schwierigeren Stufen werden Ihnen die verschiedenen Kategorien verliehen. Den besten Karatekas wird die Ehre zuteil, ihre Initialen in das Register der Großen Kämpfer einzutragen. Neben den echten Kampfrufen trägt die orientalische Hintergrundmusik zur Atmosphäre bei.
Karatekämpfer, die nicht viel von Theorie halten, können auf das Studium der Spielanleitung verzichten und sich gleich in den Kampf stürzen.

1-Spieler Version
Zum Starten der 1-Spieler Version die Taste F1 drücken. Ihr Kämpfer ist der Mann in weiß, der computergesteuerte Gegner trägt rot. Der Wettkampf besteht aus drei Runden, gefolgt von einer Waffen- oder einer Ziegel-Probe. Die jeweilige Tätigkeit wird in der Mitte, rechts neben der Zeit angezeigt.
AUFGEPASST: Das Spiel endet, sobald der Computer aus einer Runde als Sieger hervorgeht.
Jede Kampfrunde dauert 30 Sekunden. Jede ausgeführte Kampfbewegung wird vom Schiedsrichter nach verschiedenen Kriterien bewertet und mit einem halben oder einem ganzen Punkt belohnt. Dabei wird auch die Komplexität des Bewegungsablaufs und die Präzision mitberücksichtigt. Der Kämpfer, der als erster 2 oder mehr Punkte in der 30 Sekunden Frist besammen hat, wird zum Sieger erklärt und erhält eine Prämie für die noch verbleibende Zeit zugesprochen.
Wenn die Zeit vorher abläuft, gilt der als Sieger, der mehr Punkte hat, bzw. bei Punktegleichheit derjenige, der in der Runde insgesamt besser abgeschnitten hat. Falls auch hier Punktegleichheit besteht, entscheidet der Schiedsrichter, in seiner Weisheit, wer mehr Wagemut an den Tag gelegt hat. Falls Sie nichts weiter unternehmen, geht das Spiel in den Demonstrationsmodus über. Das Spiel geht mit dem Sieg des Computergegners zu Ende. Falls Sie einen ausreichenden hohen Punktestand erreichen, werden Sie in die Eisrentalel aufgenommen.

2-Spieler Version
Für die Wahl eines Spiels mit zwei menschlichen Gegnern die Taste F3 drücken. In dieser Spielart treten Sie und ein Freund in drei Runden gegeneinander an, wobei der Sieger sich anschließend dem Computer stellen muß.
Das Spiel besteht aus bis zu drei Kämpfen zu je 60 Sekunden, jeweils unterbrochen von einer Waffen- oder Ziegelsteinprobe.
Die Punktewertung ist anders als beim 1-Mann Spiel: 6 weiße und 6 rote Punkte bilden eine Art Balken, der wie beim Seilziehen in der einen oder anderen Richtung gezogen wird. Triffe und Hiebe bringen jeweils einen Punkt ein, wobei sich die Mitte des Balls entsprechend verschiebt. Wenn ein Kämpfer es schafft, vor Ablauf der Kampfzeit das gegnerische Ende zu erreichen, ist er der Sieger der Runde und kriegt einen Bonuspunkt.
Jeder Schlag oder Tritt bringt Punkte ein - wieviele hängt davon ab, wieviele Sekunden nach Start er erfolgt. Auf die Schnelligkeit Ihrer