

**Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett**  
Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être.

Devez-vous maîtrisez de cet art mystérieux et ancien, progresser du niveau des novices au 10e Dan et entraînez votre force et votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire d'un manette à balai, soit par l'intermédiaire d'un clavier. Dix-huit différents mouvements sont possibles, à comparer les blocages, les coups de pied au bord, les coups de pied balayants, les mouvements de rotation et même les piroettes!

Mesurez-vous contre l'ordinateur, en affrontant des adversaires venus de tous les coins du monde.

Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela: une action de compétition prenante, une animation graphique élancée (plus de 700 sprites!) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

#### "THE WAY OF THE EXPLODING FIST" (L'explosion du poing)

Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manette.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles, vous devriez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris de rien.

#### CONSEILS AUX JOUEURS SANS LIRE LES INSTRUCTIONS

Connexion votre manche à balai et appuyez sur le bouton de tir. Cela fera démarrer le jeu.

Position de votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisation des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permettra à votre personnage de se redresser, alors que le mouvement le bas, fera s'accroupir.

Blocage: Le manche à balai vous permettra de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque. Si vous arrivez à faire ce mouvement en train de reculer, votre personnage se mettra en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blockage" n'est pas une action qui vous mettra en danger d'être frappé par votre adversaire.

Pour sortir de la position de "blockage", déplacez le manche à balai à sa pointe morte ou à toute autre position que le mouvement n'autorise pas.

#### "Mouvements retenus": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être recommandés pendant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous permet de changer d'avis et de commander un autre mouvement. Cela signifie que si vous avez commencé à faire une action et que celle-ci n'a pas fonctionné, vous pouvez arrêter et faire une autre action. Cela signifie que vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et à faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne fera aucun geste contre vous, il doit vous être possible de gagner.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent explicitent en plus grande détail les subtiles de ce jeu vraiment excitant.

#### MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le jeu peut être joué seul ou à deux. Les mouvements du joueur blanc sont commandés par le manche à balai et ceux du joueur bleu par le clavier (voir ci-dessous).

En jouant seul, vous commanderez toujours le joueur blanc.

Diverses options peuvent être choisies avant chaque jeu, CAPS LOCK (Blocage sur lettres majuscules): Passage du mode de jeu pour une personne au jeu pour deux personnes.

TAB (Tabulation): Passage de l'option manche à balai à l'option clavier et vice-versa.

Pour entrer dans une partie, appuyez sur SHIFT (Décalage), pour arrêter une partie, appuyez sur @.

Si on n'appuie pas sur la touche SHIFT, l'ordinateur se mettra automatiquement à un mode de démonstration. Pendant cette période, les deux joueurs peuvent faire des mouvements.

Ceci est indiqué par le mot "DEMO" à coin supérieur gauche de l'écran. Si on appuie sur le bouton de tir lorsque l'ordinateur est en mode de démonstration, ceci aura le même effet que si on appuyait sur SHIFT, c'est-à-dire qu'on peut commencer à jouer au mode choisi.

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



SAUT

COUP DE POING HAUT

PAS EN ARRIÈRE

BLOCAGE

PAS EN AVANT

ACCRUSSISSEMENT COUP DE POING BAS

SEC

COUP DÉMI

TOUR

PIROUETTE EN ARRRIÈRE

PIROUETTE EN AVANT

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC COURT

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

PIVOTEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN AVANT

MOUVEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE

COUP DE PIED SEC

COUP DE PIED HAUTEUR MOYENNE

COUP DE PIED HAUT

COUP DE PIED EN ARRRIÈRE HAUT

COUP DE PIED EN AVANT

PIVOTEMENT DEMI-TOUR

PIVOTEMENT BALAYANT EN ARRRIÈRE