



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Equipement requis

Votre Atari ST ou Commodore Amiga doivent avoir une mémoire RAM d'au moins 512 K, un moniteur couleur et un joystick. Il vous faudra une disquette vierge formatée, préparée à l'avance, afin de sauvegarder vos évolutions durant le jeu. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Chargement et Sauvegarde".

1) Atari ST

Eteignez votre ordinateur et enlevez tous les périphériques inutiles. Insérez la disquette A et allumez l'appareil. Le programme chargera automatiquement. Suivez toutes les instructions de l'écran.

2) Commodore Amiga

Si votre ordinateur a KickStart dans la ROM, insérez la disquette A à la demande du Workbench - le programme chargera alors automatiquement. Suivez toutes les instructions de l'écran.

Si votre ordinateur n'a pas de KickStart dans la ROM, chargez KickStart de façon normale,

insérez la disquette A à la demande du Workbench et le programme chargera alors automatiquement. Suivez toutes les instructions de l'écran.

DEMARRAGE

Une fois que le jeu est chargé, vous avez en face de vous le "dojo" ou école de combat, où se déroule Oriental Games, avec quatre icônes représentant les choix disponibles : l'enregistrement (qui est actuellement le seul choix possible) ou combattre dans une des trois épreuves suivantes - Kendo, Kung-Fu ou Kyo-Kushin-Kai. Ces dernières pourront être sélectionnées seulement après que vous aurez procédé à l'enregistrement.

ENREGISTREMENT

Les succès de tout expert en arts martiaux dépendent de son entraîneur. Le vôtre vous a entraîné jusqu'au maximum de vos possibilités et vous a enseigné à la perfection tous les mouvements nécessaires aux trois épreuves. Il vous a également insufflé la discipline indispensable pour triompher dans Oriental

Games - ce sera bientôt à vous seul de réaliser des performances devant le public nombreux de l'arène. Mais tandis que vous méditez dans la loge, rassemblant votre "chi" (force vitale) pour le premier combat, votre entraîneur vous enregistre auprès des juges, si bien que le tirage de la compétition pourra avoir lieu. Tous les joueurs contrôlés par ordinateur s'affrontant dans Oriental Games ont été entraînés dans la même école de combat, aussi vous serez probablement tenu à l'écart dans les premières étapes de la compétition. Mais lorsque le jeu approchera de la finale, il sera temps d'oublier vos amis et de vous battre pour les médailles !

En pénétrant dans la zone de réception du dojo, votre entraîneur sera accueilli par la fonctionnaire, assise derrière le bureau d'enregistrement. Elle lui demandera des informations concernant les concurrents, le type et le niveau de compétition auxquels ils souhaitent accéder. Ces informations sont fournies à la fonctionnaire par l'intermédiaire de l'écran Game Options.

L'écran Game Options (options du jeu)

Il existe cinq caractéristiques de jeu qui peuvent être modifiées par l'intermédiaire de cet écran. Elles sont sélectionnées en déplaçant le joystick vers le haut et le bas jusqu'à ce que la caractéristique que vous souhaitez changer se surligne. Les options associées à une caractéristique particulière peuvent alors être visualisées en poussant le joystick vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que l'option que vous souhaitez sélectionner s'affiche.

Difficulté de jeu

Vous devez d'abord choisir le niveau d'opposition que vous voulez affronter. Voulez-vous entrer dans Oriental Games avec la classe Novice, Professionnelle ou Maître ?

Il est conseillé d'entrer pour la première fois dans Oriental Games en tant que Novice, car vous trouverez plus facile d'apprendre les mouvements des trois épreuves avec une opposition de classe Novice. Si vous êtes assez bon pour réussir en classe Novice, vous pouvez toujours tenter votre chance contre des adversaires plus coriaces dans une étape ultérieure.

Type de jeu

La fonctionnaire d'enregistrement a besoin de connaître le type de compétition à laquelle vous

voulez accéder. Il y a deux options : participer au championnat du Trophée Oriental Games avec quinze autres concurrents, ou combattre en face à face. Cette dernière option peut voir s'opposer un joueur contre un autre joueur, ou un joueur contre un ordinateur.

Joueurs humains

Vous devez entrer le nombre de concurrents de votre école à enregistrer. Ce nombre peut être de 16 maximum pour le championnat ou de 1 ou 2 pour le face à face.

Editeur de Joystick

Vous devez indiquer si vous désirez des changements dans les mouvements pré-programmés des trois épreuves. Pour ce faire, utilisez l'éditeur de joystick. Vous pouvez décider d'ignorer l'éditeur de joystick et d'utiliser les mouvements pré-programmés, mais votre efficacité de combattant risque de diminuer. Une fois que vous avez utilisé l'éditeur de joystick, vous pouvez sauvegarder vos propres mouvements sur une disquette. Si vous avez déjà édité des

positions et si vous souhaitez les charger, il vous faudra sélectionner "Edit/Load Stick". Pour plus de détails sur le chargement de jeux sauvegardés, reportez-vous à la page 15 du manuel.

Ordinateur contre ordinateur

Vous devez indiquer si vous désirez regarder les combats n'incluant pas de concurrents de votre école, recevoir les comptes rendus des combats ou si cela ne vous intéresse pas de les regarder. Cette caractéristique n'est pas disponible pour les combats en face à face, car il n'y a qu'un combat !

Accepter

Une fois que vous avez déterminé les options de jeu, déplacez le joystick pour surligner "accept". Toutes les caractéristiques et options en cours sélectionnées seront alors surlignées. Appuyez sur le bouton de lancement pour confirmer vos choix. La procédure d'enregistrement est maintenant presque achevée et la Carte d'enregistrement Oriental Games s'affiche en donnant les noms de tous les concurrents dans le spectacle auquel vous

allez assister. Les joueurs humains peuvent maintenant entrer leurs noms par l'intermédiaire du clavier.

Une fois que tous les noms sont entrés, appuyez sur "return". Une icône de joystick s'affiche, qui clignotera alternativement de la gauche vers la droite. En déplaçant le joystick à gauche ou à droite, vous pouvez sélectionner votre joystick préféré pour accéder aux préférences déterminées, lorsque les deux concurrents ont sélectionné le même joystick. Dans ce cas, la décision revient aux juges. Si aucun nom n'est entré pour un concurrent, ce dernier se verra attribuer un nom Oriental. Une fois que tous les noms sont entrés et que le dernier joueur a sélectionné son joystick, vous retournerez à l'écran "dojo".

La première épreuve

Sélectionnez une des épreuves à partir des icônes affichées sur l'écran "dojo". Avant votre premier combat, en espérant que votre entraîneur l'a demandé à l'enregistrement, vous aurez l'occasion d'utiliser le "Joystick Editor" (éditeur de joystick), une caractéristique unique d'Oriental Games, qui

vous permet de programmer vos mouvements de combat et d'effectuer des mouvements différents de ceux de n'importe quel autre concurrent dans n'importe quel autre jeu d'arts martiaux !

L'éditeur de Joystick

Si "Edit/Load Stick" a été sélectionné lors de l'enregistrement, l'écran de l'éditeur s'affichera, une fois que l'épreuve a chargé à partir de la disquette, comme montré ci-après. Les noms des concurrents de votre école apparaissent dans la fenêtre Editeur, sur la gauche de l'écran (fenêtre 1 du diagramme ci-dessous). La première personne souhaitant éditer le joystick doit déplacer le curseur sur son nom et appuyer sur le bouton de lancement.

Le principe sur lequel est basé l'éditeur de joystick vous permet de personnaliser le joystick pour développer vos propres techniques de combat. Pour chacune des trois épreuves, il existe jusqu'à 16 positions du joystick pouvant être personnalisées, soit par des mouvements simples, soit par des combinaisons de votre choix. Huit positions peuvent être utilisées sans appuyer sur le bouton de lancement et huit avec ce bouton.

Le diagramme

d'orientation du joystick

Lorsque l'écran Editeur de joystick s'affiche pour la première fois, le diagramme d'orientation du joystick (fenêtre 2) montre que le joystick est centré. Déplacez le curseur sur le diagramme et appuyez sur le bouton de lancement. Lorsque vous déplacez votre joystick, vous voyez le diagramme changer en conséquence. Vous pouvez déplacer le joystick sur une des huit positions. Celles-ci correspondent aux symboles N, NE, E, SE, S, etc. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton de lancement sans déplacer le joystick, vous verrez un bouton rouge du joystick allumé sur le diagramme. (Si vous appuyez sur le bouton de lancement alors que le joystick est centré, ce bouton s'allumera et s'éteindra). Lorsque le bouton est allumé et que vous déplacez votre joystick, le diagramme d'orientation change de la même façon que ci-dessus. Les positions par lesquelles vous faites passer le joystick correspondent aux huit positions xN, xNE, xE, xSE, xS.

Sélectionner une position

Tout en maintenant votre joystick dans une des seize positions, si vous appuyez de nouveau sur le bouton de lancement, vous serez verrouillé sur cette position. Une fois que vous êtes fixé sur une position, le fait de déplacer votre joystick n'altérera pas le diagramme d'orientation du joystick, le curseur réapparaîtra sur l'écran et le mouvement associé à la position du joystick sur laquelle vous êtes fixé apparaîtra dans la fenêtre éditeur. Les mouvements qui apparaissent d'abord lorsqu'une position est sélectionnée sont les mouvements par défaut. Le nom du mouvement apparaît dans la fenêtre Editeur et l'animation du mouvement peut être visualisée en déplaçant le curseur sur la fenêtre Editeur et en appuyant sur le bouton de lancement. Tous les mouvements par défaut sont des mouvements simples plutôt que des combinaisons. Chaque position de joystick peut être programmée pour comporter jusqu'à quatre mouvements et former une combinaison. Comme chaque

1. FENETRE EDEITEUR

2. DIAGRAMME D'ORIENTATION DU JOYSTICK

A. AFFICHAGE DE LA LISTE DES JOUEURS DANS LA FENETRE EDEITEUR

B & C. DEFILEMENT EN AVANT (PROCHAIN) ET

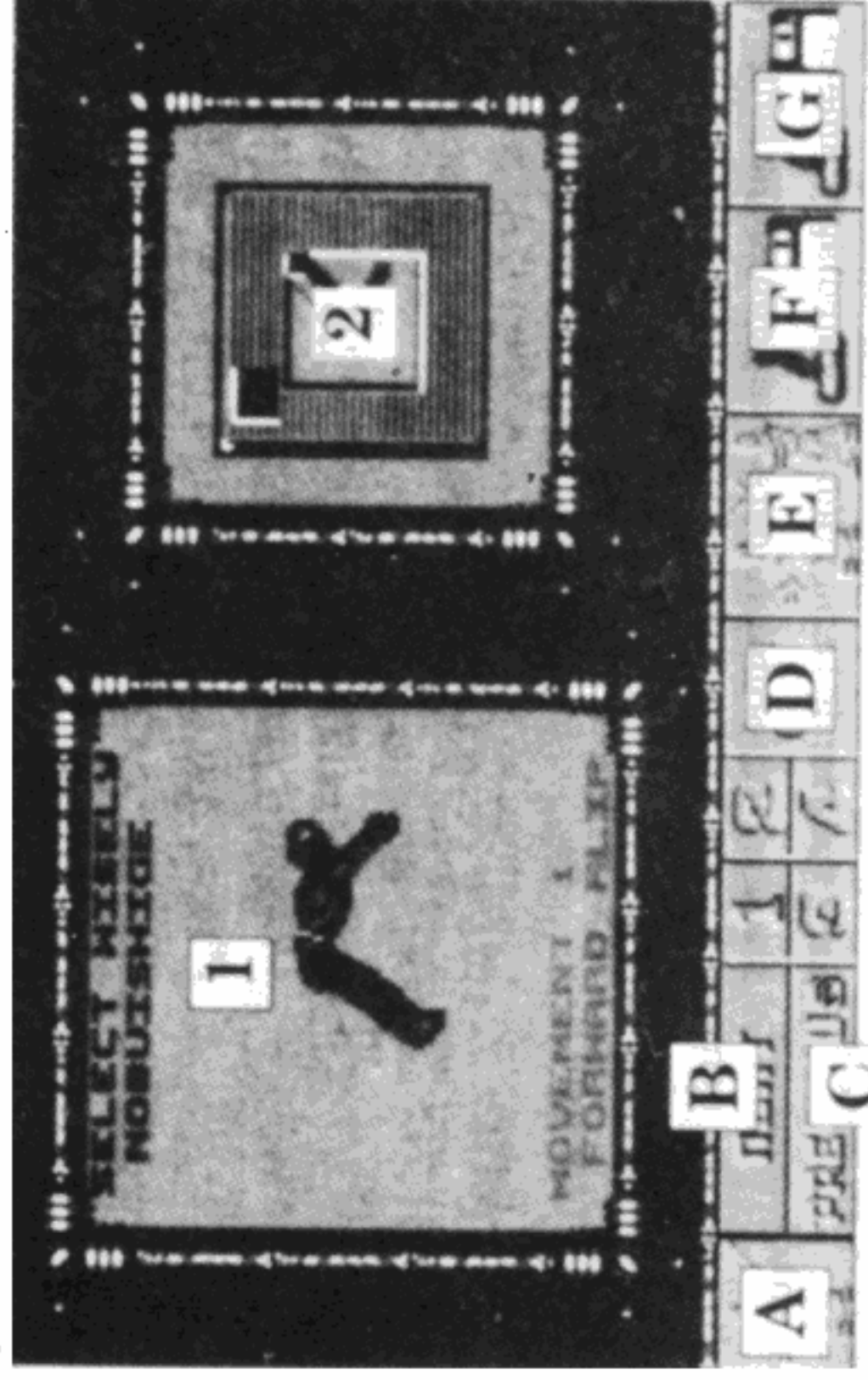
EN ARRIERE (PRECEDENT) A

TRAVERS LES MOUVEMENTS

D. EFFACE FENETRE EDEITEUR

G. SAUVEGARDER JOYSTICK EDIT SUR DISQUETTE

Pour plus de clarté, les premières sont (par exemple N, NE, E, Se). Les secondes par xN, représentées dans le manuel par des symboles xNE, xE, xSE, etc.



E. ALLER A LA COMPETITION
ICONES 1-4
SELECTIONNER
MOUVEMENTS 1-4 DE LA
COMBINAISON

F. CHARGER JOYSTICK EDIT
A PARTIR DE LA DISQUETTE

caractères. Si un joueur n'entre pas de nom, il lui sera attribué un nom de la part de l'ordinateur.

Sélectionner les contrôles

La sélection de cette option permet à chaque joueur de choisir sa méthode préférée de contrôle et de définir des touches, à tour de rôle, par l'intermédiaire du menu suivant:

1. Définir les touches
2. Joystick
3. Voir contrôles
4. Joueur suivant
0. Menu principal

Le joueur 1 choisit soit le joystick (1), soit le contrôle clavier (2). S'il sélectionne le contrôle clavier, il peut alors définir les touches qu'il souhaite utiliser pour chacune des commandes suivantes : Gauche, Droite, Haut, Bas et Lancement.

N. B. Si le contrôle clavier est sélectionné par plus d'un joueur, ceux-ci devront définir des touches différentes. Aucune touche individuelle ne peut être choisie par deux joueurs.

Répétez ces processus de sélection jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait leur choix.

ENTRER ORIENTAL GAMES

Lorsque tous les joueurs ont fini d'entrer leur nom et les informations de contrôle, la sélection "Enter the Oriental Games" (4) à partir du Menu principal lance l'action !

Les seize noms de concurrents pour la première épreuve apparaissent dans l'ordre du tirage et il est demandé aux concurrents du premier combat représentant un combattant humain de se tenir prêts !

L'affichage du combat apparaît alors, les deux combattants se faisant face. Au-dessus de l'arène

avoir gagné, pour avoir largement gagné et pour avoir un bon rapport coup/raté. En conséquence le perdant d'un combat peut cependant remporter une récompense si son rapport coup/raté est bon. S'il s'agissait d'une demi-finale ou d'une finale, des détails sur les médailles gagnées s'affichent également.

Le Compte Rendu du Jeu

Le Compte Rendu du jeu est mis à jour après un compte rendu du combat. Celui-ci montre le

concurrent qui est encore dans l'épreuve en cours (noms en jaune) et celui qui a été éliminé (noms en rouge). Il montre aussi les récompenses gagnées selon le mérite et, si la compétition a progressé suffisamment, les médailles gagnées. Les noms sont listés selon leur situation actuelle dans le jeu global Oriental Games. Le nom en haut de la liste est celui du concurrent en tête pour le Trophée Oriental Games. Après le Compte Rendu du jeu, le tirage de la compétition apparaît, le nom du gagnant précédent passe au tour suivant, et le combat suivant peut commencer.

La compétition continue par les tours un et deux, les demi-finales et la finale. Les deux de -finalistes perdants reçoivent une médaille de bronze, tandis que le finaliste perdant remporte une médaille d'argent et le gagnant de l'épreuve une médaille d'or.

Après la finale, le Compte Rendu du Jeu montre les médailles gagnées. En appuyant sur le bouton de lancement, vous retournez à l'écran dojo.

L'épreuve que vous venez de terminer et l'option à enregistrer ne peuvent être sélectionnées. Vous devez choisir entre les deux épreuves restantes celle dans laquelle vous voulez concourir prochainement et sélectionner l'une d'elles, afin de retourner à l'écran de l'Editeur de joystick pour cette épreuve, si vous avez sélectionné cette option lors de l'enregistrement. Les deux épreuves restantes se déroulent comme précédemment. L'écran du Compte Rendu du Jeu

continue à montrer les situations globales (résultats combinés, médailles gagnées et récompenses selon le mérite pour des disciplines déjà effectuées), avec les concurrents éliminés de l'épreuve en cours apparaissant en rouge.

Après la finale de la troisième épreuve, le Compte Rendu du Jeu montrera les situations finales dans le Trophée Oriental Games. Si vous appuyez sur le bouton de lancement, le nom du vainqueur global apparaîtra, avec ceux des seconds.

Si vous appuyez à nouveau la cérémonie de présentation s'affiche. Une dernière pression sur ce bouton et le jeu redémarre. Si vous avez réussi après un combat long et difficile, félicitations. Souvenez-vous qu'il y a trois niveaux de difficulté !

Le système de marquage

Le système de marquage en vigueur dans Oriental Games s'affiche en une rangée de cinq lumières, qui sont vertes au début d'un combat.

Lorsqu'un combattant reçoit un coup de son adversaire, une de ses lumières devient blanche. Lorsque le coup suivant est porté, la même lumière devient orange. Le troisième coup fera virer la lumière au rouge. Lorsque les cinq lumières sont passées du vert à l'orange puis au rouge, le concurrent a perdu le combat.

En Kendo, chaque fois qu'une lumière devient rouge, les combattants se séparent et s'inclinent, avant de recommencer le combat. En Kung-Fu et Kyo-Kushin-Kai, le combat est sans interruption.

Fanions Stamina

Tandis que les concurrents combattent, leurs fanions diminuent et descendent des poteaux.

Lorsqu'un Stamina est bas, certains mouvements exigeant beaucoup d'énergie peuvent échouer durant leur exécution. Le Stamina augmente si le combattant évite d'effectuer des mouvements d'attaque pendant un moment.

Combats contrôlés par Ordinateur

Lorsqu'aucun concurrent d'un combat ne vient de votre école, les informations que vous recevez sur le combat dépendent des choix que vous avez faits pendant la procédure d'enregistrement. Vous

pouvez avoir choisi de regarder vos adversaires dans l'espoir d'en apprendre davantage sur leur style de combat. Chaque adversaire contrôlé par ordinateur a un style de combat distinct, comprenant ses propres mouvements favoris et combinaisons de styles. Ils utiliseront des actions similaires dans tous leurs combats. Si vous sentez que vous avez assez vu d'un combat particulier, appuyez sur le bouton de lancement et le combat passera à sa conclusion.

Vous pouvez avoir choisi de recevoir des comptes rendus sur les combats. (Si vous avez décidé de regarder les combats, vous recevrez également le compte rendu après le combat). Voir la section

Comptes Rendus des Combats ci-après.

Combattants de votre école

Si vous ou un de vos amis êtes sur le point de combattre, l'écran de combat s'affiche, avec les concurrents de chaque côté de l'écran. Vérifiez quel combattant vous représente en regardant les noms en haut de l'écran. Puis saisissez le joystick adéquat. Rappelez-vous que le Joystick 1 est à droite et le Joystick 2 à gauche. Lorsque les deux

concurrents sont prêts, ils doivent appuyer sur le bouton de lancement de leur joystick.

Si vous avez passé du temps à utiliser l'éditeur de joystick, vous pouvez, espérons-le, vous rappeler vos mouvements. Si vous n'en êtes pas sûr, reportez-vous aux pages 31-37. Quatre mouvements de base resteront les mêmes - "E" ou "W" vous déplaceront vers la gauche ou la droite, et "xE" ou "xW" vous feront faire volte-face. (Le Kendo ne dispose pas de l'option volte-face).

Si vos lumières de marquage ou celles de votre adversaire sont toutes devenues rouges, le combat est terminé et vous recevez le Compte Rendu du combat.

Comptes Rendus des Combats

Une compte rendu est donné après chaque combat. La figure ci-dessous vous montre un compte rendu typique.

Des détails des coups sur l'adversaire, les tentatives bloquées et ratées sont fournis ainsi que les récompenses gagnées selon le mérite. Les récompenses sont décernées au concurrent pour

conséquence, l'effet constaté dans la fenêtre Editeur lorsqu'un mouvement est annulé, ne peut être destiné à effacer la fenêtre complètement, mais à remplacer le mouvement annulé par le mouvement suivant dans la combinaison.

Notez que certaines positions du joystick ne peuvent être personnalisées, car elles sont réservées à des mouvements nécessaires dans chaque épreuve. Ce sont :

Pour toutes les épreuves :

E = Avancer

W = Reculer

Pour Kung-Fu et Kyo-Kushin-Kai :

xW = Volte-face

Vous n'avez pas à programmer toutes les positions de joystick disponibles. Celles que vous ne programmez pas seront laissées avec leurs mouvements par défaut. Cependant, des positions peuvent être débarrassées de tous les mouvements, les laissant ainsi vierges. Vous trouverez une liste complète des mouvements par défaut en pages 31-37 du manuel.

Charger et Sauvegarder des Joysticks édités

Une fois que vous avez programmé votre joystick, il se peut que vous souhaitiez sauvegarder les mouvements pour les utiliser la prochaine fois que vous jouerez à Oriental Games. Pour ce faire, sélectionnez l'icône G, "Save" (sauvegarder), et insérez votre disquette vierge, formatée. Une liste des seize créneaux disponibles s'affichera dans la fenêtre. Sélectionnez le créneau que vous souhaitez sauvegarder et appuyez sur le bouton de lancement. Une case apparaît, dans laquelle vous devez taper le nom sous lequel vous souhaitez sauvegarder l'édition. Pour des facilités d'identification, nous vous suggérons de taper votre nom. En appuyant simplement sur "Return", votre nom de jeu sera inséré.

Une fois que vous avez donné un nom à un créneau, vous pouvez utiliser celui-ci pour sauvegarder des éditions pour les trois épreuves. Lorsque vous chargez à nouveau les éditions,

l'ordinateur reconnaît automatiquement l'épreuve qui va être jouée.

Pour charger des éditions sauvegardées, sélectionnez l'icône F, "Load" (charger) et insérez votre disquette d'éditions sauvegardées. La liste des seize créneaux s'affiche dans la fenêtre Editeur. Sélectionnez un créneau en le surlignant et en appuyant sur le bouton de lancement. L'édition chargera alors.

Terminer votre édition

Lorsque vous êtes enfin satisfait de votre programmation, cliquez sur l'icône "A" pour afficher la liste des noms, à partir de laquelle un autre nom peut être sélectionné pour permettre au joueur de personnaliser le joystick pour ses propres mouvements.

Lorsque tous les concurrents humains ont fini d'utiliser l'éditeur de joystick, cliquez sur l'icône "E" pour sortir et revenir à la première épreuve.

Le tirage pour les épreuves s'affiche et les noms des concurrents du premier combat se surlignent.

L'affichage du combat

La fenêtre principale montre l'arène et toute l'action, tandis que l'affichage transversal en haut de l'écran donne des informations sur les combattants. Leurs noms apparaissent ainsi que, si le combattant est contrôlé par ordinateur, son état d'âme, allant d'Imprudent à Défensif en passant par Agressif. Au-dessus de l'affichage supérieur se trouvent deux fanions, un pour chaque combattant. Ceux-ci montrent les niveaux de Stamina des combattants.

un panneau d'informations indique les noms des joueurs et affiche leurs portraits. Chaque joueur a une barre de santé et un score, et les points marqués pour chaque coup apparaissent en haut du panneau d'informations.

Vous gagnerez le combat en frappant votre adversaire suffisamment de fois pour faire descendre sa barre de santé à zéro ou en marquant 1000 points.

Les premiers combats continuent jusqu'à ce que tous les joueurs humains aient combattu. Les combats entre joueurs contrôlés par ordinateur ne sont pas montrés. Une fois que le premier tour est fini, le tirage pour les quarts de finale s'affiche et le tournoi continue. S'il ne reste aucun joueur humain en compétition, l'ordinateur montrera les résultats et le tirage pour la demi-finale, puis les noms de ceux qui vont en finale.

Lorsque le tournoi a été décidé, le tableau des

médailles s'affiche et indique les joueurs qui ont gagné des médailles d'or, d'argent et de bronze.

La compétition suivante doit alors être chargée et se dérouler de la même manière. Lorsque tous les concurrents ont été battus, les gagnants globaux d'Oriental Games sont proclamés.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Chargez le jeu dans votre ordinateur selon une des manières suivantes :

Cassette Amstrad

Maintenez la touche CNTRL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Suivez toutes les instructions de l'écran.

Disquette Amstrad

Tapez "Run OG" puis appuyez sur ENTER. Suivez toutes les instructions de l'écran.

Démarrage

Lorsque le programme est chargé, l'écran du Menu principal apparaît avec quatre options à sélectionner :

1. Nombre de joueurs
2. Entrer nom
3. Sélectionner contrôles
4. Entrer Oriental Games

Les options sont sélectionnées en appuyant sur le chiffre correspondant du clavier.

Nombre de joueurs

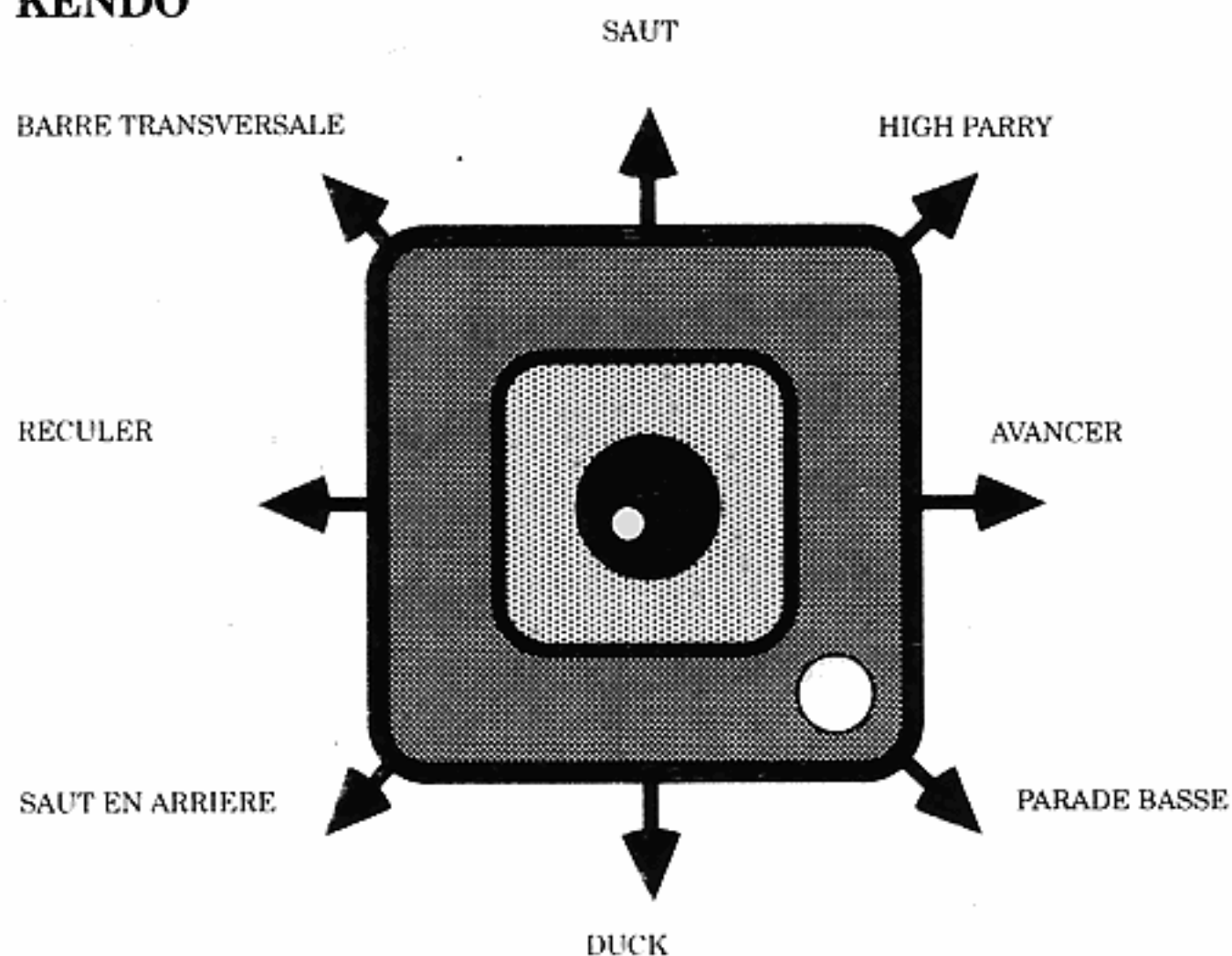
La sélection de cette option vous permet d'entrer (par l'intermédiaire des touches numériques), le nombre des joueurs humains souhaitant concourir dans Oriental Games. Il est possible d'entrer jusqu'à quatre joueurs. En appuyant sur la touche 0, vous retournez au Menu principal.

Entrer un nom

La sélection de cette option permet à chaque joueur d'entrer son nom (par l'intermédiaire du clavier). Il est possible d'entrer jusqu'à neuf

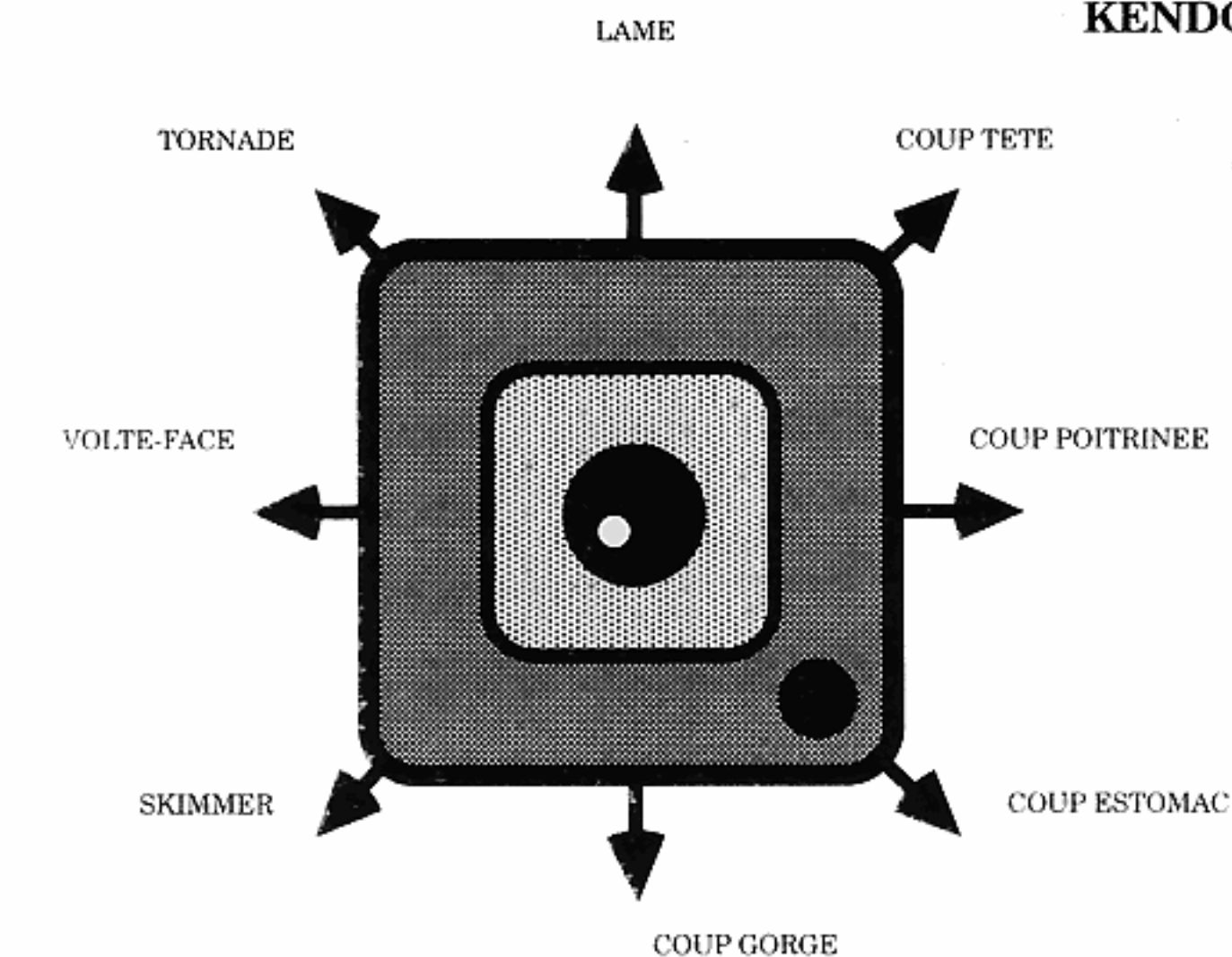
JOYSTICK MOVES AMSTRAD CPC

KENDO



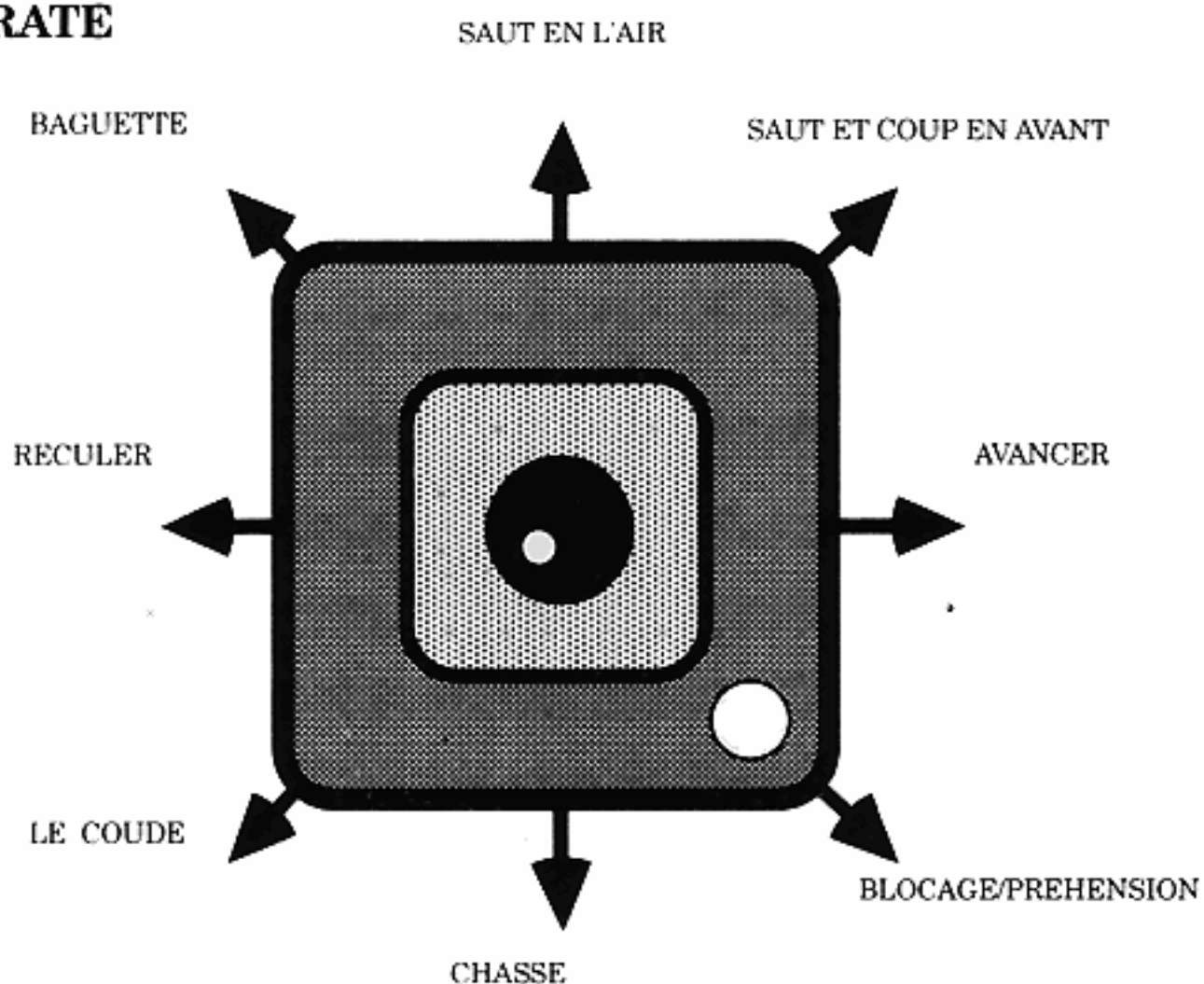
SANS BOUTON DE LANCEMENT

KENDO



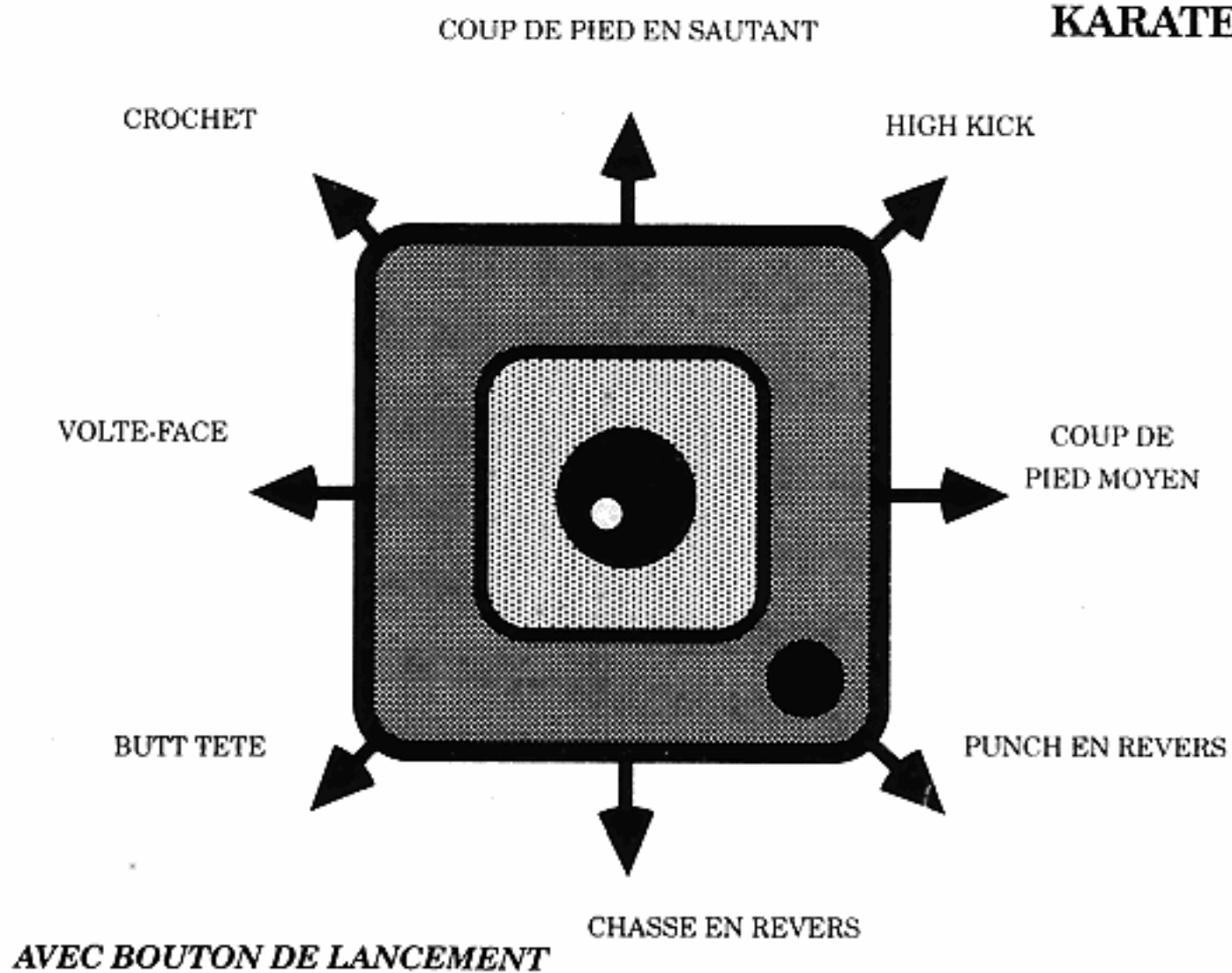
AVEC BOUTON DE LANCEMENT

KARATE



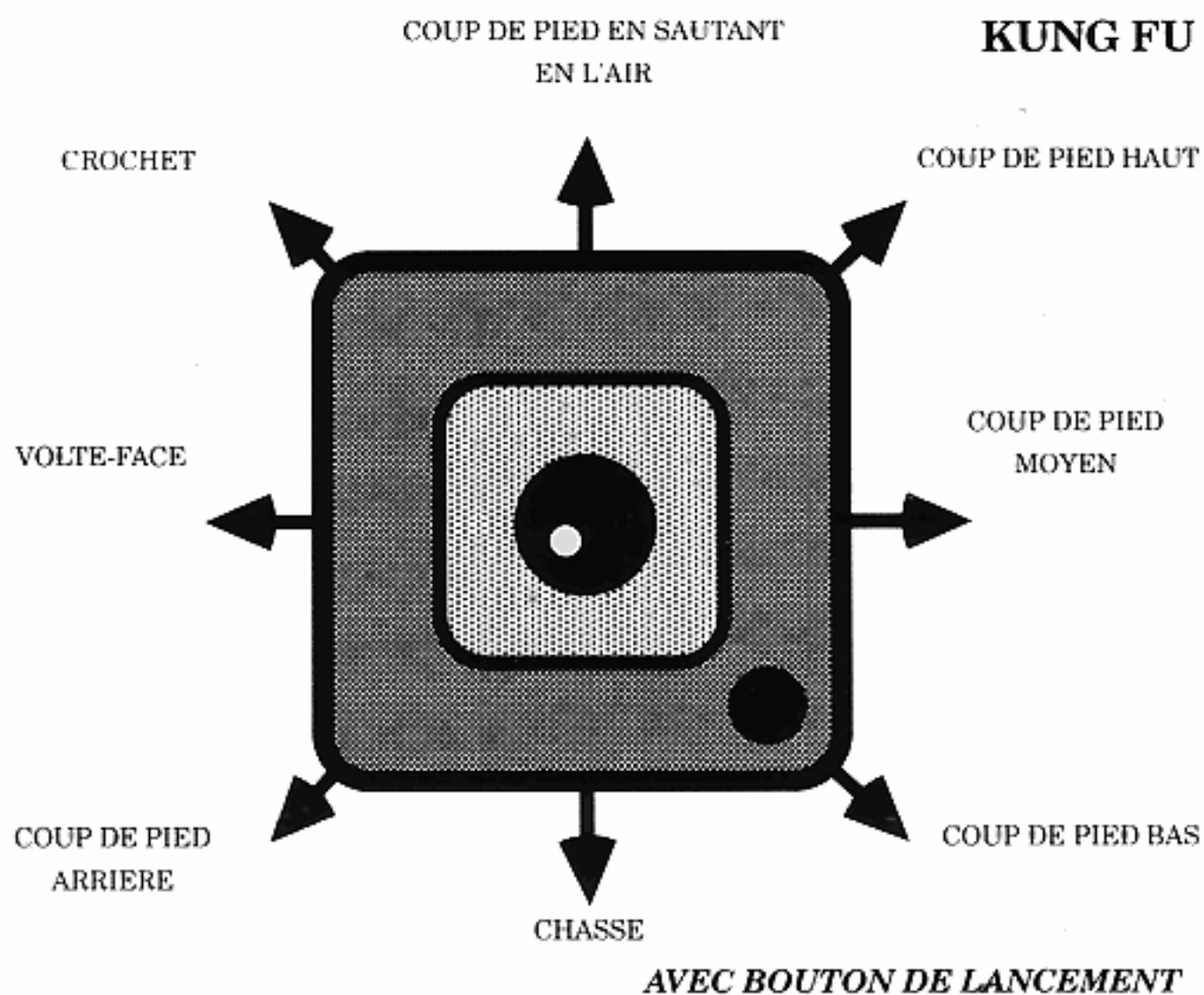
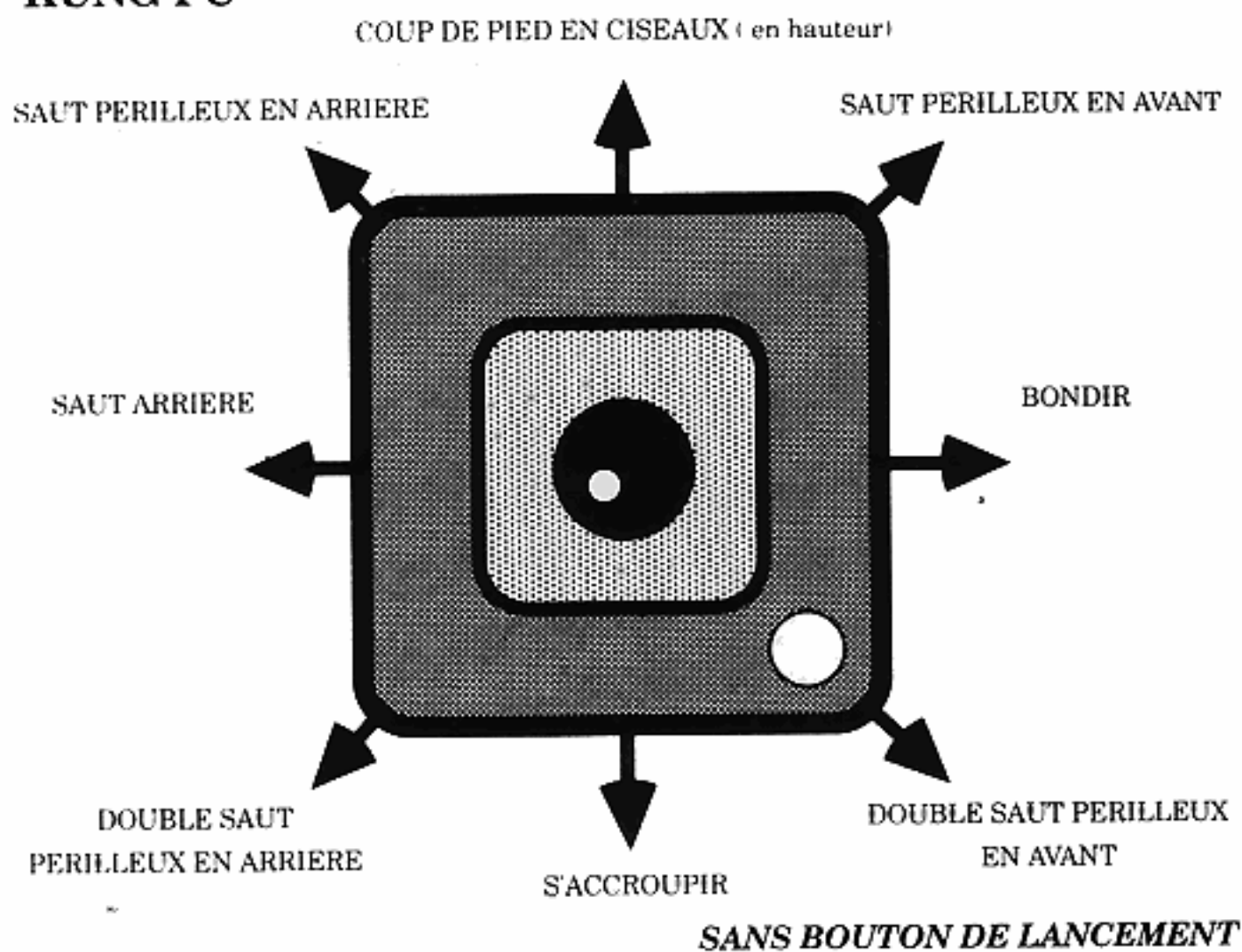
SANS BOUTON DE LANCEMENT

KARATE

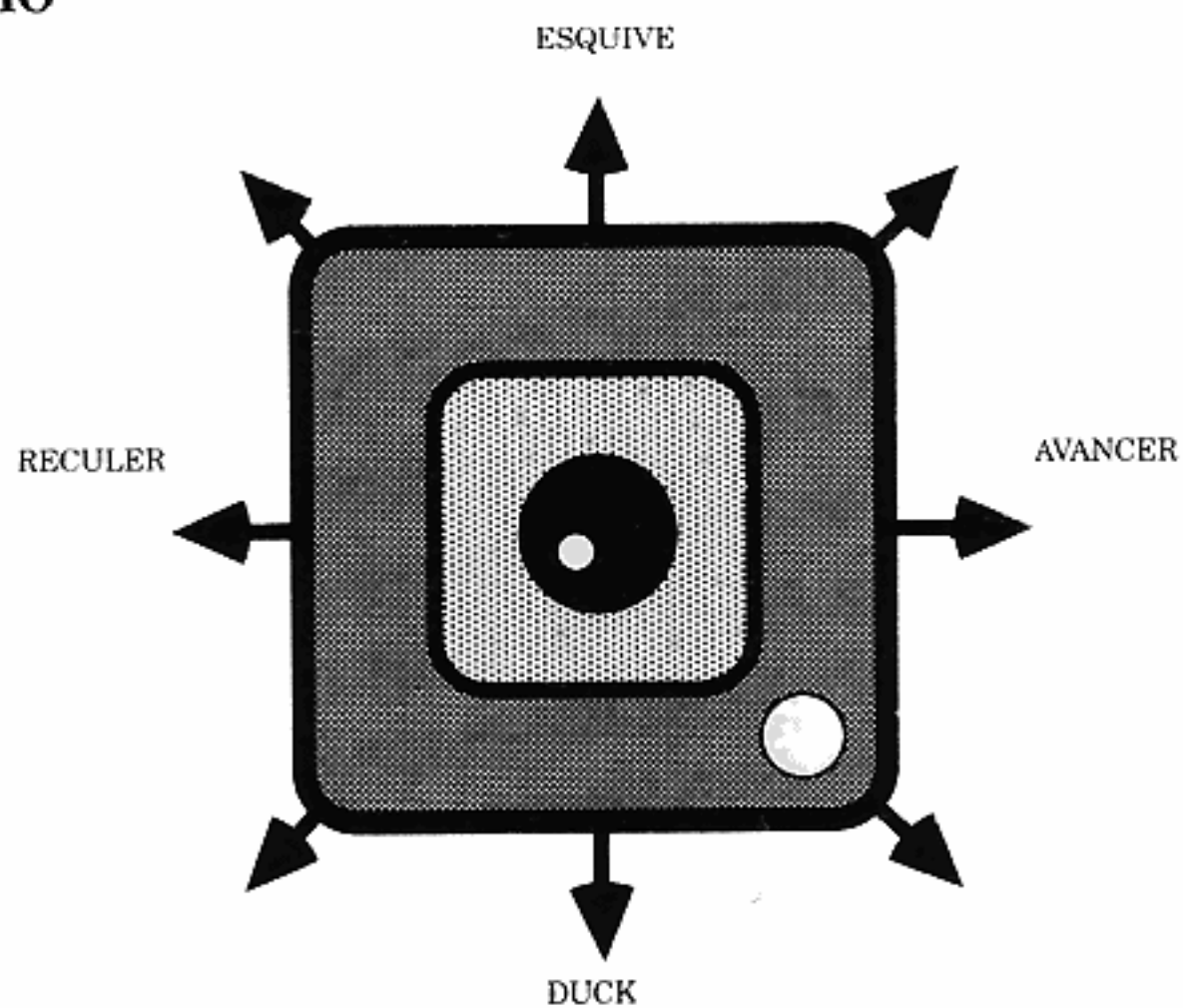


AVEC BOUTON DE LANCEMENT

KUNG FU

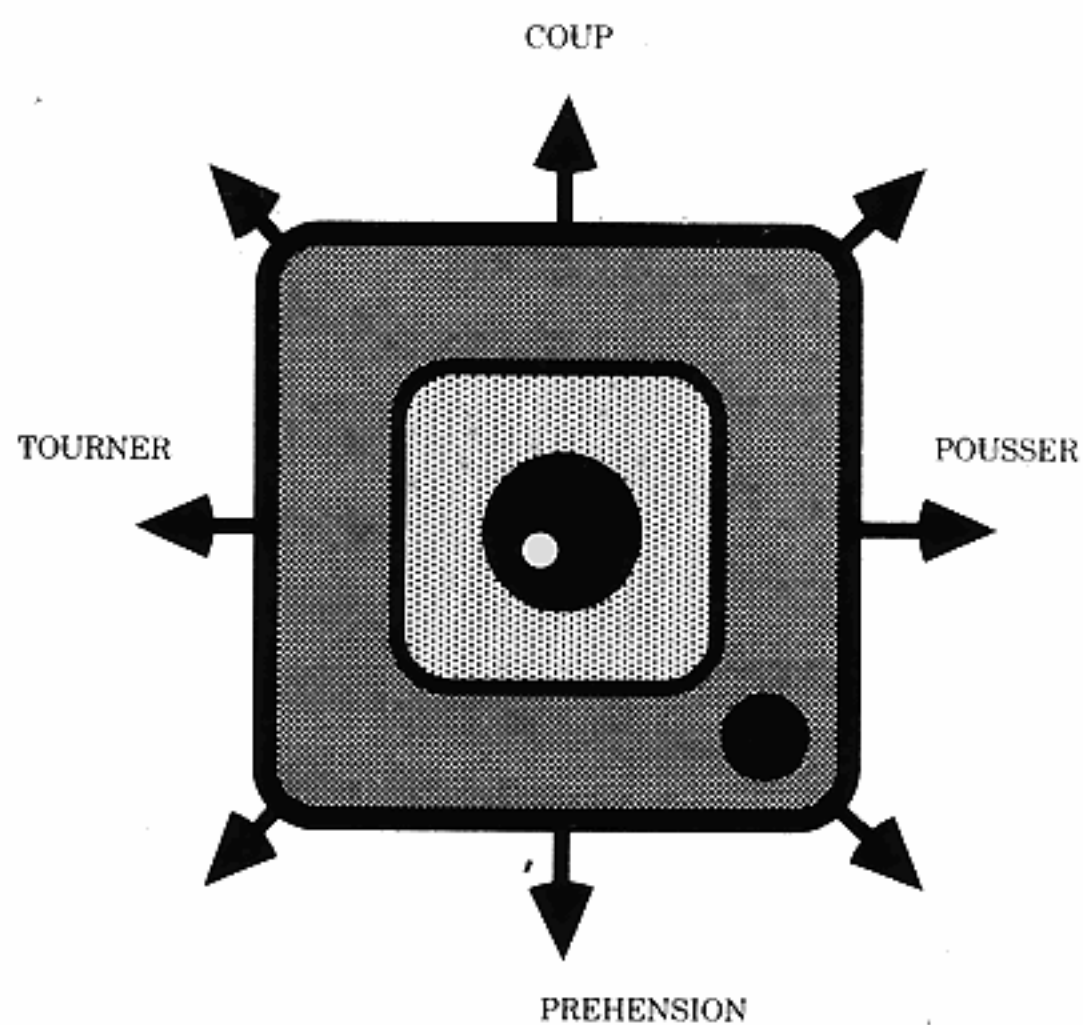


SUMO



SANS BOUTON DE LANCEMENT

SUMO



AVEC BOUTON DE LANCEMENT