



Amstrad CPC

SAI COMBAT

MIRROSOFT



SAI COMBAT

MIRROSOFT

Amstrad CPC

# SAI COMBAT

by David T Clark  
This program is for all Amstrad CPC microcomputers.  
On the tape, Side B is a repeat recording of Side A.  
The game can be played with keyboard or joystick.

**LOADING** Tape: Press **CTRL** and small **ENTER**  
Press **PLAY** on the cassette recorder  
Press any key  
Disk: Type **RUN "SAI"** and press **RETURN**  
The program will run automatically.

## WHAT IS SAI?

Sai Karate is an ancient oriental martial art in which the Sai weapon is used to deliver blows and block an opposing fighter's moves, as well as the more familiar karate kicks and blows. It also exists as a form of Japanese aerobics called Sai Kata, involving increasingly intricate moves with the Sai and practised as a solo art. Sai Karate originated in Okinawa many centuries ago, spreading gradually throughout the Japanese islands.

## THE OBJECT OF THE GAME

Work your way up through eight belt levels from white to black, and then through the eight Dan levels to become a Sai Master. You score 100, 200, or 300 points for each successful blow landed on your opponent, depending on the type of blow. A minimum of 600 points is required for a knockdown fall. Your Chi (energy) levels are shown on the dragon's head in the scoreboard. In the one-player option, three falls are required to move on to the next level.

## TO START THE GAME

During the demo, you can select one-player mode by pressing 1 or two-player mode by pressing 2. In one-player mode, you are the light-trousered fighter. You can use either the joystick or the keyboard to control your fighter.

## START OPTIONS

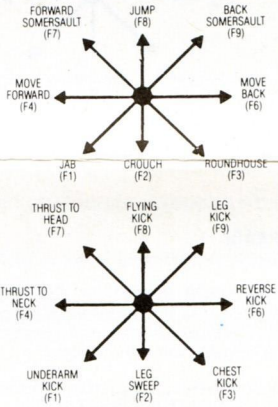
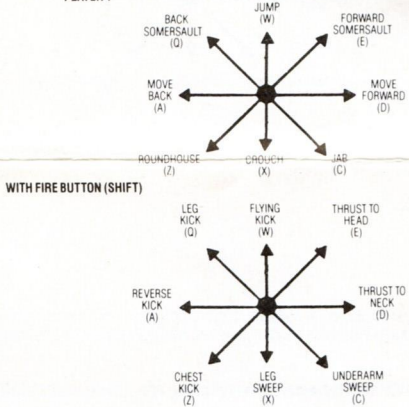
Press **RETURN** to start a game at white belt level with 6 falls available. Press **SPACEBAR** during the demo to return to the previous belt level, but with only three falls available.

## CONTROLS

### KEYBOARD/JOY STICK DIRECTION

PLAYER 1

PLAYER 2



continued over ►

Press **ESC** to quit game.  
Note that the two figures turn automatically when they pass one another. The controls are then a mirror image of those given above.  
Each time you progress a level, the game will pause until you move your fighter.

**SAI KATA**

Select the two-player option to practise the moves available in Sai Combat.

**ADDITIONAL HAZARDS**

When you reach black-belt level, watch out for the Ninja stars. The greater your skill level, the more difficult it becomes to dodge the stars whilst fending off your opponent. If a player is hit by a Ninja star, it will reduce his Chi level but it will not cause a knockdown fall.

In single-player mode in the Dan levels, the skill level of your opponent is the same as black-belt level, but he will be faster on his feet in the higher Dans.

**Sai Combat**

© MIRRORSOFT LTD 1986. The computer program contained in Sai Combat and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting, and public performance are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide.

# SAI COMBAT

by David T Clark

Dieses Programm kann mit allen Schneider CPC Maschinen benutzt werden. Sie können die Tastatur oder den Steuerknüppel verwenden.

**EINLEGEN** **Kassette:** Auf **CTRL** + kleine **ENTER** Tasten drücken  
Auf **PLAY** am Kassettenrecorder drücken  
Auf beliebige Taste drücken  
**Platte:** **RUN** + **SAI** tippen + auf **RETURN** drücken  
Das Programm läuft automatisch.

**WAS IST SAI?**

Sai Karate ist eine uralte orientalische Kampfkunst, ausser den bekannten Karate-Kicks und Schlagen, umfasst Sie auch der Sai, einen mit spitzem Ende versehenen Stock, der zum Angriff und zur Schutz benutzt wird.

**DAS ZIEL DES SPIELES**

Um ein Saimeister zu werden, müssen Sie sich durch acht Gürtelhöhen von dem weissen bis zum schwarzen Gürtel, und durch acht Danhöhen hocharbeiten. Mit jedem erfolgreichen Schlag, den Sie bei Ihrem Gegner landen, erzielen Sie 100, 200 oder 300 Punkte. Für einen Knockout, benötigen Sie mindestens 600 Punkte.

Ihre Chi-(Energie-)höhen sind an dem Drachenkopf in der Anzeigtabelle angegeben. Um bei der Einzelspielerweise in die nächste Höhe aufzusteigen, müssen Sie drei Knockouts erzielt haben.

**SPIELANFANG**

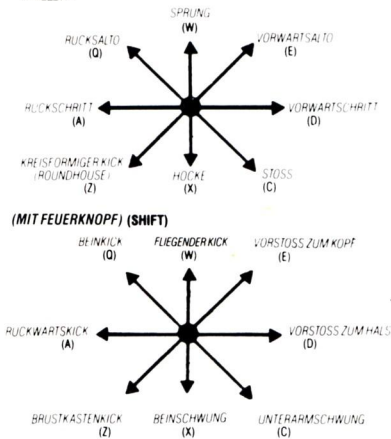
Während der Demo, können Sie die Einzelspielerweise wählen, in dem Sie auf die 1 drücken, oder die Zweispielerweise, wenn Sie auf die 2 drücken. In der Einzelspielerweise sind Sie der Kämpfer mit der helleren Hose.

**SPIELWEISE**

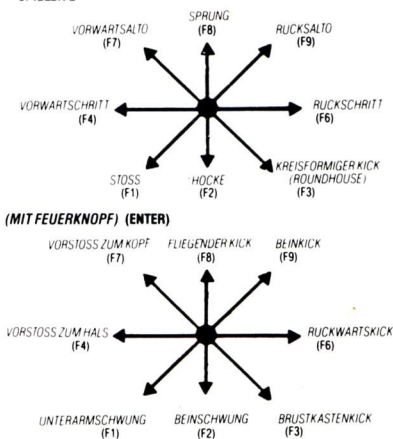
Drücken Sie auf **RETURN**, um ein Spiel auf der Weissgürtelhöhe anzufangen. Sie haben dann 6 Knockouts zur Verfügung. Drücken Sie auf **SPACEBAR** in der Demo um auf die vorherige Höhe zurückzukommen. In diesem Fall haben Sie aber nur 3 Knockouts zur Verfügung.

**STEUERPULTE**

**SPIELER 1**



**SPIELER 2**



Drücken Sie auf **ESC** um das Spiel zu beenden.  
Beachten Sie, die zwei Kämpfer wenden sich automatisch beim Vorbeigehen. Die Kontrolle werden zum Spiegelimage der oben genannten Steuerpulte.

Bei jedem Höhenaufstieg, hört das Spiel auf bis Sie Ihre Kämpfer verschieben.

**SAI KATA**

Wählen Sie die Zweispielerweise um die Sai-Combat-Schübe zu üben.

**ANDERE MÖGLICHKEITEN, DIE ZU BEACHTEN SIND**

Wenn Sie die Schwarzgürtelhöhe erreichen, passen Sie auf die Ninja-Sterne auf. Je besser Sie kämpfen, desto schneller müssen Sie sich bewegen um den Sternen auszuweichen und Ihre Gegner zu vertrieben. Falls der Spieler von einem Ninja-Stern getroffen wird, geht seine Chi-höhe runter; dieses verursacht aber keinen Knockout.

In der Einzelspielerweise auf den Dan-höhen, weist Ihre Gegner die Kampfqualität eines Schwarzgürtelkämpfers auf, aber seine Fusstätigkeit wird in den höheren der Dan-höhe beschleunigt.