

SAI COMBAT



MIRRORSOFT

MIRRORSOFT

SAI COMBAT



D. CLARK

Maître et Forgeron

AMSTRAD CPC

1986

Un art martial prodigieux, de tradition millénaire, qui vous surprendra à vaincre les adversaires les plus puissants. Vous devrez maîtriser les 16 techniques de base (déplacements, attaques, coups de pied, coups de bâton) et les enchaîner à la perfection. L'animation et la sonorisation hyper-réalistes, la souplesse et la véritable interactivité des commandes, la variété des techniques rendent à la perfection le combat. Une simulation exceptionnelle, pour des joueurs d'exception.



Photo: P. Ulrich

GASOLINE: Le logiciel qui carburait.

SAI COMBAT

Ce logiciel fonctionne sur micro-ordinateur AMSTRAD CPC 464/664/6128. La face B de la cassette est identique à la face A. Vous pouvez jouer au clavier ou avec une manette de jeu.

Chargement : Tapez RUN", appuyez 2 fois sur ENTER puis appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.

Version disquette : Tapez RUN" ERE suivi de ENTER

QU'EST-CE QUE LE SAI ?

Le Sai est un très ancien art martial où l'on emploie à la fois les coups classiques du karaté et l'arme Sai qui sert à donner et à bloquer les coups. Cet art existe également sous forme de gymnastique, appelée Sai Kata, pratiquée en solitaire, et où il s'agit de maîtriser des figures de plus en plus complexes à l'aide du Sai. Les origines du Sai Karaté remontent loin dans le passé. D'abord pratiqué sur l'île d'Okinawa, il s'est répandu peu à peu à travers l'archipel japonais.

BUT DU JEU

Monter les huit niveaux, de la ceinture blanche à la ceinture noire, puis les huit Dan, pour devenir enfin Grand Maître.

Vous marquez 100, 200 ou 300 points à chaque coup réussi, selon le genre de coup porté.

Un minimum de 600 points est nécessaire pour mettre l'adversaire à terre. Votre niveau de Chi (énergie) est affiché sur la tête de dragon.

Dans le jeu à 1 joueur, il faut réussir trois mises à terre pour monter d'un niveau.

POUR COMMENCER LE JEU

Pendant la démonstration, vous pouvez choisir une partie à 1 ou à 2 joueurs en appuyant sur 1 ou 2. Dans le jeu à 1 joueur vous êtes le combattant en habit clair.

OPTIONS POUR COMMENCER

Appuyez sur ENTER pour commencer une partie au niveau ceinture blanche avec six mises à terre. Pendant la démonstration, vous pouvez appuyer sur SPACE pour revenir au niveau atteint au cours de la partie précédente, mais il n'y aura que trois mises à terre.

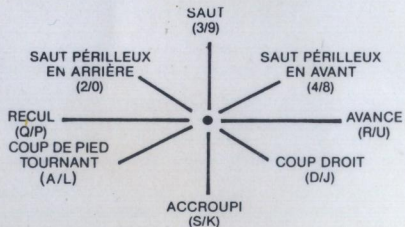
Dans le jeu à 2 joueurs, la partie commencera au niveau sélectionné.

ESC pour sortir d'une partie.

Notez que les deux personnages se retournent automatiquement quand ils se croisent. Les commandes sont alors inversées par rapport aux commandes expliquées dans le schéma.

Actions au joystick

(Joueur au clavier 1 / Joueur au clavier 2)



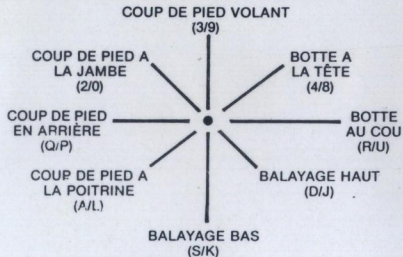
Clavier 1 : QWE
ASD
ZXC

Clavier 2 : 789
456
123
(pavé numérique)

Avec bouton de tir

(Joueur au clavier 1 : avec CAPS SHIFT)

(Joueur au clavier 2 : avec ENTER)



SAÏ KATA

Prenez l'option à 2 joueurs pour vous entraîner

DANGERS SUPPLEMENTAIRES

Quand vous arrivez au niveau ceinture noire, faites attention aux Shuriken (étoiles Ninja). Plus votre niveau est élevé, plus il est difficile d'esquiver les étoiles tout en bloquant les coups portés par votre adversaire. Un joueur touché par une étoile perdra du Chi mais ne sera pas mis à terre.

Dans le jeu à 1 joueur, aux niveaux Dan, le niveau de votre adversaire sera celui de ceinture noire, mais il sera plus agile dans les Dan supérieurs.

Saï Combat

MIRRORSOFT LTD 1986. Le programme informatique contenu dans le logiciel Saï Karaté, ainsi que la documentation et les matériels qui l'accompagnent sont protégés par la loi du copyright national et international. Le stockage dans un système de recherche, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion par radio ou par télévision, la représentation en public sont interdits sans l'accord écrit formel de Mirrorsoft Ltd. Tous droits de reproduction réservés mondialement.