

IK+

INSTRUCTIONS FOR COMMODORE 64/128

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE +™ is a development of the original IK game, the main extra feature being that there are three fighting men on the screen at once (and five in PAUSE mode!)

There are 17 different moves that can be made, all controlled by the joystick, and with practice all these moves can be executed smoothly in a flowing fight sequence without the man pausing momentarily in the standing stance. The joystick system is simple enough for players to learn quickly, but after some experience of how the moves behave, much more sophisticated control can be achieved.

Opponents can be hit in the head, chest, stomach, shins and feet from in front or behind, although an attacker receives only half the score for attacking from behind.

The game gets progressively harder until about Level 25, and players are awarded one of six belt colours depending on their score.

The computer-controlled men adopt a variety of play strategies. For example, they may fight each other, not the human; they may not fight, just avoid attacks; both may fight the human, not bothering to dodge attacks; and so on. All behaviour varies in "viciousness" as the game gets more advanced.

An animated judge appears at the end of each 30-second round to instruct the players and announce the rankings. If a human player is in third place, he is out of the game. So long as a human can stay first or second, he stays in the match.

Every 3rd round there is a bonus round, where the player has to use a small hand-held shield to deflect balls bouncing towards him from all angles.

LOADING

If using a 128, first select 64 mode.

Cassette

Ensure the cassette is fully rewound. Press the SHIFT and RUN/STOP keys together, then press PLAY on the recorder.

Disk

Insert the disk into the drive, label side up. Type LOAD***,8,1 and press RETURN.

OPTION SELECTION

FIRE, joystick port 2 If in demo mode, start a one-player game

FIRE, joystick port 1 If in demo mode, start a two-player game

F1 One player against two computer men.

F3 Two players against one computer man.

(These controls work at all times, and so can be used to quit the current match).

F5 Turn music on or off.

F7 Turn sound effects on or off.

SHIFT and 1/2/3/4/5 Vary speed of play (1 is fast, 3 normal, 5 slow)

RUN/STOP Pause mode (during fight round only). Press

RUN/STOP a second time to continue the fight.

Change the colours of the reflected sunset.

GAME DISPLAY

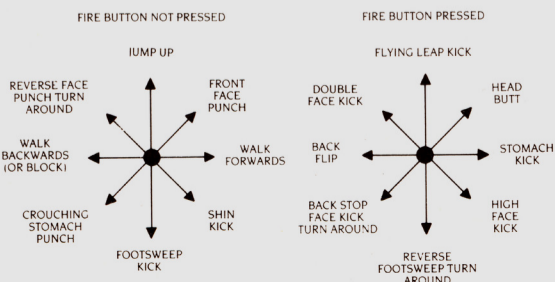
The score and game information is displayed at the top of the screen, and comprises three sets of combat points and accumulative score displays. Human-controlled fighters are indicated by a coloured fist to the right of the fighter's score. The white-jacketed fighter is controlled by Joystick Port 2, while in two-player games, the red-jacketed fighter is controlled by Joystick Port 1.

MOVEMENT CONTROLS

The game may only be controlled using joysticks. It is recommended that sticks with a firm tactile feel (such as the original Atari ones) are used - large, wobbly sticks are not as manageable since they move too far and provide less feedback when their switches have closed. Auto-fire joysticks are useless.

Each of the eight joystick positions selects a type of move, and pressing the button gives a further eight. In special cases a further defensive move is available, as detailed later. For a man facing right, the joystick controls the character's movements as follows:

Note that some movements end with your man facing the opposite direction. If the fighter is facing left, the above movements are reversed left/right. For example, when facing right, a front face punch is made by pressing up and right; but when facing left, the same attack is made by pressing up and left.



HOLDING AND CANCELLING A MOVE

When making an attacking move, you must hold the joystick in position until your man has made the attack. Releasing the joystick any sooner will cause your man to return to the standing stance. If the selection is retained then the stance is held until the joystick is released or another move selected. However, the actual hitting action is only effective on the initial movement - after all, seasoned opponents are unlikely to run onto your fist!

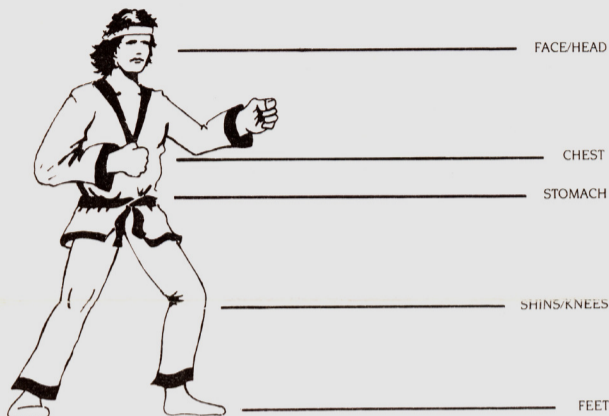
SEQUENCES OF MOVES

It is possible to make moves in quick succession without the fighter first pausing in the standing stance, thus allowing a smooth, free-flowing sequence. This is done by selecting the first move, holding it until the attack has occurred, then quickly selecting the next move before the man returns to the standing position. This will allow such actions as a series of back flips across the screen (select back flip wait for move to commence, then select it again and again for Dance-free motion.)

BLOCKING MOVE

A blocking move is also available for defensive purposes. If you are being attacked at close range from in front, and you select the "walk backwards" action, your man will stand in a blocking posture for the duration of the attack and deflect all kicks to the head, chest and stomach. However, it is not possible to block shin kicks and footsweeps - the only way to avoid them is to jump out of the way, or return the attack with move like the flying kick.

ATTACKABLE AREAS



GAME OBJECT

A match consists of a sequence of two fight rounds and a bonus round. In the one-player game, there are two computer-controlled opponents. The match ends when the human comes third in a fight round. The two-player game starts with two humans fighting each other and one computer-controlled opponent. A player who comes last in a fight round goes out of the game, leaving one player against two computer men as in the one-player game.

The object is to fight on for as long as possible. As the score builds up, you are awarded one of six belt colours, the highest being the black belt. At the end of the match, you have the chance of entering your initials, score and belt colour in the Hall of Fame.

SCORING

During a fight round, if a man successfully hits an opponent while facing him, he gets two "combat points" (displayed as coloured discs) and a numerical score. Attacking from behind earns one combat point and half the score. A fight round lasts either for 30 seconds, or until one of the fighters gains six combat points. In the latter case, the player who scored the six points is awarded a time bonus of 100 points for each second left in the round.

At the end of each fight round, the judge decides who is first, second and third (or equal), initially on the basis of the combat points, and then, in the case of a tie, on the numerical score obtained during that round (NOT the accumulated score).

When a player is hit he falls down and is momentarily dazed, as shown by the stars above his head. When these disappear he has a few seconds to wait or make an instant move. Otherwise, after a short waiting period he is forced to stand up anyway.

The length of time a fighter is knocked out depends on the type of blow, and as the game speeds up the wait allowed decreases - but you can't get hit until you are actually up and fighting again.

MOVE	SCORING	
	FRONTAL HIT	HIT FROM BEHIND
Front Face Punch	800	400
Shin Kick	400	200
Footsweep	400	200
Crouching Stomach Punch	400	200
Reverse Face Punch	800	400
Flying Kick	800	400
Head Butt	1000	500
Stomach Kick	200	100
Face Kick	800	400
Reverse Footsweep	400	200
Back-step Face Kick	800	400
Double Face Kick	1000	1000

BONUS ROUND

If a player stays in for two consecutive fight rounds, he is able to go through a bonus stage. Here, you are shown holding a small shield, with which you must deflect the balls that come bouncing towards you. At any one time you only have one ball to deflect (otherwise the round would be impossible!) You may also duck under some of the high balls.

As the game gets more difficult, the maximum speed of the balls increases. There are also flashing balls whose bounce height alternates. For each deflection you score 100 points, and if you survive all the balls you get a 5000 point score bonus. Since there may be up to 60 balls, highly skilled players can add over 10,000 points to their score in a single bonus round and get to black belt status more quickly.

HALL OF FAME

At the end of the match, players whose accumulative score is high enough are given the opportunity to add their initials, score and belt colour to the Hall of Fame. Up to three initials are permitted; for each one, move the joystick left or right to select the required letter, then press the fire button to enter the letter.

INTERNATIONAL KARATE+™

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE™ est une version perfectionnée du jeu IK original. Cette nouvelle version permet maintenant d'avoir trois lutteurs en même temps sur l'écran (et cinq en mode PAUSE).

Il existe 17 coups différents qui se contrôlent tous à la manette de jeu. Avec un peu de pratique, vous arriverez à les exécuter sans que votre lutteur s'interrompe provisoirement entre chacun d'entre eux. Le contrôle à la manette de jeu est extrêmement simple et s'apprend rapidement, mais vous obtiendrez des résultats plus sophistiqués avec un peu d'entraînement aux différents coups.

Vous pouvez frapper vos adversaires à la tête, à la poitrine, à l'estomac, au mollet et au pied en les attaquant par devant ou par derrière, bien que le score soit réduit de moitié lorsque vous attaquez par derrière.

Le jeu devient progressivement plus difficile jusqu'au niveau 25 et les joueurs reçoivent une ceinture portant une des six couleurs disponibles selon leur score.

Les lutteurs contrôlés par l'ordinateur adoptent différentes stratégies. Ils peuvent par exemple se battre entre eux, sans s'occuper de vous, ou ne pas attaquer et éviter tout simplement les attaques. Dans certains cas, ils vous attaquent tous deux sans se défendre, etc. Leur comportement devient de plus en plus 'vicieux' au fil du jeu.

Un juge animé apparaît à la fin de chaque round de 30 secondes pour donner ses instructions aux joueurs et annoncer le classement. Si votre lutteur est en troisième position, il est disqualifié. Pour poursuivre le jeu, vous devez donc vous assurer qu'il demeure en première ou en deuxième position.

Tous les trois rounds, vous participez à un round de bonus au cours duquel le joueur reçoit un bouclier portatif pour faire rebondir les balles qui lui sont lancées à des angles différents.

CHARGEMENT

Si vous possédez le modèle 128, commencez par sélectionner le mode 64.

Cassette

Vérifiez que la cassette est entièrement rebovinée. Frappez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP, puis enoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

Disquette

Insérez la disquette dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD***,8,1 et frappez RETURN.

SELECTION DES OPTIONS

BOUTON DE TIR, manette de jeu connectée au port 2

En mode de démonstration, ce bouton active une partie à un joueur.

BOUTON DE TIR, manette de jeu connectée au port 1

En mode de démonstration, ce bouton active une partie à deux joueurs.

F1 Partie à un joueur contre deux joueurs informatiques.

F3 Partie à deux joueurs contre un joueur informatique. (Ces commandes peuvent être utilisées à tout moment et permettent donc de mettre fin au match en cours).

F5 Active/désactive les effets musicaux.

F7 Active/désactive les effets sonores.

1/2/3/4/5 sélectionne la vitesse du jeu (1 étant la plus rapide, 3 la vitesse normale, 5 la plus faible).

RUN/STOP suspend la partie (pendant un round de lutte uniquement). Pour la reprendre, frappez une nouvelle fois cette touche.

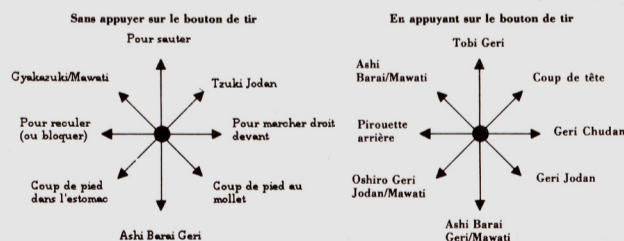
* change la couleur du coucher de soleil.

AFFICHAGE

Les informations sur le score et le jeu s'affichent au sommet de l'écran. Cette section de l'écran contient trois séries d'affichages pour les points de combat et le total. Les lutteurs que vous contrôlez sont signalés par un poing jaune à droite de leur score. Le lutteur portant le kimono blanc est contrôlé par la manette de jeu connectée au port 2 tandis qu'en version à deux joueurs, le lutteur en kimono rouge est contrôlé par la manette de jeu connectée au port 1.

CONTROLE DU MOUVEMENT

Le jeu doit obligatoirement être contrôlé à la manette de jeu. Il est recommandé de choisir une manette ayant un contrôle précis (telle que les manettes Atari originales). Les manettes relativement grandes et peu précises ne sont pas conseillées car elles ne permettent pas de contrôler le mouvement assez précisément. Les manettes de jeu à tir automatique ne sont d'aucune utilité. Chacune des huit positions de la manette de jeu sélectionne un type de mouvement. En appuyant en même temps sur le bouton de tir, vous accédez à huit mouvements supplémentaires. Dans certains cas, il existe aussi des mouvements de défense supplémentaires qui sont détaillés par la suite. Lorsqu'un lutteur est tourné vers la droite, il se contrôle de la manière suivante à la manette de jeu :



A noter qu'après certains mouvements, votre lutteur est tourné en direction opposée. S'il est tourné vers la gauche les mouvements sont inversés. Ainsi donc, lorsque votre lutteur est tourné vers la droite, vous devez diriger la manette de jeu vers le haut et la droite pour donner un coup de poing dans le visage, alors que lorsqu'il est tourné vers la gauche, vous devez la diriger vers le haut et la gauche.

MAINTIEN ET ANNULATION D'UN MOUVEMENT

Lorsque vous attaquez, vous devez maintenir la manette de jeu en position jusqu'à ce que votre lutteur ait exécuté l'attaque, sinon il va se remettre en position d'attente. Lorsque la sélection est retenue, la position est conservée jusqu'à ce que la manette de jeu soit relâchée ou que vous sélectionniez un autre mouvement. Cependant, un coup n'est efficace que la première fois - après cela, vos adversaires ne restent pas attendre vos coups.

SEQUENCES DE MOUVEMENTS

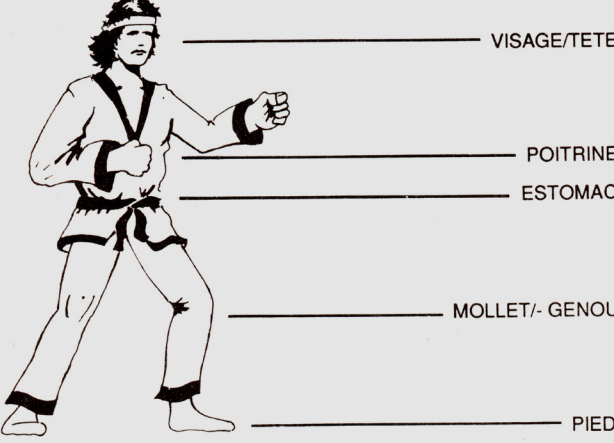
Il est possible d'effectuer plusieurs mouvements de suite sans que le lutteur reprenne la position d'attente entre chacun d'entre eux afin d'obtenir une séquence continue et régulière. Il suffit pour cela de sélectionner le premier mouvement et de le maintenir jusqu'à ce que l'attaque ait eu lieu, et de sélectionner rapidement le mouvement suivant avant que le lutteur n'ait le temps de reprendre sa position d'attente. Cette technique permet donc d'exécuter, par exemple, une série de pirouettes arrière sur toute la surface de

l'écran (sélectionner une piroquette arrière, attendez le commencement du mouvement, et sélectionnez-le encore une fois, et encore une fois, pour une motion régulière).

MOUVEMENT DE BLOCAGE

Il existe un mouvement de blocage à des fins défensives. Si vous êtes attaqué à faible distance de face et que vous choisissez de 'reculer', votre lutteur se met en position de blocage pour toute la durée de l'attaque et pare tous les coups portés à la tête, à la poitrine et à l'estomac. Il n'est cependant pas possible de bloquer les coups au mollet ou les coups latéraux - la seule façon de les éviter est de sauter ou de répondre à l'attaque par un coup de pied en extension par exemple.

PARTIES ATTAQUABLES



BUT DU JEU

Un match se compose de deux rounds de lutte suivi d'un round de bonus. En version à un joueur, deux des lutteurs sont contrôlés par l'ordinateur. Le match se termine lorsque votre joueur se classe troisième dans un round de lutte. Au début d'une partie à deux joueurs, les deux lutteurs sont opposés l'un à l'autre ainsi qu'au lutteur contrôlé par l'ordinateur. Le joueur se classant dernier dans un round de lutte est éliminé. Il ne reste donc plus qu'un joueur contre deux lutteurs contrôlés par ordinateur, comme dans la version à un joueur.

Le but de jeu est de lutter le plus longtemps possible. Lorsque votre score augmente, vous recevez une des six couleurs de ceinture, la plus élevée étant la noire. A la fin de chaque match, vous avez la possibilité d'inscrire vos initiales, votre score et votre couleur de ceinture au tableau d'honneur 'Hall of Fame'.

SCORE

Lorsqu'un joueur parvient à frapper son adversaire en lui faisant face pendant un round de lutte, il obtient deux points de combat. Si vous attaquez par l'arrière, vous n'obtenez qu'un point de combat et la moitié du score. Un round de lutte dure 30 secondes, ou jusqu'à ce qu'un des concurrents obtienne six points de combat. Dans ce cas, le joueur ayant marqué six points reçoit un bonus de temps de 100 points pour chaque seconde avant la fin du round.

A la fin de chaque round de lutte, le juge décide qui est le premier, qui est le second et qui est le troisième (il peut y avoir des ex-aequo) en se basant sur les points de combat. En cas d'égalité, il se base sur le score obtenu au cours du round (et non par sur le total).

SCORE

<i>Mouvement</i>	<i>en face</i>	<i>par l'arrière</i>
Tzuki Jodan	800	400
Coup de pied au mollet	400	200
Ashi barai geri	400	200
Coup de pied dans l'estomac	400	200
Gyakazuki	800	400
Tobi Geri	800	400
Coup de tête	1000	500
Geri Chudan	200	100
Geri Jodan	800	400
Ashi Barai	400	200
Oshiro Geri	800	400
Ashi Barai	1000	500

Lorsqu'un joueur est touché, il tombe au sol et est momentanément hors de combat, comme le montre les étoiles autour de sa tête.

Lorsqu'elles disparaissent, il dispose de quelques secondes pour attendre ou faire un mouvement instantané. Autrement, il est forcé à se relever au terme d'une courte période.

La longueur de la période pendant laquelle le joueur est horsde combat dépend du type de coup qu'il a reçu. Lorsque la vitesse du jeu accélère, la période d'attente diminue - mais vous ne pouvez pas être frappé une nouvelle fois avant de vous être relevé pour lutter.

ROUND DE BONUS

Lorsque vous remportez deux rounds de lutte consécutifs, vous accédez à un round de bonus. Vous tenez à la main un petit bouclier avec lequel vous devez renvoyer les balles qui vous sont lancées. Vous ne devez naturellement renvoyer qu'une seule balle à la fois (autrement le jeu serait impossible). Vous pouvez aussi plonger pour esquiver les balles particulièrement élevées.

Lorsque le jeu devient plus difficile, la vitesse maximale des balles augmente. Il existe aussi des balles clignotantes dont la hauteur de rebondissement varie. A chaque fois que vous renvoyez une balle, vous marquez 100 points. Si vous arrivez à survivre à toutes les balles, vous obtenez un bonus de 5000 points. Un joueur peut ainsi renvoyer jusqu'à 60 balles, ce qui ajoute un bonus de plus de 10 000 points à son score et lui permet d'obtenir plus rapidement sa ceinture noire.

HALL OF FAME

A la fin d'un match, les joueurs dont le score total est assez élevé ont la possibilité d'inscrire leurs initiales, leur score et leur ceinture au tableau d'honneur, 'Hall of Fame'. Pour chacun d'entre eux, manœuvrez la manette de jeux vers la gauche ou la droite afin de sélectionner la lettre requise, puis appuyez sur le bouton de tir pour l'inscrire.

INTERNATIONAL KARATE +™

Einführung

INTERNATIONAL KARATE +™ ist eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Spiel gleichen Namens. Die wesentliche Neuerung ist das gleichzeitige Auftreten von drei Karatekämpfern auf einem Bildschirm (im Pausenmodus sind es gar fünf!).

Insgesamt gibt es 17 verschiedene Bewegungen, welche alle mit dem Joystick ausgeführt werden können. Mit etwas Übung lassen sich die Übergänge zwischen den einzelnen Bewegungen vollkommen nahtlos ausführen, als eine einzige, fließende Kampfsequenz, ohne daß der Karateka zwischendurch in Ruhestellung zu gehen braucht. Die Bedienung mit dem Joystick ist einfach und einleuchtend und kann in kürzester Zeit gemeistert werden, auch wenn eine vollkommene Körperbeherrschung etwas Zeit und Übung erfordert. Dem Gegner können Schläge, Hiebe und Tritte an Kopf, Brust, Magen, Schienbein und FüÙe versetzt werden, und zwar sowohl von vorn wie auch von hinten — wobei ein Angriff im Rücken jeweils nur die Hälfte der Punkte einbringt.

Das Spiel wird zunehmend schwieriger, etwa bis auf Ebene 25. Den Spielern werden in Abhängigkeit von der erzielten Punktezahl Gürtel in sechs Farben zugesprochen.

Die computergesteuerten Kämpfer verfolgen eine Vielfalt von Strategien. Sie können z.B. nur unter sich kämpfen und den menschlichen Gegner ausschließen, sie können ganz auf kämpferische Handlungen verzichten und lediglich in die Defensive gehen, oder sie können sich beide gegen den Menschen verbünden und seine Angriffe überhaupt nicht ernst nehmen, usw. usf. Die Verhaltensweisen können auch mehr oder weniger bössartig oder tückisch sein, besonders in den höheren Spielstufen.

Am Ende jeder 30 Sekunden dauernden Kampfunde erscheint ein Schiedsrichter, der den Kämpfern Ratschläge gibt und die Einstufung verkündet. Wenn der menschliche Kämpfer auf den dritten Rang verwiesen wird, wird er aus dem Spiel ausgeschieden. Solange er den ersten oder zweiten Platz halten kann, bleibt er mit drin.

Auf jede dritte Runde folgt eine spezielle Einlage, in der der Spieler mit Hilfe eines kleinen handgeführten Schilds Bälle abwehren muß, die aus allen Ecken und Winkeln auf ihn zugedonnert werden.

LADEANWEISUNGEN

Bei Benutzung eines Commodore 128 erst auf den 64er Modus umschalten.

Kassette: Bitte darauf achten, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders.

Diskette: Diskette in das Laufwerk stecken, Etikett nach oben. LOAD""",8,1 eingeben und RETURN drücken.

SPIELOPTIONEN

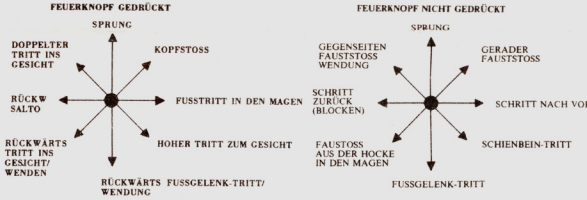
FEUER, Joystick in Anschluß 1	Im Demo-Modus: 1-Spieler Version starten
FEUER, Joystick in Anschluß 2	Im Demo-Modus: 2-Spieler Version starten
F1	1 Mensch gegen 2 Computergegner
F3	2 Spieler gegen 1 Computergegner (Diese Tasten sind stets funktionstüchtig und können folglich zum Abbrechen des laufenden Kampfs dienen)
F5	Musik ein/aus
F7	Toneffekte ein/aus
1/2/3/4/5	Spieltempo (1 ist schnell, 3 normal, 5 langsam)
RUN/STOP	Pause (nur in Kampfunde) Zum Weiter machen ein zweites Mal drücken
*	Farben des Sonnenuntergangs ändern

SPIEL-DISPLAY

Punktestand und Spielinformationen werden am oberen Bildschirmrand angezeigt. Dazu gehören drei Arten von Kampfpunkten und der summierte Punktestand. Die menschlichen Kämpfer sind durch eine farbige Faust rechts neben der Punktangabe kenntlich gemacht. Der weiß gekleidete Kämpfer wird vom Joystick inSteckplatz 2 gesteuert. In 2-Spieler Kämpfen erfolgt die Kontrolle des rotbehosten Kämpfers über den Joystick im Steckplatz 1.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

Die gesamte Spielsteuerung erfolgt über Joysticks. Dabei empfehlen wir auf jeden Fall die Verwendung von Joysticks mit gutem, griffigem Gefühl (wie etwa das Original-Atari-Modell). Bei klobigen Knüppeln hat man einfach nicht dieselbe präzise Kontrolle über die Bewegungsabläufe, und man weiß nie mit Sicherheit, ob Kontakt erfolgt ist oder nicht. Joysticks mit Feuerautomatik kann man ganz vergessen. Jede der acht Joystick-Positionen dient zur Ausführung einer bestimmten Kampfbewegung. Durch Festhalten des Feuerknopfs ergeben sich weitere acht Möglichkeiten. Für spezielle Situationen ist noch eine zusätzliche defensive Bewegung verfügbar, die etwas weiter unten noch beschrieben wird. Für einen nach rechts blickenden Kämpfer ergeben sich die folgenden Bewegungen:



Nach Ausführung gewisser Bewegungen blickt der Kämpfer in die entgegengesetzte Richtung. Schaut er nach links, sind die oben dargestellten Bewegungen seitenverkehrt. Das heißt, ein Fauststoß ins Gesicht, der normalerweise durch Drücken von AUF und RECHTS ausgeführt wird, muß jetzt mit AUF und LINKS aktiviert werden.

BEWEGUNG HALTEN UND ZURÜCKNEHMEN

Bei Ausführung eines Angriffsmanövers muß der Joystick solange in Position gehalten werden, bis die Bewegung zu Ende geführt ist. Ein frühzeitiges Loslassen des Joysticks bringt den Kämpfer in die Ausgangsstellung zurück. Durch längeres Festhalten des Joysticks in der gewählten Stellung bleibt der Kämpfer in Angriffshaltung, bis entweder eine andere Bewegung aktiviert oder der Joystick freigegeben wird. Allerdings erfolgt der eigentliche Hieb oder Tritt nur in der anfänglichen Bewegung - schießlich wird sich ein erfahrener Gegner nicht einfach verprügeln lassen.

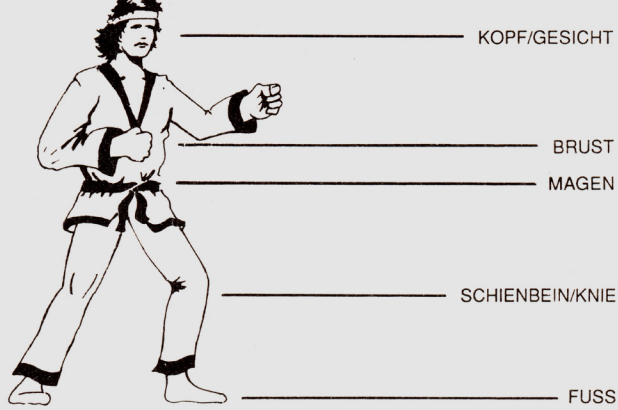
SCHNELLE BEWEGUNGSABLÄUFE

Der Kämpfer kann in schneller Abfolge verschiedene Stöße, Tritte usw. ausführen, ohne dazwischen in Ruhestellung zu gehen. Für solche fließend ineinander übergehenden Manöver-Sequenzen die erste Bewegung aktivieren und lange genug halten, dann sofort zur nächsten übergehen, bevor in die Ausgangsstellung zurückgekehrt wird. Auf diese Weise können Sie sich in der Hitze des Gefechts mit einer Reihe von Rückwärtssaltos über den Bildschirm in Sicherheit bringen (Rückwärtssalto wählen, warten, bis die Bewegung beginnt, dann nochmals und nochmals wählen).

ABWEHR- (SPERR-) TECHNIKEN (UKE)

Für die Verteidigung steht ein Sperrmanöver zur Verfügung. Wenn Sie aus der Nähe von vorn angegriffen werden und "Rückwärtsgang" einschalten, nimmt Ihr Kämpfer für die Dauer der Attacke eine Abwehrhaltung ein und schützt sich gegen alle Tritte gegen seinen Kopf, die Brust und die Magengegend. Tritte gegen das Schienbein und Fußgelenktritte können nicht abgeblockt werden. Da hilft nur ein rechtzeitiger Sprung oder eine Gegenoffensive mit einem fliegenden Tritt.

VERWUNDBARE BEREICHE



ZIEL DES SPIELS

Das Match setzt sich aus einer Abfolge von 2 Kampfunden und einer Prämienrunde zusammen. Im 1-Mann-Spiel treten Sie gegen zwei computergesteuerte Karatekas an; das Match endet, wenn Sie in einer Runde auf den dritten Platz verdrängt werden. Im 2-Mann-Spiel ergibt sich ein Kampfgemenge mit zwei menschlichen und einem computergelenkten Kämpfern. Der Spieler, der die wenigsten Punkte erzielt, fällt aus, so daß der andere Spieler sich wiederum zwei computergesteuerten Gegnern gegenüber sieht, wie im 1-Mann Spiel. Das Ziel ist, so lange wie möglich kampftüchtig zu bleiben. Bei Erreichen der notwendigen Punkte erhalten Sie jeweils einen der sechs Gürtel zugesprochen, wobei der scharze natürlich die höchste Auszeichnung ist. Am Schluß des Spiels haben Sie die Gelegenheit, Ihren Namen, die Punkte und die Gürtelfarbe in der Ehrentafel zu verewigen.

PUNKTEWERTUNG

Während des Kampfs bringt ein erfolgreicher Schlag oder Tritt von vorn 2 "Kampfpunkte" ein (angezeigt als farbige Scheiben) und einen Score. Ein Angriff von hinten bringt lediglich einen Kampfpunkt und die Hälfte des Score. Eine Kampfunde dauert entweder 30 Sekunden oder bis einer der Kämpfer sechs Kampfpunkte beisammen hat. In letzterem Fall erhält der siegreiche Spieler eine Zeitprämie von 100 Punkten für jede noch verbleibende Sekunde.

Nach Abschluß jeder Kampfunde entscheidet der Schiedsrichter die Rangfolge (1., 2., 3., oder unentschieden), zunächst auf der Basis der Kampfpunkte und bei gleichem Stand auf der Basis des in der jeweiligen Runde erzielten Score.

Wenn ein Spieler einen Schlag oder Tritt entgegennehmen muß, fällt er um und ist kurzfristig benommen — er sieht buchstäblich die Sterne! Sobald diese wieder verfliegen, hat er ein paar Sekunden Wartezeit oder er kann sofort ein Manöver ausführen. Nach der Wartefrist wird er wieder auf seine FüÙe gestellt.

Wie lange er kampfunfähig bleibt, hängt von der Stärke des Schlags ab. Mit fortschreitendem Spiel und gesteigertem Spieltempo werden immer kürzere Wartezeiten eingeräumt. Sie sind jedoch erst wieder verwundbar, wenn Sie sich aufgerappelt haben und auf den Beinen stehen.

Bewegung	von vorn	von hinten
Gerader Fauststoß	800	400
Schienbein-Tritt	400	200
Fußgelenk-Tritt	400	200
Fauststoß aus der Hocke	400	200
Rückwärts-Fauststoß	800	400
Fliegender Tritt	800	400
Kopfstoß	1000	500
Magen-Tritt	200	100
Tritt ins Gesicht	800	400
Rückwärts-Fußgelenk-Tritt	400	200
Rückwärts Tritt ins Gesicht	800	400
Doppelter Tritt ins Gesicht	1000	500

PRÄMIENRUNDE

Spierer, die sich in zwei aufeinanderfolgenden Runden erfolgreich behauptet haben, gehen in eine Prämienrunde über. Hier halten Sie einen kleinen Schild in der Hand, mit dessen Hilfe Sie sich zur Wehr stellen, gegen die Bälle, die aus allen Richtungen auf Sie zukommen. Gleichzeitig haben Sie immer nur einen Ball zu fürchten — manchen hochfliegenden Bällen kann man durch Ducken entgehen.

Je höher die Spielstufe, desto schneller die Bälle. Außerdem müssen Sie sich vor den blinkenden Bällen in acht nehmen, deren Aufprallhöhe ständig wechselt. Für jede gelungene Abwehr erhalten Sie 100 Punkte. Gelingt es Ihnen gar, sämtliche Bälle zu überleben, kriegen Sie eine 5000 Punkte Prämie. Da bis zu 60 Bälle ins Spiel gebracht werden können, haben geschickte Kämpfer die Gelegenheit, sich im Verlauf einer einzigen Prämienrunde mit über 10000 Punkten zu bereichern und sich auf diese Weise schneller dem schwarzen Gürtel zu nähern.

DIE EHRENHALLE

Ein ausreichend hoher Punktestand berechtigt dazu, Initialien, Punkte und Gürtelfarbe in die Ehrenhalle einzutragen. Zur Verewigung von bis zu drei Initialien den Joystick nach links oder rechts bewegen, um den Buchstaben zu wählen, dann mit dem Feuerknopf den Eintrag vornehmen.