



# The way of the **Expanding fist**

DISK. TO LOAD TYPE 'LOAD'\*-8,1.  
CASSETTE. TO LOAD Hold down SHIFT and tap RUN/STOP

## Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust ist das schärfste, das sie je gesehen werden! Werden sie ein Meister dieser alten Kunst, steigen sie vom Neuling bis zum zehnten Dan auf und testen sie so ihre Spielstärke und Disziplin. Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt 18 verschiedene Bewegungen, einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwunge, Rundumtritte und sogar Saldo!

Sie können entweder den Computer in verschiedenen Schwierigkeitsgraden herausfordern oder mit einem Freund kämpfen.

Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles - fesselnder Wettgeist, berausende visuelle Darstellungen (mit über 700 Sprites!) und realer Ton

Made in U.K.

## Die Bahn der donnernden Faust

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird. Obwohl man die Weile braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen ohne eine Bewegung zu kennen.

## WIE FÄHRT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU LESEN:

Strecken sie ihren Joystick in den hinteren Anschluß und drücken sie den Feuerknopf.

Damit startet das Spiel.

**Bewegen ihrer Figur.** Links- und Rechtsdruck bewegt ihre Figur in dieselbe Richtung. Anwenden der Tritte. Alle Tritte werden durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die entsprechende Richtung veranlaßt.

**Sich ducken.** Durch Vordrücken des Joysticks springt ihre Figur auf, durch Anziehen drückt sie sich.

**Abwehr.** Es ist auch möglich, mit dem Joystick den Angriff des Gegners abzuwehren.

Dies wird durch Zurückziehen ihrer Figur erreicht, während ihr Gegner eine angreifende Bewegung macht.

Es gibt manchmal Vorkommen, daß ihre Figur beim Zurückgehen automatisch in eine Abwehrstellung geht. Das ist in ihrem Vorteil, da die Abwehr nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Treffers des Gegners vorhanden ist.

Bewegen sie den Joystick zur Mittelstellung, oder irgendeiner anderen Aktion, um ihre Figur aus der Abwehrposition zu holen "Anhalten der Bewegung".

In der Bahn der donnernden Faust können die meisten Bewegungen kurz nach ihrem Anfang wieder zurückgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchführen möchte.

Das bedeutet, daß der Joystick lange genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollständig ausgeführt werden kann.

**Übung der Bewegungen.** Am einfachsten können sie ihre Geschicklichkeit durch Umschalten in die Spielart für zwei Teilnehmer testen, da der Gegner keine Bewegungen machen wird. Dadurch sollte es ihnen gelingen alle Bewegungen vollkommen zu beherrschen.

## SPIELARTEN FÜR EIN ODER ZWEI TEILNEHMER:

Die Bahn der donnernden Faust kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden.

Die Bewegungen des weißen Spielers werden mit dem Joystick von hinteren Anschluß kontrolliert und der rote Spieler wird vom vorderen Anschluß gelenkt.

Im Spiel gegen den Computer werden sie immer den weißen Spieler steuern.

Vor Beginn eines Spieles stehen Ihnen jeweils folgende Einstellmöglichkeiten zur Verfügung:

**DEL:** An- bzw. Auswählen der Grundeffekte. (Die Musik bleibt immer angeschaltet).

**F3:** Schalter zum Einstellen der Anzahl der Spieler (einer oder zwei).

**F7:** Wählen sie, ob mit der Tastatur oder einem Joystick gespielt werden soll.

Um das Spiel zu beginnen, müssen sie F1 oder den Druckknopf am Joystick drücken.

Um das Spiel zu verlassen, müssen sie F5 drücken.

Wird F1 nicht gedrückt, dann geht der Computer automatisch in eine Vorkampfsstellung, in der beide Figuren vom Computer gesteuert werden. Das Wort DEMO wird in der Ecke links am Bildschirm angezeigt. Das Drücken des Feuerknopfes erzielt im Demonstrationslauf dasselbe wie das Drücken der F1-Taste, d.h. das Spiel beginnt in der von Ihnen gewählten Spielart.

Spiel gegen den Computer. Das Ziel des Spieles ist, durch Besiegen von Gegnern, die auf jeder Ebene besser werden auf höhere Dan-Ebenen aufzusteigen.

Sie beginnen auf dem Anfangsniveau, mit der Aufgabe, die zehnte Dan-Ebene zu erreichen.

In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner besiegen. Wer am ersten zwei Punkte erreicht, gewinnt den Kampf Falls in der gegebenen Zeitspanne kein Spieler zwei Punkte erzielt, wird der Ringrichter entscheiden, wer am besten gekämpft hat und demjenigen den Sieg zusprechen.

Der Kampf ist beendet, wenn einer der Gegner in irgendeiner Runde zwei volle Punkte gewinnt.

**Zwei Teilnehmerpiel:** In dieser Lage endet der Kampf nicht wie obenstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Wenn in einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der Ringrichter den Kampf und eine neue Runde beginnt.

## Das Punktesystem

Punkte werden nicht je nach Handlung vergeben, sondern hängen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgeführt wurde. Wenn ein Angriff nicht trifft, wird natürlich kein Punkt vergeben. Wenn die Bewegung ausgezeichnet gelang, erhalten sie einen Punkt.

In manchen Situationen wird der Schlag zwar trifft, jedoch nicht vollkommen gelungen ist, erhalten sie nur einen halben Punkt.

Die Summe ihrer Punkte wird am Bildschirm durch die Jin-Yang-Symbole angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers erscheinen an der linken Seite und die Punkte des roten Spielers rechts. (Ein halber Punkt wird durch ein halbes Symbol dargestellt.)

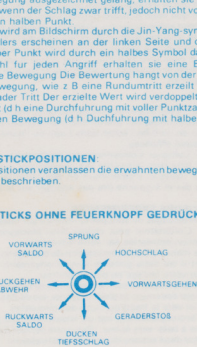
Zusätzlich zur Punktezahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung. Die Bewertung hängt von der Wahl der Bewegung ab.

Eine schwierige Bewegung, wie z.B. eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als ein leichter Zug wie ein gerader Tritt. Der erzielte Wert wird verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist (d.h. eine Durchführung mit voller Punktzahl) im Gegen, Satz zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d.h. Durchführung mit halber Punktzahl).

## ÜBERSICHT DER JOYSTICKPOSITIONEN

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwarteten Bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer beschrieben.

## RICHTUNG DES JOYSTICKS OHNE FEUERKNOPF GEDRÜCKT:



## DIRE RICHUNG DES JOYSTICKS MIT FEUERKNOPF GEDRÜCKT: E



## VERWENDEN DER TASTATUR:

Die Bedienung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des Commodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einen Joystick spielen wollen.

Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart verwendet:

Spieler 1

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

Spieler 2

P	@	*
L		>

## Feuerknopf:

Linke Großschreibtaaste Rechte Großschreibtaaste

Die Bedienung dieser Tasten stimmt mit den Joystick-Bewegungen überein. Zum Umschalten zwischen Joystick- und Tastaturspielart drücken sie die F7-Taste im Demonstrationslauf.

## GENAUERE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN TRITTE:

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Feuerknopfes um Bewegungen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert.

Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird 'rechts' und 'links' verwendet. Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelsbildig geschehen, d.h. wenn die nach rechts schauende Figur einen Mitteltritt tun soll, wird der Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links gerichtet ist, muß man den Joystick nach links ziehen.

Dasselbe gilt für die in den nachfolgenden Kapiteln beschriebenen Schläge und Saldos. Es sind acht verschiedene Tritte möglich - einer pro Joystickrichtung.

**Fliegender Tritt:** Dies wird durch Pressen des Feuerknopfes und Vordrücken des Joysticks erreicht. Er ist ein außerordentlich starker Tritt der gegen einen aufricht stehenden Gegner, der nicht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist. Dieser Tritt kann auch mit einer kauernenden Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, durch einen fliegenden Geradtritt abgewehrt werden.

**Rundumtritt:** Drücken sie den Feuerknopf und die Joystick diagonal nach rechts oben.

**Mitteltritt:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach rechts.

**Kurzer Geradertritt:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten. Der größte Vorteil dieses Trittes ist seine schnell Ausführung und ist für den Nahkampf gut geeignet.

**Vorwärtsschwung:** Drücken sie den Feuerknopf und ziehen sie den Joystick zurück. Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in eine kauernende Stellung und schwingt dann vorwärts. Dies kann gegen viele generische Aktionen erfolgreich sein, da er Angriff mit Abwehr verbindet.

**Rückwärtsschwung:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links unten. Diese Bewegung gleicht dem Vorwärtsschwung, nur daß hier zurückgeschwungen wird. Dies kann für den Fall verwendet werden, wenn der Gegner hinter Ihnen steht.

**Rundrum:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach links. Diese Bewegung ist der traditionellen Rundumtritt in Karate un hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen. Er kann auf zwei Arten angewendet werden: Erstens durch Nieder halten des Feuerknopfes während der ganzen Bewegung wird der volle Rundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Umkehr. Dies wird durch Einleiten des Rundumtrittes wie oben beschrieben und durch frühzeitiges Loslassen des Feuerknopfes wirkt.

Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Bewegung ist, die in vielen Lagen besonders vorteilhaft ist. Beachten sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der direkten Angriffslinie ihres Gegners bringt und daß einige Bewegungen des Gegners während dieser Handlung keine Wirkung haben werden.

**Hoher Rückwärtstritt:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben. Dieser Tritt ist das entgegengesetzte des hohen Vorwärtstrittes und ermöglicht einen Gegner anzugreifen, der an Ihnen vorbei gelangte.

Sie können sich natürlich auch umdrehen, um hinter Ihnen stehende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben).

## SCHLÄGE

Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhängern nicht nur mit Tritten, sondern auch im Nahkampf mit Schlägen erfahren zu sein. Drei verschiedene Schläge können mit dem Joystick gewählt werden. Beachten sie, daß zum Ausführen der Schläge der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf.

**Tiefschlag:** Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts oben erzielt (Pressen sie nicht den Feuerknopf). Dieser Schlag hat nur dann eine Wirkung, wenn der Gegner nahe genug steht.

**Gerader Schlag:** Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts unten erreicht (Drücken sie nicht den Feuerknopf). Er ist die schnellste Bewegung, die sie wählen können und eignet sich vorzüglich im Nahkampf. Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein schneller Schlag ist, werden sie wahrscheinlich gar nicht wissen, was sie getroffen hat.

**Tiefschlag:** dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks aus der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewählt werden können, ist der Teilschlag meistens ein Überraschungszug.

## SALDOS

Mit einem Saldo gelingt es, sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu gelangen. Es gibt zwei Arten der Vorwärts- und Rückwärtssaldo. Beachten sie, daß am Rand die Saldos keine große Wirkung haben.

**Vorwärtssaldo:** Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links oben erreicht (Drücken Sie nicht den Feuerknopf).

**Rückwärtssaldo:** Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links unten erreicht (Drücken die nicht den Feuerknopf).

## HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER:

**Abwehr:** Beachten sie, daß Sperren nicht die beste Lösung für Angriffe ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten wählen hohe und niedere Abwehr. Dies hängt von der Bewegung ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es möglich, daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht, der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwidert werden kann.

Beachten sie auch, daß die zwei niederen Schwünge nicht abgewehrt werden können, wenn sie sich im Linken des Schwüngen befinden, bleibt Ihnen nur ein Sprung Joystick vorwärts, oder ein Saldo übrig.

**Drücken:** Durch Niederhalten des Joysticks kann in der Duckstellung verharrt bleiben. Daraus kann man entweder einen niederen Schlag oder zwei Schwünge anwenden.

Wenn einer der Schwünge aus dieser Stellung gewählt wird, kann er in kürzerer Zeit ausgerichtet werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.