

KARATE KING

ANLEITUNG FÜR COMMODORE AMIGA

LADEN

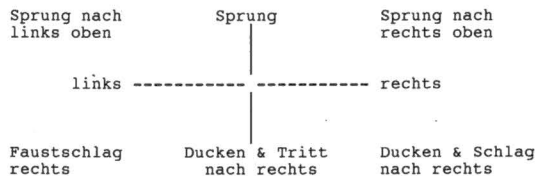
Schalten Sie Ihren Amiga ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2) ins eingebaute Laufwerk (nur für Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette V1.2 anfordert, legen Sie die KARATE KING-Diskette ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. **WICHTIG!** Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

SPIELBESCHREIBUNG

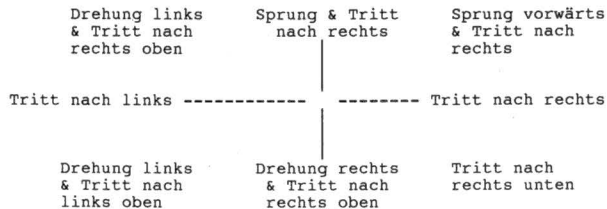
KARATE KING ist ein Karatespiel für 1 oder 2 Personen. Nach dem Laden erscheint das Titelbild. Bitte drücken Sie jetzt den Joystick-KNOPF in Port 2, wenn Sie allein gegen den Computer spielen möchten (weißer Anzug); wenn Sie zu zweit spielen möchten, drücken Sie bitte den KNOFF in Port 1. Die Highscore-Liste wird im Wechsel mit dem Titelbild angezeigt.

Sie können mit Ihrem Spieler folgende Bewegungen ausführen:

Joystick-KNOPF nicht gedrückt:



Joystick-KNOPF gedrückt:



ZIEL DES SPIELS

Der weiße Spieler muß versuchen, bis in den Palast vorzudringen, indem er jeden Kampf siegreich besteht. Nach jeder Kampfunde kommt der weiße Spieler dem Schloß näher. Sollte jedoch der rote Spieler gewonnen haben, so wird der weiße Spieler wiederbelebt und muß in derselben Runde bleiben. Nach jedem Sieg des weißen Spielers werden Steine auf den Spieler geworfen, die er mit einem Fußtritt zerschlagen muß. Ein Sprung über einen Stein ist auch möglich. Nach der ersten Runde kommt nur ein Stein, nach der zweiten zwei, usw.

EIGENSCHAFTEN DER SPIELER

Beide Kämpfer sind mit 30 Stärkepunkten ausgestattet. Besondere Vorsicht ist natürlich bei den Steinen geboten. Wird der Schlag zu früh oder zu spät ausgeführt, so hat man ein Leben verloren. Ein Treffer des Gegners kostet den Spieler 1 Punkt. Sinkt die Stärke eines Spielers auf 0, so stirbt er. Wenn man gegen den Computer spielt, so muß man beachten, daß bei einem Treffer des Computer dem weißen Spieler 2 Punkte abgezogen werden. Man muß also taktisch vorgehen, um den roten Kämpfer auszuschalten.

EINIGE EXTRAS IN DEN HÖHEREN STUFEN

In der sechsten und siebten Stufe werden automatisch Shuriken und Pfeile geworfen bzw. geblasen. Ein Treffer dieser Waffen verringert die Stärke des weißen Spielers um 2 Punkte; den roten Kämpfer treffen sie nicht.

GAME OVER

Am Ende des Spiels erfährt man durch zwei Vögel, sofern man das noch nicht erkannt hat, wer das Spiel gewonnen hat. Sie tragen ein Banner mit der jeweiligen Nachricht herein. Sollte sich der weiße Kämpfer bis zum neunten Level durchgeschlagen haben, so erhält er die beiden Schwerter durch einen grafischen Abschluß. Durch einen Druck auf den Joystick-KNOPF wird man vom Computer bewertet und kann sich - falls man gut genug war - in die Highscore-Liste eintragen. Man kann sich nur in die Highscore-Liste eintragen, wenn man gegen den Computer gespielt hat. Nach einem Tastendruck erscheint wieder das Titelbild.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

KARATE KING (C) 1987 KINGSOFT

AUFGEPAFFT! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fordern Sie heute noch unseren großen aktuellen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Commodore Amiga.