

CARICAMENTO DELLA VERSIONE CBM 64

Premete contemporaneamente i tasti SHIFT, RUNSTOP. Premete PLAY sulla tastiera. Il gioco viene adesso caricato.

CARICAMENTO DELLA VERSIONE AMSTRAD

Battete LOAD "" e quindi premete ENTER. Abbassate adesso PLAY sulla tastiera.

CARICAMENTO DELLA VERSIONE ATARI

Questo gioco funziona con una memoria minima di 48K.

Macchine ATARI 400 e 800. Attivate il computer e quindi, dopo la segnalazione della suoneria, premete START e OPTION. Premete PLAY sulla tastiera.

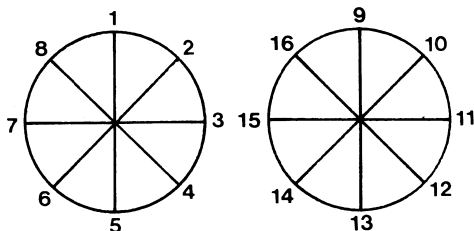
Macchine ATARI XL. Attivate il computer e quindi, dopo la segnalazione della suoneria, premete START e OPTION. Premete PLAY sulla tastiera.

Accertatevi che la cassetta sia riavvolta prima di caricarla su una qualsiasi macchina.

© 1985 SYSTEM THREE SOFTWARE LTD

AVVERTENZA: Tutti i diritti e di proprietà di questo gioco sono riservati. La sua diffusione o distribuzione non autorizzata mediante duplicazione, noleggio, prestito, circolazione pubblica o radiotelevisiva è proibita senza previo consenso scritto della System Three Software Ltd.

- | | |
|--------------------------|------------------------------------|
| 1. Salto | 9. Calcio in sospensione |
| 2. Allungo frontale | 10. Salto mortale frontale |
| 3. Passo in avanti | 11. Calcio frontale |
| 4. Calcio pettorale | 12. Calcio frontale laterale |
| 5. Scambetto | 13. Pugno indietro a guardia bassa |
| 6. Pugno a guardia bassa | 14. Calcio indietro laterale |
| 7. Passo indietro | 15. Crochet |
| 8. Allungo indietro | 16. Salto mortale rovesciato |



PLAYER ONE KEYS

- | | |
|-------|------------|
| 1 = W | 9 = W + S |
| 2 = E | 10 = E + S |
| 3 = D | 11 = D + S |
| 4 = C | 12 = C + S |
| 5 = X | 13 = X + S |
| 6 = Z | 14 = Z + S |
| 7 = A | 15 = A + S |
| 8 = Q | 16 = Q + S |

PLAYER TWO KEYS

- | | |
|------------|-----------------|
| 1 = O | 9 = O + K |
| 2 = P | 10 = P + K |
| 3 = L | 11 = L + K |
| 4 = Symbol | 12 = Symbol + K |
| 5 = M | 13 = M + K |
| 6 = N | 14 = N + K |
| 7 = J | 15 = J + K |
| 8 = I | 16 = I + K |

INTERNATIONAL KARATE

Your aim as a Karate Master is to fight throughout the continents of the world for the International Karate Tournament.

HOW TO PLAY

INTERNATIONAL KARATE is a karate simulation based as closely as possible on a karate tournament. The game is played by a player scoring points through the various ways of hitting an opponent. Each round lasts a maximum of 30 seconds during which you have to try and gain a maximum of 2 points. Depending on how successful a hit has been the judge will award you either a half point or a full point. Score 2 points and you have won that round.

Points scored are shown on a system of circles next to your score which light up to indicate a half point or a full point. The judge will tell you when to start, when to stop and what points you have scored.

If you win the best out of three rounds then you can go on to the next continent and the next opponent. And inbetween trips to each of the continents there are two different bonus screens where you can win bonus points.

LOADING SPECTRUM VERSION

Type LOAD "" then press ENTER and press PLAY on the tape recorder. If the game fails to load try altering the volume or load backup copy on side 2.

LOADING CBM 64 VERSION

Press SHIFT/RUNSTOP keys together. Press PLAY on cassette deck. Game will now load.

LOADING AMSTRAD VERSION

Type LOAD "" then press ENTER. Now press PLAY on cassette deck.

LOADING ATARI VERSION

This game will work with a minimum of 48K memory.

ATARI 400 and 800 machines. Switch computer on pressing START and OPTION after "bleep" press PLAY on cassette deck.

ATARI XL machines. Switch computer on pressing START and OPTION after "bleep" press PLAY.

Make sure cassette is rewound before loading on any machine.

© 1985 SYSTEM THREE SOFTWARE LTD

WARNING: All rights of the producer and the owner of the work produced reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance, radio or television broadcasting or diffusion is prohibited without written permission of System Three Software Ltd.

CONTROLLING YOUR MAN STEIERN IHRES MANNES CONTROLE DU JOUEUR

COME CONTROLLARE IL VOSTRO COMPETITORE

COMO CONTROLAR AL LUCHADOR

Joystick control Joystick-Steuerung Commande manche à balai

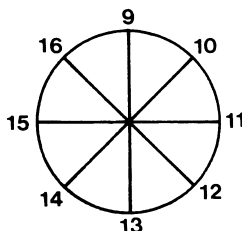
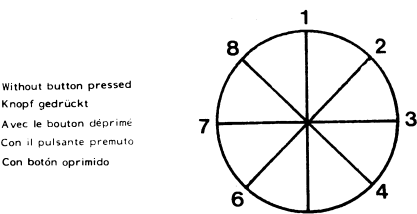
Controllo del Joystick Mando por palanca

Without button pressed
Knopf gedrückt

Avec le bouton déprimé

Con il pulsante premuto

Con botón oprimido



With button pressed
Knopf nicht gedrückt
Sans le bouton déprimé
Senza premere il pulsante
Sin botón oprimido

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Jump | 9. Flying kick |
| 2. Front lunge punch | 10. Front somersault |
| 3. Walk forward | 11. Front kick |
| 4. Chest kick | 12. Front side kick |
| 5. Foot sweep | 13. Back crouch punch |
| 6. Crouch punch | 14. Back side kick |
| 7. Walk backwards | 15. Roundhouse |
| 8. Back lunge punch | 16. Back somersault |

KARATE INTERNATIONAL

Als Karatemeister nehmen Sie in verschiedenen Erdteilen an dem Internationalen Karatewettkampf teil.

SPIELREGELN

KARATE INTERNATIONAL ist eine Simulation des Karatekampfes, der einem echten Wettkampf so ähnlich wie möglich ist. Das Spiel gilt für einen Spieler, der Punkte durch die verschiedenen Schläge erzielt, die er dem Gegner erteilt. Jede Runde dauert höchstens 30 Sekunden. In dieser Zeit müssen Sie versuchen, höchstens 2 Punkte zu erzielen. Je nachdem, wie erfolgreich Ihre Schläge sind, erhalten Sie vom Schiedsrichter einen halben oder ganzen Punkt. Wenn Sie 2 Punkte erhalten, haben Sie die Runde gewonnen.

Die erzielten Punkte erscheinen in einem Kreissystem neben Ihrer Punktezahl, das aufleuchtet und entweder einen halben Punkt oder einen ganzen Punkt darstellt. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen für Anfang und Ende und sagt, wieviel Punkte Sie erzielt haben.

Wenn Sie in drei Runden das beste Ergebnis erzielt haben, können Sie auf dem nächsten Erdteil mit dem nächsten Gegner weiterkämpfen. Und zwischen den Reisen zu jedem der Erdteile erscheinen zwei verschiedene Bonusbilder, wo Sie Zusatzpunkte erzielen können.

LADEN DES SPECTRUM MODELLS

LOAD "" eingeben, dann ENTER drücken und PLAY für das Tonband. Wenn sich das Spiel nicht lädt, versuchen, das Volumen zu ändern oder Ersatzkopie auf Seite 2 laden.

LADEN VON MODELL CBM 64

Die Tasten SHIFT/RUNSTOP zusammen drücken. PLAY am Kassettengerät drücken. Jetzt wird das Spiel geladen.

LADEN DES AMSTRAD MODELLS

LOAD "" eingeben, dann ENTER drücken. Dann PLAY am Kassettengerät.

LADEN DES ATARI MODELLS

Das Spiel eignet sich für 48K Mindestspeicher.

ATARI 400 und 800. Computer durch drücken von START und OPTION einschalten. Nach dem Plecton PLAY am Kassettengerät drücken.

ATARI XL. Computer durch drücken von START und OPTION einschalten. Nach dem Plecton PLAY drücken.

Vor Laden der Kassette in alle Geräte sicherstellen, daß das Band zurückgespult ist.

© 1985 SYSTEM THREE SOFTWARE LTD

ACHTUNG: alle Rechte von Produzent und Eigentümer vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Vermieten, Ausleihen, öffentliche Aufführung, Radio- und Fernsehsendungen oder Ausstrahlung sind ohne schriftliche Einwilligung von System Three Software Ltd verboten.

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Springen | 9. Flugtritt |
| 2. Sprungschlag nach vorn | 10. Überschlag nach vorn |
| 3. Vorwärts gehen | 11. Tritt von vorn |
| 4. Brusttritt | 12. Seitentritt von vorn |
| 5. Fußschlag | 13. Dückschlag von hinten |
| 6. Dückschlag | 14. Seitentritt von hinten |
| 7. Rückwärts gehen | 15. Rundhaus |
| 8. Sprungschlag von hinten | 16. Überschlag rückwärts |

INTERNATIONAL KARATE

Pour rester maître du karaté, il vous faut lutter dans divers continents pour remporter le Tournoi International de Karaté.

COMMENT JOUER:

INTERNATIONAL KARATE est une simulation qui se fonde le plus près possible sur un tournoi de karaté. Le jeu: un des joueurs tente de gagner des points en frappant son adversaire de diverses touches. Chaque partie dure un maximum de 30 secondes et durant cette période vous devez essayer d'obtenir un maximum de 2 points. En fonction du degré du succès de chaque touche l'arbitre confère un demi-point ou un point entier. Une fois que deux points ont été gagnés la partie est remportée.

Les points gagnés sont représentés par les cercles à côté de votre score, qui s'allument et vous montrent si vous avez gagné un demi-point ou un point entier. L'arbitre vous dira quand il faut commencer et vous arrêter et quels points vous avez gagnés.

Si vous remportez deux des trois parties vous pouvez lutter dans le continent prochain contre l'adversaire suivant. Et entre continents il y a deux écrans spéciaux où vous pouvez gagner des points supplémentaires.

COMMENT CHARGER LA VERSION SPECTRUM

Introduire : LOAD "", ensuite faire ENTER et déprimer PLAY sur l'enregistreur. Si le jeu n'est pas chargé, modifier le volume ou charger la copie de réserve au côté 2.

COMMENT CHARGER LA VERSION CBM 64

Déprimer ensemble les touches SHIFT/RUNSTOP. Déprimer PLAY sur les commandes de cassette. Le jeu se chargera.

COMMENT CHARGER LA VERSION AMSTRAD

Déprimer LOAD "" puis déprimer ENTER. Ensuite, déprimer PLAY sur les commandes de cassette.

COMMENT CHARGER LA VERSION ATARI

Ce jeu fonctionne avec une mémoire de 48K au minimum.

MACHINES ATARI 400 et 800. Brancher l'ordinateur, déprimer START et OPTION: après le "bip", déprimer PLAY sur les commandes de cassette.

MACHINES ATARI XL. Brancher l'ordinateur, déprimer START et OPTION: après le "bip", déprimer PLAY.

Rebobiner la cassette avant de la charger dans une machine quelconque.

© 1985 SYSTEM THREE SOFTWARE LTD

AVERTISSEMENT: Tous les droits du créateur et du propriétaire des créations sont réservés. Il est formellement interdit de copier, de prêter, de louer, de présenter à la radio ou à la télévision ce produit sans avoir obtenu préalablement le consentement écrit de System Three Software Ltd.

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Saut | 9. Coup de pied volant |
| 2. Botte avant debout | 10. Culbute avant |
| 3. Pas en avant | 11. Coup de pied avant |
| 4. Coup de pied à la poitrine | 12. Coup de pied avant sur côté |
| 5. Glissade du pied | 13. Botte accroupie arrière |
| 6. Botte accroupie | 14. Coup de pied arrière sur côté |
| 7. Pas en arrière | 15. Pirouette |
| 8. Botte arrière debout | 16. Culbute arrière |

INTERNATIONAL KARATE

Tu objetivo, como maestro de karate, es participar en el Torneo Internacional de Karate en todos los continentes.

MODO DE EMPLEO

INTERNATIONAL KARATE es un juego que simula en la forma más parecida posible un torneo de karate. El jugador gana puntos según las diversas maneras en que golpea a su adversario. En cada asalto, que tiene una duración máxima de 30 segundos, debes tratar de conseguir 2 puntos como máximo. Dependiendo de lo acertado que ha sido un golpe, el juez te adjudicará, o medio punto, o un punto entero. Si consigues dos puntos, has ganado ese asalto.

Los puntos conseguidos se representan por medio de una serie de círculos dispuestos al lado de tu tanteo, que se iluminan para indicar medio punto o un punto entero, según el caso. El juez te dirá cuándo empezar, cuándo parar y qué puntuación has conseguido.

Si ganas 2 de los 3 asaltos, podrás dirigirte al siguiente continente y enfrentarte a otro adversario. De camino entre continentes hay dos "pantallas de iniciativa" en las que podrás conseguir puntos extras.

CARGA : versión SPECTRUM

Oprimir LOAD "",. Luego pulsar ENTER y pulsar PLAY en el magnetofono. Si no se carga el juego, trata de modificar el volumen, o carga la copia auxiliar en la cara 2.

CARGA : versión CBM 64

Oprimir simultáneamente las teclas SHIFT y RUNSTOP. Pulsar PLAY en la platina cassette. El juego quedará cargado.

CARGA : versión AMSTRAD

Oprimir LOAD "" y pulsar ENTER. Luego pulsar PLAY en la platina cassette.

CARGA : versión ATARI

Este juego funcionará con memoria 48K como mínimo.

ATARI : máquinas 400 y 800. Conectar el computador, oprimiendo START y OPTION: después de oírse el "bip", oprimir PLAY en la platina cassette.

ATARI - máquinas XL. Conectar el computador, oprimiendo START y OPTION: después de oírse el "bip", oprimir PLAY.

Antes de cargar el cassette en cualquier máquina, asegúrate que esté totalmente rebobinado.

© 1985 SYSTEM THREE SOFTWARE LTD

ADVERTENCIA : Quedan reservados todos los derechos del autor y del propietario de la obra producida. Se prohíbe toda reproducción, alquiler, préstamo, representación en público, emisión o difusión radiofónica o televisiva, sin el previo consentimiento por escrito de System Three Software Ltd.

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Salto | 9. Patada voladora |
| 2. Golpe-arremetida hacia el frente | 10. Salto mortal hacia el frente |
| 3. Avance | 11. Patada de frente |
| 4. Patada de pecho | 12. Patada lateral de frente |
| 5. Giro hacia el frente | 13. Golpe agachado hacia atrás |
| 6. Golpe agachado | 14. Patada lateral hacia atrás |
| 7. Retroceso | 15. Patada de gancho |
| 8. Golpe-arremetida hacia atrás | 16. Salto mortal hacia atrás |

KARATE INTERNAZIONALE

Il vostro compito di maestro di karaté è quello di combattere in diversi continenti per il Torneo Internazionale di Karaté.

COME GIOCARE

Il KARATE INTERNAZIONALE è un karaté simulato simile, per molti aspetti, ad un vero torneo di karaté. Il giocatore accumula punti sulla base delle diverse tecniche usate per colpire l'avversario. La durata massima di ogni round è di 30 secondi durante i quali dovete cercare di guadagnare 2 punti. Il giudice di gara vi assegnerà mezzo punto o un punto intero secondo il grado di efficacia del colpo. Aggiudicatevi 2 punti e avete vinto il round.

I punti fatti sono rappresentati da cerchi posti vicini al vostro punteggio. L'accensione dei cerchi rappresenta o mezzo punto o un punto intero. Il giudice vi dirà quando dovete iniziare o fermarvi e quali punti avete accumulato.

Se vincete due round su tre, allora potete passare al successivo continente e affrontare un nuovo avversario. E passando da un continente all'altro, potete concorrere all'assegnazione degli abboni previsti dai due appositi schermi.

CARICAMENTO DELLA VERSIONE SPECTRUM

Battete LOAD "" e quindi premete ENTER e PLAY sul registratore a nastro. Se il gioco non viene caricato, provate ad alterare il volume o caricate la copia di riserva nel lato 2.