



SILVERBIRD

SAI COMBAT AMSTRAD

CHARGEMENT POUR AMSTRAD

Enfoncez **CTRL** et le petit **ENTER**.

Enfoncez **PLAY** sur le magnétophone.

Enfoncez n'importe quelle touche.

BUT DU JEU

Passez avec succès les huit niveaux de combat, de la ceinture blanche à la ceinture noire, puis les huit niveaux Dan pour devenir un Maître Sai. Vous marquez 100, 200 ou 300 points pour chaque coup réussi infligé à votre adversaire, selon le type de coup. Un minimum de 600 points est nécessaire pour une chute par K.O. Vos réserves en Chi (énergie) sont affichées sur la tête du dragon dans le tableau. Si une seule partie est jouée, trois chutes sont nécessaires pour passer au niveau supérieur.

COMMENCEMENT DU JEU

Pendant la démonstration, vous pouvez décider de jouer tout seul, en enfonçant 1, ou à deux, en enfonçant 2. Si vous jouez tout seul, vous êtes le combattant au pantalon clair. Vous pouvez utiliser, soit la manette, soit le clavier pour diriger votre combattant.

OPTIONS DE DEPART

Enfoncez **RETURN** pour commencer le jeu au niveau ceinture blanche avec 6 chutes à votre disposition. Enfoncez **SPACEBAR** pendant la démonstration pour revenir au niveau de ceinture précédent, avec seulement 3 chutes disponibles.

SAIKATA

Sélectionnez l'option "deux joueurs" pour vous entraîner aux mouvements disponibles dans le Combat Sai.

RISQUES SUPPLEMENTAIRES

Quand vous atteignez le niveau ceinture noire, faites attention aux étoiles Ninja. Meilleur vous êtes, plus difficile il sera d'esquiver les étoiles tout en vous défendant de votre adversaire. Si un joueur est atteint par une étoile Ninja, ses réserves en Chi s'en trouveront réduites mais cela n'entraînera pas une chute par K.O.

En mode "un joueur" dans les niveaux Dan, la dextérité de votre adversaire est d'un niveau ceinture noire, mais il aura un jeu de jambes plus rapide dans les Dans supérieurs.

Enfoncez ESC pour sortir du jeu.

Notez que les deux personnages se tournent automatiquement quand ils se croisent. Les commandes sont alors une image inversée de celles qui sont indiquées plus haut. Chaque fois que vous progressez d'un niveau, le jeu marquera une pause jusqu'à ce que vous bougiez votre combattant.

DAS LADEN DES AMSTRAD

Drücke die CTRL -Taste und die kleine ENTER-Taste.
 Drücke die PLAY -Taste auf dem Kassettenrecorder.
 Drücke eine beliebige Taste.

DER SINN DES SPIELS

Arbeite Dich durch die acht Gürtelstufen durch, von weiß bis schwarz, und dann durch die acht Dan-Gürtel bis Du Sai-Master bist. Für jeden erfolgreichen Schlag, den Du Deinem Gegner verpaßt, bekommst Du 100, 200 oder 300 Punkte; es kommt dabei auf die Art des Schlages an. Mindestens 600 Punkte sind für einen besiegenden Sturz notwendig. Deine Chi-(Energie)Stufen werden auf dem Drachenkopf auf der Anzeigentafel angezeigt. Bei der Ein-Spiel-Option sind drei Stürze notwendig, um die nächste Stufe zu erreichen.

SPIELANFANG

Während der Demonstration kannst Du entweder die Ein-Spieler- Methode wählen, indem Du auf 1 drückst oder die Zwei-Spieler- Methode, indem Du auf 2 drückst. Im Modus für einen Spieler bist Du der Kämpfer in der hellen Hose. Du kannst entweder den Joystick benutzen oder die Tastatur, um Deinen Kämpfer zu kontrollieren.

STARTOPTIONEN

Drücke auf die RETURN-Taste, um ein Spiel mit einem weißen Gürtel zu beginnen; 6 Stürze können erzielt werden. Drücke während der Demonstration auf die LEERTASTE, um zur vorherigen Gürtelfarbe zurückzukehren, aber dann gibt es nur drei Stürze.

SAI KATA

Wähle die Zwei-Spieler-Methode und übe die Bewegungen, die im Sai Combat benutzt werden.

ZUSÄTZLICHE GEFAHREN

Wenn Du den schwarzen Gürtel erreicht hast, halte Dich von den Ninja-Sternen fern. Je besser Du bist, desto schwerer wird es, den Sternen auszuweichen und gleichzeitig Deinen Feind abzuwehren. Wird ein Spieler von einem Ninja-Stern getroffen, reduziert das seine Chi-Stufe, verursacht aber keinen besiegenden Sturz. Bei der Ein-Spieler-Methode kommt das Können Deines Gegners in den Dan-Stufen dem eines Black-Belts gleich, aber er wird in den höheren Dans schneller sein.

ESC drücken, um mit dem Spiel aufzuhören

Beachte, daß die zwei Figuren sich automatisch umdrehen, wenn sie aneinander vorbeikommen. Die Steuerung ist dann ein Spiegelbild der oben beschriebenen. Jedes Mal, wenn Du eine höhere Stufe erreichst, hält das Spiel an, bis Du Deinen Kämpfer bewegst.

CARICAMENTO CON AMSTRAD

Premere **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premere **PLAY** sul registratore. Premere un tasto qualunque.

IN COSA CONSISTE IL GIOCO

Cerca di superare gli otto livelli di cintura, inizia come cintura bianca, diventa cintura nera per superare poi gli otto livelli Dan sino a diventare un Maestro Sai. Otterrai 100, 200 o 300 punti, a seconda della natura del colpo, ogni volta che riuscirai mettere a segno un colpo sul tuo avversario. Ci vorrà un minimo di 600 punti per determinarne la caduta. Il livello di energia (You Chi) accumulato comparirà sulla testa del drago nella tabella segnapunti. Nella opzione ad un gioco dovrai ottenere tre cadute per portarti al livello successivo.

PER INIZIARE IL GIOCO

Durante la dimostrazione potrai selezionare il modo ad un giocatore premendo 1 ed il modo a due giocatori premendo 2. Nel modo ad un giocatore tu sarai il lottatore con i calzoni leggeri. Per controllare il tuo lottatore potrai usare alternativamente la manetta o la tastiera.

OPZIONI D'INIZIO

Premi **RETURN** per dare inizio al gioco al livello di cintura bianca con 6 cadute a tua disposizione. Premi **SPACEBAR** durante la dimostrazione per ritornare al livello precedente ma con solo 3 cadute a tua disposizione.

SAIKATA

Seleziona la opzione a due giocatori per far pratica con i movimenti del combattimento Sai.

RISCHI ADDIZIONALI

Quando raggiugerali il livello di cintura nera dovrai far attenzione alle stelle Ninja. Quanto più elevato diventerà il tuo livello di abilità, tanto più difficile ti sarà evitare le stelle, cercando di parare al tempo stesso i colpi del tuo avversario. Ogni volta che un giocatore verrà colpito da una stella Ninja, il suo livello di Chi scenderà senza, però, che si abbia una caduta.

Nel modo ad un giocatore, nei livelli Dan, il livello di abilità del tuo avversario sarà quello di una cintura nera, ma nei Dan più elevati i suoi movimenti saranno più veloci.

Premere ESC per abbandonare il gioco.

Osserva come i due personaggi si voltino automaticamente quando si incrociano. I controlli sono allora l'immagine speculare di quelli dati sopra. Ogni volta che salirai di livello ci sarà una pausa nel gioco che durerà sino a quando non farai muovere il tuo lottatore.

AMSTRADLADING

Druk **CTRL** en klein **ENTER**

Druk **PLAY** op de cassetterecorder

Druk om het even welke toets.

HET DOEL VAN HET SPEL

Werk je weg door acht bandniveaus van wit naar zwart en daarna door acht Dan-niveaus om Sai-meester te worden. Al naargelang de soort slag, scoor je 100, 200 of 300 punten voor elke succesvolle slag die op je tegenstander neerkomt. Er is een minimum van 600 punten nodig voor een knock-downval. Je Chi- (energie)niveaus worden op het drakenhoofd op het scorebord aangegeven. Bij de een-spel optie zijn drie vallen nodig om naar het volgende niveau op te klimmen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Tijdens de demo kan je de een-spelermodus selecteren door 1 te drukken of de twee-spelersmodus door 2 te drukken. In de een-spelermodus ben je de strijder in de lichte broek. Je kan of de stuurknuppel of het klavier gebruiken om de strijder te besturen.

START-OPTIES

Druk **RETURN** om het spel op witte-bandniveau met 6 vallen ter beschikking te beginnen. Druk **SPACEBAR** tijdens de demo om naar het vorig bandniveau te keren maar met slechts drie vallen ter beschikking.

SAI KATA

Selecteer de twee-spelersoptie om de bewegingen uit de Sai Combat in te studeren.

BIJKOMENDE RISICO'S

Pas op voor de Ninja-sterren als het zwarte bandniveau bereikt wordt. Naarmate je vaardigheid toeneemt zal het moeilijker worden om de sterren te ontduiken terwijl je je tegenstander afweert. Als een van de spelers door een Ninja-ster getroffen wordt zal dit zijn Chi-niveau verlagen maar echter geen knock-downval veroorzaken. In een-spelermodus op Dan-niveau is het vaardigheidsniveau van uw tegenstander gelijk aan zwarte bandniveau maar hij zal echter vlugger zijn dan de hoogste Dan. **Druk ESC om het spel af te breken.**

Let erop dat de twee gestalten automatisch omdraaien wanneer zij elkaar passeren. De bediening wordt dan een spiegelbeeld van het hierboven aangegeven. Bij elke bevordering ontstaat er een pauze tot je je strijder in gang hebt gebracht.

INDLÆSNING PÅ AMSTRAD

Tryk CTRL og lille ENTER.

Tryk PLAY (spil) på båndoptageren.

Tryk på en tilfældig tast.

HVAD SPILLET GAR UD PÅ

Du skal arbejde dig op gennem 8 stader med bæltefarver fra hvid til sort, og derefter gennem de 8 Dan-stader, så du kan blive Sai Master. Du scorer 100, 200 og 300 point hver gang du med held rammer din modstander, afhængigt af den type slag du bruger. Man behøver minimum 600 point for at slå modstanderen ud så han falder til jorden. Din Chi (den mængde energi, du har i behold), bliver vist på dragens hoved på point-tavlen. Hvis du har valgt at spille 1 spil, er du nødt til at slå modstanderen ud 3 gange, for at komme videre til næste stade.

SÅDAN STARTES SPILLET

Under demonstrationen kan du vælge om 1 eller 2 skal spille ved at taste 1 eller 2. Med 1 spiller er du ham med de lyse bukser. Du kan enten bruge Joy-stick eller tastaturet til at styre din fighter med.

STARTMULIGHEDER

Tryk RETURN så spillet begynder på stadet med det hvide bælte, hvor der er 6 fald til rådighed. Tryk SPACEBAR (mellemrumstangenten) under demonstrationen, hvis du vil tilbage til det foregående bælte-stade, hvor der dog kun er tre fald til rådighed.

SAI KATA

Du kan vælge at spille med 2 spillere, hvis du vil øve dig i Sai Combat bevægelserne.

YDERLIGERE FARER

Når du er kommet til stadet med det sorte bælte, skal du være forsigtig og passe på Ninja-stjerneerne. Jo dygtigere du er, jo sværere bliver det at undgå stjerneerne, mens du kæmper med din modstander. Hvis en spiller rammes af en Ninja-stjerne, mister han noget af sin Chi (energi), men bliver dog ikke slået ud. Med 1 spiller på Dan-staderne er din modstanders færdigheder lig med det sorte bælte stade, men han er hurtigere på de højere Dan - stader.

Tryk ESC for at komme ud af spillet.

Læg mærke til, at de 2 figurer automatisk vender om, når de kommer forbi hinanden. Kontrollerne bliver så et spejlbillede af ovenstående beskrivelse. Hver gang du kommer op til et højere stade standser spillet, indtil du flytter med din fighter.