

# FIGHTING WARRIOR

As FIGHTING WARRIOR, champion of all Egypt, you must use all your powers of combat and fighting expertise in this arcade quest to rescue the beautiful princess.

Armed with nothing more than a sword, you must face the ordeals and rise to the challenges posed by the various creatures which cross your path. Using either the joystick or the keyboard you control the hero's manoeuvres in opposing his adversaries.

Sensational scrolling graphics, animated fighting action, excitement and surprises make FIGHTING WARRIOR a game that will guarantee many hours of excitement to all arcade players.

## Instructions in English

Instructions données en Français

Answer sungen werden in Deutsch gebagen

## Scenario

Set in ancient Egypt, with its legends of sacrificial burials, mythical creatures and magic, your task is to rescue your beloved princess Thaya. She has been kidnapped by the evil Pharaoh, and only when you have freed her is your quest fully completed.

Locked away in a remote temple, the princess is about to be buried alive as a sacrifice to the gods. Armed with nothing more than a sword, and your reputation as the country's most acclaimed warrior, you must cross the desert in search of the temple. But many hazards and ordeals lie in your path. Mythological demons, demigods and magical devices are conjured up by the wicked Pharaoh's magicians and will hinder you in your quest. You must use all your fighting skills and powers of combat to fend them off.

On your journey you will also come across various objects left behind over the centuries by others who have travelled the same route. These objects are rumoured to possess magical powers, and you must use your cunning to determine how to release their magic. But remember - take care to distinguish between those containing good and evil powers.

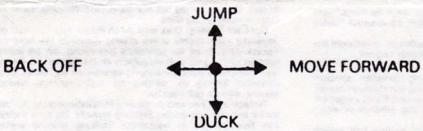
Once inside the temple, your problems are not over. The temple is in the control of the Pharaoh's magicians, who will use their evil powers to sap your strength and stamina. You have triumphed in your quest only when you are reunited with your princess and have released her from her bonds.

## Playing the game

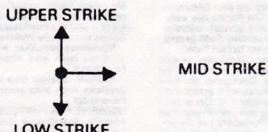
As you encounter an enemy on your journey towards the temple, you must engage it in battle and overcome it if you are to get any further! Move from left to right to progress with your journey. Vases should be broken (where you deem it wise) using a low strike. There are seven different moves which you can make which can be controlled using joystick or the keyboard.

## Joystick controls

Without fire button pressed (non-aggressive moves)



With fire button pressed (aggressive moves)



## Keyboard controls

When using the keyboard, the 'SPACE' bar will act as the 'FIRE' key.

Without 'FIRE' key pressed (non-aggressive moves)

- Q = JUMP
- A = DUCK
- P = MOVE FORWARD
- O = BACK OFF

With 'FIRE' key pressed (aggressive moves)

- Q = UPPER STRIKE
- A = LOW STRIKE
- P = MID STRIKE

When playing with either JOYSTICK or KEYBOARD, pressing the ENTER key will PAUSE the game.

## Scoring

For every successful strike made on an enemy, you gain 10 points. Bonus points can be added to your score for any of the following.

- making a quick kill
- releasing the magical power from the right object
- completing the game.

Four sets of numbers are displayed at the bottom of the screen. Their meanings are, reading from left to right, as follows:

- current score
- energy
- position in hi-score table
- next score to beat

Program copyright © Studio B Ltd, 1985

Written by Stephen Cargill

Graphics by Russel Comte

Additional programming by Damian Watharow

Cover artwork by Steiner Lund

Published by

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205, Australia

**WARNING:** Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

Enjoy these other great Amstrad titles  
from Melbourne House

WAY OF THE EXPLODING FIST - "Certain to be THE summer holiday hit" - Daily Mail

STARION - "Astonishing, astounding, phenomenal" - CRASH

SIR LANCELOT - (by the author of Fighting Warrior) - "very addictive, very playable, very good" - CRASH

TERRORMOLINOS - "Melbourne House's latest and wackiest adventure" - COMMODORE USER

MORDON'S QUEST - "A game with so much text and so many locations that it is difficult to believe it comes on tape" - COMPUTER & VIDEO GAMES

THE HOBBIT - "A most impressive package" - DAILY EXPRESS

# LE GUERRIER COMBATTANT

Vous vous trouvez en Egypte Ancienne, riche de ses légendes de sépultures et de sacrifices, de créatures mythiques et de magie. Votre devoir est de sauver votre princesse adorée, Thaya. Elle a été enlevée par le cruel Pharaon, et votre tâche ne sera accomplie que lorsque vous aurez libérée la princesse.

Emprisonnée dans un temple lointain, la princesse va être enterrée vivante et offerte en sacrifice aux Dieux. Votre seul arme est un glaive, et célébré comme étant le plus valeureux guerrier du pays, vous devez traverser le désert et partir à la recherche du temple. Mais de nombreux dangers éprouves vont barrer votre route. Sous le pouvoir des magiciens au service du malicieux Pharaon, des démons mythologiques, des demi-dieux et des stratagèmes magiques vont apparaître, et vont essayer de vous empêcher d'atteindre votre but. Vous

devez utiliser toutes les qualités et tous vos pouvoirs de combat pour vous protéger d'eux et pour les faire s'enfuir.

Au cours de votre périple, vous allez trouver sur votre route divers objets oubliés et abandonnés au cours des siècles par des voyageurs qui suivirent le même chemin. Ces objets sont dits posséder des pouvoirs magiques, que vous devez découvrir afin de pouvoir en faire usage. Surtout - faites attention ! certains de ces objets ont de bons pouvoirs mais d'autres sont maléfiques. Il vous faut utiliser votre ruse pour savoir les distinguer.

Même lorsque vous aurez enfin pénétré dans le temple, vous ennuis ne seront pas terminés. Ce temple est sous le contrôle des magiciens du Pharaon, qui utiliseront leur pouvoir maléfique pour anéantir votre force et votre résistance. Ce n'est que lorsque vous serez enfin réunis avec la princesse et que vous l'aurez libérée de ses chaînes, que vous aurez triomphé et atteint votre but.

## Comment jouer

Vous devrez provoquer au combat et vaincre tout ennemi que vous rencontrerez sur votre passage lors de votre voyage vers le temple, si vous désirez aller plus loin. Déplacez-vous de la gauche vers la droite afin de pouvoir progresser dans votre voyage. Si vous jugez nécessaire de briser les vases, ceux-ci devront être brisés d'un coup vers le bas. Vous pouvez effectuer 7 différents mouvements que vous pouvez contrôler soit à l'aide du manche à balai, soit à partir du clavier.

## Commandes de contrôle à balai

Les mouvements ci-dessous sont NON AGRESSIFS (la touche de tir NE doit PAS être enclenchée)

SAUT

RECUL

MOUVEMENT AVANT

PLONGEON

Vous pouvez utiliser les mouvements AGRESSIFS si vous enclenchez la touche de tir

COUP VERS LE HAUT

COUP VERS LE CENTRE

COUP VERS LE BAS

## Commandes de contrôle du clavier

Lors de l'utilisation du clavier, la barre d'espacement devient la touche de tir "FIRE".

Les mouvements NON AGRESSIFS (c'est à dire SANS enclencher la touche de tir) s'obtiennent en appuyant les touches suivantes :

Q = SAUT

Z = PLONGEON

P = MOUVEMENT AVANT

I = RECUL

Lorsque la touche de tir est enclenchée, vous pouvez obtenir les mouvements suivants en pressant les touches suivantes :

Q = COUP VERS LE HAUT

Z = COUP VERS LE BAS

P = COUP VERS LE CENTRE

Que vous utilisez le clavier ou le manche à balai il suffit d'appuyer la touche ENTER pour pouvoir faire une PAUSE dans votre jeu.

## Le système des points

Vous marquerez 10 points pour chaque coup que vous remporterez sur votre ennemi. Vous gagnerez de points bonus supplémentaires dans les cas suivants :

- arriver à tuer l'ennemi rapidement

- arriver à livrer le pouvoir magique du bon objet

- terminer le jeu

4 séries de nombres sont affichées au bas de l'écran. Leur signification est la suivante, de la gauche vers la droite :

- score courant

- énergie

- position dans le tableau des records  
- nouveau score à battre

Droits d'Auteur du Programme © Studio B Ltd, 1985  
Ecrit par Stephen Cargill  
Graphiques par Russel Conte  
Programmation supplémentaire par Damian Watharow  
Illustration de couverture par Steinar Lund

Publié par  
**Melbourne House**  
Castle House Yard, Castle Yard  
Richmond, TW10 6TF  
Royaume Uni  
96-100 Tope Street, South Melbourne 3205  
Victoria, Australie

**AVIS:** L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illegal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine, et sans l'autorisation expresse écrite de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

**Essayer également ces très bon titres**  
de Melbourne House

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (LE POING EXPLOSIF) "Sera certainement le succès de l'été"  
- DAILY MAIL

STARION — "Etonnant, génial, phénoménal!" - CRASH  
SIR LANCELOT - "Très accrocher, très jouable, très bien"  
- CRASH

## KAMPFENDER KRIEGER

Wir befinden uns im alten Agypten mit seinen Legenden von Opferoden, legendären Kreaturen und seinem Zauberwesen. Ihre Aufgabe ist es, die geliebte Prinzessin Thaya zu retten. Sie wurde vom Teufel Pharaoh gefangen genommen und Ihre Aufgabe ist erst dann erfüllt, wenn Sie sie befreit haben.

Die Prinzessin, die in einem einsamen Tempel eingeschlossen ist, steht kurz davor, als Opfer für die Götter lebend begraben zu werden. Mit dem Schwert als Ihrer einzigen Waffe und dem Ruf, der am meisten gefeierte Krieger des Landes zu sein, müssen Sie bei Ihrer Suche nach dem Tempel die Wüste durchqueren. Sie müssen jedoch viele Hindernisse und Gefahren überwinden. Legendäre Dämonen, Halbgötter und magische Geräte werden durch den bosartigen Zauberer des Pharaos herbeigeschworen und werden Sie bei Ihrer Suche hindern. Sie müssen Ihre sämtlichen Kampfkünste und Kräfte aufwenden, um sie abzuwehren.

Auf Ihrer Reise werden Sie ebenfalls mit verschiedenen Gegenständen in Berührung kommen, welche von anderen, die im Laufe der Jahrhunderte den selben Weg gemacht haben, zurückgelassen wurden. Von diesen Gegenständen geht das Gerucht um, dass sie magische Kräfte besitzen und Sie müssen deshalb Ihre Liste anwenden, um herauszufinden, wie sie ihre Zauberkräfte freilegen können. Denken Sie jedoch daran - Sie müssen unterscheiden zwischen denjenigen, die gute und böse Kräfte besitzen.

Wenn Sie jedoch erst einmal im Tempel sind, sind Ihre Probleme noch nicht gelöst. Der Tempel steht in der Macht der Zauberer des Pharaos, die ihre bosartigen Kräfte dazu verwenden werden, um Ihre Kraft und Ihr Durchhaltevermögen zu schwächen. Sie haben Ihre Suche erst dann erfolgreich beendet, wenn Sie mir Ihrer Prinzessin vereinigt sind und sie von ihren Fesseln befreit haben.

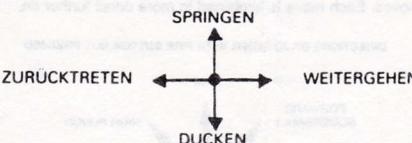
### Spiele des Spiels

Wenn Sie auf Ihrer Reise zum Tempel einem Feind begegnen, müssen Sie ihn in einen Kampf verwickeln und ihn besiegen, wenn Sie weiterkommen möchten! Um Ihre Reise weiterzuführen, müssen Sie sich von links nach rechts bewegen. Die Vasen sollten (Wenn Sie es für günstig halten) durch einen niedrigen Schlag zerbrochen werden. Sie können verschiedene

Bewegungen machen, welche Hilfe der Tastatur oder Joystick kontrolliert werden können.

### Steuerungen mit dem Joystick

Die nachstehenden Bewegungen sind nicht aggressiv (der Feuer-Knopf wird nicht gedrückt)



Die aggressiven Bewegungen erzielt man durch Drücken des Feuer-Knopfes



### Steuerungen mit der Tastatur

Bei der Verwendung der Tastatur dient die Leertaste als Feuer-Taste.

Die nicht aggressiven Bewegungen (Feuer-Taste NICHT gedrückt) erzielt man mit den folgenden Tasten:

- Q = SPRINGEN
- Z = DUCKEN
- P = WEITERGEHEN
- I = ZURÜCKTREten

Bei gedrückter Feuer-Taste (aggressiven Bewegungen), erzielt man die Bewegungen mit den folgenden Tasten:

- Q = OBERER SCHLAG
- Z = UNTERER SCHLAG
- P = MITTLERER SCHLAG

Wenn Sie entweder mit dem JOYSTICK oder der TASTATUR spielen wird durch Drücken der Taste ENTER das Spiel UNTERBROCHEN.

### Wertung

Für jeden erfolgreichen Schlag, den Sie einem Feind versetzen, erhalten Sie 10 Punkte. Sonderpunkte können für jededr nachstehenden Taten hinzugefügt werden:

- wenn Sie jemden schnell töten
- wenn Sie die magische Kraft aus den richtigen Gegenstand austreiben
- bei Vollendung des Spiels.

Unten am Bildschirm werden vier Nummersätze angezeigt. Sie haben von links nach rechts gelesen die nachstehende Bedeutung:

- momentane Wertung
- Energie
- Position in der Hochwertungstabelle
- nachstes zu erledigendes Ziel

Copyright des Programms © Studio B Ltd, 1985

Geschrieben von Stephen Cargill

Graphische Darstellung von Russel Conte

Zusätzliche Programmierung von Damian Watharow

Kunstlerische Gestaltung von Steinar Lund

Herausgegeben von  
**Melbourne House**  
Castle Yard House, Castle Yard  
Richmond, TW10 6TF  
Vereinigtes Königreich  
96-100 Tope Street, South Melbourne 3205  
Victoria, Australien

**WARNUNG:** Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen. Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb mit Ausnahme der Original-Verpackung sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.

**Versuchen Sie auch diese anderen großen Titel für den Schneider von Melbourne House**

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (DIE BAHN DER DONNERNDEN FAUST) "Wird ganz sicherlich der Hit für die Feriezeit" - DAILY MAIL

STARION - "Überraschend, erstaunlich, phänomenal"

- CRASH

SIR LANCELOT - "Man kann sich sei daran gewöhnen, es spielt sich gut und ist sehr gut" - CRASH

## THE WAY OF THE EXPLODING FIST

The Way of the Exploding Fist is a karate simulation game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

Although it may take a while to become completely familiar with the various moves, you should be able to start playing almost immediately without learning any of the moves.

### HOW TO PLAY WITHOUT READING ALL THE INSTRUCTIONS:

Plug in your joystick and press the fire button.

This will start the game.

**Moving your character:** Left and right control the left/right movement of your character.

**Using the kicks:** All kicks are controlled by pressing the fire button and pushing the joystick in the appropriate direction.

**Crouching:** Pressing the joystick up will allow your character to leap up, while pressing it down makes the player crouch.

**Blocks:** The joystick also allows you to block your opponent's move. This is obtained by backing off your character while your opponent is performing some aggressive move.

You may occasionally find that when you are naturally breaking off, your character goes into a blocking stance. This is fortunate for you, as the "block" is only activated if you are in danger of getting hit by your opponent.

To release the block, move the joystick to neutral or to any position other than moving backwards.

**"Holding your moves":** Most of the moves in the Way of the Exploding Fist can be withdrawn shortly after beginning to execute them so that you are able to change your mind and start another move. This also means that if you do want to continue with a move you must ensure that you hold the joystick in the correct position long enough for the move to be executed.

**Practicing your moves:** The easiest way to practice your moves is to go into 2-player mode and test all your skills. Your opponent will not make any move against you, so you should be able to get all moves perfected.

This should be enough to get you started playing The Way of the Exploding Fist. The following instructions give you more detail on the subtleties of this exciting game.

### ONE-PLAYER AND TWO-PLAYER MODES:

The Way of the Exploding Fist can be played in either one-player mode or two-player mode. The white player's moves are controlled by the joystick while the blue player's moves are controlled by the keyboard (see below).

In playing in one-player mode, you will always control the white character.

Various options can be selected before each game.

**CAPS LOCK:** Switch between 1 player and 2 player options  
**TAB:** Switch between joystick and keyboard options

To start a game press SHIFT, to stop a current game press (a)

If SHIFT is not pressed, the computer will automatically go into a demonstration mode, with the computer controlling both characters. This is indicated by the word DEMO in the top left of the screen. Pressing the fire button while the computer is in demonstration mode will have the same effect as pressing SHIFT — i.e. you can start playing the game in the mode selected.

**Playing one-player mode:** The object is to move up through Dan levels by defeating successive opponents, each one slightly better than the previous ones.

You start at novice level, your task being to reach 10th Dan.

In each bout, the aim is to score a full two points over your opponent. The first player to obtain two full points wins the bout. In the event that neither player obtains two points within the time period specified, the judge will determine which player performed better and award the victory accordingly.

The match finishes when one of your opponents scores two full points in any one bout.

**Playing two-player mode:** In this situation, the match does not terminate as above, but the winner is determined by whoever scores the most after a set of four bouts.

After the time limit has been reached in each bout, the judge stops the bout and a new bout is started.

### THE SCORING SYSTEM:

Points are scored not on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will not be perfect. In these instances, you will only obtain a half-point.

Current point total is represented on the screen by the yin/yang symbols. The white player's points are shown on the left, while the blue player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half point.)

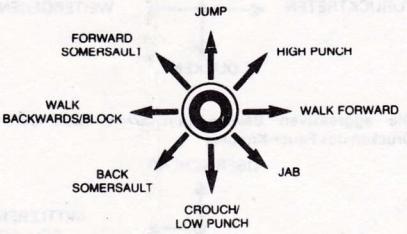
As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on

the move chosen, so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a "full-point" execution) than if it was less than perfect (i.e. a "half-point" execution).

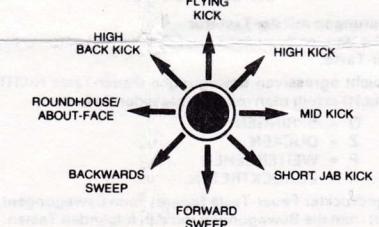
### SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.

#### DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON NOT PRESSED



#### DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON PRESSED



### USING THE KEYBOARD:

The keyboard option has been included for AMSTRAD owners wishing to play the game without the joystick.

The following keys are used in keyboard mode:

4	5	6
1	3	
0	*	ENTER

fire button: CTRL

In two player mode, one player at least must use the keyboard. If one player uses the joystick, the other player (blue) can use the keyboard as indicated above. If both players want to use the keyboard, the white player will use the keys as shown below:

T	Y	U
G	J	
B	N	M

fire button: ESCAPE

### DETAILS ON THE VARIOUS KICKS:

As mentioned above, all kicks are controlled by pressing the fire button, and pushing the joystick in the appropriate direction.

The following instructions assume that the character is facing right. You will find that the descriptions refer to "left" and "right". When your character faces the other way, all controls are mirrored — in other words, if you need to press right to get the midkick when facing right, then when you are facing left, you need to press the joystick to the left to obtain the midkick.

The same applies to the punches and somersaults described in the following sections.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick:

**Flying kick:** This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick up. This is an extremely powerful kick, and can be successful against a standing opponent who is not blocking against the move. Other ways to block this kick are to crouch, or if you are fast enough to respond with a counter flying kick.

**High kick:** Press fire button and press joystick in the diagonal upper right direction.

**Mid kick:** Press fire button and press joystick right.

**Short jab kick:** This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. The main benefit of this kick is that it is very fast to execute and can be used in closer combat.

**Sweep (f'ward):** Press fire button and joystick down. This low sweep places your character in a crouching position, then sweeps forward. This can be effective against many aggressive actions, as it combines offence with defence.

**Sweep (b'ward):** Press fire button and press joystick in a lower left diagonal direction. This move is identical to the

forward sweep, but the effect is to sweep behind you. This can therefore be used if your opponent is behind you.

**Roundhouse:** Press fire button and joystick left. This move is the traditional roundhouse kick of karate, but also has the advantage that it allows you to turn about face. This kick has two distinct operations: in the first instance (by keeping the fire button pressed throughout the kick) you execute the full roundhouse kick. The second mode of operation is a fast about-face. This is achieved by starting the roundhouse kick as described above, but releasing the fire button before the kick is completed.

You will find the full roundhouse kick is a time-consuming manoeuvre, it can be especially effective in many situations. Note also that as the roundhouse kick moves you out of the direct line of your opponent's attack, some of your opponent's aggressive moves may not be effective against you while you are performing this action.

**High back kick:** Press fire button and press joystick in an upper left diagonal position. This move is the reverse of the forward high kick and enables you to attack opponents that may have slipped past you.

You can of course also turn around to attack opponents that are behind you (see notes on roundhouse kick above).

### PUNCHES

As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requires devotees to be adept at close fighting, using punches. Three punches are available from joystick control. Note that the fire button should not be pressed to execute punches.

**High punch:** This is obtained by pressing the joystick in the upper right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is effective against an opponent that is reasonably close to you.

**Jab punch:** This is obtained by pressing the joystick in the lower right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is the fastest action you can take, and is extremely effective in very close fighting. At times your opponent may use this move, and because it is such a fast jab, you may not even be aware of what hit you!

**Low punch:** This is obtained by going into the crouch position first, then pressing the joystick to the right. Because of the variety of moves that can be accomplished from the crouching position, the low punch can often be a surprise move.

### SOMERSAULTS:

Somersaults are a very fast way to move out of the reach of your opponent. There are two somersaults — one forward and one backward. Note that if you get too close to the edge of the screen in either direction, your somersaults may not be as effective.

**Forward somersault:** This is obtained by pressing the joystick in the upper left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

**Backward somersault:** This is obtained by pressing the joystick in the lower left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

### ADVANCED PLAYERS' TIPS:

**Blocks:** Note that blocks are not the perfect answer to aggressive moves from your opponent. There are two blocks the computer can choose from, a high block and a low block, depending on the action that is being taken by your opponent.

Holding the joystick in block move means that you will be holding the block, and it is possible for your opponent to start a different aggressive move that is not countered by your current block.

Note also that the two low sweeps cannot be blocked. If you are within striking range of the sweeps, the only appropriate actions are a jump (joystick up) or one of the somersaults.

**Crouch:** The crouch is a move that can be "held" by keeping the joystick held down. This allows you to execute either a low punch, or the two sweep actions. If one of the two sweeps is selected from a crouching position, the time taken for this action is greatly reduced, and the move is therefore much more effective.

Gregg Barnett — Game design

Cameron Duffy & Damian Watharow — Programming

Greg Holland — Graphics

© Beam Software 1985

Cover illustration David Rowe

Published by

Melbourne House

Castle Yard House Castle Yard

Richmond TW10 6TF

United Kingdom

96-100 Tope Street,

South Melbourne 3205.

Australia

### RETURNS NOTICE

In the most unlikely event that this product proves to be faulty, please return the computer package to Melbourne House Publishers at the nearest of the addresses shown. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights)

La "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett  
Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible d'être.

Devenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entrez dans l'ère force explosive des combats.

Pour apprendre les commandes personnelles soit par l'intermédiaire d'un manche à balai, soit par l'intermédiaire du clavier. Dix-huit différentes manœuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied ou balai, les coups pied balayant et les coups de poing.

Mesurez-vous contre l'ordinateur, en affrontant des adversaires progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami. Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela : une action de combat prérencontrée, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement sonore proche de la réalité.

#### "THE WAY OF THE EXPLODING FIST": L'explosion du poing

"The Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il soit possible que l'ennemi ne fasse pas certaines temps pour se familiariser avec tous les mouvements possibles, vous devrez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir apris de mouvements.

#### COMMENCEZ JOUEUR SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Commandez votre manche à balai et appuyez sur le bouton de tir. Ceci fera déclencher le jeu.

Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisation des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée.

Utilisation des coups de poing: Utilisez le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers le côté pour permettre à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

**Blocage:** Le manche à balai vous permet également de bloquer les coups de poing de l'adversaire. Cela signifie que lorsque vous faites reculer votre personnage alors que l'adversaire exécute un mouvement d'attaque, il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement, votre personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose, mais si vous avez l'impression que votre personnage a été frappé alors que vous étiez en train de faire frapper par votre adversaire.

Pour sortir de la position de "blocage", déplacez le manche à balai au point mort ou à toute autre position que le mouvement en arrière.

**"Mouvement d'attaque"**: La plupart des mouvements dans le jeu de "The Way of the Exploding Fist" peuvent être démontrés pendant un court temps après le début d'exécution, ce qui nous permet de changer d'avis et de commander un autre mouvement. Ceci implique que, si vous voulez que un mouvement spécifique soit effectué, vous devez le maintenir le manche à balai vers la droite dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entrainer aux mouvements: La façon la plus facile d'apprendre les mouvements est de regarder l'écran et de faire ce que l'on voit. Si l'on regarde les mouvements des deux joueurs, et de faire l'essai de toutes les possibles. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'exécuter tous les mouvements à la perfection.

Ce qui suffit pour apprendre à jouer à "The Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent explicant en plus grande détail les subtiles de ce jeu vraiment excitant!

#### MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le "Way of Exploding Fist" offre deux modes de jeu : "un joueur" et "deux joueurs". Dans le mode "un joueur", le manche à balai et le coup de pied sont utilisés pour déplacer le manche à balai et pour tirer par le clavier (voir ci-dessous).

En jouant seul, vous commanderez toujours le joueur bleu.

Diverses options peuvent être choisies avant chaque jeu: CAPS LOCK (Bloqué sur lettres majuscules); Passage du mode de jeu pour une personne au jeu pour deux personnes; etc.

**TAB (Tabula):** Passage de l'option manche à balai à l'option clavier et vice-versa.

Pour commencer une partie, appuyez sur SHIFT (Décalage) et maintenez une pression sur le bouton de tir.

Si on n'appuie pas sur SHIFT, l'ordinateur commandera automatiquement à un mode de démonstration, l'ordinateur commandant les mouvements des deux personnages.

Comme dans le mode "deux joueurs", lorsque l'ordinateur est à l'écran. Si on appuie sur le bouton de tir, alors l'ordinateur est en mode de démonstration, ceci aura le même effet que si on appuait sur SHIFT, c'est-à-dire qu'on peut commander les deux joueurs.

Sur un mot... "un joueur": L'objectif est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice, l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans la phase des combats, il est donné deux points pour chaque victoire. L'adversaire qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le joueur qui a obtenu le plus de points sera considéré comme le meilleur.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe quel des combats aura marqué deux points.

**Jeu en mode "deux joueurs":** Dans cette situation, le match se termine lorsque l'un des deux joueurs a marqué deux points ou lorsque l'autre adversaire. Si l'un des deux joueurs a obtenu deux points au cours de la période spécifiée, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne le combat.

Sur une action aggressive n'aboutissant pas à la victoire, évidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection, vous obtiendrez un point entier.

Dans certains cas, lorsque votre mouvement frapperra votre adversaire, il ne sera pas partiel. Dans ces cas-là, vous obtiendrez un ou deux points.

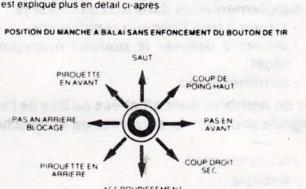
Votre total de point courant est indiqué sur l'écran par les symboles yin-yang. Les points du joueur blanc sont indiqués à gauche et les points du joueur bleu à droite. (un demi-symbole représente un demi-point).

Outre les points obtenus pour chaque coup porté, vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi, un mouvement difficile sera marqué avec moins de points que un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit. La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (exécution "point entier"), double que dans le cas où le mouvement n'affecte pas la perfection (c'est-à-dire exécution "demi-point").

#### RESUME DES POSITIONS DE MANCHE À BALAI

Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commandent les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail à la page suivante.

#### POSITION DU MANCHE À BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



#### UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier est fournie pour les propriétaires d'Amstrad qui veulent jouer sans manche à balai.

Les touches suivantes sont utilisées au mode clavier:

4    5    6

0    ENTER

Bouton de tir: CTRL (Commande).

Au début de chaque partie, un joueur, un joueur, un joueur et un joueur doivent appeler les commandes de manche à balai, autre joueur (bleu) peut utiliser le clavier comme indiqué ci-dessous.

C    Y

B    N

M    U

Bouton de tir: ESCAPE (Changement de code).

#### DETALS DES DIFFERENTES COUPS DE PIED

Les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent correspondent au fait que lorsque l'adversaire exécute un mouvement de blocage, il faut faire face à l'adversaire.

Si les deux joueurs veulent utiliser le clavier, la touche blanche sera utilisée pour déplacer le manche à balai vers la droite, la touche bleue vers la gauche.

Le principe s'applique pour les coups de poing et les poussées dans les sections qui suivent.

Haut coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le haut.

Bas coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le bas.

Diagonales coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace diagonalement.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

Centre coups de pied sont possibles, correspondant à ceux que l'on fait lorsque l'on se déplace vers le centre.

coups de pied balayants, les seules actions appropriées sont le saut (marche à bâtons vers le haut) ou une des prises.

**Accroissement:** L'accroissement est un mouvement qui peut être conservé en maintenant le manche à bâti vers le bas. Cela vous permet d'effectuer un coup de poing haut. Soit l'un des deux joueurs appuie sur le bouton de tir et maintient le temps nécessaire, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

#### Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust ist das ehestre, das sie je sehen werden!

Werden sie ein Meister dieser alten Kunst, steigen sie vom Novize bis zum 10. Dan und auf und testen sie so ihre Stärke aus. Durch die Dutzende.

Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt 18 verschiedene Bewegungen einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Benschwung, Rundumtritt und sogar Salto.

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

Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles - fesselnder Wettbewerb, beeindruckende graphische Darstellungen (mit über 700 Sprites) und realer Ton.

Made in U.K.

#### DE BAHN DER DONNERNDEN FAUST

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Obwohl man eine Weile braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen, ohne eine Bewegung zu kennzeichnen.

#### WIE FANGT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU LESEN?

Sie müssen die Tastatur ein und drücken sie auf den Feuerknopf, nach ihrer Links- und Rechtsdruck.

Figur in diese Richtung.

Anwenden der Tritte: Alle Tritte werden durch Drücken des Feuerknopfes und Beide Hände des Joysticks in die entsprechende Richtung kontrolliert.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Wiederholen Sie Ihren Feuerknopf und ziehen Sie den Joystick nach rechts unten.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Rechtsdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Abwehr: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Es kann automatisch in einer Abwehr gesetzt werden, falls Ihr Gegner einen Angriff macht.

Wiederholen Sie Ihren Feuerknopf und ziehen Sie den Joystick nach rechts unten.

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff auszuführen, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff ausführen.

Linksdruck: Es ist auch möglich, mit dem Joystick einen Angriff abzuwehren, wenn Sie durch Zudrücken Ihrer Figur einen Angriff abwehren.

Linksdruck: Es ist auch possible que l'adversaire attaque.

Linksdruck: Es ist auch possible que l'adversaire attaque.