KARATE

AUTEUR : ERIC MOTTET

Copyright INFOGRAMES® 1985.

Un précepte, un peu prétentieux il est vrai, disait qu'un vrai karatéka ne devait faire face et accepter le combat que contre au moins trois adversaires à la fois afin de leur laisser une chance de vaincre (sic!).
Un proverbe chinois dit aussi que "l'homme fort ne se trouve jamais sur les lieux du combat".
Si vous n'êtes pas un karatéka diplômé (donc pas de combat dans le genre trois contre un) et si vous voulez faire un jeu tonique qui permette de balancer des coups sans craindre les bleus, installez-vous sans honte devant votre micro-ordinateur.

On a beau dire que le karaté est un moyen de se vaincre soi-même, le soutien du programme c'est quand même le combat, en l'occurence deux équipes de quatre joueurs qui s'affrontent successivement un par un.
Inutile de revêtir un kimono pour jouer.
Deux modes sont possibles: deux joueurs en compétition ou seul contre l'ordinateur.
Il existe quatre niveaux avec pas moins de seize coups possibles (déplacements longitudinaux, coups de poings, coups de pieds, chassés, sauts), le niveau affecte la vitesse des coups et l'intelligence du jeu.
Bref, vous n'êtes pas au bout de vos peines, si vous voulez atteindre le 10e dan ceinture noire.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

Si vous possédez un micro-ordinateur MO5.
Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante:
- unité centrale MO5,
- lecteur enregistreur de programme à cassettes ou à disquettes,
  manettes de jeu en option.

Version cassette.
Assurez-vous que les différents éléments sont correctement connectés.
- Mettez sous tension votre lecteur de cassettes.
- Allumez votre vidéo.
- Mettez sous tension votre unité centrale.
- Insérez la cassette rembobinée au début en choisissant la face MO5 dans votre lecteur de cassettes.
- Appuyez sur la touche LECTURE de votre lecteur de cassettes.
- Il est normal que la bande ne tourne pas.
- Tapez au clavier LOADM.
- Appuyez sur ENTREE.
- La cassette se met alors à tourner et le programme se charge et démarre automatiquement.

Version disquette.
- Mettez sous tension le lecteur de disquettes.
- Allumez la vidéo.
- Mettez sous tension l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Tapez au clavier DOS.
- Appuyez sur la touche ENTREE.
- La disquette tourne et le programme démarre automatiquement.

Si vous possédez un micro-ordinateur TO7/70 ou TO9.
Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante:
- unité centrale TO7/70 ou TO9,
- lecteur enregistreur de programme à cassettes ou à disquettes,
- manettes de jeu

Version cassette.
Assurez vous que les différents éléments sont correctement connectés.
- Mettez sous tension votre lecteur de cassettes.
- Allumez la vidéo.
- Mettez sous tension votre unité centrale.

- Insérez la cassette rembobinée au début dans le lecteur de cassettes en choisissant la face TO7/70 ou TO9.
- Appuyez sur la touche LECTURE de votre lecteur de cassettes (il est normal que la bande ne démarre pas).
- Tapez au clavier LOADM et appuyez sur ENTREE. (Sur TO9 après avoir choisi l'option 3 BASIC 1.0).
- Le programme se charge et démarre automatiquement.

Version disquette.
- Mettez sous tension le lecteur de disquettes.
- Allumez la vidéo.
- Mettez sous tension votre unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Si vous possédez un TO7/70, tapez 2.
- Si vous possédez un TO9, tapez D.
- Le programme se charge et démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

A) MANIPULATION

Lors du chargement apparaît l'illustration de KARATE. Une fois le programme chargé, cette page est remplacée par une autre vous permettant de choisir les différents paramètres de votre partie.

Chaque paramètre est symbolisé par un pictogramme :

un joueur

deux joueurs

le clavier

les manettes

jeu

Au-dessus de ces pictogrammes, un poing fait office de curseur.

1) Si vous choisissez de jouer avec le clavier.
Positionnez le poing-curseur à l'aide des touches fléchées au-dessus du pictogramme symbolisant le clavier et validez votre choix en appuyant sur la touche ENTREE.

2) Si vous choisissez de jouer avec les manettes.
Positionnez le poing-curseur à l'aide des manettes sur le pictogramme symbolisant les manettes et validez votre choix en appuyant sur le bouton ACTION.

Déterminez de la même façon, si vous souhaitez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs.
Si vous choisissez une partie à deux joueurs, chaque joueur a sa propre équipe.
Si vous choisissez une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule l'équipe du deuxième joueur. Il faudra utiliser la manette de gauche ou la partie gauche du clavier.
Il faut choisir obligatoirement deux options pour commencer à jouer, vous avez le choix entre :
- un joueur,
- deux joueurs, le clavier,
- un joueur, les manettes,
- deux joueurs, les manettes.

Une fois ces paramètres déterminés, positionnez le poing-curseur sur OK, validez votre choix et commencez à jouer.

B) PRINCIPE DU JEU

Deux équipes de quatre karatékas doivent s'affronter, les uns après les autres, deux par deux, et suivant un rythme de plus en plus rapide.
Pour chaque combat entre deux karatékas, quarante coups doivent être donnés pour passer aux deux karatékas suivants.
Chaque fois que le joueur touche son adversaire, il marque un point représenté par une barre de couleur située en bas de l'écran : en rouge pour le joueur de gauche et en vert pour le joueur de droite. Lorsque les deux lignes se rejoignent, les quarante

coups ont été donnés et on passe aux deux karatékas suivants.
Les quatre combats ayant eu lieu, un écran affiche les résultats des combats.
Si vous appuyez sur n'importe quelle touche du clavier ou sur le bouton ACTION d'une manette, vous revenez alors à la page de choix des options de jeu.
Le poing-curseur est alors positionné au dessus du pictogramme OK. Si vous désirez continuer avec les options de jeu, validez simplement cette sélection en appuyant sur ENTREE ou sur le bouton ACTION.
Si vous désirez modifier ces options de jeu, positionnez à nouveau le poing-curseur sur les nouvelles options et validez votre sélection en appuyant sur la touche ENTREE ou sur le bouton ACTION.

C) COMMENT COMBATTRE

1) Si vous utilisez le clavier.

a) Pour le joueur de gauche.
Les coups peuvent être portés à l'aide de huit touches du clavier, appuyées seules ou simultanément avec la touche STOP. Voici les touches à utiliser ainsi que les coups correspondants.

E			Saut
E	et	STOP	Saut plus coup
Z			Pas chassé arrière
Z	et	STOP	Coup de pied haut
S			Esquive
S	et	STOP	Coup de pied milieu
W			Pas croisé arrière
W	et	STOP	Coup de pied bas
X			Accroupi
X	et	STOP	Accroupi plus chassé
R			Pas chassé avant
R	et	STOP	Coup de poing haut
D			Esquive plus attaque
D	et	STOP	Coup de poing milieu
C			Pas croisé avant
C	et	STOP	Coup de poing bas

Ces touches correspondent aux claviers des ordinateurs MO5, TO7/70, TO9.

b) Pour le joueur de droite.
Les coups peuvent être portés à l'aide de huit touches du clavier, appuyées seules ou simultanément avec la touche ACC. Voici les touches à utiliser ainsi que les coups correspondants.

O			Saut
O	et	ACC	Saut plus coup
P			Pas chassé arrière
P	et	ACC	Coup de pied haut
L			Esquive
L	et	ACC	Coup de pied milieu
@			Pas croisé arrière
@	et	ACC	Coup de pied bas

.		Accroupi
.	et ACC	Accroupi plus chassé
I		Pas chassé avant
I	et ACC	Coup de poing haut
K		Esquive plus attaque
K	et ACC	Coup de poing milieu
,		Pas croisé avant
,	et ACC	Coup de poing bas

Ces touches correspondent aux claviers des ordinateurs MO5 et TO7/70.

O		Saut
O	et ACC	Saut plus coup
P		Pas chassé arrière
P	et ACC	Coup de pied haut
L		Esquive
L	et ACC	Coup de pied milieu
:		Pas croisé arrière
:	et ACC	Coup de pied bas
;		Accroupi

;	et ACC	Accroupi plus chassé
I		Pas chassé avant
I	et ACC	Coup de poing haut
K		Esquive plus attaque
K	et ACC	Coup de poing milieu
,		Pas croisé avant
,	et ACC	Coup de poing bas

Ces touches correspondent au clavier des ordinateurs TO9.

2) Si vous utilisez les manettes.

a) Pour le joueur de droite.
Chacune des huit positions de la manette DROITE correspond à un coup précis ainsi que ces mêmes huit positions utilisées simultanément avec le bouton ACTION de la manette. Voici les positions possibles pour la manette ainsi que les coups correspondants.

1		Saut
1	et ACTION	Saut plus coup
2		Pas chassé arrière
2	et ACTION	Coup de pied haut
3		Esquive
3	et ACTION	Coup de pied milieu
4		Pas croisé arrière

4	et	ACTION	Coup de pied bas
5			Accroupi
5	et	ACTION	Accroupi plus chassé
6			Pas croisé avant
6	et	ACTION	Coup de poing bas
7			Esquive plus attaque
7	et	ACTION	Coup de poing milieu
8			Pas chassé avant
8	et	ACTION	Coup de poing haut

b) Pour le joueur de gauche.
Chacune des huit positions de la manette GAUCHE correspond à un coup précis ainsi que ces mêmes huit positions utilisées simultanément avec le bouton ACTION de la manette. Voici les positions possibles pour la manette ainsi que les coups correspondants.

1			Saut
1	et	ACTION	Saut plus coup
2			Pas chassé avant
2	et	ACTION	Coup de poing haut
3			Esquive plus attaque
3	et	ACTION	Coup de poing milieu

4			Pas croisé avant
4	et	ACTION	Coup de poing bas
5			Accroupi
5	et	ACTION	Accroupi plus chassé
6			Pas croisé arrière
6	et	ACTION	Coup de pied bas
7			Esquive
7	et	ACTION	Coup de pied milieu
8			Pas chassé arrière
8	et	ACTION	Coup de pied haut

Si vous avez choisi une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule votre adversaire, soyez vigilant, c'est un redoutable adversaire.

N'hésitez pas à utiliser la totalité des 16 coups qui représentent le bagage technique de vos karatékas.

EN CAS DE DIFFICULTES

Voici quelques conseils utiles au cas où vous rencontreriez des difficultés pour charger votre programme.
Vérifiez les points suivants :
- l'unité centrale et le lecteur de programmes sont bien sous tension,
- le câble de raccordement unité centrale-lecteur de programmes est bien en place,
- la cassette du programme est bien rembobinée,,
- les manettes de jeux sont bien connectées.
- vous avez bien mis la cassette sur la face correspondant à votre micro-ordinateur.

Répétez alors l'opération de chargement. Si après plusieurs tentatives, le programme ne se charge toujours pas ou bien présente des anomalies de fonctionnement, reportez-vous au paragraphe suivant.

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de un an, à partir de la date d'achat, contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les diquettes défectueuses seront échangées après vérification.
Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.
Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :
INFOGRAMES - 79, rue Hippolyte Kahn - 69100 Villeurbanne.
Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes,...).