

SPECTRUM 48/128K

THE WAY OF THE TIGER

A
CRASH
Smash



AMTIX!
Alcolade

KIXX®

THE WAY OF THE TIGER™

GAMEPLAY

Najishi, the Grand Master, has trained you with the sole aim of you becoming a Ninja. To prove that you are worthy of this, you must pass three tests against the master's chosen adversaries. You will be given levels of endurance and Inner Force: for every complete circle of endurance that you use, one point of Inner Force is deducted. Your opponents will also be given varying degrees of endurance and Inner Force, and it is worth remembering that the less Inner Force both you and your opponent have, the less effect each blow has.

Kwon has the power to increase your strength and he may do so after you have defeated an enemy. If your Inner Force is totally depleted, you have failed the test.

INSTRUCTIONS FOR PLAY

Note How to Move - All Levels

On all levels, if you are facing left, simply mirror the controls. e.g.:
FIRE/SPACE and **RIGHT** turns you if you are facing left.
FIRE/SPACE and **LEFT** turns you if you are facing right.
 However, **UP** will always make you hop whether facing left or right.

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48/128K Cassette: Type **LOAD**™ and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

NOTE

After loading the master program, the screen will show you a menu. At this point, if you wish to practice any of the three levels, you must select which one, and load the required level; to do this simply press **PLAY** on the cassette player.

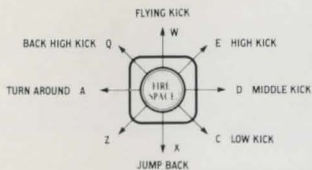
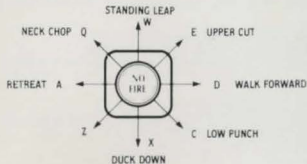
If you should wish to play the whole game, load the master, select **PLAY WHOLE GAME** and then load **UNARMED COMBAT**. When this level is complete, you will then be asked to load **POLE FIGHTING** followed by **SAMURAI SWORD FIGHTING**.

PART 1 - UNARMED COMBAT

Wander the desert lands of Orb, defeating whoever or whatever your Grand Master has pitted against you. Here you are being tested in your skills of **UNARMED COMBAT**.

Keep a careful watch, for your next opponent may spring from anywhere - it could be a rock or an obelisk - you're never sure. Once all your enemies have been defeated you will then be transported to the testing ground for **POLE FIGHTING**.

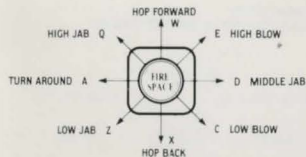
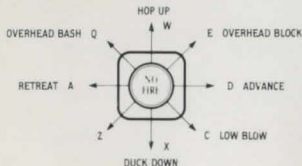
Part 1 - How to Move (Control when facing right)



PART 2 - POLE FIGHTING

Guard a slippery pole over a mysterious lake against your Grand Master's minions. Caution is required here as the pole is indeed very slippery, and after your ordeal in the desert, you are not as sure-footed as your opponents. Again, having defeated all comers, you are transported to the Grand Temple of the Martial Arts.

Part 2 - How to Move (Control when facing right)

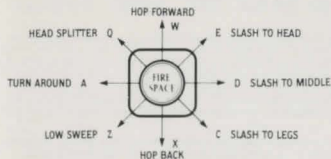
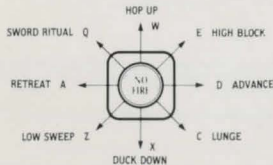


Note: Jabs allow repeated attacks, i.e. you can move quickly from one jab to another - this is not possible with blows.

PART 3 - SAMURAI SWORD FIGHTING

Battle in the grand Temple the greatest warriors you've yet encountered, finally being tested by the Grand Master himself. If you are able to defeat this great swordsman, you will have truly earned the right to be **NINJA**, Speaker of Wisdom, Protector of the Weak, One Most Powerful.

Part 3 - How to Move (Controls when facing right)



BWARE! On this level your opponents may have EXTRA abilities which you are not capable of performing. Any attempts to copy such feats may prove dangerous or maybe even fatal!

If you wish to return to the menu screen at any time use the **CAPS SHIFT** and **SPACE** keys.

© 1986 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

THE WAY OF THE TIGER™

LE JEU

Najishi, le Grand Maître, vous a formé dans le seul but de faire de vous un Ninja. Pour lui prouver que vous en êtes digne, vous allez subir 3 épreuves durant lesquelles vous devrez vaincre des adversaires choisis par le Maître. Des niveaux d'endurance et de puissance morale vous seront assignés. Chaque cercle d'endurance complet que vous utilisez vous enlève un point de puissance morale. Ces niveaux seront également affectés à vos adversaires. Ne l'oubliez pas: plus votre force et celle de vos adversaires diminue, plus les coups dérivés deviennent faibles.

Kwon a le pouvoir d'augmenter votre force. Il consentira peut-être à le faire quand vous aurez réussi à vaincre un ennemi. Si vous perdez toute votre force morale, vous échouez à l'épreuve en cours.

INSTRUCTIONS

Comment vous déplacer - à tous les niveaux

Quelque soit le niveau, si vous êtes tourné vers la gauche, inversez simplement les commandes. Exemple:

FIRE/SPACE et **RIGHT** (droite) vous fait vous retourner si vous faites face à la gauche. **FIRE/SPACE** et **LEFT** (gauche) vous fait vous retourner si vous faites face à la droite. Mais **UP** (vers le haut) vous fera toujours sauter, que vous soyez tourné vers la gauche ou la droite.

POUR CHARGER LE JEU

SPECTRUM 48/128K Casette: Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur.

NOTE

Après le chargement du programme principal, l'écran vous présente un menu. A ce point, si vous voulez vous exercer à l'un des trois niveaux, puis introduisez et chargez le niveau que vous voulez: pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur **PLAY** du lecteur de cassette.

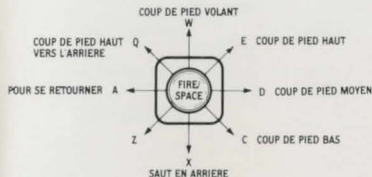
Si vous préférez jouer le jeu complet, chargez le programme principal, sélectionnez **PLAY WHOLE GAME**, puis chargez **UNARMED COMBAT (CORPS A CORPS)**. Une fois ce niveau achevé, l'écran vous demande de charger **POLE FIGHTING (LUTTE AU BATON)**, puis **SAMURAI SWORD FIGHTING (LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI)**.

1ère PARTIE - LE CORPS A CORPS

Vous errez parmi les régions désertique d'Orb, où vous devez vaincre tous ceux - ou TOUT ce... - que le Grand Maître décide de vous présenter. C'est là votre épreuve de **COMBAT CORPS A CORPS**. Demeurez sur vos gardes: votre prochain adversaire pourrait surgir n'importe où, et pourrait être un roc ou un obélisque: vous n'êtes jamais sûr. Après avoir vaincu tous vos ennemis, vous serez transporté dans l'arène réservée au combat au bâton.

Première Partie - Comment Evoluer

(Commande quand vous faites face à la droite)

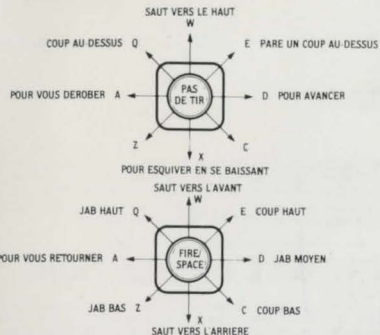


2ème PARTIE - LUTTE AU BATON

Gardez bien un bâton glissant, au-dessus d'un lac mystérieux; les esclaves du Grand Maître vont tenter de s'en saisir. Agissez avec les plus grandes précautions car le bâton est **EXTREMEMENT** glissant et, après vos tribulations dans le désert, vous n'avez pas le pied aussi sûr vos adversaires. Après avoir défait tous ceux qui se sont présentés, vous allez être transporté dans le Grand Temple des Arts Martiaux.

Deuxième Partie - Pour Evoluer

(Commande quand vous faites face à la droite)



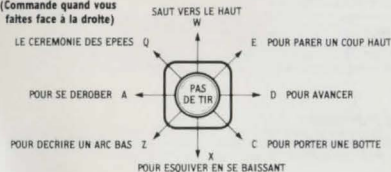
NB Les jabs permettent d'attaquer à plusieurs reprises, c'est-à-dire que vous pouvez passer rapidement d'un jab à un autre. Impossible avec les coups.

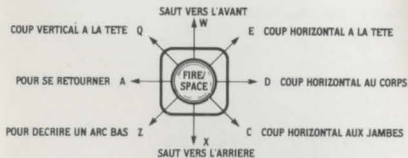
3ème PARTIE - LA LUTTE A L'EPEE DES SAMOURAI

Dans le Grand Temple, livrez combat à l'épée aux plus grands guerriers auxquels vous avez eu affaire jusqu'ici et, pour finir, au Grand Maître lui-même. Si vous réussissez à le vaincre (et c'est une fine lame), vous recevrez le grand honneur de devenir NINJA le Sage, le Protecteur des Opprimés et des Faibles, le Tout-Puissant.

Troisième Partie - Pour Evoluer

(Commande quand vous faites face à la droite)





ATTENTION! A ce niveau, il est possible que vos adversaires possèdent des aptitudes SUPPLEMENTAIRES que vous n'êtes pas en mesure d'émuler. Toute tentative d'imitation de votre part pourrait s'avérer dangereuse, ou même fatale!
Si, à un moment quelconque, vous voulez revenir à l'écran des menus, utilisez les touches **CAPS SHIFT** (majuscules) et **SPACE** (barre d'espacement).

© 1986 Gremlin Graphics Software Ltd. Tous droits réservés.

THE WAY OF THE TIGER™

SPIELABLAUF

Najishl, der Großmeister, hat Sie in die Rolle eines Ninja eingewiesen. Um sich dieser Ehre würdig zu sein, müssen Sie drei Prüfungen bestehen und sich dabei gegen die von Ihrem Meister ausgewählten Gegner behaupten. Dazu gibt man Ihnen eine bestimmte Ausdauer und eine innere Kraft: nach jedem erfolgten Einsatz Ihrer inneren Kraft. Beachten Sie dabei, daß Ihre Schläge mit weniger Kraft auftreffen, desto weniger innere Kraft in Ihnen verbleibt. Das gleiche gilt auch für Ihre Gegner, die verschiedene Kraftstufen besitzen.

Kwon vermag es jedoch, Ihre Stärke zu erhöhen. Dies erfolgt zum Beispiel nachdem Sie einen Gegner besiegt haben. Wenn Ihre innere Kraft vollständig aufgebraucht ist, haben Sie bei der Prüfung versagt.

SPIELANLEITUNG

Bewegungssteuerung – alle Stufen

In allen Spielstufen sind die Bewegungsbefehle einfach spielbildlich einzusetzen, wenn Sie sich in einer nach links schauenden Stellung befinden. Beispiel: **FEUER/LEERTASTE** und **RECHTS** – dreht Sie, wenn Sie nach links schauen. **FEUER/LEERTASTE** und **LINKS** – dreht Sie, wenn Sie nach rechts schauen. Bei **OBEN** springen Sie jedoch immer hoch, ob Sie nach links oder rechts schauen.

LADENANWEISUNG

SPECTRUM 48/128K Kassetten: **LOAD**™ eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Die Spielstaste (**PLAY**) auf Ihrem Kassettengerät betätigen.

ANMERKUNG

Bei allen Computerversionen erscheint nach dem Laden ein Menü auf dem Bildschirm. Wenn Sie mit nur einer der drei Stufen spielen möchten, wählen Sie die erwünschte Stufe, entfernen die Programmkassette, schieben eine leere Kassette ein und übertragen die erwünschte Spielstufe auf die leere Kassette. Dazu drücken Sie einfach die Spielstaste (**PLAY**) auf Ihrem Kassettengerät.

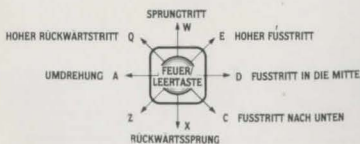
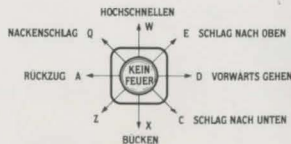
Wenn Sie das ganze Spiel durchspielen möchten, laden Sie das Programm, wählen **PLAY WHOLE GAME** und laden den **UNBEWAFFNETEN KAMPF**. Nach Beendigung dieser Stufe müssen Sie dann den **STANGENKAMPF** und den **SAMURAI-SCHWERTKAMPF** laden.

TEIL 1 – UNBEWAFFNETER KAMPF

Sie durchwandern die Wüsten von Orb und bekämpfen jeden Gegner, der von Ihrem Großmeister gegen Sie geschickt wird. Hier werden Ihre Fähigkeiten beim **UNBEWAFFNETEN KAMPF** geprüft. Sagen Sie vorsichtig, denn Ihr nächster Gegner kann von irgendwo auf Sie loskommen – hinter einem Felsen oder Obelisk hervor. Wenn Sie alle Gegner besiegt haben, rücken Sie zum nächsten Prüffeld, dem **STANGENKAMPF**, vor.

Teil 1 – Bewegungssteuerung

(Auswirkung der Befehle, wenn Sie nach rechts schauen)

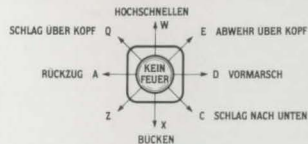


TEIL 2 – STANGENKAMPF

Sie müssen eine schlüpfrige Stange gegen Ihre vom Großmeister entsandten Gegner bewachen und über einer geheimnisvollen See bringen. Hier ist vorsichtig vorzugehen, denn die Stange ist unheimlich schlüpfrig und nach Ihrer schweren Prüfung in der Wüste sind Sie nicht mehr so sicher auf den Beinen wie Ihre Gegner. Wenn Sie alle Gegner besiegt haben, rücken Sie zum großen Tempel des Kampfsportes vor.

Teil 2 – Bewegungssteuerung

(Auswirkung der Befehle, wenn Sie nach rechts schauen)



Anmerkung: Stöße sind wiederholte Angriffe, d.h. die Stöße können schnell aufeinander folgen – dies ist bei den Schlägen nicht möglich.

TEIL 3 – SAMURAI-SCHWERTKAMPF

Sie stellen sich im großen Tempel zum Kampf gegen die jetzt stärksten Krieger und am Schluß sogar gegen den Großmeister selbst an. Wenn Sie diesen mächtigen Schwerthelden besiegen, haben Sie sich der Ehre würdig gezeigt. Sie haben das Recht auf den Titel **NINJA**, Sprecher der Weisheit, Schützer der Schwachen, der Mächtigste der Welt.

Teil 3 – Bewegungssteuerung

(Auswirkung der Befehle, wenn Sie nach rechts schauen)



VORSICHT! Auf dieser Stufe besitzen Ihre Gegner **ZUSÄTZLICHE** Fähigkeiten, die Sie nicht haben. Ein Versuch, dies Fähigkeiten nachzuahmen hat gefährliche oder sogar tödliche Auswirkungen!

Um jederzeit zum Menübild zurückzukehren, betätigen Sie die **CAPS SHIFT**-Tasten und die **LEERTASTE**.

© 1986 Gremlin Graphics Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

THE WAY OF THE TIGER™

IL GIOCO

Il Gran Maestro ti ha formato con il solo scopo di farti diventare un Ninja. Per provare che sei degno di questo onore, devi superare tre prove contro gli avversari scelti dal Maestro. Ti verranno dati livelli di resistenza e la Forza Interiore. Per ogni ciclo completo di resistenza che consumi, ti viene dedotto un punto di Forza Interiore. Anche i tuoi avversari sono dotati di diversi livelli di resistenza di Forza Interiore, ed è bene ricordare che, meno Forza Interiore avete, meno efficaci saranno i colpi.

Kwon ha il potere di aumentare la tua forza, cosa che potrà fare dopo che hai sconfitto un avversario. Se la tua Forza Interiore se esaurisce, hai fallito la prova.

ISTRUZIONI PER GIOCARE

Nota su Come Muovere - Tutti i Livelli

Su tutti i livelli, se sei rivolto a sinistra, basta solo rispecchiare i controlli, per esempio:

FUOCO/BARRA e giri a DESTRA se sei rivolto a sinistra.

FUOCO/BARRA e giri a SINISTRA se sei rivolto a destra.

Tuttavia, SU ti fa sempre saltellare, sia che guardi a destra che a sinistra.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

SPECTRUM 48/128K Casseta: Battere LOAD e premere ENTER. Premere PLAY sul registratore.

NOTA

Su tutti i formati, dopo aver caricato il Programma, apparirà una videata menu. A questo punto, se si desidera fare pratica con qualunque dei tre livelli, occorre selezionarne uno, rimuovere la cassetta Programma ed inserire e caricare il livello richiesto. Per eseguire, basta premere PLAY sul registratore.

Se si vuole eseguire l'intero gioco, caricare il Programma, selezionare PLAY WHOLE GAME (ESEGUIRE TUTTO IL GIOCO) e poi caricare UNARMED COMBAT (LOTTA DISARMATA) seguito da SAMURAI SWORD FIGHTING (COMBATTIMENTO CON SPADE DA SAMURAI).

1a PARTE - LOTTA DISARMATA

Vaga per le terre desolate di Orb, battendo chiunque ti manda contro il Gran Maestro. Qui sei messo alla prova nella LOTTA DISARMATA. Stai all'erta, perché il prossimo avversario può arrivare da qualunque parte - potrebbe essere una roccia o una colonna - non sai mai. Una volta sconfitti tutti gli avversari, verrai trasportato sul terreno delle prove per il COMBATTIMENTO SUL TRONCO.

1a Parte - Come Muovere

(Controlli quando rivolto a destra)



2a PARTE - COMBATTIMENTO SUL TRONCO

Difendi un tronco scivoloso, posto su un lago misterioso, contro i servi del Gran Maestro. Occorre prudenza perché il tronco è molto scivoloso e dopo le lotte nel deserto tu non sei in forma come i tuoi avversari. Anche qui, dopo aver sconfitto gli avversari, verrai trasportato nel Grande Tempio delle Arti Marziali.

2a Parte - Come Muovere

(Controllo quando rivolto a destra)



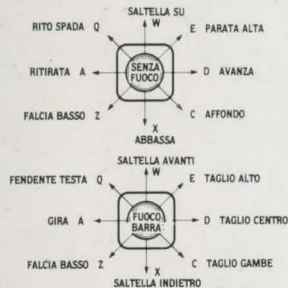
Nota: I diretti permettono assalti ripetuti: p.es. puoi muovere rapidamente da un diretto all'altro - questo non è possibile con i colpi.

3a PARTE - COMBATTIMENTO CON SPADE DA SAMURAI

Duella nel Gran Tempio con i più grandi guerrieri che hai mai incontrato, e infine provati con il Gran Maestro in persona. Se sei in grado di battere questa grande spada, avrai veramente guadagnato il diritto di essere un NINJA, Predicatore di Saggezza, Difensore dei Deboli, Un Vero Forte.

3a Parte - Come Muovere

(Controllo quando rivolto a destra)



ATTENZIONE! A questo livello, i tuoi avversari possono avere EXTRA capacità che tu non puoi eseguire. Qualunque tentativo di copiare queste prodezze possono essere pericolosi o anche fatali.

Se desideri tornare alla videata menu in qualunque momento, usa questi tasti: CAPS SHIFT e BARRA.

© 1986 Gremlin Graphics Software Ltd. Tutti i diritti riservati.

OTHER KIXX TITLES
AVAILABLE NOW FROM
LEADING STOCKISTS

- GAUNTLET™
- METROCROSS™
- ACE OF ACES™
- FOOTBALLER OF THE YEAR™
- KRAKOUT™
- LEADER BOARD™

WAY OF THE TIGER™

"Graphically this game is second to none. I strongly recommend this game to anyone... If you're going to get just one beat 'em up, I can't recommend this enough...."
CRASH.

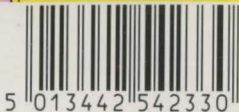
"I'm pleased with the whole game. Great graphics, good game play."
.... CCI



© 1986 Gremlin Graphics Ltd. All rights reserved. Licensed to KIXX®.
Screen shots are from various formats and may differ

from the version
you have
purchased.

Y COMPRIS
INSTRUCTIONS
FRANCAISES. MIT
DEUTSCHER
ANLEITUNG



SPECTRUM 48/128K

WAY OF THE TIGER™

