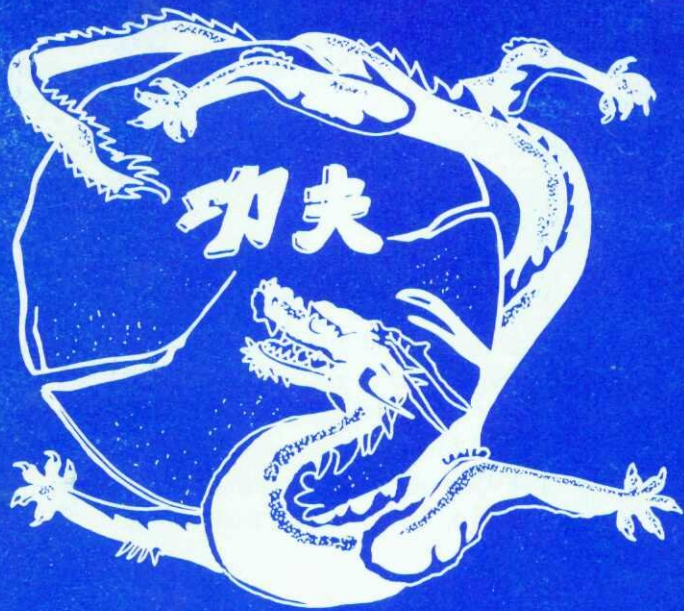
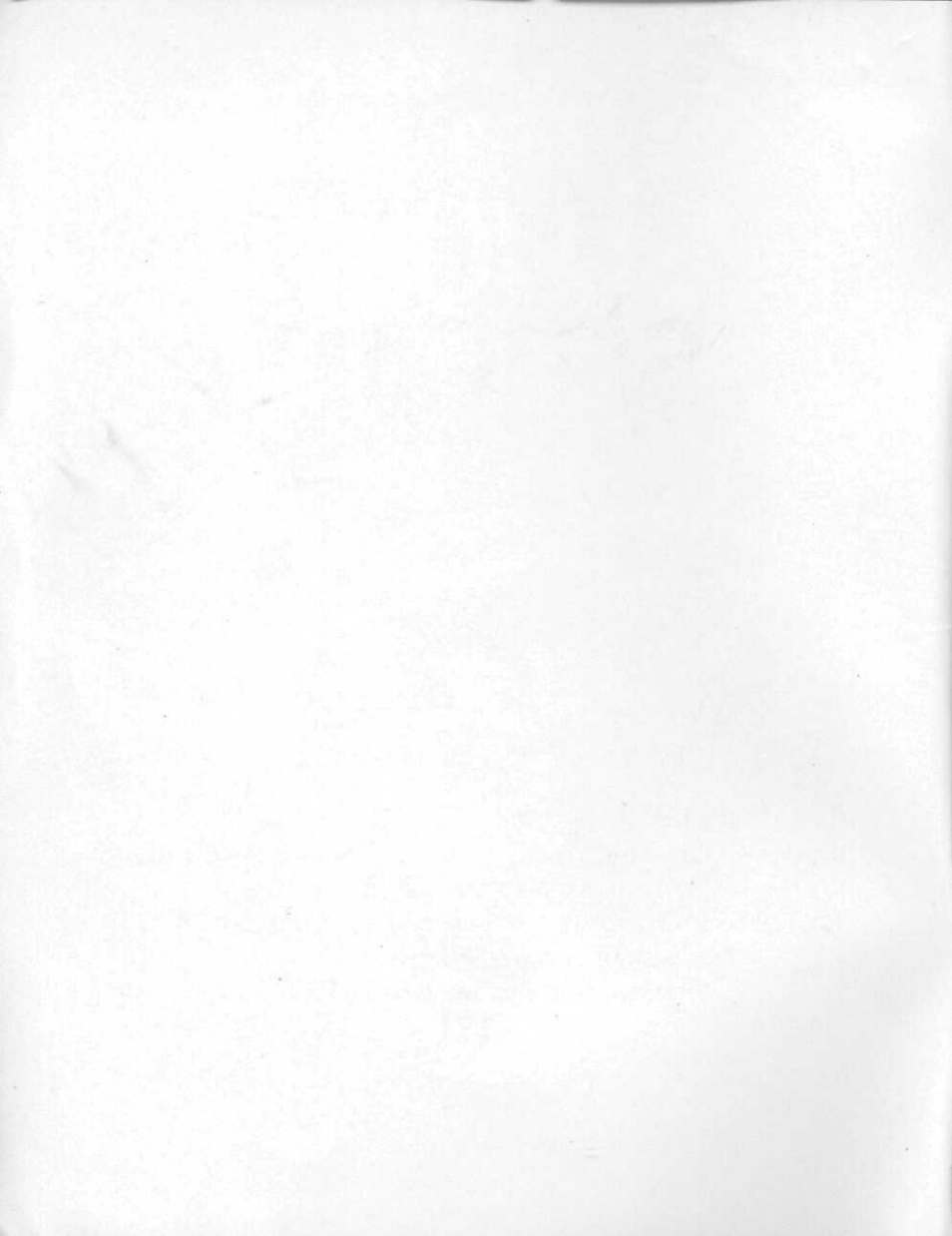


CHAMBERS OF Shaolin





CHAMBERS OF Shaolin

INSTRUCTIONS FOR PLAY

Published by Grandslam Entertainments Ltd

Unauthorised publication, copying or distribution throughout the
world is prohibited

©1989 Grandslam Entertainments Ltd / Thalion Gm bH

Grandslam House, 56 Leslie Park Road

Croydon, Surrey, CRO 6TP

THE CHAMBERS OF SHAOLIN

Hang Foy Qua looked up at the entrance doors towering high above him. The icy wind coming from the mountains seemed to pierce through his clothes, transforming his body into a trembling, defenceless victim of cold. It felt like his bones were frozen, and he could easily imagine that his blood was hardly circulating through his veins. Gathering courage, he knocked on the door as loud as he could. Despite the savage cold that seemed to gnaw at his limbs, he began to sweat. It froze instantly on his skin.

The doors belonged to the Pagoda of Knowledge, which were built many centuries ago amidst the desolate mountains of Tibet. The legend told that the wisest men of the world lived there; in the Pagoda of Knowledge the answers to all questions were held. Nobody knew exactly where it was - and many of the people who travelled there never returned, paying with their life for the answer to their questions or the granting of their wish.

Hang Foy Qua had every reason in the world to go there: His home in Queping, a small fishing-village by the Japanese Sea, was being tormented by men of the Emperor. His effort to resist them had resulted in Leia Sing, his younger sister, being kidnapped. If he were ever to resist again, he had been told, he would get her back: In several pieces.

He had set out months earlier to find the Pagoda, and was now glad he had finally succeeded.

Ages seemed to pass while he waited for someone or something to react to his knocking; ages in which he knew more and more parts of his limbs and body were frostbitten into numbness. Then, without as much as a sound, the doors opened slowly. Hang Foy blinked as warm light seemed to pour out from the entrance. In it stood the dark silhouette of a man wearing a robe, leaning with difficulty on a thin staff.

Instinctively, Hang Foy knew: This was one of the Mandarins from the Pagoda of Knowledge.

The Old Mandarin stood in silence, stroking his light grey moustache which hung down along his cheeks reaching the lower parts of his neck. He didn't seem to be bothered by the immense cold and neither his



clothes nor his thin white hair seemed to waver in the terrifying storm. His eyes narrowed to a gaze like suspicion as he looked at the man standing in front of him.

The Old Mandarin didn't open his mouth, nor did any sounds arise. Yet in Hang Foy's brain he formed a simple telepathic question: "What do you want?"

Hang Foy opened his mouth and replied: "Help."

The Old Mandarin hushed him telepathically. "Do not speak. Think. I will receive."

While Hang Foy thought to sense what he considered to be a telepathical chuckle, the Old Mandarin turned around and signalled him to come in.

Since he was chilled to the very core of his bones, he didn't hesitate and stumbled in. The doors closed mysteriously behind him.

The second they closed, it felt as though every vein in his body had thawed. For several seconds, he experienced a feeling he could not possibly describe.

When the peculiar sensation wore off, he felt comfortably warm and removed his coat. The Old Mandarin was now a fair distance ahead of him, and he quickened his pace to catch up with him as he disappeared into a small house to the right of the doors.

"Welcome to my humble abode," the Mandarin thought to Hang Foy as they both sat down on the ground, "Please make yourself comfortable and accept a bowl of my fine herbal tea."

"Thank you," Hang Foy thought back, now getting the hang of it (and liking it). He gladly accepted the warm bowl filled with scented herbal tea and drank it with relish.

Feeling relaxed now he felt as though the Old Mandarin was probing his brain, as if tiny tentacles were scanning his grey matter for good or evil intent. The Old Mandarin spoke again telepathically.

"I see you are a good person. How can I help you?"

Hang Foy wondered why the Old Mandarin was helping him - without asking for money in return, gifts, or even his life which he would gladly have offered for the sake of Leia Sing.

The Old man seemed to sense the thoughts, and said: "Good persons are like a warm cup of herbal tea - indispensable."

Hang Foy could have sworn to sense some telepathic chuckling.

"Thank you. You are too good to me," Hang Foy said.

He explained how his village was being harassed by men of the Emperor, and how he had tried to resist this by fighting them and trying to outwit them in one way or another. He had been too successful, and that was perhaps the reason why the Emperor's men had decided to kidnap his sister to ensure he would be silent in future.

How they had misjudged Hang Foy! The very morning he discovered his sister's room ravaged and her bed empty, he swore an oath to find and rescue her. Even if it meant going to the Emperor to kill him, he would do so gladly if his sister was to be safe henceforth.

"I swear I will not be merciful to those who inflicted harm upon her," Hang Foy pleaded, "help me Buddha!"

The Old Mandarin had listened carefully, and looked grieved at hearing such unhappiness. Since Hang Foy had not spoken but only thought of everything, the Old Mandarin had seen far more than Hang Foy could have possibly intended. He had seen Queping lying on the shores of the Japanese Sea, Leia Sing's face, the evil performed by the Emperor's men, and many of Queping's residents toiling on the Great Wall that the Emperor wanted built to defend his empire from savage invasions from the North.

From inside his robe, he took out a small gem - its appearance was like that of an emerald, but its glimmer was as bright as a diamond.

"This is the Thoughtstone," the Old Mandarin began, "it provides solutions to the many questions we may not or cannot answer."

He held it aloft and closed his eyes. A spiritual hum emanated from the stone and several moments later the Old Mandarin started to float upward, until he seemed to hover steadily at about an arm's length above the ground.

The Thoughtstone started to shine even more, and then dimmed into dark green and a picture appeared before them. The Old Mandarin held his eyes shut and sweat formed on his brows as he appeared to be concentrating heavily.

The picture became very clear, and it appeared as though several scenes were depicted rapidly behind each other. Hang Foy saw himself



struggling to resist a rising tide, defending a bridge in flames, warding off enemies attacking him with sticks and axes, and jumping on various rising and sinking poles. He saw the Forbidden City, the Pagoda of Fear, and formidable opponents. He saw his sister struggling for survival in deep dungeons under the Emperor's Pagoda.

He saw all this in what was only half a minute. Then, the pictures faded and the Old Mandarin gently floated back down to the earth. The Thoughtstone assumed its familiar shining and just before the Mandarin opened his eyes, it seemed as though someone else, someone invisible shouted something through the room in a dark and threatening voice.

"Shaolin!" it cried loudly and then it echoed away quickly.

When the Mandarin finally opened his eyes, Hang Foy could see they were filled with dread and fear.

"Shaolin," the Old Mandarin thought, "The Chambers of Shaolin. Why did it have to come to this?"

Hang Foy could barely refrain from speaking aloud, "What are you speaking of, Old man? What are these Chambers of Shaolin?"

The Old Mandarin seemed hesitant to answer and sighed deeply.

"An old legend says," the Mandarin thought, "that the Emperor can be overthrown and all his evil reversed if someone completes a particular hazardous quest. Nobody has ever done that, and even all the Mandarins in this Pagoda of Knowledge know nothing more about it than that which you have just seen. All that is known is that someone has to conquer the Chambers of Shaolin fight and defeat fierce opponents."

He then silenced for several moments that seemed to last an age.

"If you complete this quest," the Mandarin continued, "all will be happy again - and your sister will return to Queping."

Hang Foy didn't need long to think. He wasn't a hero, but the life of his sister Leia Sing meant everything to him.

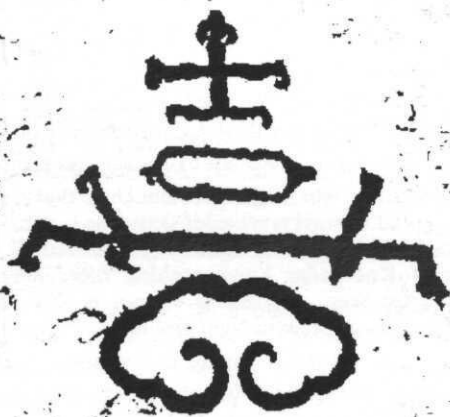
"I'll do it," he said aloud, "just tell me where the Chambers are and I will face the ultimate challenge:

The Chambers of Shaolin!"



Description of the Game

Hang Foy Qua, the hero of this story finally reached the monastery of Shao-Lin after a long and exhausting way and was accepted as a novice. He has to conquer the Chambers of Shao-Lin. Each of these chambers will help to unite body and mind in harmony. We will assist Hang Foy Qua on his troublesome way to become a master. Therefore we will pass six selected chambers to help him. Hang Foy Qua, aware of the big responsibility for his people and his sister, will try to pass the examinations with the best results he is able to get. The better these results are the easier his fight against his enemies will be.



SI-ZHI-BAN

Test of the Stick

In this chamber Hang Foy Qua's concentration will be improved and sharpened by constant training.

The master attacks him with a Bo (a long stick). He may strike to the head, the body or the legs. Because it will only be obvious at the last moment where the master strikes the Bo, Hang Foy Qua has to concentrate to react quickly enough to avoid the blows.

Joystick-Control



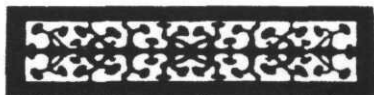
Joystick up
Jump



Joystick down
Duck



Joystick left/right
Go forward/backward



SI-ZHI-ROU-LUANG

Test of Agility

In this chamber his reaction will be tested and also the control of the Flic-Flac, a very quick evasive movement. Here Hang Foy Qua needs to escape several objects which move in different trajectories. Each collision with one of these objects costs him some of his power. Only by touching the "Yin & Yang" sign will he increase his power. If Hang Foy Qua wishes to use the Flic-Flac in a fight, he has to pass this test.

Joystick-Control



Joystick up
Flic-Flac



Joystick left/right
Go left/right



Press fire
Turn around



Fire-button+Joystick up
Jump



Fire-button+Joystick down
Duck



SI-ZHI-JUNG-SI

Test of Balance

In this chamber the take-off power will be trained. Hang Foy Qua has to jump to and fro between four rising and sinking poles. By following the signal you must successfully land on ten poles in as little time as possible. If Hang Foy Qua tumbles into the water he must go back to the beginning and try again.

Joystick-Control



The jump from the veranda to the first pole happens automatically after moving the joystick to the right.



Joystick left/right
Turn left/right



Press fire
Jump



SI-ZHI-KUAI

Test of Speed

In this chamber a specific kick will be taught. Hang Foy Qua's objective is to hit and release a mechanism fixed at the highest reachable point thus enabling him to keep his feet dry. This can only be achieved by repeatedly kicking a ball and making it swing. He not only has to look out for the constantly rising waterlevel but also for the crushing ball swinging down from a great height.

Joystick-Control



Joystick up/left/right
Turn left/right



Joystick left/right
Go left/right



Joystick down
Duck



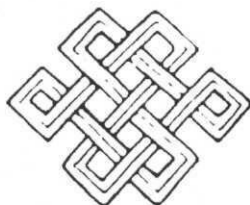
Fire-button+Joystick up
Kick



Fire-button+Joystick left/right
Turn around left/right



Fire-button+Joystick down
Duck



SI-ZHI-LI-SI

Test of Strength

This chamber is designed to improve the power and accuracy of the blow.

During the lesson the number of boards will increase. Hang Foy Qua has to place his hand at the middle of the board to use as little power as possible in the blow itself.

Joystick-Control



First you must position the moving hand in the window as closed to the middle as possible. By pressing the Fire- button the hand will stop. To obtain as much punch as possible, the joystick must be moved quickly from left to right.



SI-ZHI-HOU

Test of Fire

Here Hang Foy Qua has to be trained for the low sweeping kick. Standing on a bridge Hang Foy Qua has to kick burning baskets away which the master throw to him. To stay alive he must avoid the flaming baskets.

Joystick-Control



Joystick up
Flic-Flac



Joystick up/left/right
Turn left/right



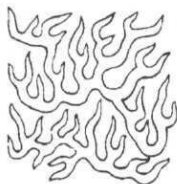
Joystick left/right
Go left/right



Joystick down
Low sweeping Kick



Joystick down/left/right
Turn left/right



The Combat Scenario

If you feel fit, you can prove your strength in combat. Choose from the Start menu the option "Fight". After a few seconds you will see the following menu:

Fighter VS Fighter
Combat
Select Sound
Demo Fight
Exit

The selection "Fighter VS Fighter" allows two players to play against each other. Both players will need a stored character to play.

The selection "Combat" allows one player to play against the computer. Again, the player will need a stored character.

With the selection "Select Sound" you choose the sound preference. Here you can choose between background music and combat sounds.

If you select "Demo Fight", you can watch a battle - computer vs computer -. You can abort "Demo Fight" anytime by pressing down the - Space Bar -.

Exit puts you back to the opening menu.

Owners of a Commodore 64, after finishing training, will move directly to the battle scenario.

If you fight against the computer and you have been victorious over four opponents, then it is your job to survive the last test of your abilities.

Usage of the Character-Disk

In order to be trained and fit for combat, you must overcome the tests in the chambers of the Shaolin. After you complete all six of the training-chambers, you will receive an overall score of your achievement. After that, you will have the option to store all of the

achievement-traits on a specially prepared floppy-Disk.

The following menu:

Create Save Disk

Save Character

Exit

In case you don't have a character-Disk yet, you can create your own with the function "Create Save Disk". In order to this, you must have a new floppy-Disk.

After that you can store your training-results with the function "Save Character" on your new floppy-Disk, which can hold up 250 entries!

In order to tell the difference between the training-character you should give them different names, the character-Disk could of course contain various entries with the same name.

You have the possibility to leave the menu with "Exit" without storing your characters. But be careful, the training results are then lost forever.

Joystick-Control on the Fight Screen

To execute all Joystick-Functions and fighting techniques a good training and qualified character is required.



Joystick up
Flic-Flac



Joystick up/left/right
Turn left/right



Joystick right/left
Go right/left



Joystick down
Spagat



Joystick down/right/left
Turn right/left



Press fire
Turn right/left

The following functions are orientated to the view of the player's figure:



Fire-button + Joystick up
Jump + Kick



Fire-button + Joystick up/right
Kick to the head



Fire-button + Joystick up/left
Punch to the head



Fire-button + Joystick right
Kick to the body



Fire-button + Joystick left
Tigerclaw



Fire-button + Joystick down
Low sweeping Kick

Technical Notes for the Atari ST Version

On the lower part of the screen on the Atari ST there will be up to 56 more lines shown than normally possible. However, there are monitors available which are unable to display this extra area. Therefore graphics in this lower area are not vital to the operation of the game.

Loading Instructions

Atari ST

Insert disk A into disk drive A and turn on the computer. On request put the appropriate disk into disk drive A.

C 64 DISK

Insert the disk into the disk drive and type LOAD":*",8,1 and press Return. The program will start automatically.

Amiga

Start the computer. When the "workbench" screen appears, insert the disk into disk drive df0. The program will start automatically.

C64 Cassette

Shift/Run/Stop

Credits

68000 - Programming

Marc Rosocha

Graphic

Günter Schmitz

Soundtrack

Jochen Hippel

Gamedesign

Holger Flöttmann

C-64 - Programming

Matthias Sykosch

Additional Graphics

Holger Flöttmann, Erik Simon,

Monika Krawinkel

Compressing Routines

Lothar Becks

Copy - Protection

Gunter Bitz

Layout Users Guide

Benedix & Benedix

(C) 1989 Thalion Software GmbH, Gütersloh



CHAMBERS OF Shaolin

INSTRUCTIONS POUR LE JEU

Published by Grandslam Entertainments Ltd

Unauthorised publication, copying or distribution throughout the
world is prohibited

©1989 Grandslam Entertainments Ltd / Thalion Gm bH

Grandslam House, 56 Leslie Park Road

Croydon, Surrey, CRO 6TP

LES CHAMBRES DE SHAO-LIN

Hang Foy Qua regarda les portes d'entrée qui se dressaient, imposaient au-dessus de lui. Le vent glacial venant des montagnes le transperçait, le transformant en un être tremblant et sans défense. Il avait l'impression que ses os étaient gelés, et que son sang pouvait à peine circuler dans ses veines. Il rassembla son courage, et frappa à la porte aussi fort qu'il put. En dépit du terrible froid qui semblait ronger ses membres, il se mit à transpirer. La sueur gela instantanément sur sa peau.

Il était aux portes de la Pagode de la Connaissance, qui avait été construites, des siècles auparavant, au milieu des montagnes désertes du Tibet. La légende racontait, qu'ici, vivaient les hommes les plus sages du monde; on trouvait dans la Pagode de la Connaissance les réponses à toutes les questions. Personne ne savait exactement où se trouvait la Pagode, et beaucoup de ceux qui étaient parvenus jusque là ne revinrent jamais, payant de leur vie leur quête de savoir ou la réalisation de leur souhait.

Hang Foy Qua avait toutes les raisons du monde d'être venu là. Sa maison, à Queping, un petit village de pêcheurs au bord de la mer du Japon, était tyrannisé par les hommes de l'Empereur. Ses efforts pour leurs résister avaient abouti à l'enlèvement de sa jeune soeur Leia Sing. Et on lui avait dit que s'il persistait, il la reverrait; en plusieurs morceaux.

Il était parti plusieurs mois plus tôt, à la recherche de la Pagode, et était maintenant heureux de l'avoir trouvée.

Une éternité semblait s'être écoulée depuis qu'il avait frappé à la porte, dans l'attente que quelqu'un ou quelque chose réagisse. Une éternité qui laissait son corps de plus en plus engourdi et gelé. Soudain, sans bruit, les portes s'ouvrirent lentement. Hang Foy cligna des yeux devant la chaude lumière qui semblait filtrer de

l'entrée. Dans cette lumière, se découpait la silhouette sombre d'un homme vêtu d'une robe, et qui s'appuyait avec peine sur un bâton mince.

Instinctivement, Hang Foy sut que c'était un des Mandarins de la Pagode de la Connaissance. Le Vieux Mandarin se tenait debout, silencieux, caressant sa fine moustache grise, qui tombait de chaque côté de ses joues, jusqu'à la base du cou. Il ne paraissait pas se soucier du froid intense, et les terrifiantes bourrasques de vent ne semblaient pas faire bouger ses vêtements et sa fine chevelure blanche. Les yeux plissés, le regard suspect, il dévisageait l'homme debout devant lui.

Le Vieux Mandarin n'ouvrit pas la bouche et ne proféra aucun son. Cependant dans le cerveau de Hang Foy, il formula une simple question télépathique : "Que voulez-vous ?"

Hang Foy ouvrit la bouche et répondit : "De l'aide."

Le Vieux Mandarin lui ordonna par télépathie de se taire : "Ne parlez pas. Pensez. Je vous recevrai."

Hang Foy eut l'impression de recevoir par télépathie comme un rire étouffé, au moment où le Mandarin se tournait en lui faisant signe d'entrer.

Il était tellement gelé, qu'il n'hésita pas, et pénétra à l'intérieur en trébuchant. Les portes se refermèrent mystérieusement derrière lui.

Au moment où elles se refermaient, il sentit son sang se remettre à couler dans ses veines. Pendant quelques secondes il perçut des sensations indescriptibles.

Lorsque ces sensations disparurent, il sentit une chaleur réconfortante le pénétrer et il retira son manteau. Le Vieux Mandarin était maintenant à une certaine distance devant lui, et il dû accélérer ses pas pour le rattraper, avant qu'il ne disparaisse dans une petite maison située à droite des portes.

"Bienvenue dans mon humble demeure " transmit le Mandarin à Hang Foy par la pensée. Ils s'assirent tous deux par terre, "Installez vous confortablement, et acceptez un bol de ma meilleure tisane."

"Merci" pensa Hang Foy en retour. Il avait maintenant attrapé le coup (et appréciait cela). Il accepta avec plaisir le bol de tisane parfumée et le but de bon cœur.

Il se sentait bien maintenant, et avait l'impression que le Vieux Mandarin explorait son cerveau, comme si de minuscules tentacules scrutaient sa matière grise dans un but bon ou mauvais. Le Vieux Mandarin lui parla à nouveau par télépathie:

"Je vois que vous êtes un homme bon. Comment puis-je vous aider?"

Hang Foy se demanda pourquoi le Vieux Mandarin l'aiderait — sans demander en retour de l'argent, des cadeaux, et même sa vie qu'il serait heureux d'offrir pour sauver Leia Sing.

Le Vieil Homme perçut ces pensées et dit : "Les hommes bons sont comme une tasse de tisane chaude — indispensables!"

Hang Foy aurait juré avoir entendu une sorte de rire télépathique.

"Merci, vous êtes trop bon pour moi" répondit Hang Foy.

Il expliqua comment son village avait été massacré par les hommes de l'Empereur, et comment il avait essayé de leurs résister en luttant pour tenter de déjouer leur plan par n'importe quel moyen. Il avait trop bien réussi, et c'est peut-être pour cette raison que les hommes de l'Empereur avait décidé d'enlever sa soeur, pour le réduire à l'impuissance.

Mais comme ils s'étaient trompés sur le compte de Hang Foy! Le matin où il découvrit la chambre de sa soeur ravagée et son lit vide, il fit le serment de la sauver. Même s'il fallait tuer l'Empereur, il le ferait pour délivrer sa soeur.

"Je jure que je serai sans pitié pour ceux qui lui ont fait du mal. Aide-moi Bouddha!", implora Hang Foy.

Le Vieux Mandarin avait écouté attentivement, et paraissait affligé par tant de malheurs. Hang Foy n'avait pas parlé, mais pensé son histoire, et le Mandarin avait vu plus de choses que Hang Foy n'avait l'intention de lui dire. Il avait vu Queping au bord de la mer du Japon, le visage de Leia, les horreurs perpétrées par les hommes de l'Empereur, et les habitants de Queping travailler dur au Grand Mur que l'Empereur voulait construire pour défendre son Empire contre les envahisseurs du Nord.

Il sortit de sa robe une petite pierre — qui ressemblait à une émeraude, mais qui brillait autant qu'un diamant.

“Voici la Pierre de la Pensée” commença le Mandarin “Elle pourra répondre aux nombreuses questions auxquelles nous ne voulons ou ne pouvons répondre”

Il la porta au ciel et ferma ses yeux. Une onde de spiritualité émana de la Pierre et un instant après, le Mandarin s'éleva dans les airs, semblant planer immobile à quelques mètres du sol.

La Pierre se mit à briller plus fort encore, puis son éclat s'affaiblit en une lueur vert sombre, et une image se forma alors derrière eux. Le Vieux Mandarin maintenait ses yeux fermés et l'intense concentration qui l'habitait, faisait perler des gouttes de sueur à son front.

L'image devint très nette, et plusieurs scènes défilaient rapidement les unes après les autres. Hang Foy se vit lutter pour résister contre une marée montante, défendre un pont en flammes, repousser des ennemis qui l'attaquaient avec des bâtons et des hâches, sauter sur des pieux sortis de l'eau ou immergés, il vit la Cité Interdite, la Pagode de la Peur, des adversaires terribles. Il vit encore sa soeur lutter pour survivre dans les cachots profonds situés sous la Pagode de l'Empereur.

Il vit tout ceci en à peine une minute. Puis les images s'estompèrent, et le Vieux Mandarin redescendit doucement en flottant vers le sol. La Pierre de la Pensée retrouva son éclat familier, et avant que le Mandarin ne rouvrit les yeux, il sembla que quelqu'un

d'invisible criait quelque chose à travers la pièce, dans l'obscurité, d'une voix menaçante.

"Shao-Lin!" La cri s'éleva, et très vite, son écho retentit.

Quand la Mandarin ouvrit les yeux, Hang Foy put voir qu'ils étaient rempli de terreur et d'horreur.

"Shao-Lin," pensa le Vieux Mandarin, "Les Chambres de Shao-Lin. Pourquoi faut-il en arriver là?"

Hang Foy put à peine se retenir de parler à haute voix. "De quoi est-ce que vous parlez, Viel Homme? Que sont ces Chambres de Shao-Lin?"

Le Mandarin parut hésiter à répondre et soupira profondément.

"Une vieille légende raconte," pensa le Mandarin, "que l'Empereur peut être renversé et que le mal qu'il a fait peut être racheté, si quelqu'un accomplit une certaine quête très risquée. Personne n'a jamais tenté cela et même les Mandarins de cette Pagode de la Connaissance n'en savent pas plus que ce que vous venez de voir. Tout ce que l'on sait, c'est qu'un homme doit conquérir les Chambres de Shao-Lin, combattre et vaincre des adversaires redoutables.

Il resta ensuite silencieux pendant un moment qui sembla durer l'éternité.

DESCRIPTION DU JEU

Hang Foy Qua, dans sa quête pour retrouver et sauver sa soeur, a réussi à atteindre le monastère de Shao-Lin, après un long et épuisant voyage, et y a été accepté comme novice. Il doit conquérir les Chambres de Shao-Lin pour pouvoir survivre au combat final et retrouver sa soeur. Nous serons aux côtés de Hang Foy Qua dans son périple pour devenir un Maître. Pour cela, nous passerons dans six Chambres sélectionnées. Hang Foy Qua, conscient de ses lourdes responsabilités envers son peuple et sa soeur, essaiera de réussir l'épreuve avec le meilleur résultat possible. Meilleurs seront ses résultats, plus facile sera le combat final contre ses ennemis.

SI-ZHI-BAN

EPREUVE DU BATON

Dans cette chambre, la concentration de Hang Foy Qua sera améliorée et aiguisée par un entraînement intensif.

Le Maître l'attaque avec un Bo (un long bâton). Il doit le frapper à la tête, sur le tronc ou les jambes. On ne verra qu'au dernier moment l'endroit où le coup va être porté, c'est pourquoi Hang Foy Qua doit être concentré au maximum pour réagir rapidement et éviter les coups.

COMMANDES DU JOYSTICK



Joystick vers le haut
Saut



Joystick vers le bas
Esquive



Joystick gauche/droite
Avancer/reculer

SI-ZHI-ROU-LUANG

EPREUVE D'AGILITE

Dans cette Chambre, ses réflexes seront mis à l'épreuve, ainsi que le contrôle du Flic-Flac, un mouvement ample et très rapide. Ici, Hang Foy Qua doit éviter des objets qui bougent selon diverses trajectoires. Chaque fois qu'il entre en collision avec l'un de ces objets, il perd des forces. C'est seulement en touchant le symbole du "Yin - Yang" qu'il se régénérera. Si Hang Foy Qua veut se servir du Flic-Flac dans un combat, il doit réussir cette épreuve.

COMMANDES DU JOYSTICK



Joystick vers le haut
Flic-Flac



Joystick gauche/droite
Aller à gauche/droite



Appuyer sur Feu
Demi-tour



Bouton Feu + Joystick vers le haut
Saut



Bouton Feu + Joystick vers le bas
Esquive

SI-ZHI-JUNG-SI

EPREUVE D'EQUILIBRE

Dans cette Chambre, on s'entraînera à la détente pour le saut.

Hang Foy Qua doit sauter en faisant des allers et retours entre quatre pieux sortis de l'eau ou immergés. Il doit en suivant le signal, réussir à atterrir sur dix pieux dans un minimum de temps. Si Hang Foy Qua tombe à l'eau, il devra revenir au départ et essayer à nouveau.

COMMANDES DU JOYSTICK



Le saut de la véranda sur le premier poteau,
survient automatiquement après avoir bouger
le joystick vers la droite



Joystick gauche/droite
Tourner gauche/droite



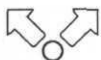
Appuyer sur Feu
Saut

SI-ZHI-KUAI

EPREUVE DE VITESSE

Dans cette Chambre, on apprendra un coup de pied spécial. L'objectif de Hang Foy Qua est de frapper et libérer un mécanisme fixé au point le plus haut qu'on puisse atteindre, ceci lui permettant de garder les pieds secs. Pour réussir ce coup, il faudra qu'il donne des coups répétitifs dans une balle pour la balancer. Il devra non seulement surveiller la constante montée du niveau de l'eau, mais également la balle qui s'écrase dangeureusement à chacun de ses gigantesques rebonds.

COMMANDES DU JOYSTICK



Joystick vers le haut/gauche/droite
Tourner gauche/droite



Joystick gauche/droite
Aller à gauche/droite



Joystick vers le bas
Esquiver



Bouton Feu + Joystick vers le haut
Coup de pied



Bouton Feu + Joystick vers la gauche/droite
Demi-tour gauche/droite



Bouton Feu + Joystick vers le bas
Esquiver

EPREUVE DE PUISSANCE

Cette Chambre est destinée à améliorer la puissance et la précision d'un coup. Le nombre de planches sera augmenté pendant le leçon. Hang Foy Qua doit placer sa main au milieu de la planche pour dépenser le minimum d'énergie dans le coup lui-même.

COMMANDES DU JOYSTICK



Vous placez d'abord la main en mouvement dans la fenêtre aussi près que possible du milieu. Vous arrêterez la main en appuyant sur le bouton Feu. Pour obtenir le plus de puissance possible, bougez rapidement le Joystick de gauche à droite.

SI-ZHI-HOU

EPREUVE DU FEU

Hang Foy Qua doit être entraîné au coup de pied bas circulaire. Debout sur un pont, il doit repousser d'un coup de pied des paniers en feu que le maître jette sur lui. Pour rester en vie, il doit éviter de se faire toucher par les paniers en flammes.

COMMANDES DU JOYSTICK



Joystick vers le haut
Flic-Flac



Joystick vers le haut/gauche/droite
Tourner gauche/droite



Joystick gauche/droite
Aller gauche/droite



Joystick vers le bas
Rond de jambe



Joystick vers le bas/gauche/droite
Tourner gauche/droite

SCENARIO DU COMBAT

Si vous vous sentez en forme, vous pouvez essayer votre force au combat. A partir du menu Start, choisissez l'option "FIGHT" (combat). Après quelques secondes, vous verrez apparaître le menu suivant:

Fighter VS fighter — Combattant contre combattant

Combat

Select sound — Sélection du son

Demo Fight — Combat de démonstration

Exit — Sortie

La sélection "Combattant contre combattant" permet à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre. Les deux joueurs auront chacun besoin d'un personnage mis en mémoire pour jouer.

La sélection "Combat" permet à un joueur de jouer contre l'ordinateur. Cette fois aussi, le joueur aura besoin d'un personnage mis en mémoire.

Avec la sélection "Sélection du son", vous choisissez le son que vous préférez. Ici vous avez le choix entre une musique d'ambiance ou les bruits du combat.

Si vous choisissez "Combat de démonstration", vous pouvez assister à une bataille ordinateur contre ordinateur. Vous pouvez à tout moment mettre fin à la démonstration en appuyant sur la barre d'espace.

"Exit" vous ramène au menu d'ouverture.

Propriétaires de Commodore, vous serez directement amenés au scénario de bataille, à la fin de l'entraînement.

Si vous combattez contre l'ordinateur et que vous avez vaincu vos quatre adversaires, vous devrez ensuite survivre à l'épreuve finale.

UTILISATION DE LA DISQUETTE DE PERSONNAGE

Afin d'être complètement entraîné et au meilleur de votre forme pour le combat, vous devez passer avec succès les épreuves des Chambres de Shao-Lin. Après avoir terminé les six Chambres d'entraînement, vous obtiendrez le score global de vos qualifications. Après cela, vous aurez la possibilité de stocker les dix caractéristiques de ces exploits sur une disquette spécialement préparée à cet effet.

Create save disk — Créer Disquette de sauvegarde

Save Character — Sauvegarder Personnage

Exit — Sortie

Au cas où vous n'auriez pas encore de disquette Personnage prête, vous pouvez créer votre propre disquette à l'aide de la fonction "Créer Disquette de Sauvegarde". Pour faire cela, vous avez besoin d'une disquette neuve.

Après cela, vous pouvez stocker vos résultats d'entraînement sur la disquette neuve avec la fonction "Sauvegarder Personnage", qui permet de stocker jusqu'à 250 entrées.

Afin de différencier les personnages d'entraînements, vous pouvez leur donner des noms différents. La disquette Personnage peut bien sûr contenir des entrées ayant des noms identiques.

Vous avez également la possibilité de quitter le menu par "Sortie" sans mettre les personnages en mémoire. Mais attention, les résultats d'entraînement sont alors perdus.

Note technique pour la version Atari ST: Sur la partie inférieure de l'écran de l'Atari ST, il y aura jusqu'à 56 lignes supplémentaires affichées.

Cependant, certains moniteurs ne permettent pas l'affichage de cette zone supplémentaire. Les graphiques de cette zone inférieure ne sont pas vitaux pour le déroulement du jeu.

COMMANDES AU JOYSTICK DANS L'ECRAN DU COMBAT

Pour exécuter toutes les fonctions du Joystick et maîtriser les techniques de combat, vous avez auparavant besoin d'un bon entraînement pour obtenir des résultats satisfaisants.



Joystick vers le haut
Flic-Flac



Joystick vers le haut/gauche/droite
Tourner gauche/droite



Joystick vers la droite/gauche
Aller vers la droite/gauche



Joystick vers le bas
Spagat









Joystick vers le bas/droite/gauche
Tourner droite/gauche



Appuyer sur Feu
Tourner droite/gauche

Les instructions suivantes sont telles quelles si le joueur est face à droite sont inversées si le joueur est face à gauche.

	Bouton Feu +Joystick vers le haut Saut et coup de pieds
	Bouton Feu +Joystick vers le haut/droite Coup de pied à la tête
	Bouton Feu +Joystick vers le haut/gauche Coup de poing à la tête
	Bouton Feu +Joystick vers la droite Coup de pied au tronc
	Bouton Feu +Joystick vers la gauche Griffe du tigre
	Bouton Feu +Joystick vers le bas Rond de jambe.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

UTILISATEURS D'AMIGA ET ATARI ST

Veuillez vous assurer que l'ordinateur a été éteint au moins 30 secondes avant d'être rallumé.

ATARI ST

Insérez la disquette A dans le lecteur A et allumez votre ordinateur. A la demande, mettez le disque approprié dans le lecteur A.

AMIGA

Allumez votre ordinateur. Lorsque l'écran "workbench" apparaît, insérez la disquette dans le lecteur df0. Le programme démarre automatiquement.

C64 DISQUETTE

Insérez la disquette dans le drive et tapez LOAD ":",8,1 puis appuyez sur Return. Le programme démarre automatiquement.

C64 CASSETTE

Tapez Shift RUN/STOP.



