

CBM64/128

BANGKOK KNIGHTS

BANGKOK KNIGHTS

C+VG HIT!

CU SCREEN STAR

SUMMIT

SUMMIT SOFTWARE
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR.DIST G

5 015103 778775

SUM 986

CBM64/128

BANGKOK KNIGHTS

C+VG HIT!

CU SCREEN STAR

SUMMIT

CBM64/128
299 RANGE

BANGKOK KNIGHTS

LOADING INSTRUCTIONS

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

From the humble peasant farmers of Thailand came one of the world's most devastating forms of combat. Thai Boxing - the fastest, meanest and most exciting full contact sport in the world of martial arts.

In this unique simulation of Muay Thai (Thai Boxing) you must fight your way from the cliff ledge above your village, through the jungle and into the streets of Bangkok. Only after defeating all the street wise opponents will you be granted the right to fight in the famous Lumpini stadium, here you will encounter the greatest exponents of the sport, the Bangkok Knights.

By using unique and innovative programming techniques you will have to combat the largest, cartoon-like, animated characters ever seen and with the action set against eight way smooth scrolling backgrounds plus state of the art music and digitised sound effects. But beware, the Bangkok Knights are not known for their chivalry. They will often surprise you with comical cheat moves and you might die laughing.

GAME CONTROL

This game can only be controlled by joystick. The joystick for a one player game should be inserted in port 2 of the commodore. A second joystick can be inserted in port 1 for two player game.

Keys:

F1 - One player game
F3 - Two player game
F5 - Toggle between music and sound FX or just sound FX
F7 - Switch between joystick operating systems
Commodore key - Pause
Space bar - Un-pause, and begin game
Run/Stop - Abort game

Within the game is the ability to change some of the games' attributes. This is achieved by typing a sequence of number keys. This feature can only be carried out before a player has pressed fire, or the space bar, to start a game.

Key Sequence	Attribute
3070 to 3085	Change background multicolour #1
5160 to 5175	Change sprite multicolour #1
8280 to 8295	Change sprite multicolour #2
8740 to 8755	Change background multicolour #2
0000	Returns attributes to default values

Joystick:

Within the game there are two joystick operating systems, these are toggled by pressing the F7 key. The game begins with the first operating system as default.

Joystick System #1

When not pressing the fire button all positions all movement about the screen. With fire button pressed the joystick positions cause the following actions:

Position	Action
1	Punch left/right (alternating left, right is automatic)
2	Elbow left/right (as for punch)
3	Shin kick
4	Knee blow
5	Kick left/right (as for punch)
6	Automatic block
7	Automatic block
8	Jump kick

Joystick System #2

This alternative set of functions for the joystick have been included in order to compensate for the poor response some joysticks have when pushed in diagonal directions. In order to

maintain all the moves available to the player in Joystick System #1, this system multi-functions the four main joystick positions and calculates which move is best suited to striking the opponent.

Position	Action
1	Punch or elbow blow left/right
2	Not used
3	Shin kick or knee blow
4	Not used
5	Kick left/right or knee blow
6	Not used
7	Jump kick or right knee

With regard to position 7 if a player is moving left and then pushes the fire button, the fighter will go into auto-block and automatically select the best defensive move.

GAME PLAY

The objective of the game is to fight, and subsequently defeat, eight different fighters. Each fighter has their own particular features; some will fight more defensively than others, some have no regard for their own safety and will constantly remain on the attack.

There are some fighters that do not stick to the rules and will try unconventional moves, in other words cheat, in an attempt to defeat you. Because of the range of moves available to you and your opponent, it is essential you fully understand the controls in the game and select the joystick operating system that best suits your fighting style. Remember, winning is only a matter of time and experience.

You fight each opponent in a match. A match is divided into five bouts of preset time. In order to win a match you must knock down your opponent three times. If a match finishes without any player scoring three knock downs then the winner is the one who has the most. In case of a tie it is the fighter with the most energy left.

At the beginning of each bout a 'rounds girl' will appear on screen to tell you which bout you are fighting next. After a knockdown the rounds girl will indicate who had just won.

STATUS AREA

The Status Area at the bottom of the screen indicates the following:

Heart Power:

This shows both fighters available energy and is restored at the beginning of each bout. To achieve a knockdown the opponent must have no energy left.

Punch Power:

This indicates the effectiveness of all your strikes and blows. When at full power your blows will decrease the opponents energy more. Different moves you make have different degrees of effectiveness and will reduce your punch power faster. To restore punch power you must accept a defensive strategy.

Timer:

This ticks down and shows the remaining time left in a bout.

Champion:

This indicates your accumulated score.

Score:

This shows your score in the current match.

BANGKOK KNIGHTS LADEANWEISUNGEN
SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.

SPIELSTEUERUNG

Dieses Spiel kann nur mit Joystick bedient werden. Der Joystick bei einer 1 Spieler Partie ist über Steckplatz 2 anzuschließen; bei Teilnahme von 2 Spielern kann ein zweiter Joystick im Steckplatz 1 angeschlossen werden.

Tasten:

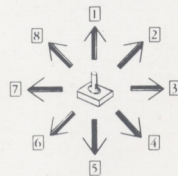
F1 - 1-Spieler Partie
F3 - 2-Spieler Partie
F5 - Umschalten zwischen Musik & Ton oder nur Ton
F7 - Umschalten zwischen Joystick-Betriebssystemen
Commodore-Taste: Pause
Leertaste: Wiederaufnahme des Spiels
Run/Stop: Spielabbruch

Der Spieler hat die Möglichkeit, eine Reihe von Spielattributen nach eigenem Geschmack zu verändern. Dazu werden Ziffernsequenzen verwendet, die eingegeben werden müssen, ehe durch Drücken des Feuerknopfs oder der Leertaste der Startschuß zum Spiel erfolgt

Tastensequenz	Attribut
3070 bis 3085	Änderung von Hintergrund Multicolor #1
5160 bis 5175	Änderung von Sprite Multicolor #1
8280 bis 8295	Änderung von Sprite Multicolor #2
8740 bis 8755	Änderung von Hintergrund Multicolor #2
0000	Rücksetzen der Attribute auf Standardwerte

Joystick

Das Spiel arbeitet mit zwei verschiedenen Joystick-Betriebsarten, zwischen welchen mit der Funktionstaste F7 hin- und hergeschaltet werden kann. Bei Spielbeginn wird standardmäßig die Betriebsart Nr.1 angenommen.



Joystick System Nr.1

Ohne gleichzeitiges Drücken des Feuerknopfs bewirken alle Positionen die üblichen Fortbewegungsmanöver auf dem Bildschirm. Mit gedrücktem Feuerknopf werden die folgenden Kampfaktionen bewerkstelligt:

Position 1 - Stoß links/rechts (Wechsel von links nach rechts erfolgt automatisch)
2 - Ellbogen links/rechts (wie beim Stoß)
3 - Schienbein-Tritt
4 - Knie-Tritt
5 - Fußtritt links/rechts (wie beim Stoß)
6 - Automatische Sperrhaltung
7 - Automatische Sperrhaltung
8 - Fliegender Tritt

Joystick System Nr.2

Dieses alternative System wurde Speziell für Benutzer entwickelt, deren Joysticks bei Diagonalbewegungen keine gute Reaktionsfähigkeit aufweisen. Um auch hier die gleiche Bewegungsfreiheit zu gewähren, ermittelt dieses System aus den vier Hauptpositionen automatisch die optimale Kampfbewegung.

Position	
1	Stoß oder Ellbogen-Stoß links/rechts
2	nicht belegt
3	Schienbein-Tritt oder Knie-Tritt
4	nicht belegt
5	Fußtritt links/rechts oder Knie-Tritt
6	nicht belegt
7	Fliegender Tritt oder rechter Knie-Tritt

Zu Position 7: Wenn der Spieler sich nach links bewegt und dann den Feuerknopf drückt, nimmt der Kämpfer Auto-Sperrhaltung ein, und das Programm ermittelt automatisch die optimale defensive Taktik.

SPIELIDEE

Das Ziel des Spiels ist es, gegen acht verschiedene Gegner zu kämpfen und nach Möglichkeit als Sieger hervorzugehen. Jeder Kämpfer hat einen eigenen Stil: der eine geht eher in die Defensive, der andere schreckt vor keinem Risiko zurück und geht ständig zum Angriff über.

Einige Kämpfer halten sich nicht an die Regeln und probieren es mit unkonventionellen Manövern und Techniken. Anders ausgedrückt: sie haben es darauf abgesehen, Sie mit unsauberen Tricks auszurangieren. Im Hinblick auf die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten, die das Spiel bietet, ist es wichtig, daß Sie mit der Steuerung voll vertraut sind und das Joystick-System auswählen, das Ihnen am besten zusagt. Der Sieg ist eine Frage der richtigen zeitlichen Synchronisation der Bewegungsabläufe und der Erfahrung.

Sie tragen mit jedem Kontrahenten ein "Match" aus, das in fünf Runden vorgegebener Dauer aufgeteilt ist. Um ein Match zu gewinnen, müssen Sie den Gegner dreimal zu Boden bringen. Geht ein Match zu Ende, ohne daß einer der Kämpfer dem andern 3 KO's verpaßt hat, wird der Sieg dem Überlegenen zugesprochen. Bei einem Unentschieden geht der Sieg an den Kämpfer, der noch mehr Energie übrig hat.

Zu Beginn jeder Runde erscheint ein Mädchen, das meldet, welche Runde ausgefochten wird. Nach einem Knockdown gibt es den momentanen Sieger bekannt.

STATUS-BEREICH

Der Statusbereich am unteren Bildschirmrand enthält die folgenden Anzeigen:

Heart Power (Herz)

Zeigt die noch vorhandene Energie beider Kämpfer. Wird zu Anfang jeder Runde neu aufgefüllt. Voraussetzung für einen Knockdown ist, daß dem Gegner alle Energie ausgegangen ist.

Punch Power (Stoßkraft)

Zeigt die Wirksamkeit aller Hiebe und Schläge. Je kraftvoller ein Hieb, desto größer der Energieverlust des Gegners. Verschiedene Manöver haben unterschiedliche Wirkungen auf den Gegner, aber auch auf die eigene Stoßkraft. Um die Stoßkraft zu regenerieren, muß man sich auf eine defensive Strategie verlegen.

Timer (Uhr)

Zeigt die noch verbleibende Zeit in einer Runde.

Champion (Sieger)

Anzeige der insgesamt erworbenen Punkte.

Score (Punkte)

Punkte im laufenden Match.

I SIGNORI DI BANGKOK

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

CONTROLLI

Questo gioco si controlla solo con il joystick. Quello per le partite da soli, deve essere inserito nella porta 2 del Commodore. Per le partite a due, un secondo joystick deve essere inserito nella porta 1.

Tasti:

F1 - Partita da soli
F3 - Partita a due
F5 - Scambia tra musica ed effetti sonori/solo eff. sonori
F7 - Scambia tra sistemi operativi joystick
Tasto Commodore - Pausa
Barra - Ripresa e inizia il gioco
Run/Stop - Abortisce il gioco

All'interno del programma, puoi modificare alcuni degli attributi del gioco. Questo si ottiene digitando una serie di tasti numerici. Questa funzione viene eseguita solo prima che un giocatore prema fuoco, o la barra, per iniziare a giocare.

Sequenza Tasti	Attributo
Da 3070 a 3085	Modifica sfondo policromo #1
Da 5160 a 5175	Modifica folletto policromo #1
Da 8280 a 8295	Modifica folletto policromo #2
Da 8740 a 8755	Modifica sfondo policromo #2
0000	Riporta attributi a valori di default

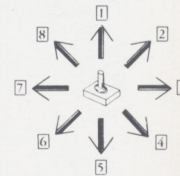
Joystick

Nel gioco ci sono due sistemi operativi joystick che si scambiano mediante il tasto F7. Il gioco inizia con il primo sistema che opera come default.

Sistema Joystick #1

Quando il bottone di fuoco non viene premuto, tutte le posizioni fanno tutti i movimenti sullo schermo. Quando il bottone viene premuto, le posizioni del joystick provocano le azioni seguenti:

Posizione 1 - Tira pugni a sinistra/destra (alternanza sinistra/destra è automatica)
2 - Gomitate sinistra/destra (come nel pugno)
3 - Calcio agli stinchi
4 - Ginocchiata
5 - Calcio a sinistra/destra (come nel pugno)
6 - Parata automatica
7 - Parata automatica
8 - Calcio volante

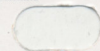


Sistema Joystick #2

Questo gruppo di funzioni alternative del joystick, è stato incluso per compensare la scarsa sensibilità di alcuni tipi di joystick nelle mosse in diagonale. Per poter mantenere tutti i movimenti disponibili nel Sistema #1, questo sistema allarga la funzione delle quattro direzioni di base e calcola quale mossa sia la più adatta a colpire l'avversario.

Posizione

1 - Tira pugni o gomitate a sinistra/destra
2 - Non viene utilizzata
3 - Calcio agli stinchi o ginocchiata
4 - Non utilizzata
5 - Calcio a sinistra/destra o ginocchiata
6 - Non utilizzata
7 - Calcio volante o ginocchiata destra



Nella posizione 7, se il giocatore si muove a sinistra e preme il bottone di fuoco, il lottatore va in auto-parata e seleziona automaticamente la migliore mossa difensiva.

IL GIOCO

L'obiettivo del gioco è di lottare e poi sconfiggere otto diversi avversari. Ognuno presenta le proprie caratteristiche; alcuni combattono più sulla difensiva di altri, altri non hanno alcun riguardo per la propria incolumità e vanno sempre all'attacco.

ZONO DI SITUAZIONE

La Zona di Situazione, in basso sullo schermo, indica quanto segue:

Potenza del Cuore

Questa indica l'energia di cui dispongono i due combattenti, che viene ripristinata all'inizio di ogni ripresa. Per ottenere un'atterrata, l'avversario non deve avere più energia.



Potenza di Pugno

Questa indica l'efficacia dei tuoi colpi. Quando sei al massimo di potenza, i tuoi colpi diminuiscono l'energia dell'avversario. Le diverse mosse che esegui hanno diversi gradi di efficacia e riducono maggiormente la potenza di pugno. Per ripristinarla, devi adattarti ad una tattica difensiva.

Contatore

Questo scandisce a scalare e indica il tempo rimanente in una ripresa.

Campione

Indica il tuo punteggio accumulato.

Punteggio

Indica il tuo punteggio nell'incontro in corso.