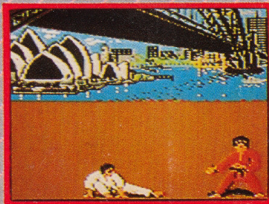
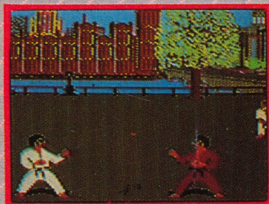


**'...AND YOU THOUGHT YOU'D
SEEN A KARATE GAME..'**



ACTUAL CBM64 SCREEN SHOTS



Are you ready to experience the action, thrills and spills of the greatest Karate simulation ever? Become a master of 16 different true-to-life Karate moves, develop lightning reflexes and seek out opponents' weaknesses. Fight your way around the world in international locations including Sydney, New York and Mount Fuji. Pass extreme tests of skill breaking slates and dodging weapons, to see if you are a worthy opponent for the higher levels. Strike and counter-strike from white to black belt as your opponents become harder to defeat. Play against the expertise of the computer or other aspiring masters of Karate.

Distributed by

Copyright, System 3 Software Ltd. © 1986



5 014293 024303

Prism Leisure Corporation Plc, Unit 1, Baird Road, Enfield, EN1 1SJ

KARATE



C64

CASS.

INTERNATIONAL KARATE



CBM 64

INTRODUCTION

International Karate is a simulation of a Karate Tournament where two people can play against each other, or one can compete against the computer. During the game, you will fly around the world to various locations, and in a two-player game there is also a special bonus round.

OBJECTIVES

Each round consists of three 30 second bouts. The first player to score two full points wins the bout, and the first to achieve victory in two bouts wins the round.

In a two-player game, the victor in each bout then goes on to the special bonus stage which involves dodging a flying weapon. Success in this part of the game will earn you 500 bonus points. The winner of each round scores an extra 2000 points, and the next destination is then automatically loaded from tape.

When competing against the computer, you must win in each round in order to carry on to the next destination.

JOYSTICK MOVEMENTS

Two joysticks are required for a two-player game. Each of the eight positions on the joystick gives a different move, and pressing the fire button gives another eight moves. However, some moves result in your man facing the other way in which case the positions will be mirrored from left to right.

When making an attacking move, you must hold the joystick in position until the move is complete. By quickly selecting your next move once the attack has occurred, you will be able to make a series of moves without pausing.

SCORING

At all stages of the game you will be watched over by the wise old judge who will award you, depending on how successful a hit has been, either a half point or a full point. Points scored are shown on a system of circles, next to your main score, which light up to indicate half or full points. The actual score for the various attack moves are on the reverse.

LOADING INSTRUCTIONS

Cassette:

Type: Shift/Runstop & Press PLAY on recorder

Once the game has loaded, select one or two-player game.

FRANÇAIS

Pour rester maître du karaté, il vous faut lutter dans divers continents pour remporter le Tournoi International du Karaté.

COMMENT JOUER

INTERNATIONAL KARATE est une simulation qui se fonde le plus près possible sur un tournoi de karaté. Le jeu, un des joueurs tente de gagner des points en frappant son adversaire de diverses touches. Chaque partie dure un maximum de 30 secondes et durant cette période vous devez essayer d'obtenir un maximum de 2 points. En fonction du degré du succès de chaque touche l'arbitre confère un demi-point ou un point entier. Une fois que deux points ont été gagnés la partie est remportée.

Les points gagnés sont représentés par les cercles à côté de votre score, qui s'illuminent et vous montrent si vous avez gagné un demi-point ou un point entier. L'arbitre vous dira quand il faut commencer et vous arrêter et quels points vous avez gagnés.

Si vous remportez deux des trois parties vous pouvez lutter dans le continent prochain contre l'adversaire suivant.

COMMENT CHARGER LA VERSION C64

Shift/Runstop, et deprimer PLAY sur l'enregistreur.

DEUTSCH

Als Karatemeister nehmen Sie in verschiedenen Erdteilen an dem Internationalen Karatewettkampf teil.

SPIELREGELN

KARATE INTERNATIONAL ist eine Simulation des Karatekampfes, der einem echten Wettkampf so ähnlich wie möglich ist. Das Spiel gilt für einen Spieler, der Punkte durch die verschiedenen Schläge erzielt, die er dem Gegner erteilt. Jede Runde dauert höchstens 30 Sekunden. In dieser Zeit müssen Sie versuchen, höchstens 2 Punkte zu erzielen. Je nachdem, wie erfolgreich Ihre Schläge sind, erhalten Sie vom Schiedsrichter einen halben oder ganzen Punkt. Wenn sie 2 Punkte erhalten, haben Sie die Runde gewonnen.

Die erzielten Punkte erscheinen in einem Kreissystem neben Ihrer Punktezahl, das aufleuchtet und entweder einen halben Punkt oder einen ganzen Punkt darstellt. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen für Anfang und Ende und sagt, wieviel Punkte Sie erzielt haben.

Wenn Sie in drei Runden das beste Ergebnis erzielt haben, können Sie auf dem nächsten Erdteil mit dem nächsten Gegner weiterkämpfen.

LADEN DES C64 MODELLS

Shift/Runstop, und PLAY für das Tonband.

ESPAÑOL

Tu objetivo, como maestro de karate, es participar en el Torneo Internacional de Karate en todos los continentes.

MODO DE EMPLEO

INTERNATIONAL KARATE es un juego que simula en la forma más parecida posible un torneo de karate. El jugador gana puntos según las diversas maneras en que golpea a su adversario. En cada asalto, que tiene una duración máxima de 30 segundos, debes tratar de conseguir 2 puntos como máximo. Dependiendo de lo acertado que ha sido un golpe, el juez te adjudicará, o medio punto, o punto entero. Si consigues dos puntos, has ganado ese asalto.

Los puntos conseguidos se representan por medio de una serie de círculos dispuestos al lado del tu tanteo, que se iluminan para indicar medio punto o un punto entero, según el caso. El juez te dirá cuándo empezar, cuándo parar y que puntuación has conseguido.

Si ganas 2 de los 3 asaltos, podrás dirigirte al siguiente continente y enfrentarte a otro adversario.

CARGA: VERSION C64

Shift/Runstop y pulsar PLAY en el magnetofono.

ENGLISH

1. Jump
2. Front lunge punch
3. Walk forward
4. Chest kick
5. Foot sweep
6. Crouch punch
7. Walk backwards
8. Back lunge punch
9. Flying kick
10. Front somersault
11. Front kick
12. Front side kick
13. Back crouch kick
14. Back side kick
15. Roundhouse
16. Back somersault

FRANCAIS

1. Saut
2. Botte avant debout
3. Pas en avant
4. Coup de pied à la poitrine
5. Glissade du pied
6. Botte accroupie
7. Pas en arrière
8. Botte arrière debout
9. Coup de pied volant
10. Culbute avant
11. Coupe de pied avant
12. Coup de pied avant sur côté
13. Botte accroupie arrière
14. Coup de pied arrière sur côté
15. Pirouette
16. Culbute arrière

DEUTSCH

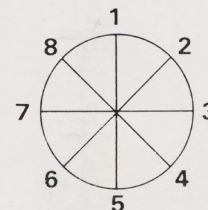
1. Springen
2. Sprungschlag nach vorn
3. Vorwärts gehen
4. Brusttritt
5. Fußschlag
6. Duckschlag
7. Rückwärts gehen
8. Sprungschlag von hinten
9. Flugtritt
10. Überschlag nach vorn
11. Tritt von vorn
12. Seitentritt von vorn
13. Duckschlag von hinten
14. Seitentritt von hinten
15. Rundhaus
16. Überschlag rückwärts

ESPAÑOL

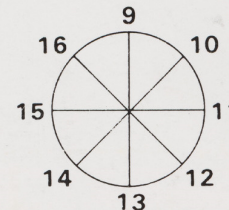
1. Salto
2. Golpe-arremetida hacia el frente
3. Avance
4. Patada de pecho
5. Giro hacia el frente
6. Golpe agachado
7. Retroceso
8. Golpe-arremetida hacia atrás
9. Patada voladora
10. Salto mortal hacia el frente
11. Patada de frente
12. Patada lateral de frente
13. Golpe agachado hacia atrás
14. Patada lateral hacia atrás
15. Patada de gancho
16. Salto mortal hacia atrás

CONTROLLING YOUR MAN STEuern IHRES MANNES CONTROLE DU JOUEUR COMO CONTROLAR AL LUCHADOR

Joystick Control Joystick-Steuerung Commande manche à balai
Mando por palanca



Without button pressed
Knopf nicht gedrückt
Sans le bouton déprime
Sin boton oprimido



With button pressed
Knopf gedrückt
Avec le bouton déprime
Con il pulsante premuto

MOVE

FRONT LUNGE PUNCH
REVERSE LUNGE PUNCH
FRONT STOMACH PUNCH
REVERSE STOMACH PUNCH
FRONT SHIN KICK
REVERSE SHIN KICK
FLYING KICK
ROUNDHOUSE KICK
STOMACH KICK
FACE KICK
FOOTSWEEP KICK

FULL POINT HIT

800
900
800
800
200
200
1000
1000
200
800
400

HALF POINT HIT

400
400
400
400
100
100
500
500
100
400
200