





NO LIMIT

C64 LEMEZEN
999,-



A KASTÉLY

C64 LEMEZEN
999,-



TETRIS + KIKUGI

C64 LEMEZEN + KAZETTÁN
699,-

A JÁTÉK KEZELÉSE

A játékban választhatunk, hogy egyedül a számítógép ellen (KÜLDETÉS), vagy társunkkal (2 JÁTÉKOS) egymás ellen harcolunk. 1 játékos üzemmódban alapesetben csak SATO-val küzdhetünk, 2 játékos üzemmódban valamennyi szereplő választható. Ha csak egyedül játszunk, az 1-es joystick bemenetről irányíthatjuk a játékot, két résztvevő esetén mindkét bemenetet használja a program.

Alapfelállítás szerint KÜLDETÉS üzemmódban a választott harcos a képernyő bal oldalán áll, a joystick mozgások ennek megfelelően értelmezendők. Értelem szerint, amikor a két játékos elhalad egymás mellett, az irányok felcserélődnek (a játékosok fordulása automatikus).

TÁMADÁSOK



fejrúgás: testközelből alkalmazható felső támadás



ugró rúgás: három embernyi távolságból is alkalmazható hatékony támadás



ütés: két lépés távolságról alkalmazható felsőtestre irányuló támadás



becsúszó lábsüprés: aránylag nagy távolságból alkalmazható alsó támadás



körürúgás: nagyon hatékony és látványos felső támadás



speciális támadás, tűzlabda; 10 crd-be kerülő varázslat, alkalmazása csak végveszélyben javasolt

VÉDEKEZÉSEK



hátraugrás: távolság nyeresére alkalmas mozgás



felső védekezés: az összes fejre és felső testre irányuló támadás elleni védekezés



alsó védekezés: lábsüprés és a tűzlabda ellen eredményes védekezés

A PONTOZÁSI RENDSZER

A képernyő alján három-három kijelző található, amelyek a szereplők erőnlétét (STR), kreditjét (CRD) és találati erejét (HIT) jelzik. Menet közben erőnlétünk az elszenvedett ütések és rúgások hatására csökken, melynek mértéke megegyezik az ellenfél találati erejének értékével. Kreditünk az általunk bevitt találatok számával növekszik. A növekedés nagyságát az ellenfél találati ereje határozza meg. Találati erőnk pedig a megnyert mérkőzések után tudjuk növelni, feltéve ha az ezt megelőző harcokban elegendő kreditet gyűjtöttünk. Ennek módja a következő: ellenfelünk legyőzése után a számlálónkon megjelenő villogó keret segítségével költethetjük összegyűjtött kreditpontjainkat. Két lehetőségünk van erre. Erőnléti pontot 2 kreditért, találati erőt 30 kreditért növelhetünk. A kívánt számlálóra mozgatva a villogó keretet és a joystickot felfelé nyomva tudunk vásárolni. A költekés nem kötelező, kreditpontjaink átvihetők a következő menetre is. Ebből a menüből a tüzgombbal tudunk továbblépni az újabb helyszínre.



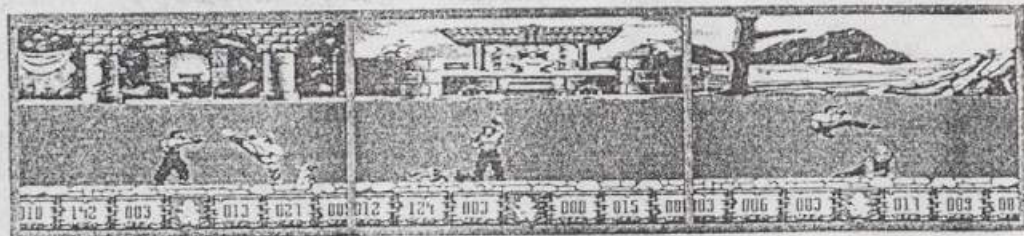
MEDIK, a kíméletlen hohér: Magassága 190 cm, súlya 85 kg, életkora 33 év, születési helye USA. A harcot 'halálosan' komolyan veszi, a küzdelemben feltétlenül kegyetlen módszerekkel végez ellenfelével, élvezve a másik szenvedéseit. Egy bandaháborúban annyira komoly sérüléseket szenvedett a fején, hogy a felismerhetetlenségig eltorzult arcán azóta csuklyát hord. Nagyon agyafúrt és kegyelmet nem ismerő harcos.



STROGOFF, a vasöklű boxoló: Magassága 183 cm, súlya 92 kg, életkora 42 év, születési helye Tadzsikisztán. Szabályosan és nagyon taktikusan verekszik. Ereje az öklében rejlik, melynek keménységét vasszőgek pusztán kézzel való fába verésével edzi. Reflexei viszonylag magas életkora dacára kifinomultak, nehéz a közelébe férkőzni.



SNAKE, a magányos harcos kígyóbőr mellényben: Magassága 180 cm, súlya 80 kg, életkora 22 év, születési helye Chile. Fiatal kora ellenére nagyon fegyelmezett és kiegyensúlyozott harcos, aki kiképzésében a legnagyobb hangsúlyt a lábtechnikájának fejlesztésére fordította. Félelmetes erejű körrugásáról és villámgyors gáncsairól híres.



VOODOO

VOODOO, a misztikus erejű harcos: Magassága 178 cm, súlya 74 kg, életkora 35 év, születési helye Korzika. Szülei egy terrortámadásban veszítették életüket, amelynek egyetlen túlélője ő volt. Egész életében arra törekedett, hogy az igazságot képviselje és az igazságtalanságot megtorolja. Olyan fokú bioenergiával rendelkezik, amellyel ellenfeleit megbénítani képes. Küzdelmei során ezt a meditáláson alapuló energiát használja fel.

**FOX**

FOX, a kung-fu nagymester: Magassága 175 cm, súlya 72 kg, életkora 36 év, születési helye Izland. Harcművészetét és tudását azzal fejlesztette, hogy minden egyes rangos versenyen részt vett és elköpesztő nyerni akarásának és kitartásának köszönhetően valamennyit meg is nyerte. Kung-fu nagymester, aki villámgyorsan és iszonyatos energiabedobással harcol. Szelíd külseje ellenére az egyik legkeményebb ellenfél.

**YAGO**

YAGO, a kopasz szerzetes: Magassága 170 cm, súlya 65 kg, életkora 58 év, születési helye Tibet. A Shaolin templomban nevelkedett, ahol nap mint nap erőpróbákön és rituális szertartásokon vett részt. Szikár teste hatalmas fizikai és lelki erőt rejt. Harc közben minden idegszálával az ellenfelét figyeli, akinek legapróbb hibáját is azonnal a saját javára fordítja. Nagyon megfontolt harcos.

**SATO**

SATO, a nesztelen ninja: Magassága 192 cm, súlya 81 kg, életkora 31 év, születési helye Japán. Ősi bérgyilkos család sarja, első áldozatát nyolc éves korában ejtette. Ma is aktív, igazi profi. Ellenfeleit szemrebbenés nélkül intézi el, nem ismer irgalmat. Saját testi épségével sem törődik, vakmerően küzd, csak a végső győzelem érdekli.



- Az első három-négy menetben nem érdemes túlzottan költekezni, főleg nem találati pontot vásárolni. Magas találati pontnál ugyanis hamarabb véget ér a küzdelem, és sokkal kevesebb kreditpontot kapunk. Ez a későbbi szinteken végzetes hiánnyá válhat.
- Ne hagyjuk magunkat a pálya szélére szorítani.
- A tűzlabda látványos, de kis határfokú és sok kreditbe is kerül. Ne lövöldözzük túl gyakran.
- Lehet, hogy nem csak SATO-val lehetünk, ha egyedül játszunk?!

A programot készítették:

Dömökös Sándor - programozás, hangeffektek

Udvardy László - grafika, sztori

(c) COMGAME GM

A programot és a hozzá tartozó dokumentációt szerzői jog védi. Engedély nélküli másolása, sokszorosítása, kölcsönzése büntetőjogi következményekkel jár.

K Ó D T Á B L Á Z Á T

1	✓	♦	♦	△	●	■	□	17	●	●	♦	♦	■	♦	♦	□
2	✕	✓	▽	□	♦	✕	✓	18	✓	✕	✓	✓	✕	✓	■	□
3	✓	✕	■	□	●	△	△	19	▽	□	♦	♦	△	●	□	■
4	□	□	▽	✓	✕	■	♦	20	✕	✓	✓	▽	□	△	●	□
5	♦	□	✓	✓	✓	■	□	21	✕	✓	▽	□	♦	△	●	□
6	▽	✓	▽	✓	□	♦	△	22	■	△	✕	✕	■	△	♦	●
7	□	■	□	✕	✓	□	▽	23	✓	✓	✓	□	□	♦	♦	△
8	✓	♦	△	●	●	□	■	24	✓	▽	□	♦	♦	△	■	■
9	▽	□	□	♦	●	●	■	25	□	□	△	●	□	✓	□	□
10	✓	✕	✓	▽	■	□	□	26	■	△	♦	♦	□	□	▽	□
11	♦	△	□	▽	✓	✕	✕	27	✕	✓	▽	♦	□	✓	□	△
12	✓	✕	♦	■	□	△	■	28	●	✓	▽	●	✓	▽	●	✓
13	✓	✕	✓	▽	□	♦	△	29	▽	✓	♦	■	✓	▽	□	✕
14	△	♦	□	▽	✓	✕	✓	30	✕	✓	✕	▽	✕	■	□	□
15	■	△	✕	✓	▽	□	△	31	□	♦	△	✕	✕	✓	□	▽
16	♦	□	□	▽	✓	✕	□	32	✕	✓	■	♦	●	✓	□	■

576 **KByte**

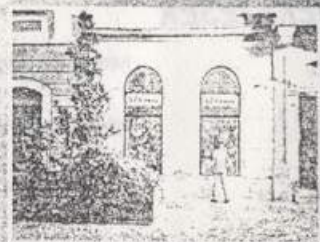
576 KByte shop

EGY HELY, AHOL JÁTSEVA
VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL: (72)-313-868

9021 GYÖR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96)-322-151



minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL