

SAI COMBAT

SPECTRUM

CARGA PARA EL SPECTRUM

Teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Trabájate el camino a través de los ocho niveles de cinturones, desde el blanco al negro, y después hasta el octavo Dan para convertirte en maestro Sai. Puntúas 100, 200 o 300 puntos cada vez que lances un golpe con éxito a tu enemigo, dependiendo del tipo de golpe. Se requiere un mínimo de 600 puntos para tener una caída por K.O. Tus niveles de Chi (energía) se muestran en la cabeza del dragón en el tablero de puntuaciones. En la opción de un solo jugador se requieren tres caídas para pasar al siguiente nivel.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

Durante la demostración puedes seleccionar el modo de un jugador pulsando 1 o el modo de dos jugadores pulsando 2. En el modo de un jugador tú eres el luchador con los pantalones claros.

CONTROLES

Pulsa:

K para el teclado.

J para usar joystick con interfase Kempston.

S para usar interfase Sinclair 2.

C para usar un cursor interfase con joystick (sólo un jugador).

OPCIONES AL EMPEZAR

Pulsa ENTER para empezar el juego con el nivel de cinturón blanco, con seis caídas permitidas.

Pulsa ESPACIO durante la demostración para volver al nivel de cinturón anterior, pero sólo con tres caídas permitidas.

En la opción de dos jugadores el juego empezará al final del nivel seleccionado al empezar.

Para abandonar el juego pulsa G y H al mismo tiempo.

Date cuenta de que las figuras se giran automáticamente cuando se pasan una a la otra. Las pulsaciones de teclas o los movimientos de joystick son entonces una imagen de espejo de la lista que se da de movimientos.

SAI KATA

Selecciona la opción de dos jugadores para practicar los movimientos que están disponibles en Sai Combat.

PELIGROS ADICIONALES

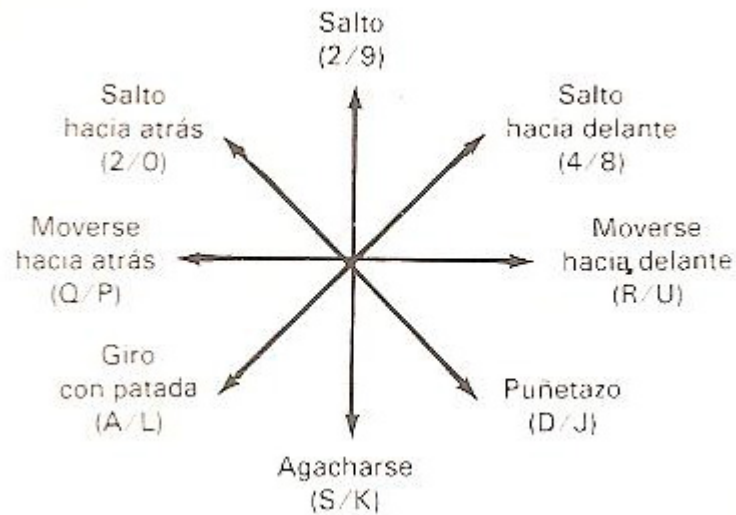
Cuando alcances el nivel de cinturón negro, pon atención a tus estrellas Ninja. Cuanto más alta sea tu habilidad, más complicado se volverá el esquivar a las estrellas mientras estás defendiéndote de

tu oponente Si un jugador es alcanzado por una estrella Ninja, reducirá su nivel de Chi, pero no le provocara una caída por K.O.

En el juego de un jugador, en los niveles de Dan, el nivel de habilidad de tu oponente es el mismo que el de un cinturón negro, pero será más rápido con los pies en los Dan más altos.

MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK

(JUGADOR 1 EN EL TECLADO / JUGADOR 2 EN EL TECLADO)



CON EL BOTON DE FUEGO

(JUGADOR 1 CON TECLADO CON CAPS SHIFT / JUGADOR 2 CON TECLADO CON SYMBOL SHIFT)

