

KARATEKA™

COMMENCER LE JEU

Se conformer aux instructions prescrites sur l'étiquette.

CONTROLES

Joystick :

Pousser le joystick vers le haut pour se tenir debout et le relâcher pour se mettre en position de combat, appuyez sur le bouton pour frapper

Poussez le joystick vers la droite pour avancer et à gauche pour reculer.

Diriger le joystick de haut en bas pour contrôler la hauteur des coups.

Lorsque vous vous tenez debout, poussez le joystick en haut à droite pour vous saluer, pressez le bouton 1 pour courir.

Clavier

En position de combat :

Q/A/Z coup de poing
en haut/au milieu/en bas

W/S/X coup de pied
en haut/au milieu/en bas

→ avancer

← reculer

ESPACE position debout

En position debout :

B pour saluer

→ courir

← stopper

ESPACE position de combat

LE JEU

Le jeu commence après que vous ayez escaladé les falaises rocheuses entourant le château d'Akuma. Vous bondissez devant la porte massive de la forteresse gardée par le premier des guerriers d'Akuma.

Les flèches oranges, en bas à gauche de l'écran indiquent le nombre de coups que vous pouvez supporter avant de mourir. Vos points de vie en somme. Quand la dernière disparaît, vous rejoignez le paradis des KARATEKA. Quelle chance !

Vous récupérez des flèches oranges graduellement, pendant les temps calmes. Les flèches bleues, en bas à droite de l'écran vous indiquent les points de vie qu'il reste à votre adversaire. Chaque garde a son propre style de combat et peut être identifié par son casque. Plus vous progressez, plus les gardes seront forts et résistants.

Lorsque vous avez tué un garde, profitez-en pour avancer rapidement. Vous devez sauver la belle Mariko et non pas perdre du temps à vous recoiffer...

Un conseil gratuit : évitez les pièges et les oiseaux de mauvais augure.

Lorsque vous ne bougez plus, vous baissez votre garde et êtes ainsi plus vulnérables aux attaques. Soyez donc très attentifs quand vous récupérez de vos efforts ou même quand vous courez.

TOUCHES SPECIALES

ESC	Pause. Frappez une autre touche pour continuer
J	Sélection du joystick ou K du clavier
CTRL+R	Retour à la démo
CTRL+S	Arrêt de la musique. Deux fois coupe le son. Ensuite le remet
CTRL+X	Modifie l'axe X du joystick
CTRL+Y	Modifie l'axe Y du joystick
CTRL+E	Echange les axes X et Y
CTRL+B	Echange les boutons de contrôle du joystick
CTRL+n	Remet les paramètres du joystick à la normale



81, rue de la Procession 92500 Rueil Malmaison

Tél. : (1) 47.52.11.33 + - Télécopie : 47.08.61.34