

**TO7⁷⁰ - TO8 - TO9 - TO9 +
MO5 - MO6**

THE WAY OF THE TIGER



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MISE EN ROUTE

CASSETTE

- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

 - Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face et vérifiez que la bande est bien réembobinée.

 - Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.

 - Puis lancer le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :
 - si vous avez un MO5, tapez RUN"CASS: , puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.
 - si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche 2.
 - Si vous avez un MO6, un TO8, un TO9, ou un TO9+, choisissez le BASIC v 1.O. puis tapez RUN"CASS: et validez par **ENTREE**.

 - Le lecteur démarre et après quelques instants un écran de présentation apparaît.
- . Pour les MO5 - MO6
Pressez la touche portant le numéro de l'option désirée
- . Pour les TO/70, TO8, TO9, TO9+ :
Sélectionnez l'option désirée avec la manette de jeu en déplaçant le levier de bas en haut. L'option choisie apparaît alors sur fond jaune. Validez votre choix en appuyant sur le bouton action de votre manette.

Le "Combat au corps à corps" est enregistré sur la face 1 de votre cassette, le "Combat au bâton" ainsi que le "Combat au Samouraï" se trouvent sur la face 2.

Option 1

Vous demanderez à participer aux trois combats proposés. Si vous gagnez un combat, le chargement puis l'exécution du combat suivant sont enchaînés automatiquement.

Après avoir passer avec succès la première étape du "Combat au corps à corps", retournez votre cassette, réembobinez et pressez la touche "PLAY" de votre magnétophone.

Option 2,3 et 4

Si l'entraînement demandé se trouve sur l'autre face de votre cassette :

-retournez la cassette, rembobinez et pressez la touche "PLAY" de votre magnétophone.

Option 5 : uniquement valable sur MO5 - MO6

Vous sélectionnerez tout à tour le jeu avec les manettes avec le clavier. L'option choisie est affichée au noir sur fond clair.

Pressez la touche correspondant au numéro de l'option désirée.

DISQUETTE

- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

- Placez la disquette dans le lecteur de disquette

- La page en tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9 tapez sur **D**.
 - Si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur **B**.

- Votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

Option 1

Vous demandez à participer aux trois combats proposés. Si vous gagnez un combat, le chargement puis l'exécution du combat suivant sont enchaînés automatiquement.

Option 5

Vous sélectionnez tour à tour le jeu avec les manettes ou avec le clavier. L'option choisie est affichée au noir sur fond clair.

THE WAY OF THE TIGER

L'histoire débute dans le monde magique d'Orb. Isolée au milieu d'une mer que le peuple de Manmarch prétend sans fin, se trouve une île mystique : l'île des Songes Tranquilles.

Bien des années se sont écoulées depuis que, n'étant encore qu'un très jeune enfant, vous avez vu pour la première fois ses rivages de sable d'or et ses rizières d'émeraude. Une fidèle servante vous y avait amené. Elle vous avait déposé, vous l'orphelin, sur les marches du Temple du Rocher en priant les dieux que les religieux vous adoptent.

Les religieux vivent sur l'île depuis des siècles et consacrent leur existence à leur dieu Kwon, le Maître suprême du combat corps-à-corps. Leur seule raison de vivre consiste à aider autrui à lutter contre le mal qui infeste le monde. Vous voyant seul et sans protecteur, les religieux vous ont adopté, et vous êtes devenu l'un des leurs. Personne n'a mentionné l'étrange marque de naissance en forme de couronne que vous portez à la cuisse, mais vous n'avez pas oublié que votre vieille servante avait insisté sur sa signification mystique. Chaque fois que vous attirez l'attention des moines sur cette étrange marque, ils vous recommandent la méditation et la patience.

Le plus puissant d'entre eux, Najjishi, Grand Maître de l'Aurore, est devenu votre père adoptif. Il vous a guidé et vous a enseigné la divine et calme bonté de Kwon et veut faire de vous un Ninja. Pour lui prouver que vous en êtes digne, vous allez subir trois épreuves durant lesquelles vous devrez vaincre des adversaires choisis par le Maître. Des niveaux d'endurance et de puissance morale vous seront assignés. Chaque cercle d'endurance complet que vous utilisez vous enlève un point de puissance morale. Ces niveaux sont également assignés à vos adversaires. Ne l'oubliez pas : plus votre force et celle de vos adversaires diminuent, plus les coups délivrés deviennent faibles.

Kwon a le pouvoir d'augmenter votre force, il consentira peut-être à le faire quand vous aurez réussi à vaincre un ennemi. Si vous perdez toute votre force morale, vous échouerez à l'épreuve en cours.

DEROULEMENT DU JEU

Après le chargement du programme principal , le menu s'affiche à l'écran vous donnant le choix entre la manipulation au clavier ou avec la manette de jeu.

Vous devrez réussir la première épreuve pour passer à la suivante, les étapes étant: combat sans arme, lutte au bâton, lutte à l'épée des Samourais.

Manette de jeu

Pour faire avancer le personnage, tirer la manette vers la gauche ou la droite.

Pour changer de direction:

- s'il se dirige vers la gauche, tirer la manette vers la droite en appuyant simultanément sur la touche "action"
- de même, action et gauche pour changer de direction s'il est tourné vers la droite.

L'appui vers l'avant de manette fera faire des bonds au personnage, quelle que soit sa direction.

En tirant la manette vers vous, vous verrez le combattant s'accroupir, ce qui lui fera prendre de l'élan ou lui permettra d'esquiver les coups de son adversaire.

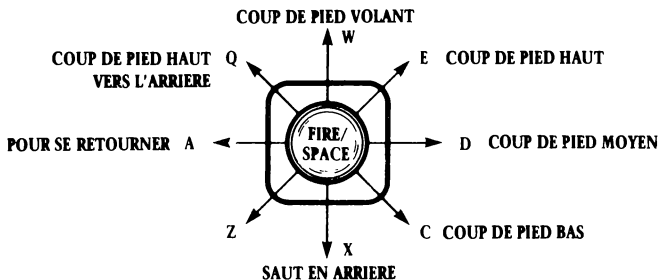
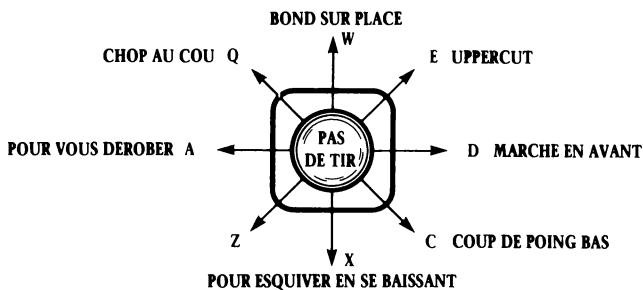
Clavier : uniquement valable sur MO5, MO6

Bien que la manipulation au clavier soit beaucoup plus périlleuse que celle de la manette de jeu, nous vous indiquons les touches correspondant aux différents déplacements du combattant:

Touche "Z"	: bond vers le haut
Touche "W"	: coup de poing horizontal
Touche "A"	: coup de poing vers le haut
Touche "X" ou "C"	: le combattant s'accroupit
Touche "E"	: geste de Karaté
Touche "Q"	: pour faire avancer le personnage
Touche "D"	: pour le faire reculer
Touche ENTREE	: pour donner des coups de pieds
Touche ENTREE + "Q"	: pour le faire pivoter vers l'avant
Touche ENTREE + "D"	: pour le faire pivoter vers l'arrière

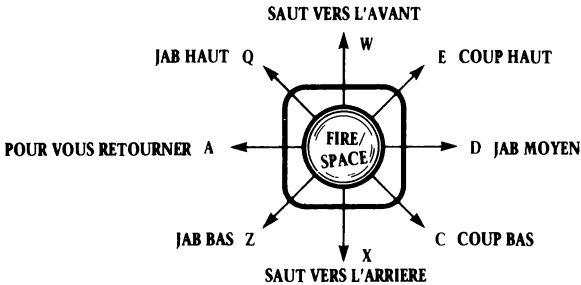
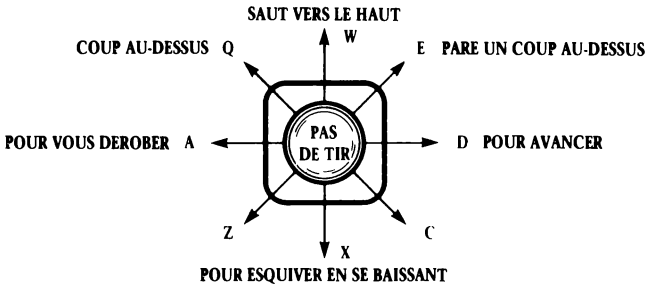
Première épreuve: LE CORPS-A-CORPS

Vous errez parmi les régions désertiques d'Orb, où vous devez vaincre tous ceux (ou tout ce...) que le Grand Maître décide de vous présenter. C'est là votre épreuve de combat corps-à-corps. Demeurez sur vos gardes : votre prochain adversaire pourrait surgir n'importe où sous la forme d'un roc ou d'un obélisque: vous n'êtes jamais sûr.



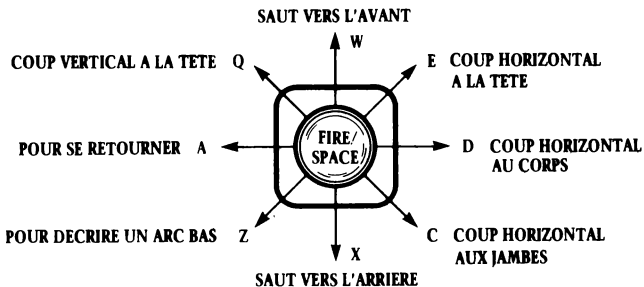
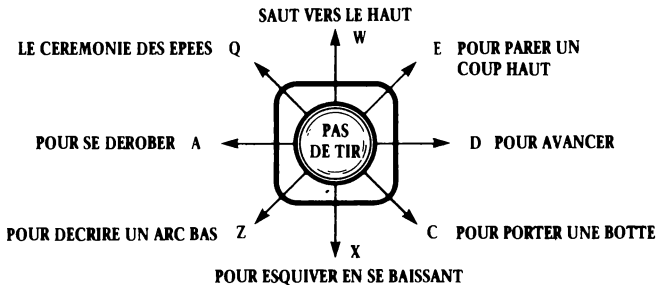
Deuxième épreuve: LA LUTTE AU BÂTON

L'action se situe au dessus d'un lac. Vous devez rester en possession d'un bâton magique que les disciples du Grand Maître vont tenter de vous voler. Agissez avec les plus grandes précautions car le bâton est extrêmement glissant et, après vos tribulations dans le désert, vous n'avez pas le pied aussi sûr que celui de vos adversaires.



Dernière épreuve: LA LUTTE A L'EPEE

Dans le Grand Temple, vous allez combattre à l'épée les plus grands guerriers auxquels vous avez eu affaire jusqu'ici et pour finir, le Grand Maître lui-même vous mettra à l'épreuve. Si vous réussissez à le vaincre (et c'est une fine lame), vous recevrez le grand honneur de devenir NINJA, le sage, protecteur des opprimés et des faibles, le Tout Puissant.



ATTENTION ! A ce niveau, il est possible que vos adversaires possèdent des aptitudes "supplémentaires" que vous n'êtes pas en mesure d'émuler. Toutes tentatives d'imitation de votre part pourrait s'avérer dangereuse, ou même fatale !

Vous pouvez retourner au menu à tout moment en appuyant sur la touche **STOP**.

