



Ovládání a údery

Tahák k ZX Spectrum Next verzi International Karate+. Tři bojovníci naráz na pláži: ty, druhý hráč nebo počítač. Kdo v kole skončí poslední, vypadává.

Klávesy

	Hráč 1	Hráč 2
nahoru	Q	7
dolů	A	6
doleva	O	9
doprava	P	8
FIRE	MEZERNÍK	0

Místo kláves jde hrát na joysticku (Kempston) v zásuvce 1 nebo 2. Kdo hraje na čem, nastavíš v menu.

Směry platí pro bojovníka, který se dívá **doprava**, jako na všech obrázcích. Když se dívá doleva, prohodí doleva a doprava: „dopředu“ je vždy tam, kam se dívá.

Menu

- **nahoru/dolů** vybírá řádek, **doleva/doprava** mění hodnotu
- **PLAYERS**: 1 nebo 2 hráči, zbytek bojuje počítač
- **PLAYER 1 / PLAYER 2**: klávesy **Q A O P**, **7 6 9 8** nebo JOYSTICK 1 / 2 (nepřipojený hlásí NOT FOUND)
- **SPEED**: rychlost hry 1–5
- **FIGHT**: FIRE hráče 1 spustí zápas

Během hry

- **1–5** mění rychlost: 1 nejpomalejší, 5 nejrychlejší, 3 je výchozí
- **S** + **E** v prvních dvou kolech spustí stažení kalhot, jakmile bojovníci přejdou do klidové akce
- 20 s bez dotyku v menu spustí ukázkový zápas; směr nebo FIRE na kterémkoli ovladači v ukázce vrátí menu

Jak číst karty



Rozsvícená šipka je směr, žluté tlačítko **FIRE** znamená stisknout směr spolu s FIRE. Štítky říkají, **kam** útok míří, a **kolik** bodů ukáže nad soupeřem: čistý zásah / zásah do zad.

Další klávesové zkratky

Tajné kombinace fungují během souboje, ne v menu ani při zadávání jména do tabulky rekordů. Každá se aktivuje jednou při stisku; pro další použití ji nejdřív pust'

Pauza a vzhled

Klávesy	Funkce
ENTER	Pauza / pokračovat. Během pauzy pět bojovníků předvede synchronizovanou katu.
D + O + M	Prochází osm barevných motivů oblohy a vody.
R + I + P	Přepíná čtyři režimy odrazu na vodě: normální, opačný směr, rychlejší a pomalejší.
SYMBOL SHIFT + B (*)	Přepíná čtyři barevné varianty odrazu slunce.

Pauza je dostupná během souboje i soubojové části ukázky. Nelze ji zapnout během bonusového kola ani vyhodnocování výsledků.

Zvuk

Klávesy	Funkce
SYMBOL SHIFT + M	Zapne / vypne hudbu.
SYMBOL SHIFT + S	Zapne / vypne zvukové efekty.

Rekordy

- H otevře Hall of Fame z hlavního menu nebo po načtení hry.
- ENTER, SPACE, H nebo FIRE joysticku vrátí z tabulky do menu.
- Pokud ukládání rekordů selže, S uložený zápis zopakuje.

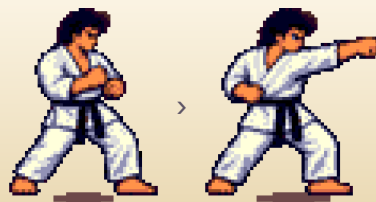
Kombinací S + E pro stažení kalhot najdeš v části „Během hry“ na předchozí straně.



Výskok

Skok na místě. Přeskočí podmet i nízký kop.

1P Q 2P 7

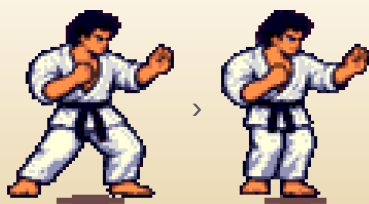


Přímý úder

Úder pěstí před sebe.

1P Q+P 2P 7+8

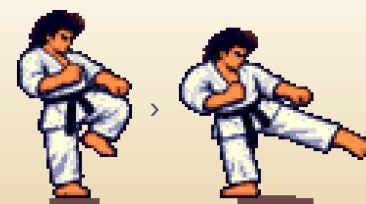
hrudník 400 / 200



Chůze vpřed

Krok k soupeři.

1P P 2P 8



Nízký kop

Kop do pasu a kolen.

1P A+P 2P 6+8

pas, kolena 400 / 200



Podmet

Z podřepu podsekne soupeři nohy.

1P A 2P 6

nohy 200 / 100



Úder z podřepu

Přikrčí se a udeří zespodu, útoky na hlavu přejdou nad ním.

1P A+O 2P 6+9

hlava, hrudník 400 / 200



Chůze vzad

Ústup od soupeře. Při útoku zblízka místo ústupu udělá blok.

1P O 2P 9



Otočka s úderem

Otočí se a udeří soupeře za zády, zůstaneš otočený. Při útoku zblízka udělá blok.

1P Q+O 2P 7+9

hrudník 400 / 200

S FIRE

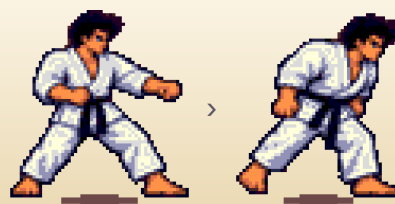


FIRE Letecký kop

Výskok s kopem, bojovník přitom letí dopředu.

1P Q + MEZERNÍK 2P 7 + 0

hlava 800 / 400



FIRE Hlavička

Krok vpřed a úder hlavou. Nejvíc bodů, ale jen zblízka.

1P Q+P + MEZERNÍK 2P 7+8 + 0

hlava 1000 / 500



FIRE Vysoký kop

Boční kop do výšky hlavy.

1P P + MEZERNÍK 2P 8 + 0

hlava, hrudník 200 / 100



FIRE Kop nahoru

Švihový kop vzhůru na hlavu.

1P A+P + MEZERNÍK 2P 6+8 + 0

hlava 800 / 400



FIRE Otočka s podmetem

Otočí se a podsekne soupeře za zády. Zůstaneš otočený.

1P A + MEZERNÍK 2P 6 + 0

nohy 200 / 100



FIRE Otočný kop

Otočka a kop na hlavu soupeři za zády, zůstaneš otočený. Při útoku zblízka udělá úder z podřepu.

1P A+O + MEZERNÍK 2P 6+9 + 0

hlava 800 / 400



FIRE Salto vzad

Dlouhý odskok dozadu, během salta tě nic nezasáhne. Při útoku zblízka udělá blok.

1P O + MEZERNÍK 2P 9 + 0



FIRE Nůžky

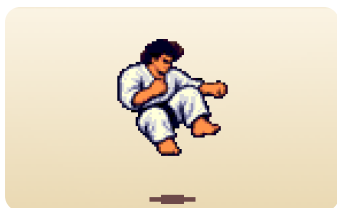
Výskok s roznožkou: kop dopředu i dozadu naráz. Při útoku zblízka udělá blok.

1P Q+O + MEZERNÍK 2P 7+9 + 0

hlava 1000 / 1000

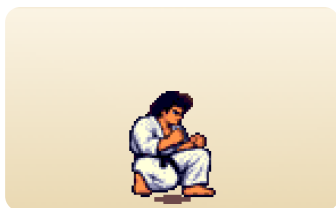
Obrana

Zásah se počítá jen podle toho, jestli úder dosáhne na tělo ve správné výšce. Ubráníš se tím, že v tu chvíli nebudeš tam, kam míří.



Výskok ↑

Nad nohama projde podmet i nízký kop.



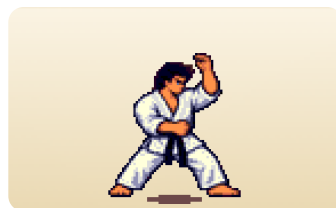
Podřep ✓

Nad hlavou přejde kop nahoru, hlavička, letecký kop i nůžky.



Salto vzad FIRE + ←

Po celé salto tě nic nezasáhne a odskočíš daleko.



Blok

Když soupeř zblízka útočí a táhneš dozadu, bojovník zvedne ruku.

Když soupeř zblízka útočí, hra ti část pohybů vymění: dozadu a nahoru-dozadu (←, ↖, i s FIRE) udělá **blok**, **FIRE + ✓** místo otočného kopu **úder z podřepu**. Salto, nůžky ani otočka s úderem tedy pod útokem nevyjdou.

Blok vypadá jako obrana, ale zásah nezastaví: hra ho při počítání zásahu nebere v úvahu, stejně jako originál na C64. Proti útoku zblízka je lepší ✓: přikrčíš se pod útok na hlavu a udeříš zespodu.

Otáčení

Bojovník se k soupeři sám neotočí. Na soupeře za zády máš tři útoky, po kterých zůstaneš otočený: **otočka s úderem ↖**, **otočka s podmetem FIRE + ↓** a **otočný kop FIRE + ✓**. Nůžky **FIRE + ↖** kopnou dopředu i dozadu bez otočení.

Kolo a body

- Kolo trvá **30 sekund**, nebo dokud někdo nezíská **6 bodů**. Body vidíš vlevo nahoře: bílý, červený, modrý; vpravo zbývající čas.
- Čistý zásah** soupeře, který stojí čelem k tobě, dává **2 body**, zásah do zad **1 bod**.
- Nad zasaženým se ukáže hodnota úderu (100–1000) a hvězdičky, dokud se nevzpamatuje.
- Ležícího, padajícího ani vstávajícího soupeře zasáhnout nejde.
- Na konci kola: první **WINS**, druhý **STAYS IN**, poslední **IS OUT** a vypadává. Zbýlý čas dostane vítěz jako časový bonus.
- Když vypadneš ty (ve dvou hráčích oba), zápas končí: **MATCH OVER**. Počítač se kolo od kola zlepšuje.

Tipy

- Vzdálenost rozhoduje.** Úder musí zajet až do těla soupeře; ze vzdálenosti, kdy se ho jen dotkne, se nepočítá. Když stojíš moc blízko, úder přestřelí a také se nepočítá.
- Kop nahoru, hlavička, letecký kop a nůžky míří jen na hlavu, takže přikrčeného soupeře nezasáhnou. Podmet ani nízký kop nezasáhnou vyskakujícího.
- Soupeř za zády? Otočka s úderem ↖ je nejrychlejší odpověď, jen ne ve chvíli, kdy na tebe zrovna zblízka útočí.
- Salto vzad FIRE + ← je nejjistější únik, dokud na tebe nikdo zblízka neútočí.
- Hlavička FIRE + ↗ a nůžky FIRE + ↖ dávají nejvíc bodů.