

Command Summary Card

BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT™ for Amiga

Before playing Budokan, copy the two disks. Label your backup copies "Budokan Disk A" and "Budokan Disk B." Put the original disks away and play with your copies. For information on copying disks, see your AmigaDOS manual. Budokan can't be installed on a hard disk.

STARTING THE GAME

1. Turn on your computer. (Amiga 1000 owners, insert Kickstart 1.2 or 1.3 at the prompt.)
2. When you're asked to insert your Workbench disk, remove the Kickstart disk and insert Budokan Disk A instead. If you have a second floppy disk drive, insert Budokan Disk B into that drive.
3. When the title screen appears, wait for the demo, or press the **spacebar** to continue. If you're prompted, remove Budokan Disk A and insert Budokan Disk B and press the **spacebar** to continue.
4. When you see a family crest at the Dojo gates, look in the front of the manual to find the Kanji (Japanese characters) that describe the crest. Cycle through the Kanji by pressing 4 or 6 on the keypad or by moving the joystick left or right. When you see the Kanji that describe the crest, press **Enter**. Please choose carefully. A wise decision will gain you full admittance to the dojo grounds; a poor decision will restrict you to practicing alone.

Note: It is normal for the power light to turn off while music plays in Budokan.

KEYBOARD COMMANDS

- P** Pause the game. Press **P** again to resume.
- B** Bow and stop your jiyu-renshu, kumite, or Budokan match.

Command Summary Card

NOTES ON THE MANUAL

The Amiga version of Budokan doesn't need the Configuration menu described in the manual. Music and sound effects are always turned on. The joysticks, keyboard, and keypad are always active.

Player 1 uses the keypad or the joystick in port 2.

Player 2 uses the keyboard or the joystick in port 1.



If you plan to play in Two Player mode, you must unplug your mouse before booting Budokan, even if you don't have two joysticks.

There is no Quit feature; just insert the next disk you want to boot and press **Ctrl-LeftAmiga-RightAmiga**.

The Special Loading Features in the appendix of the manual do not apply to the Amiga version of Budokan.

Note to Amiga 1000 users: In order to see shadows under the martial artists, your Amiga must have a Halfbrite chip. See your Amiga dealer for information on this chip.

Command Summary Card

THE ARTISTS

You'd think that when the designers of Skyfox and Skate or Die got together, you'd get something like Space Thrashers from Mars. Instead you've got the most unique and compre-

hensive martial arts game to date. Work that one out. Ray Tobey, Michael Kosaka and Rick Tiberi are computer senseis, true black belts in their art. Give them a

few commands, a few pixels of colour, and they could reconstruct the Sistine Chapel - and animate, to boot. If only they had a Game Designing and

Programming competiton at Budokan....



SOFTWARE © 1989, 1990 ELECTRONIC ARTS
ALL RIGHTS RESERVED.

© 1990 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED.

Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Présentation des Commandes

BUDOKAN OU L'ESPRIT GUERRIER (pour Amiga)

Avant d'utiliser Budokan, copiez les deux disquettes et intitulez vos copies "Budokan, disquette A" et "Budokan, disquette B". Rangez soigneusement vos disquettes originales et utilisez uniquement les copies. Pour tout renseignement concernant la copie de disquettes, reportez-vous à votre manuel Amiga DOS. Budokan ne peut pas tourner sur un disque dur.

COMMENT LANCER LE JEU

1. Allumez votre ordinateur (ceux qui possèdent un Amiga 1000 devront insérer Kickstart 1.2 ou 1.3 dès l'apparition du message-guide à l'écran).
2. Lorsque le système vous demande d'insérer votre disquette Workbench, retirez la disquette Kickstart et mettez la disquette A Budokan à la place. Si vous disposez d'un second lecteur, mettez également la disquette B Budokan.
3. Lorsque l'écran titre s'affiche, attendez la démonstration ou appuyez sur la **barre d'espace** pour continuer. Si le message d'écran vous le demande, retirez la disquette A, insérez la disquette B et appuyez sur la **barre d'espace** pour continuer.
4. Lorsque vous apercevez un insigne aux portes du Dojo, reportez-vous au début du manuel pour trouver le Kanji (caractère japonais) qui en donne l'explication. Pour effectuer votre recherche, appuyez sur le 4 ou le 5 du clavier numérique ou déplacez la manette de jeu sur la gauche ou la droite. Lorsque vous avez trouvé le Kanji expliquant l'insigne, appuyez sur **Enter**. Veillez à effectuer votre sélection avec soin. Pour être admis dans le Dojo, il faut trouver la bonne réponse; sinon vous devrez vous entraîner seul.

Remarque: Il est normal que le voyant lumineux s'éteigne pendant les passages musicaux de Budokan.

Présentation des Commandes

COMMANDES DE CLAVIER

P Pause. Appuyez à nouveau sur P pour reprendre le jeu.

B Saluez et mettez fin à votre match jiyu-renshu, kumite ou Budokan.

INDICATIONS SUR LE MANUEL

Pour utiliser la version Amiga de Budokan, il n'est pas nécessaire de passer par le menu Configuration présenté dans le manuel. La musique et les effets sonores sont branchés en permanence. Les manettes de jeu, le clavier et le pavé numérique sont eux aussi constamment activés.

Le joueur no 1 utilise le pavé numérique ou la manette de jeu du point d'accès 2.

Le joueur no 2 utilise le pavé numérique ou la manette de jeu du point d'accès 1.



Pour jouer à deux, vous devez débrancher la souris avant de lancer Budokan, même si vous ne disposez pas de deux manettes de jeu.

Il n'y a pas de fonction sortie (Quit). Il suffit d'insérer la nouvelle disquette que vous voulez lancer et d'appuyer sur **Ctrl-LeftAmiga-RightAmiga**.

Les fonctions spéciales de chargement, indiquées en annexe du manuel, ne s'appliquent pas à la version Amiga de Budokan.

Remarque à l'intention des utilisateurs d'Amiga 1000: si vous voulez voir apparaître les ombres sous les combattants, votre Amiga doit être équipé d'une puce Halfbrite. Adressez-vous à votre revendeur Amiga pour de plus amples renseignements sur cette puce.

Présentation des Commandes

LES ARTISTS

On aurait pu penser que la collaboration des concepteurs de Skyfox, Skate or Die, donnerait un produit proche des "Space Thrashers de Mars". A la place, ils ont créé le jeu d'arts martiaux le plus incroyable qui existe à ce jour. Ray Tobey,

Michael Kosaka et Rick Tiberi sont des senseis informatiques, de véritables ceintures noires dans leur spécialité. Donnez-leur

quelques commandes et quelques touches de couleur, et ils vous reconstruiront la chapelle Sistine, et la feront revivre. Si seulement à Budokan, ils lançaient un concours de programmation et de conception de jeux...



SOFTWARE 1989 1990 ELECTRONIC ARTS
ALL RIGHTS RESERVED

© 1990 ELECTRONIC ARTS ALL RIGHTS RESERVED
Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.

Referenz Karte

BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT™

FÜR DEN AMIGA

Vor dem Spielen fertigen Sie sich Kopien von den zwei Disketten an und beschriften sie mit "Budokan Disk A" und "Budokan Disk B". Bewahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort auf und verwenden Sie in Zukunft stets nur die Kopien. Für eine Beschreibung zum Kopieren von Disketten verweisen wir auf das Amiga DOS Handbuch. Eine Installation auf der Festplatte ist NICHT möglich.

STARTEN DES SPIELS

1. Computer einschalten. (Auf Amiga 1000: bei Aufforderung Kickstart 1.2 oder 1.3 einlegen.)
2. Bei der Aufforderung zum Einlegen der Workbench Diskette Kickstart herausnehmen und stattdessen Budokan Disk A einlegen. Wenn das System ein zweites Laufwerk hat, kann Disk B dort eingelegt werden.
3. Nach Anzeige der Titelseite auf die Demo warten oder zum Weiterfahren die **Leertaste** drücken. Falls das System Sie zum Einlegen von Disk B auffordert, wechseln Sie die Disketten aus und zum Weiterfahren die Leertaste drücken
4. Wenn Sie über dem Tor des Dojo ein Familienwappen erblicken, müssen Sie im Handbuch die *Kanji* (japanische Schriftzeichen) finden, welche zu diesem Wappen gehören. Schalten Sie mit den Tasten 4 und 6 auf dem Ziffernblock oder mit dem Joystick (Rechts-/Linksbewegen) auf die verschiedenen Schriftzeichen. Wenn Sie das gewünschte vor sich haben, drücken Sie **Enter**. Tun Sie dies mit Bedacht und Sorgfalt: eine weise Entscheidung eröffnet Ihnen den uneingeschränkten Zugang zu den Übungshallen; eine unüberlegte Handlung bedeutet, daß Sie nur allein üben können.

Hinweis: Es ist durchaus normal, daß die Betriebsanzeigelampe erlischt, während Musik ertönt.

Referenz Karte

TASTATUR-BEFEHLE

- P** Legt eine Spielpause ein. Erneutes Drücken von **P** nimmt das Spiel wieder auf.
- B** Zum Verbeugen und Anhalten des jiyu-renshu, kumite oder Budokan-Match.

HINWEISE ZUM BEGLEITHANDBUCH

Die Amiga-Version von Budokan verzichtet auf das Konfigurations-Menü, das im Handbuch beschrieben wird. Die Musik- und Soundeffekte sind immer eingeschaltet, Joysticks, Tastatur und der numerische Block sind immer aktiviert.

Spieler 1 benutzt den Ziffernblock oder den Joystick in Ausgang 2.

Spieler 2 benutzt die Tastatur oder den Joystick in Ausgang 1.



Wenn Sie vorhaben, im 2-Spieler-Modus zu spielen, dann ziehen Sie Ihre Maus ab, bevor Sie Budokan starten, selbst wenn Sie nicht zwei Joysticks haben.

Eine QUIT-Funktion gibt es nicht; legen Sie einfach die nächste Diskette ein, die Sie starten wollen, und drücken Sie **Ctrl-Links-Amiga-Rechts-Amiga**.

Die speziellen Ladefunktionen im Anhang des Handbuchs gelten nicht für die Amiga-Version von Budokan.

Hinweis für Amiga 1000 Benutzer: Damit die Kampfsportkünstler auch Schatten werfen, muß der Amiga einen Halfbrite Chip besitzen. Für Informationen wenden Sie sich an Ihren Amiga Fachhändler.

Referenz Karte

DIE ARTISTEN

Aus einem Gemeinschaftsprojekt der Designer von Skyfox und Skate or Die hatten sich gut informierte Kreise etwas wie "Space Thrashers from Mars" erwartet. Weit gefehlt: Sie haben uns ein fernöstliches Kampfsportspiel der feinsten Sorte beschert. Da kann man

sich nur verbeugen. Ray Tobey, Michael Kosaka und Rick Tiberi sind echte Computer *sensei*, Meister Ihres Gewerbes.

Mit ein paar Anweisungen, ein paar bunten Pixeln malen sie die Sixtinische Kapelle — mit Animation, versteht sich. Schade, daß es im *Budoka* keine Meisterschaftskämpfe in Programm-design und -ausführung gibt!



SOFTWARE © 1989, 1990 ELECTRONIC ARTS

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

© 1990 ELECTRONIC ARTS. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore Amiga, Inc.

Scheda Riassuntiva dei Comandi

BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT per Amiga

Prima di giocare a Budokan, copiate i due dischi. Etichettate le vostre copie "Budokan Disk A" e "Budokan Disk B." Mettete via i dischi originali e giocate dalle copie. Per informazioni ulteriori su come copiare i dischi, consultate il vostro manuale Amiga DOS. Budokan non può venire installato su di un disco fisso.

COME INIZIARE IL GIOCO

1. Accendete il vostro computer. (Proprietari di Amiga 1000, inserite Kickstart 1.2 o 1.3 quando vi verrà richiesto.)
2. Quando vi verrà richiesto di inserire il vostro disco Workbench, rimuovete il disco Kickstart e inserite invece il "Budokan Disk A". Se avete una seconda unità disco flessibile, inserite il "Budokan Disk B" in tale unità disco.
3. Quando appare la schermata d'apertura, attendete il demo, o premete la barra **spaziatrice** per continuare. Se vi verrà richiesto, togliete il "Budokan Disk A", inserite "Budokan Disk B" e premete la barra **spaziatrice** per continuare.
4. Quando vedete uno stemma di famiglia alle soglie di Dojo, cercate nel manuale i *Kanji* (caratteri giapponesi) che lo descrivono. Muovetevi tra i Kanji premento 4 o 6 sul tasterino numerico o muovendo il joystick a destra o a sinistra. Si raccomanda di scegliere attentamente. Una decisione saggia vi guadagnerà piena ammissione ai campi di Dojo; una decisione inadeguata vi permetterà soltanto di esercitarvi da soli.

Avviso: E' normale che la luce in Budokan si spenga mentre la musica suona.

COMANDI DI TASTIERA

P Pausa del gioco. Premete **P** di nuovo per ricominciare.

B Inchinatevi e smettete la vostra gara jiyu-rensu, kumite, o Budokan.

Scheda Riassuntiva dei Comandi

NOTE SUL MANUALE

La versione Amiga di Budokan non ha bisogno del menu Configuration descritto nel manuale. Gli effetti musicali e sonori sono sempre accesi. I joystick, la tastiera e il tastierino numerico sono sempre attivati.

Il Giocatore 1 usa il tastierino o il joystick nella porta 2.

Il Giocatore 2 usa la tastiera o il joystick nella porta 1.



Se intendete giocare nel modo Due Giocatori, dovete disconnettere il vostro mouse prima di caricare Budokan all'inizio, anche se non avete due joystick.

Non c'è alcun mezzo di QUIT (Terminare); inserite semplicemente il prossimo disco che volete caricare e premete **Ctrl-Left Amiga-Right Amiga**.

Gli Aspetti Speciali di Caricamento nell'appendice del manuale non si riferiscono alla versione Amiga di Budokan.

Avviso agli utenti di Amiga 1000: Per vedere ombre sotto gli artisti marziali, il vostro Amiga deve avere un chip Halfbrite. Chiedete al vostro fornitore Amiga informazioni su questo chip.

THE ARTISTS

Penseresti che quando gli ideatori di Skyfox e Skate o Die unisco le loro forze si otterrebbe qualcosa come Space Thrashers from Mars. Invece, ecco qua il gioco di arti marziali più straordinario e completo che sia mai stato prodotto. Chi avrebbe detto! Ray Tobey, Michael Kosaka, e Rick Tiberi sono **senseis** del computer, delle vere cinture nere della loro arte. Fagli avere qualche comando, qualche pixel di colore, e saprebbero rifare la Cappella Sistina: ed animarla, per di più. Se solo avessero una gara di Disegno e Programmazione di Giochi a Budokan...

SOFTWARE © 1989, 1990 ELECTRONIC ARTS

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

© 1990 ELECTRONIC ARTS. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

AMIGA È UN MARCHIO REGISTRATO DI COMMODORE-AMIGA, INC.

Technical Support

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Technical Support Department can help. Call (0753) 46465 or 49442 Monday to Friday between 9:00am and 6:00pm. Please have the product and the following information to hand when you call. This will help us answer your question in the shortest possible time:

- Type of Amiga you own
- Any additional system information (like type and make of hard disk, printer size and type of memory expansion etc.)
- Which versions of Kickstart and Workbench you are using
- Description of the problem you are having

If you live outside of Europe, you can contact one of our other offices.

- In the United States, contact Electronic Arts, P.O. Box 7578, San Mateo, CA, 94403-7578. Tel. (415) 572-ARTS
- In Australia, contact ECP/EA, 4/18 Lawrence Drive, Nerang, Gold Coast, QLD 4211. Tel. (75) 963-488

CREDITS

Game Design:
Programming:
Amiga Version
Additional Programming:
Graphics/Animation:

Music/Sound Effects:
Producer:
Associate Producer:
Assistant Producer:
Product Management:
Art Director:
Package Design:
Artist Photography:

Michael Kosaka
Ray Tohey
Michael Schwartz
Rick Tiberi, Sefen Hsu
Michael Kosaka Michael Lubuguin,
Cynthia Hamilton, Connie Braat, Mike
Nowak
Rob Hubbard
Don Traeger
Jim Rushing
Happy Keller
Barbara Windham, Zina Yee
Nancy Fong
Jamie Davison Design, Inc
Jeff Reinking



ELECTRONIC ARTS®

11-49 Station Road, Langley
Berks SL3 8YN
England
(0753) 49442