

FIGHTING WARRIOR

As FIGHTING WARRIOR, champion of all Egypt, you must use all your powers of combat and fighting expertise in this arcade quest to rescue the beautiful princess.

Armed with nothing more than a sword, you must face the ordeals and rise to the challenges posed by the various creatures which cross your path. Using either the joystick or the keyboard you control the hero's manoeuvres in opposing his adversaries.

Sensational scrolling graphics, animated fighting action, excitement and surprises make FIGHTING WARRIOR a game that will guarantee many hours of excitement to all arcade players.

Instructions in English

Instructions donnees en Francais

Answer sungen werden in Deutsch gebagen

Scenario

Set in ancient Egypt, with its legends of sacrificial burials, mythical creatures and magic, your task is to rescue your beloved princess Thaya. She has been kidnapped by the evil Pharaoh, and only when you have freed her is your quest fully completed.

Locked away in a remote temple, the princess is about to be buried alive as a sacrifice to the gods. Armed with nothing more than a sword, and your reputation as the country's most acclaimed warrior, you must cross the desert in search of the temple. But many hazards and

ordeals lie in your path. Mythological demons, demigods and magical devices are conjured up by the wicked Pharaoh's magicians and will hinder you in your quest. You must use all your fighting skills and powers of combat to fend them off.

On your journey you will also come across various objects left behind over the centuries by others who have travelled the same route. These objects are rumoured to possess magical powers, and you must use your cunning to determine how to release their magic. But remember – take care to distinguish between those containing good and evil powers.

Once inside the temple, your problems are not over. The temple is in the control of the Pharaoh's magicians, who will use their evil powers to sap your strength and stamina. You have triumphed in your quest only when you are reunited with your princess and have released her from her bonds.

Loading Instructions

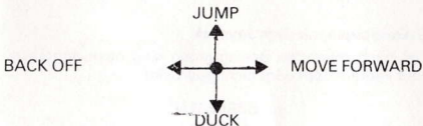
1. Place the cassette in the tape deck and ensure it is fully rewound.
2. Press the CTRL key and the small ENTER key simultaneously.
3. Press PLAY on the tape deck.
4. The game will now load and run automatically.
5. In the unlikely event of a loading error, please rewind the tape slightly and press play. If errors persist your tape deck may need re-aligning.
6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest to you of the addresses shown. We will gladly replace it. **Please do not return it to the place of purchase** (This notice does not affect your statutory rights).

Playing the game

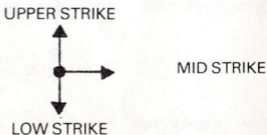
As you encounter an enemy on your journey towards the temple, you must engage it in battle and overcome it if you are to get any further! Move from left to right to progress with your journey. Vases should be broken (where you deem it wise) using a low strike. There are seven different moves which you can make which can be controlled using joystick or the keyboard.

Joystick controls

Without fire button pressed (non-aggressive moves)



With fire button pressed (aggressive moves)



Keyboard controls

When using the keyboard, the 'SPACE' bar will act as the 'FIRE' key.

Without 'FIRE' key pressed (non-aggressive moves)

- Q = JUMP
- A = DUCK
- P = MOVE FORWARD
- O = BACK OFF

With 'FIRE' key pressed (aggressive moves)

Q = UPPER STRIKE

A = LOW STRIKE

P = MID STRIKE

When playing with either JOYSTICK or KEYBOARD, pressing the ENTER key will PAUSE the game.

Scoring

For every successful strike made on an enemy, you gain 10 points. Bonus points can be added to your score for any of the following.

- making a quick kill
- releasing the magical power from the right object
- completing the game.

Four sets of numbers are displayed at the bottom of the screen. Their meanings are, reading from left to right, as follows;

- current score
- energy
- position in hi-score table
- next score to beat

Program copyright © Studio B Ltd, 1985

Written by Stephen Cargill

Graphics by Russel Comte

Additional programming by Damian Watharow

Cover artwork by Steinar Lund

Published by

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

70 Park Street, South Melbourne, 3205, Australia

WARNING:-Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

**Enjoy these other great Amstrad titles
from Melbourne House**

WAY OF THE EXPLODING FIST – “Certain to be THE summer holiday hit” – Daily Mail

STARION – “Astonishing, astounding, phenomenal” – CRASH

SIR LANCELOT (by the author of Fighting Warrior) – “very addictive, very playable, very good” – CRASH

TERRORMOLINOS – “Melbourne House’s latest and wackiest adventure” – COMMODORE USER

MORDON’S QUEST – “A game with so much text and so many locations that it is difficult to believe it comes on tape” – COMPUTER & VIDEO GAMES

THE HOBBIT – “A most impressive package” – DAILY EXPRESS

LE GUERRIER COMBATTANT

Vous vous trouvez en Egypte Ancienne, riche de ses légendes de sépultures et de sacrifices, de créatures mythiques et de magie. Votre devoir est de sauver votre princesse adorée, Thaya. Elle a été enlevée par le cruel Pharaon, et votre tâche ne sera accomplie que lorsque vous aurez libéré la princesse.

Emprisonnée dans un temple lointain, la princesse va être enterrée vivante et offerte en sacrifice aux Dieux. Votre seul arme est un glaive, et célébré comme étant le plus valeureux guerrier du pays, vous devez traverser le désert et partir à la recherche du temple. Mais de nombreux dangers épreuves vont barrer votre route. Sous le pouvoir des magiciens au service du malicieux Pharaon, des démons mythologiques, des demi-dieux et des stratagèmes magiques vont apparaître, et vont essayer de vous empêcher d'atteindre votre but. Vous devez utiliser toutes les qualités et tous vos pouvoirs de combat pour vous protéger d'eux et pour les faire s'enfuir.

Au cours de votre périple, vous allez trouver sur votre route divers objets oubliés et abandonnés au cours des siècles par des voyageurs qui suivirent le même chemin. Ces objets sont dits posséder des pouvoirs

magiques, que vous devez découvrir afin de pouvoir en faire usage. Surtout - faites attention! certains de ces objets ont de bons pouvoirs mais d'autres sont maléfiques. Il vous faut utiliser votre ruse pour savoir les distinguer.

Même lorsque vous aurez enfin pénétré dans le temple, vos ennuis ne serreront pas terminés. Ce temple est sous le contrôle des magiciens du Pharaon, qui utiliseront leur pouvoir maléfique pour anéantir votre force et votre résistance. Ce n'est que lorsque vous serez enfin réunis avec la princesse et que vous l'aurez libérée de ses chaînes, que vous aurez triomphé et atteint votre but.

Instructions de chargement

1. Placez la cassette dans le magnétophone et assurez-vous qu'elle est bien rebobinée à la position de départ.
2. Appuyez simultanément sur la touche CTRL et la petite touche ENTER.
3. Enfoncez la touche PLAY sur le magnétophone.
4. Le jeu va maintenant être chargé et se dérouler automatiquement.
5. Au cas très peu probable où il produirait une erreur lors du chargement, veuillez un peu rebobiner la bande, et réappuyez la touche PLAY. Si l'erreur persiste, il se peut que votre magnétophone ait besoin d'être re-réglé.

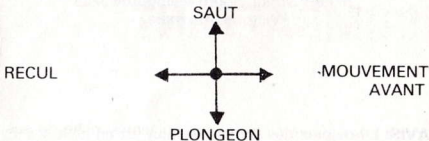
Comment jouer

Vous devrez provoquer au combat et vaincre tout ennemi que vous rencontrerez sur votre passage lors de votre voyage vers le temple, si vous désirez aller plus loin. Déplacez-vous de la gauche vers la droite afin de pouvoir progresser dans votre voyage. Si vous jugez nécessaire de briser les vases, ceux-ci devront être brisés d'un coup vers le bas. Vous pouvez effectuer 7

différents mouvements que vous pouvez contrôler soit à l'aide du manche à balai, soit à partir du clavier.

Commandes de contrôle à balai

Les mouvements ci-dessous sont NON-AGRESSIFS (la touche de tir NE doit PAS être enclenchée)



Vous pouvez utiliser les mouvements AGRESSIFS si vous enclenchez la touche de tir

COUP VERS LE HAUT



COUP VERS LE CENTRE

COUP VERS LE BAS

Commandes de contrôle du clavier

Lors de l'utilisation du clavier, la barre d'espacement devient la touche de tir "FIRE".

Les mouvements NON-AGRESSIFS (c'est-à-dire SANS enclencher la touche de tir) s'obtiennent en appuyant les touches suivantes:

Q = SAUT

Z = PLONGEON

P = MOUVEMENT AVANT

I = REcul

Lorsque la touche de tir est enclenchée, vous pouvez obtenir les mouvements suivants en pressant les touches suivantes:

- Q = COUP VERS LE HAUT
- Z = COUP VERS LE BAS
- P = COUP VERS LE CENTRE

Que vous utilisiez le clavier ou le manche à balai il suffit d'appuyer la touche ENTER pour pouvoir faire une PAUSE dans votre jeu.

Le système des points

Vous marquerez 10 points pour chaque coup que vous remporterez sur votre ennemi. Vous gagnerez de points bonus supplémentaires dans les cas suivants:

- arriver à tuer l'ennemi rapidement
- arriver à délivrer le pouvoir magique du bon objet
- terminer le jeu

4 séries de nombres sont affichées au bas de l'écran. Leur signification est la suivante, de la gauche vers la droite:

- score courant
- énergie
- position dans le tableau des records
- nouveau score à battre

Droits d'Auteur du Programme © Studio B Ltd, 1985

Écrit par Stephen Cargill

Graphiques par Russel Comte

Programmation supplémentaire par Damian Watharow

Illustration de couverture par Steinar Lund

Publié par
Melbourne House
Castle House Yard, Castle Yard
Richmond, TW10 6TF
Royaume Uni
70 Park Street, South Melbourne 3205
Victoria, Australie

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine, et sans l'autorisation expresse écrite de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

**Essayer également ces très bon titres
de Melbourne House**

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (LE POING
EXPLOSIF) "Sera certainement le succès de l'été"
- DAILY MAIL

STARIAN — "Ettonnant, génial, phénoménal!" - CRASH
SIR LANCELOT - "Très accroucher, très jouable, très
bien" - CRASH

KAMPFENDER KRIEGER

Wir befinden uns im alten Agypten mit seinen Legenden von Opfertoden, legendären Kreaturen und seinem Zauberwesen. Ihre Aufgabe ist es, die geliebte Prinzessin Thaya zu retten. Sie wurde vom Teufel Pharaoh gefangengenommen und Ihre Aufgabe ist erst dann erfüllt, wenn Sie sie befreit haben.

Die Prinzessin, die in einem einsamen Tempel eingeschlossen ist, steht kurz davor, als Opfer für die Götter lebend begraben zu werden. Mit dem Schwert als Ihrer einzigen Waffe und dem Ruf, der am meisten gefeirte Kreiger des Landes zu sein, müssen Sie bei Ihrer Suche nach dem Tempel die Wüste durchqueren. Sie müssen jedoch viele Hindernisse und Gefahren überwinden. Legendäre Dämonen, Halbgötter und magische Geräte werden durch den bössartigen Zauberer des Pharaos herbeigeschworen und werden

Sie bei Ihrer Suche hindern. Sie müssen Ihre sämtlichen Kampffertigkeiten und Kräfte aufwenden, um sie abzuwehren.

Auf Ihrer Reise werden Sie ebenfalls mit verschiedenen Gegenständen in Berührung kommen, welche von anderen, die im Laufe der Jahrhunderte den selben Weg gemacht haben, zurückgelassen wurden. Von diesen Gegenständen geht das Gerücht um, dass sie magische Kräfte besitzen und Sie müssen deshalb Ihre List anwenden, um herauszufinden, wie sie ihre Zauberkräfte freilegen können. Denken Sie jedoch daran - Sie müssen unterscheiden zwischen denjenigen, die gute und böse Kräfte besitzen.

Wenn Sie jedoch erst einmal im Tempel sind, sind Ihre Probleme noch nicht gelöst. Der Tempel steht in der Macht der Zauberer des Pharaoh, die ihre bösartigen Kräfte dazu verwenden werden, um Ihre Kräfte und Ihr Durchhaltevermögen zu schwächen. Sie haben Ihre Suche erst dann erfolgreich beendet, wenn Sie mit Ihrer Prinzessin vereinigt sind und sie von ihren Fesseln befreit haben.

Auflade - instruktionen

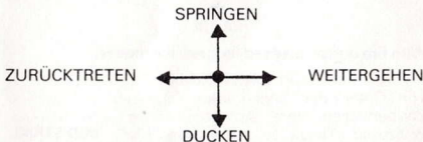
1. Legen Sie die Kassette in das Chassis und stellen Sie sicher, dass sie vollkommen zurückgespult ist.
2. Drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste und die ENTER-Taste.
3. Drücken Sie Taste PLAY auf dem Chassis.
4. Das Spiel lädt sich jetzt auf und läuft automatisch ab.
5. In dem unwahrscheinlichen Fall eines Fehlers beim Aufladen spulen Sie das Band bitte etwas zurück und drücken auf PLAY. Wenn häufig Fehler vorkommen ist es vielleicht notwendig, dass Sie Ihr Band neu ausrichten.

Spielen des Spiels

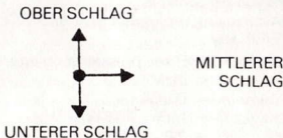
Wenn Sie auf Ihrer Reise zum Tempel einem Feind begegnen, müssen Sie ihn in einen Kampf verwickeln und ihn besiegen, wenn Sie weiterkommen möchten! Um Ihre Reise weiterzuführen, müssen Sie sich von links nach rechts bewegen. Die Vasen sollten (Wenn Sie es für günstig halten) durch einen niedrigen Schlag zerbrochen werden. Sie können verschiedene Bewegungen machen, welche Hilfe der Tastatur oder Joustick kontrolliert werden können.

Steuerungen mit dem Joystick

Die nachstehenden Bewegungen sind nicht aggressiv (der Feuer-Knopf wird nicht gedrückt)



Die aggressiven Bewegungen erzielt man durch Drücken des Feuer-Knopfes



Steuerungen mit der Tastatur

Bei der Verwendung der Tastatur dient die Leertaste als Feuer-Taste.

Die nicht aggressiven Bewegungen (Feuer-Taste NICHT gedrückt) erzielt man mit den folgenden Tasten.

- Q = SPRINGEN
- Z = DUCKEN
- P = WEITERGEHEN
- I = ZURÜCKTRETEN

Bei gedrückter Feuer-Taste (aggressiven Bewegungen), erzielt man die Bewegungen mit den folgenden Tasten:

- Q = OBERER SCHLAG
- Z = UNTERER SCHLAG
- P = MITTLERER SCHLAG

Wenn Sie entweder mit dem JOYSTICK oder der TASTATUR spielen wird durch Drücken der Taste ENTER das Spiel UNTERBROCHEN.

Wertung

Für jeden erfolgreichen Schlag, den Sie einem Feind versetzen, erhalten Sie 10 Punkte. Sonderpunkte können für jededer nachstehenden Taten hinzugefügt werden:

- wenn Sie jemanden schnell töten
- wenn Sie die magische Kraft aus den richtigen Gegenstand austreiben
- bei Vollendung des Spiels.

Unten am Bildschirm werden vier Nummernsätze angezeigt. Sie haben von links nach rechts gelesen die nachstehende Bedeutung:

- momentane Wertung
- Energie
- Position in der Hochwertungstabelle
- nächstes zu erledigendes Ziel

Copyright des Programms © Studio B Ltd, 1985
Geschrieben von Stephen Cargill
Graphische Darstellung von Russel Conte
Zusätzliches Programmieren von Damian Watharow
Künstlerische Gestaltung von Steinar Lund

Herausgegeben von
Melbourne House
Castle Yard House, Castle Yard
Richmond, TW10 6TF
Vereinigtes Königreich
70 Park Street, South Melbourne 3205
Victoria, Australien

WARNUNG: Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvorgehen. Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb mit Ausnahme der Original-Verpackung sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.

**Versuchen Sie auch diese anderen großen titel für den
schneider von Melbourne House**

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (DIE BAHN DER
DONNERDEN FAUST) "Wird ganz sicherlich der Hit für
die Fereinzeit"
- DAILY MAIL

STARION - "Überraschend, erstaunlich, phänomenal"
- CRASH

SIR LANCELOT - "Man kann sich ser daran gewöhnen,
es spiels sich gut und ist sehr gut"
- CRASH