

~~XONIX~~

ATARI

MUSEUM.NL

# DOUBLE ENDER

TWO VIDEO COMPUTER GAMES

## Super-Kung-Fu

2



Deutsch

Français

English

Nederlands

Italiano

Español

Spielanleitung

Mode D'Emploi

Game Instructions

Spelinstructie

Guida per gioco

Instrucciones del Juego



**Wichtig:** Beachten Sie, bei dem Einlegen oder Herausnehmen einer XONOX Programm-Cassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles verlängert.

deutsch

3 - 10

**Remarque:** Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'XONOX, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'ordinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.

français

11 - 18

**Note:** Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing a XONOX Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ Game.

english

19 - 25

**Tip:** Zet de aan/uit schakelaar van uw XONOX Spel Computer altijd op de stand OFF bij het plaatsen of verwijderen van een XONOX Spelprogramma cassette. Dit beschermt de elektronische onderdelen en verlengt de levensduur van uw ATARI 2600™ Video Computer System™ spel.

nederlands

26 - 33

**Nota:** Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco XONOX portare sempre l'interruttore di alimentazione (POWER) della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

italiano

34 - 41

**Nota:** Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego XONOX gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

español

42 - 49



# ATARI MUSEUM.NL SUPER KUNG-FU Video Game

Jij, "Super Kung-Fu", bent in een Oosters land en probeert een beroemd leider te redden di gevangen wordt gehouden in een oud klooster.

Aan het begin draag je een Witte Band, en moet proberen de verdere karate-technieken onder de knie te krijgen om tenslotte de Zwarte Band te behalen, zodat je het klooster kunt binnengaan, dat wordt bewaakt door de gevreesde Ninja's.

Je moet je weg zorgvuldig kiezen omdat je snelheid minder wordt, wanneer je door het hoge gras beweegt, bovendien zorgen de aanvallers ervoor dat je je moet verdedigen. Sommige wegen zijn afgesloten met een onneembare barrière zodat je een andere route moet kiezen om je doel te kunnen bereiken.

## 1. OPZET VAN HET SPEL:

Het behalen van de begeerde Zwarte Band, om daarna het klooster te kunnen binnengaan, en onderweg zoveel mogelijk punten verzamelen voor de tijd verstrijkt. De speler met de hoogste score is winnaar.

## 2. BESTURING:

- a) Spel met één speler:  
Gebruik de linker stuurunit met actieknop.
- b) Spel met twee spelers:  
Speler 1 gebruikt de linker stuurunit met actieknop.  
Speler 2 gebruikt de rechter stuurunit met actieknop.

## 3. SCOREVERMELDING:

- a) De bovenste rij cijfers geeft je Score aan, die wordt weergegeven in de kleur van de hoogste band die je hebt behaald.
- b) De onderste rij cijfers geeft de tijd. Dit is de tijd die je nog over hebt om je doel te kunnen bereiken en je taak af te maken.

## 4. SPELSCHAKELAARS:

- a) GAME SELECT (spelkeuzeschakelaar)  
Om te kiezen voor 1 of 2 spelers.
- b) GAME RESET (spelerugzettoets)  
Start het spel weer bij speler 1.

## 5. BEHALEN VAN DE VERSCHILLENDE BANDEN:

Je begint je tocht als een Witte Band, of beginner. Door steeds weer de vijanden te verslaan die je op ieder scherm aanvallen behaal je een volgende graad en verdient een minuut speeltijd.

De volgorde van de banden is:

Schermscherm	Band	Schermscherm	Band
1	witte	4	paarse
2	oranje	5	bruine
3	groene	6/7	zwarte

### SPELACTIE - scherm 1

#### DE WEG NAAR HET KLOOSTER

Wanneer het spel begint sta jij, "Super Kung-Fu", op een tweesprong. Druk op de GAME RESET-toets en het spel begint. Je hebt 6:00 minuten de tijd om het klooster te bereiken. Kies een weg en verplaats met behulp van de stuurknuppel "Super Kung-Fu" over de gekozen weg naar boven. Er is slechts één goede route, gebruik daarom je eigen intuïtie als gids. Een omgevallen boom is een geblokkeerde route. Aan het einde van de weg ligt de Ingang van het kasteel. Loop door de deur en neem het op met de Ninja. Je verliest tijd als je van de weg raakt en door het hoge gras loopt.

Je krijgt extra tijd, extra punten en een hogere band wanneer je met succes de plaats bereikt waar op een kruising, meerdere wegen naar het klooster leiden.

Het scoren van de extra punten verloopt als volgt:

1. Oranje Band	: 10 000 punten
2. Groene Band	: 20 000 punten
3. Paarse Band	: 30 000 punten
4. Bruine Band	: 40 000 punten
5. Zwarte Band	: 50 000 punten

Telkens wanneer je een hogere band behaalt krijg je één minuut extra speeltijd.

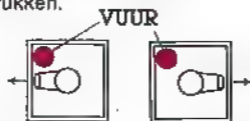
**SPELACTIE - scherm 2****AANVAL OP DE WEG**

Je gaat de gevaarlijke YAKUZA krijgers aanvallen. De YAKUZA krijgers staan erom bekend dat zij hun bovenlichaam beschermen (dat kun je zien aan hun armbewegingen). Omdat je dat weet van de YAKUZA, kun je ze verslaan door gebruik te maken van de stootschop, die het onderlichaam aanvalt. De stootschop maak je door de stuurknuppel naar beneden te bewegen en op de actieknop te drukken.

**STOOTSCHOP****NAAR BENEDEN**

Je schopt in kijkrichting. Je moet de YAKUZA tegen hun lichaam schoppen om hen te kunnen verslaan. Vermijd een botsing met de vijand omdat zijn stagen je tijdelijk kunnen uitschakelen. Wanneer je bent neergeslagen ben je zeer kwetsbaar voor uitschakeling door een Chinese Ster of "SHURIKEN". Er zijn twee manieren om ze te vermijden:

1. Met de stuurknuppel kun je "Super Kung-Fu" laten bukken voor alle op hem afgegooide sterren.
2. Gebruik je onderarm om alle sterren weg te slaan door de stuurknuppel naar links of rechts te bewegen en de actieknop in te drukken.

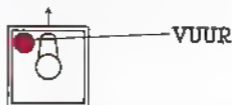
**AFWEER LINKER  
ONDERARM****AFWEER RECHTER  
ONDERARM**

De ster moet je onderarm raken om hem te kunnen doen afketsen!

Wees dus voorzichtig. Elke verslagen YAKUZA krijger levert 100 punten op en je moet er ten minste drie achter elkaar verslaan om je tocht te kunnen voortzetten en een hogere band te kunnen behalen.

**SPELACTIE - scherm 3****HINDERLAAG AAN DE WATERKANT**

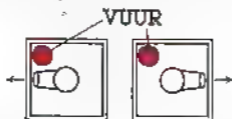
Terwijl je langs het meer loopt, valt de als DOROBO bekend staande dievenbende je aan. De DOROBO krijgers beschermen hun onderlichaam (dat kun je zien aan hun armbeweging), dus je weet dat ze gevoelig zijn voor een stoot op hun hoofd of bovenlichaam. Je kunt stoten door de stuurknuppel naar boven te bewegen en op de actieknop te drukken.

**NAAR BOVEN****STOOT**

Onthoud tijdens her oefenen van de nieuwe beweging dat je een gevecht moet aangaan met de vijand en moet Stoten. Om het meeste effect te bereiken, moet je de DOROBO op het lichaam raken met een Stoot. Wanneer je tegen een DOROBO oploopt, ga je tegen de grond. Door hun soort verdediging heeft de Stootschop geen effect, maar je kunt nog steeds je onderarm gebruiken om je te verdedigen tegen naar jou gegooide Sterren. Elke verslagen DOROBO levert 200 punten op. Je moet drie DOROBO'S verslaan om je reis naar het klooster te kunnen voortzetten en je Groene Band te kunnen ontvangen.

**SPELACTIE - scherm 4****DE AANVAL OP HET DORP**

De voormalige SAMURAI krijgers, die geen leider meer hebben en zich nu in dienst stellen van de hoogstbiedende, staan bekend als RONIN en hebben het dorp waar je weg door loopt, in handen. De RONIN krijgers beschermen hun bovenlichamen (te zien aan hun armbewegingen), dus kunnen ze evenals de YAKUZA worden verslagen met een Stootschop. Maar ze zijn sneller en talrijker. Nu leer je de Koprol Supers chop. Voor het uitvoeren van de Koprol Supers chop beweeg je de stuurknuppel naar links of rechts en drukt tegelijk op de actieknop.

**KOPROL SUPERSCHOP  
NAAR LINKS****KOPROL SUPERSCHOP  
NAAR RECHTS**

Je kunt de RONIN alleen uitschakelen door een Stootschop of een Koprol Superschop tegen z'n lichaam. Nu je deze nieuwe techniek onder de knie hebt ben je niet langer in staat de Sterren, die naar je worden gegooid, met je onderarm op te vangen, dus moet je ze door wegduiken ontwijken. Je kunt de Superschop gebruiken om over de Sterren heen te springen, maar dat moet precies op tijd gebeuren anders wordt je verslagen.

Elke verslagen RONIN krijger levert 300 punten op en je moet er minstens vijf achter elkaar uitschakelen om je tocht te kunnen voortzetten en de Paarse Band te kunnen behalen.

## **SPELACTIE - scherm 5**

### **AANVAL IN DE HEUVELS AAN DE VOET VAN DE BERG**

Het pad waar je je op bevindt voert naar de heuvels, waar gemaskerde bandieten, de TENGU'S, de aanval op je openen. De TENGU'S staan erom bekend dat ze zich onverwacht op een onschuldige reiziger storten, maar je zult direkt merken dat ze alleen hun onderlichaam verdedigen (te zien aan de armbewegingen) en dus kan een Stoot of een Superschop op het juiste ogenblik hun ondergang betekenen.

Omdat ze gemaskerd zijn is het moeilijk hun bedoelingen te zien, daarom moet je uiterst vlug zijn. Zorg dat je niet tegen hun Stoten en snel geworpen Sterren aanloopt. Je moet zo snel mogelijk door de heuvels heen zien te komen omdat de tijd verstrijkt!

De TENGU strijders zijn elk 400 punten waard, maar je moet er zes verslaan om je tocht naar het klooster te kunnen voortzetten en je Bruine Band te kunnen behalen.

## **SPELACTIE - scherm 6**

### **HET BENADEREN VAN HET KLOOSTER**

Je laatste test op je tocht naar de ingang van het klooster is het passeren van de GOEMON wachters. Deze verraderlijke schurken kunnen worden verslagen door elk van de technieken die je hebt geleerd, maar je moet goed opletten hoe zij zich zelf verdedigen. Wanneer ze hun onderlichaam verdedigen, gebruik je de Stoot. Wanneer zo hoog met hun armen slaan gebruik je de Stootschop. De Koprol Superschop kan altijd worden gebruikt. Omdat de GOEMONS snel en verraderlijk zijn kun je eens een OMKEER SUPERSCHOP (begin je Superschop in de ene richting, en beweeg terwijl "Kung-Fu" in de lucht is, de stuurknuppel in tegengestelde richting) proberen. Dit is een heel goede beweging voor man-tegen-man gevecht.

Ontwijk weer de stoten en schoppen van de GOEMONS en kijk uit voor de Sterren. Elke verslagen GOEMON wachter levert je 500 punten op. Je moet er minstens zeven achter elkaar uitschakelen om weer terug te komen op je weg en verder naar boven te kunnen gaan naar de toegangspoort van het klooster. Alleen wanneer je al deze taken hebt volbracht ontvang je de meest begeerde karate band, de Zwarte Band.

## **SPELACTIE - scherm 7**

### **BINNEN IN HET KLOOSTER**

Het klooster wordt bewaakt door de meest gevreesde en dodelijke moordenaars van allemaal, de NINJA'S. Binnen in het met kaarsen verlichte klooster zullen de NINJA'S proberen je aanval op hun vesting af te slaan. De NINJA'S die hun onderlichaam afschermen kunnen verslagen worden met een Stoot. De NINJA'S die hun bovenlichaam afschermen zijn kwetsbaar met een Stootschop. De Koprol Superschop kan altijd worden gebruikt. De NINJA krijgers zijn meesters in karate en vermommingen. Wanneer je er drie hebt verslagen zullen ze zich realiseren dat ze je serieus moeten nemen en zullen gebruik gaan maken van hun camouflagetechnieken om je om de tuin te leiden. Ze beginnen afwisselend te verdwijnen en te verschijnen om te proberen je stoten en schoppen te ontwijken. Telkens wanneer je meer NINJA'S verslaat (per drie) zullen hun camouflagetechnieken geraffineerder worden.

Nu zijn het juiste tijdstip van toeslaan en je intuïtie uiterst belangrijk geworden, want hoewel de NINJA'S gecamoufleerd zijn, kunnen ze nog steeds worden verslagen!

Versla alle NINJA'S. Elke verslagen NINJA moordenaar levert 600 punten op.

### **EINDE VAN HET SPEL**

Het spel eindigt wanneer de tijd om is. De scores worden dan als volgt weergegeven

#### **1. Spel met één speler:**

De score wordt weergegeven in de kleur van de hoogste band die je hebt behaald.

#### **2. Spel met twee spelers:**

De scores worden afwisselend gegeven (voor speler 1 in wit, voor speler 2 in zwart).

Om opnieuw te spelen moet de GAME RESET-toets worden ingedrukt.

## SAMENVATTING VAN HET SPEL

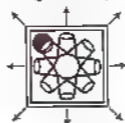
Ga zo snel mogelijk via de weg die naar het klooster leidt naar boven, waarbij je onderweg je tegenstanders verslaat met je karate-technieken. Je krijgt punten voor het behalen van een hogere band en het verslaan van je vijanden. Tevens krijg je extra speeltijd voor het behalen van een hogere band.

## SAMENVATTING BEWEGINGEN VAN DE STURKNUPPEL

Om "Super Kung-Fu" te plaatsen in een verdedigingshouding in een van de gevechtsscènes.

Zonder de actieknop te gebruiken kun je in acht richtingen bewegen.

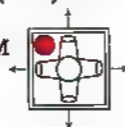
Plaatsing van "Super Kung-Fu" op het scherm.



Door gelijktijdig indrukken van de actieknop kun je vijanden verslaan met de volgende bewegingen van de stuurknuppel:

### (KOP)STOOT

**AFWEREN MET  
LINKER ONDERARM**  
scherm 2 en 3



**AFWEREN MET  
RECHTER  
ONDERARM**  
scherm 2 en 3

**KOPROL  
SUPERSCHOP  
LINKS**  
scherm 4 - 7

**STOOTSCHOP**

**KOPROL  
SUPERSCHOP  
RECHTS**  
scherm 4 - 7

De krijgers die je tegenkomt hebben de volgende eigenschappen:

Scherf	vijand	santal te verslaan	hoe te verslaan
2	YAKUZA	■	Stootschop
3	DOROBO	3	Stoot (Kopstoot)
4	RONIN	5	Stootschop, Supers chop
5	TENGU	■	Stoot, Supers chop
6	GOEMON	7	Stootschop, Stoot, Supers chop
7	NINJA	?	Stootschop, Stoot, Supers chop

#### NUTTIGE TIPS:

- Je moet oefenen om de karatetechnieken op het juiste ogenblik te kunnen uitvoeren.
- Zorg dat je bij gebruik van de Stootschop met je hoofd iets hoger staat dan de vijand, beweeg dan de stuurknuppel naar beneden en druk op de actieknop.
- Zorg dat je bij gebruik van de Stoot (Kopstoot) met je hoofd iets lager bent dan de schouders van de vijand, beweeg dan de stuurknuppel naar beneden en druk op de actieknop. Het is gemakkelijker de vijanden midden in hun lichaam te stoten dan tegen hun hoofd.
- Zorg dat je bij gebruik van de Koprof Supers chop precies het juiste ogenblik afwacht. Je kunt je vijand niet verslaan wanneer je nog midden in je koprof zit. Je moet eerst de koprof helemaal afmaken en dan pas de tegenstander schoppen.
- Je kunt de Koprof gebruiken om over de Sterren te springen, die naar je worden gegooid tijdens de ruigere gevechtsscènes.
- Veel geluk op je tocht en OEFEN VOORTDUREND!



Weitere XONOX Double-Enders werden regelmäsig erscheinen. Information erhalten Sie direkt über XONOX : Deutschland/K-tel International GmbH, Schlitzer Strasse 6, D-6000 Frankfurt/Main 63. (0611/4015-0)

De nouveaux Doubles programmes XONOX paraîtront régulièrement. Pour tous renseignements complémentaires XONOX : France/RCV, 255, Rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt. (01/605.76.80)

Further XONOX Double-Enders will be released regularly. Information directly from XONOX : United Kingdom/K-tel International Ltd., 620 Western Avenue, London W3 OTU. (01/9928000)

Er zullen regelmatig nieuwe XONOX Double-Enders worden uitgebracht. Informeer rechtstreeks bij XONOX : Nederland/K-tel (Holland) B.V., Oude Schipholweg 885, 2143 CD Boesingheliede. (02505-1683)

Altre XONOX Doppie-Cassette verranno pubblicate periodicamente. Informazioni darà XONOX : Italia/Melchioni S.P.A. Concessionaria esclusiva per l'Italia Via P. Coletta 37, 20135 Milano (02-5794219/221)

Más XONOX Doble-Cassettes de juegos seran publicados periodicamente. Información directamente de XONOX : España/Lauson S.A., Avda. Hospital Militar 58, entlo., 2.ª, Barcelona-23. (214 24 28)