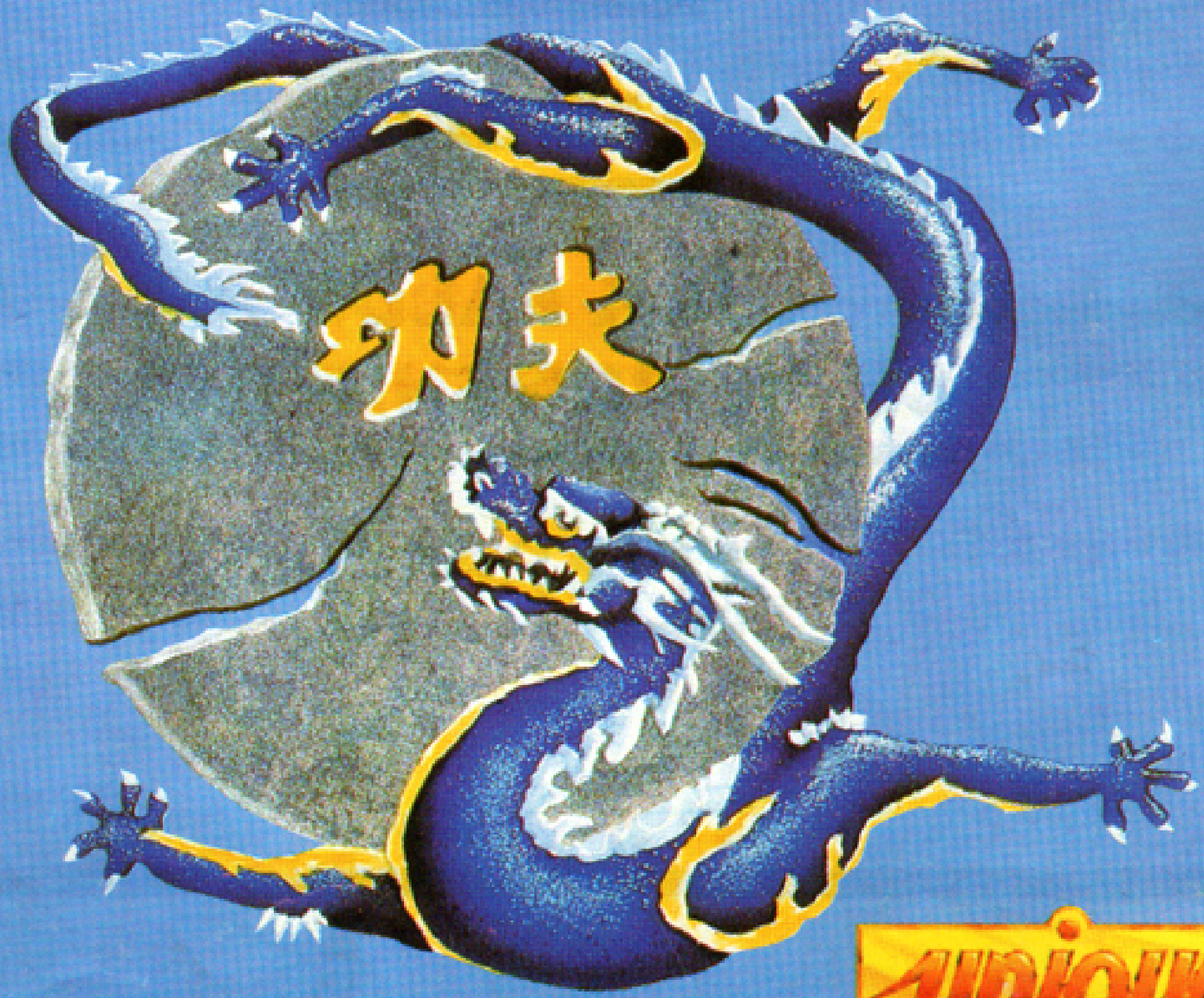
AMIGA CD32

Commodore

CHAMBERS OF SHAOLIN



unique

OTHER
AMIGA CD^{32}
TITLES AVAILABLE FROM UNIQUE

BEAVERS

JAMBALA

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

LIVERPOOL

CHAMBERS OF SHAOLIN

Hang Foy's village was being harassed by men of the Emperor. He had tried to resist this by fighting them and trying to outwit them in one way or another. He had been too successful, and that was the reason why the Emperor's men had decided to kidnap his sister to ensure he would be silent in future.

How they had misjudged Hang Foy! He swore an oath to find and rescue her, even if it meant going to the Emperor to kill him. Seeking help, he saw the old Mandarin.....

"An old legend says," said the Mandarin, "that the Emperor can be overthrown and all his evil reversed if someone completes a particularly hazardous quest. Nobody has ever done that. Someone has to conquer the Chambers of Shaolin."

"Each Chamber will unite your body and soul in harmony. The better you do, the easier the fight against the Emperor will be".

TEST OF THE STICK

In this chamber Hang Foy Qua's concentration will be improved by his master attacking him with a Bo (a long stick).



Joypad Up = Jump



Joypad Down = Duck



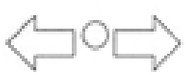
Joypad Left / Right = Go forward and backward

TEST OF AGILITY

Hang Foy Qua needs to escape several objects which move in different trajectories. Touching the "Ying and Yang" sign increases his power. If Hang Foy Qua wishes to use the Flic-Flac in a fight, he has to pass this test.



Joypad Up = Flic - Flac



Joypad Left / Right = Go Left / Right



Press Fire = Turn around



Fire Button + Joypad Up = Jump



Fire Button + Joypad Down = Duck

TEST OF BALANCE

Hang Foy Qua has to jump to and fro between four rising and sinking poles. By following the signal you must successfully land on ten poles in as little time as possible.

 **Joypad Left / Right** = Turn Left / Right

- **Press Fire** = Jump

TEST OF SPEED

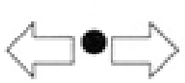
Hang Foy Qua's objective is to hit and release a mechanism fixed at the highest reachable point. This can only be achieved by repeatedly kicking a ball and making it swing.

 **Joypad Up / Left / Right** = Turn Left / Right

 **Joypad Left / Right** = Go Left / Right

 **Joypad Down** = Duck

 **Fire Button + Joypad** Up = Kick

 **Fire Button** + Joypad Left / Right = Turn around Left / Right

 **Fire Button + Joypad** Down = Duck

TEST OF STRENGTH

Hang Foy Qua has to place his hand at the middle of the board to use as little power as possible in the blow itself.

- **Fire** = Place Hand on Board

 **Joypad Left / Right** = Build Power by "Waggling"

TEST OF FIRE

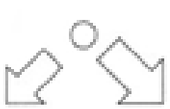
Hang Foy Qua must kick away burning baskets that his master is throwing at him.

 **Joypad Up** = Flic - Flac

 **Joypad Up / Left / Right** = Turn Left / Right

 **Joypad Left / Right** = Go Left / Right

 **Joypad Down** = Low Sweeping Kick

 **Joypad Down / Left / Right** = Turn Left / Right

COMBAT SCENARIO

Chose FIGHT from the start menu. After a few seconds you will see the following options:

FIGHTER VS FIGHTER - Allows two players to play against each other.

COMBAT - Allows one player to play against the computer.

SELECT SOUND - Toggle Music or Combat Sounds.

DEMO FIGHT - Watch a computer fight.

EXIT - Return to opening menu.

FIGHT SCREEN CONTROLS

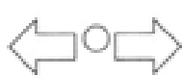
NOTE: All options are not available if training was unsuccessful.



Joypad Up = Flic - Flac



Joypad Up / Left / Right = Turn Left / Right



Joypad Left / Right = Go Left / Right



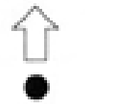
Joypad Down = Spagat



Joypad Down / Left / Right = Turn Right / Left

- **Fire** = Turn Left / Right

The following actions are orientated to the players figure:



Fire + Joypad Up = Jump + Kick



Fire + Joypad Up / Right = Kick to the Head



Fire + Joypad Up / Left = Punch to the Head



Fire + Joypad Right = Kick to the body



Fire + Joypad Left = Tigerclaw



Fire + Joypad Down = Low Sweeping Kick

LOADING INSTRUCTIONS

- To load your game CD.
- Ensure your CD32 is switched off.
- Lift drive lid then insert CD making sure that the printed side of the CD is facing upward.
- Close lid and switch the machine on
- Loading will take place automatically.
- Follow on screen instructions.

DIE KAMMERN DER SHAOLIN

Hang Foys Dorf wurde von den Männern des Herrschers aufgerieben. Er hatte versucht, ihnen Widerstand zu leisten, indem er sie bekämpfte und versuchte, sie auf die eine oder andere Art und Weise zu überlisten. Er war dabei sehr erfolgreich, und aus diesem Grunde hatten sich die Männer des Herrschers entschieden, seine Schwester zu entführen, um sicherzustellen, daß er in Zukunft Ruhe geben würde.

Wie sehr sie doch Hang Foy unterschätzt hatten! Er schwor einen Eid, sie zu finden und zu retten, und wenn er dazu bis zum Herrscher gelangen und ihn töten müßte. Auf der Suche nach Unterstützung fand er den alten Mandarin...

"Eine alte Legende erzählt," sagte der Mandarin, "daß der Herrscher überwältigt und all seine Bosheit beseitigt werden kann, wenn es jemandem gelingen sollte, eine ziemlich riskante Aufgabe zu erfüllen. Niemandem ist dies je gelungen. Jemand muß die Kammern der Shaolin erobern."

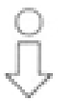
"Jede Kammer wird deinen Körper mit deiner Seele in Harmonie vereinigen. Je besser dir das gelingt, desto leichter wird dein Kampf gegen den Herrscher sein."

DER TEST MIT DEM STOCK

In dieser Kammer wird Hang Foys Konzentration verbessert, indem sein Meister ihn mit einem Bo (einem langen Stock) angreift.



Joypad hoch = Sprung



Joypad runter = Ducken



Joypad links / rechts = Vorwärts und rückwärts gehen

DER BEWEGLICHKEITSTEST

Hang Foy Qua muß verschiedenen Gegenständen ausweichen, die sich in unterschiedlichen Flugbahnen bewegen. Wenn er das "Ying und Yang"-Zeichen berührt, erhöht sich seine Kraft. Wenn Hang Foy während eines Kampfes den Flic-Flac benutzen möchte, muß er diesen Test bestehen.



Joypad hoch = Flic - Flac

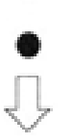


Joypad links / rechts = nach links / rechts laufen

Druck auf Feuer = Umdrehen



Feuerknopf + Joypad hoch = Sprung



Feuerknopf + Joypad runter = Ducken

DER GLEICHGEWICHTSTEST

Hang Foy Qua muß zwischen vier Stangen hin- und herspringen, die sich heben und wieder senken. Indem Sie dem Signal folgen, müssen Sie erfolgreich in möglichst kurzer Zeit auf zehn Stangen landen.

 **Joypad links / rechts** = Sich nach links / rechts drehen

- **Druck auf Feuer** = Sprung

DER GESCHWINDIGKEITSTEST

Hang Foy Quas Ziel ist es, einen Mechanismus zu treffen und auszulösen, der sich am höchsten erreichbaren Punkt befindet. Dies kann er nur erreichen, indem er ständig gegen einen Ball tritt und ihn dadurch zum Schwingen bringt.

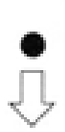
 **Joypad hoch / links / rechts** = Nach links / rechts drehen

 **Joypad links / rechts** = Nach links / rechts laufen

 **Joypad runter** = Ducken

 **Feuerknopf + Joypad hoch** = Treten

 **Feuerknopf + Joypad links / rechts** = Links- / rechtsherum drehen

 **Feuerknopf + Joypad runter** = Ducken

DER STÄRKETEST

Hang Foy Qua muß seine Hand in der Mitte des Brettes plazieren, um während des Schlages so wenig Kraft wie möglich zu verbrauchen.

- **Feuer** = Die Hand auf dem Brett plazieren

 **Joypad links / rechts** = Durch "Rütteln" Kraft aufbauen

DIE FEUERPROBE

Hang Foy Qua muß die brennenden Körbe wegtreten, die sein Meister auf ihn wirft.

 **Joypad hoch** = Flic - Flac

 **Joypad hoch / links / rechts** = Nach links / rechts umdrehen

 **Joypad links / rechts** = Nach links / rechts laufen

 **Joypad runter** = Niedriger Schlagtritt

 **Joypad runter / links / rechts** = Nach links / rechts umdrehen

DAS KAMPFSZENARIO

Wählen Sie KÄMPFEN aus dem Startmenü aus. Wenige Sekunden später werden Sie folgende Optionen sehen:

KÄMPFER GEGEN KÄMPFER - Erlaubt es zwei Spielern, gegeneinander zu spielen.

KAMPF - Erlaubt es einem Spieler, gegen den Computer zu spielen. Der Spieler benötigt einen gespeicherten Charakter.

SOUND AUSWÄHLEN - Schalten Sie zwischen Musik und Kampfgeräuschen hin und her.

DEMOKAMPF - Sehen Sie dem Computer beim Kämpfen zu.

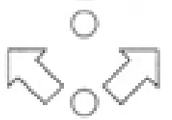
EXIT - Rückkehr ins Eröffnungsmenü

STEUERUNG WÄHREND DER KAMPFSEQUENZ

HINWEIS: Wenn das Training nicht erfolgreich war, sind nicht alle Optionen verfügbar.



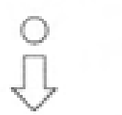
Joypad hoch = Flic - Flac



Joypad hoch / links / rechts = Nach links / rechts drehen



Joypad links / rechts = Nach links / rechts laufen



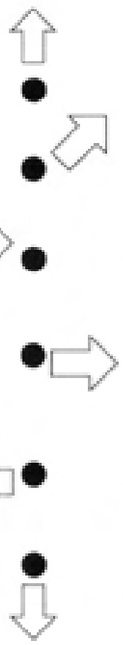
Joypad runter = Spagat



Joypad runter / links /rechts = Nach links / rechts drehen

Feuerknopf = Nach links / rechts drehen

Die folgenden Aktionen sind an den Spielfiguren orientiert:



Feuer + Joypad hoch = Sprung + Tritt

Feuer + Joypad hoch / rechts = Tritt zum Kopf hin

Feuer + Joypad hoch / links = Schlag zum Kopf hin

Feuer + Joypad rechts = Tritt zum Körper hin

Feuer + Joypad links = Tigerklaue

Feuer + Joypad runter = Niedriger Schlagtritt

LADEANWEISUNGEN

- Vergewissern Sie sich, daß ihr CD32 ausgeschaltet ist.
- Öffnen Sie das Laufwerk und legen Sie die Shaolin CD mit bedruckten Seite nach oben ein.
- Schließen Sie den Deckel und schalten Sie das Gerät ein.
- Das Spiel wird nun geladen.
- Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CHAMBERS OF SHAOLIN

Le village de Hang Foy est harcelé par les hommes de l'Empereur. Il a bien tenté leur résister, en se battant et en essayant de déjouer leurs plans d'une manière ou d'une autre. Il a eu trop de succès, et c'est pourquoi les hommes de l'Empereur ont décidé de kidnapper sa soeur. Ils seront ainsi sûrs qu'il se calmera et restera enfin tranquille.

Ils connaissent bien mal Hang Foy! Il a juré de la retrouver et de la libérer, même s'il doit pour cela aller chez l'Empereur pour le tuer! Recherchant de l'aide, il est parti voir le Vieux Mandarin...

"Une ancienne légende prétend," lui a dit le Mandarin, "que l'Empereur peut être renversé, et ses pouvoirs maléfiques inversés, si quelqu'un réussit une quête périlleuse. Personne n'a encore jamais osé. Quelqu'un doit sortir vainqueur des Chambres de Shaolin."

"Chaque Chambre unifiera ton corps et ton âme dans l'harmonie. Si tu te débrouilles bien, ton combat contre l'Empereur sera plus facile".

TEST DU BATON

Dans cette chambre, Hang Foy Qua pourra améliorer ses capacités de concentration en se défendant contre son maître, qui l'attaque avec un Bo (un long bâton).



Joystick Haut = Sauter



Joypad Bas = Se baisser



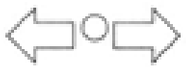
Joypad Gauche / Droite = Avancer et reculer

TEST D'AGILITE

Hang Foy Qua doit éviter plusieurs objets qui se déplacent suivant des trajectoires différentes. Pour que sa puissance augmente, il doit toucher le signe "Ying et Yang". Si Hang Foy Qua veut utiliser le "Flic-Flac" dans un combat, il doit absolument réussir ce test.



Joypad Haut = Flic - Flac



Joypad Gauche / Droite = Aller vers la gauche ou la droite



Bouton Feu = Se retourner



Bouton Feu + Joypad Haut = Sauter



Bouton Feu + Joypad Bas = Se baisser

TEST DE L'EQUILIBRE

Hang Foy Qua doit sauter sur quatre poteaux qui montent et qui descendent. En suivant le signal, vous devez retomber au bon moment sur les 10 poteaux, et ce le plus rapidement possible.

 **Joypad Gauche / Droite** = Tourner à gauche ou à droite

- **Bouton Feu** = Sauter

TEST DE VITESSE

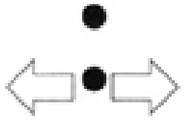
Hang Foy Qua doit toucher et désactiver un mécanisme placé le plus haut possible. Il ne peut réussir qu'en frappant régulièrement surune balle pour la diriger dans la bonne direction.

 **Joypad Haut / Gauche / Droite** = Tourner à gauche ou à droite

 **Joypad Gauche / Droite** = Aller vers la gauche ou la droite

 **Joypad Bas** = Se baisser

 **Bouton Feu + Joypad Haut** = Coup de pied

 **Bouton Feu + Joypad Gauche / Droite** = Se retourner vers la gauche ou la droite

 **Bouton Feu + Joypad Bas** = Se baisser

TEST DE FORCE

Hang Foy Qua doit placer sa main bien au milieu de la planche pour utiliser le moins de puissance possible lorsqu'il donne le coup.

- **Bouton Feu** = Placer la main sur la planche

 **Joypad Gauche / Droite** = Augmentation de la puissance (déplacez le joypad rapidement de droite à gauche)

TEST DU FEU

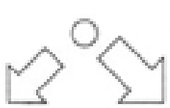
Hang Foy Qua doit donner des coups de pied pour détourner les paniers en feu que son maître lui lance.

 **Joypad Haut** = Flic - Flac

 **Joypad Haut / Gauche / Droite** = Tourner à gauche ou à droite

 **Joypad Gauche / Droite** = Aller vers la gauche ou la droite

 **Joypad Bas** = Coup de pied circulaire bas

 **Joypad Bas / Gauche / Droite** = Tourner à gauche ou à droite

SCENARIO DE COMBAT

Choisissez l'option FIGHT dans le menu de départ. Les options suivantes seront ensuite affichées:

FIGHTER VS FIGHTER - Permet à deux joueurs de s'affronter en face à face. Les deux joueurs doivent avoir sauvegardé leur personnage pour accéder à cette option.

COMBAT - Permet à un joueur d'affronter l'ordinateur. Le joueur doit avoir sauvegardé un personnage.

SELECT SOUND - Active ou désactive la musique et les effets sonores.

DEMO FIGHT - Démonstration de combat par le programme.

EXIT - Revenir au menu de départ.

CONTROLES DE L'ECRAN DE COMBAT

REMARQUE: Toutes les options ne sont pas disponibles si vous n'avez pas terminé avec succès toutes les épreuves d'entraînement.



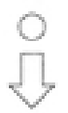
Joypad Haut = Flic - Flac



Joypad Haut / Gauche / Droite = Tourner à gauche ou à droite



Joypad Gauche / Droite = Aller vers la gauche ou la droite



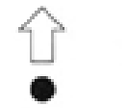
Joypad Bas = "Spagat"



Joypad Bas / Gauche / Droite = Tourner à droite ou à gauche

- **Bouton Feu** = Tourner à gauche ou à droite

Les actions suivantes sont orientées selon la position des joueurs:



Bouton Feu + Joypad Haut = Sauter + Coup de pied



Bouton Feu + Joypad Haut / Droite = Coup de pied à la tête



Bouton Feu + Joypad Haut / Gauche = Coup de poing à la tête



Bouton Feu + Joypad Droite = Coup de pied au corps



Bouton Feu + Joypad Gauche = "Griffe de Tigre"



Bouton Feu + Joypad Bas = Coup de pied circulaire bas

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Assurez-vous que votre CD32 est éteint.
- Ouvrez le couvercle et insérez le disque de Shaolin avec la face imprimée tournée vers le hant.
- Fermez le couvercle et allumez l'appareil.
- Une fois le jeu chargé, suivez les instructions à l,écran.

LE CAMERE DI SHAOLIN

Hang Foy combatteva contro gli uomini dell'Imperatore cercando di fare opposizione alle molestie di questi contro il suo villaggio e, in un modo o in un altro voleva metterli nel sacco. Il suo successo fu tale che gli uomini dell'Imperatore decisero di rapire sua sorella per ottenere il suo silenzio in futuro.

Ma si erano sbagliati di grosso! Hang Foy giurò che avrebbe ritrovato sua sorella e che l'avrebbe salvata, anche a costo di arrivare fino all'Imperatore e di ucciderlo. Si rivolse così al vecchio Mandarino, in cerca di aiuto...

Il Mandarino disse che secondo un'antica leggenda, "L'Imperatore poteva essere sconfitto e tutto il suo male eliminato se qualcuno avesse superato un obiettivo particolarmente arduo, conquistare le Camere di Shaolin; ma fino ad allora nessuno era riuscito nell'intento".

"Ogni Camera fa raggiungere l'armoniosa unione del corpo e dell'anima e, quanto meglio si riesce nell'intento, tanto più facile sarà la lotta contro l'Imperatore".

TEST DELLA STECCA

In questa camera la concentrazione di Hang Foy Qua viene migliorata dal suo maestro attaccandolo con un BO (una lunga stecca).



Joypad verso l'alto = Saltare



Joypad verso il basso = Chinarsi



Joypad sinistra / destra = Andare avanti e indietro

TEST DI AGILITÀ'

Hang Foy Qua deve evitare vari oggetti che si spostano seguendo varie traiettorie. Se tocca il simbolo dello "Ying e Yang" il suo potere aumenta. Se Hang Foy Qua desidera utilizzare il Flic-Flac in un combattimento, deve superare il test che segue.



Joypad in alto = Flic - Flac



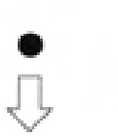
Joypad a sinistra / a destra = Andare a sinistra / Andare a destra



Premi Fuoco = Tornare indietro



Pulsante Fuoco + Joypad in alto = Saltare



Pulsante Fuoco + Joypad in basso = Chinarsi

TEST DI EQUILIBRIO

Hag Foy Qua deve saltare avanti e indietro tra quattro pali che si alzano e si abbassano. Seguendo il segnale, deve riuscire ad abbattere dieci pali nel minor tempo possibile.

 **Joypad a sinistra / a destra** = Girare a destra / a sinistra

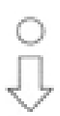
 **Premi Fuoco** = Saltare

TEST DI VELOCITÀ'

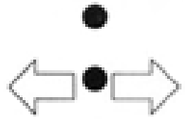
L'obiettivo di Hang Foy Qua è di liberarsi, colpendolo, di un meccanismo fisso al punto più alto possibile. Ciò è possibile solo calciando ripetutamente una palla e facendola ruotare.

 **Joypad in alto / a sinistra / a destra** = Girare a sinistra / a destra

 **Joypad a sinistra / a destra** = Andare a sinistra / a destra

 **Joypad in basso** = Chinarsi

 **Pulsante Fuoco + Joypad in alto** = Calciare

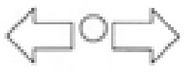
 **Pulsante Fuoco + Joypad a sinistra / a destra** = Tornare indietro verso

 sinistra / destra

TEST DI FORZA

Hang Foy Qua deve porre la mano nel mezzo del quadro per colpire con meno forza possibile.

- **Fuoco** = Porre la mano sul quadro

 **Joypad a sinistra / a destra** = Prendere potenza "Oscillando"

TEST DEL FUOCO

Hang Foy Qua deve allontanare a calci dei cestini in fiamme che il suo maestro lancia contro di lui.

 **Joypad in alto** = Flic -Flac

 **Joypad in alto / a sinistra / a destra** = Girare a sinistra / a destra

 **Joypad a sinistra / a destra** = Andare a sinistra / a destra

 **Joypad in basso** = Abbassare l'angolo del calcio

 **Joypad in basso / a sinistra / a destra** = Girare a sinistra / a destra

SCENARIO DI COMBATTIMENTO

Scegliere COMBATTIMENTO dal menu di inizio. Dopo qualche secondo vengono visualizzate le opzioni seguenti:

COMBATTENTE CONTRO COMBATTENTE - Due giocatori possono giocare uno contro l'altro. Entrambi hanno bisogno di un personaggio memorizzato per poter giocare.

COMBATTIMENTO - Un giocatore può giocare contro il computer ed avrà bisogno di un personaggio memorizzato.

SUONO SELEZIONATO - Musica intermittente o effetti sonori di combattimento.

LOTTA DI DEMO - Guardare un combattimento al computer.

USCITA - Per tornare al menu di apertura.

COMANDI DELLO SCHERMO DI COMBATTIMENTO

NOTA: Non tutte le opzioni sono disponibili se l'addestramento non è riuscito.



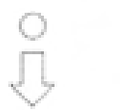
Joypad in alto = Flic - Flac



Joypad in alto /a sinistra / a destra = Girare a sinistra / a destra



Joypad a sinistra / a destra = Andare a sinistra / a destra



Joypad in basso = Spagat



Joypad in basso /a sinistra / a destra = Girare a destra / a sinistra

- **Fuoco** = Girare a sinistra / a destra

Le seguenti azioni sono orientate alla figura dei giocatori:



Fuoco + Joypad in alto = Saltare + Calciare

Fuoco + Joypad in alto / a destra = Calciare al capo



Fuoco + Joypad in alto / a sinistra = Colpire al capo

Fuoco + Joypad a destra = Calciare al corpo



Fuoco + Joypad a sinistra = Artigli di tigre



Fuoco + Joypad in basso = Abbassare l'angolo del calcio

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

- Assicurati che il tuo CD32 sia spento.
- Inserisci il CD di Shaolin nel drive e assicurati che il frontespizio del disco, quello che riporta tutte le diciture, sia rivolto verso l'alto.
- Chiudi lo sportellino e accendi la macchina.
- Il gioco caricherà.
- Segui successivamente le istruzioni su schermo.

CHAMBERS OF Shaolin

Unique Warranty and Registration Card

Please complete, detach and return to Unique,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CR0 1AL.

Product Purchased _____

Name _____ Age _____

Address _____

_____

_____ Post Code _____

Date of Purchase _____

Puchased from _____

Town/City _____ Other _____

Other Computer/Consoles Owned _____

Computer Magazines Read _____

Sex: Male ☐ Female ☐ Did you buy this game for own use _____

☐ Tick here if you do not wish to receive information on future releases from Unique Gift _____

Unique, 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CRO 1AL.
Tel: 081-680 7044

CHAMBERS OF Shaolin



unique