

Yie Ar KUNG~FU

AMSTRAD

Le code de programme, la représentation graphique et le graphisme sont protégés par les droits d'auteur de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés pour tous pays. Yie Ar Kung Fu se joue sur les micro ordinateurs Amstrad 464, 664 et 6124.

LE JEU

Yie Ar Kung Fu est un test d'adresse dans les arts martiaux traditionnels. Il comporte Oolong qui essaye de devenir Grand-Maitre dans les arts anciens, en l'honneur de son père, maître de kung-fu avant lui.

Votre but final est de devenir grand-maitre mais pour atteindre cet objectif, vous devez battre divers adversaires, chacun plus implacable que le précédent. Armés de manière différente et possédant diverses techniques, ils doivent succomber à une combinaison de 16 déplacements d'attaque.

Les commandes sont réalisées par tige ou clavier (qui est définissable par l'utilisateur) et le jeu peut se jouer à un ou deux joueurs.

C'est maintenant que ça va commencer à barder alors que vous faites front à votre ennemi. Vos honorables adversaires sont...

BUCHU – Un énorme combattant kung-fu qui peut attaquer en volant.

STAR – Une belle femme guerrière, versée dans l'art de lancer des étoiles mortelles ou SHURIKEN.

NUNCHA – Maître du NUNCHAKU – faites attention à lui.

POLE – se bat avec l'ancien bâton ou BO.

CLUB – ... Ce guerrier est armé d'un bouclier pour détourner vos coups et d'une massue pour frapper.

SWORD – Adversaire armé d'une épée, un ennemi redoutable et mortel.

TONFUN – Expert dans l'art de se battre en faisant voltiger des bâtons ou TONFA.

BLUES – Le maître de Kung-Fu lui-même a toutes les capacités et tous les déplacements de Oolong, mais il est plus rapide. Si vous pouvez gagner cette bataille finale, vous deviendrez réellement Grand-Maitre.

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC 464 – Placez la cassette rembobinée dans le tablier. Tapez "RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. S'il y a un disque attaché, tapez alors TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER. En cas de problème, reportez-vous au chapitre 2 du livret d'utilisation.

AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128 – Connectez un magnéto-cassette adéquat en veillant à ce que les fils corrects soient raccordés comme indiqué dans le livret d'utilisation. Placez la bande rembobinée dans le magnéto-cassette et tapez TAPE, appuyez ensuite sur la touche ENTER. Tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

Remarque: Chacune des deux versions du jeu, The Temple (le temple) et The Mountain (la montagne) se trouve sur les côtés alternants de la cassette.

DISQUE – Insérez le disque de jeu dans l'entraînement. Tapez à présent "DISC" pour s'assurer que la machine peut accéder à l'entraînement de disque. Tapez ensuite RUN"KUNGFU" (KUNGFU en un seul mot) puis appuyez sur RETURN. Le jeu sera automatiquement chargé.

COMMANDES

Oolong est commandé de la manière suivante.

La commande par tige plus le bouton FIRE (feu) créent les déplacements d'attaque. La barre SPACE (espacement) va de KICK (coup de pied) à PUNCH (coup de poing).

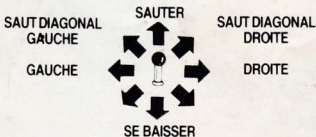
ESCAPE – Pause

ESC puis **SHIFT** – Redémarrage

ESC puis **DEL** – Retour à Menu

ESC puis **SPACE** – Music ON/OFF (marche/arrêt)

TIGE DE COMMANDE



CLAVIER

Les commandes de clavier dans les zones prédéfinies sont les suivantes (mais peuvent être redéfinies):

GAUCHE - 4

DROITE - 6

SAUTER EN L'AIR - 8

SE BAISSER - 2

SAUTER A DROITE - 9

SAUTER A GAUCHE - 7

FEU - 0

Compteur KO

Lorsque le compteur KO marque 0, le joueur est éliminé.

Les déplacements d'attaque sont illustrés ci-dessus; votre compteur KO et celui de votre adversaire indiquent la situation du jeu, à chaque niveau. Vous avez 5 vies pour commencer votre tâche... **BONNE CHANCE!**

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Les points que vous marquez et le nombre de vies qu'il vous reste sont indiqués sur l'écran. Une vie en prime est accordée à 20 000 points. Le score de chaque déplacement est le suivant:

COUP DE PIED AU VOL	2 000
COUP DE POING AU VOL	2 000
COUP DE PIED EN CERCLE	500
COUP DE POING POITRINE	500
BALAYAGE JAMBE	500
COUP DE PIED AU SOL	1 000
COUP DE PIED EN MONTANT	500
CROCHET	1 500
COUP DE PIED CHEVILLE	1 500
COUP DE POING ALLONGE	1 500

CONSEILS

- Cherchez le point faible de votre adversaire avant d'attaquer.
- N'oubliez pas, Oolong peut sauter au-dessus de ses ennemis et tromper leur surveillance.
- Essayez d'atteindre votre objectif et ne vous approchez-pas des adversaires armés.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu est une marque déposée de Konami Limited.

Produit par D. C. WARD. Konami ©

©1985 Imagine Software (1984) Limited

Yie Ar KUNG~FU

SCHNEIDER

Sein Programcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibenrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Yie Ar Kung Fu läuft auf dem Schneider 464,664 und auf 6124 Mikrocomputern ab.

DAS SPIEL

Yie Ar Kung Fu ist ein Geschicklichkeitstest in fernöstlichen Kampfsporttechniken. Einer der Helden ist Oolong, der versucht, ein Grandmaster in dieser alten Tradition zu werden, wie sein Vater, der bereits vor ihm ein Kung-Fu-Meister war. Das höchste Ziel dieses Spieles ist es, ein Grandmaster zu werden. Um dies zu erreichen, müssen Sie eine Reihe von Gegnern bewältigen, die von Mal zu Mal gefährlicher werden. Diese sind unterschiedlich bewaffnet und beherrschen verschiedene Kampftechniken. Sie müssen mit einer Kombination von 16 verschiedenen Angriffsbewegungen bekämpft werden.

Die Steuerungen können mit Hilfe eines Joysticks bzw. mit der Tastatur ausgeführt werden (Die Tasten sind benutzerdefinierbar). Das Spiel kann mit einem oder mit zwei Spielern gespielt werden.

Der Spaß und die Aufregung des Spiels beginnen, wenn Sie Ihren feindlichen Gegner gegenüberstehen. Ihre ehrenwerten Gegner sind...

BUCHU – Ein nesiger Kung-Fu-Kämpfer, der seine Angriffe fliegend einleitet.

STAR – Eine wunderschöne Kriegerin, die sich auf das Werfen von tödlichen Sternen oder SHURKEN spezialisiert.

NUNCHA – Meister der NUNCHAKA – Kommen Sie ihm nicht zu nahe.

POLE – Kämpft mit dem traditionellen Seil oder BO.

CLUB – Dieser Kämpfer ist mit einem Schild bewaffnet, das Ihre Schläge abwehrt und einer Keule, mit der er zurückschlagen kann.

SWORD – Ein schwertragender Gegner, der furchterregend und tödlich ist.

TONFUN – Geübt im Kampf mit Schlagstäben bzw. TONFA.

BLUES – Der Kung-Fu-Meister selbst beherrscht alle Kampftechniken und Bewegungen wie Oolong, aber nur schneller. Wenn Sie diesen letzten Kampf gewinnen können, dann werden auch Sie ein Grandmaster werden.

LADEN

SCHNEIDER CPC 464 – Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Kassettenteil ein. Tippen Sie "RUN" und drücken Sie dann die ENTER-Taste. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn eine Diskette verwendet wird, dann tippen Sie TAPE und drücken Sie die ENTER-Taste. Tippen Sie anschließend RUN" und drücken Sie die ENTER-Taste. Falls sich Schwierigkeiten ergeben, schlagen Sie in Ihrem Benutzerhandbuch Kapitel 2 nach.

SCHNEIDER CPC 664 und CPC 6128 – An einem geeigneten Kassettengerät anschließen und darauf achten, daß die korrekten Kabeln verwendet werden (s. Benutzerhandbuch). Die zurückgespulte Kassette in den Kassettenrekorder einlegen und TAPE eintippen und danach die ENTER-Taste drücken. Tippen Sie anschließend RUN" und drücken Sie die ENTER-Taste. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

ANMERKUNG: Die beiden Spielversionen THE TEMPLE und THE MOUNTAIN sind auf je einer Bandseite gespeichert.

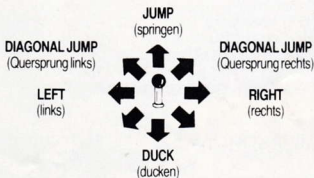
DISKETTE – Legen Sie die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk ein. Tippen Sie dann "DISK", um zu kontrollieren, ob die Maschine Zugriff zum Diskettenlaufwerk hat. Tippen Sie dann RUN"KUNGFU" (schreiben Sie KUNGFU als ein Wort), und drücken Sie RETURN. Das Spiel wird sich dann automatisch laden.

STEUERUNGEN

Oolong wird wie folgt geseuert:

Joysticksteuerung plus FIRE-Knopf erzeugt einige der Angriffsbewegungen. LEERTASTE schaltet zwischen KICK und PUNCH (Tritt und Schlag).

JOYSTICK



TASTATUR

Tastatursteuerungen in Standardbereichen sind wie folgt (können aber neu definiert werden):

LEFT – 4 (links)

RIGHT – 6 (rechts)

JUMP UP – 8 (Aufwärtssprung)

DUCK – 2 (Ducken)

JUMP RIGHT – 9 (Rechtssprung)

JUMP LEFT – 7 (Linkssprung)

FIRE – 0 (Feuer)

ESCAPE – Pause

ESC dann **SHIFT** – Neu starten.

ESC dann **DEL** – Rücksprung zum Menü

ESC dann **LEETASTE** – Musik EIN/AUS

KO-Meter – Wenn der KO-Meter 0 erreicht hat, dann ist der Spieler geschlagen.

Die Angriffsbewegungen werden oben illustriert und der KO-Meter zeigt für Sie und Ihren Gegner den Spielstand in jedem Spielniveau an. Sie erhalten für Ihre Aufgabe 5 Leben

... VIEL GLÜCK!!

STATUS und PUNKTEZÄHLUNG

Die Punktezahl am Bildschirm zeigt Ihnen Ihren gegenwärtigen Punktestand, den höchsten Punktestand und wieviele Leben Sie noch übrig haben. Ein Bonusleben wird bei 20.000 Punkten vergeben. Nachstehend sind die Punkte für die einzelnen Bewegungsarten aufgelistet:

FLYING KICK (fliegender Tritt)	2.000
FLYING PUNCH (fliegender Schlag)	2.000
ROUND HOUSE KICK (Achtertritt)	1.500
LUNGE (Ausfallschlag)	500
LEG SWEEP (Fußfeger)	500
GROUND KICK (Bodentritt)	1.000
RISING KICK (hoher Tritt)	500
HOOK PUNCH (Hackenschlag)	1.500
ANKLE PUNCH (Knöcheltritt)	1.500
STRIDE PUNCH (langer Schlag)	1.500

HINWEISE UND RATSCHLÄGE

- Versuchen Sie die schwachen Punkte Ihrer Gegner herauszufinden und greifen Sie sie dort an.
- Denken Sie daran, daß Oolong über seine Gegner springen und deren Verteidigung schwächen kann.
- Probieren Sie es mit Schlagen und Laufen. Halten Sie sich von bewaffneten Gegnern entfernt.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu ist eine Handelsmarke von Konami Limited.

Produziert von D. C. WARD.

Konami ©

©1985 Imagine Software (1984) Limited.