

YIE AR KUNG FU

Le programme, la représentation graphique et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Yie Ar Kung Fu passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 464, 664 et 6124.

LE JEU

Yie Ar Kung-Fu sert à tester l'habileté que vous avez acquise aux Arts Martiaux traditionnels. Dans ce jeu Oolong essaye de devenir Grand Maître dans la pratique des arts anciens et ce en l'honneur de son père qui fut maître kung-fu avant lui. Votre but ultime est de devenir grand-maître mais pour l'atteindre vous devez battre toute une série d'adversaires, plus dangereux les uns que les autres. Ils possèdent différentes armes et techniques et ils doivent être vaincus en utilisant une combinaison de dix mouvements d'attaque différents. Le jeu se joue avec le levier ou le clavier (qui peut être défini par l'utilisateur) et offre le choix entre option un joueur et option deux joueurs.

L'amusement et les sensations fortes commencent dès que vous vous retrouvez face à face avec votre ennemi. Vous avez pour honorables adversaires ...

BUCHU — C'est un combattant Kung-Fu géant qui peut attaquer en volant

STAR — Une magnifique guerrière qui est maître dans l'art du lancement d'étoiles meurtrières ou SHURIKEN.

NUNCHA — Maître du NUNCHAKU — Ne restez pas à sa portée.

POLE — Attaque avec l'ancien baton ou BO.

CLUB — ... Ce combattant est armé d'un bouclier qui détourne vos coups et d'une massue afin de riposter.

SWORD — Adversaire porteur d'une épée, un ennemi combatif et redoutable.

TONFUN — Expert au maniement des bâtons-fléau ou TONFA.

BLUES — Le maître Kung-Fu en personne, il dispose de toutes les techniques et de tous les mouvements de Oolong mais il est plus rapide. Si vous parvenez à gagner cette bataille finale, vous deviendrez vraiment un Grand-Maître.

COMMANDES

Pour Oolong, vous utilisez les commandes suivantes:

Commande levier plus bouton FEU crée certains des mouvements d'attaque. La barre D'ESPACEMENT permet d'alterner entre COUP DE PIED et COUP DE POING.

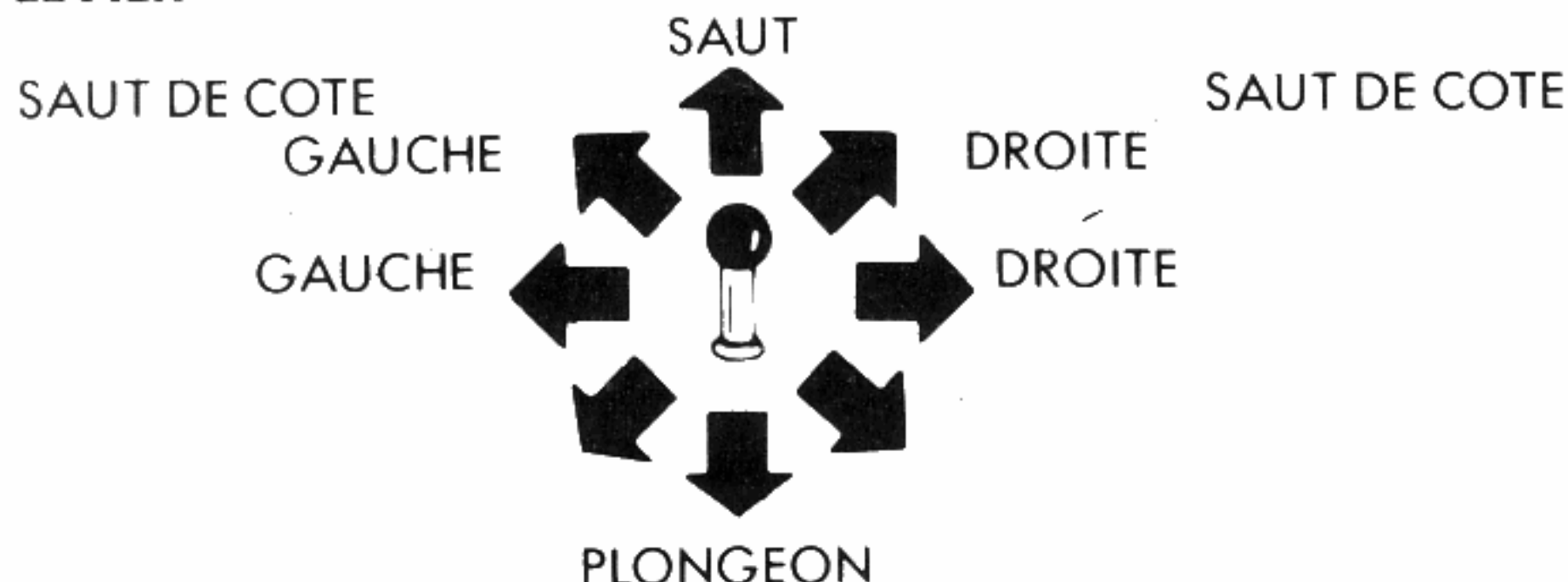
ESCAPE — Pause

ESC puis **SHIFT** — Recommencer

ESC puis **DEL** — Retour au Menu

ESC puis **BARRE D'ESPACEMENT** — Musique MARCHE/ARRET.




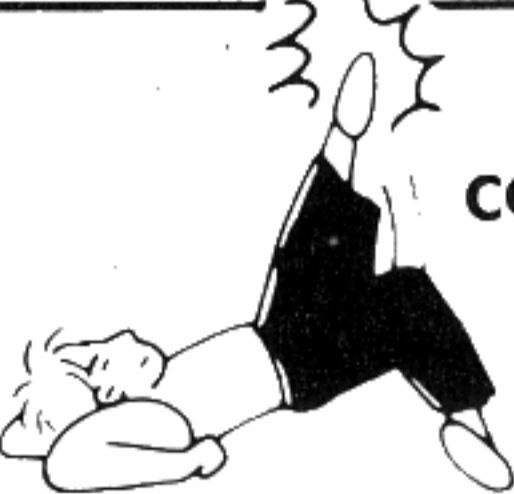

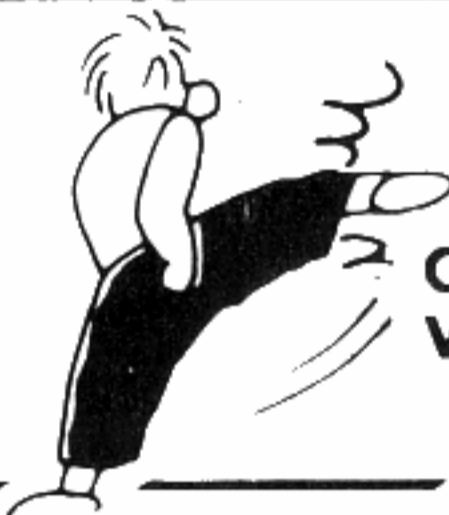




LEVIER



MOUVEMENTS D'ATTAQUE

LEVIER

CLAVIER

	FEU et 2	MOUVEMENT DE PIED CIRCULAIRE 
	FEU et 3	COUP DE PIED DU SOL 
	FEU et 4	COUP DE PIED VERS LE HAUT 
	FEU et 9	COUP DE POING EN CROCHET 
	3	COUP DE POING JAMBES ECARTEES 

STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique votre score du moment, le score élevé et le nombre de vies restantes. Une vie de bonus vous est accordée à 20.000 points et la liste des points obtenus pour chaque mouvement figure ci-dessous:

COUP DE PIED VOLANT	2000
COUP DE POING VOLANT	2000
COUP DE PIED PAR DERRIERE	1500
COUP DE POING ALLONGE	500
MOUVEMENT DE PIED CIRCULAIRE	500
COUP DE PIED DU SOL	1000
COUP DE PIED VERS LE HAUT	500
COUP DE POING EN CROCHET	1500
COUP DE PIED CHEVILLE	1500
COUP DE PIED JAMBES ECARTEES	1500

CONSEILS UTILES

- * Cherchez et attaquez le point faible de chacun de vos adversaires.
- * Souvenez-vous que Oolong peut sauter par-dessus ses ennemis et les prendre par surprise.
- * Essayez les tactiques de raid-éclair et quand vous faites face à des adversaires armés, gardez vos distances.

CLAVIER

Les commandes du clavier par défaut sont les suivantes (mais celui-ci peut être redéfini):

GAUCHE — 4

DROITE — 6

SAUT EN HAUTEUR — 8

PLONGEON — 2

SAUT VERS LA DROITE — 9

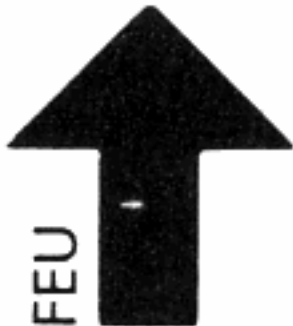




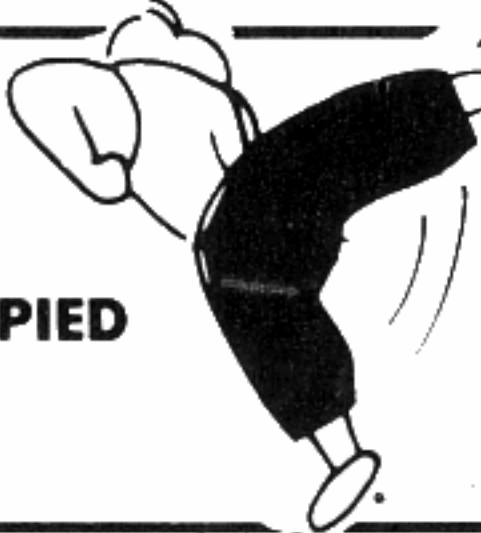




SAUT VERS LA GAUCHE — 7

FIRE — 0

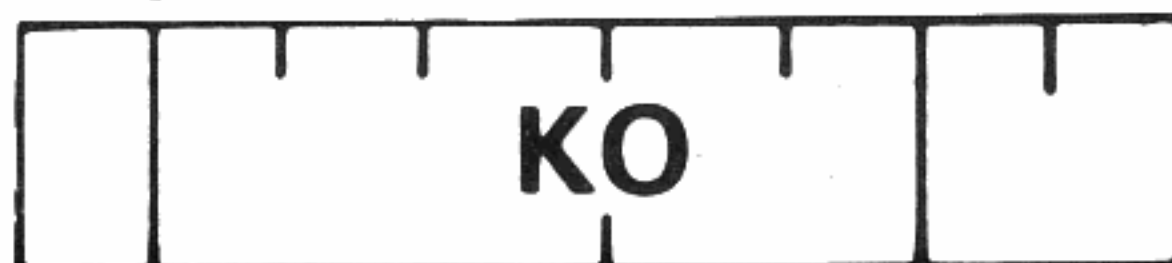
MOUVEMENTS D'ATTAQUE

LEVIER

CLAVIER

	FEU et 8	 COUP DE PIED VOLANT
	FEU et 7	 COUP DE POING VOLANT
	FEU et 6	 COUP DE PIED PIED PAR DERRIERE
	FEU et 1	 COUP DE POING ALLONGE
	1	 COUP DE PIED CHEVILLE

Compteur KO



Quand le compteur KO atteint 0, le joueur est mis KO. Les

mouvements d'attaque sont illustrés ci-dessus et votre compteur KO ainsi que celui de votre l'adversaire indiquent l'état du jeu à chaque niveau. Vous disposez de 5 vies pour commencer votre tâche...
BONNE CHANCE!

Yie Ar Kung Fu est une marque de commerce de Konami Limited.
Produit par D.C.Ward

Konami ©

© 1965 Imagine Software (1984) Limited.