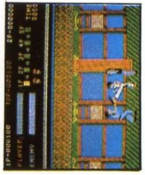
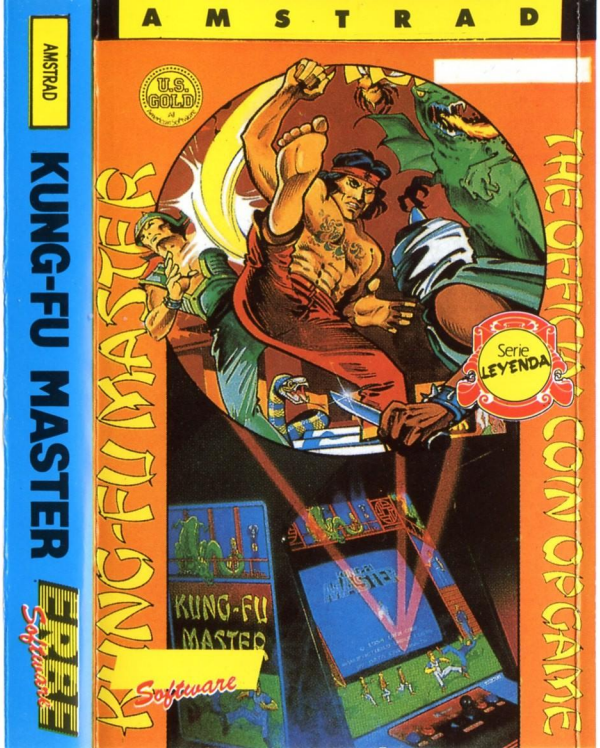
Expertos en las artes marciales y demonios de toda índole son los obstáculos que te esperan en esta aventura. Viaja por el templo del mago para rescatar a la bella joven que está cautiva.

Deberás evitar demonios, dragones, serpientes y abejas letales. Ten cuidado con los guardianes armados, que deberás derrotar para avanzar a cada uno de los cinco pisos. ¡Tu única defensa es tu propia habilidad en las artes marciales!



AMSTRAD

KUNG-FU MASTER



KUNG-FU MASTER

AMSTRAD 464, 664 y 6128

CARGA

Pulsa CTRL + ENTER, y luego pulsa PLAY en el reproductor.

SELECCION DE OPCIONES

Cuando ha cargado el programa, se ve la Tabla de Honor. Pulsando cualquier tecla, se verá el menú de opciones. Puedes seleccionar Teclado o Joystick con K/J. Puedes seleccionar teclas separadas para Puñetazo y Patada, pulsando Y. Cualquier otra tecla seleccionará una combinación.

OPCIONES DE CONTROL

	Separadas	Combinadas
Arriba	I	I
Abajo	K	K
Izquierda	J	J
Derecha	L	L
Patada	Q	Q
Puñetazo	A	Space te cambia entre patada/puñetazo

OBJETIVOS

Eres el maestro de Kung-Fu. Pasa por el templo del mago para rescatar a la joven cautiva. Usa tus artes marciales para derrotar a los guardianes armados, dragones, demonios y otros obstáculos que cierran tus pasos. Empiezas en el primer piso, y deberás llegar al quinto piso para hacer el rescate. Al comenzar, tienes tres vidas. Cada 40.000 puntos que consigas te darán una vida más. Debes llegar al ascensor que hay al final de cada piso antes de que se te acabe la energía, o se te termine el tiempo. Si no llegas, perderás una vida.

Para pasar por un piso debes derrotar a todos los que se te interpongan en tu camino. Súbete al ascensor y pulsa el botón del próximo piso. Al llegar allí se pondrán los contadores de tiempo y energía a sus niveles de comienzo. Cuando hayas completado el quinto piso, tu tarea ha terminado: has rescatado a la bella joven.

Nota: El juego sigue, volviendo al piso primero, pero con un mayor nivel de dificultad.

ENERGIA

El nivel de energía se muestra en un gráfico situado en la esquina superior izquierda de la pantalla.

ENEMIGOS

Guerrilleros: Se te acercarán desde cualquier lado e intentarán agarrarte, rebajando tu energía. Sólo tendrás que darles una patada o puñetazo a cada uno para derrotarle. Si te agarran, mueve el joystick de lado a lado para quitártelos de encima.

Tiradores de Cuchillos: Se te acercan desde los lados tirando afilados cuchillos. Agáchate o salta para evitar los cuchillos. Para derrotarlos, debes golpear dos veces, o darles dos patadas.

Serpientes: Estas aparecen al caer los jarrones al suelo. Puedes destruir los jarrones según caen con un golpe o una patada, pero no matarás las serpientes. Son pequeñas y rápidas. Evita el contacto con ellas saltando según se acercan a tus pies.

Dragones: Salen de los balones según llegan al suelo. Puedes destruir los balones antes de que lleguen al suelo, o derrotar al dragón con un solo golpe o patada, pero ten cuidado con las llamas.

Globos místicos: Flotan cerca de tu cabeza, y pronto explotarán en peligrosos fragmentos. Puedes usar un «salto y patada» o «puñetazo» para destruir el globo antes de que explote.

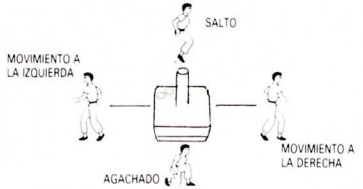
Gnomos: Se acercarán a ti dando volteretas. Quédate de pie o usa un «agachado y patada» o «puñetazo» para derrotarlos.

Avispas: Aparecerán desde varios sitios para picarte. Dales una «patada» o un «puñetazo» para matarlas.

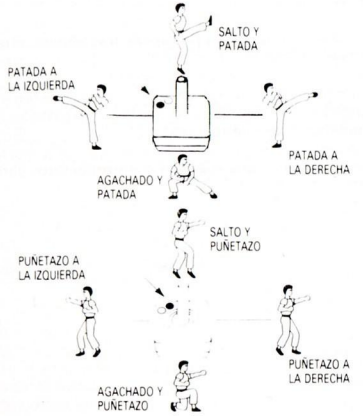
Guardianes: En cada piso, los guardianes te obstruirán el paso a las escaleras. Deberás avanzar y darles «patadas» o «puñetazos» varias veces, hasta que sus energías se agoten.

CONTROLES

Puedes controlar tu jugador con joystick o con teclado. Selecciona K o J cuando te lo indiquen. Si seleccionas patada/puñetazo combinado, o joystick, entonces en botón de disparo sirve de control de patada. Pulsando el Espaciador en el teclado, el botón de disparo se convertirá en control de puñetazo.



Movimientos que pueden obtenerse desplazando el joystick.



Movimientos que pueden obtenerse desplazando el joystick con el botón señalado pulsado.

PARA DOS JUGADORES

Sólo un jugador puede jugar a la vez, por lo que el juego va alternando entre el jugador 1 y el 2 cada vez que se pierde una vida. Si un jugador pierde todas sus vidas antes que el otro, seguirá jugando todas sus vidas restantes, una detrás de otra.

PUNTUACION

ENEMIGO	Derrotado con Left (izquierda), Right (derecha) o Squatting Kick (agachado y patada)	Derrotado con Punch (puñetazo), Squat Punch (agachado y puñetazo) o Jumping Kick (salto y puñetazo)
Guerrilleros	100	200
Tirador de Cuchillos	500	800
Jarra o Balón ...	300	200
Dragón.....	2.000	2.000
Globo flotante ..	1.000	1.000
Gnomo.....	200	300
Gnomo saltante.	400	400
Avispa	500	600
Guardianes	?	?

CONTROLES EN TECLADO

Terminación: Para terminar una partida en curso, pulsa ESC. Volverás a la tabla de honor, pudiendo por tanto volver a empezar.

© 1986 IREM Corp.
© U. S. GOLD, S. A.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid

IRIS ARTES GRAFICAS