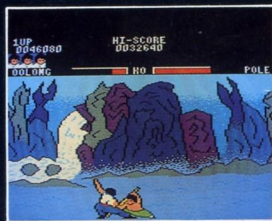




YIE AR KUNG-FU ES UN DESAFIO A TU CONOCIMIENTO DE LAS ARTES MARCIALES. EN EL PAPEL DE OO-LONG TENDRAS

QUE CONVERTIRTE EN "GRAN MAESTRO", PERO PARA CONSEGUIRLO HAS DE VENCER A VARIOS Oponentes cada vez mas peligrosos. Y ARMADOS cada uno con diferentes utensilios de LUCHA ORIENTAL. TODA TU HABILIDAD Y PERICIA TE SERAN NECESARIAS PARA ESQUIVAR Y ATACAR A TUS Oponentes.



¡BUENA SUERTE!

ERBE Software

Santa Engracia, 17. 28010 MADRID. (91) 447 34 10

(C) KONAMI (C) 1985 IMAGINE SOFTWARE

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

A M S T R A D

Yie Ar KUNG-FU



ERBE

Konami



Software

(ver instrucciones al dorso)

YIE AR KUNG-FU AMSTRAD

YIE AR KUNG-FU es un juego de las artes marciales tradicionales. El héroe es Dolong, quien intenta convertirse en Gran Maestro, en memoria de su padre, maestro antes que él.

Tu meta es la de ser Gran Maestro, pero para conseguirlo, deberás derrotar a todo tipo de contrincantes. Están armados con distintas armas y tienen distintas especialidades, con lo que hay que vencerles con una combinación de 10 movimientos de ataque distintos.

Puedes jugar con joystick o teclado, y en modalidad de uno o dos jugadores.

EL JUEGO

Vas a comenzar tu Kung-Fu enfrentándote con los siguientes contrincantes...

BUCHU —	Un enorme luchador de Kung-Fu que ataca volando por el aire.
STAR —	Una bellissima guerrera que es experta tiradora de estrellas mortales ("shuriken").
NUNCHU —	Master del Nunchaku (jojo con su alcance).
CLUB —	Este luchador está armado con un escudo para desviar tus golpes, y un palo para golpearte.
SWORD —	Un peligroso contrincante que lleva una espada.
TONFUN —	Experto en el arte de la lucha con palos ("Tonfa").
BLUES —	El Maestro del Kung-Fu en persona, tiene todas las habilidades de Oolong, pero es más rápido. Si puedes ganar esta batalla final, serás de verdad un Gran Maestro.

ATTACK MOVES		
JOYSTICK	KEYBOARD	
	FIRE and 8	FLYING KICK
	FIRE and 7	FLYING PUNCH
	FIRE and 6	ROUND HOUSE KICK
	FIRE and 1	LUNGE PUNCH
	1	ANKLE KICK

CONTROLES

A Oolong se le controla como sigue:

Los controles del joystick más el botón de disparo ("FIRE") resultan en movimientos de ataque, según se ve en el gráfico adjunto. La barra espaciadora (SPACE) cambia entre PATADA y PUÑETAZO.

ESC = Pausa

ESC y SHIFT = Quitar pausa

ESC y DEL = Vuelta al Menu

ESC y SPACE = Encender/Apagar Música

JOYSTICK



CARGA

CPC 464: Pon la cinta rebobinada en el cassette. Escribe RUN" y pulsa ENTER.

CPC 664 y CPC 6128: Conecta un cassette según indica el manual. Escribe | TAPE, y pulsa ENTER. Escribe a continuación RUN", y pulsa ENTER.

DISPLAY KO

Cuando el display KO llega a 0, el jugador resulta "K.O.". Tendrás cinco vidas para empezar...

PUNTUACION

Tendrás vidas extra cada 20.000 puntos.

FLYING KICK	2000
FLYING PUNCH	2000
ROUND HOUSE KICK	500
LUNGE PUNCH	500
LEG SWEEP	500
GROUND KICK	1000
RISING KICK	1500
HOOK PUNCH	1500
ANKLE PUNCH	1500
STRIDE PUNCH	1500

SUGERENCIAS

- Busca y ataca el punto débil de cada enemigo.
- Recuerda que Oolong puede saltar por encima de sus enemigos y despistarlos.
- Prueba la táctica de golpear y retirarte rápidamente, y mantente lejos de tus enemigos armados.

ATTACK MOVES		
JOYSTICK	KEYBOARD	
	FIRE and 2	LEG SWEEP
	FIRE and 3	GROUND KICK
	FIRE and 4	RISING KICK
	FIRE and 9	HOOK PUNCH
	3	STRIDE PUNCH

TECLADO

Se pueden redefinir las teclas, pero las normales son las siguientes (en el teclado numérico de la derecha):

IZQUIERDA: 4

DERECHA: 6

SALTO: 8

AGACHARSE: 2

SALTO A LA DERECHA: 9

SALTO A LA IZQUIERDA: 7

DISPARO: 0

Producido por D.C. WARD.

© 1985 Imagine Software (1984) Limited.

Texto piratería/prohibición.