

KUNG-FU MASTER



**MANUEL
D'INSTRUCTIONS**

Vous pouvez jouer Kung-Fu Master sur les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664/6128.

POUR COMMENCER

CASSETTE

Amstrad CPC 464

Placez la cassette rebobinée dans le lecteur de cassettes. Tapez RUN", puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si vous avez connecté un lecteur de disques, tapez :TAPE, puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur ENTER. En cas de difficulté, consultez le chapitre deux de votre manuel d'instructions.

Amstrad CPC 664/6128

Connectez un lecteur-enregistreur de cassettes en vous assurant que les fils sont raccordés correctement (Cf. la manuel d'instructions). Placez la cassette rebobinée dans l'unité et tapez :TAPE, et appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN, et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE

Amstrad CPC 464

Mettez d'abord votre unité de disque sous tension, puis l'ordinateur. Introduisez le disque dans l'unité, l'étiquette vers le haut. Tapez RUN"KUNG" et appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

Amstrad CPC 664/6128

Mettez votre ordinateur sous tension. Introduisez le disque dans l'unité, l'étiquette vers le haut. Tapez RUN"KUNG" et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

SELECTION DES OPTIONS DE JEU

Une fois le programme chargé, l'écran affiche la table des "Hi-Scores". Un appui sur n'importe quelle touche fait afficher les options du jeu. Pour sélectionner le clavier ou le joystick, utilisez </J, et sélectionnez des touches "coup de poing" et "coup de pied" séparées avec 'Y'. Toutes les autres touches sélectionnent les coups de pied et de poing combinés.

LE JEU

Vous commencez votre parcours au premier étage et ce n'est qu'en luttant dur que vous allez parvenir au cinquième, où vous sauverez une belle captive. Au début, vous avez trois (3) vies. Chaque fois que vous cumulez 40.000 points, vous gagnez une vie supplémentaire. Il est essentiel que vous arriviez à l'ascenseur qui se trouve au bout de chaque étage avant de perdre toute votre énergie, sans quoi vous êtes vaincu et vous perdez une vie.

Energie — votre niveau d'énergie est affiché en permanence sur le graphique à barres que vous voyez sur la moitié supérieure de l'écran.

Pour franchir chaque étage, vous devez surmonter tous les obstacles et vaincre tous les ennemis qui tentent de vous arrêter. Une fois arrivé à l'ascenseur, appuyez sur le bouton pour passer à l'étage suivant. A ce moment, vous recouvrez toute votre énergie. Une fois que vous aurez traversé le cinquième étage, votre tâche est accomplie : vous avez sauvé la belle captive. (Note: pour poursuivre le jeu après ce point, vous revenez au début du premier étage. Recommencez, mais attention! cette fois, tous les obstacles et ennemis sont plus forts, plus rapides et plus nombreux.

OPTIONS DE COMMANDE

	SEPARÉES	COMBINÉES
vers le haut	I	I
vers le bas	K	K
gauche	J	J
droite	L	L
coup de pied	Q	Q
coup de poing	A	SPACE pour passer alternativement du coup de pied au coup de poing

OBJECTIFS

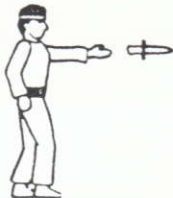
Vous êtes le Kung-Fu Master. Traversez le temple du sorcier pour sauver la belle captive. Utilisez vos propres talents martiaux pour vaincre les séides armés, les dragons, les démons et autres obstacles qui vous empêchent d'atteindre votre but.

ENNEMIS

Les séides s'approchent de vous des deux côtés, et tentent de vous saisir et de vous perdre votre énergie. Il vous suffit de les frapper chacun du pied ou du poing une fois pour les vaincre. Note: Si le séide vous saisit, déplacez votre joystick (ou vos commandes de clavier) rapidement de gauche à droite pour lui faire perdre prise.



Des assassins armés de couteaux s'approchent de vous des deux côtés. Accroupissez-vous ou bondissez pour éviter ces couteaux aiguisés. Pour les vaincre, vous devez les frapper deux fois du pied ou du poing.



Des serpents apparaissent de vases qui tombent lorsque ces derniers atteignent le sol. Vous pouvez détruire le vase dans sa chute avec un coup de poing ou de pied adroit, mais vous ne pouvez pas tuer les serpents. Ils sont petits et très rapides, et tentent d'atteindre vos pieds. Evitez leur contact dangereux en sautant lorsqu'ils passent au-dessous de vos pieds.



Des dragons, crachant du feu, s'échappent de ballons qui tombent lorsque les ballons frappent le sol. Vous pouvez détruire le ballon avant qu'il frappe le sol ou vaincre le dragon avec un seul coup de pied ou de poing au milieu du corps; néanmoins, méfiez-vous des flammes dangereuses.



Des globes mystiques se rapprochent de votre tête et vont bientôt éclater en fragments périlleux. Vous pouvez détruire la globe avant qu'il explose en sautant puis en donnant un coup de pied ou un coup de poing pour éviter les fragments dispersés.



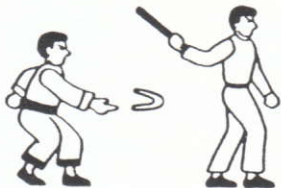
Des nabots s'approchent de l'un ou l'autre côté et culbutent vers vous : tenez-vous debout ou utilisez un seul coup de pied ou coup de poing que vous lancerez accroupi pour les défaire.



Des abeilles meurtrières émergent de diverses hauteurs et de l'un ou l'autre côté pour vous piquer. Donnez-leur un coup de pied ou un coup de poing pour les détruire..



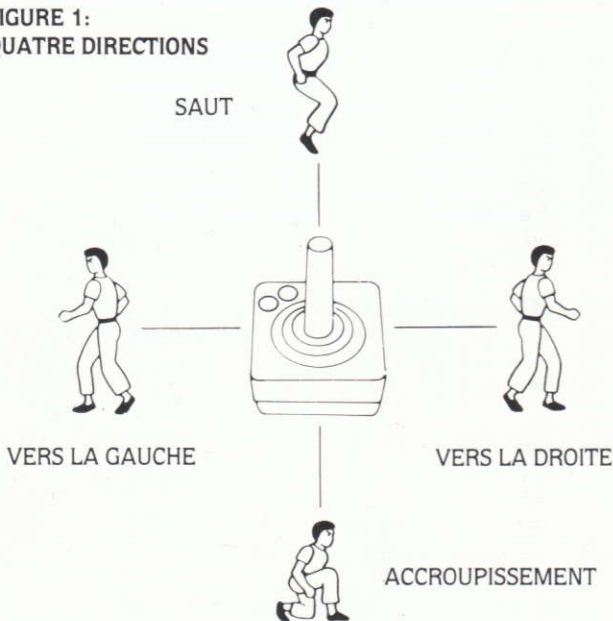
A chaque étage, des gardiens essaient de vous empêcher de monter l'escalier pour atteindre le niveau suivant. Vous devez vaincre le gardien avant d'avancer, en lui donnant un coup de pied ou un coup de poing à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il perde son énergie.



CONTROLE

Vous pouvez contrôler votre joueur au joystick ou au clavier. Sélectionnez K ou J quand le programme vous le demande. Si vous avez sélectionné les coups de pied/coups de poing combinés ou le joystick, le bouton de tire (FIRE) sert à contrôler ces mouvements. En appuyant sur la barre d'espacement (SPACE) du clavier, vous transformez le bouton en commande des coups de poing.

**FIGURE 1:
QUATRE DIRECTIONS**



SENS DU JOYSTICK ET MOUVEMENTS RESULTANTS

SAUT ET COUP
DE PIED



COUP DE PIED A GAUCHE



COUP DE PIED A DROITE



COUP DE PIED
ACCROUPE

MOUVEMENTS APRES APPUI DU BOUTON "KICK" (COUP DE PIED)

SAUT COUP
DE POING



COUP DE POING A GAUCHE



COUP DE POING A DROITE



COUP DE POING AVEC
ACCROUPEMENT

MOUVEMENTS APRES APPUI SUR LE BOUTON "PUNCH"
(COUP DE POING)

JEU A DEUX JOUEURS

Les jeux Kung-Fu Master Amstrad vous permettent de jouer à un ou deux joueur(s). Mais étant donné que, dans un jeu à deux joueurs, le jeu alterne, un seul joueur à un moment quelconque. Chaque fois qu'un joueur perd une vie, l'autre reprend le jeu. Si un joueur perd toutes ses vies avant l'autre, le second joueur peut jouer toutes ses vies (sans alterner avec le premier) jusqu'à la fin du jeu.

SCORE

Vous trouverez ci-dessous un tableau des points que vous allez recevoir lorsque vous vainquez chacun de vos ennemis.

Ennemi	Victoire avec coup de pied à gauche, à droite ou accroupi	Victoire avec coup de poing à gauche, à droite, accroupi ou en sautant
Séides	100	200
Jeteurs de couteaux	500	800
Vases ou ballons qui tombent	300	200
Dragons	2000	2000
Globe flottant	1000	1000
Nabot	200	300
Nabot qui saute	400	400
Abeille	500	600
Gardiens	?	?

AUTRES COMMANDES

sur le **AMSTRAD CPC 464, 664, 6128**

QUIT pour quitter le jeu

Pour "quitter" (terminer) le jeu en course, appuyez sur <ESC>, ce qui vous renvoie à la table des scores "Hi-Score".

POUR ENTRE VOTRE NOM

Pour porter votre nom au palmarès des gagnants (High-Score Table), utilisez les commandes Gauche, Droite et coup de poing/ de pied.

**Préparez-vous au combat de
votre vie...
Vous êtes le**

KLING-FU MASTER™

Le réalisme des jeux d'arcades chez vous!

**"Brilliant, innovatif... très certainement le "maître" des jeux
d'arts martiaux". – Replay Magazine.**

Fabriqué au Royaume-Uni par U.S. Gold sous licence de
Data East

**U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE 9342 7114**



**★ ★ ★ Approuvé par l'Equipe des Jeux Vidéo Nationaux des
U.S.A. ★ ★ ★**

© 1986 Tous droits réservés. Il est strictement interdit de copier, louer ou revendre ce
logiciel par quelque moyen que ce soit sans autorisation expresse préalable.