

YIE AR KUNG FU
 Its program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved Worldwide. Yie Ar Kung Fu runs on the Commodore 64/128 computers.

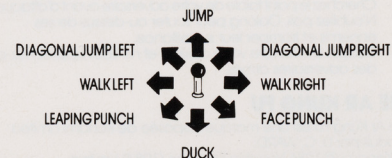
THE GAME
 Yie Ar Kung Fu is a test of skill development in the traditional Martial Arts. It features Oolong in his attempt to become a Grand Master in the ancient skills in honour of his father, a kung fu master before him. Your ultimate goal is to become a grand-master but to achieve this you must defeat a variety of opponents each more deadly than the last. They are armed with different skills and weapons and must be overcome with a combination of 10 different attack moves. The controls are by means of joystick and the game has a one or two player option. The fun and excitement of Kung-Fu is about to begin as you face your foe. Your honourable opponents are...

BUCHU - A huge kung-fu fighter who can attack by flying through the air.
STAR - A beautiful girl warrior who is expert at throwing deadly stars or SHURIKEN.
NUNCHU - Master of the NUNCHAKA - beware his reach.
POLE - Attacks with the ancient rod or BO.
CHAIN - Is skilled in the art of fighting with a deadly chain.
CLUB - ... This fighter is armed with a shield to deflect your blows and a club to strike back.
FAN - Another female adversary, this time an exponent of the NINJAFAN.
WORD - Sword carrying opponent, a fearsome and deadly foe.

TONFUN - Skilled in the art of fighting with flailing sticks or TONFUN.
BLUES - The Kung-Fu master himself, has all the skills and many of the moves of Oolong, but faster. If you can win this final battle you truly will become a Grand Master.

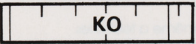
LOADING
CASSETTE - on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow: Press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete press FIRE BUTTON and select 1 or 2 Player option using joystick.
DISK - Insert joystick plug into joystick port 2 of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer. Insert the game disc into the drive with the label facing upwards. Type: LOAD "KUNG FU",8,1, (return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS
JOYSTICK



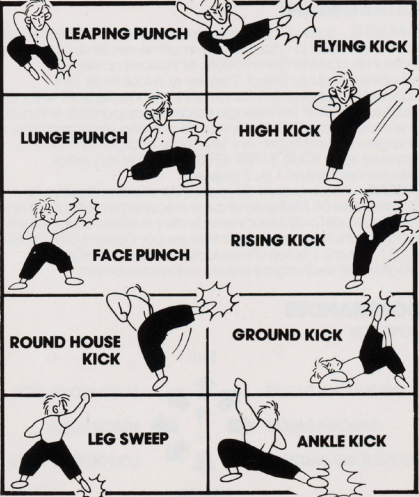
UP: JUMP
 DOWN: DUCK
 LEFT: WALK LEFT
 RIGHT: WALK RIGHT
 DIAGONAL UP-LEFT: DIAGONAL JUMP LEFT
 DIAGONAL UP-RIGHT: DIAGONAL JUMP RIGHT
 DIAGONAL DOWN-LEFT: LEAPING PUNCH
 DIAGONAL DOWN-RIGHT: FACE PUNCH

KO METER
 KO

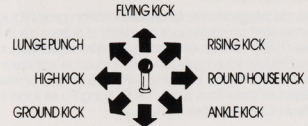


When KO meter reaches 0 player is knocked out.

The attack moves are illustrated above and the KO meters for you and your opponent indicate the state of play at each level. You have five lives to begin your task... GOOD LUCK!



JOYSTICK WITH FIRE BUTTON



UP: FLYING KICK
 DOWN: LEG SWEEP
 LEFT: HIGH KICK
 RIGHT: RISING KICK
 DIAGONAL UP-LEFT: LUNGE PUNCH
 DIAGONAL UP-RIGHT: ROUND HOUSE KICK
 DIAGONAL DOWN-LEFT: GROUND KICK
 DIAGONAL DOWN-RIGHT: ANKLE KICK

STATUS AND SCORING
 On screen scoring indicates your current score, the high score and the number of lives you have remaining. Bonus life is awarded at 20,000 points and the score for each move is as follows:

ROUND HOUSE KICK	500	ANKLE KICK	1000
GROUND KICK	1000	FLYING KICK	2000
LEAPING PUNCH	1500	RISING KICK	1500
LUNGE PUNCH	1000	LEG SWEEP	500
FACE PUNCH	500	HIGH KICK	1000

HINTS AND TIPS

- Seek and attack each opponent's weak point.
- Remember Oolong can jump over his foes and put them off guard.
- Try hit and run tactics and keep your distance from armed opponents.

YIE AR KUNG FU
 Yie Ar Kung Fu is a trademark of Konami Limited
 Produced by D. C. WARD
 ©Konami
 ©1986 Imagine Software (1984) Limited.

YIE AR KUNG FU
 Sein Programmcode, 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 Rundschreibeinrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Yie Ar Kung Fu läuft auf den Commodore 64/128 Computern.

DAS SPIEL
 Yie Ar Kung Fu ist ein Geschicklichkeitstest in fernöstlichen Kampfsdisziplinen. Unser Held ist Oolong, der versucht, wie sein Vater, der schon vor ihm ein Kung-Fu-Meister war, ein Grandmaster in dieser alten Tradition zu werden. Ihr höchstes Ziel liegt darin, ein Grandmaster zu werden. Um dies zu erreichen, müssen Sie eine Reihe von Gegnern besiegen, wovon jeder einzelne noch gefährlicher ist als sein Vorgänger. Diese besitzen verschiedene Waffen und beherrschen unterschiedliche Kampftechniken. Sie müssen sie mit einer Kombination von 16 verschiedenen Angriffsformen bekämpfen. Die Steuerung erfolgt mit Hilfe eines Joysticks und das Spiel kann mit einem oder mit zwei Spielern gespielt werden. Der Spaß und die Aufregung des ganzen Spiels beginnen, wenn Sie Ihren feindlichen Gegnern gegenüberstehen. Ihre ehrenwerten Gegner sind...
BUCHU - Ein riesiger Kung-Fu-Kämpfer, der seine Angriffe fliegend aus der Luft einleitet.
STAR - Eine wunderschöne Kriegerin, die sich auf das Werfen von tödlichen Sternen oder SHURKEN spezialisiert.
NUNCHU - Meister der NUNCHAKA - Kommen Sie ihm ja nicht zu nahe.
POLE - Kämpfer mit dem traditionellen Stab oder BO.
CHAIN - Ist besonders geübt im Kampf mit einer tödlichen Kette.
CLUB - Dieser Kämpfer ist mit einem Schild bewaffnet, das Ihre Schläge abwehrt, und einer Keule, mit der er zurückschlagen kann.
FAN - Noch ein weiblicher Gegner, die eine Expertin mit der NINJAFAN ist.
WORD - Ein schwertragender Gegner, der furchterregend und

tödlich ist.
TONFUN - Geübt im Kampf mit Schlagstäben bzw. TONFUN.
BLUES - Der Meister des Kung-Fu selbst beherrscht alle Kunstgriffe und Bewegungen des Oolong, ist dabei allerdings viel schneller. Wenn Sie diesen letzten Kampf gewinnen können, dann werden Sie auch ein Grandmaster werden.

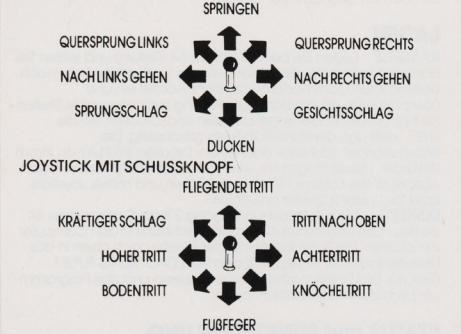
LADEN
KASSETTE - Legen Sie beim C128 Go 64 (Return) und setzen Sie dann fort. Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore Kassettenslot ein und überprüfen Sie, ob das Band zum Anfang zurückgespult ist. Stellen Sie fest, ob alle Kabel angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen: Drücken Sie PLAY an Ihrem Rekorder. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Nach Abschluss des Ladens FIRE-Knopf drücken und mittels Joysticks Spiel für 1 oder 2 Spieler anwählen.
DISKETTE - Joystick-Stecker in Eingang 2 Ihres Commodore 64 stecken. Das Diskettenlaufwerk und anschließend den Computer einschalten. Die Spieldiskette mit der Etikette nach oben in das Diskettenlaufwerk. Einlegen Tippen Sie: LOAD "KUNG FU",8,1, (Return). Das Einleitungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

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

FLIEGENDER TRITT (FLYING KICK)	2.000
ACHERTRITT (ROUND HOUSE KICK)	500
FUßFEGER (LEG SWEEP)	500
BODENTRITT (GROUND KICK)	1.000
TRITT NACH OBEN (RISING KICK)	1.500
SPRUNGSCHLAG (LEAPING PUNCH)	1.500
KRAEFTIGER SCHLAG (LUNGE PUNCH)	1.000

GESICHTSSCHLAG (FACE PUNCH) 500
 HOHER TRITT (HIGH KICK) 1.000
 KNÖCHELTRITT (ANKLE KICK) 1.000

STEUERUNGEN
JOYSTICK



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 kann und deren Verteidigung schwächen kann.
- Probieren Sie es mit Schlägen und Laufen. Halten Sie sich aber von bewaffneten Gegnern entfernt.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu ist eine Handelsmarke von Konami Limited. Produziert von D. C. WARD. ©Konami ©1986 Imagine Software (1984) Limited.

KO MARQUE
 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 de jeu, à chaque niveau. Vous avez 5 vies pour commencer votre tâche.

KO-METER
 Wenn der KO-Meter auf 0 steht, ist der Spieler geschlagen. Die Angriffsbewegungen werden oben illustriert und der KO-Meter zeigt für Sie und Ihren Gegner den Spielstand in jedem Niveau an. Sie erhalten für Ihre Aufgabe 5 Leben VIEL GLÜCK!!

SPRUNGSCHLAG COUP DE POING JAILLISSANT	FLIEGENDER TRITT COUP DE PIED AU VOL
KRAEFTIGER SCHLAG COUP DE POING POITRINE	HOHER TRITT GRAND COUP DE PIED
GESICHTSSCHLAG COUP DE POING VISAGE	TRITT NACH OBEN COUP DE PIED EN MONTANT
ACHERTRITT COUP DE PIED EN CERCLE	BODENTRITT COUP DE PIED AU SOL
FUSSFEGER BALAYAGE JAMBE	KNÖCHELTRITT COUP CHEVILLE

YIE AR KUNG FU

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 ordinateurs Commodore 64/128.

LE JEU

Yie Ar Kung Fu est un test d'adresse dans les arts martiaux traditionnels. Il comporte Oolong qui essaye de devenir Grand-Maître dans les arts anciens, en l'honneur de son père, maître de kung-fu avant lui. Votre but final est de passer grand-maître mais pour atteindre cet objectif, vous devrez battre divers adversaires, tous plus implacables les uns que les autres. Munis d'armes diverses et utilisant des techniques différentes, ils doivent succomber à une combinaison de 10 déplacements d'attaque différents. Le jeu est commandé par joystick et 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...

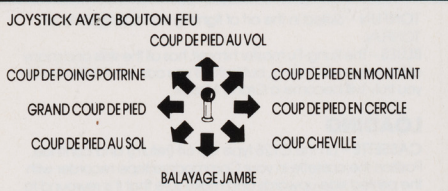
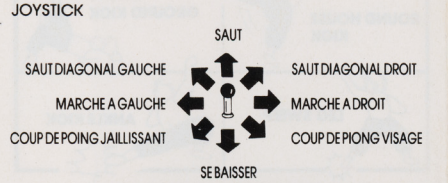
BÜCHU – Un énorme combattant kung-fu qui peut attaquer en volant.
STAR – Une belle femme guerrière, versée dans l'art de lancer des étoiles mortelles ou SHURIKEN.
NUNCHU – Maître du NUNCHAKU – faites attention à lui.
POLE – Attaque avec le bâton ancien de BO.
CHAIN – Expert dans l'art de se battre avec une chaîne meurtrière.
CLUB – ... Ce guerrier est armé d'un bouclier pour détourner vos coups et d'une massue pour frapper.
FAN – Une autre femme adversaire, cette fois protagoniste du NINJAFAN.
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 TONFUN.
BLUES – Le maître de Kung-Fu lui-même a toutes les compétences et possède nombreux des déplacements de Oolong, mais plus rapides. Si vous pouvez gagner cette bataille finale, vous deviendrez réellement Grand-Maître.

CHARGEMENT

CASSETTE – Sue le C128, introduire par clavier Go 64 (return) et continuer. Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore, et s'assurer qu'elle est rebovinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit apparaître; enfoncer ensuite la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme se chargera automatiquement. Une fois le chargement terminé, appuyez sur le BOUTON FIRE (FEU) et, à l'aide du joystick, sélectionnez l'option 1 ou 2 joueurs.
DISQUE – Insérer la prise de joystick dans l'orifice 2 prévu du Commodore 64. Mettre en circuit le mécanisme d'entraînement de disque puis l'ordinateur. Insérer le disque du jeu, étiquette vers le haut, dans l'entraînement. Introduire par clavier: LOAD "KUNG FU",8,1, (return). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES



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 (FLYING KICK) 2 000
 COUP DE PIED EN CERCLE (ROUND HOUSE KICK) 500
 BALAYAGE JAMBE (LEG SWEEP) 500
 COUP DE PIED AU SOL (GROUND KICK) 1 000
 COUP DE PIED EN MONTANT (RISING KICK) 1 500
 COUP DE POING JAILLISSANT (LEAPING PUNCH) 1 500
 COUP DE POING POITRINE (LUNGE PUNCH) 1 000
 COUP DE PIONG VISAGE (FACE PUNCH) 500
 GRAND COUP DE PIED (HIGH KICK) 1 000
 COUP CHEVILLE (ANKLE KICK) 1 000

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. Produité par D. C. WARD. ©Konami ©1986 Imagine Software (1984) Limited



FIGHT for your LIFE!