

Konami®

YIE AR KUNG-FU
Yie Ar KUNG~FU™

©1985 Konami

HOW TO PLAY	page	2
MODE D'EMPLOI.....	page	8
SPIELANLEITUNG	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO	página	20
COME SI GIOCA	pagina	26

Konami®

RC 725

Printed in Japan



MSX

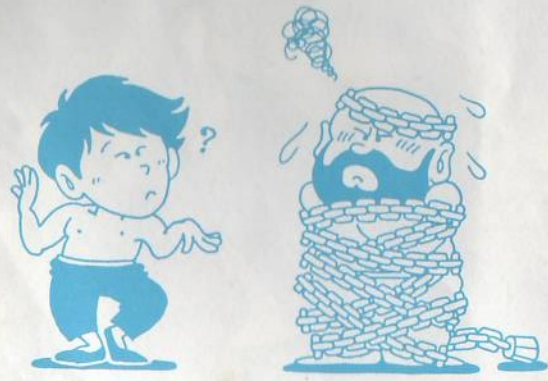
Yie Ar KUNG-FU

The place is ancient China. The time is the end of the Ching Dynasty! The entire kingdom is in turmoil because of the dastardly deeds of the villainous Chop Suey Triad Gang.

In a desperate attempt to eliminate the Chop Suey Triad Gang, the hero of our story, Lee The Kung Fu Master, has secretly entered the Gang's castle headquarters—the dreaded Bamboo-Shoot Pagoda!!

But...once in the castle, LEE has to face the Chop Suey Gang's deadliest martial arts experts and defeat them one after another: Wicked Wang, the quarterstaff (bojutsu) fighter; Terrible Tao, the flame wielder; Chen The Chainfighter; Lady Lan, expert with the razor-sharp throwing knives (shuriken); and finally Wily Wu, the mystery man!!

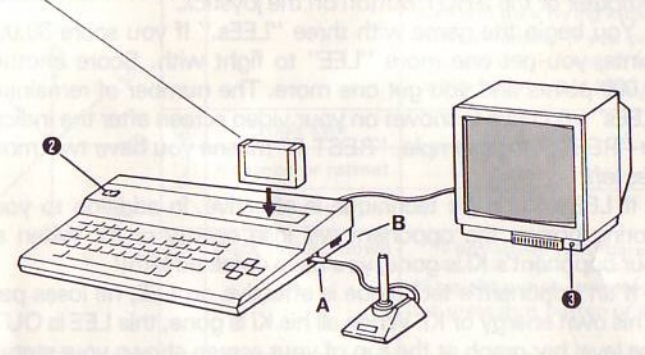
Will Lee be able to use his Kung Fu techniques to defeat these evil enemies and restore peace to Imperial China?



1. Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

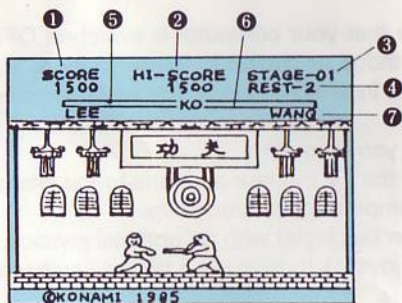
- 1 Cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.
 2. Switch on your computer.
 3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.
- This game can be played with an optional joystick. Connect the lead from the joystick to terminal A before you begin to play.

2. How to play

1. This game is designed to be played by one person; you compete with the computer.
2. You can control the action using either your computer keyboard or with a joystick.
3. Start the game by pressing either the SPACE bar on your computer or the SHOT Button on the joystick.
4. You begin the game with three "LEEs." If you score 30,000 points, you get one more "LEE" to fight with. Score another 50,000 points and you get one more. The number of remaining "LEEs" you have is shown on your video screen after the indicator "REST;" for example, "REST 2" means you have two more tries left.
5. If LEE's Kung Fu technique is effective, in addition to your scoring points, the opponent will lose energy or Ki. When all your opponent's Ki is gone, you have defeated him!!
6. If an opponent's technique is effective on LEE, he loses part of his own energy or Ki. When all his Ki is gone, this LEE is OUT. The level bar graph at the top of your screen shows your status; be careful when it turns from blue to red: you are getting weak and are close to being defeated!!



- 1 Score
- 2 High score
- 3 Stage number
- 4 Number of "LEEs" you have remaining
- 5 LEE's energy or Ki level
- 6 Opponent's Ki level
- 7 Opponent's name

3. Controlling the action

	Use joystick lever or cursor keys	Use shot button or space bar in conjunction with joystick lever or cursor keys	
	①	Vertical jump	Left or right jump Lee will do a flying kick (tobi-yokogeri) if you press the space bar (or shot button) while he is in mid-leap.
	②	*High kick	
	③	Advance or retreat	
	④	*Low kick	
	⑤	Duck (squat) down	*Foot-sweep (ashi-barai)
			*Straight punch (seiken): just press shot button or space bar

*** indicates attacking techniques

2 = 1 + 3 pressed at the same time (cursor keys)

4 = 3 + 5 pressed at the same time (cursor keys)

- Since LEE always automatically fights facing his opponent, attacks made by pressing (2) (high kick) or (4) (low kick) will always automatically be aimed at the opponent. However, when you reach the BONUS STAGE you will have to distinguish between left attacks and right attacks.



4. Scoring

- Straight punch (seiken) **100** points
- High kick **300** points
- Low kick **300** points
- Foot sweep (ashi-barai) **500** points
- Flying kick **500** points
- Hit a throwing knife or fire ball **100** points
- Knocking down an opponent remaining energy x **200** points
- Defeating your opponent without his touching you **5,000** points
- Bonus pattern: pressure points, lamps, or blocks. **100** points
- Bonus pattern: perfect clear. **3,000** points

5. Techniques

1. Bring down your opponent with a series of dazzling combination techniques!

- Straight punch (seiken)
- High kick
- Low kick
- Foot sweep (ashi-barai)
- Flying kick (tobi-yokogeri)

2. To down your opponent while flying through the air, try to get him when his guard is down!

3. Keep your opponent confused and off-balance by your delicate timing (ma-ai) while retreating and advancing and by your tricky moves up and down!



6. Cautions

- This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.
- This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.
- Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1985 Konami

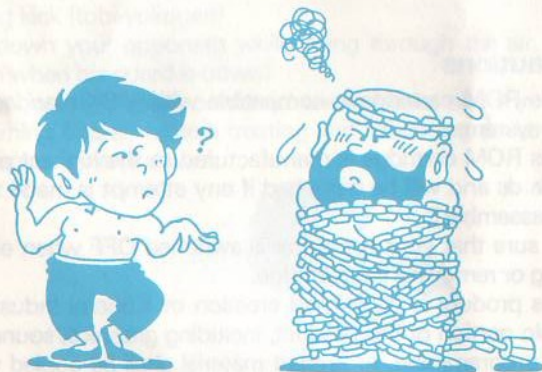
KUNG-FU Yie Ar

Le lieu: la Chine des temps anciens. L'époque: la fin de la dynastie Ching. Le royaume tout entier de la Chine est bouleversé du fait des méfaits belliqueux du gang Chop Suey Triad.

Dans un effort désespéré pour anihiler le gang Chop Suey Triad, le héros de notre histoire s'est introduit secrètement dans le château quartier général du Gang, la Pagode redoutable de la Pousse de Bambou.

Cependant...une fois dans le château, LEE, notre héros et maître dans l'art martial du Kung-Fu, doit affronter les experts en art martiaux les plus dangereux du gang Chop Suey, et les vaincre les uns après les autres, s'il veut réussir dans sa mission. Il devra affronter Wicked Wang, l'expert au combat avec bâton (bojutsu), TAO LE TERRIBLE, le manieur de flammes, Chen le lutteur aux chaînes, Lady Lan, l'experte au lancer des couteaux aussi tranchants qu'une lame de rasoir neuve (shuriken) et enfin Wily Wu, l'homme mystérieux.

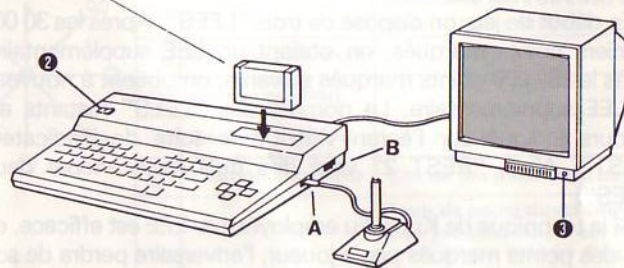
LEE pourra-t-il utiliser efficacement ses techniques du Kung-Fu pour vaincre ces ennemis pernicieux et ramener la paix en Chine?



1. Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ① Cartouche (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre sous tension l'écran de télévision et le syntoniser sur le canal qui affiche l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option un autre levier de commande. Pour cela, brancher les câbles du levier de commande à la borne A, avant de commencer à jouer.

2. Comment jouer

1. Ce jeu se joue avec un seul joueur, ayant pour adversaire l'ordinateur.

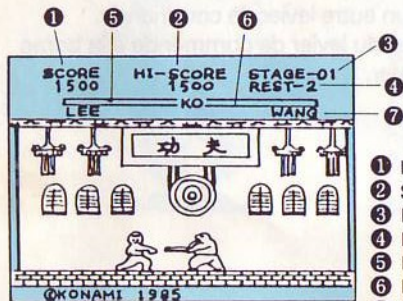
2. Les mouvements de LEE peuvent être contrôlés soit au moyen du clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.

3. Pour faire démarrer le jeu, soit appuyer sur la barre d'espace du clavier de l'ordinateur, soit presser le bouton de tir du levier de commande.

4. En début de jeu, on dispose de trois "LEES". Après les 30 000 premiers points marqués, on obtient un LEE supplémentaire. Après les 50 000 points marqués suivants, on obtient à nouveau un LEE supplémentaire. Le nombre des "LEES" restants est toujours indiqué sur l'écran vidéo à la suite de l'indicateur "REST". Ainsi, "REST 2" veut dire qu'il reste encore deux "LEES".

5. Si la technique de Kung-Fu employée par LEE est efficace, en plus des points marqués par le joueur, l'adversaire perdra de son capital en énergie de combat ou "Ki". Lorsque l'adversaire ne possède plus de "Ki", il est définitivement vaincu.

6. Si la technique employée par l'adversaire est efficace, c'est LEE qui perd de son capital en énergie ou "Ki". Lorsqu'il ne reste plus de "Ki" à LEE, celui-ci est alors éliminé du jeu. Le graphique barre de niveau de "Ki" situé en haut de l'écran indique au joueur quel est le niveau en "Ki" du LEE employé. Attention, lorsque le graphique vire du bleu au rouge, c'est que LEE est très affaibli et proche de la défaite.



- ① Points marqués
- ② Score élevé
- ③ Numéro d'étape
- ④ Nombre de "LEES" restants
- ⑤ Niveau en énergie (Ki) de LEE
- ⑥ Niveau en énergie (Ki) de l'adversaire
- ⑦ Nom de l'adversaire

3. Contrôle des mouvements

	Utiliser soit le levier de commande, soit les touches curseurs.	Utiliser le bouton de tir ou la barre d'espace en même temps que respectivement le levier de commande ou les touches curseurs.
	① Saut vertical	Saut à gauche ou à droite Si on appuie sur la barre d'espace (ou sur le bouton de tir) alors que LEE a les pieds décollés du sol, il réalisera alors un coup de pied volant (tobi-yokogeri).
	② Coup de pied élevé	
	③ Avance ou recul	
	④ Coup de pied bas	
	⑤ Position accroupie	Chassé des pieds (ashi-barai)
		Coup de poing direct (seiken): appuyer simplement sur le bouton de tir ou sur la barre d'espace.

***: Indication de la technique d'attaque

2 = 1 + 3 appuyées simultanément (touches curseurs)

4 = 3 + 5 appuyées simultanément (touches curseurs)

- Comme LEE attaque toujours automatiquement son adversaire en lui faisant face, les attaques déclenchées en appuyant sur (2) (coup de pied élevé) OU SUR (4) (coup de pied bas) seront toujours dirigées sur l'adversaire. Toutefois, lorsqu'on parvient à l'étape du BONUS, il faudra alors apprendre à distinguer entre attaques à gauche et attaques à droite.



4. Marquage des points

- Coup de poing direct (seiken) **100** points
- Coup de pied élevé **300** points
- Coup de pied bas **300** points
- Chassé des pieds (ashi-barai) **500** points
- Coup de pied volant **500** points
- Coup sur un couteau lancé ou une balle tirée
100 points
- Victoire sur un adversaire. énergie restante x **200** points
- Victoire sur un adversaire sans qu'on soit touché
5 000 points
- Techniques à bonus: points de pression, ampoules ou blocages **100** points
- Technique à bonus: "clear" parfait **3 000** points

5. Techniques

1. Pour vaincre l'adversaire, employer toutes ces techniques efficaces en combinaisons variées.

- Coup de poing direct (seiken)
- Coup de pied élevé
- Coup de pied bas
- Chassé des pieds (ashi-barai)
- Coup de pied volant (tobi-yokogeri)

2. Essayer de frapper l'adversaire au moment où il ne se garde pas.

3. Embrouiller l'adversaire et l'empêcher de maintenir son bon équilibre en synchronisant correctement (ma-ai) ses mouvements d'avance et de recul et ses échappées subites d'attaque.



6. Précautions d'utilisation

- Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.
- Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1985 Konami