

KUNG FU*

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



ACTION SERIES
SÉRIE D'ACTION

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.



Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Kung Fu du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

C'est au moyen de sauts, de coups de pied et de coups de poing que vous réussirez à assommer le lanceur de couteaux, bloquer le manieur de bâton et vaincre les frères Tom Tom dans ce palpitant tournoi d'arts martiaux. Battez vos adversaires et sauvez la jolie Sylvia, prisonnière au dernier étage. Quand vous pensez avoir gagné, il reste encore le géant, le serpent et le dragon cracheur de feu à éliminer!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

- 1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
- 2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

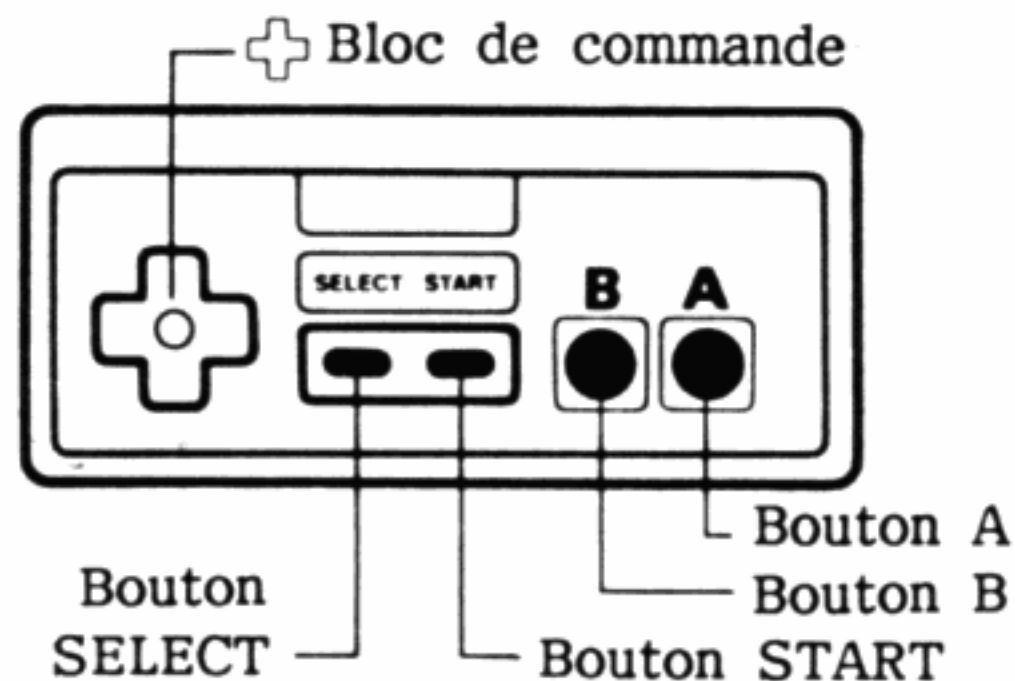
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - pour jeu à 1 joueur

Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2



Bouton A
Pour donner des
coups de poing



Bouton B
Pour donner des
coups de pied

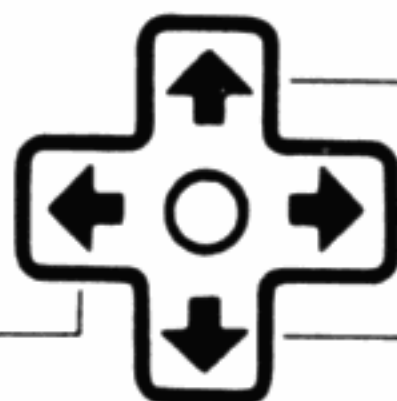


En appuyant rapidement sur les boutons A et B et sur le bloc de commande + lorsque Thomas est pris, vous pouvez l'aider à se libérer de l'ennemi.

+ Le bloc de commande

Déplace Thomas.

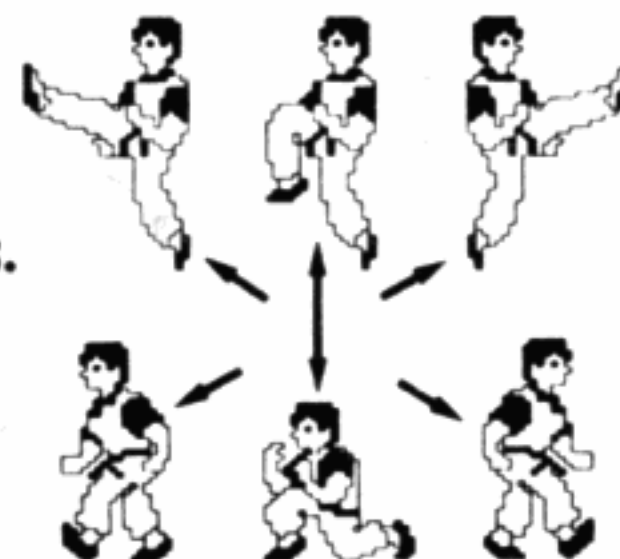
Déplace Thomas
vers la gauche.



Fait sauter Thomas.

Déplace Thomas
vers la droite.

Fait s'accroupir Thomas.



* Si vous appuyez rapidement sur le dessus du bloc de commande + lorsque Thomas se déplace vers la gauche ou vers la droite, il volera diagonalement.



Bouton SELECT (choix)

Lorsque l'on appuie sur ce bouton, le poignard (✚) se déplace. Alignez le poignard avec le jeu de votre choix.

Bouton START (lancement)

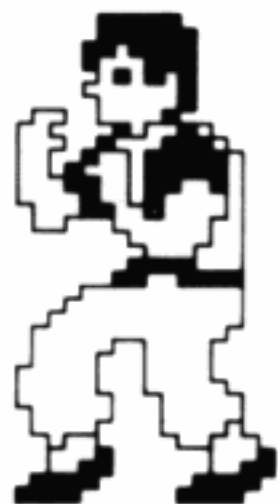
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

Pause:

Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

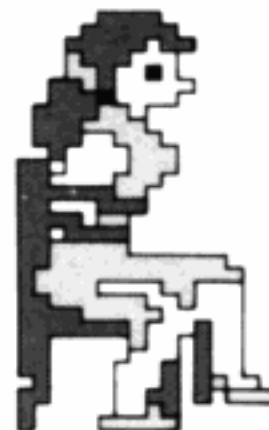
- * Le jeu A est conçu pour les novices, le jeu B, pour les experts.
- * Si l'on appuie sur le bouton START ou SELECT durant la séquence de démonstration, le menu de jeux revient à l'écran.
- * L'écran affiche séparément les décomptes les plus élevés (TOP SCORE) des jeux A et B.
- * Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

Personnages



(THOMAS)

Expert endurci du Kung Fu, Thomas a maîtrisé l'art des coups de poing puissants, des coups de pied nets et des sauts bien calculés. C'est au joueur de décider des techniques à utiliser et du moment auquel les utiliser.



(SYLVIA)

Captive de la mystérieuse bande X, elle est enfermée au sommet de son château. Elle attend fiévreusement que Thomas réussisse à la sauver.

(Les ennemis)

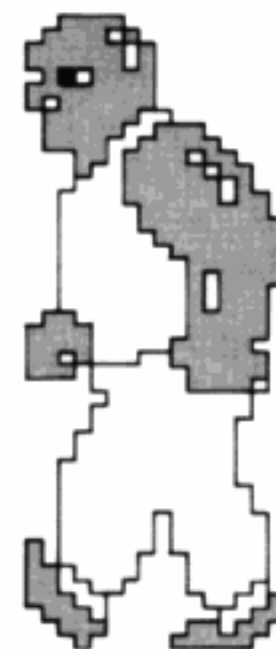


**Le manieur de bâton
(chef du 1^{er} étage)**

Il est dangereux de s'approcher sans précaution de ce combattant au bâton tournoyant...2 000 points

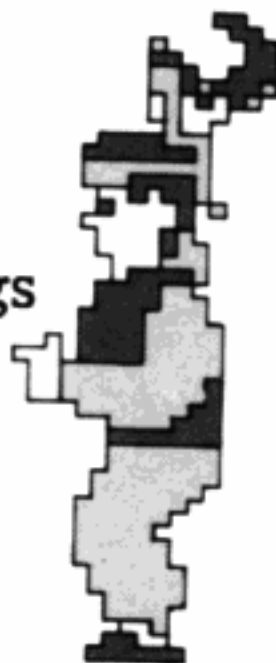
Le géant (chef du 3^e étage)

Il est aussi fort qu'Hercule. Ses mouvements sont lents, mais sa puissance est énorme. Méfiez-vous des coups de poing de ce tueur!...3 000 points



**Le lanceur de boomerang
(chef du 2^e étage)**

Essayez de déterminer le trajet de vol des boomerangs lancés par ce voyou.
.....3 000 points



Le magicien (chef du 4^e étage)

Il peut faire repousser certains membres de son corps et effectuer d'autres trucs étonnants. Il peut même se faire pousser une autre tête en cas de blessure. Qu'est-ce qui va arriver à détruire ce personnage?5 000 points



Le chef de la bande, M. X
(chef du 5^e étage)

Maître de tous les arts
martiaux, il est l'homme le
plus fort du château.

Puisqu'il connaît toutes les
techniques, se battre contre
lui est un défi mortel.

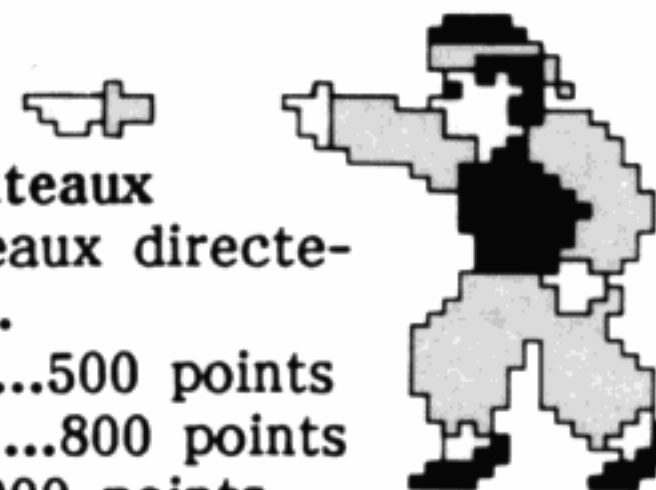
.....10 000 points



Le lanceur de couteaux

Il lance des couteaux directe-
ment vers Thomas.

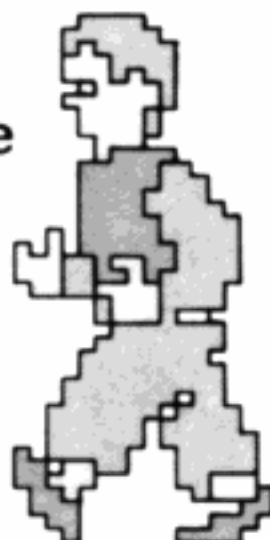
- * Coup de pied500 points
- * Coup de poing800 points
- * Saut1 000 points



Les étreigneurs

Ils s'attaquent en grand nombre
à Thomas. Aucune technique
particulière.

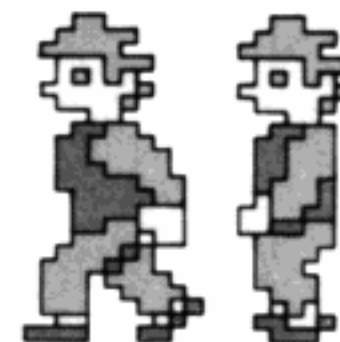
- * Coup de pied100 points
- * Coup de poing200 points
- * Saut.....200 points



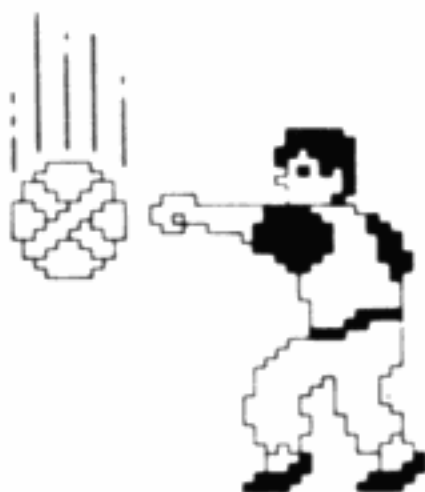
Les frères Toms Toms

A la poursuite de Thomas, il
est probable qu'ils virevoltent
en plein saut pour l'attaquer.

- * Coup de pied200 points
- * Coup de poing300 points



* La boule du dragon
Tombe du plafond.



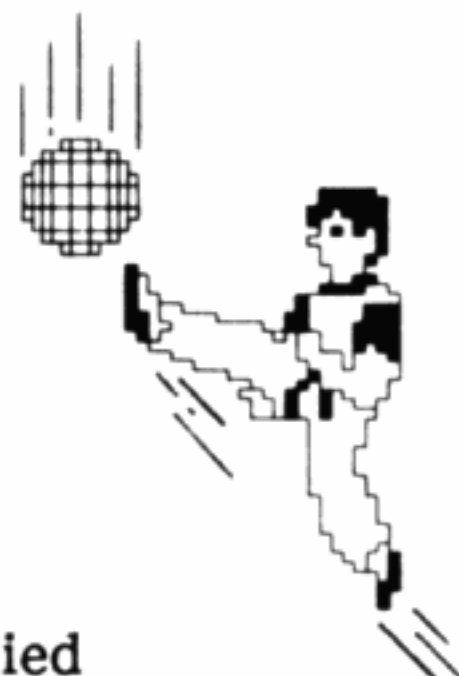
Coup de pied
Coup de poing ..??? points

* Le dragon
Attaque en crachant du feu.
Avant qu'il ne passe à
l'action, donnez-lui un ...



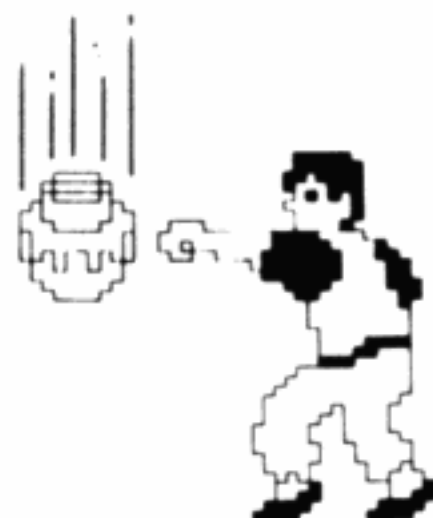
Coup de pied
Coup de poing..2 000 points

* La boule de confetti
Tombe du plafond.
Avant
qu'elle
n'ex-
plose,
donnez-
lui un ...



Coup de pied
Coup de poing..1 000 points

* Le panier à serpent
Tombe du plafond.



Coup de pied
Coup de poing....??? points

* Le serpent
Emerge du panier à serpent.
Sautez pour éviter sa mor-
sure.




* La mite venimeuse
Lorsqu'elle s'approche de
vous en volant, attaquez-la
d'un...

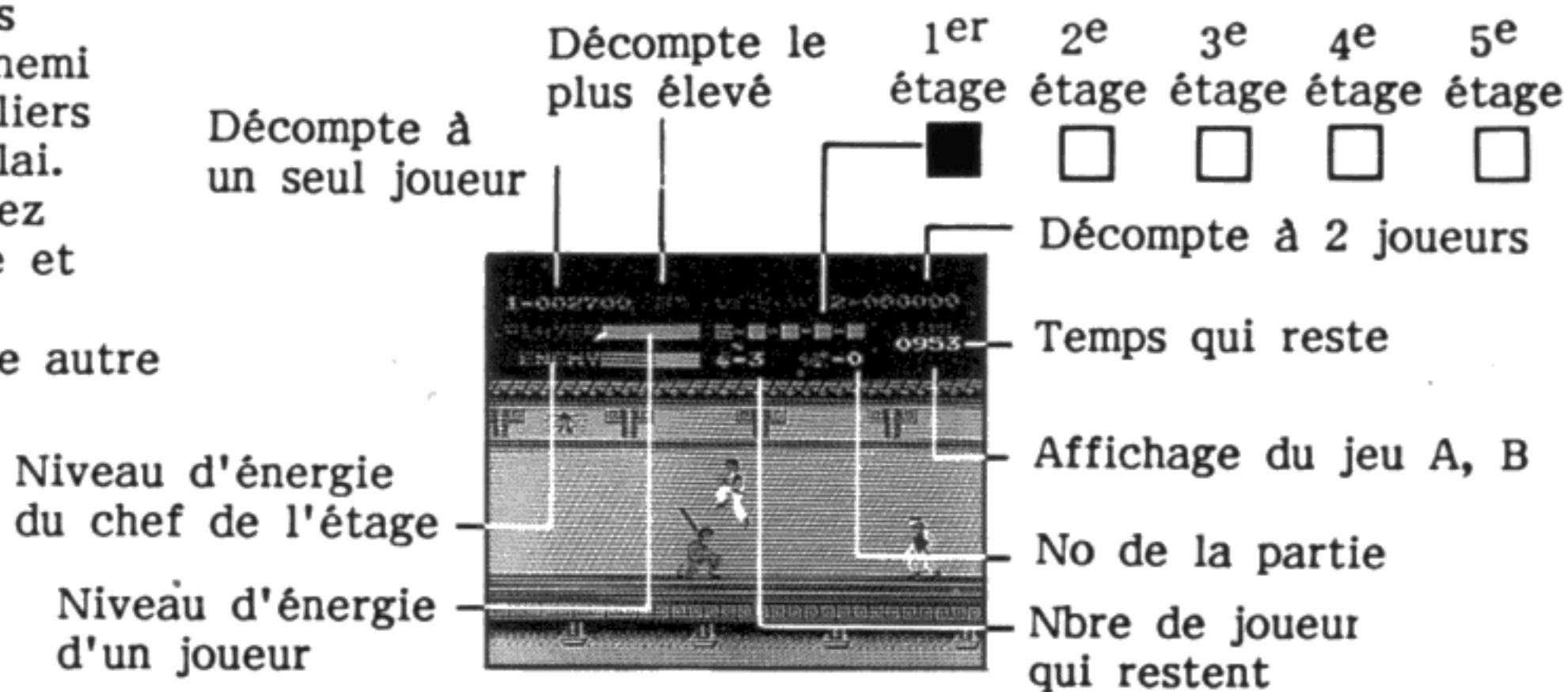


Coup de pied ...500 points
Coup de poing ..600 points

3. COMMENT JOUER

Règlements

1. Une partie vous transporte du premier au cinquième étage, où Sylvia est prisonnière.
2. Chaque étage comporte des dangers différents et des experts en arts martiaux vous y attendent.
3. Il vous faut esquiver les attaques de chacun de ces ennemis et vous défendre à coups de pied et de poing.
4. Certains ennemis tomberont au premier coup, d'autres, après deux coups, et d'autres ne tomberont que lorsqu'ils seront à bout de force.
5. La force de Thomas s'affaiblit de plus en plus une fois qu'il est attrapé par l'ennemi. Actionnez rapidement le bloc de commande  et les boutons A et B pour échapper à l'ennemi.
6. Chaque étage comporte une minuterie. Vous devez vaincre l'ennemi et monter les escaliers dans un certain délai.
7. Lorsque vous avez atteint le 5^e étage et sauvé Sylvia, vous pouvez entamer une autre partie.



Attention!

- * Chaque fois qu'on attaque Thomas, son énergie faiblit. S'il épuise ses forces, c'en est fait de lui.
- * Si le temps alloué est écoulé (TIME 00000), c'en est fait de Thomas.

Décompte

- * Le temps qui reste s'ajoute au décompte (x 10 points).
 - * Le niveau d'énergie qui reste à Thomas s'ajoute au décompte (x 100 points).
 - * Les points obtenus pour vaincre l'ennemi représentent votre décompte.
- Remarque: Si vous pouvez assommer plusieurs étreigneurs, frères Toms Toms, etc. à l'aide d'un seul saut, vos points doublent ou quadruplent.

Primes

- * Si votre décompte atteint 50 000 points, vous obtenez un autre joueur.

MEMO

[illegible]

MEMO

[illegible]

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.



DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO



PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON