



YIE AR KUNG-FU **(Konami, 1985)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Coups, projectiles et protection	5
Perfect	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME	5
Déplacements	6
Attaque	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Yie Ar Kung-Fu**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Yie Ar Kung-Fu (set 1)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



YIE AR KUNG-FU
Konami (1985)

GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 04/01/15
<http://asthalis.free.fr>

Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

04/01/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Yie Ar Kung-Fu est un jeu de combat jouable en solo contre l'ordinateur ou à 2 à tour de rôle contre l'ordinateur. Chaque joueur y incarne un combattant qui doit sortir vainqueur de chaque duel pour passer à l'adversaire suivant.

Architecture

L'écran couvre l'ensemble de l'aire de jeu et chaque tableau correspond à un nouvel écran. Une courte introduction montre chaque adversaire à venir (les 5 premiers, puis les 6 derniers).

A chaque nouveau tableau du jeu, le joueur apparaît sur la gauche de l'écran et son adversaire sur la droite.

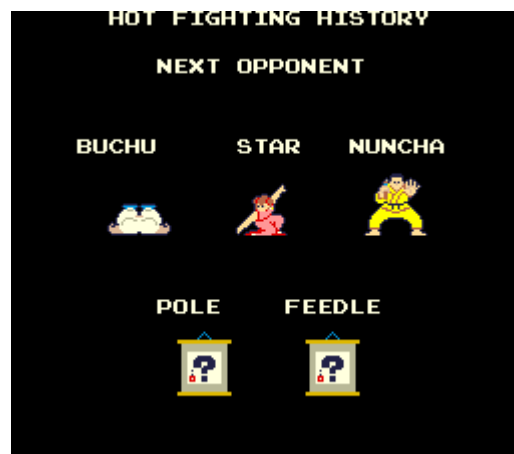
Le jeu passe au tableau suivant si l'énergie de l'un des 2 combattants tombe à zéro.

Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué par une suite de symboles au-dessous de son score.

Un joueur perd une vie si son énergie (symbolisée par une barre rouge du côté initial où il apparaît) tombe à zéro. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisamment élevé (un son caractéristique le lui rappelle).

Le temps pour terminer un tableau est illimité.





Coups, projectiles et protection

Une étincelle rouge ou jaune apparaît à chaque coup porté entre les 2 combattants. Certains ennemis utilisent des projectiles lorsqu'ils attaquent le joueur à distance (shurikens, éventails). L'ennemi "club" porte un bouclier dont il peut se servir pour parer certains coups.

Le joueur ne dispose d'aucune protection et sa seule façon de parer un coup est l'esquive.

Perfect

Si le joueur parvient à éliminer son adversaire sans encaisser le moindre coup, il réalise un "perfect" et remporte un bonus important. Le mot "perfect" est alors affiché et le mot est prononcé pour confirmer cet exploit.

3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Yie Ar Kung-Fu**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (au clavier, les touches numérotées de 1 à 9 du pavé numérique par défaut) et de 2 boutons :

- «attaque au poing» (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- «attaque au pied» (bouton 2, **Alt** par défaut)





Déplacements

Le joueur peut déplacer son personnage vers la gauche ou la droite à l'aide du bouton de déplacement correspondant. Les boutons "haut", "haut-gauche" et "haut-droit" correspondent aux directions des 3 sauts possibles. Le personnage peut se baisser à l'aide de la position "bas".

Une flèche sous le personnage rappelle en permanence le sens choisi pour son déplacement.



Attaque

Chacune des 8 directions est combinable avec le bouton «attaque au poing» ou «attaque au pied» pour réaliser l'un des coups disponibles (voir schéma ci-dessous).

Les côtés gauche et droit sont inversés si le joueur se retrouve à droite de son adversaire.

