

KUNG FU MASTER

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM En el modelo 48 K
Teclea LOAD " " y pulsa ENTER.

AMSTRAD Pulsa CTRL y ENTER PEQUEÑA.

MSX: Teclea RUN"CAS:",R

CONTROLES

Pulsa M para hacer aparecer el menú.
S comienza la partida
P permite elegir entre uno o dos jugadores.
L para incrementar el nivel inicial.
C para editar los controles.
J para elegir Joystick.
D para definir las teclas.

Hay seis teclas que se pueden definir. Arriba, Abajo. Izquierda, Derecha. Puñetazo y Patada. La tecla H esté reservada para Hold (Mantener) y no puede emplearse como tecla de control. Cuando utilices Joystick, la barra espadadora permitirá seleccionar el botón de fuego entre Puñetazo y Patada.

Sin Patada o Puñetazo seleccionado

Dibujo Izquierda	Salto	Derecha
	Agacharse	

Patada Seleccionada

Patada a Izquierda	Patada de Salto	Patada a Derecha
	Patada Agachado	

Puñetazo Seleccionado

Puñetazo a Izquierda	Puñetazo en Salto	Puñetazo a Derecha
	Puñetazo Agachado	

Pulsa Caps Shift y Symbol Shift a la vez para volver a la Tabla de Marcadores.
Presiona H para detener la partida, pulsa cualquier otra tecla para continuar.

© U.S. GOLD BY MASTERTRONIC LTD.

DRO SOFT
Francisco Remiro 5 – 7
28028 Madrid
Teléf.: (91) 246 38 02