

Starten von Kang Fu:

CD32: Öffnen Sie die Tür vom Laufwerk. Schalten Sie die CD32 an. Legen Sie jetzt die CD in das Laufwerk ein. Achten Sie darauf das Sie das Laufwerk erst schließen wann die Musik zu Ende ist. Weil die CD32 ein Fehler im festen Speicher hat, startet das Spiel sonst nicht.

A1200/2MB: Benützen Sie das Startup Menü um alle extra Festplatten und Laufwerke aus zu schalten. Starten Sie jetzt das System ohne Startup-Sequence. Geben Sie jetzt die folgende Zeilen ein:

Mount CD0: [Return Taste]
Execute CD0:LowMem [Return Taste]

SX32 /4MB: Execute CD0: SX32 [Return Taste]

A1200/4MB & A4000: Benützen Sie die Workbench um das Spiel zu starten. Auf der CD ist ein Icon womit Sie Kang Fu starten können.

Kang Fu benützt eine größere Resolution und mehr Farben wie alle Amiga Spiele bis Heute. Deswegen kann es sein, daß das Spiel auf einem Fernseher etwas undeutlich aussieht. Wir empfehlen einen Monitor, angeschlossen über RGB oder VGA.

Kang Fu detektiert automatisch ob Sie einen Joypad oder Joystick benützen. Wir empfehlen das Sie einen Joypad benützen.

Kang Fu steuerung:

CD32 Joypad:

Linkse schwarze Feuertaste: Treten
Rechtse schwarze Feuertaste: Springen

Rote Feuertaste: Waffe feuern
Blaue Feuertaste: Waffe wechseln
Grüne Feuertaste: Hoch werfen (Eier und Bumerang)
Gelbe Feuertaste: Bombe werfen
Unten und Rot: Tief werfen
Pause taste: Pause

Um das Spiel zu beenden drücken Sie beide schwarze Tasten während Pause.

hoch springen

```
links springen | rechts springen
                |
                |
                |
nach links laufen --- nach rechts laufen
                |
                |
                |
```

**sich bücken;
Objekte aufheben;
Känguruhs aufheben.**

Standard Joystick mit einer Feuertaste:

Feuertaste: Waffe feuern
Hoch + Feuertaste: Hoch werfen
Unten + Feuertaste: Tief werfen
Rechts + Feuertaste: Treten (wenn man nach rechts guckt)
Links + Feuertaste: Treten (wenn man nach links guckt)
Leertaste: Waffe wechseln
Returntaste: Bombe werfen
P: Pause

Um das Spiel zu beenden drücken Sie ESC während Pause.

hoch springen

| | | |
|----------------------------|--|---------------------------|
| links springen | | rechts springen |
| \ | | / |
| \ | | / |
| \ | | / |
| nach links laufen | | nach rechts laufen |
| --- | | --- |
| / | | \ |
| / | | \ |
| Waffe wechseln | | Waffe wechseln |
| nach rechts guckend | | nach links guckend |
| | | |

**sich bücken;
Objekte aufheben;
Känguruhs aufheben.**

Sie spielen Klont der Känguruh.

Das Ziel des Spiels ist, so viel möglich kleine Känguruhs zu sammeln, die Feinde zu töten, die Prämien zu sammeln und der Ausgang zur nächste Ebene zu finden.

Während seines Auftrags, wird Klont geärgert von verschiedene Tiere und Objekte die Känguruhs immer ärgern. Diese unfreundliche Objekte werden versuchen Klont möglichst schnell in den Känguruhhimmel zu schicken.

Springen: Klont springt so lange wie Sie hoch oder diagonal steuern, aber er kann nur bis eine bestimmte Höhe springen. Während seines Sprunges können Sie Klont links und rechts steuern.

Feinde können zerquetscht werden wenn man auf sie springt. Manche muß man mehrmals treffen, andere kann man überhaupt nicht zerquetschen.

Klont kann Feinde töten mit Waffen wie Eier, Bomben, Bumerang, Gewehr und Boxhandschuhe. Waffen sind in der ganze Ebene versteckt. Sie können sie durch sich zu dücken aufheben. Sie haben nur wenig Eier und Bomben. Für jedes Ei das Klont aufhebt, kann er acht eier werfen. Für jede aufgehobene Bombe kann Klont ein mal werfen. Wann eine Bombe geworfen wird, werden alle Feinde im Bildschirm getötet. Das Gewehr hat unlimitiert viele Kugel.

Klont behält seine Waffen wenn er das letzte Ungeheuer am Ende der Ebene töten muß. Aber wenn er es getötet hat, und Klont zur nächste Ebene geht, verschwindet es irgendwie, ausnahmen sind Eier und Bomben, welche bis zum Spielende benützt werden können. Achten Sie darauf das manche Gegner mehrmals getroffen werden müssen bevor sie getötet sind.

Das Gewehr:

Richtet wenig Schaden an, aber hat eine große Reichweite.

Das Ei:

Richtet mehr Schaden an und ist sehr praktisch um Gegner unter Ihnen an zu greifen.

Der Bumerang:

Richtet viel Schaden an und kommt auch noch zurück!

Der Boxhandschuh:

Richtet viel Schaden an, aber hat eine niedrige Reichweite.

Die Bombe:

Tötet alle Feinde auf dem Bildschirm, aber findet man nur selten. Bomben sind nützlich wenn man von Feinde umstellt ist.

Für jede 10 kleine Känguruhs die Klont fängt, kriegen Sie ein extra Leben. Wenn Sie ALLE Känguruhs in der Ebene retten, ohne eins zu töten, kriegen Sie ein extra Leben am Ende der Ebene. Für jede gesammelte 100 Diamanten kriegen Sie eine Bombe.

Nicht alle Stellen worauf Klont springen kann sind sichtbar. Viele davon sind in Bäume, Statuen und Gebäude versteckt. Klont kann nicht von unten auf ein Plateau springen, nur von der Seite kann er auf ein höheres Plateau kommen.

Manchmal ist Klont's Weg von einem Schloß versperrt. Er muß natürlich ein Schlüssel mit derselbe Farbe finden um diese aufzuschließen. Achten Sie darauf das viele Schlüssel sehr gut versteckt sind.

Die Statuszeile:

Die Nummer neben Klont's Kopf sind seine bleibende Leben. Der Balken rechts von seinem Kopf ist seine Energie. Wenn Klont getroffen wird, verliert er Energie. Jeder Feind schadet Klont mehr oder weniger. Wenn Klont nur noch wenig Energie hat, dann wird der Balken rot.

Wenn Sie zehn Joeys (Australisch für Känguruh) gefangen haben, dann wird diese Nummer wieder null, und kriegen Sie ein extra Leben. Daneben steht wieviel Diamanten Sie gesammelt haben, bei 100 Diamanten kriegen Sie eine Bombe.

Zwischen Diamanten und Eier werden die gefundene Schlüssel stehen. Die Nummer neben der Bombe und dem Ei ist wieviele man davon noch hat. Ganz rechts steht die Score und daneben eventuelle Waffen.

Das Menü:

Mit hoch und unten können Sie etwas wählen, mit links und rechts es ändern.

Es gibt drei Niveaus:

Üben / **Practice** -> Üben von Bewegungen in einer kleiner Ebene.

Anfänger / **Beginner** -> Sie fangen mit 8 Leben, x Bomben und x Eier an, und können nur die erste 5 Ebenen spielen.

Normal / **Normal** -> Standard Modus.

CD audio ON/OFF -> Wenn Sie die Musik nicht mehr hören können, können Sie diese Funktion benützen um der Musik auszuschalten.

Enter Password: Manchmal kriegen Sie ein Password um direkt auf einer höhere Ebene anzufangen. Mit hoch und unten wählen Sie eine Buchstabe, mit links und rechts wählen Sie die Position. Benützen Sie die Feuertaste wenn Sie fertig sind.

Hinweise:

- Wenn Sie sich dücken und dann das Gewehr oder der Boxhandschuh benützen können Sie einfacher kleine Feinde treffen.
- Kleine Känguruhs können nicht von Bomben getötet werden, aber jede andere Waffe ist tödlich. Das Töten von kleine Känguruhs kostet Ihnen Punkte.
- Heben Sie flaschen auf um ihre Energie auf zu tanken.
- Sie können die linkse schwarze Taste drücken um in Tretposition zu kommen, und dann wenn der Feind in Reichweite ist loslassen.
- Treten tötet alle Feinde auf ein Mal, aber ist nur Effectif wenn man sehr nah ist.
- Manche Ungeheuer am Ende der Ebene können nur in bestimmte Stellen verletzt werden.
- Wenn Sie mit einem Joypad spielen, ist es einfacher mit der rechter schwarzer Taste zu springen und dann mit links und rechts Klont zu steuern.
- Wenn man weit springen will, muß man erst laufen und dann springen.
- Es gibt mehrere Wege nach Rom, auch der Ausgang kan man über kürze oder lange Strecken erreichen. Eine lange Strecke hat aber mehr Waffen und Prämien.
- Achten Sie auf versteckte Prämien, die sind unsichtbar, aber Sie können einen Geräusch hören wenn die aufgehoben werden.

Speicher probleme:

- Kang Fu braucht all des Speichers in der Amiga. Lassen Sie keine andere Programme im Speicher. Enforcer gibt besonders Probleme.
- Kang Fu braucht 1.8 MB Chipmem in Workbench, am liebsten in einem Block.
- Benützen Sie nicht mehr wie 8 Farben in Workbench wenn Sie keine Grafikkarte haben.
- Schalten Sie alle Laufwerke im Bootmenü aus.
- Wenn Ihre Kontroller Buffers in ChipRAM benützt, machen Sie diesen Wert in der Mountlist kleiner.
- Benützen Sie keine CD32 Erweiterungen die Speicher benützen.
- Wenn Sie nur 2 MB haben und Probleme mit LowMem haben, nennen Sie dann ihre 'Startup-Sequence' 'Startup-Sequence.old' und machen Sie eine neue mit den folgenden Zeilen:

```
-----  
Mount CD0:  
Execute CD0:LowMem  
-----
```

Wenn Sie Ihren Amiga neu starten dann startet das Spiel direkt, danach müssen Sie die alte Startup-Sequence wieder benützen.
Eine Warnung, das letzte sollte man nicht versuchen wenn man wenig Erfahrung mit AmigaDOS haben.
- Kang Fu erwartet lowlevel.library im LIBS: Verzeichnis. Diese Bibliothek sollte beim Workbench oder CDFilesystem dabei sein.

Kang Fu ist (C) 1994-1996 von GREat Effects Development Enschede, Holland.
Unauthorized copying, hiring and renting of this CD is prohibited.
Bedienungsanleitung ins Deutsche übersetzt von F.H. van Doorneveld.