

ROCK AND WRESTLE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGA

SPECTRUM: LOAD "" (PLUES 2/128K PONER EN MODO 48K).

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

COMMODORE: SHIFT + RUN/STOP.

SELECCION DE OPCIONES

SPECTRUM

0 = Redefinir teclado/Seleccionar Joystick.

1 = Empezar juego de un jugador.

2 = Empezar juego de 2 jugadores.

G + H = Abandonar juego.

COMMODORE:

F1 = Empezar juego.

F3 = Cambia entre 1 y 2 jugadores.

F5 = Detiene el juego actual.

F7 = Cambia entre modo teclado y Joystick.

AMSTRAD:

SHIFT = Empezar el juego.

CAPS LOCK = Cambia entre 1 y 2 jugadores.

TAB = Cambia entre modo teclado, teclado/Joystick y Joystick.

@ = Detiene el juego actual y cambia personajes.

MODALIDAD DE UN JUGADOR

Tu luchador, el que está en la esquina inferior a mano derecha del ring, es el quinto contendiente alineado. Tu objetivo es vencer a todos los demás

contendientes, dos veces hasta que te conviertas en el campeón mundial. Debes inmovilizar a cada oponente dentro de un tiempo límite, sin que te inmovilicen. Si expira ese tiempo perderás el combate por falta. El último combate por el título no tiene tiempo límite. El juego puede comenzarse pulsando tu accionador o dando a la tecla 1 (Spectrum), F1 (Commodore 64), CPAS LOCK seguido de SHIFT (AMS).

MODALIDAD DE DOS JUGADORES

El ganador es el primer jugador que inmovilice a su oponente dos veces, dentro del tiempo límite dado. El jugador puede empezar dando a la tecla 2 (Spectrum), F3 (Commodore), CAPS LOCK seguido de SHIFT (Amstrad).

MODOS EN EL TECLADO

	SPECTRUM		COMMODORE		AMSTRAD	
	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 1	Jugador 2
Arriba	U	W	W	@	Y	F5
Abajo	N	X	X	/	N	●
Izquierda	H	A	A	:	G	F1
Derecha	K	D	D	=	J	F3
Empieza acción	Space	1	S	;	ESC	Control

Todos los movimientos están centrados alrededor de la dirección a la que tu luchador está encarado. Por ejemplo, cada vez que pulses el accionador y apuntes a la dirección en la que tú estás de cara, realizarás un agarre de tu oponente (tus brazos se extenderán). Apuntando a la dirección opuesta y combinando con el accionador se provocará un arco hacia atrás y darás una patada a tu oponente. Cuando estés pensando en qué movimiento puedes hacer, simplemente mira en qué situación estás e intenta lo que parezca y se sienta natural, esto es: agarramientos, inmovilizaciones y lanzamientos, que van en dirección hacia delante. Patadas y levantamientos son hacia atrás. Los movimientos de brazo como las sacudidas de antebrazo, los lanzamientos de codo y las cuerdas son a la izquierda o a la derecha.

Corriendo y rebotando en las cuerdas: Si continúas andando en la misma dirección unos pocos pasos empezarás a correr. Si corres hacia las cuerdas podrás rebotar y ganar un ímpetu extra invirtiendo la dirección de tu joystick mientras tu luchador se tira contra las cuerdas. La elevación de rodilla, la sacudida de antebrazo y la patada son movimientos hacia arriba de debilitamiento, destinados a agotar la energía de tu adversario y conseguir una oportunidad para el agarre.

Agarrando a tu oponente: Pulsando el accionador y empujando el joystick hacia adelante harás que tu luchador extienda sus brazos. Entonces deberás intentar agarrar a tu oponente estirando del joystick hacia atrás. Si estás a tiro y has medido tu movimiento correctamente agarrarás a tu oponente. Si estás de cara a él le harás un cierre de cabeza frontal. Si le agarras desde atrás le hará un doble Nelson o si lo agarras desde cualquiera de los lados lo tendrás en un cierre de brazo. Para soltarlo y lanzarlo contra las cuerdas simplemente quita tu dedo del accionador.

Dependiendo de la fuerza del giro, él irá corriendo a toda velocidad hacia las cuerdas y rebotará en ellas fuera de control. Puedes hacerle girar más deprisa moviendo tu joystick rápidamente de un lado a otro. Del mismo modo él puede contraatacar moviéndose más deprisa y separarse libremente. Empujando el joystick hacia delante te lanzarás a un salto de presa con el cuerpo, que si tiene éxito conseguirá que inmovilices a tu oponente. Estira hacia atrás y quedarás suelto, con un botepronto muy poderoso. Las cuerdas son una maniobra muy útil después de que tu oponente haya rebotado en ellas. Es más usual que lo contrario, que agote su aire y lo lleve a la lona.

Cierre de cabeza frontal: Si has agarrado a tu oponente mientras estabas de cara a él, mantén el accionador apretado. Empujando tu Joystick hacia delante aturdirás a tu oponente con un golpe de cabeza. Moviendo el Joystick a cualquiera de los lados conseguirás una suplex inversa, uno de los movimientos más vistosos en la lucha. Empujando hacia atrás el Joystick puedes intentar levantar a tu oponente por encima de tu cabeza. Esto sucederá si tú tienes la suficiente energía y tu oponente no se está resistiendo con mucha fuerza. Si encuentras resistencia, simplemente vuélvelo a intentar. Puedes coger a tu oponente con la guardia baja.

Poder de levantamiento: Esta es una posición muy dominante; si juegas correctamente, el oponente estará a tu merced. Para hacer el giro aeroplano mueve tu Joystick. Puedes incrementar la fuerza del giro moviendo tu Joystick rápidamente de un lado a otro. De la misma forma tu oponente puede contraatacar moviéndose más rápidamente. Suelta tu accionador en

cualquier momento para descargar a tu oponente, más bien poco ceremoniosamente, sobre la lona. Empujando tu Joystick hacia delante le harás caer en la estera. Al igual que el giro aeroplano, esto tendrá como resultado un oponente muy aturdido. Estirando del Joystick hacia atrás obtendrás uno de los movimientos más devastadores, pero también uno de los más difíciles en «Rock & Wrestle»: el martinete. Aunque muy pocos oponentes se recuperan de esta maniobra rompe cuellos, es muy propensa a la resistencia.

Doble Nelson: Después de haber agarrado a tu oponente por detrás, mantén tu dedo en el accionador. Un suplex bien ejecutado tendrá a tu oponente tendido en la estera, jadeando para poder respirar. Empujando el Joystick hacia delante, esto se convertirá en la caída atómica, en la cual tu oponente es llevado con los pies por delante a la lona.

Todavía más devastador es el triturador trasero, una maniobra destinada a poner de otro modo la columna de tu oponente.

Oponente tendido en la lona: Si tu oponente está tendido en la lona debes ir más allá todavía atacándole, pateándole o lanzándole un golpe con el codo bien situado. Si ves que tiene problemas puedes intentar un salto tensor. Si piensas que está lo suficientemente débil para inmovilizarle empuja el Joystick hacia delante para reforzar la inmovilización.

Salto tensor: Estando de pie en una de las cuatro esquinas y pulsando tu accionador se iniciará el salto tensor, la maniobra más atractiva de todas las maniobras de la lucha. Verás a tu luchador aumentar la tensión y esperar, con los brazos estirados, listo para saltar. Suelta tu accionador y él se lanzará al aire, volando hacia el centro del ring. Si se realiza el contacto, esté tu oponente tendido en la esfera o de pie, esto puede devastar a tu oponente, pero si fallas puedes hacerte realmente daño.

Qué hacer en una posición comprometida (el movimiento del Joystick): Siempre que seas atrapado en un abrazo como el cierre de cabeza, debes mover tu Joystick rápidamente para frustrar la vil intención de tu oponente. Simplemente mueve tu Joystick arriba y abajo o de lado a lado tan rápido como puedas.

Rompiendo una inmovilización: Para lanzar a tu oponente cuando está inmovilizándote mueve tu Joystick hacia delante y hacia atrás (en otras palabras, intenta levantarte).

Levantándose de la lona: Puedes usar el movimiento rápido del Joystick para intentar recuperar el control, pero debes pulsar el accionador para levantarte. Puedes estar en el suelo tanto tiempo como quieras, esto es, simulando, sin pulsar tu accionador.

CONSEJOS PARA LOS JUGADORES AVANZADOS

Movimientos de fuerza: Los movimientos de fuerza son aquellos que emplean levantamientos como los lanzamientos de cuerpo, suplex y martinetes. En estos movimientos se puede conseguir el máximo de daño a tu oponente, soltando el accionador cuando parezca que tu luchador está dejando ir a su oponente.

LISTA DE LOS MOVIMIENTOS EN «ROCK & WRESTLE»

Giro aeroplano: Al igual que la hélice de un avión, la impotente víctima gira dando vueltas y vueltas.

Inmovilización de brazo: Es otra inmovilización, pero esta vez tiene lugar en la estera, antes de que la víctima sea lanzada contra las cuerdas.

Torsión de brazo: Está destinada a tener a tu oponente realmente atado.

Caída atómica: La víctima es elevada y entonces conducida con los pies por delante a la lona.

Triturador trasero: Es más devastador que la caída atómica. Esta vez, la columna de la víctima es colocada de nuevo por la rodilla del atacante.

Lanzamiento de cuerpo: Desde una gran altura, tu oponente es aplastado contra la lona.

Cuerda de la ropa: La impotente víctima es colgada para que se seque por un antebrazo extendido.

Patada de lanzamiento: Esta vez el atacante confunde la cabeza de su oponente con un balón de football y la deja volar.

Lanzamiento de codo: Primero se le deja sin aliento y entonces el atacante lanza su codo desde una gran altura contra su víctima.

Salto de presa con el cuerpo: El atacante catapulta su cuerpo contra la víctima como si fuera disparado desde un cañón.

Sacudida de antebrazo: Un antebrazo lanzado a la cabeza.

Doble Nelson: Un potente movimiento reforzado desde atrás.

Golpe de cabeza: Una cabeza dura es siempre un arma muy útil contra un oponente confiado.

Cierre de cabeza: Aplicada desde el frente, esta maniobra da al atacante el control sobre su víctima.

Patada: Una patada furtiva en el estómago puede tener el efecto deseado.

Golpe de rodilla: Esta maniobra puede doblar en dos a cualquier oponente.

Carga furiosa: Es simple pero efectiva, simplemente corre directamente hacia tu oponente como si fueras un toro furioso.

Martinete: Un movimiento impresionante, donde a la pobre víctima se le taladra la cabeza contra la lona.

Inmovilización: Esto es de lo que se trata, mantener a ese hombre asegurado hasta que se cuente tres.

Suplex inversa: Un movimiento muy bonito, la víctima es llevada arriba y abajo como si se tratase de un péndulo invertido.

Pataleo: Pon la bota encima mientras que el hombre está en el suelo.

Suplex: Una manera muy elegante de ayudar a tu oponente a que caiga a la lona.

Salto tensor: Como un halcón te quedas suspendido listo para abalanzarte sobre una confiada presa.

GALERIA DE PERSONAJES

Lord Troff: Hoy en día es el luchador más peligroso en el mundo. El linaje de Lord Troff se remonta hacia atrás a un hijo ilegítimo de Jaime I. Por lo que a él respecta, el Imperio Británico volverá de nuevo y él tendrá su parte cuando llegue el momento. Lord Troff es un luchador científico —él conoce todos los movimientos.

Vicious Vivian: Vivian no es un blandengue. Tiene un nombre que aprendió rápidamente para cuidarse en cualquier situación. Cortó sus dientes en las terrazas de Whiteheart Lane y ha estado reservándose desde entonces.

Misouri Breaker: Este es un despreciable petimetre. Su estilo es bajo y sucio. Consigue su fuerza a base de lanzar vacas en su rancho de Texas. Ten cuidado con su lanzamiento de cuerpo.

Redneck McCoy: Redneck McCoy («llámame Red») ha venido desde el gran Sur para probar suerte en la lucha. No te dejes engañar por su hospitalidad sureña —cuando aplica su caída atómica te sentirás como un poste plantado en el sur.

Gorgeous Greg: Tú eres Gorgeous Greg, el héroe rubio.