

INTERNATIONAL KARATE™

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INTRODUCCION

INTERNATIONAL KARATE + TM es un juego cuya principal característica es que hay tres luchadores en la pantalla al mismo tiempo. El control se realiza a través de joystick, aunque también se puede usar el teclado.

Se pueden hacer 17 movimientos diferentes, todos controlados por joystick, y con la práctica estos movimientos se pueden ejecutar suavemente en una secuencia de lucha fluida sin que el luchador tenga que parar momentáneamente. El sistema de joystick es lo suficientemente simple para que los jugadores aprendan rápidamente, pero después de adquirir algo de experiencia en cómo se comportan estos movimientos se puede alcanzar un control mucho más sofisticado.

Se puede pegar a los oponentes en la cabeza, pecho, estómago, espinillas y pies desde delante o desde atrás, aunque el que ataca sólo obtiene la mitad de la puntuación si lo hace desde atrás.

El juego se vuelve progresivamente más duro hasta el nivel 25 y a los jugadores se les concede uno de los seis colores de los cinturones, dependiendo de su puntuación.

Los hombres que son controlados por el ordenador adoptan una serie de juegos estratégicos. Por ejemplo, pueden luchar uno contra el otro o pueden no luchar y simplemente evitar los ataques; ambos lucharán contra el hombre controlado por el jugador sin preocuparse de esquivar al otro. Los comportamientos varían a medida que el juego es más avanzado. En el round número 30 aparecerá un juzgado animado en la pantalla para dar instrucciones a los jugadores y anunciar los rankings. Si un jugador humano está en tercer lugar, queda fuera de juego. Siempre que consiga estar en el primer puesto o en el segundo, el jugador humano continúa en la pelea.

Cada tercer round hay un round de bonificación y el jugador tiene que usar un pequeño guante protector para rechazar las bolas que rebotan hacia él desde todos los ángulos.

CARGA

Spectrum 48K+/128K/-

Asegúrate de que la cinta está completamente rebobinada. Teclea LOAD*** y ENTER. Después pon en marcha la cinta.

Amstrad

Cassette: Asegúrate de que la cinta está completamente rebobinada. Los propietarios de ordenadores con disco deben de seleccionar el sistema de archivo apropiado usando: I.

Pulsa simultáneamente la tecla CTRL y la pequeña tecla ENTER. Entonces pon en marcha la cinta y pulsa cualquier tecla.

Disco: Asegúrate de que el sistema de archivo del disco está seleccionado. Mete el disco en la unidad y teclea RUN/DISK y después ENTER.

Commodore

Teclea SHIFT y pulsa simultáneamente RUN/STOP.

SELECCION DE OPCIONES EN AMSTRAD

Juego de un jugador: F1.

Juego de dos jugadores: F2.

Música sí/no: M.

Efectos de sonido sí/no: S.

SELECCION DE OPCIONES EN COMMODORE

Fuego (joystick puerta 1) un jugador.

Fuego (joystick puerta 2) dos jugadores.

F1: Un jugador contra dos hombres.

F3: Dos jugadores contra un hombre.

F5: Música sí/no.

F7: Efectos de sonido sí/no.

SHIFT y 1/2/3/4/5: Velocidad de juego.

RUN/STOP: Pausa.

CONTROLES DE MOVIMIENTO EN AMSTRAD

	Arriba	Abajo	Izquierda	Derecha	Fuego
Un jugador	Controlado por joystick				SPACE
Dos jugadores	↑	↓	←	→	
Pausa sí/no	ESC				

SELECCION DE OPCIONES EN SPECTRUM

Un jugador	I
Dos jugadores	O
Música sí/no	M
Efectos de sonido sí/no	N

El juego de dos jugadores está controlado por 1 en el joystick y 1 en el teclado.

CONTROLES DE MOVIMIENTO EN SPECTRUM

Arriba	R
Arriba/derecha	T
Abajo/izquierda	E
Izquierda	D
Derecha	G
Abajo	C
Abajo/derecha	V
Abajo/izquierda	X

CONTROLES DE MOVIMIENTO EN COMMODORE

Sólo puede ser jugado con joystick.

PANTALLA DE JUEGO

La puntuación y la información del juego se muestra en la parte superior de la pantalla y comprende tres series de puntos de combate y una puntuación acumulativa. Los luchadores controlados por humanos se indican por un puño coloreado a la derecha de la puntuación del jugador. El luchador con la chaqueta blanca se controla por el joystick 1 y el luchador de la chaqueta roja se controla por el joystick 2, en un juego de dos jugadores.

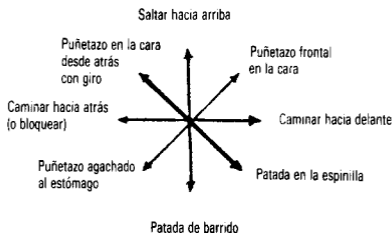
CONTROLES DE LOS MOVIMIENTOS

Se recomienda que se usen sticks de tacto firme (como los originales de Atari). Los sticks largos y flojos no son tan manejables, ya que se mueven demasiado y dan menos retroalimentación cuando sus interruptores se han cerrado. Los joystick de autodisparos son inútiles.

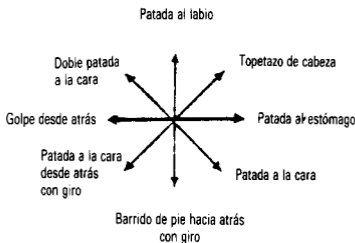
Cada una de las ocho posiciones del joystick selecciona un tipo de movimiento y pulsando el botón tienes más de ocho. En algunos casos hay más movimientos defensivos disponibles, como se detalla más adelante. Para un hombre que está mirando a la derecha, el joystick controla los movimientos del personaje como sigue:

Date cuenta de que estos movimientos finalizan con tu hombre mirando en la dirección opuesta. Si el luchador está mirando a la izquierda, los movimientos de abajo están invertidos de izquierda a derecha. Por ejemplo, cuando está mirando a la derecha, un puñetazo frontal se dará pulsando arriba y a la derecha; pero cuando se está mirando a la izquierda, el mismo ataque se hace pulsando arriba y a la izquierda.

SIN EL BOTON DE FUEGO PULSADO



CON EL BOTON DE FUEGO APRETADO



MANTENIENDO Y CANCELANDO UN MOVIMIENTO

Cuando estés haciendo un movimiento de ataque, debes de mantener el joystick

en posición hacia arriba hasta que tu nombre haya realizado el ataque. Si sueltas el joystick antes, provocarás que tu hombre vuelva a la postura de pie. Si se retiene la selección, entonces la postura se mantiene hasta que se suelta el joystick o se selecciona otro movimiento. Sin embargo, la acción de ataque que se está llevando a cabo sólo es efectiva en el movimiento inicial. ¡Después de todo no es probable que los oponentes corran contra tu puño!

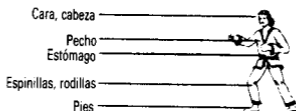
SECUENCIAS DE MOVIMIENTOS

Es posible realizar movimientos en una rápida sucesión sin que el luchador tenga primero que parar en la posición de pie. Esto se hace seleccionando el primer movimiento, manteniéndolo hasta que el ataque ha tenido lugar y seleccionando entonces rápidamente el siguiente movimiento, antes de que el hombre vuelva de nuevo a la posición inicial. Esto permitirá acciones como series de golpes hacia atrás a lo largo de la pantalla (selecciona golpe hacia atrás, espera hasta que el movimiento comience y entonces selecciónalo de nuevo y otra y otra vez).

BLOQUEANDO EL MOVIMIENTO

También se permite bloquear el movimiento para propósitos defensivos. Si estás siendo atacado desde el frente y cerca y seleccionas "Andar hacia atrás", tu hombre se pondrá en una postura de bloqueo durante la duración de este ataque y rechazará todas las patadas a la cabeza, el pecho y el estómago. Sin embargo, no es posible bloquear las patadas a la espinilla y los barridos de pie. La única forma de evitarlos es saltar fuera de su camino o devolver el ataque con un movimiento como la patada al aire.

AREAS ATACABLES



OBJETO DEL JUEGO

Un combate consiste en una secuencia de dos rounds de lucha y un round de bonificación. En el juego de un jugador hay dos oponentes controlados por el

ordenador. El combate termina cuando el humano queda tercero en el round de lucha. El juego de dos jugadores comienza con dos humanos luchando entre sí y un oponente controlado por la computadora. El jugador que queda el último en el round de lucha queda fuera de juego, dejando a un jugador contra dos hombres controlados por el ordenador, como en el juego de un jugador.

El objetivo es luchar tanto tiempo como sea posible. A medida que la puntuación crece se te concede uno de los colores de los seis cinturones, siendo el más alto el negro. Al final del combate tienes la oportunidad de introducir tus iniciales y el color de tu cinturón en la Antesala de la Fama.

PUNTUACION

Durante un round de lucha si un hombre alcanza a su oponente con éxito mientras está mirando hacia él, obtiene dos "puntos de combate" (se muestran como discos coloreados) y una puntuación numérica. Si se ataca desde atrás, se gana un punto de combate y la mitad de la puntuación. Un round de lucha dura unos 30 segundos, o hasta que uno de los dos jugadores gana seis puntos de combate. En el último caso, al jugador que ha ganado los seis puntos se le concede un tiempo de bonificación de 100 puntos por cada segundo más que esté en el round.

Al final de cada round de lucha el juzgado decide quién es el primero, segundo y tercero inicialmente basándose en los puntos de combate, y después, en caso de un empate, en la puntuación numérica obtenida durante ese round (NO en la puntuación acumulada).

Cuando un jugador es alcanzado, cae y está aturdido momentáneamente, como se muestra por las estrellas que hay alrededor de su cabeza. Cuando éstas desaparecen, tiene unos pocos segundos para esperar o para hacer un movimiento al instante. Si no, después de un corto período de espera, es forzado a levantarse de todas formas.

El tiempo en el que esté KO depende del tipo de golpe, y a medida que el juego acelera, el tiempo de espera permitido disminuye, pero no puedes ser golpeado de nuevo hasta que estés de nuevo de pie y luchando.

MOVIMIENTO	PUNTUACION	
	Golpe frontal	Golpe desde atrás
Puñetazo de frente en la cara	800	400
Patada en la espinilla	400	200
Puñetazo en el estómago agachado	400	200
Puñetazo en la cara desde atrás	800	400
Patada al aire	800	400

Topetazo de cabeza	1.000	500
Patada al estómago	200	100
Patada a la cara	800	400
Barrido de pie hacia atrás	400	200
Patada en la cara desde atrás	800	400
Doble patada en la cara	1.000	1.000

ROUND DE BONIFICACION

Si un jugador permanece durante dos rounds consecutivos, puede ir a la etapa de bonificación. Aquí apareces sujetando un pequeño escudo, con el cual debes rechazar las bolas que rebotan hacia ti. En cualquier momento sólo debes tener una pelota para rechazar (jde otra forma el round sería imposible!). También puedes agacharte bajo algunas de las bolas más altas. A medida que el juego se hace más difícil, la velocidad de las bolas aumenta. También hay bolas parpadeantes cuya altura de rebote varía. Por cada rechazo tienes 100 puntos, y si sobrevives a las bolas tienes una puntuación de bonificación de 5.000 puntos. Puesto que puede haber hasta 60 bolas, los jugadores altamente habilidosos pueden añadir hasta 10.000 puntos a su puntuación en un simple round de bonificación y llegar al nivel de cinturón negro más rápidamente.

ANTESALA DE LA FAMA

Al final del combate, los jugadores cuya puntuación acumulada sea suficientemente alta, tendrán la oportunidad de poner sus iniciales, puntuación y color del cinturón en la Antesala de la Fama. Se permiten hasta tres iniciales. Para cada una mueve el joystick a la derecha o la izquierda para seleccionar la tecla adecuada, y entonces pulsa el botón de FUEGO para introducir la letra.