

## JUDO UCHI MATA

### CARGA:

Spectrum: LOAD " " ENTER

Commodore: SHIFT y RUN/STOP

Amstrad: CTRL y tecla pequeña de ENTER

MSX: CLOAD y RETURN

### CONTROLES

En Spectrum, Amstrad y MSX el joystick controla al jugador 1 y el teclado al jugador 2.

En Commodore el joystick en Port 1 controla al jugador 1 -blanco-, en Port 2 controla al jugador 2 -rojo-; RUN/STOP-Demo. Cuando estés en Demo: M -Música encendida/apagada, N -Movimiento nombrados encendido/apagado. K -Efectos de sonido encendido/apagado.

Control jugador 2.

Spectrum: Q - Arriba                      O - Izquierda  
              A - Abajo                      P - Derecha  
              Espacio - Fuego            S - Demo

Amstrad: Teclas de cursor  
          Espacio o Copy - Fuego  
          Escape - Demo

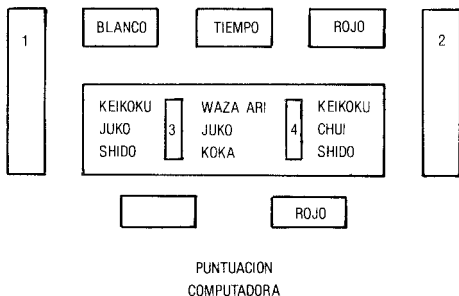
MSX: Teclas de cursor  
      Espacio - Fuego  
      S - Demo

### OPCIONES

Spectrum	CBM	Amstrad	MSX	
1	F1	F1	F1	Jug. 1 contra ordenador
2	F3	F3	F2	Jug. 2 contra ordenador
3	F5	F5	F3	Jug. 1 contra jugador 2
4	F7	F7	F4	Practica

## DISPOSICION DE PANTALLA

- 1.— Energía y agarre relativa rojo/blanco.
- 2.— Posiciones de los pies en el momento del ataque o señales del árbitro. La posición de su brazo/mano indican los puntos conseguidos (10, 7, 5 ó 3).
- 3.— Puntos otorgados por el árbitro al jugador blanco.
- 4.— Puntos otorgados por el arbitro al jugador rojo.

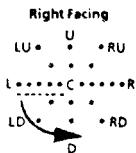


## COMIENZO

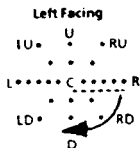
Aprende a agarrar a tu oponente:

Ve al modo de práctica. Camina hacia tu contrario. Aprieta el botón de fuego. Si estás en línea, tendrás mejor agarre. Contra más pronto puedas agarrar conseguirás más fuerte clasificación de agarre.

Un ejemplo, lanza un TOMOE-NAGE. Este es una llave sacrificadora, lo que significa que tu te tiras a la colchoneta y usas la transferencia de peso para llevar a tu oponente por encima. Te caes hacia atrás a la colchoneta - esto es lo que tienes que hacer con el joystick: Presiona fuego —para mostrar que estas atacando— y mantenlo presionado mientras lo mueves hacia atrás (derecha) y bajas como en este diagrama:



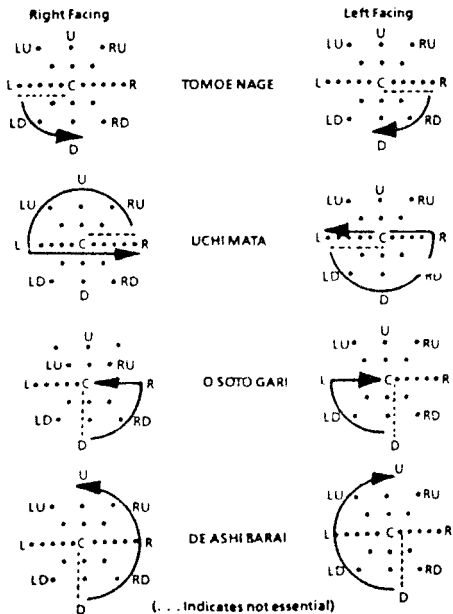
a) TOMOE-NAGE. Desde la izquierda. Hazlo todo en un movimiento continuo. Naturalmente si estás mirando a la derecha, hacia atrás significa izquierda, como en este diagrama:



b) TOMOE-NAGE. Desde la derecha.

Recuerda: Un movimiento de ataque debe ser iniciado mientras tu indicador de ataque está en pantalla.

El indicador de ataque es una caja coloreada en rojo o blanco que aparece al lado del reloj.



Hay más movimientos en la máquina, los encontrarás por accidente, o por duro trabajo en la sala de prácticas.

Recuerda que el árbitro tendrá una vista confusa de los movimientos ilegales.

## **INFORMACION GENERAL Y TERMINOS USADOS EN EL JUEGO**

**TORI**—El jugador atacante indiferente de rojo o blanco.

**UKE**—El jugador que se defiende.

**GRADES**—(GRADOS) En Judo la gente está graduada desde cinturón blanco (novato) hasta 10.<sup>o</sup> Dan. En el juego UCHI-MATA comenzarás como Cinturón blanco y debes hacer tu propia ascensión.

**IPPON**—Es la llave perfecta, 10 puntos.

**WAZA-ARI**—Casi perfecta, 7 puntos. Dos WAZA-ARI con un IPPON.

**YUKO**—Buen lanzamiento, 5 puntos.

**KOKA**—Sólo una pequeña ventaja ganada, 3 puntos.

**KEIKUKO CHUI SHIDO**—Varios grados de movimientos ilegales dando puntos de penalización contra el ofensor o una incluso.

**HANSOKU MAKE**—Descalificación.

## **ALGUNA DE LAS MEJORES LLAVES**

**TOMOE-NAGE**—Lanzamiento o llave de estómago sacrificadora.

**O SOTO GARI**—Siega exterior.

**DE ASHI BARAI**—Barrida de tobillo.

**UCHI MATA**—Llave con el interior del muslo.

(Haz unas llaves en el juego para descubrir)

**Control de joystick:** Una llave de Judo es una combinación de movimientos y acciones llevadas a cabo

para construir un ataque. Necesitarás aprender estas secuencias para tirar a tu oponente.

**Agarre:** Antes de que puedas atacar a tu oponente necesitas agarrar su chaqueta (JUDO GI). Para hacer mas puntos necesitas un buen agarre (mejor que el suyo). Cuando te aproximes a tu oponente dale al botón de fuego y si estás en línea serás el primero en agarrar (el mejor).

**Ataque:** Para atacar presiona Fuego y mantenlo presionado mientras mueves el joystick hacia la secuencia de ataque elegida. Si tienes éxito tu oponente volará por los aires y caerá de espaldas (tu ganas). Por un ataque perfecto el árbitro te otorgará 10 puntos (IPPON) y tu oponente pierde.

Tu encuentras luego al próximo contendiente. El árbitro otorgará menos de 10 puntos si tu oponente no cae sobre su espalda. (Pudiera ser que necesites mejor agarre o más fuerza o puede ser que él haya girado evitando tu ataque).

**Defensa:** Hay dos defensas principales contra ser lanzado y perder:

1. Defensa muy rápida contra el ataque (antes de que tus poies dejen el suelo) tirando hacia atrás o inclinarte hacia adelante (joystick derecha o izquierda dependiendo de la manera en que estés luchando). Si eliges la defensa correcta para el intento de ataque y lo haces lo suficientemente rápido, puedes bloquear el lanzamiento.

2. Si estás siendo lanzado, intenta girar el joystick. Puedes salir fuera del ataque y caer sobre tus pies, de esta forma tu oponente no puntúa. Una defensa

con éxito requiere velocidad y fuerza y llega a ser más difícil cuando tu energía disminuye.

## **SUMARIO**

Estas instrucciones son simplemente una guía del juego.

Cuando juegues, si practicas mucho, descubrirás muchas técnicas útiles para dejar fuera de combate a tu oponente.

Haz mucho por descubrir y aprender.

¡Buena suerte!