



Software

ROCK'N WRESTLE (ROCK'N LUCHA)

A M S T R A D

CARGA

Pulsa la tecla CTRL y la tecla ENTER simultáneamente. Luego, PLAY en el reproductor.

SELECCION DE OPCIONES

SHIFT: Comienzo del juego.

CAPS LOCK: Cambiar entre partida de un jugador y de dos jugadores.

TAB: Cambiar entre:

- Joystick jugador izquierdo y joystick jugador derecho.
- Joystick jugador izquierdo y teclado jugador derecho.
- Teclado jugador izquierdo y teclado jugador derecho.

Partida para un solo jugador. Tu luchador, el que está en la esquina inferior derecha de la pantalla, es el jugador número 10 del ranking. Tu tarea es la de superar a todos los demás contendientes hasta que consigas ser el campeón del mundo. Debes ganar a cada contrincante en un tiempo limitado, sin que te pillen a ti. Si se te termina el tiempo, pierdes tú. La pelea final no tiene tiempo límite. Comienza la partida pulsando tu botón de disparo o pulsando la tecla SHIFT.

Partida para dos jugadores: El ganador será el primer luchador que atrape su contrincante dos veces dentro del tiempo límite. Empieza la partida pulsando SHIFT.

TECLADO

La opción de usar el teclado ha sido incluida para aquellos que no quieran usar joystick. Se deben usar las teclas siguientes:

	Jugador 1 (derecha inf.)	Jugador 2 (izquierda sup.)
ARRIBA	5	Y
ABAJO	*	N
IZQUIERDA	1	G
DERECHA	3	J
DISPARO	CTRL	ESCAPE

JUGANDO

Al ver el demo, puede parecer un juego complicado, pero en realidad es muy sencillo. La regla de oro al controlar a tu luchador es fijarte en qué dirección está mirando. Por ejemplo, si mira hacia arriba, si mueves tu joystick hacia arriba, tu hombre irá en esa dirección. Si mueves el joystick hacia abajo irá andando marcha atrás. Si mueves el joystick a la derecha girará a la derecha y andará en esa dirección. Para hacer un giro de 180°, deberás girar a derecha o izquierda dos veces.

También si pulsas el botón de disparo, tus brazos se extenderán en la dirección en la que estés mirando; o si pulsas mirando en la otra dirección, darás una patada a tu enemigo.

Al pensar qué movimiento debes hacer, considera tu situación y haz lo que te parezca natural: los golpes con la cabeza, agarres, atrapes y slams son hacia adelante. Las patadas y levantamientos son por detrás. Los movimientos de brazos serán a derecha o izquierda. Para practicar tus movimientos, usa la modalidad de Dos Jugadores. Puesto que tu contrincante no se moverá, podrás perfeccionar tus movimientos.

En los siguientes gráficos, se supone que tu luchador mira hacia arriba.

1.1. Sin Disparo.



1.2. Correr y rebotar de las cuerdas.

Si sigues andando en la misma dirección varios pasos, empezarás a correr. Si llegas corriendo a las cuerdas, puedes rebotar y conseguir inercia adicional, cambiando la dirección del joystick en cuanto veas que tu luchador mueve las cuerdas. El correr también te deja hacer movimientos más poderosos (ver el 1.6).

1.3. Debilitar a tu contrincante.



La rodilla levantada, el golpe de brazo y la patada son movimientos diseñados para debilitar a tu enemigo, y poder luego agarrarle.

1.4. Agarrando a tu contrincante.

Si pulsas el botón de disparo y empujas el joystick hacia adelante, tu luchador extenderá sus brazos. Podrás intentar entonces agarrarle, tirando del joystick hacia atrás. Si estás a la distancia adecuada, y lo has hecho en el momento correcto, le habrás agarrado. Si estás delante de él, le tendrás cogido por la cabeza. Si lo agarras por atrás, le tendrás en un doble nelson, y si le coges desde un lado, lo tendrás agarrado.

1.5. Agarre de brazo.

Una vez que le tengas pillado en un agarre, puedes hacerle girar, manteniendo pulsado el botón y moviendo el joystick en círculo. Para soltarle y tirarle hacia las cuerdas simplemente suelta el botón. Dependiendo de la fuerza de los giros, irá a rebotar en las cuerdas y saldrá despedido sin control alguno.

1.6. Después de tirar a tu contrincante hacia las cuerdas y también cuando corres):



Si empujas el joystick hacia adelante, iniciarás una proyección aérea, que si te sale bien, hará que pongas de espaldas al otro. Echate hacia atrás, y soltarás una tremenda patada. El tendedero es una maniobra muy útil después de enviar a tu enemigo a las cuerdas. La mayoría de las veces se queda sin respiración, y se caerá al suelo.

1.7. Agarre de cabeza.

Habiendo agarrado a tu contrincante por delante, mantén el botón pulsado.



Si empujas el joystick hacia adelante, le asestarás un buen cabezazo. Moviéndolo a los lados, harás un giro sobre hombro. Si tiras del joystick, intentarás levantar a tu oponente por encima de tu cabeza. Lo conseguirás si tienes energía suficiente y el otro no se resiste demasiado (ver 1.12). Si no lo consigues a la primera, vuelve a intentarlo.

1.8. Elevación y Giro (habiendo levantado a tu enemigo).



Es una posición ideal para ti, ya que tu contrincante está totalmente a tu merced. Para girarle sobre tu hombro, mueve tu joystick de lado a lado. Suelta el botón cuando quieras, para que caiga al suelo. Si empujas el joystick hacia adelante, le derribarás al suelo.

Tirando del joystick hacia atrás, conseguirás el más efectivo pero difícil movimiento de «Rock'n Wrestle», el tiro de cabeza. Aunque es difícil recuperarse de él, lo más probable es que se te resistan mucho (ver 1.12).

1.9. Doble Nelson

Si has cogido a tu enemigo por detrás, mantén el botón pulsado.



Un Suplex bien hecho hará que tu contrincante se encuentre jadeando en el suelo. Si empujas el joystick, harás una elevación y derribo, y tu enemigo irá a golpear el suelo con los pies. El derribo de espaldas es mucho más devastador ya que está pensado para dislocar los huesos de la columna vertebral.

1.10



1.11. Salto en plancha



Si te pones en cualquier esquina, y pulsas el botón de disparo, harás el salto en plancha, el más vistoso de los movimientos de la lucha libre. Verás al luchador subirse al poste de esquina y esperar, con los brazos abiertos. Suelta el botón de disparo, y saldrá disparado por el aire hacia el centro del ring. Si logra hacer el contacto, tanto si el otro está de pie o tumbado, el efecto será devastador; pero si fallas, te puedes hacer bastante daño. Ojo con los contrincantes tumbados en el suelo, pueden estar fingiendo, y echarse a un lado en el último momento.

1.12. Qué hacer cuando estás pillado.

Cuando estés pillado por tu enemigo, por la cabeza por ejemplo, puedes mover tu joystick de lado a lado lo más rápidamente posible para evitar que siga con sus malévolas intenciones.

1.13. Salirse de una Puesta de Espaldas.

Para quitarte de encima a tu contrincante cuando te tiene puesto de espaldas, mueve el joystick hacia adelante y atrás repetidamente (o sea, intenta levantarte).

1.14. Para levantarte del suelo, deberás pulsar el botón de disparo.

LOS DIEZ LUCHADORES MAS PELIGROSOS DEL MUNDO

- 1) Lord Toff (El Aristócrata). El más peligroso de todos. Descendiente de reyes, es un luchador científico que se sabe todos los movimientos.
- 2) Bad Baney Trouble (Baney El Enmascarado). Viene de ni se sabe dónde. Absorbe el castigo como ningún otro.
- 3) Flying Eagle (Aguila Voladora). Un auténtico jefe Apache, cuya especialidad, como indica su nombre, es el **salto en plancha**.

- 4) Vicious Vivian (El Vicioso). No es ningún niño de papá. Desde joven empezó a luchar, y siempre ha sabido defenderse.
- 5) Missouri Breaker (El Rompehuesos). Un tío auténticamente desagradable. Practica para las peleas, lanzando vacas en un rancho de Tejas.
- 6) L. A. Bruce (El Sanguinario). Viene de Hollywood, y es un buen actor, en el ring y fuera de él. No dejes que te pille por detrás.
- 7) Angry Abdul (El Irascible). Está irascible porque es el hijo menor de la más joven mujer del jeque más rico del Medio Oriente. Por tanto, no heredará en mucho tiempo.
- 8) Molotov Mick (Molotov Mick). Sólo tiene un ojo, pero dicen que su cráneo tiene un grosor de más de diez centímetros. Practica rompiendo bloques de hielo con la cabeza. Si te pones del lado por el que no ve, se enfada muchísimo.
- 9) Red Neck Mc Coy (Cuello Rojo). Típico brutote del sur, cuyos golpes te harán sentir como si te hubieran soltado una bomba atómica encima.
- 10) Gorgeous Greg (El Griego de Oro). ¡Este eres tú!

© 1985 Melbourne House.

Programado por G. Barnett, B. Bayley, C. Duffy, D. Watharow y N. Spencer.

Gráficos de G. Holland.

Música de N. Breman.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.



ERBE SOFTWARE, S. A.

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid