

SYSTEM 3

INTERNATIONAL KARATE +

Instrucciones para Spectrum 48K/128K/ + Amstrad cassette y disco

PROEIN SOFT LINE
Velázquez. 10-5 ° dcha.
28001 Madrid

INTRODUCCION

INTERNATIONAL KARATE + TM se ha desarrollado en base al juego original **INTERNATIONAL KARATE (IK)**; su principal innovación es la presencia simultánea de tres karatekas en la pantalla. El control se lleva a cabo preferiblemente por joystick, aunque también es posible emplear el teclado.

Se pueden realizar 17 movimientos diferentes. todos controlados con el joystick, los cuales, una vez adquirida cierta práctica, se ejecutarán con total soltura y rapidez, sin que el personaje se detenga en ningún momento en la posición de descanso El sistema de movimientos con el joystick es lo suficientemente simple como para aprenderlo en muy poco tiempo, pero con una mínima experiencia se llega a adquirir un control auténticamente sofisticado sobre el karateka.

Los contrincantes pueden golpearse en la cabeza, pecho, estomago rodillas y pies, tanto por delante como por la espalda, aunque en este último caso sólo se recibe la mitad de la puntuación.

El juego se hace progresivamente más difícil hasta alcanzar el nivel 25, resultando los jugadores galardonados con uno de los seis colores de cinturón, dependiendo de la puntuación.

Los karatekas controlados por el ordenador adoptan diferentes tácticas Por ejemplo, pueden luchar entre ellos y no con el humano, no luchar .y simplemente evitar los ataques, o luchar los dos a la vez contra el humano sin importarles hacer trampa, etc.

Esta serie de conductas se irán haciendo más “perversas” conforme avance el juego Al concluir los 30 segundos que dura cada combate, aparece un árbitro que alecciona a los jugadores, indicándoles su puesto dentro de la clasificación.

Si uno de los jugadores termina en tercera posición, queda eliminado. Sólo puede continuarse jugando, por tanto, cuando se queda primero o segundo en la clasificación.

Cada tres combates existe uno adicional de bonificación en el cual debe usarse un pequeño escudo para esquivar las pelotas que son lanzadas desde todos los ángulos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K/ +

Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado Teclea LOAD “”, y pulsa ENTER. A continuación pon en marcha la cinta.

Amstrad

Cassette: Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado Los usuarios de disco deben seleccionar el sistema apropiado tecleando | TAPE Pulsa las teclas CTRL y ENTER pequeña al mismo tiempo; a continuación pon en marcha la cinta y pulsa cualquier tecla.

Disco: Asegúrate de seleccionar el sistema de disco tecleando | DISK introduce el disco con el programa en la unidad de disco, teclea RUN”DISK. y pulsa ENTER

Selección de opciones Amstrad

- Para un jugador F1
- Para dos jugadores F2
- Conectar o desconectar la música M
- Conectar o desconectar los efectos sonoros S

Control de movimientos en Amstrad

- Un jugador. Arriba, abajo, izquierda, derecha, fuego: control por joystick.
- Dos jugadores. Arriba ↑ Abajo ↓ Izquierda ← Derecha → Fuego: espacio.
- Conectar o desconectar pausa: ESC

Selección de opciones Spectrum

Un jugador I
Dos jugadores O
Conectar o desconectar la música M
Conectar o desconectar los efectos sonoros N
En el modo de dos jugadores, uno controla el Joystick y el otro el teclado

Control de movimientos en Spectrum

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

INFORMACION SOBRE EL JUEGO

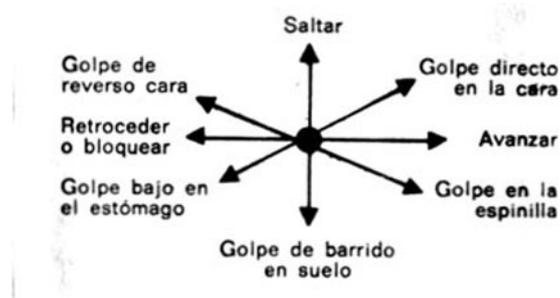
La puntuación e información relativa al juego se muestra en la parte superior de la pantalla, la cual comprende tres apartados en los cuales se muestra la puntuación obtenida en cada combate, así como la acumulada. Los luchadores controlados por los jugadores están indicados por un punto de color a la derecha del marcador El karateka de blanco se controla a través del joystick 1, mientras que en el modo de dos jugadores el karateka de color rojo es controlado por el joystick 2.

CONTROLES DE MOVIMIENTO

Se recomienda el empleo de joysticks de alta sensibilidad (como los originales Atari), por ser más manejables y precisos No resultará útil el empleo de joysticks con repetición de disparo automática. Cada una de las ocho posibles posiciones del joystick determina un tipo diferente de movimiento, y presionando el botón de disparo se consigue un segundo juego de ocho. En ocasiones especiales puede resultar ventajoso un movimiento defensivo, como explicaremos más adelante. Para el karateka que mira a la derecha, el movimiento es inverso que el del que mira a la izquierda. Ten en cuenta que algunos movimientos terminan con tu karateka mirando en sentido contrario. Por ejemplo, para el jugador que mira a la derecha, un golpe directo a la cara se consigue con un

movimiento de joystick en la diagonal superior derecha; pero cuando el golpe lo propina el karateka que mira a la izquierda, el joystick debe desplazarse en la diagonal superior izquierda. Los movimientos para el jugador que mira a la derecha son los siguientes:

SIN PRESIONAR EL BOTON DE DISPARO



PRESIONANDO EL BOTON DE DISPARO



MANTENIMIENTO Y CANCELACION DE MOVIMIENTOS

Cuando se efectúa un movimiento de ataque, debe mantenerse el joystick en la posición hasta que se concluya el golpe. La liberación del joystick antes de tiempo supondrá la vuelta a la posición de reposo. Cuando se mantiene la selección, se mantiene igualmente el movimiento hasta que el joystick adopte una nueva posición o bien la de reposo. Sin embargo, la acción de golpear es únicamente efectiva en su movimiento inicial: después de todo, tu contrincante no va a permanecer parado para recibir más golpes.

SECUENCIAS DE MOVIMIENTOS

Es posible efectuar una rápida sucesión de movimientos sin que el luchador se detenga en la posición de descanso, permitiendo una fluida secuencia de movimientos. Esto se consigue seleccionando el primer movimiento y manteniéndolo hasta que suceda el ataque, entonces se selecciona rápidamente el próximo movimiento antes de que volvamos a la posición de descanso. Esto permitirá movimientos tales como series de saltos hacia atrás a lo largo de la pantalla (selecciona el salto hacia atrás, espera a que comience el movimiento y entonces selecciónalo nuevamente, una y otra vez).

MOVIMIENTO DE BLOQUEO

También se permiten movimientos de bloqueo con propósitos defensivos. Si eres atacado desde muy cerca, delante de ti, y seleccionas la acción de retroceder, tu karateka pasará a una postura de bloqueo mientras dure el ataque, rechazando todos los golpes a la: cara, pecho y estómago. No

obstante, no puede bloquear los golpes a las espinillas ni los barridos la única forma de evitarlos es saltando o devolviendo el ataque con el movimiento de golpe en suspensión.

ZONAS ATACABLES

- Cabeza/cara
- Pecho
- Estómago
- Rodillas/espinillas.
- Pies

OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida consiste en dos combates normales y un combate extra. En la modalidad de un jugador hay dos oponentes controlados por el ordenador. La partida termina cuando el karateka controlado por ti queda tercero en un combate. La modalidad de dos jugadores comienza con los dos jugadores y uno controlado por el ordenador, el jugador que tarda en iniciar el combate queda fuera de juego, convirtiéndose entonces la partida en una de un jugador.

El objetivo es luchar durante el mayor tiempo posible. Conforme tu puntuación se incrementa, vas recibiendo cinturones del 1 al 6. La categoría más alta es la de cinturón negro. Al finalizar el juego puedes inscribir tus iniciales en la tabla de récords.

PUNTUACION

Durante el desarrollo del combate, si un karateka alcanza a su oponente cuando le da la cara, obtiene dos puntos (mostrados como círculos de color) y una puntuación numérica. El ataque por detrás merece un punto de combate y la mitad de la puntuación. Cada combate termina al agotarse los 30 segundos o bien cuando alguno de los karatekas obtiene seis puntos de combate. En este último caso el jugador que obtiene los seis puntos es recompensado con una bonificación por tiempo de 100 puntos por cada segundo que reste de combate.

Al finalizar cada combate el jurado decide quién es el primero, segundo y tercero (o empate) inicialmente a partir de los puntos de combate, y en caso de empate, por la puntuación obtenida durante el combate (no la puntuación acumulada).

Cuando un karateka es golpeado, cae al suelo y queda momentáneamente fuera de combate como indican las estrellas que aparecen sobre su cabeza. Cuando éstas desaparecen dispone de breves segundos para esperar o hacer un movimiento. En caso contrario, después de un corto periodo de espera, es obligado a incorporarse a la fuerza. La duración del tiempo que un karateka queda fuera de combate depende de lo fuerte que haya sido golpeado, y según el juego aumenta en velocidad este tiempo de espera disminuye, aunque no puedes volver a ser golpeado hasta no estar nuevamente en pie.

PUNTUACION

	Golpe frontal	Golpe por detrás
Golpe directo a la cara	800	400
Golpe en la espinilla	400	200
Barrido en el suelo	400	200
Golpe bajo en el estomago	400	200
Golpe de reverso en la cara	800	400
Patada en suspensión	800	400
Golpe plano a la cara	1.000	500

Golpe al estómago	200	100
Golpe a la frente	800	400
Golpe reverso de barrido suelo	400	200
Golpe en la cara con paso atrás	800	400
Doble golpe a la cara	1.000	1.000

BONOS POR COMBATE

Si un jugador se mantiene por dos combates consecutivos, puede ir a un combate de bonificación. Aquí se verá sosteniendo un pequeño escudo con el cual es preciso desviar las pelotas que le lanzan. A cada momento tan sólo tendrá que desviar una pelota (de lo contrario, el combate sería imposible). También puede derribar algunas de las pelotas que vengan por arriba. A medida que el juego se vuelva más difícil, aumentará la velocidad máxima de las pelotas. También hay pelotas parpadeantes cuya altura de rebote varía. Por cada desvío se obtienen 100 puntos, y si sobrevives a todas las pelotas, obtienes una puntuación extra de 5.000 puntos. Dado que puede haber hasta 60 pelotas, jugadores con gran habilidad pueden sumar hasta 10.000 puntos a su marcador en un combate de bonificación y conseguir el grado de cinturón negro más rápidamente.

TABLA DE RECORDS

Al final de la partida, a los jugadores cuyas puntuaciones acumuladas son lo suficientemente altas se les permite añadir sus iniciales, puntuación y color de su cinturón a la Tabla de Récor ds. Se permiten hasta tres iniciales; para cada una, mueve el joystick hacia la izquierda o derecha para elegir la letra y pulsa el botón de fuego para almacenarla.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de Activision.

Nombre:

Dirección:

Ciudad y Código Postal:

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A. Velázquez, 10 – 5º dcha.

28001 Madrid