

## INTRODUCCION

**INTERNATIONAL KARATE +™** 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, estómago, 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; o luchar los dos a la vez contra el humano sin importarle 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:  $\uparrow$ . Abajo:  $\downarrow$ . Izquierda:  $\leftarrow$ . Derecha:  $\rightarrow$ . 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 puño 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

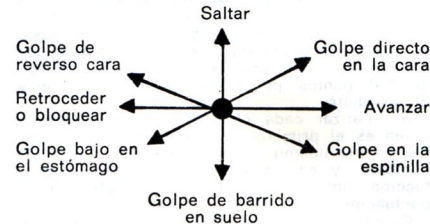
Se recomienda el empleo de joysticks de alta sensibilidad (como los originales Atari), por ser más manejables y precisos. No resultará útil el empleo de joysticks con repetición de disparo automática.

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.

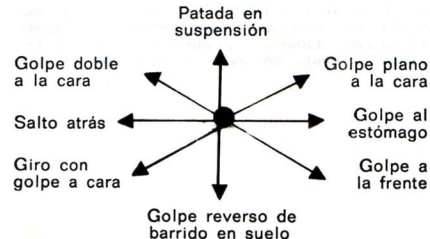
Ten en cuenta que algunos movimientos terminan con tu karateka mirando en sentido contrario. Por ejemplo, para el jugador que mira a la derecha, un golpe directo a la cara se consigue con un movimiento de joystick en la diagonal superior derecha; pero cuando el golpe lo propina el karateka que mira a 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

**PROEIN SOFT LINE**  
Velázquez, 10 - 5.º dcha.  
28001 Madrid