

A M S T R A D



Melbourne House



EXPLODING FIST

ERBE Software

AMSTRAD

Become a master of this mysterious ancient art: progress from novice to Tenth Dan and test your strength and discipline.

You can control your character with either joystick or keyboard — 18 different manoeuvres including blocks, flying kicks, leg sweeps, roundhouse and even somersaults!

Challenge the computer, facing opponents of progressively greater skill, or compete with a friend.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST has it all — addictive competitive action and dazzling graphic animation. You are about to face the challenge of a lifetime!



EXPLODING FIST — AMSTRAD 464

La Vía del Puño que Explota es un juego de simulación de karate, y se controla con teclado o joystick.

Aunque pudiera tardarse algún tiempo en familiarizarse totalmente con los varios movimientos, deberías poder empezar a jugar casi inmediatamente sin conocer los movimientos.

COMO JUGAR SIN LEER TODAS LAS INSTRUCCIONES

Enchufa el joystick en la "puerta" trasera, y pulsa el botón de disparo. Esto hará que comience el juego.

Mover tu personaje: Izquierda y derecha controlan los movimientos en esas direcciones.

Usando las patadas: Todas las patadas se controlan pulsando el botón de disparo y moviendo el joystick en la dirección apropiada.

Agacharse: Moviendo el joystick hacia arriba hará que tu personaje salte hacia arriba, y hacia abajo hará que se agache.

Bloqueo: El joystick también te permite bloquear los movimientos de tu contrincante. Esto se consigue haciendo que tu nombre vaya hacia atrás mientras tu contrincante hace un movimiento agresivo.

Puede ser que ocasionalmente, al ir hacia atrás, tu personaje se ponga automáticamente en posición de guardia. Esto es bueno, porque el bloqueo sólo se activa cuando estás en peligro de recibir un golpe de tu contrincante.

Para salir del bloqueo, mueve el joystick hacia el centro, o hacia adelante.

Cambio de parecer: La mayoría de los movimientos en este juego pueden ser anulados al poco de comenzados, si cambias de parecer y quieres hacer un movimiento distinto. Esto también implica que si quieres efectuar el movimiento completo, deberás mantener el joystick en la posición adecuada, el tiempo necesario hasta que se haya ejecutado el movimiento.

Practicando: La mejor manera de practicar los movimientos es de usar la opción de "2 jugadores", y comprobar tu destreza. Tu contrincante no se moverá, con lo que podrás perfeccionar tus acciones.

Con estas instrucciones, deberás poder jugar. Las siguientes instrucciones te dan más detalles sobre las sutilezas del juego.

UN JUGADOR O DOS JUGADORES

La Vía del Puño que Explota se puede jugar en versión para uno, o versión para dos jugadores. Los movimientos del personaje blanco se controlan con el joystick. Los del azul con el teclado. Si juegas solo, siempre controlarás los movimientos del personaje blanco.

Puedes seleccionar varias opciones antes de jugar:

CAPS LOCK : Un jugador, o dos jugadores (alternativamente)

TAB : Cambio de teclado a joystick, o viceversa

Para comenzar el juego, pulsa SHIFT; para parar un juego en curso, pulsa @. Si no se pulsa SHIFT, el ordenador se pondrá en modo demostrativo, controlando ambos personajes. Se reconoce está situación al aparecer la palabra DEMO en la izquierda superior de la pantalla. Pulsar el botón de disparo cuando el juego está en DEMO es lo mismo que pulsar SHIFT: comenzará el juego con las opciones preseleccionadas.

Opción para un jugador: El objetivo es subir de nivel Dan, derrotando a una serie de oponentes, cada uno un poco mejor que el anterior. Empiezas como novato, y tu meta es llegar al 10 Dan.

En cada pelea, debes conseguir dos puntos completos antes que tu contrincante. El primero que lo consigue, gana. Si ninguno de los dos consigue los dos puntos en el tiempo concedido, el árbitro determinará qué jugador lo ha hecho mejor, y le declarará vencedor.

El juego terminará cuando uno de tus oponentes consiga los dos puntos en alguna de las peleas.

Opción para dos jugadores: En este caso, el juego no termina como antes, determinándose el ganador después de cuatro peleas, según el que tenga más puntos. Al llegar al límite de tiempo de cada pelea, el árbitro parará la pelea, y comenzará la siguiente.

PUNTUACION

Los puntos se otorgan no según la acción tomada, sino sobre la perfección del movimiento. Si tu movimiento no consigue tocar al contrincante, evidentemente no tendrás ningún punto. Pero si el movimiento es perfecto, tendrás un punto completo. Sin embargo, aunque toques a tu contrincante, pero con un movimiento que no sea perfecto, obtendrás solo medio punto.

El total de los puntos obtenidos se refleja en pantalla con los símbolos yin/yang. Los puntos del jugador blanco salen a la izquierda, los del azul a la derecha. (Medio símbolo = medio punto).

Aparte de los puntos por los golpes, tendrás puntuación por cada movimiento bien ejecutado. La puntuación dependerá del movimiento elegido, por lo que un movimiento difícil, como una patada "circular", puntuará más que uno fácil, como una patada "corta".

La puntuación puede ser de medio punto o de un punto.

RESUMEN DE POSICIONES DEL JOYSTICK

Movimiento sin el botón de disparo apretado



Movimiento con el botón de disparo apretado



USANDO EL TECLADO

Si quieres prescindir del joystick, las siguientes teclas sustituyen al joystick.

4 5 6
1 3
0 . ENTER
Botón de disparo: CTRL

Si son dos los jugadores, uno por lo menos deberá usar el teclado. Si uno usa el joystick, el otro (el azul) puede usar el teclado como se indica aquí arriba. Si ambos jugadores quieren usar el teclado, el blanco usará estas teclas.

T Y U
G J
B N M
Botón de disparo: ESCAPE

DETALLES DE LAS PATADAS

Como hemos dicho anteriormente, todas las patadas se consiguen pulsando el botón de disparo y moviendo el joystick. Las siguientes instrucciones presuponen que el personaje mira hacia la derecha. (Si tu personaje mira hacia la izquierda, tendrás que invertir la dirección de las indicaciones).

Hay ocho posibles patadas (una por posición del joystick)

Patada en el aire: Se obtiene pulsando el botón de disparo y moviendo el joystick hacia arriba. Esta es una patada muy poderosa, y tiene éxito contra un oponente que está de pie y no bloquea el movimiento. Otras maneras de bloquear esta patada son agacharse, o si tienes reflejos muy rápidos, dar también una patada en el aire.

Patada alta: Pulsa el botón, y mueve el joystick hacia la derecha superior.

Patada media: Pulsa el botón, y mueve el joystick hacia la derecha.

Patada corta: Pulsa el botón, y mueve el joystick hacia la derecha inferior. La ventaja principal de esta patada es que se ejecuta muy rápidamente y se puede usar en combate a poca distancia.

Barrido (adelante): Pulsa el botón, y mueve el joystick hacia abajo. Tu personaje se agacha, y luego barre hacia adelante. Esto es útil para muchas acciones agresivas, puesto que combina el ataque con la defensa.

Barrido (atrás): Pulsa el botón, y mueve el joystick hacia la izquierda inferior. Hace lo mismo que lo anterior, pero barre hacia atrás. Es útil si tu oponente está detrás de ti.

Patada circular: Pulsa el botón y mueve el joystick hacia la izquierda. Esta es la tradicional patada del karate, y tiene la ventaja de permitirte dar media vuelta. Hay dos situaciones aquí: si se mantiene pulsado el botón todo el tiempo, se efectúa la patada circular. Sin embargo, si se quiere solo dar media vuelta, se puede hacer, soltando enseguida el botón. Aunque lleva tiempo, esta patada es muy efectiva en muchos casos. Además, esta patada te lleva fuera de la línea directa de ataque de tu contrincante, con lo que algunos movimientos tuyos ya no serán tan efectivos.

Patada hacia atrás: Pulsa el botón y mueve el joystick hacia la izquierda superior. Esta patada es similar a la patada alta, y te permite atacar a un oponente que haya logrado ponerse detrás de ti.

GOLPES

Además de las patadas, deberás poder dar golpes. Hay tres tipos que se pueden dar. No pulses el botón de disparo.

Golpe alto: Mueve el joystick hacia la derecha superior. Es efectivo contra un oponente que esté cerca de ti.

Golpe seco: Mueve el joystick hacia la derecha inferior. Es la acción más rápida que puedes tomar, y es muy útil en combate cuerpo a cuerpo. A veces la usará tu contrincante, y como es tan rápida, no sabrás lo que te ha pasado!

Golpe bajo: Primero te agachas, luego golpeas moviendo el joystick hacia la derecha. Puesto que hay muchos movimientos posibles a partir de la posición agachada, este golpe causa a veces sorpresa.

VOLTERETAS

Una manera rapidísima de quitarte del camino de tu contrincante. Puedes hacerlas hacia adelante o hacia atrás. A notar que si las haces demasiado cerca del borde de la pantalla, no serán tan efectivas.

Hacia adelante: Mueve el joystick hacia la izquierda superior sin pulsar el botón.

Hacia atrás: Mueve el joystick hacia la izquierda inferior sin pulsar el botón.

SUGERENCIAS PARA JUGADORES AVANZADOS

Bloqueo: A notar que los bloqueos no son la solución perfecta a las agresiones de tu contrincante. Hay dos tipos de bloqueo que elige el ordenador, uno alto y otro bajo, según la acción que tome el otro. Pero sosteniendo el joystick en posición de bloqueo puede permitir que tu contrincante empiece otro movimiento agresivo que no puede ser bloqueado por tu bloqueo actual. Ojo: los dos barridos bajos no pueden ser bloqueados. Solo te quedan como salidas el salto (Joystick hacia arriba) o una voltereta.

Agacharse: Puedes quedarte agachado manteniendo el joystick en posición "baja". Esto te permite hacer un golpe bajo, o barrer. Si barres desde una posición de agachado, se reduce el tiempo de ejecución, y por tanto, aumenta la efectividad.

Programación: Cameron Duffy y D. Watharow

Diseño: Gregg Barnett

Gráficos: Greg Holland

Ilustración portada: David Rowe

Publicado por Melbourne House, Castle Yard, Richmond, Inglaterra

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid