

LOS 40 PRINCIPALES

Volumen 6

EXPLODING FIST

SPECTRUM

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

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 la tecla SPACE. 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 hombre 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 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 mas 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. Si juegas solo, siempre controlarás los movimientos del personaje negro.

Puedes seleccionar varias opciones antes de jugar:

1. Jugar uno solo.
2. Juegan dos jugadores.
1. Elegir joystick o redefinir teclas.

El ordenador se pondrá en modo demostrativo, controlando ambos personajes. Se reconoce esta situación al aparecer la palabra DEMO en la izquierda superior de la pantalla. Pulsando cualquier tecla salvo las mencionadas hará que comience el juego en la versión para un solo jugador.

Pulsando la G y la H simultáneamente, se terminará el juego en curso.

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 10º Dan.

En cada pelea, debes conseguir dos puntos completos antes que tu contrincante. El primero que lo consigue, gana. Si ninguno de los dos conseguís 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 sólo 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 negro, 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.

	Jugador 1	Jugador 2
	Q W E	Y U I
	A D	H A
	Z X C	B N M
Disparo	1	SPACE

Para cambiar de joystick a teclado o viceversa, pulsar 0 estando en modo DEMO.

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 sólo 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 suyos 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. Sólo 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.

Diseño y programación: Gregg Barnett

Gráficos: Greg Holland

Programación adicional: William Tang, Stephen Taylor

Ilustración portada: David Rowe

Publicado por Melbourne House, Castle Yard. Richmond. Inglaterra

ROCKY

En el MADISON SQUARE GARDEN de New York tiene lugar el campeonato del mundo de boxeo. Los participantes se enfrentan en los combates a una lucha sin cuartel porque todos quieren alzarse con el título.

Si eres amante de las emociones fuertes y quieres conseguir la Copa de Campeón del Mundo, tendrás que serenar tus nervios y enfrentarte con:

CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER BULL.

Para vencer a tus oponentes deben tumbarles tres veces, esto se consigue al disminuir su indicador de fuerza a 0.

Teclas de control:

1-5 Ataque izquierdo	6-0 Ataque derecho
Q T Defensa izquierda	I-P Defensa derecha
SPACE: Parar el juego	
CAPS SHIFT: Reanudarlo	

JOYSTICK KEMPSTON: COMPATIBLE.

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

NEMESIS THE WARLOCK

SPECTRUM

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Termight, Némesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando todo el camino. Para protegerse. Torquemada envía oleadas de sus enfervorizados seguidores, los Terminators.

La salida de una pantalla a otra puede encontrarse en cualquier dirección, y sólo se encontrará buscando al azar hasta dar con ella. Para completar cada pantalla, Némesis deberá matar primero

suficientes Terminators para que se les quiten las ganas de atacar. La salida de una pantalla a otra puede encontrarse en cualquier dirección, y sólo se encontrará buscando al azar.

Némesis tendrá nada más que su espada Excessus para matar a sus enemigos. Si logra encontrar la munición escondida en la pantalla, puede usar su pistola hasta que se le terminen las balas. En cada pantalla, Némesis tiene la posibilidad, UNA SOLA de escupir ácido desfigurante sobre sus enemigos. Este ácido mata todo lo que toca.

Al irse acumulando los cuerpos de los Terminators muertos, Némesis puede andar por encima de ellos si le ayuda. Incluso puede ser esencial subirse a una pila de cuerpos para completar una pantalla.

Cuanto más tarde Némesis en salir de una pantalla, más grande será la influencia de Torquemada sobre ella. Al incrementarse la visión de la cara de Torquemada en la parte inferior de la pantalla, su retorcida mente hará que los cuerpos de los Terminators se conviertan en zombies, que surgirán repentinamente con guadañas en la mano. Los zombies son más difíciles de matar que los Terminators, pero, eso sí, una vez que los mates se quedan muertos.

El display en la parte inferior de la pantalla muestra:

1. Un panel donde la cara de Torquemada aparecerá cada vez más grande.
2. El número de Terminators que quedan por matar antes de que Némesis pueda intentar siquiera salir de la pantalla.
3. El número de balas en la pistola.
4. El corazón de Némesis. Según se debilite, crecerá el poder de Torquemada. Si llega a no quedarle sangre, Némesis morirá.

TECLAS PREDEFINIDAS

ACCION	JOYSTICK (todas versiones)	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE
IZQUIERDA	←	Q	Q	
DERECHA	→	W	W	
AGACHARSE	↓	E	J	
SALTAR	↑	R	I	
USAR ESPADA (o disparar si llevas balas)	DISPARO	T	O	
Escupir ácido		ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
ABANDONAR PARTIDA		BREAK	ESCAPE	RUN/STOP

IMPORTANTE: CARGA RAPIDA DEJAR CORRER LA CINTA HASTA EL FINAL.

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

© 1987 Software Communications Limited.

NEMESIS THE WARLOCK © 1987 IPC Magazines Limited

SURVIVOR

SITUACION, TIEMPO Y ESPACIO

En algún lugar del espacio, girando en torno a un viejo planeta ya casi muerto, flota una inmensa astronave cargada con todas las formas de vida de un millar de mundos. La nave es oscura, extraña y poderosa, y dispone de energías capaces de desgarrar la propia textura del espacio. Sus amos son

dueños de secretos tecnológicos más allá de toda imaginación y su palabra es ley para miles de razas en toda la galaxia. Y sin embargo, estos seres tan poderosos ¡tienen un terrible problema!... En algún lugar de la enorme estructura, arrastrándose sinuosamente por algún conducto de ventilación, o recorriendo los invernaderos y salas de control, o deslizándose por los transportadores, una solitaria criatura lucha por su supervivencia y por la de su raza. La criatura es el producto final de un millón de años de evolución sobre un mundo agonizante. Astuta y llena de instintos salvajes, con músculos resistentes como el metal y ojos duros como el diamante, se resiste a los altivos dominadores

LO QUE HAY QUE HACER

El objetivo es perpetuar la raza introduciendo diez vainas en las incubadoras repartidas por toda la nave. El alienígena dispone de una energía que se irá agotando poco a poco. La única forma de reponer energía es soltando las vainas en las incubadoras, o bien devorando a los nanoingenieros que hay por la nave. La criatura puede defenderse escupiendo ácido paralizante o escondiéndose en conductos de ventilación, etc.

La nave consta de 142 habitáculos repartidos en cuatro planos que se unen a través de las puertas o de las rejillas de ventilación. Cada plano tiene varios niveles a los que se accede por medio de ascensores. Para entrar en un ascensor, una puerta o una rejilla, bastará con colocarse frente a ella y agacharse.

La criatura puede aumentar la potencia de sus saltos agachándose para tomar impulso. También puede lanzar el ácido a mayor distancia simplemente con mantener pulsada la tecla de disparo más tiempo.

También habrá que tener en cuenta que no todos los seres de la nave son necesariamente enemigos, pero sí pueden llegar a serlo si les provocamos.

CARGA DEL PROGRAMA

LOAD "DISK" + ENTER

CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick con interface tipo Kempston, Sinclair o Cursor.

	<u>TECLADO</u>	<u>JOYSTICK</u>
IZQUIERDA	CS/X/V/N	←
DERECHA	Z/C/B/M	→
SALTO	FILA Q – P	↑
AGACHARSE	FILA A – ENTER	↓
ESCUPIR	FILA 1 – 0	FUEGO
INFORMACION	SPACE	SPACE
PAUSA	SS + A	SS + A
REINICIO	SS + H	SS + H

NOTA IMPORTANTE

En el SPECTRUM 128K y en el PLUS2 no se podrá hacer uso del Interface Kempston para joystick.