

INFORMACION GENERAL

TORI.—Es el jugador que ataca, sea blanco o rojo.

UKE.—Es el que se defiende.

DAN.—En judo se puede tener desde un cinturón blanco hasta ser 10º Dan. En este juego, como en la realidad, empiezas con cinturón blanco y vas subiendo.

IPPON.—Es el tiro libre perfecto, que vale 10 puntos.

WAZA-ARI.—Un tiro casi perfecto, que vale 7 puntos. Dos WAZA-ARI son igual a un IPPON.

YUKO.—Un buen tiro, que vale 5 puntos.

KOKA.—Poca ventaja ha conseguido: 3 puntos.

KEIKOKU CHUI SHIDO.— Varios tipos de movimientos ilegales que tendrán penalización o incluso HANSOKU MAKE (descalificación).

ATAQUE Y DEFENSA

Para atacar pulsa DISPARO y mantenlo pulsado mientras mueves el joystick según el tipo de ataque elegido. Si te sale bien, tu contrincante saldrá por los aires y caerá de espaldas en el suelo (en este caso, ganas tú). Por un ataque perfecto, el arbitro te dará un 10 (IPPON) y tu contrincante se irá a casa.

Sale el nuevo contrincante. Tendrás menos de 10 puntos si no cae de espaldas contra el suelo. (Quizás necesites cogerle mejor, o haya logrado esquivar un poco su tiro).

DEFENSA: Hay dos defensas principales para que no te tiren:

1. Defiéndete muy rápidamente contra el ataque (antes de que tus pies dejen de tocar el suelo) tirando del joystick a derecha o izquierda, lo que hará que te inclines hacia adelante o atrás. Si eliges la defensa adecuada puede ser que bloques el ataque.

2. Si te están tirando ya, intenta girar el joystick. Puede ser que desvíes el tiro y aterrices de pie, con lo que tu atacante no puntúa. Una buena defensa necesita bastante fuerza, con lo que se debilitará según progresa la partida.

UCHI MATA SPECTRUM/AMSTRAD

INTRODUCCION

El Judo es un antiguo arte japonés de combate sin armas. Permite el ataque y la defensa. En su forma más pura es un combate ritual entre dos contrincantes sobre un tapiz. Pero fuera del gimnasio es una preparación estu-penda para la supervivencia. Un judoka que es atacado, incluso por un contrincante mas fuerte o armado, puede utilizar sus conocimientos, destreza y habilidad para superar a su agresor.

Esencialmente el judo es el arte de agarrar y/o tirar a tu oponente. No se permiten patadas, puñetazos, etc. En el judo siempre estás buscando una oportunidad para atacar. Por ejemplo, el peso de tu contrincante puede ser ventajoso para ti si le pillas en desequilibrio. Con el judo puedes, por tanto, tirar a un contrincante mucho más fuerte y pesado. Un auténtico experto puede, por tanto, ¡con casi todo el mundo! Lo que hace falta es mucho trabajo, dedicación y valor para aprender todas las técnicas de combate. Recuerda: contra mas esfuerzo le echas al entrenamiento menos echarás en el combate.

CONTROLES

Amstrad: El jugador 1 usa el joystick, el jugador 2 las teclas cursoras del teclado.

Disparo: COPY o Espaciador.

Si pulsas ESC sales a la modalidad de demostración.

Spectrum: El jugador 1 usa el joystick y el jugador 2 usa las teclas siguientes:

TECLA	ACCION
Q	↑
A	↓
O	←
P	→
Espaciador	DISPARO
S	Paso a demostración

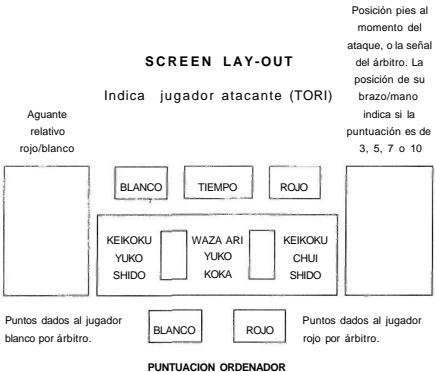
Teclas opcionales:

AMSTRAD	SPECTRUM	
F1	1	Jug. 1 contra ordenador
F3	2	Jug. 2 contra ordenador
F5	3	Jug. 1 contra Jug. 2
F7	4	Práctica

Al ir ganando tú, tus contrincantes van mejorando.

Tabla de Honor: Podrás poner tu nombre si puntúas lo suficiente. Mueve el joystick a la izquierda o derecha para elegir las letras, y dispara para confirmar tu elección.

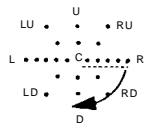
PLANO DE PANTALLA



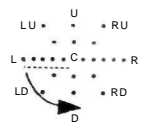
PARA COMENZAR

Pasa a la modalidad de práctica, donde el jugador 2 no toma nunca la iniciativa. Anda hacia tu contrincante. Pulsa el botón de disparo. Si estás a la distancia adecuada le cogerás.

Por ejemplo: un tiro que se llama TOMOE NAGE. En este tiro te echas al suelo y usas la transferencia de peso para tirar a tu contrincante por encima de ti. Caes hacia atrás, por lo que debes hacer el mismo movimiento con el joystick. Pulsa disparo (para que se sepa que estas atacando), y mantenlo pulsado mientras mueves el joystick a la derecha y luego hacia atrás, como se indica en este dibujo:



Hazlo en un solo movimiento continuo. Naturalmente, si estás mirando a la derecha, hacia atrás es a la izquierda; así:



Recuerda que un ataque debe ser iniciado mientras en la pantalla aparezca el INDICADOR DE ATAQUE. El Indicador es una caja roja o blanca que aparece al lado del reloj.

ALGUNOS TIROS IMPORTANTES



Hay mas movimientos disponibles. Los encontrarás por accidente o después de un duro trabajo en la sala de entrenamiento. Recuerda que al árbitro no le gustan los movimientos ilegales.