

C O M M O D O R E

COMMODORE

CHAMPIONSHIP WRESTLING

Software

CHAMPIONSHIP WRESTLING



CHAMPIONSHIP WRESTLING COMMODORE 64/128

CARGA

Pulsa SHIFT y RUN/STOP en el ordenador, y luego PLAY en el reproductor. Cuando aparezcan las opciones en pantalla, pon a cero el contador del cassette, ya que necesitarás rebobinar la cinta hasta ese punto después de finalizar cada combate.

Cuando aparezca dicho menú de opciones, deberás elegir entre la 1, que es la modalidad de práctica, y la 2, que es una competición.

Opción 1: Elige el personaje que quieras representar. Luego, elige al oponente (aunque sus movimientos serán controlados por el ordenador). En este punto, el ordenador cargará desde la cinta los datos sobre ese oponente. Mientras va buscándolo, la pantalla se quedará negra hasta que, al encontrar los datos deseados, se vean las típicas barras de colores. Una vez cargado todo, aparecerán el ring y el contrincante, empezando la práctica a continuación.

Opción 2: Un solo jugador, o hasta 8, pueden competir por el título. Si juegas sólo, elige el personaje que quieras representar. En este punto, el ordenador cargará desde la cinta los datos sobre ese oponente. Mientras va buscándolo, la pantalla se quedará negra hasta que, al encontrar los datos deseados, se vean las típicas barras de colores. Entonces, uno después de otro, te enfrentarás a los otros siete matones (controlados por el ordenador). NOTA: Seguirá siendo necesario rebobinar la cinta hasta el principio después de cada lucha.

LOS OCHO PERSONAJES

1. **K. C. Colossus:** Sale a toda velocidad de su rincón, y gana por su combinación de fuerza y agilidad. Su movimiento especial es coger la cabeza del otro entre sus codos.
2. **Purple Hays:** Va todo de negro. Aprendió todo lo que sabe en el gueto. Su movimiento especial es una patada al estómago que es «demasiado».
3. **Coronel Rooski:** Superhombre siberiano que tiene muchos movimientos horribles. Su especialidad es un doble golpe que deja al otro tumbado de espaldas.

4. **Principe Vicious:** Si las miradas mataran, éste sería asesino. Además, su Círculo Vicioso (giro sobre la cabeza seguido de lanzamiento contra el suelo) es mortífero.

5. **Zantoklaw:** ¿Qué se esconde detrás de esta máscara? Nadie lo sabe. Pero lo que sí tiene es una fuerza brutal, que le permite hacer su movimiento favorito: agarrar al oponente firmemente y luego asestarle un fortísimo golpe.

6. **Zeko Weasel:** Lo que tiene de tonto, lo tiene de fuerte. Le encantan las peleas en los bares. Su mejor golpe es triple: puñetazo, gancho al cuellito y voltereta.

7. **The Berserkor:** Medio hombre, media bestia, sólo sabe luchar para sobrevivir. Su arma especial es el golpe con la cabeza, que deja a cualquier atacante atontado.

8. **Howling Manslayer:** Sólo le interesa que los indios se venguen por el pasado. Para ello, nada mejor que una torcedura de brazo con patada para tumbar al enemigo.

Si juegas sólo, escribe tu nombre. Luego con el Joystick mueve el cursor hasta seleccionar el personaje que será tu contrincante. Si sois varios, cada jugador pondrá su nombre y seleccionará a su contrincante.

APRENDIENDO A LUCHAR

Cada luchador entra en el ring con el mismo nivel de fuerza, que se indica por las barritas debajo de su nombre. Cada movimiento que hagas te hace perder fuerza, algunos más que otros. Deberás elegir tus acciones con cuidado, ya que si intentas hacer un movimiento que requiera mucha fuerza en un momento en que tengas muy poca fuerza, lo llevas muy mal. Si logras esquivar al contrincante, lograrás subir el nivel de fuerza. Por otra parte, puedes simplemente darle golpes y patadas a tu enemigo durante un rato, antes de hacer tus especialidades. Ten en cuenta que si tu nivel de fuerza baja a 2, caerás al suelo.

NOTA: Hay ciertos movimientos que hay que hacer para poder llegar al próximo movimiento. El dibujo muestra el flujo de movimientos necesarios para conseguir la máxima puntuación, y las direcciones de movimiento del Joystick que necesitan hacerse con el botón de disparo pulsado.

- Para que golpee el suelo con la cabeza, Joystick adelante.
- Para tirarle sin más al suelo, Joystick atrás.
- Para girarle en el aire a izquierdas, Joystick izquierda.
- Para girarle en el aire a derechas, Joystick derecha.

13. Más tarde o más temprano, y por humillante que te parezca, acabarás en el suelo boca abajo. ¿Qué hacer antes de que cuenten tres y se acabó? Si no tienes fuerza suficiente, nada. Pero si la tienes, empuja el Joystick hacia adelante, e intenta ponerte en pie.

Lejos del otro	Adelante	Patada aérea	20
Lejos del otro	Atrás	Patada en giro	20
Agarre	Adelante	Levantamiento	5
Agarre	Atrás	Súplex	20
Agarre	Izquierda	Súplex Cuerpo	20
Agarre	Derecha	Suelta atómica	20
Levantado	Adelante	Golpe cabeza	25
Levantado	Atrás	Golpe cuerpo	25
Levantado	Izquierda	Giro izquierdo	10
Levantado	Derecha	Giro derecha	10
Giro	Adelante	Tirada	30
Giro	Adelante	Tirada	30
Giro	Atrás	Golpe cuerpo	30
En esquina	Adelante	Puñetazo	45
En esquina	Atrás	Patada	45
En suelo	Adelante	Golpe pierna	10
En suelo	Atrás	Pillada	200

