

C O M M O D O R E

FIST II

LA LEGENDA CONTINUA



FIST II COMMODORE-64

PROLOGO Han pasado muchos siglos desde los torneos de los Grandes Maestros. Los Guerreros del Exploding Fist, que fueran todopoderosos, han sido derrotados, sus técnicas de lucha han desaparecido debajo de los restos de sus templos. La tierra está infértil, las plantas se mueren, y las criaturas de la noche viven en los ríos y en las selvas. La gente es esclava, y desde su fortaleza en un volcán reina sobre ellos un malvado Señor de la Guerra. Protegido por mercenarios guerreros y barreras naturales y artificiales, esta guarida no ha podido ser vista por hombre alguno que haya sobrevivido para contarlo, pero por la noche alrededor de la hoguera, los viejos del pueblo hablan de fosas sin fondo, de paredes de fuego, de cuevas de noche absoluta y de mortíferos gases, de laberintos subacuáticos sin fin, y de criaturas extrañas que viven allí.

También hablan los viejos de uno que vendrá un día a darle batalla al Señor de la Guerra y liberar a la tierra de su tiranía. Ese hombre necesariamente tiene que ser un descendiente directo de un Maestro del Exploding Fist, que haya adquirido la pericia necesaria de sus antepasados y aprendido los caminos secretos para conseguir la armonía interior. Esto es, dicen los viejos, debido a la leyenda que cuenta que antes de su destrucción, los Maestros del Fist escribieron el secreto de su fortaleza en el combate en unos papiros y luego esparcieron estos papiros por todo el reino. También se rumorea que hay templos escondidos, donde se puede meditar para fortalecer el cuerpo y la mente. Si uno fuera a buscar los papiros y absorber sus conocimientos, si uno luchara bien y con valor contra los guerreros del Señor de la Guerra, si uno pudiera conquistar su mente y obtener la fuerza del Exploding Fist, entonces la Fuente del Mal quedaría destruida y la gente liberada. Pero, se preguntan los viejos, mirando a las llamas, existe tal persona?

LA BUSQUEDA Tu eres un joven discípulo, descendiente de un Gran Maestro, a quien los viejos del pueblo han dado la misión peligrosa de encontrar y derrotar al temible Señor de la Guerra.

Sin experiencia en el combate y falto de fuerzas, vas buscando los papiros y templos escondidos por todo el reino. Es difícil el paso, puesto que estás cerca del volcán del Señor de la Guerra, y todo está cubierto de selva y lleno de precipicios. Aunque algunos de estos precipicios pueden ser escalados con escaleras, otros peligros solo pueden ser afrontados si posees la fuerza y la pericia necesaria. Hay corrientes traidoras en los ríos que te llevan hasta las cascadas, y también encontrarás ciénagas que te cierran el paso. Ciertos movimientos de combate serán prácticamente imposibles en estas zonas.

Los agujeros en el terreno suelen llevar a cuevas subterráneas de las cuales el volcán está lleno. En las profundidades de estas cuevas puedes encontrar pasajes secretos y corredores subacuáticos que solo se pueden explorar a nado. En medio de los precipicios están las fortalezas, agazapadas en las laderas del volcán. Tu búsqueda depende de la exploración con éxito de estas fortalezas y de las catacumbas que se dice están debajo de ellas.

Poco a poco, si tu búsqueda tiene éxito, iras subiendo cada vez más cerca hacia el cráter al borde del volcán, casi perdido entre las nubes. En este lugar es donde los viejos del pueblo creen que se encuentran los dominios del Señor de la Guerra, desde donde no ha vuelto nadie. Solo el más valeroso guerrero del Fist puede entrar aquí, puesto que los peligros son increíbles.

El enemigo: En tu búsqueda encontrarás los oscuros sirvientes del Señor de la Guerra, cuyas armas y pericias son variadas y mortíferas. Algunos te atacarán abiertamente mientras que otros esperarán agazapados a tu paso. No necesitas luchar con ellos para continuar tu búsqueda, pero alguno pudiera atacarte según pasas. Aunque conservas energía evitando el combate, tampoco obtendrás una valiosa experiencia de combate.

Soldados campesinos: Mercenarios reclutados en los pueblos, estos soldados pueden luchar bien, pero no excepcionalmente, sin embargo, matarían a su propia familia por dos perras. Son buen adversario para un novato.

Guardias guerreros: Bestiales y feroces, cubiertos de pintura de guerra, sólo hacen poco que han bajado desde el cráter. Sólo pueden ser batidos por un auténtico Maestro.

Ninjas: Habitantes de las sombras, atacan sin previo aviso. Conocen todas las artes marciales y además tienen armas escondidas. Cuidado con las estrellas.

COMMODORE

FIST II

ERBE Software



La deseada continuación de "Exploding Fist" ya es una realidad! FIST II es mucho más que una segunda parte: más de 100 pantallas y 700 sprites diferentes, en las que los oponentes al Gran Maestro se esconden en bosques, acantilados, cavernas y lugares con paisajes que te asombrarán.

Shoguns: Son antiguos jefes de los soldados, reclutados por el Señor de la Guerra con promesas de obtener parte de las conquistas. Estos oponentes con máscara son prácticamente invulnerables, y una confrontación con uno de ellos normalmente es seguida de una batalla con guardianes guerreros.

Aseinos: Máquinas de luchar perfectas. Los asesinos son enviados cuando tus éxitos han sido notados por el Señor de la Guerra. Es imposible correr más rápido que ellos.

Guerreros del barro: Subterráneos, infrahumanos, tienen miedo a la luz, se esconden en las más oscuras profundidades. Recientemente, puesto que las Fuerzas del Mal han oscurecido toda la tierra, han subido a la superficie y envían sus estrellitas envenenadas hacia los viajeros que pasan por allí.

También cuentan que hay extrañas criaturas mutantes que esperan pasados los pueblos: serpientes venenosas, panteras feroces, murciélagos de increíble tamaño, e incluso monstruos que viven debajo del agua. Tú mismo deberás decidir cómo enfrentarte a ellos.

Chi: Tu energía (Chi) se indica en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando estás en combate el Chi de tu contrincante también se verá en la parte inferior derecha. Chi afecta tanto a la fuerza como a la resistencia. Por ejemplo, no podrás romper fuertes barreras con Chi insuficiente.

Empiezas tu búsqueda con sólo un pequeño nivel de energía, que es incluso el nivel máximo que puedes tener al principio. Si pierdes energía la recuperas lentamente hasta el nivel máximo permitido en ese momento, pero si eres envenenado, ya no podrás volver a obtener Chi. El Chi se pierde rápidamente debajo del agua, y en las salas subterráneas envenenadas con gas.

Puedes recuperar Chi rápidamente meditando en un Templo, lo cual también te curará de tu envenenamiento. Tu nivel máximo de energía se incrementará con la meditación, dependiendo del número de oponentes a los que has derrotado desde tu última meditación.

Ch'an: Cuando descubras y entres en él vas automáticamente al altar y meditarás. Aparte de servir para volver a conseguir Chi y quitarte veneno, la meditación sirve para otro propósito más importante.

Trigrams: El éxito de tu búsqueda depende inevitablemente de que aprendas los conocimientos que se encuentran en los papiros. Estos conocimientos se simbolizan con el Trigram asociado a cada papiro.

Debes descubrir la utilidad que puede tener este conocimiento. Las siguientes descripciones de los Trigrams te dan una pista sobre cómo y cuándo se puede utilizar su conocimiento.

Ch'ien (El Creativo): Este Trigram simboliza el cielo y se asocia con la fuerza.

Sun (El Suave): Representa el viento y, como el viento, tiene la habilidad de pasar por elementos inhóspitos.

Chen (El Despertar): Como un enorme trueno, Chen puede despertar a los muertos y mover lo inmovible.

Kan (El Abismal): El Trigram del peligro. Ofrece protección y

está ligado a la imagen del agua.

Ken (El Inmóvil): Símbolo de las montañas. Ken es el trigram del descanso, de la calma.

K'un (El Receptivo): Representa a la tierra y la fuerza de la tierra, se puede doblar pero no romper.

Li (El Pegajoso): El trigram del fuego, una fuente eterna de luz, incluso en lo más oscuro.

Tui (El Alegre): El trigram de la alegría; trae salud y bienestar en la presencia de lo maligno.

COMBATE

Cuando te encuentres con un enemigo o cuando un enemigo se encuentre contigo, entrarás en la modalidad de combate. Puedes luchar con tu contrincante como puedas, o te puedes escapar. Te advertimos que algunos contrincantes saldrán corriendo a por ti aunque no les ataques. Sólo cuando la energía de un contrincante se halle totalmente terminada (lo verás por la barra de energía en la parte derecha inferior) morirá y será recuperado por el Señor de la Guerra.

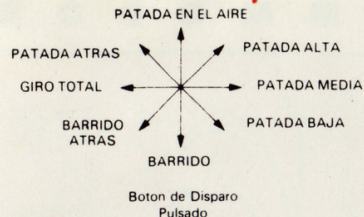
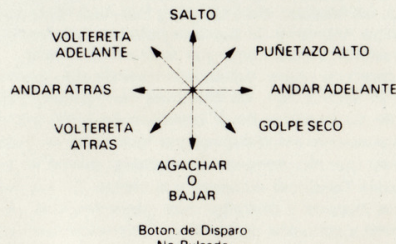
Si tu energía se termina, morirás. Sin embargo, por cada papiro que hayas encontrado y aprendido, tendrás una vida extra. Volve-

rás a ser reencarnado en el último templo en el cual meditaste. El juego terminará cuando ya no te queden más vidas

JOYSTICK

Durante el juego puedes pausar en cualquier momento pulsando la tecla Restore.

Vuelve a pulsar Restore, y volverás a recomenzar el juego. Pulsando la tecla F-5 en cualquier momento del juego dará por terminada la partida y volverás a la pantalla inicial.



Para girar el jugador, suelta el botón de disparo habiendo empezado un giro completo.

Bloqueo: Bloquearás automáticamente si das marcha atrás cuando tu oponente está a punto de darte un golpe. Ten en cuenta que hay dos tipos de bloqueo, el alto y el bajo, y que no puedes sobrevivir intentando bloquear permanentemente.

Puñetazo estando de rodillas: Este es el auténtico puñetazo del Exploding Fist. Mantente en cuclillas cuando estés listo, aprieta el joystick hacia adelante.

Las teclas de Función operan de la siguiente manera:

F-1: Comienzo de juego con teclado.

F-3: Cambia entre un jugador y dos jugadores.

F-5: Termina el juego y vuelve al principio.

PARA COMENZAR

El juego «de entrenamiento» en la cara B se puede jugar con joystick o con teclado, por uno o dos jugadores, usando las teclas siguientes:

F1: Comenzar el juego.

F3: Cambio entre uno o dos jugadores.

F5: Terminar el juego y volver a la modalidad demo.

F7: Cambio entre joystick y teclado.

El primer jugador puede usar un joystick enchufado en el portal trasero del ordenador, o las teclas siguientes:

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C

El botón de disparo será la tecla izquierda de SHIFT, o la S.

El segundo jugador puede usar un joystick enchufado en el portal delantero del ordenador, o las teclas:

P	@	*
L	:	;
<	>	?

Diseño y programación: Gregg Barnett.

Diseño artístico de gráficos: Greg Holland, R. Comte,

N. Spencer, Trevor N.

Música: Neil Brennan, Bruce Bailey.

© 1986 by Beam Software

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid