

ORIENTAL GAMES

ATARI ST, COMMODORE AMIGA,
AMSTRAD CPC Y SPECTRUM

MICRO STYLE

LAS CARACTERISTICAS DESCRITAS EN LA DOCUMENTACION PUEDEN VARIAR EN ALGUNOS ORDENADORES. JUEGO © 1990 MICROPROSE SOFTWARE. MANUAL Y PAQUETE © 1990 MICROPROSE SOFTWARE.

INDICE

Versiones Atari ST y Amiga

	<i>Pág.</i>
Instrucciones de carga	3
Empezando	4
Registro	4
La primera prueba	9
El editor de joystick	9
La pantalla de lucha	15
El sistema de puntuación	16
Informes sobre la lucha	18
Informes sobre los juegos	19

Versiones Amstrad CPC

Instrucciones de carga	20
Empezando	21
Entrando en Oriental Games	23

Versiones Spectrum

Instrucciones de carga	24
Empezando	25
Introduciendo Oriental Games	27

Movimientos establecidos en el joystick para Atari ST y Commodore Amiga

Kendo	28
Kung-Fu	29
Kyo-Kushin-Kai	30

Movimientos del joystick para el Amstrad CPC y el Spectrum

Kendo	31
Karate	32
Kung-Fu	33
Sumo	34
Historia de los acontecimientos	35

ATARI ST y COMMODORE AMIGA

EQUIPO NECESARIO

Tu Atari ST o Commodore Amiga debe tener al menos 512K de RAM, un monitor color y un joystick. Necesitarás un disco en blanco formateado, preparado con anterioridad, para salvar los detalles del juego durante el mismo. Dirígete a la sección "Cargando y salvando" para tener más detalles.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Carga el juego en tu ordenador de una de estas formas:

1. Atari ST

Apaga tu ordenador y quita los periféricos innecesarios. Mete el disco A y enciéndelo. El programa se autocargará entonces. Sigue las instrucciones de la pantalla.

2. Commodore Amiga

Si tu ordenador tiene kickstart en ROM, mete el disco A cuando aparezca la indicación de Workbench en la pantalla. El programa se autocargará entonces. Por favor, sigue las instrucciones de la pantalla.

Si tu ordenador no tiene un kickstart en ROM, carga el kickstart de modo normal, mete el disco A en la indicación de Workbench y el programa se autocargará entonces. Sigue cualquier indicación de la pantalla.

¿Qué pasa si mi juego falla al cargar?

En la gran mayoría de los casos, el problema al cargar no se debe a que sea un software defectuoso, sino a un procedimiento incorrecto de carga o a un fallo en el hardware.

Asegúrate de que las instrucciones de carga se han ejecutado correctamente. Los fallos en el hardware más comunes son debidos a una desalineación de las cabezas en la unidad de disco. Estos daños se pueden

detectar cargando el juego en otro ordenador (usa el de un amigo o pide en la tienda de software donde lo hayas comprado que te lo prueben).

También puede que se haya transferido un virus a tu hardware desde otra pieza del software. Las copias pirateadas de los juegos son una fuente muy común de virus. Y siempre se pega en tu propio software original.

En el caso improbable de que se trate de un fallo del software, devuelve, por favor, el paquete completo al lugar donde lo compraste. Microprose sólo cambia los artículos que han sido comprados directamente a la compañía.

EMPEZANDO

Una vez que el juego se ha cargado, se te mostrará el "dojo" o escuela de lucha, donde se desarrollan los Oriental Games. Estos se representan por iconos que muestran las elecciones que están disponibles: registro de los Oriental Games (que es el único que se puede seleccionar por ahora) y competir en una de las tres modalidades (Kendo, Kung-Fu o Kyo-Kushin-Kai). Estos se podrán seleccionar una vez que los hayas registrado.

REGISTRO

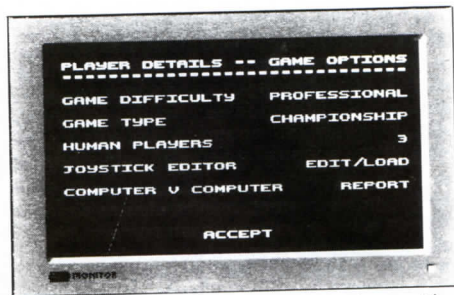
Cada experto en artes marciales depende de su propio entrenador para tener éxito. El tuyo te ha entrenado para conseguir lo máximo de tus posibilidades y te ha enseñado los movimientos que necesitas

para las tres pruebas de la perfección. También ha introducido en ti la disciplina necesaria para triunfar en los Oriental Games: muy pronto dependerás de ti mismo en la arena de combate. Pero mientras tú meditas en el vestuario, reuniendo tu "chi" (energía interna) para tu primer asalto, tu entrenador te registrará con los jefes de manera que se puedan realizar las tablas de la competición. Todos los jugadores controlados por humanos que compiten en Oriental Games se han entrenado en la misma escuela de lucha, de manera que, probablemente, os mantendréis juntos en las primeras etapas de la competición. Pero cuando la cosa se ponga más difícil, cerca de la final, ¡será el momento de olvidar tu amistad mientras que luchas por las medallas!

Cuando entras en el área de recepción del dojo, tu entrenador será saludado por el oficial que está sentado detrás de la mesa de registro. Este te pedirá información acerca de los competidores y el tipo y nombre de competición en el que quieres entrar. Esta información se da al oficial por medio de la pantalla de opciones del juego.

LA PANTALLA DE OPCIONES DE JUEGO

Hay cinco características del juego que se pueden alterar por medio de esta pantalla. Las características se seleccionan moviendo el joystick arriba y abajo hasta que la característica que deseas cambiar se ilumine. Las opciones asociadas con una característica particular se pueden ver apuntando el joystick hacia la



izquierda o a la derecha hasta que la opción que quieras seleccionar aparezca.

Dificultad del juego

En primer lugar debes decidir en qué nivel de oposición quieres entrar. ¿Quieres entrar en el Oriental Games en las clases para novatos, profesionales o maestros?

Es aconsejable que entres en tu primer juego de Oriental Games en una clase de novatos, porque encontrarás más fácil el aprender los movimientos de las tres pruebas en una clase de este tipo. Si eres lo suficientemente bueno para tener éxito en la clase de novatos, siempre puedes probar tu suerte contra otros luchadores más duros en una etapa posterior.

Tipo de juego

El oficial de registro necesita saber el tipo de

competición en el que quieres entrar. Hay dos opciones: competir en el campeonato para conseguir el trofeo de Oriental Games con otros 15 competidores o entrar en una competición frente a frente. La competición frente a frente puede ser contra otro jugador o contra el ordenador.

Jugadores humanos

Debes introducir el número de competidores que quieres registrar de tu escuela. Este número puede ser de un máximo de 16, en el campeonato de competición, o 1 ó 2 en el de frente a frente.

Editor del joystick

Debes decidir si quieres cambiar alguno de los movimientos programados de las tres pruebas. Esto se hace usando el editor del joystick. Puedes decidir saltarte el editor del joystick y usar los movimientos programados, pero tu efectividad como luchador puede que disminuya. Una vez que hayas usado el editor del joystick puedes salvar tus propios movimientos en un disco. Si ya has editado las posiciones y las quieres cargar, debes seleccionar "Edit/Load Stick" (editar, cargar joystick). Los detalles completos de cómo cargar los juegos salvados se pueden encontrar en la página 15 de este manual.

Ordenador contra ordenador

Debes escoger si quieres ver los combates que no

incluyen competiciones de tu escuela, si quieres recibir informes de las luchas o si no estás interesado en verlos. Esta característica no está disponible para los combates frente a frente, ya que sólo hay un asalto.

Aceptar

Una vez que has establecido las opciones del juego, mueve el joystick para iluminar "Accept".

Todas las características y las opciones elegidas se iluminarán entonces. Pulsa FUEGO para confirmar tus elecciones.

El proceso de registro está ahora a punto de acabar, y se mostrará la tarjeta de registro de Oriental Games, dando los nombres de aquellos que compiten en el espectáculo que va a empezar. Los jugadores pueden ahora introducir sus nombres por medio del teclado.

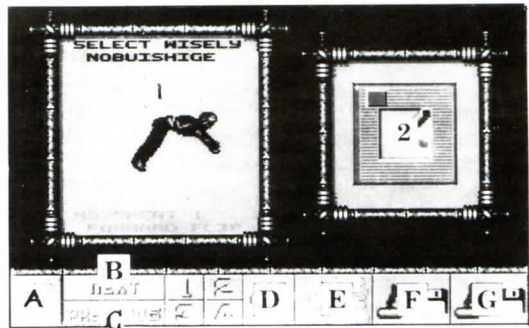
Después de que se haya introducido cada nombre pulsa RETURN. Esto mostrará un icono de joystick que parpadeará de izquierda a derecha alternativamente. Moviendo tu joystick a la izquierda o a la derecha puedes seleccionar tu joystick preferido para la lucha. No siempre será posible adaptarse a las preferencias establecidas cuando los dos competidores han elegido el mismo joystick. En este caso, los jueces decidirán. Si no aparece ningún nombre en el competidor, se le dará un nombre oriental. Una vez que todos los nombres se han introducido y el último jugador ha realizado su selección de joystick, volverás a la pantalla dojo.

LA PRIMERA PRUEBA

Selecciona una de las pruebas de los iconos que se muestran en la pantalla dojo. Antes de tu primer asalto, y siempre que tu entrenador lo haya pedido en el registro, tendrás una oportunidad para usar el editor de joystick, la única característica de Oriental Games que te permite programar tus movimientos de lucha, haciendo de esta forma que tus movimientos no sean como los de otro competidor en cualquier clase de artes marciales.

EL EDITOR DE JOYSTICK

Si se ha seleccionado "Edit/Load Stick" en el registro, la pantalla del editor aparecerá, una vez que



la prueba se ha cargado desde el disco, como se muestra abajo. Los nombres de los competidores de tu escuela aparecerán en la Ventana del Editor, en la parte de la izquierda de la pantalla (la ventana 1 en el diagrama de abajo). La primera persona que quiera editar el joystick debe mover el cursor sobre su nombre y pulsar FUEGO.

1. Ventana editor

D. Borrar la ventana del editor

2. Diagrama de orientación del joystick

E. Ir a la competición

A. Lista de los jugadores en la ventana editor

F. Cargar el editor del joystick desde el disco

B y C. Desplazarse hacia delante (siguiente) y hacia atrás (previa) a través de los movimientos

Iconos 1-4:
Seleccionar los movimientos 1-4 de la combinación

G. Salvar el editor de joystick al disco

El principio que hay detrás del editor de joystick te permite flexibilidad para adecuar el joystick a desarrollar tus propias técnicas personales de lucha. Para cada una de las tres pruebas hay hasta 16 posiciones de joystick disponibles que se pueden adecuar con movimientos simples o con combinaciones que tú escojas.

Hay ocho posiciones que se pueden utilizar sin el botón de FUEGO pulsado y ocho con el botón de FUEGO pulsado.

Aquellas del joystick con el botón de FUEGO

pulsado se indican en el manual mediante referencias del compás (ej., N, NE, E, SE) para mayor calidad.

Aquellas del joystick sin el botón de FUEGO pulsado están indicadas como xN, xNE, xE, xSE, etc.

El diagrama de orientación del joystick

Cuando la pantalla del editor del joystick aparece, el diagrama de orientación del joystick (ventana 2) muestra que el joystick está centrado. Mueve el cursor sobre el diagrama de orientación del joystick y pulsa FUEGO. Ahora, cuando muevas el joystick, verás el diagrama de orientación del joystick cambiar de acuerdo a esto. Puedes mover el joystick a cualquiera de las ocho posiciones. Estas posiciones corresponden a aquellas etiquetadas como N, NE, E, SE, etc.

Si pulsas el botón de FUEGO de nuevo sin mover el joystick, verás un botón de joystick rojo e iluminado en el diagrama de orientación del joystick. (Si pulsas el botón del joystick mientras el joystick está centrado, conectará o desconectará este botón.) Cuando el botón esté conectado, si mueves el joystick, cambiarás el diagrama de orientación del joystick de la misma forma que antes. Las posiciones en las que estás moviendo el joystick ahora corresponden a las ocho posiciones etiquetadas como xN, xNE, xSE y xS.

Seleccionando una posición

Mientras estás sujetando tu joystick en una de las 16 posiciones, si pulsas FUEGO de nuevo, fijarás esa posición. Una vez que hayas fijado esas posiciones,

mover el joystick no alterará el diagrama de orientación del joystick, el cursor reaparecerá en la pantalla y el movimiento adecuado con la posición del joystick que has fijado se mostrará en la cuenta del editor.

Los movimientos que aparecen cuando una posición es seleccionada son los movimientos establecidos. El nombre del movimiento se muestra en la ventana del editor y la afirmación del movimiento se puede ver moviendo el cursor sobre la ventana del editor y pulsando FUEGO.

Todos los movimientos establecidos son movimientos siempre, y no combinaciones. Cada posición del joystick se puede programar para sostener hasta cuatro movimientos para formar una combinación. Como cada movimiento establecido es un movimiento simple, el icono "1" aparecerá para mostrar que éste es el primer movimiento de la combinación.

Practica seleccionando varios puntos del joystick y échale un vistazo a los movimientos animados antes de empezar a pensar en tus propias combinaciones. Una vez que te has familiarizado con la pantalla del editor y el tipo de movimientos disponibles, encontrarás que pensar en tus propias combinaciones es mucho más fácil.

Puedes ver la gama total de los movimientos disponibles de dos formas: en cada tarjeta de referencia del combate se pueden ver detalles de los movimientos simples para cada prueba, o bien selecciona una de las posiciones del joystick y, una vez que un movimiento se ha mostrado, pulsa en los iconos de "Next" (siguiente) o "Previous" (anterior) para desplazarte hacia delante o hacia atrás a través de la gama de

movimientos disponibles para esa posición y luego pulsa en la ventana de la pantalla principal para ver la animación del movimiento.

Cómo programar el joystick

Para empezar a programar el joystick selecciona la posición que quieres adecuar por medio del diagrama de orientación del joystick. El movimiento establecido se mostrará en la ventana del editor. Usa los iconos "Siguiete" o "Anterior" para desplazarte a través de los movimientos disponibles hasta que encuentres el que quieres usar. Luego, si quieres programar una combinación, pulsa en el icono "2" y repite el proceso de desplazamiento para la segunda combinación de movimientos. Se pueden programar hasta cuatro movimientos para realizar una combinación. Puedes probar la animación de la combinación en cualquier momento pulsando en la ventana del editor. Cualquier movimiento dentro de una combinación se puede borrar seleccionando el correspondiente número del icono y luego seleccionando el icono etiquetado como "CLR" para borrarlo de la ventana del editor, eliminándolo así de la combinación. Por ejemplo, si borras el segundo movimiento en una combinación de tres movimientos, el tercer movimiento, automáticamente, se convertirá en el segundo. De esta forma, el efecto que se ve en la ventana del editor cuando el movimiento es borrado puede que no se borre completamente de la ventana, pero sin que reemplace al movimiento borrado con el movimiento que sigue en la combinación.

Ten en cuenta que ciertas posiciones del joystick no se pueden adecuar, ya que están reservadas para los movimientos que se necesitan en cada prueba. Estos son:

Para las tres pruebas:

E: Caminar hacia delante.

W: Caminar hacia atrás.

Para el Kung-Fu y el Kyo-Kushin-Kai:

xW: Girar.

No tienes que programar todas las posiciones disponibles del joystick. Aquellos que no programes se quedarán con sus movimientos establecidos. Sin embargo, las posiciones se pueden borrar de todos los movimientos dejándolas en blanco. Se puede encontrar una lista completa de movimientos establecidos en las páginas 28 a 31 de este manual.

Cargando y salvando joysticks editados

Una vez que hayas programado tu joystick puede que quieras salvar los movimientos para usarlos la próxima vez que juegues a Oriental Games.

Para hacer esto selecciona el icono "G" (Save) y mete tu disco en blanco formateado. Aparecerá entonces en la ventana una lista de los 16 huecos disponibles en la ventana. Selecciona el que quieres salvar y pulsa FUEGO. Aparecerá una caja dentro de la cual debes teclear el nombre bajo el cual quieres que se salve lo editado. Para una identificación más

fácil te sugerimos que teclees tu nombre. Simplemente pulsando RETURN introducirás tu nombre del juego.

Una vez que ya has nombrado esto puedes usarlo para salvar las ediciones de las tres pruebas. Cuando vuelvas a cargar las ediciones, el ordenador reconocerá automáticamente cuál es la siguiente prueba.

Para cargar ediciones salvadas selecciona el icono "F" (cargar) y mete tus discos de edición salvados. Se mostrará la lista de 16 posiciones en la ventana de edición. Selecciona una rescatándola y pulsa FUEGO. La edición se cargará entonces.

Finalizando tu edición

Finalmente, cuando estés satisfecho con tu programación, pulsa en el icono "A" para mostrar la lista de nombres, desde donde se puede formar otro nombre que permita al jugador adecuar el joystick para sus propios movimientos personales.

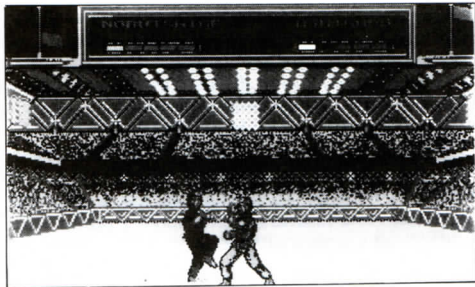
Cuando todos los competidores humanos han finalizado de usar el editor de joystick, pulsa en el icono "E" para salir de la primera prueba.

Se mostrará la lista de la primera prueba, y los nombres de los competidores en el primer asalto se iluminarán.

LA PANTALLA DE LUCHA

La pantalla de lucha para el primer asalto se mostrará como aparece abajo:

La ventana principal muestra la arena y toda la



acción, mientras que en la ventana a lo largo de la parte superior de la pantalla se da información acerca de los jugadores. Se muestran sus nombres y, si el luchador está controlado por el ordenador, su humor, desde temerario a agresivo y defensivo. Encima de la ventana superior hay dos banderas, una para cada luchador. Esto muestra los niveles de energía de los luchadores.

EL SISTEMA DE PUNTUACION

El sistema de puntuación que se usa en Oriental Games se muestra a través de una fila de cinco luces, que son verdes al principio de cada asalto. Cuando un jugador recibe un golpe que puntúa de su oponente, una de estas luces se volverá blanca. Cuando se reciba el siguiente golpe de puntuación, la misma luz se volverá naranja. Cuando se recibe el tercer golpe, esta luz se volverá roja. Cuando las cinco luces hayan

pasado del verde, a través del blanco y el naranja, al rojo, el luchador ha perdido el combate.

En Kendo, cada vez que una luz se vuelve roja, los luchadores se separan y saludan antes de empezar de nuevo el combate. En Kung-Fu y Kyo-Kushin-Kai, la lucha es continua.

Banderas de energía

A medida que los competidores luchan consumen energía. A medida que su energía disminuye, las banderas van bajando en las astas. Cuando la energía está baja, ciertos movimientos que requieren gran cantidad de energía pueden fallar durante la ejecución. La energía aumentará si el luchador evita realizar movimientos de ataque durante un rato.

Movimientos controlados por el ordenador

Cuando algunos de los competidores en un asalto es de tu escuela, la información que recibes acerca de la lucha depende de las opciones que has escogido durante el proceso de registro. Puede que hayas escogido el ver a tus contrarios con la esperanza de aprender algo de su estilo de lucha. Cada oponente controlado por ordenador tiene un estilo diferente de lucha, incorporando sus propios movimientos favoritos y combinaciones de movimientos. Usarán acciones similares en todos sus asaltos. Si piensas que ya has visto suficiente sobre una lucha en particular, pulsando fuego el combate irá a una conclusión rápida.

Puede que hayas seleccionado el tener informes de

los combates. (Si seleccionas ver los combates, también recibirás un informe después del asalto.) Dirígete a la sección de informes sobre la lucha, abajo, para más detalles.

Luchadores de tu escuela

Si uno de tus amigos está a punto de luchar, la pantalla de lucha se mostrará con los competidores a cada lado de la pantalla. Comprueba cuál es el tuyo mirando a los nombres en la parte superior de la pantalla. Luego escoge el joystick adecuado. Recuerda que el joystick 1 mira a la derecha y el joystick 2 mira a la izquierda. Cuando los dos competidores estén listos, debes pulsar el botón de FUEGO de tu joystick.

Si has estado tiempo utilizando el editor de joystick, puedes, esperemos, recordar tus movimientos. Si no estás seguro, dirígete a las páginas 31-37, que puede que te ayuden. Hay cuatro movimientos básicos que permanecerán igual: E o W te moverán a la izquierda o a la derecha y xE o xW harán que gires. (El Kendo no tiene la opción de girar.)

Cuando tus luces o las de tu adversario se hayan vuelto todas rojas, el combate habrá finalizado y recobrarás el informe de lucha.

INFORMES SOBRE LA LUCHA

Después de cada combate se dará un informe de lucha. Un informe típico es éste:

Se dan los detalles de los golpes al contrario, los intentos bloqueados y los intentos fallidos, junto con los puntos de mérito concedidos. Los puntos de mérito

THROUGH		ELIMINATED	
INDUISHIGE		KATANA	
IN	HITS ON OPPONENT	06	
EL	BLOCKED ATTEMPTS	03	
IN	MISSED ATTEMPTS	25	
EL	MERIT AWARDS		

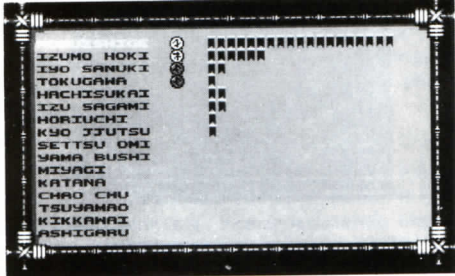
se dan por ganar, ganar con un amplio margen, o por haber tenido un buen índice de golpes/esquivamientos. De esta forma, el perdedor de un combate puede conseguir puntos de mérito si su índice de golpes/esquivamientos es bueno.

Si la lucha era una semifinal o una final, también se muestran los detalles de las medallas ganadas.

EL INFORME SOBRE LOS JUEGOS

Después de cada informe de lucha se actualiza el informe de los juegos. Este muestra quién continúa en cada prueba (nombres amarillos) y quién ha sido eliminado (nombres rojos). También los puntos de mérito que se han conseguido y, si la competición ha avanzado suficientemente, las medallas ganadas. Los nombres se listan de acuerdo a sus posiciones generales en Oriental Games. El nombre en la parte superior es quién está a la cabeza para conseguir el trofeo de Oriental Games.

Después del informe de los juegos se muestra la lista de la competición; el nombre del ganador anterior



pasará al siguiente asalto y el siguiente combate comenzará.

La competición continuará entonces a través de los asaltos 1 y 2, semifinales e incluso la final. Los que pierdan en semifinales recibirán una medalla de bronce, mientras que los finalistas que pierdan ganarán un...

AMSTRAD CPC

INSTRUCCIONES DE CARGA

Carga el juego en tu ordenador de una de éstas formas:

Amstrad Cassette

Mantén apretada la tecla CTRL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amstrad Disco

Teclea "RUN OG" y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla.

EMPEZANDO

Cuando el programa se haya cargado, aparecerá la pantalla del Menú Principal, con cuatro opciones a elegir:

1. Número de jugadores.
2. Introducir nombre.
3. Seleccionar controles.
4. Entrar en Oriental Games.

Las opciones se seleccionan pulsando el número adecuado en el teclado.

Número de jugadores

Seleccionar esta opción te permite introducir (por medio del teclado numérico) el número de jugadores humanos que quieren competir en Oriental Games. Se pueden introducir hasta cuatro jugadores. Si pulsas la tecla 0, vuelves al Menú Principal.

Introducir nombre

Seleccionar esta opción permite a cada jugador introducir (por medio del teclado) su nombre. Se pueden introducir hasta nueve caracteres. Si el jugador no introduce un nombre, el ordenador le dará uno.

Seleccionar controles

Esta opción permite a cada jugador escoger su método preferido de control y definir las teclas, por turno, a través de este menú:

1. Definir teclas.
2. Joystick.
3. Ver controles.
4. Siguiente jugador.
0. Menú Principal.

En primer lugar, el jugador 1 selecciona el control, bien por el joystick (2) o por teclado (1). Si se selecciona el control por teclado, puede entonces definir qué tecla quiere usar para cada uno de los siguientes comandos: izquierda, derecha, arriba, abajo y FUEGO.

Nota: Sólo se permite a un jugador seleccionar el joystick como su método de control. Una vez que un jugador ha seleccionado el joystick, los demás jugadores deben seleccionar el control por teclado.

Tu método de control y las teclas definidas se deben comprobar escogiendo "Ver controles" (3).

Una vez que el jugador 1 ha hecho sus elecciones, seleccionando "Siguiente jugador" (4) permitirá al jugador 2 tomar sus decisiones.

Si el jugador 1 ha seleccionado control por joystick, el jugador 2 debe seleccionar el control por teclado. Si el jugador 1 ha seleccionado el control por teclado, el jugador 2 debe seleccionar control por joystick, o bien por teclado.

Nota: Si selecciona el control por teclado más de un jugador, puede definir teclas diferentes. No se pueden seleccionar teclas individuales por dos jugadores.

Repite el proceso de selección hasta que cada jugador haya tomado su decisión.

ENTRAR EN ORIENTAL GAMES

Cuando cada jugador ha terminado de introducir su nombre e información, seleccionando "Entrar en Oriental Games" desde el Menú Principal hará que la acción comience.

Los 16 nombres de competidores para la primera prueba se muestran en una lista, y a los competidores en el primer asalto controlados por un luchador humano se les dice que se preparen.

Aparece entonces la pantalla de lucha con los dos combatientes mirándose uno a otro. Encima de la arena hay una información que indica los nombres de los jugadores y muestra sus retratos. Cada jugador tiene una barra de salud y una puntuación, y los puntos que se consiguen con cada golpe se muestran en la parte inferior de la ventana de información.

Los movimientos para cada prueba se muestran en las páginas 31-35 del manual.

El combate se gana golpeando a tu oponente el suficiente número de veces para hacer que su barra de salud disminuya hasta cero o consiguiendo 1.000 puntos.

La primera vuelta de combates continúa hasta que todos los luchadores humanos han jugado. Los com-

bates entre jugadores controlados por el ordenador no se muestran. Una vez que la primera vuelta se ha completado se muestra la lista para los cuartos de final y el torneo continúa. Si no quedan jugadores humanos en la competición, el ordenador mostrará los resultados y una lista de las semifinales y después los nombres de aquellos que estén en la final.

Cuando el torneo se haya decidido, se muestra la tabla de medallas indicando qué luchadores han ganado las medallas de oro, plata y bronce.

La siguiente competición debe cargarse entonces y desarrollarse de la misma manera. Cuando todas las competiciones se han disputado, se declararán los ganadores globales de Oriental Games.

SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Carga el juego en tu ordenador en una de las siguientes formas:

Spectrum Cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum Disco

Mete el disco y selecciona el "Loader". Sigue las instrucciones de la pantalla.

EMPEZANDO

Cuando el programa se haya cargado, se mostrará la pantalla del Menú Principal, con cuatro opciones seleccionables:

1. Número de jugadores.
2. Introducir nombre.
3. Seleccionar controles.
4. Entrar en los juegos.

Las opciones se seleccionan pulsando el número adecuado en el teclado.

Número de jugadores

Si seleccionas esta opción puedes introducir (por medio del teclado numérico) el número de jugadores humanos que quieres que compitan en Oriental Games. Pueden entrar hasta cuatro jugadores. Pulsando la tecla 0; vuelves al Menú Principal.

Introducir nombre

Si seleccionas esta opción permites a cada jugador introducir (por medio del teclado) su nombre. Se pueden introducir hasta nueve caracteres. Si un jugador no ha introducido un nombre, el ordenador le dará uno.

Seleccionar controles

Si seleccionas esta opción, permites que cada jugador escoja su método preferido de control, así

como definir las teclas, por turno, a través del siguiente menú:

1. Definir teclas.
2. Kempston.
3. Ver controles.
4. Siguiente jugador.
0. Menú Principal.

En primer lugar, el jugador 1 selecciona el control por medio del joystick Kempston (2) o por medio del teclado (1). Si se selecciona el control por medio de teclado, entonces se debe decir qué tecla se quiere usar para cada uno de los siguientes comandos: izquierda, derecha, arriba, abajo y FUEGO.

Nota: Sólo dos jugadores pueden seleccionar el joystick Kempston como su método de control. Una vez que dos jugadores hayan seleccionado el joystick, todos los demás jugadores deben usar el control por el teclado.

Tu método de control y las teclas definidas se pueden comprobar escogiendo "Ver controles" (3).

Una vez que el jugador 1 ha realizado sus elecciones, seleccionando "Siguiente jugador" (4), el jugador 2 podrá hacer sus elecciones.

El jugador 2 puede elegir el joystick Kempston o el control por el teclado.

Nota: Si se ha seleccionado el control por teclado por más de un jugador, deben de definir teclas diferentes. No se puede seleccionar una tecla individual para dos jugadores.

Repita el proceso de selección hasta que todos los jugadores hayan escogido sus opciones.

ENTRAR EN ORIENTAL GAMES

Cuando cada jugador ha terminado de introducir su nombre y la información de control, seleccionando "Entrar en Oriental Games" (4) empezará la acción.

Los nombres de los 16 competidores de la primera prueba aparecerán listados. Una vez que hayas pulsado FUEGO, los competidores de la primera vuelta controlados por humanos deberán prepararse.

Aparecerá entonces la pantalla de lucha con los dos combatientes uno frente al otro. Encima de la arena aparece una información que indica sus nombres y se verán sus retratos. Cada jugador tiene una barra de salud, una puntuación, y los puntos que se consiguen por cada golpe se muestran en la tabla de jueces, en la pantalla de lucha.

Los movimientos para cada prueba se muestran en las páginas 31-35 del manual.

El combate se gana golpeando a tu oponente las veces suficientes para hacer que su barra de salud disminuya hasta cero o consiguiendo 1.000 puntos.

La primera vuelta de combates continúa hasta que todos los jugadores humanos han luchado. Los asaltos entre los jugadores controlados por el ordenador no se muestran. Una vez que la primera vuelta se ha completado se muestra la lista de los cuartos de final y el torneo continúa. Si no quedan jugadores humanos en la competición, el ordenador mostrará los resultados

y una lista de las semifinales y a continuación los nombres de los que estén en la final.

Cuando el torneo se haya decidido, se mostrará la tabla de medallas indicando qué luchadores han ganado las medallas de oro, plata y bronce.

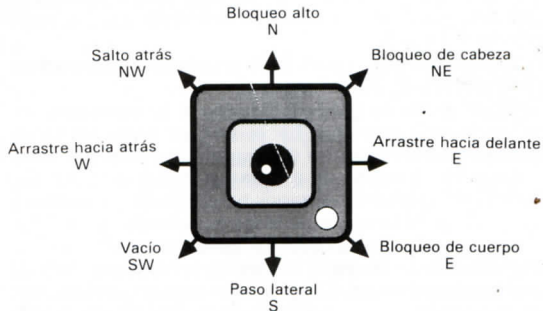
La siguiente competición tiene que cargarse y desarrollarse de la misma manera. Cuando todos los competidores hayan luchado, se declararán los ganadores globales de Oriental Games.

MOVIMIENTOS ESTABLECIDOS DEL JOYSTICK

Atari ST y Commodore Amiga

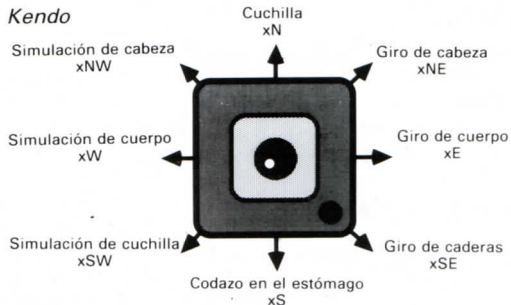
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Kendo



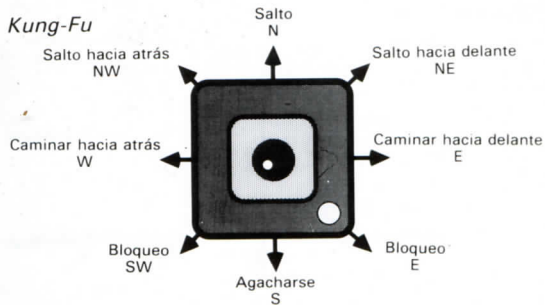
Con el botón de FUEGO pulsado.

Kendo



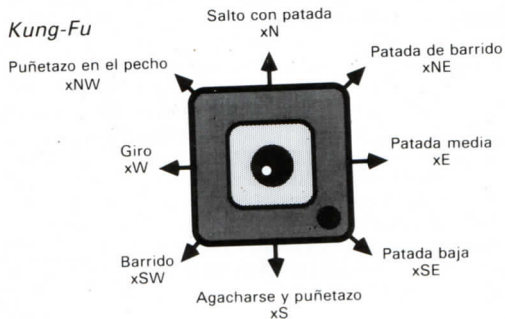
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Kung-Fu



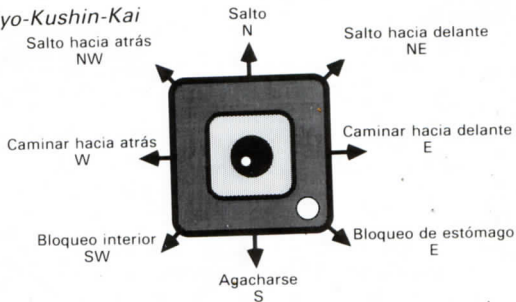
Con el botón de FUEGO pulsado.

Kung-Fu



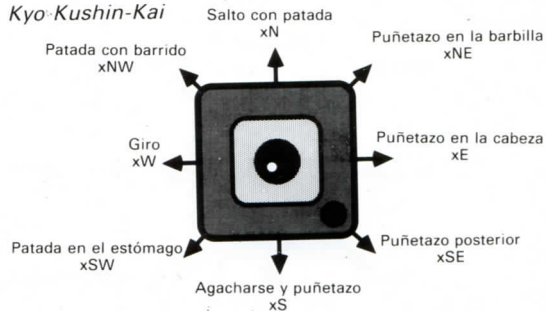
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Kyo-Kushin-Kai



Con el botón de FUEGO pulsado.

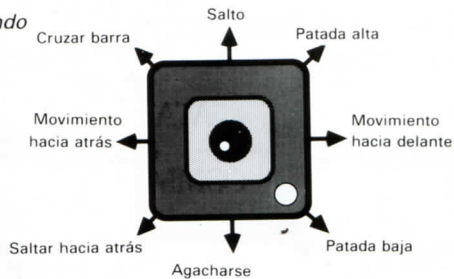
Kyo-Kushin-Kai



Amstrad CPC y Spectrum

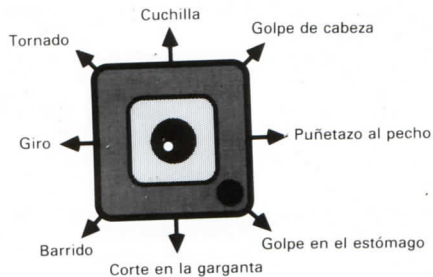
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Kendo



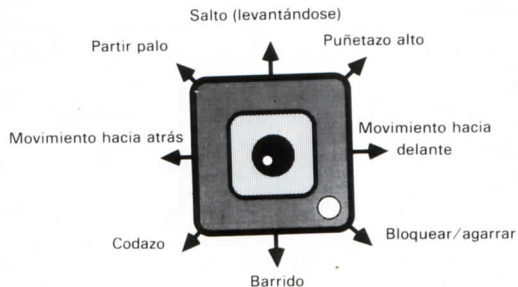
Con el botón de FUEGO pulsado.

Kendo



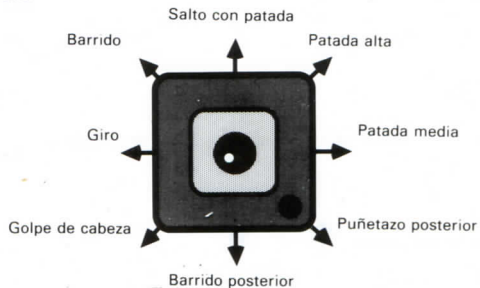
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Karate



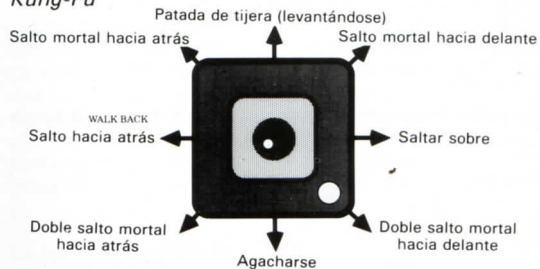
Con el botón de FUEGO pulsado.

Karate



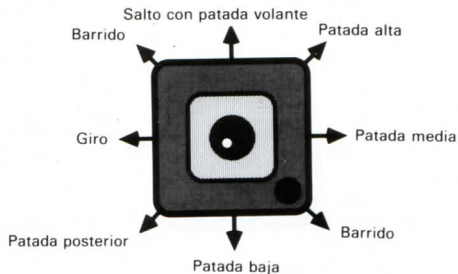
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Kung-Fu



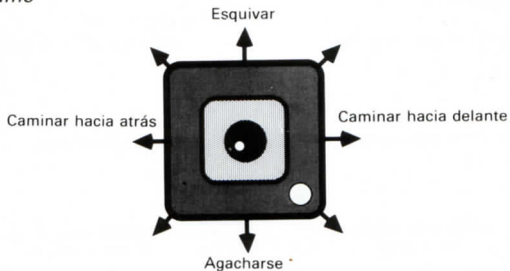
Con el botón de FUEGO pulsado.

Kung-Fu



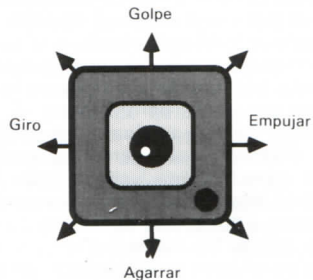
Sin el botón de FUEGO pulsado.

Sumo



Con el botón de FUEGO pulsado.

Sumo



HISTORIA DE LAS PRUEBAS

KENDO

El Kendo moderno es un arte marcial japonés en el cual los competidores luchan con un bambú shinai en forma de sable. Kendo significa "camino de la espada". Como las otras artes marciales tradicionales, el Kendo implica mucho más que un deporte competitivo, y sus estudiantes están disciplinados para recordar que se van a unir a una sociedad que intenta seguir un entrenamiento verdaderamente antiguo, cuyo rigor aceptan por los valores morales que se esconden tras él.

La historia del Kendo

Para los guerreros Samurais, la espada representa

su arma, que tiene que guardarse hasta la muerte. Si un extraño toca la espada de un Samurai sin permiso, incluso accidentalmente, morirá. Si otro Samurai toca la espada es para entrar en un desafío o duelo. El entrenamiento antiguo en escuelas fue diseñado para enseñar a los guerreros las técnicas que se necesitan para la batalla. Las espadas verdaderas no se usaban en sesiones prácticas, para reducir el peligro de heridas. En vez de esto se usaba un pedazo de viejo roble rojo diseñado para tener el tamaño, peso, equilibrio y tacto de una espada real. Este arma, llamada bokken, desgraciadamente demostró ser mortal en su momento, y por ello se construyó una espada de bambú más ligera. Se dio forma a cuatro piezas de bambú, que se unieron y se cubrieron de piel animal. Estas armas tenían aproximadamente un metro de largo y se podían maniobrar mejor que la original espada, haciendo así las técnicas modernas algo diferentes de las que se habían usado históricamente.

Esta forma de Kendo se demostró intensamente popular, y las gentes se unieron para probarla en dojos recientemente formados. Esta rápida extensión del interés fue limitada, sin embargo, ya que no se habían establecido nuevas reglas para cubrir la longitud del shinai y las formas de protección permitidas para aquellas áreas que fueran atacadas. Más tarde se introdujo la legislación y se desarrolló un sistema de puntuación para abrir la competición entre escuelas. Los participantes seguían con constancia las reglas de la autodisciplina, que es una parte integral del Kendo, y el gobierno japonés introdujo la enseñanza del Kendo como una asignatura opcional en las escuelas

y colegios. Se estableció un organismo mundial de Kendo para controlar la competición, y comenzaron los campeonatos mundiales a lo largo del mundo.

El más famoso espadachín japonés fue Miyamoto Mushashi. Mushashi era un guerrero cuyo propósito de ilustrarse a través del Kendo le trajo el nombre de "Kensei" (el santo de la espada). A la edad de 30 años había luchado y matado alrededor de 60 hombres. Una vez que vencía un obstáculo se fijaba otro reto. Estaba convencido de su invencibilidad y desarrolló una filosofía en sus años de ocaso llamada "Go Rin No Shoor", o el Libro de los Cinco Anillos. Sus pensamientos se escribieron en un libro que ha sido considerado en Japón como un texto clásico. Hoy en día, millones de japoneses y altos ejecutivos siguen esta filosofía como una estrategia para la vida. Justo antes de su muerte, en 1945, escribió: "Cuando hayas alcanzado el camino de la estrategia, no habrá una sola cosa que no comprendas."

Armadura del Kendo

Cuando se está entrenando o luchando en una competición, el kendoka lleva una armadura protectora que se llama Bogu, que consiste en una máscara llamada el Do, guantes llamados Kote, un protector de la parte baja de la cintura, Tare, y un pesado casco de 3 kilos llamado Men. La armadura vale 300 libras, con lo más básico, y se completa tradicionalmente con una chaqueta abierta o Hakama.

Movimientos básicos

El kendoka necesita ser excepcional en cuanto a su forma física para poder sobrevivir a los impresionantes golpes del shinai. La armadura es pesada, y se necesitan unos pies muy ligeros para esquivar los golpes y golpear al oponente rápidamente. Como otras artes marciales, el Kendo tiene una serie de movimientos disciplinados que se unen para realizar maniobras mortales.

Armado con un shinai, el estudiante se siente con valentía para atacar repetidamente a un senior, para repeler la agresión y la posición. Los golpes se acompañan con gritos o Kiai del agresor, que usa el grito para enfocar su poder. El gritará "¡Men!" si está atacando la cabeza, "¡Do!" si está atacando el pecho y "¡Kote!" si está golpeando los guantes. El sonido exacto de los gritos varía de escuela a escuela y son únicos para cada una.

Para conseguir puntuación el golpe debe ser correcto. Por ejemplo, un golpe Men será seguido por un pase del contrario en un particular estilo. El oponente puede golpear con su shinai sobre la cabeza del agresor, mostrando que siente que el golpe no ha sido ejecutado en forma correcta.

Los grados en el Kendo no se muestran por un sistema de cinturones coloreados. Los estudiantes elementales o grado "Kyu" llevan una chaqueta blanca. Cuando un exponente del Kendo llega al primer grado o cinturón negro, puede llevar una chaqueta negra. Sin embargo, este grado no se reconoce como particularmente distinguido. Simple-

mente significa que el estudiante ha aprendido las habilidades básicas y que ahora está listo para desarrollar su técnica a través de la práctica.

En la práctica libre, dos kendokas comienzan cara a cara agachados. Las puntas del shinai se ponen juntas en un gesto simbólico y después se saluda. El kendoka se pone entonces en pie, se aparta y apunta el shinai hacia el otro para que la lucha empiece.

Se puede lanzar un ataque lanzando uno de los tres cortes clásicos o "Tsuki", un golpe con el shinai directo hacia la garganta del oponente. El corte debe ser bueno para puntuar, esto es, golpeando el área de puntuación directamente, sin doblarse, usando las técnicas correctas e incorporando a continuación la adecuada.

Ciertas técnicas desarrolladas en el Kendo son criticadas por los padres del Kendo, ya que llevan el deporte lejos del arte original de lucha con la espada. Una de estas técnicas es apuntar en el codo a medida que el shinai golpea el "Men". En la lucha con espadas, el codo debe estar suelto, pero las muñecas tensas, para infligir el máximo daño.

En la batalla, el kendoka nunca está pasivo, pero debe esperar y atacar simultáneamente, controlando para la apertura final, a través de la cual meter un golpe mortal aprovechándose de la presión a que está sometido el adversario. Otra técnica supone el ataque a "mente abierta", donde no se emplean combinaciones preconcebidas, que pueden ser generalmente oblicuas. Quizá la táctica más mortífera es sorprender el ataque del oponente sujetándolo firmemente cuando está a punto de lanzarlo. Esto requiere un detallado estudio

del adversario, de manera que el kendoka puede diferenciar entre los verdaderos ataques y los simulacros. "El Kendo —se dice— es lucha feroz, no es simplemente un ejercicio."

KUNG-FU

La historia del Kung-Fu

El Kung-Fu, como las otras artes marciales chinas, tiene una serie de principios básicos y temas comunes que giran alrededor de las filosofías basadas en la naturaleza cosmológica y, fundamentalmente, la religión. Las técnicas que se usan en la lucha se han desarrollado de aquéllas en los mamíferos, pájaros e insectos, y los movimientos usados son representativos del fluir de las mareas. El alcanzar la salvación a través de la armonía entre la mente y el cuerpo es la parte central de las religiones budista y taoísta, y es del Monasterio Budista de Shaolin, de la provincia de Hinan, al norte de China, de donde proviene la mayoría del Kung-Fu que se practica hoy en día.

De acuerdo con la leyenda, el hijo del rey Sugandha de la India, habiendo renunciado a los derechos de su nacimiento, se convirtió en un monje peregrino, persiguiendo la verdad y el conocimiento a través del Himalaya. Cuando llegó a Shaolin, Bodhidharma encontró a los monjes delgados y hambrientos, de manera que les dio una serie de 18 ejercicios para volver a ponerse en forma acondicionando el cuerpo y desarrollando la mente por medio de las enseñanzas de Buda. Este templo de Shaolin se convirtió en el

lugar de nacimiento de la filosofía Zen; los monjes se hicieron famosos como excepcionales luchadores. Su increíble habilidad para matar con las manos desnudas sólo se usaba en situaciones de vida o muerte, ya que sus creencias consideraban la santidad de todas las formas de vida.

A través de los tiempos, los 18 ejercicios originales se ampliaron a 170, que se clasificaron en cinco estilos diferentes: tigre, grulla, leopardo, serpiente y dragón. El dominio de todas las habilidades del Kung-Fu permitía a un monje de Shaolin el dejar el templo, pero sólo si había probado su habilidad en un ritual cuyo fallo implicaba la muerte. La parte álgida de este ritual implicaba que el monje debía retirar una urna de metal candente que bloqueaba su salida del templo. Esto significaba que el monje tenía que agarrar los lados de la urna, cubiertos en brasas de dragón, con sus antebrazos, con lo que quedaba marcado en este proceso con la marca del dragón, que le diferenciaba de otros en la maestría del Kung-Fu.

El aprendizaje del Kung-Fu y su práctica desarrolló escuelas que eran como familias; el maestro (shifu) era como la figura de un padre para sus sihings (estudiantes avanzados), que a su vez eran vistos como hermanos mayores por los novatos. A base de la disciplina de este sistema estructurado, los estudiantes encontraban la valentía para sacrificarse por la excelencia del Kung-Fu.

Las dos escuelas de Kung-Fu

Las artes marciales chinas están divididas general-

mente en dos caminos: externo e interno. Las escuelas internas enfatizan los aspectos metafísicos y filosóficos, generalmente considerados defensivos y pasivos. Las escuelas externas acentúan los poderes de golpear, las manos, los movimientos del cuerpo y el uso de la fuerza en una aproximación agresiva.

La escuela externa (dura) de Kung-Fu

Se estima que los diferentes estilos de Kung-Fu sobrepasan los 1.500, contando todas las posibles combinaciones de movimientos ofensivos y defensivos. Cada practicante cree que su sistema es el mejor, y muchos de los estilos se guardan con el mayor secreto en China. Hay muchas luchas secretas entre escuelas rivales en Hong-Kong en un intento de alcanzar la supremacía, pero no hay ningún estilo de Kung-Fu como el de Hung Gar Chuan.

Uno de los estilos externos más importantes es el que Hung Gar Chuan desarrolló desde el sistema Shaolin. Hung fue quien lo originó, Gar significa "familia" y Chaun significa "puños". Se enfatizan las posturas de los caballos fuertes, y los novicios deben adoptar esta postura agachada practicando el puñetazo durante tres horas al día durante tres años antes de pasar a las técnicas avanzadas. Hung Gar Chuan incorporó un puñetazo de empuje que siempre acaba con un KO.

Mantis religiosa o Tong Long

El sistema de la mantis religiosa fue desarrollado

por un maestro de Kung-Fu llamado Wang Lang como la única forma de vencer a los monjes del templo Shaolin. Había intentado muchas veces, sin éxito, vencer a los monjes, y fue un día cuando descansaba bajo un árbol observando cómo luchaban un saltamontes y una mantis religiosa, cuando se le ocurrió. El saltamontes tenía la ventaja del tamaño y de la fuerza, pero fue vencido por la mantis. Wang Lang memorizó todos los movimientos realizados por la mantis y diseñó un sistema con el que era capaz de vencer a los monjes. El movimiento decisivo era el de la pata en forma de horquilla de la mantis, que formaba los antebrazos del insecto, y un rápido movimiento basado en las patas traseras de la mantis.

Choy Lee Fut

Chan Heung desarrolló un estilo llamado Choy Lee Fut, que popularizó en los Estados Unidos abriendo una escuela de Kung-Fu Kwoon en San Francisco. Los exponentes de este estilo corren directamente hacia el adversario, atacando como una ráfaga con horquillas y ganchos. El estilo usa el agarre, esquivamiento y puñetazos conjugados como un torbellino.

Wing Chun

No todos los estilos fueron desarrollados por hombres. Una mujer llamada Yim Wing Chun diseñó el que mejor se conoce de todos los estilos, concentrándose en los movimientos de potencia para economizar el movimiento. Wing Chun, que significa "bonita

primavera", se concentra en la defensa de una línea central que corre a través del cuerpo, donde se encuentran todos los órganos vitales. Este combate brutalmente efectivo usa la energía del adversario para redirigir el ataque, y lo vuelve contra él. El estilo fue popularizado por Bruce Lee en la película "La entrada del dragón".

Las escuelas internas (suaves) de Kung-Fu

Chang Seng Feng era un monje taoísta del siglo XIII en China que desarrolló una nueva y más suave aproximación al Kung-Fu. Estudiando la lucha entre una grulla y una serpiente se dio cuenta de que la grulla ataca cuando se ve acorralada por la serpiente. Cuando la serpiente era atacada, la grulla volaba a los árboles. La fuerza no se encontraba con la fuerza, pero mediante la retirada las criaturas se volvían más fuertes. El creía que el poder superior no era suficiente para vencer al adversario y la fuerza se utilizaba mejor no usándola toda. A través de la tranquilidad, la energía interna se construía y no se gastaba en energía externa que podía no tener éxito en la batalla.

Tai-Chi Chulan

El Tai-Chi, generalmente llamado "meditación en movimiento", es una de las tres grandes escuelas internas. Los movimientos están basados en la auto-defensa y en la armonía interna, uniendo la mente y el cuerpo en un plano superior. Está basada en los principios de la filosofía I-Ching, de Lao Tzu, e implica

movimientos continuos, ya que el practicante siempre tiene que moverse hacia delante en un movimiento flotante.

En el combate, el cuerpo está relajado, pero tiene una dureza interna esperando a que el adversario se mueva para tomar su fuerza y repeler de nuevo con poder añadido.

Pa-Kua

También derivado del I-Ching, el Pa-Kua se basa en un círculo alrededor de ocho puntos del compás. Si tú puedes defenderte a ti mismo en estas direcciones, estarás totalmente cubierto, y los exponentes generalmente rechazan los golpes antes de moverse rápidamente alrededor del círculo de autodefensa.

Hsing-I

Es el menos común de las artes internas. Conjuga el principio complementario de la dureza y la suavidad, de manera que cuando golpeas lo haces con la mente y con el puño. Los cinco movimientos básicos están basados en los cinco elementos chinos: el agua, el fuego, la tierra, madera y metal.

Máximas del Kung-Fu

El toque de la muerte

Si el cuerpo está situado en un cierto lugar, de una cierta manera y en un cierto momento del día, los maestros del Kung-Fu creen que se dará una reacción

en cadena que retrasa el efecto del golpe durante varios meses, incluso causando la muerte. Este toque se denomina "Dim Mak". Pocos maestros poseen el conocimiento completo de esta técnica, y ninguno de ellos revelará el secreto.

La danza del león

El nuevo año chino cae a principios de febrero y es el momento de una gran festividad y celebración. La parte central de este carnaval es la representación de la danza del león. El león está considerado por los chinos como un símbolo de prosperidad y nueva fortuna, y la tradición establece que las únicas personas que pueden representar la danza del león tienen que ser maestros del Kung-Fu. Ningún sistema de Kung-Fu incorpora al león, y está considerado como una criatura pacífica y amistosa, representada en estatuas alrededor de toda China.

Chi

Uno de los espectáculos más vistosos en las artes marciales es el de romper objetos sólidos, como ladrillos. El maestro de Kung-Fu debe concentrar dentro de él fuerzas suficientes, llamadas el Chi. El desarrollo de la energía Chi es un arte fundamental cerca del estilo Kung-Fu. Muchos dedican sus vidas a cultivar esta fuerza interna, un estudio conocido como Chi-Gung. No sólo da una fuerza increíble, sino que también da buena salud, buena circulación de la sangre y retrasa el envejecimiento. Está esencialmente

enfocado en ejercicios de respiración. Un maestro puede dirigir su fuerza interna a cualquier parte de su cuerpo instantáneamente, bien para radiar calor o para hacer que su piel sea impenetrable. Las demostraciones que se han realizado muestran cuchillas que se lanzan a la piel del maestro de Chi-Gung, que sólo le golpean, sin penetrar su piel. Partir ladrillos, caminar sobre cristales y fuego o saltar en una cama de clavos, todo ello se consigue a través de la concentración y el entrenamiento que permite el arte del Chi.

Wu Shu

Más de 100 millones de chinos practican un estilo de Kung-Fu todos los días como parte de su preocupación en la escuela. Este se conoce como Wu Shu. Está considerado como una forma cultural y deportiva que implica boxeo y gimnasia y un estudio de las armas. Ninguno resulta dañado; es más una representación que un combate. El Wu Shu que utiliza uniformes de colores y armas adornadas es lo que generalmente los chinos consideran, incorrectamente, el Kung-Fu.

Palma de hierro

Una técnica mortal y especializada dentro del Kung-Fu es la de la palma de hierro, que puede matar de un solo golpe. Los maestros preparan sus brazos a través de años de entrenamiento golpeando sacos llenos de arena, luego de guijarros y finalmente de metal. Para preparar la mano se usa una pomada especial llamada

"Dit Da Jow". Es una receta secreta, que ha pasado de generación a generación, que se calienta para la aplicación externa. Ayuda a curar las heridas internas y de la piel, al tiempo que refuerza los tejidos de la mano.

Sumo

No hay otro deporte como el sumo. Sólo se practica en el Japón, a pesar del reciente interés que ha despertado en otros países occidentales. Tiene cerca de 2.000 años y está basado en la religión Shinto.

La primera lucha de Sumo tuvo lugar entre el dios Takemikazuchi y el jefe de una tribu rival. La leyenda japonesa dice que Takemikazuchi salió victorioso. Lo que pasó con el otro contendiente no está claro, pero los luchadores rituales, llamados Sumai, generalmente luchaban hasta la muerte.

Las luchas modernas de Sumo atraen a mucha gente a los seis torneos anuales que se mantienen en las grandes ciudades de Japón, el más prestigioso de los cuales se celebra en Kokugikan, en Kurame, Tokio. Es una gran zona de la ciudad con mucho del color y la vida del siglo XVIII. El entusiasmo del público japonés por su deporte es fenomenal, sumergiéndose de lleno en el ritual y la ceremonia de la competición de sumo.

A su llegada, los espectadores son saludados por un recepcionista vestido con los anchos pantalones hasta la rodilla y el abrigo corto de costumbre artesanal, que coge las entradas y cuida de los espectadores durante el torneo. El estadio de Sumo, generalmente, tiene museos que los espectadores pueden visitar antes de

la lucha, detallando la historia del deporte y catalogando a los campeones del paso. Los huéspedes más privilegiados tienen garantizada una audiencia con uno de los recientes campeones, ahora retirado, que actúa como árbitro. Estas entrevistas se desarrollan detrás del escenario, cerca de los vestuarios, en un gran tatami, en los cuales los grandes pasan audiencia.

Cuando se acerca el momento del comienzo del combate, los espectadores son llevados a su sección reservada. Todo se hace en el estilo tradicional. No hay sillas, pero hay muchas diversiones, además del torneo propiamente dicho. El asistente trae cerveza y saki, sembie y galletas amargas y una comida japonesa completa. Finalmente, los visitantes reciben un regalo complementario: una jarra de porcelana blanca y azul y un bol. Todos los extras están incluidos en el precio de la entrada, que es alto.

El foco de la atención de todos son los luchadores. Los luchadores de Sumo son, generalmente, hombres tan grandes como montañas, y es el único deporte de contacto donde no hay grupos de peso. Los luchadores de Sumo compiten en un círculo llamado Dohyi, que tiene 15 pies de diámetro, generalmente, elevado del suelo con sacos de arroz. El área de lucha está generalmente cubierta con un techo al estilo Shinto.

La estrecha relación con el Shinto se refleja a través de todos los aspectos del deporte. Los luchadores de Sumo son muy supersticiosos, y dedican las luchas a los dioses. El árbitro lleva un traje formal y un gorro de sacerdote, y antes de cada asalto los contendientes

lanzan un puñado de sal en el ring como un rito de purificación.

El combate se abre con la entrada formal de los luchadores y su vuelta alrededor del ring. Su vestido es mínimo, y sólo consiste en una tela de seda fuertemente enrollada llamada "Mawashi" que tiene 10 pies de largo y 2 de ancho. Su pelo está trenzado. También llevan un grueso cinturón de cuerda.

Los combates menores se celebran primero, y a medida que el día avanza van saliendo los luchadores más experimentados, hasta el combate de los campeones y de los grandes campeones. Aunque un combate sólo puede durar unos pocos segundos, el formalismo y los rituales que envuelven a cada combate parecen interminables. Cada luchador, que pesa cerca de 100 kilos, se pone de cara a su oponente y le mira. Se agachan flexionando sus músculos y pasando su peso a una pierna mientras levantan la otra en el aire. El propósito de esto es hacer que los malos espíritus desaparezcan del ring y reunir la suficiente concentración de mente y cuerpo. Cada contendiente está autorizado en este momento para darse la vuelta, y su adversario no le atacará. La mayoría sacan mucha ventaja del tiempo permitido para los preliminares; de hecho, el árbitro no empezará la lucha antes que la respiración de los luchadores no esté lo más cerca de la sincronización posible. Sin embargo, mediante uno de los 48 golpes clásicos, los combates generalmente se deciden en un segundo. No hay derecho a protestar de los luchadores, ya que la decisión del árbitro es la final. Un contendiente pierde automáticamente si cualquier parte de su

cuerpo, excepto las plantas de sus pies, resbala y toca la superficie del Dohyo, o si es forzado fuera del límite del ring. Tampoco hay combates empatados. En el caso de una lucha muy reñida se celebra otro combate.

Los luchadores modernos de Sumo son todos profesionales, y ganan considerables sumas de dinero si están en la cúspide de su profesión. También provocan el culto de las masas. Los luchadores de Sumo se retiran pronto y, aunque algunos mueren jóvenes, muchos viven lo suficiente para convertirse en árbitros. Al revés que otras artes marciales japonesas, el sumo no ha conseguido gran popularidad en Occidente, pero su aceptación entre el público japonés es muy grande.

CREDITOS

Editor: Paul Hibbard.

Director de desarrollo: Tim Roberts.

Programación del ST y el Amiga: Kevin Buckner.

Programación del Spectrum y el Amstrad CPC:

Source the Software House.

Control de calidad: Sam Reeves.

Documentación: Rod Davies.

Paquete y diseño manual: Julie Buness.

Paquete y guía de combate: Karen Wilson.

Basado en una idea original del juego de David Bishop.