



KARATE MASTER Knock Down Blow, es un explosivo juego de combate de Karate a contacto pleno (Kakuto Karate), que no implica únicamente una dura lucha, sino también la preparación y la formación necesaria a un Karateka para fortalecer su cuerpo y su espíritu.



REQUISITOS MINIMOS

Windows Xp / Vista / 7

512 MB de Ram

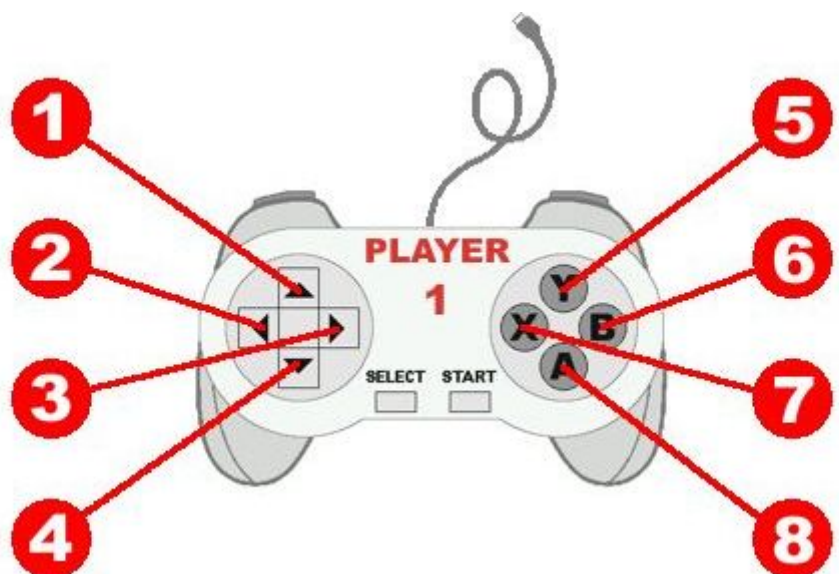
INDICE

CONTROL ... 2

PANTALLA ... 3

COMANDOS PRINCIPALES ... 4

CONTROL



1 Alto. Levanta la guardia y dirige los golpes hacia arriba (Jodan).

2 Izquierda. Mueve el personaje a la izquierda, guardia media y dirige los golpes medios (Chudan).

3 Derecha. Mueve el personaje hacia la derecha, guardia media y dirige los golpes medios (Chudan).

4 Abajo. Baja la guardia y dirige los golpes hacia abajo (Gedan).

5 Puño izquierdo. Lanza técnicas de puño izquierdo, rápidas y ligeras.

6 Puño derecho. Lanza técnicas de puño derecho, lentos y fuertes.

7 Patada derecha. Lanza técnicas de patada derecha, lenta y fuerte.

8 Patada izquierda. Lanza técnicas de patada izquierda, rápidas y ligeras.

PANTALLA



1 Puntuación. En caso de empate se decidirá el ganador al final del match.

2 Indicador del Tiempo. Indica el tiempo que queda para el final del match o round.

3 Indica el árbitro o Maestro. Anuncia el comienzo, final o la suspensión de la pelea.

4 Figura de los daños. Cabeza, brazos, cuerpo, piernas, el color cambia gradualmente de verde a roja de acuerdo a lo que se ha dañado.

5 Nivel del KI del Karateka. Cuanto mayor sea este nivel, mayor será el daño causado al oponente. Por otra parte, si el valor es alto hay una mayor probabilidad que se verifique un golpe critico.

COMANDO PRINCIPALES

Lanzar Puños y Patadas: Depende si se está usando el lado izquierdo o derecho del cuerpo (en las teclas) y la dirección de los golpes (Jodan, Chudan, Gedan)

Golpes de alto nivel : Deben ser aprendidos en el "Waza", al interior del "Dojo". De todos modos están disponibles en la modalidad "desafío".

Bloques: Depende de la dirección en la que se presione la palanca del pad, si la guardia es alta se ajustará **Jodan**. Derecha, izquierda, o la dirección neutral, la guardia se ajustará **Chudan**.

Abajo, la guardia se ajustará **Gedan**.



Bloque con contraataque: Mucho más difícil de ejecutar, este tipo de bloque no sólo bloquea el ataque del adversario, mas prepara el contraataque, son los siguientes: **Age Uke**, **Soto Uke** e **Gedan Barai**.

Mantenga la palanca del pad en la dirección deseada y presione contemporaneamente los dos puñetazos.



Sprint/Esquiva: Moviendo dos veces rápidamente la palanca direccional del pad, el karateka esquivará el busto hacia atrás, se hará hacia abajo, o sino hará un sprint hacia adelante.



Clinch: Para ejecutar un clinch, mover la palanca del pad haciendo una media luna, desde abajo hacia la derecha. Una vez que haya agarrado al adversario, puede lanzarle un golpe de rodilla (Hiza Geri) o un Shuto.

Golpe Crítico: El golpe crítico depende de varios factores, la fatiga del karateka, el nivel de KI del oponente y también casualidad.



KARATE MASTER Knock Down Blow © 2011 Crian Soft. All Rights Reserved.



www.criansoft.com