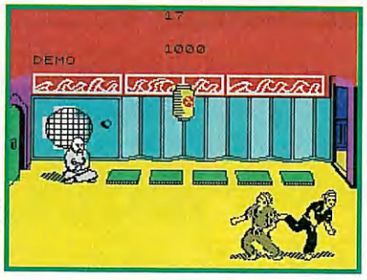
EL PUÑO DE ORO

Los juegos de lucha, como hoy los conocemos, asientan su desarrollo sobre unas bases que, hace muchos años, definieron dos espectaculares títulos. Uno de ellos era KARATE MASTER en versión recreativa. El otro, THE WAY OF THE EXPLODING FIST, es uno de los tres títulos que hoy ocupan las líneas de esta sección.

Es muy posible que muchos de vosotros tengáis como principal mito de los juegos de lucha al cada vez más aburrido STREET FIGHTER. En cierto modo tenéis razón, aunque no podemos dejar de olvidar que dicho título no era más que un *remake* de lo que tiempo antes otros habían ideado. Y en cierto modo, tampoco podemos hablar de la originalidad de un juego como **EXPLODING FIST**, que fue una particular versión del auténtico primer juego de lucha de la historia: KARATE MASTER. Pero en fin, como nuestro campo de acción se limita al mundo de los sistemas domésticos, nos es obligado centrarnos en la saga **FIST**, que contó con un total de tres entregas, aunque la segunda podría dividirse, perfectamente, en dos partes bien distintas. **Melbourne House** fue la encargada de llevar a buen puerto el Inolvidable **THE WAY OF THE EXPLODING FIST**, al que le seguirían **FIST II** (versión arcade y aventura en una sola entrega) y **FIST** cuando ya el ***Spectrum*** comenzaba a notar el paso del tiempo. Esta última entrega contaba con la innovación que otro clásico de **System 3** había introducido poco tiempo antes, y que consistía en agrupar hasta un total de tres luchadores en pantalla (INTERNATIONAL KARATE+, al que le precedió un genial INTERNATIONAL KARATE). Tras la primera entrega, fueron muchos los simuladores de lucha que se lanzaron al mercado, aunque mi preferido sigue siendo BARBARIAN de **Palace Software**, un juego que, por su excesiva violencia, comentaremos en un próximo número.

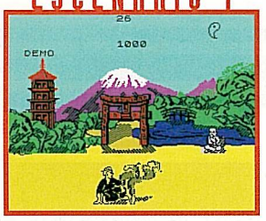
J.C. MAYERICK



WAY OF THE EXPLODING FIST

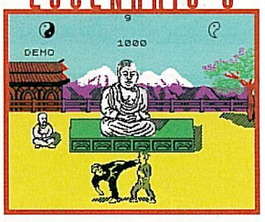
COMPAÑIA: M. House ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1984 ◆ SOPORTE: Spectrum

ESCENARIO 1

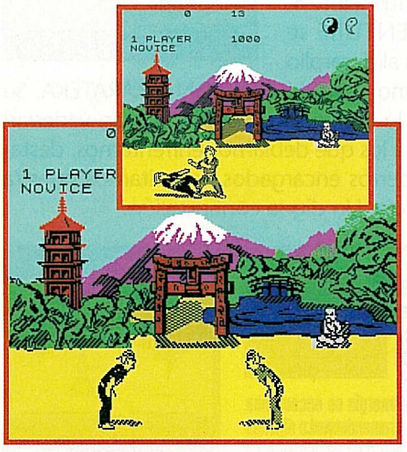


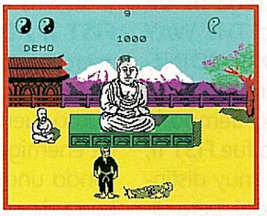
ESCENARIO 2

ESCENARIO 3



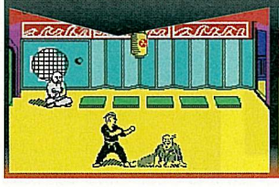
He aquí a uno de los padres de los juegos de lucha, un título que revolucionaría el sector de los videojuegos con un sistema que, hasta entonces, no se había utilizado más que en una *coin-op* como KARATE MASTER. El juego, debido a las limitaciones de los escasos 48K del ***Spectrum***, no contaba con un gran repertorio de golpes, pero sí con los suficientes para no llevar al jugador hacia la terrible monotonía. El juego contaba con un total de tres escenarios y un único adversario que incrementaba su dificultad con el paso de los niveles. Pese a las escasas posibilidades del **Spectrum** en el apartado visual, el título tenía un aspecto muy trabajado que era el de los fondos, representando con gran colorido las distintas localizaciones de los combates. El sonido, en cambio, era el gran sacrificado, limitándose a unos simples y extraños crujidos que hacían acto de presencia cuando uno de los luchadores era golpeado. Tras él llegarían grandes juegos que abordaban el mismo tema, y que cosecharían espectaculres éxitos de ventas. YIE ARE KUNG FU de **Imagine**, BARBARIAN de **Palace** o INTERNATIONAL KARATE de **System 3** son los principales exponentes.

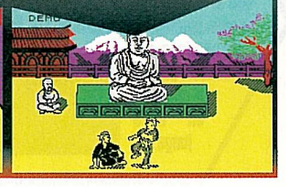




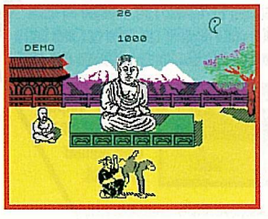
G O L P E S

Debido a que en aquella época la depuración de los programas era bastante precaria, no se aprovechaba al máximo las posibilidades de los escasos 48K del Spectrum, lo que provocó que el número de llaves fuera mínimo.



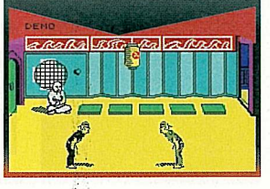


Este juego contaba sólo con tres escenarios y un único rival muy difícil de vencer.

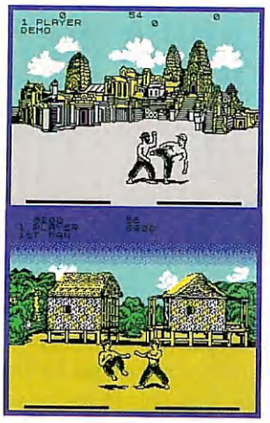


S A L U D O

El rutinario saludo, que cualquier luchador que se precie debe llevar a cabo, sirve como introducción.



Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS



FIST II

COMPAÑIA: M. House ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 ◆ SOPORTE: Spectrum

MENU

Para el regreso del explosivo puño de **Melbourne House** no se escatimaron recursos. Puestos a impactar con la segunda entrega de un clásico como THE WAY OF THE EXPLODING FIST, se decidió lanzar un título con un innovador sistema de juego que conservase al mismo tiempo la esencia de la primera entrega. El resultado fue **FIST II**, un juego compuesto por dos programas muy distintos (arcade y aventura), iguales en lo esencial, pero diferentes en su desrrollo. **FIST II** ARCADE era un simple *remake* de la primera parte con distintos escenarios, mejores llaves y nuevos contrincantes. **FIST II** ADVENTURE se acercaba más al desarollo de juegos como DOUBLE DRAGON o KARATEKA. Su punto fuerte lo encontrábamos en la gran variedad de enemigos a los que debíamos enfrentarnos, destacando unos perros encargados de quitarnos nuestra barra de energía. Un digna continuación.

ESCENARIO 3

◆ **DIOS**
En el modo aventura, si teníamos la suerte de encontrar la efigie de nuestro dios, esta divinidad nos recompensaría con la devolución total de la energía que anteriormente hubiésemos perdido. Por lo general, se encontraba cerca de difíciles pruebas.

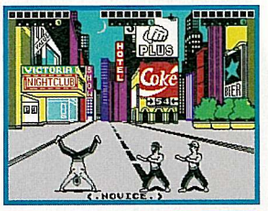
◆ **FIST II ARCADE**
Seguía una línea muy similar a la de su predecesor EXPLODING FIST, aunque en esta ocasión cada jugador contaba con una barra de energía que disminuía a medida que el luchador iba recibiendo golpes. Un sistema muy similar al actual.

◆ **PERROS**
Aparecían siempre en el momento más inoportuno, cuando nuestro nivel de energía se encontraba bajo mínimos. Eran tremendamente difíciles de esquivar, debido a su velocidad y su especial habilidad para realizar desconcertantes saltos por la pantalla.

◆ **FIST II AVENTURA**
Su desarrollo se asemeja al de clásicos como DOUBLE DRAGON o FINAL FIGHT, aunque el número de enemigos que aparecen en cada momento es más reducido. Buscar pergaminos era nuestro principal objetivo en este juego.

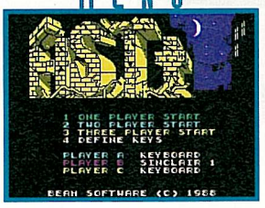
FIST+

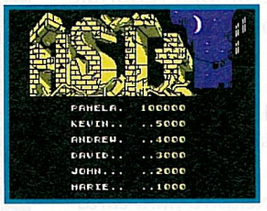
COMPAÑIA: M. House • PAIS: Reino Unido.
AÑO: 1988 • SOPORTE: Spectrum

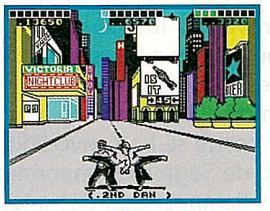


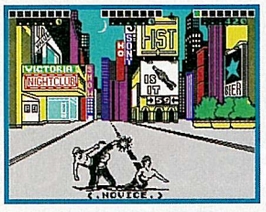
1988 es el año en que la saga **FIST** toca definitivamente a su fin. Para tal momento se elige un sistema de juego que ya había puesto en práctica el INTERNATIONAL KARATE+ de **System 3**. En dicho sistema podían jugar hasta un total de tres jugadores simultáneamente en la misma pantalla en el modo de todos contra todos. La utilización de los mismos sprites para los tres luchadores (con cabezas distintas), el escaso repertorio de golpes y un único escenario de combate, no eran los ingredientes esperados por los fanáticos de la saga que, por aquella época, no le encontraban sentido al lanzamiento de esta tercera parte. Con todo esto queda bastante claro que la saga **FIST** habría sido recordada para la posteridad, si los responsables de su producción no se hubiesen empeñado en exprimirla hasta las últimas consecuencias. Este último **FIST+** es un título que jamás debió ver la luz, ya que dejó un amargo sabor de boca a todos aquellos aficionados que, como un servidor, habían perdido el sueño pensando en una saga tan maravillosa y genial.

MENU



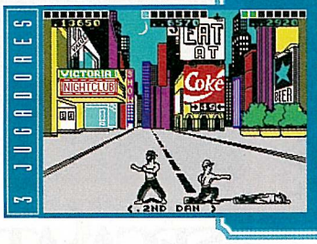


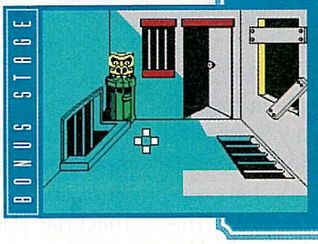




Esta era la principal innovación de la última entrega de la saga FIST. Para tal ocasión, los programadores de Melbourne House pensaron en incorporar un tercer luchador en la pantalla (como hacía INTERNATIONAL KARATE), consiguiendo una velocidad de movimientos realmente sorprendente. Para diferenciar a cada uno de los luchadores, ya que no se podía diseñar distintos sprites para cada uno por problemas de memoria, se utilizó distintos gráficos de cabezas que se superponían al sprite principal.

3 JUGADORES



Siguiendo la norma que dictaban (ya a finales de los ochenta) los modernos juegos de lucha, este FIST nos invitaba a participar en una extraña fase de bonus en la que debíamos disparar a una máscara que aparecía por distintos puntos de la pantalla. Esta fase aparecía cada vez que nuestro rango como luchador se veía incrementado. Pero, por supuesto, tanto lujo tenía un precio, y en este caso no fue más que reducir el número de escenarios en los que combatir a uno. De ahí, su escaso éxito.

BONUS STAGE