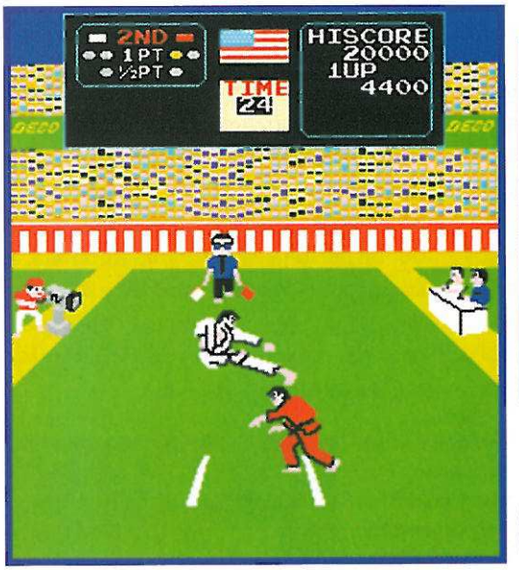
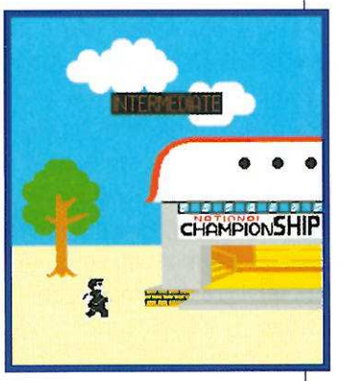
Coordinado por J.C. MAYERICK

EL GÉNERO DE LOS BEAT'EM-UP HA SIDO SIEMPRE UNO DE LOS PREFERIDOS DE LOS ASIDUOS A LOS SALONES RECREATIVOS. EL ORIGEN DE TODOS ELLOS ES ALGO DIFICIL DE CONCRETAR, PERO HAY UN TITULO, KARATE CHAMP, QUE HIZO MUCHO POR EL GÉNERO A MEDIADOS DE LOS AÑOS OCHENTA.

Es muy posible que no fuese el primero (las consolas domésticas ya contaban con pseudo-*beat'em-ups*), pero está claro que a **KARATE CHAMP** hay que atribuirle el mérito de ser el primer juego de este género que mostró una apariencia más o menos elaborada. Un buen número de llaves que se ejecutaban combinando los cuatro botones y la palanca de control de la *coin-op* y un sencillo sistema de puntuación en los combates, era todo lo que se necesitó para crear una *coin-op* inolvidable. En esta primera versión del juego, el jugador debía participar, por este orden, en el entrenamiento, la competición local y la nacional. Esta última acababa convirtiéndose en una sucesión de enemigos cuya capacidad de lucha aumentaba por momentos. Entre combate y combate, además, estaban las pruebas a las que el jugador debía someterse, lo que es uno de los aspectos más recordados de **KARATE CHAMP**. Partir una pila de maderos, una columna de hielos o, sobre todo, golpear en la capeza al toro simpaticón que aparecía al pasar de nivel. Un juego sencillo y simpático en el que se premiaba, ante todo, la técnica de combate. La precipitación solía tener fatales consecuencias.

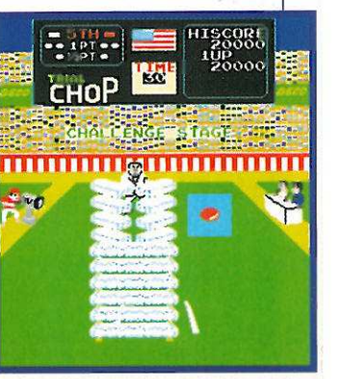




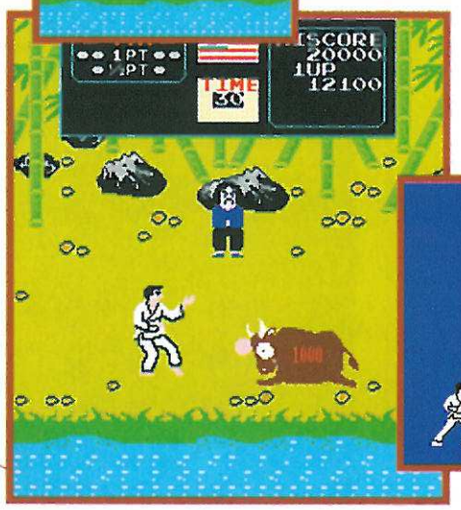
KARATE

SUPER Information

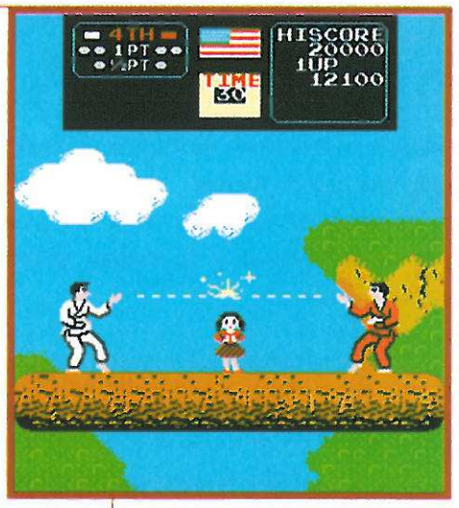
COMPAÑIA	DATA EAST
AÑO	1984
GENERO	BEAT'EM-UP
NIVELES	INFINITOS



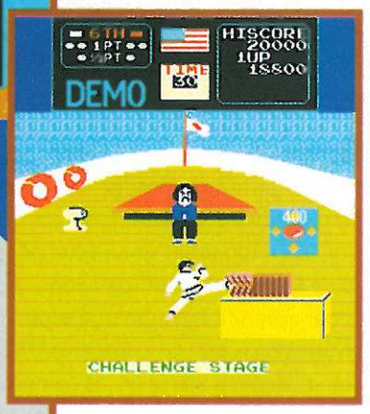
Versiones. Muy pocas versiones se realizaron de este clásico *Beat'em-up*. *NES*, como siempre, contó con una adaptación que se desmarcaba del original en cuanto a escenarios, que no así en el sistema de juego. La versión para *COMMODORE 64* se basó en KARATE CHAMP VS, más conocida en **Estados Unidos** y **Europa**, y resultó realmente buena.



El «toro con cara de pánfilo», era capaz de dejarnos como al pobrecillo de la pantalla de la izquierda. Eso sí, si le arreábamos bien en el coco, eramos obsequiados con 1000 puntos.



Antes del combate, la bella joven duda entre el corazón de uno y la potencia física del otro.



Partir tablas con los pies es una tarea sencilla... y si no que se lo digan a los gimnastas de la redacción.

HAMP

La revisión a que fue sometido Karate Champ dio como resultado **Karate Champ VS** (**Taisen Karate Dou VS** en **Japón**). En él se dejó de lado el sistema de competición habitual y se sustituyó por uno mucho más simpático, en el que el jugador debía ir conquistando el corazón de las bellas damiselas que habitaban en cada nivel. Una india, una chinita, una jovencita con coletas... todo un repertorio de jovencitas faltas de cariño. Las pruebas entre nivel y nivel se mantenían, aunque el toro aparecía en la pantalla del nivel en que se encontraba el jugador, y no en una pantalla aparte como ocurría en Karate Champ. Por lo demás, todo igual: mismos movimientos, mismo sistema de juego y una jugabilidad sólo comparable a la simpatía que desprendía todo el juego. Por cierto, para los nostálgicos, destacar que ésta fue la versión de Karate Champ que más se veía en los recreativos a mediados de los ochenta.

SUPER Information

COMPAÑIA	DATA EAST
AÑO	1984
GENERO	BEAT'EM-UP
NIVELES	12

KARATE CHAMP VS