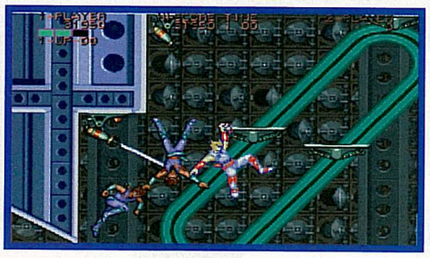
Sala de máquinas

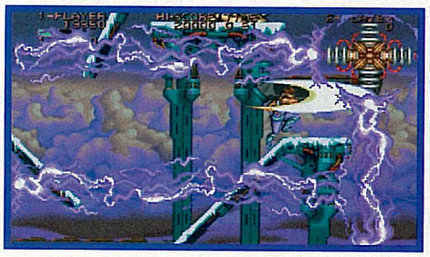
Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Varios meses conectando con el mundo de las *COIN-OP* clásicas han servido para mostrarnos, sin premeditación por nuestra parte, que CAPCOM ha copado un gran número de páginas dentro de esta sección. Ya puestos, hemos creído conveniente acercaros un *arcade* que logró el record de mantenerse durante dos años en lo más alto de las listas de éxitos de los recreativos: STRIDER.



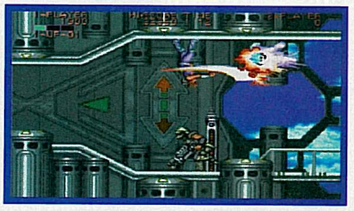
STRIDER

CAPCOM eligió su prometedora placa ***SYSTEM 1*** (ya utilizada, por ejemplo, con GHOULS'N GHOSTS) para llevar a cabo el desarrollo de este juego en 1989, una pieza de *hardware* que permitía resoluciones mayores, tres planos de *scroll* (en principio) y paletas de color con mucha más profundidad que las utilizadas hasta entonces. Con tal elenco de posibilidades, no es de extrañar que **STRIDER** se convirtiese en todo un clásico, contrariando así las opiniones de los especialistas de cierta publicación nacional, en cuyo comentario le auguraron un más que oscuro porvenir. Anécdotas aparte, lo cierto es que **STRIDER** encandilaba al jugador por donde más «duele» (es decir, por los ojos), gracias a unos soberbios gráficos que justificaban la elevada cantidad de memoria utilizada, una cifra casi escandalosa por aquellos días. Y es que los cinco niveles de que constaba el juego eran un prodigio de colorido, en el que además llamaban la atención las enormes dimensiones de todo aquello que aparecía en pantalla. ¿Quién no recuerda, por ejemplo, el gorilón del segundo nivel? ¿O el dinosaurio cibernético del penúltimo de los «mundos»? Son



El fin de fiesta

Vale, nos hemos metido un poquillo con la dificultad de los jefes finales, pero también hemos de reconocer que Meio, el malo del juego, salva los platos en este sentido. Acabar con él nos costará sangre, sudor y lágrimas.



pequeñas imágenes (o grandes, según se mire) que permanecen en la retina de todos aquellos que tuvieron la oportunidad de disfrutar de tan genial **COIN-OP**. A la espectacular espada que transporta Strider Hiryu se le debe añadir una serie de *items*, transportados en cajitas por unos curiosos robots, en los que es posible encontrar importante armamento. El más espectacular es, sin duda, aquél en el que el protagonista se multiplica por tres, realizando cada uno de los clones los mismos movimientos que él pero con cierto retraso. La súper-espada, que duplica el radio de acción del arma convencional, también resultaba sumamente útil, pues permitía acabar con los peores enemigos en un tiempo récord. Lo peor de **STRIDER** lo encontrábamos en lo relativamente corto de su desarrollo (apenas cinco mundos) y la escasa inteligencia de sus jefes finales, que mostraban unos patrones de ataque bastante primitivos. Siempre cabía la posibilidad de buscar una **COIN-OP** configurada en *Very Hardest*, pero eso era una tarea más bien imposible.

«Peaso» de Jefes

Cuesta creer, viendo el tamaño de los enemigos, que STRIDER pueda acabar con alguno de esos bichos, pero lo cierto es que en esta ocasión se puede aplicar el refrán que reza «perro ladrador, poco mordedor». A pesar de ello, no hay que confiarse, pues el último nivel pone de manifiesto una afición de CAPCOM, ya conocida por todos, y que suele poner en práctica en cada uno de sus juegos: enfrentar al jugador a todos los jefes finales del juego. Recordad sino el mes pasado, con GHOULS'N GHOSTS o, por referirnos a una serie clásica de consolas, los inolvidables MEGA MAN, en los que debemos enfrentarnos mil y una veces a cada uno de los jefes finales. El simpático dinosaurio que aparece arriba a la izquierda, además, se encargará de incordiarnos.

SUPER Information

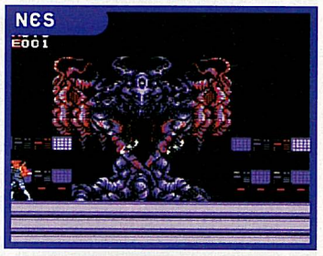
COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1989
GENERO	PLATAFORMAS
MEGAS	42.5 MBITS

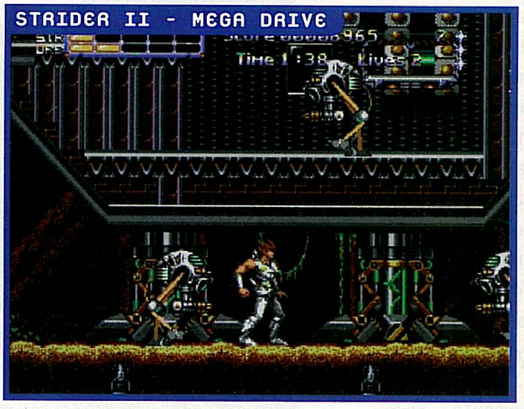
*Si alguien encuentra una **COIN-OP** del año 89 con unos gráficos tan espectaculares como éstos, que mande una carta y será obsequiado con una gran caja de bollycaos.*

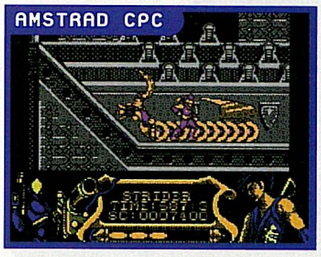
STRIDER

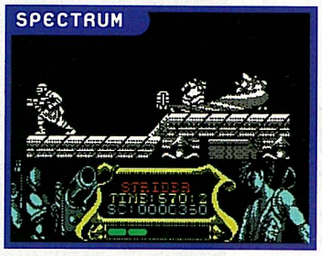
VERSIONES

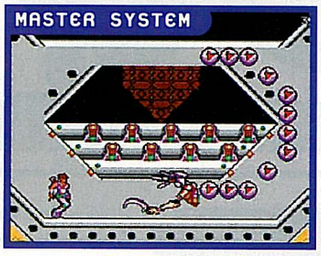
La ristra de superversiones de **STRIDER** no tardó en inundar todos los sistemas habidos y por haber, aunque ***SUPER NINTENDO***, con todo su potencial, no entró dentro en ese grupo de elegidos. Nuevamente las versiones de 8 *bits* «europeas», lease ***ZX SPECTRUM***, ***COMMODORE 64*** y ***AMSTRAD CPC***, eran para olvidar, sobre todo esta última, que utilizaba el modo de pantalla a cuatro colores con un morado y un azul bastante lilas. ***AMIGA*** y ***ATARI ST*** (con el horrible marcador de las demás versiones) mostraban gráficos con dieciséis colores y algo más de jugabilidad. Mientras, la adaptación para **NES**, como suele ser habitual, no era un prodigio gráficamente hablando, pero sí ofrecía toda la jugabilidad que cabría esperar sobre nueve niveles realmente difíciles. Por último, los usuarios de ***GAME GEAR*** y ***MASTER SYSTEM*** disfrutaron de versiones casi idénticas, aunque los primeros también tuvieron la oportunidad de jugar a STRIDER RETURNS (bajo la pantalla de ***NES***), una adaptación muy lograda del «americano» STRIDER II para ***MEGA DRIVE***, que programó U.S. GOLD. A pesar de todo, la 16 *bits* de SEGA contó con la mejor adaptación que jamás se ha hecho del primer **STRIDER**.









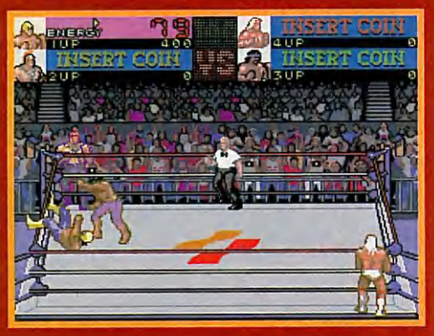


Una de tantas modas: incluir marcadores inmensos para reducir el tamaño de la zona de juego e incrementar la velocidad. Ni siquiera de esa forma se consiguió.

Para no dormir

Además de la adaptación para *DUO*, que desgraciadamente no pasará a la historia por su calidad, estuvo a punto de lanzarse una impresionante versión para *SUPER GRAFX*. ¿Por qué no apareció? Bueno, parece que su programador recibió demasiadas presiones desde las altas esferas de NEC que le obligaban a crear un juego mejor incluso que el STRIDER original. El estrés del individuo en cuestión le llevó al hospital (en bastante mal estado, según se cuenta), por lo que el proyecto quedó cancelado definitivamente. En el saco de los rumores también se incluyen dos versiones inéditas para *ATARI LYNX* y *SEGA MEGA CD* que, por supuesto, jamás vieron la luz.

Versión 33 Final. Por fin está a disposición de los usuarios, aunque eso sí, con pocos cambios con respecto a las últimas *betas* que os hemos acercado hasta estas páginas. Bajo estas líneas podéis ver una captura de MAIN EVENT, una espectacular y adictiva COIN-OP de lucha libre creada por KONAMI. De esta compañía también encontraréis el clásico CONTRA.



Acerca de Mame. El desarrollo de MAME cuenta ahora con un nuevo paso añadido a las clásicas *betas*: las versiones *RC*. Estas son versiones a las que ya no se les añaden más *drivers* (juegos) y sobre las que sólo se realizan correcciones de código y supresión de *bugs*. Preceden a la versión final y, al igual que las *betas*, están también a disposición de todo aquel que quiera descargarlas de Internet.

Renegade, o casi. Las noticias sobre la posible inclusión de RENEGADE, el mítico *beat'em-up* de TAITO, parece que van tomando forma. Por el momento no podremos disfrutar de la versión americana del juego (la que todos conocemos), pero sí podremos echar unas partiditas a KUNIO KUN, la versión japonesa de juego. Gráficamente no se parecen demasiado (a excepción de algún que otro nivel), pero lo que sí podemos asegurar es que la jugabilidad es igual de alta que lo era en la versión que conocemos. Para ésta habrá que esperar un poquillo más. Aunque no creemos que demasiado.

Raine: nuevos juegos y ¡sonido!

Bueno, bueno, parece que Raine sigue progresando, y además lo hace en un aspecto que tenía algo olvidadillo. Aunque sólo son un par de juegos los que ofrecen soporte para sonido (a través de samples, eso sí), es suficiente para recobrar la esperanza y pensar que en breve serán capaces de emular los chips de sonido de dichas COIN-OP. Mientras tanto os ofrecemos un par de pantallas de uno de los juegos que incluirá la nueva versión de Raine, un Beat'em-up llamado Growl que, entre otras cosas, permite que cuatro jugadores participen a la vez.

NeoRage: Noticias sobre la nueva versión.

Sí ya nos dejó completamente boquiabiertos la primera entraga de NEORAGE, no digamos ya lo que ha ido apareciendo posteriormente. La nueva versión, de la que ya existen pantallas en INTERNET, ofrecerá emulación perfecta para juegos como Double Dragon, Fatal Fury 3, Fatal Fury Real Bout, Shock Trooper, Twinkle Star Sprites y Waku Waku 7. Del soporte para sonido, desgraciadamente, todavía no hay noticias, pero conociendo a sus programadores es mejor no hacerse demasiadas ilusiones.

Más Raine: Darius Gaiden y Darius 2.

Vale, vale, es cierto que ya hemos hablado del emulador Raine en esta misma página, pero es que las noticias acerca de la nueva versión (y la escasez de otras noticias, todo hay que decirlo) nos ha llevado a dedicar un corto espacio a una saga que ha hecho las delicias de muchos adictos a los shoot'em-up: DARIUS. En la próxima versión de Raine se añadirá soporte para los juegos de TAITO DARIUS GAIDEN (programado en 1994) y Darius 2 (una espectacular COIN-OP del año 1989 que contaba nada menos que con tres pantallas). Y más que se añadirán en breve.