Sala de máquinas

Coordinado por **J.C. MAYERICK**

Igual que el cine cuenta con «La saga» (La Guerra de las Galaxias en este caso), el género de los *beat'em-up* cuenta también con una saga característica que, con permiso de The King of Fighters, es posiblemente la más prolífera de la historia. Hoy se acerca hasta estas páginas el juego que inició tan maravillosa leyenda.

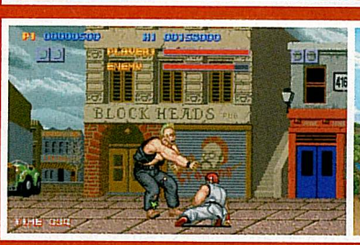
La pantalla de selección de país sólo servía para elegir el lugar en que se iba a iniciar el juego. Después se seguía una ruta predeterminada.

Al derrotar a los luchadores de cada país, aparecía el mapa del juego, en el que un pequeño avión simulaba el traslado a la nueva localización.

La secuencia de presentación era, cuanto menos, curiosa. Un muro con un «graffitti» de CAPCOM, un chulo «puñetero» y unos cuantos ladrillos que vuelan para ir descubriendo el título.

STREET FIGI

Puede parecer que la saga **Street Fighter** comenzó con su segunda parte, en 1991,momento en que ésta logró uno de los éxitos más sonados de la historia de las ***Coin-Op***. Pero lo cierto es que cuatro años antes hubo una excelente ***Coin-Op*** que hoy, doce años después, puede ser considerada como el juego que sentó las verdaderas bases de los actuales *beat'em-up*. Es cierto que mucho antes ya se habían programado juegos de este tipo, pero desde luego ninguno así. Montado sobre una sencilla placa con un procesador 68000 de MOTOROLA, **Street Fighter** ofrecía la posibilidad de superar diez niveles diferentes, en cinco lugares del planeta, en los que había que derrotar a otros tantos enemigos. De aquellos diez personajes, sólo cuatro tuvieron la posibilidad de volver a repetir protagonismo en posterio-



Escenarios. En principio eran sólo cuatro los países que se podían visitar: **Japón, Estados Unidos, China y Reino Unido.** En cada uno de ellos había que enfrentarse a dos enemigos diferentes al mejor de tres *rounds*.

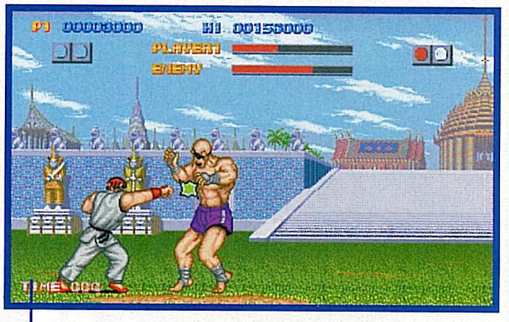
Una vez superados estos cuatro países, Ryu (o Ken) viajaba hasta **Tailandia** para enfrentarse a los dos huesos más duros de roer del juego: Sagat y Adon. Al contrario que otros juegos, tras finalizar los diez niveles aparecía la fatídica pantalla de *Game Over*.

HTER

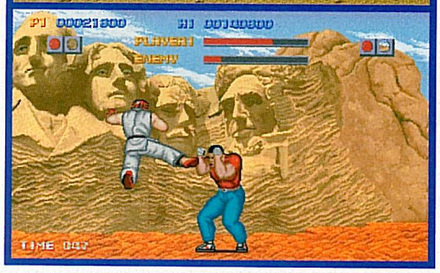
res entregas de la saga, siendo los afortunados Gen, Birdie, Sagat y Adon. Tenía la peculiaridad de disponer de seis botones para ejecutar los movimientos de Ryu y Ken, proporcionando patada y puño con potencia baja, media y alta. Los movimientos especiales, que alcanzaban la «impresionante» cifra de tres, eran la bola de fuego, el helicóptero y, el más espectacular de todos, el gancho. Como nota anecdótica cabe destacar el desesperante ataque con vuelta en el aire y patada de Adon, capaz de acabar con la paciencia del más versado en este tipo de juegos. Hablando con algún que otro fanático de dicho juego, es curioso conocer cómo, en aquellos días, los movimientos de **Street Fighter** parecían muy complejos de ejecutar. Hoy, con maravillas como King of Fighters 98, **Street Fighter** es un simple (y genial) juego de niños.

SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1987
GENERO	BEAT'EM-UP
ENEMIGOS	10



Tailandia, el último de los países a visitar, sólo aparecía tras superar las cuatro localizaciones anteriores. Servía como escenario para los enfrentamientos con Sagat y Adon.



Niveles de Bonus. Al pasar de un país a otro, Ryu (o Ken) debía enfrentarse a una prueba de habilidad con el propósito de conseguir una mejor puntuación. Tronchar varios ladrillos o tejas de un sólo golpe y partir tres o cuatro tablas en un tiempo determinado eran las sencillas pruebas a superar.

PC Engine. Como suele ocurrir, es la mejor de las versiones que se programaron para sistema alguno, ya que conservaba todas las características de la *Coin-Op* original. Gráficamente era prácticamente idéntica, hasta el punto de incluir la pantalla de presentación de la máquina. No era tan suave en las animaciones, aunque el control no se veía resentido en ningún momento. Desde luego, no tuvo nada que ver con el resto de versiones de la *Coin-Op*. Y todo ello pese a competir con máquinas de 16 *bits* como *Atari ST* y *Amiga*.

Escasa calidad. Esta es la nota general cuando se habla de las versiones que se programarón de **Street Fighter**. Las versiones para 8 *bits* (***ZX Spectrum***, ***Commodore 64***, ***Amstrad CPC*** y ***MSX***) desmerecían con mucho la enorme jugabilidad del original. Todas ellas fueron programadas por GO! en 1988. Solucionaban bastante bien el problema de los *joysticks* con un sólo botón (era posible realizar casi todos los movimientos a base de combinaciones), pero no así el de la dificultad, que tanto en ***Atari ST*** como en ***Amiga*** era mínima. Los escenarios, en todas las versiones, contaban con una única pantalla, aunque por contra sí aparecían todos los personajes de la ***Coin-Op*** original. Otra de las ausencias más notables era la segunda fase de *bonus*. La primera había sido recreada con cierta calidad a los sistemas más potentes, pero no así en las versiones de 8 *bits* donde, como se puede observar en la pantalla superior, se reducía a un simple gráfico ampliado. Los ***Compatibles PC*** también disfrutaron de su versión. Enemigos de tamaño ínfimo y una altísima dificultad eran las características más reseñables de esta versión.

STREET FIGHTER VERSIONES

Compatibles PC *contó con una adaptación, más bien pésima, en la que los personajes parecían sacados de un cómic barato. La zona de marcadores era, sencillamente, horrible.*

Atari ST *respetaba con bastante fidelidad cada uno de los gráficos de la* ***Coin-Op****. Lo que no quedó muy claro fue por qué se suprimieron los segundos escenarios de cada país.*

Las versiones distaron bastante de la Coin-Op original