

STREET FIGHTER



El arte y la innovación detrás de la saga que lo cambió todo

STEVE HENDERSHOT

Prólogo de **Tim Lapetino**, autor de **Art of Atari**

minotauro games

UNDISPUTED

STREET FIGHTER

El arte y la innovación detrás de la saga que lo cambió todo

STEVE HENDERSHOT

Prólogo de **Tim Lapetino**, autor de **Art of Atari**

minotauro games

UNDISPUTED STREET FIGHTER™

Author: Steve Hendershot
Editor/Co-Art Director: Tim Lapetino
Designer/Co-Art Director: Jason Adam
Production Designer: Norine Lukaczyk
Editorial Consultants: Adam Harvey, Dan Maresca, Artavan Mkhikian, Chris “Bahn” Scantleberry
Project Manager: Rich Young
Production Supervisor: Jason Ullmeyer

Deluxe Edition Prints:
“Yoga Inferno” by Chuck Anderson / @NoPattern
“Arms Race” by Zack Anderson
“Perfect Rivals” by Billy Baumann of Delicious Design League
“Versus Arcade” Antonio García / Neon Relish

UNDISPUTED STREET FIGHTER™ is set using the following typefaces:
Mark Simonson’s Proxima Nova type family (2005), TapeFont by Vladimir Mickovic (2011) and Fresh Paint by Matthew Napolitano (2006).

Standard Edition ISBN: 978-1-5241-0466-5
Deluxe Edition ISBN: 978-1-5241-0518-1

DYNAMITE®

DYNAMITE ENTERTAINMENT

Nick Barrucci, CEO / Publisher
Juan Collado, President / COO

Joe Rybandt, Executive Editor
Matt Idelson, Senior Editor
Anthony Marques, Associate Editor
Matt Humphreys, Assistant Editor
Kevin Ketner, Assistant Editor

Jason Ullmeyer, Art Director
Geoff Harkins, Senior Graphic Designer
Cathleen Heard, Graphic Designer
Alexis Persson, Graphic Designer
Chris Caniano, Digital Associate
Rachel Kilbury, Digital Assistant

Brandon Dante Primavera, V.P. of IT and Operations
Rich Young, Director of Business Development

Alan Payne, V.P. of Sales and Marketing
Pat O’Connell, Sales Manager

dynamite.com

UNDISPUTED STREET FIGHTER™. Published by Dynamite Entertainment. 113 Gaither Dr., STE 205, Mt. Laurel, NJ 08054. Street Fighter® and the Street Fighter logo are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. Dynamite, Dynamite Entertainment & its logo are ® 2017 Dynamite. All Rights Reserved. No portion of this book may be reproduced by any means (digital or print) without the written permission of the publisher except for review purposes. The scanning, uploading and distribution of this book via the Internet or via any other means without the permission of Dynamite Entertainment is illegal and punishable by law. Please purchase only authorized electronic editions, and do not participate in or encourage electronic piracy of copyrighted materials. For information regarding press, media rights, foreign rights, licensing, promotions, and advertising e-mail: marketing@dynamite.com
All characters and properties are ™ and ® their respective owners. All Rights Reserved.

Street Fighter

© Steve Hendershot, 2017
© Traducción de Jaume Muñoz, 2018

© Editorial Planeta, S. A., 2018
Avda. Diagonal, 662-664, 7.a planta. 08034 Barcelona

www.edicionesminotauro.com
www.planetadelibros.com

Todos los derechos reservados

ISBN: 978-84-450-0517-0
Depósito legal: B. 12.395-2018
Fotocomposición: iScriptat
Impresión: Macrolibros, S.A.

Impreso en España
Printed in Spain

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

ÍNDICE

6	PRÓLOGO TIM LAPETINO
8	INTRODUCCIÓN STEVE HENDERSHOT
10	EL REY DE LAS RECREATIVAS
16	El rey del 7-eleven
18	Jugador contra jugador
22	Primer paso: <i>final fight</i>
26	Innovación por observación
30	Innovación por reiteración
34	Jugones del sur de California
36	La guerra de las estrellas
39	Preparación de la sucesión
42	El otro Golfland
44	Alt.Games.SF2
46	Duelo de titanes
51	El nacimiento del juego profesional
52	Un buen juego que no triunfó
55	El efecto Osaka
56	HISTORIA DEL HADOKEN
58	ESTE Y OESTE
62	Edición de coleccionista
64	EL CAMINO DEL GUERRERO
68	Películas
78	Cómics
86	EL GRAN RETORNO
90	Al borde de la muerte
92	La preparación de un retorno
92	El retorno de Killian
98	El lanzamiento perfecto
102	Reunión de viejos amigos
104	Creced y multiplicaos
106	La saga continúa
112	MUÑECOS DE ACCIÓN
122	DOBLAJE
124	LUCHADORES
294	LA ESTÉTICA DE RYU
298	NOTAS Y CRÉDITOS DE IMAGEN
300	AGRADECIMIENTOS
301	ACERCA DEL AUTOR
302	ÍNDICE ALFABÉTICO

PÁGINA ANTERIOR: Ilustración de «Daigo Ikeno»
Metaka para *Street Fighter IV* donde se ve a Ryu en plan
profesional, listo para su próximo combate.



EL REY DE LAS RECREATIVAS

UN JUEGO PARA GOBERNARLOS A TODOS

ANTES DE *STREET FIGHTER*, las salas de recreativas eran lugares salvajes. Cada máquina era su propio reino. Pero en 1991, *Street Fighter II* revolucionó el universo de las recreativas con su sistema de combates entre dos jugadores. Las máquinas de *Street Fighter II* se convirtieron en los tronos enojados del reino... y el mejor jugador de *Street Fighter II* era coronado como su rey indiscutible.

RYU con mirada de estudiar a su contrincante en una ilustración de Shoei Okano para *Street Fighter II: Champion Edition*.

JEREMY Alessi, rey de *Street Fighter II* en Virginia Beach, 1991.

EL REY DEL 7-ELEVEN

La magia de *Street Fighter II* empezó con una batalla por ser el mejor del barrio

ERA LA PRIMAVERA DE 1991 y habían llegado las buenas temperaturas a Virginia Beach. Al salir de la escuela, Jeremy Alessi y su mejor amigo Evan Van Leeuwen se montaban en su BMX para ir al supermercado a comprar refrescos y patatas fritas, y a jugar a la máquina recreativa que había en un rincón. Estaban dispuestos a gastarse unas cuantas monedas de veinticinco centavos en un *beat'em up* llamado *Final Fight*.

Pero lo que encontraron fue otro juego, y media docena de estudiantes de secundaria agolpados a su alrededor. Jeremy se abrió paso para poder ver la pantalla. Era un juego de artes marciales de uno contra uno, cuyos combatientes eran mucho más raros de los maestros de karate y ninjas habituales. Uno era un hombre indio elástico con un collar de calaveras, que era todavía más flacucho que Jeremy. Luego había una chica china (¿una chica?) que ganó el combate descargando una vertiginosa ráfaga de patadas y que celebró la victoria con una risita.

Jeremy dio un sorbo sonoro de su refresco y se quedó mirando los controles del juego, pensando en qué personaje iba a elegir cuando tuviera la oportunidad. Había un luchador de sumo y un tipo con pinta de Rambo y el pelo rubio cortado en plan militar. Pero entonces vio al gran monstruo verde de pelo naranja y lo tuvo claro. Ése era su favorito. Se quedó mirando unos diez minutos más y entonces se acercó a la máquina y puso una moneda de veinticinco centavos.

No fue muy bien.

«Fue un desastre total. Me destrozaron», recuerda Jeremy. Sin embargo, quedó enganchado. Jeremy había descubierto *Street Fighter II*, y a lo largo de los meses siguientes el juego absorbió toda su vida.

No fue el único. A principios de los noventa, *Street Fighter II* tuvo un gran éxito en todo el mundo. Cuando salió el juego, las salas de recreativas estaban empezando a extinguirse y estaba a punto de aparecer una nueva generación de consolas. *Street Fighter II* llegó con tanta fuerza que levantó los dos mercados a la vez, dándole vida a las salas de recreativas y al mismo tiempo liderando la carga del novísimo Super Nintendo Entertainment System (SNES). Las revistas de juegos dedicaron cientos de páginas a guías de estrategia y biografías de personajes de *Street Fighter II*, y los chicos como Jeremy devoraban hasta el último detalle y consejo. Se aprendió los trasfondos y movimientos especiales de cada uno de los personajes, y entonces aprendió a encadenar distintos ataques en poderosas combinaciones. Jeremy cambió toda su paga en monedas de veinticinco y las invirtió todas en la máquina de *Street Fighter II* que había en el 7-Eleven, practicando y mejorando poco a poco hasta que logró vencer a Evan y al resto de jugadores de su barrio.

Finalmente, llegó el momento de hacer una prueba decisiva en la mejor área de entrenamiento que había en la zona. Jeremy y Evan se aventuraron a ir a la sala de recreativas Aladdin's Castle del cercano Lynnhaven Mall, donde toda una multitud se concentraba alrededor de las máquinas de *Street Fighter*. Daba la impresión de que todos los niños de Virginia Beach estaban allí, y de que todos eran aspirantes a maestros del *Street Fighter II*. «El sonido y la energía eran increíbles», recuerda Evan, que se empapaba de la atmósfera mientras Jeremy luchaba contra los nervios, esperando su oportunidad para combatir.

Cuando finalmente le llegó el turno a Jeremy, comprobó que no tenía que preocuparse por nada.

Ganó su primer combate fácilmente. Y también el segundo... y el tercero. Media hora más tarde, seguía dominando el terreno.

«Me había entrenado, me había gastado todo mi dinero practicando y le había dedicado mucho tiempo», recuerda.

Jeremy Alessi se convirtió en el rey de la sala de recreativas.

Hubo un tipo, un marinero de la Armada, que fue insertando monedas hasta perder 40 partidas seguidas ante Jeremy. Muchos de los chicos, frustrados, le daban golpes a la máquina. Era como si le recordaran a Jeremy que aunque estuviera dominando el juego, seguía siendo uno de los chicos más pequeños de la sala de recreativas. Pero a él le daba igual.

«Creo que esa fue la primera vez que se me daba bien algo hasta el punto en el que los demás sabían quién era y les importaba lo que era capaz de hacer», explica Jeremy. «Fue una forma muy guay de adquirir cierta notoriedad, un poco de reputación».

Y para toda la gente que estaba concentrada alrededor de la máquina, fue todo un espectáculo.

«Era muy divertido estar mirando cuando conocías al tipo que podía ganarle a todo el mundo», comenta Evan.

INVITACIÓN A UNA OBSESIÓN

Tras la aparición de *Street Fighter II* en 1991, las consolas y las salas de recreativas vivieron una coexistencia extraña, pero pronto las consolas empezaron a desplazar a las máquinas recreativas. Los jugadores se compraban un juego y podían practicar hasta dominarlo en su propia casa. No tenían que gastarse una moneda tras otra para jugar.



Sin embargo, *Street Fighter II* demostró que los dos formatos de juego podían vivir en armonía.

«*Street Fighter* trascendió todos los desafíos tecnológicos y fue mucho más allá de la posibilidad de jugar en casa», explica el historiador de videojuegos Chris Melissinos. Cuando apareció la primera versión de consola de *Street Fighter II* en el 2002, funcionó en tándem con la cultura de las salas de recreativas, en lugar de ir en su contra. «Podías practicar en casa hasta dominarlo y entonces presentarte en la sala de recreativas para demostrar tus habilidades y desafiar públicamente a los demás. Esto te permitía convertirte en el héroe local».

La diversidad del público de *Street Fighter II* también desafió toda convención demográfica. Evidentemente, la mayoría de jugadores eran chicos adolescentes, pero también había chicas y gente de todas las edades probando el juego. Pero dentro de la categoría de chico adolescente, absolutamente *todos* jugaban a *Street Fighter II*. Unió a chicos de todas las etnias y clases sociales, y lo hizo con una inmediatez visceral. Te ponías junto a tu contrincante, intentando meterte dentro de su cabeza, debajo de su piel, y haciendo todo lo posible para derrotarlo. Aquí no importaba el dinero, el estatus o el aspecto físico, sino los conocimientos y la habilidad. No era fácil convertirse en un maestro de *Street Fighter*, pero si lo conseguías... era algo *importante*.

«Te podías convertir en una superestrella jugando a este juego, pero tenías que prepararte mucho, porque para ello necesitabas muchos más conocimientos que para otros juegos de la época», explica Walter Day, fundador de la sala de recreativas y de la empresa de registro de archivos Twin Galaxies, que verifica las puntuaciones para el Libro Guinness de los récords.

Efectivamente, la complejidad de *Street Fighter II* marcó un aspecto más en el que el juego se distinguía de los demás. «Había muchos avatares en este universo enorme, y tenías que conocer todas las facetas de cada uno de ellos. Era casi como una hacer ecuaciones matemáticas. Y la forma en la que aplicabas tus conocimientos creó una distinción entre los chicos y los hombres», explica Day.



LA ilustración de Ryu de Akira Yasuda que decoraba la máquina de *Street Fighter II: The World Warrior*.

LOS anuncios de Capcom de «La máquina de recreativas más increíble hasta la fecha» no resaltaban la opción de jugador contra jugador de *Street Fighter*.

JUGADOR CONTRA JUGADOR

La nueva dinámica de *Street Fighter*

STREET FIGHTER II NO se inventó los juegos de recreativas de combate de artes marciales uno contra uno. El mérito es de *Karate Champ* (1984). Pero en *Karate Champ* y otros juegos primigenios de lucha, la perspectiva de competir contra otra persona en lugar de hacerlo contra la máquina se consideraba algo secundario. La cultura de las salas de recreativas se había forjado alrededor de la idea de conseguir la puntuación más alta, y a los jugadores les costaba abandonar esa mentalidad.

El adolescente Jack Gale de Miami, Florida, fue uno de los jugadores que obtuvo las mejores puntuaciones de los años ochenta. Entró en el *Libro Guinness de los Récords* por sus puntuaciones y fue el rey de *Karate Champ*. Pero en 1987 Jack Gale tenía 21 años, y cuando apareció el *Street Fighter* original ya se había retirado de la competición.

El juego tuvo éxito, pero no fue un bombazo. La funcionalidad de jugador contra jugador estaba empezando a ganar popularidad en algunas salas de recreativas, pero seguía siendo algo secundario. La gente todavía prefería jugar contra la máquina. Cuando Jack Gale se pasó por su sala de recreativas local un día de verano de 1987, vio que se había concentrado una multitud alrededor de una máquina para ver a dos jugadores compitiendo entre ellos. En seguida tuvo la impresión de que este modo de juego tan estafalario tenía un gran potencial.

«Jugar contra otra persona era una dinámica completamente distinta. La máquina era previsible, pero un humano podía hacer cualquier cosa», recuerda Gale. Y además había una dimensión añadida: el lenguaje corporal. La perspectiva de interpretar y manipular al contrincante. Gale vio las posibilidades. También reconoció los niveles adicionales de complejidad estratégica que ofrecían los controles del juego: una palanca de mando y seis botones distintos. Eran los controles más complicados que se habían visto hasta entonces en una sala de recreativas.

«Los buenos jugadores quieren ese nivel de complejidad añadida», dice Gale. «Las opciones adicionales lo hacen más interesante».

Gale se pasó una hora entera observando combates de *Street Fighter*. Y entonces otra hora. Estuvo muy a punto de ponerse a jugar... pero dio media vuelta y se fue.

«Si hubiera sabido en lo que se iba a convertir, lo habría dado todo», explica Gale.

«NO ME LO VAN A ACEPTAR»

El *Street Fighter* original fue una creación de Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto de Capcom. El juego introdujo ya varios elementos centrales de la saga, como los personajes Ryu, Ken y Sagat; el logo estilo grafiti y movimientos especiales como la bola de

energía Hadoken o el Shoryuken, también conocido como puño de dragón ascendente. La mayor innovación de Nishiyama fue la complejidad estratégica que ofrecían los seis botones, que permitían tres variedades de puñetazos y de patadas, además de la palanca de mando.

En su momento esto supuso una idea tan radical que Nishiyama anticipó las objeciones de los propietarios de las salas de recreativas. Por este motivo, diseñó una forma de concentrar toda esta complejidad adicional en una máquina de aspecto relativamente sencillo. Se trataba de una máquina con dos grandes botones sensibles a la presión para cada jugador.

Cuando el jugador pulsaba un botón, su personaje lanzaba un ataque ligero. Una pulsación un poco más firme producía un golpe medio. Y si lo apretaba con toda su fuerza, el personaje lanzaba su ataque más poderoso.

Para construir las máquinas, Capcom recurrió a una empresa del Norte de California con raíces japonesas. El director de Atari Games era Hide Nakajima, que antiguamente había dirigido la subsidiaria de Atari en Tokio y pasó a trabajar para Namco cuando las dos empresas se fusionaron (Atari Games era la división de recreativas de Atari, mientras que Atari Inc. era una división separada que se dedicaba a las consolas domésticas). En 1987, el año del lanzamiento de



**NOW
ON SALE**

ELECTROCOIN

CAPCOM



STREET FIGHTER



TM
© CAPCOM



**THE MOST
AMAZING
DEDICATED
UPRIGHT
EVER**



ELECTROCOIN SALES



PARA controlar al pelirrojo Ryu, los jugadores pulsaban los botones gigantes de *Street Fighter* con un grado variable de intensidad, descargando desde ataques ligeros a golpes devastadores.

Los jugadores se hacían daño... y dañaban las máquinas.



Street Fighter, un grupo de empleados liderado por Nakajima compró suficientes acciones de Atari como para recuperar la independencia de la empresa. Y cuando cerró el trato para crear una máquina de *Street Fighter* para Capcom, le encargó el trabajo a un joven y prometedor diseñador industrial japonés-americano llamado Ken Hata.

Hata había nacido en California, de padre estadounidense y madre japonesa. Sus padres se conocieron en Japón pero se trasladaron a Estados Unidos, pensando que sería un lugar mejor para tener una familia en los años de posguerra. Sin embargo, tres años después de que naciera Hata, su madre decidió que habían cometido un error, y la familia volvió a instalarse en Tokio. Ken Hata hizo allí los estudios de secundaria, y entonces se fue a California y se matriculó en la Universidad Estatal de San José.

Más de una década más tarde, le encargaron el proyecto de *Street Fighter* gracias a sus orígenes bilingües y biculturales; fue un proyecto apresurado de seis semanas, trabajando 12 horas al día. El trabajo supuso un gran desafío para él; tuvo que encontrar la forma de encajar los controles neumáticos en un armazón para dos jugadores, asegurándose de que dos personas tuvieran espacio suficiente para utilizar esos enormes botones rojos y azules. Hata diseñó una solución elegante: un panel de control en forma de media luna. A él le gustaba la idea, pero no estaba convencido de que fueran a aceptársela.

«Cuando la estaba dibujando, yo pensaba: 'No me lo van a aceptar'» recuerda Hata. «Era un armazón de lujo, y lo que necesitábamos era una máquina que fuera aceptada entre los compradores. Pero la diseñé igualmente para satisfacer mi ego. Nos permitían pasar el 5–10% de nuestro tiempo haciendo locuras, y esto fue precisamente una locura».

Cuando le aceptaron este diseño de lujo, a Hata le sorprendió mucho. Y se alegró muchísimo.

¡AY!

Un aspecto que escapaba al control de Hata fue el rendimiento de los botones sensibles a la presión. Capcom se encargaba de ese aspecto. Durante el proceso de diseño, los ingenieros estaban preocupados por la perspectiva de que los jugadores americanos (que ellos percibían como enérgicos y contundentes) acabaran rompiendo las máquinas. El armazón estaba hecho de una madera más gruesa de lo habi-

tual en las máquinas de recreativas japonesas de la época, y la composición de los botones en sí generó un intenso debate. Cuando Hata finalmente pudo jugar con la máquina acabada, se dio cuenta de que a pesar de la belleza del exterior, la máquina tenía un error fatal: «Después de estar un rato jugando, acababas cansado y con las manos rojas».

Los jugadores se hacían daño... y dañaban las máquinas diseñadas por Hata: los tubos neumáticos de aire se rompían o se desconectaban de los sensores de presión de los botones. El juego tan prometedor de Capcom estuvo a punto de quedar fuera de combate por culpa de este aspecto técnico. La empresa no tardó en distribuir un kit de actualización que sustituía los controles de presión por seis discretos botones. A la larga, esta configuración acabaría estableciendo un estándar prácticamente universal para los juegos de lucha. Sin embargo, la reacción inmediata confirmó las sospechas de Takashi Nishiyama, cocreador del juego. Los propietarios de salas de recreativas levantaron la ceja al ver todos esos botones.

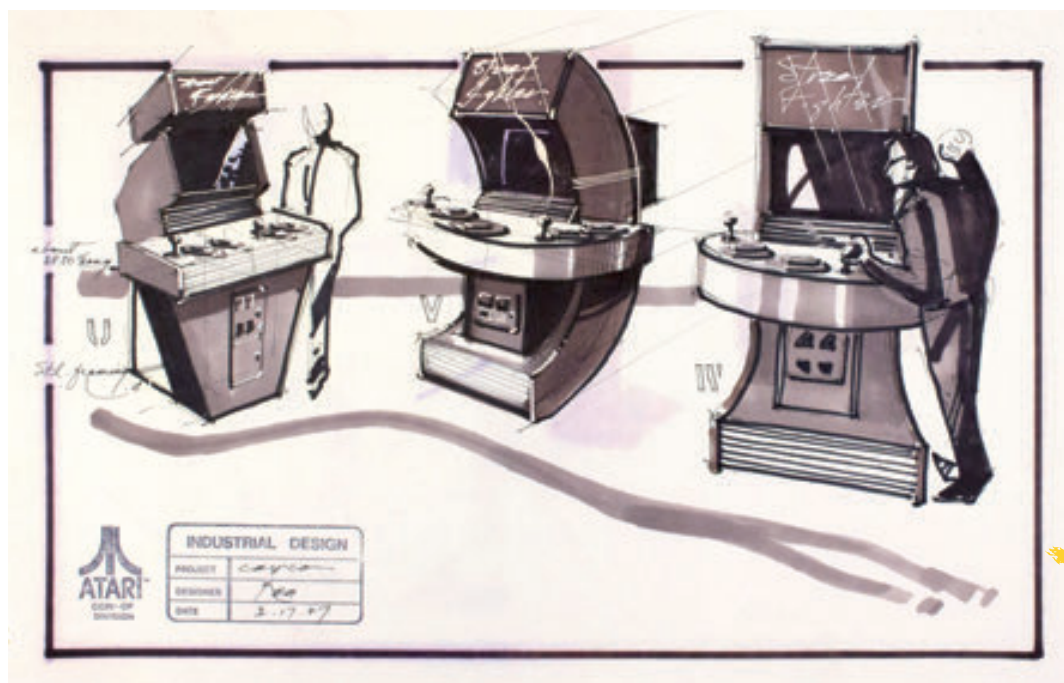
«Pensé, 'Dios mío, esto va a ser demasiado complicado'», explica John Bailon, que era el encargado de una sala de recreativas del Sur de California. A Bailon le preocupaba que el juego fuera a necesitar mantenimiento adicional o que intimidara a los jugadores. Instaló la máquina igualmente, y pronto observó que el juego empezaba a ganar popularidad entre los jugadores.

«Al principio los jugadores miraban la máquina con aire interrogativo. Pero entonces, gradualmente, empezó a percibirse la magia del juego y la diversión creció a un nuevo nivel», dice Bailon. «Tuvimos que pedir varios ejemplares más del juego, algo totalmente inaudito en esa época».

Estos altibajos de *Street Fighter* plantearon una encrucijada para los ejecutivos de Capcom: el juego había cosechado un éxito moderado, pero también había demostrado que tenía potencial. La respuesta inteligente era trabajar en una secuela, pero eso también suponía una decisión complicada.

Por esa razón, un día de 1988 Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto (los creadores de *Street Fighter*) anunciaron que iban a trabajar con los rivales de Capcom en Osaka: el estudio de juegos SNK Corp.

Para la secuela de *Street Fighter* iban a necesitar un equipo creativo totalmente nuevo.



Después de estar un rato jugando, acababas cansado y con las manos rojas.

—KEN HATA,
Diseñador de la máquina original
de *Street Fighter*

IZQUIERDA: Propuesta de Ken Hata para la máquina de *Street Fighter*. Abajo: El diseño de Hata cobra vida. Abajo derecha: Los botones sensibles a la presión.

Más tarde, Capcom distribuyó un kit de actualización que sustituía los controles de presión por seis discretos botones.



EL REY DE LAS RECREATIVAS



DERECHA: Pósteres de dos películas de Walter Hill que sirvieron de inspiración para el equipo de *Street Fighter II* (y *Final Fight*): *Calles de fuego* (1984) y *El luchador* (1975). Página anterior: Una máquina de *Final Fight* que sigue pegando fuerte en la sala de recreativas Galloping Ghost Arcade, en Chicago.



PRIMER PASO: FINAL FIGHT

O cómo el amor por el cine y la falta de memoria informática hizo que el equipo de *Street Fighter II* creara primero otro juego

EL JUEGO DE AVENTURAS ESPACIALES de desplazamiento lateral *Forgotten Worlds* (1988) fue un proyecto de gran presupuesto que supuso un fracaso para Capcom. Pero tuvo una consecuencia positiva: dos miembros del equipo muy jóvenes emergieron como futuras estrellas.

El diseñador de juegos Akira «Nin» Nishitani solo tenía 21 años. Dos años antes, se había trasladado a Osaka desde Tokio para unirse a la empresa. El artista Akira «Akiman» Yasuda, de 24 años, hizo un trabajo notorio en *Forgotten Worlds*. Yasuda venía del norte de Japón, una región nevada más parecida a Siberia que a Tokio. Tanto Nishitani como Yasuda eran talentos prometedores y trabajaban muy bien juntos. Por ese motivo, el director creativo de Capcom (Yoshiki Okamoto) los asignó para que dirigieran el equipo encargado de crear la secuela de *Street Fighter*.

Capcom todavía era una empresa pequeña. Su fundador, Kenzo Tsujimoto, se pasaba a menudo por la zona en la que trabajaban Yasuda y Nishitani. Tsujimoto había empezado a crear videojuegos en los setenta, y los consideraba un complemento interesante a su negocio original (la distribución de máquinas de algodón de azúcar). Sus instintos resultaron ser acertados, y sus primeros proyectos de videojue-

gos para recreativas incluyeron éxitos como *Moon Patrol*. Tsujimoto quería más, y fundó Capcom en 1983. Tsujimoto era un gran amante del cine. Cuando Yasuda y Nishitani se unieron a la empresa unos años más tarde, Tsujimoto había establecido una fórmula que le parecía ganadora: hacer juegos con aire cinematográfico.

«Nos dijo que viéramos muchas películas», recuerda Nishitani. «Y eso mismo hicimos».

Concretamente, Yasuda obedeció la recomendación de Tsujimoto con un ímpetu excepcional. Se inspiró en varias películas distintas para diseñar el concepto de un hipotético juego nuevo, especialmente en dos películas del director estadounidense Walter Hill. Eran dos películas con un tono muy distinto, y producidas con una década de diferencia, pero que no obstante tenían algo en común, algo muy sorprendente: los dos títulos se parecían mucho a «*Street Fighter*» (al menos cuando las decía en voz alta un japonés).

La primera era una película de acción de 1975 protagonizada por Charles Bronson, que se estrenó en EE. UU. con el título *El luchador* (*Hard Times*), que en algunos países como Japón se llamó *The Streetfighter*. En la película, Bronson hace el papel de un vagabundo taciturno de la época de la Gran De-

presión que se gana la vida haciendo combates de boxeo. La historia de *El luchador* se desarrolla en Nueva Orleans, y el director hizo un gran uso de la iconografía regional, rodando combates en ambientes muy evocadores (desde muelles de barcos de vapor en el río Misisipi hasta un banquete de marisco en el campo).

La otra película que vio Yasuda era más moderna. Se trataba de *Calles de fuego* (*Streets of Fire*), de 1984. Era una película que Walter Hill rodó después de conseguir su primer éxito de taquilla dos años antes (*Límite: 48 horas*). Los actores de *Calles de fuego* eran muy jóvenes y entre ellos había futuras estrellas como Willem Dafoe, Diane Lane o Rick Moranis. La película culminaba en un combate entre un villano con chaqueta de cuero (Dafoe) y un héroe en plan James Dean (Michael Pare).

La película fue un fracaso en EE. UU., donde el público esperaba otra historia de dos policías en plan *Límite: 48 horas*, y no un extraño musical que se acercaba más al clásico de culto de Hill *Los amos de la noche*, de 1979. No obstante, *Calles de fuego* tuvo mucho éxito en Japón, y la trama la atención de Yasuda: una banda callejera rapta a una chica rubia, obligando al chico malo de la película a ir a rescatarla.



LOS personajes que podías llevar en *Final Fight* incluían un ninja, un tipo que lanzaba cuchillos y que se llamaba como el protagonista de *Calles de fuego*, y un alcalde con el pecho al descubierto inspirado en Jean Valjean.



Cuando Nishitani y Yasuda se pusieron a trabajar en *Street Fighter II*, concibieron un juego de lucha en el que los jugadores pudieran elegir entre un repertorio diverso y estrafalario de artistas marciales de todo el mundo. Pero su proyecto fue interrumpido por uno de los principales problemas de la fabricación de tecnología: la escasez de chips de memoria, conocida como *chip famine*. La escasez era tan severa que la secuela de *Street Fighter I* iba a tener que funcionar con menos memoria que su predecesor, algo que ni Nishitani ni Yasuda veían factible.

«*Street Fighter* era un juego espléndido y elaborado, y no queríamos que la secuela fuera inferior», explica Yasuda.

Por lo tanto, se detuvieron a medio camino y se dedicaron a crear un juego totalmente distinto: *Final Fight*.

Los *beat 'em ups* de desplazamiento lateral como *Double Dragon* estaban ganando popularidad, y Yasuda quería probar con este género. Pero en lugar de crear un mundo de juego totalmente desde cero, se inspiró en algunas de las fuentes en las que se había basado *Street Fighter*. *Final Fight* se inspiró mucho en la trama de *Calles de fuego*: tanto el juego como la película tienen el mismo protagonista, Cody, un chico malo que lleva una navaja. Cody se enfrenta a distintas bandas callejeras en el proceso de ir a rescatar a una damisela en apuros.

Aunque el planteamiento central del juego estaba inspirado en la película, el resto era totalmente original y entretenido. Los personajes de Yasuda eran memorables y variopintos. Había un elenco muy imaginativo que incluía a aspirantes de samurai americanos con tejanos y hombreras o un alcalde cultu-

CODY y Guy se enfrentan a los matones de Metro City en esta ilustración promocional de *Final Fight*.

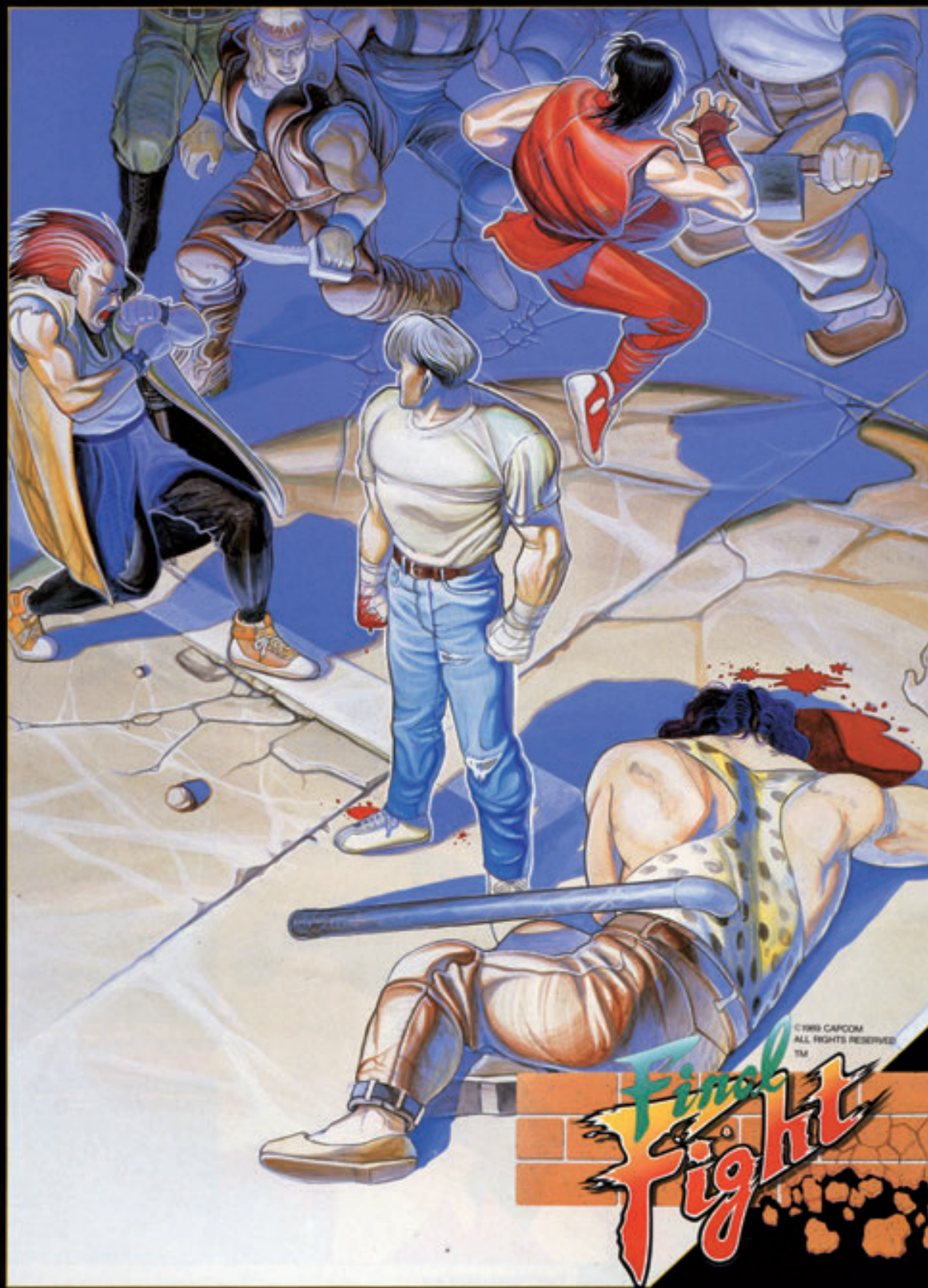
La secuela de *Street Fighter* hubiera tenido que funcionar con menos memoria que su predecesor.

rista inspirado en el personaje de Jean Valjean de *Los Miserables*.

La jugabilidad mejorada que creó Nishitani era adictiva. Los jugadores echaban una moneda tras otra por el placer de derrotar a un montón de malos de estética punk pegándoles con un trozo de tubería... incluso aunque ello implicara gastarse varios dólares para llegar hasta Jessica, la chica secuestrada que estaba escondida al otro lado de la ciudad ficticia, Metro City.

Final Fight ayudó darle forma a *Street Fighter II* en dos modos distintos. En primer lugar, el mundo del juego se parecía tanto a la visión que compartían Nishitani y Yasuda para *Street Fighter II* que al principio tenían previsto ponerle de nombre *Street Fighter '89*. Al final cambiaron de idea, pero se conservó el ADN compartido entre ambos juegos.

En segundo lugar, *Final Fight* ayudó a darles a Yasuda y Nishitani la libertad creativa que necesitaban para hacer *Street Fighter II* como ellos lo habían concebido. *Final Fight* fue un gran éxito creado en circunstancias poco ideales, y dicho éxito les permitió a los creadores plantearse su siguiente proyecto con mayor autonomía. Su superior, Yoshiki Okamoto, había supervisado a diario el proceso de *Final Fight*, pero para *Street Fighter II* estaba dispuesto a darles más margen de maniobra a sus dos jóvenes estrellas.



CAPCOM