



# CONCURSO STREET FIGHTER IV

## CRIMSON VIPER, UN PERSONAJE DIFERENTE EN LA SAGA

A esta pregunta podría contestar algo tan fácil como Ryu o Akuma, y dar una respuesta convincente, pero prefiero salirme un poco de los tópicos. Además, Capcom me ha sorprendido muy gratamente con la inclusión Crimson Viper en la plantilla del último juego de la saga, y creo que actualmente es el personaje más interesante de toda la plantilla de "Street Fighter IV".

En primer lugar, hay que tener en cuenta un hecho innegable: en "Street Fighter" las féminas no abundan precisamente. Es cierto que hemos visto mover las caderas a auténticos bellezones como Chun-Li, Cammy, Sakura o Elena, pero es evidente que en la plantilla de personajes siempre han primado más los músculos que las curvas, a pesar de que los luchadores más populares entre los fans -sobre todo a la hora de hacer "fan art"- son femeninos.

Daigo Ikeno -quizás uno de los diseñadores con más solera de la compañía- nos ha presentado una agente americana ciertamente misteriosa, que por un lado es una amante de la tecnología, con ataques fríos y perfectamente calculados, y por otro una madre cariñosa, como se puede deducir de su frase de victoria. Esta especie de trastorno bipolar hace que Crimson Viper sea aún más interesante si cabe, ya que no es un personaje tan plano como pudiese ser Ryu, por poner un ejemplo evidente.

Por otro lado, su diseño y estilo a la hora de luchar -además de su cañero tema musical- nos hacen pensar que estamos ante un personaje de la saga "King of Fighters", lo cual no hace más que añadir puntos a su encanto.

¿Se puede pedir más?



## CHUN-LI: NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

El nombre de Chun-Li significa "belleza primaveral" en mandarín y sus padres fueron casi proféticos al elegirlo, ya que en su adolescencia consiguió llegar a ser modelo profesional, convirtiéndose así en toda una estrella en su país.

Sin embargo, lo que poca gente sabía es que su cuerpo escultural lo consiguió gracias a las artes marciales, y que esta actividad la practicaba en secreto para la organización Shadaloo, dirigida por el criminal M. Bison. De hecho, fue gracias a la ayuda de este "padrino" por lo que saltó a la fama, ya que Chun-Li procedía de una familia muy humilde, y le hubiese resultado casi imposible conseguirlo por sus propios medios.

Unos años después, tras librar un combate contra Ryu en el Torneo

"The World Warrior", se enamora perdidamente de él, y decide luchar por la justicia, dándose cuenta del terrible error que había cometido al dejarse engañar toda su vida por Shadaloo. A partir de este preciso momento, comenzó su batalla particular contra esta organización criminal.

Tras esto, Bison no duda en vengarse. Para ello, rapta a la luchadora para desfigurarla por completo, y aunque Chun-Li consigue huir milagrosamente de las garras de su enemigo, sus manos han quedado marcadas para siempre...





## STREET FIGHTER II: EL ORIGEN DE UNA LEYENDA

Después de un "Street Fighter" que ya apuntaba buenas maneras, Capcom sorprendió a todos con la secuela cuatro años después, un juego que se convertiría en el pilar del género de la lucha 2D, y en un mito de los salones recreativos.

Aunque el apartado técnico brillaba con luz propia, el verdadero éxito de "Street Fighter II" fue fruto del carisma de todos sus personajes, y de un sistema de control que se convirtió en un estándar. A pesar de que había ciertos problemas en el balance de algunos luchadores -algo que fue solucionado en cierto modo en las posteriores revisiones-, cada uno de ellos tenía su encanto, de tal manera que el resultado de un combate entre dos jugadores diestros era imprevisible. Además, los seis botones para el manejo -tres niveles de puñetazo y de patada-, añadían una profundidad de manejo sin precedentes.

El diseño de cada uno de los personajes no se limitaba a un aspecto físico peculiar, sino que tenían una historia detrás de ellos, un escenario independiente, y un tema musical característico. Las posibilidades de la placa CPS-1 permitieron animaciones muy fluidas con unos sprites enormes para la época, fondos con gran belleza plástica y muy detallados, y una calidad sonora fuera de toda duda gracias al potente chip de sonido.

Las máquinas de "Street Fighter II" raramente estaban desocupadas, y los aficionados estudiaban hasta el más mínimo detalle de los movimientos, conociendo al dedillo cada detalle del juego. El boca a boca hizo que la gente supiese que la táctica más eficaz para derrotar a Zangief consistía en saltar y darle patadas en la cabeza, que era una mala idea hacer esto mismo contra Guile, o que si se realizaban golpes en una determinada secuencia, era posible hacer "combos"... un bug que se había descubierto en la fase de testeo, y que curiosamente se convirtió en la base de la mayor parte de los juegos de lucha.

Si ya fue un hit en los arcades, el salto al mercado doméstico fue también espectacular. Aunque Nintendo se hizo con la exclusiva temporal para su consola de 16 bits, los usuarios de PC-Engine y Mega Drive tuvieron su ración unos meses más tarde, y a día de hoy es raro nombrar un soporte que no haya tenido su versión, aunque sea de forma "irregular", como ocurrió en consolas como la 8 bits de Nintendo.

Capcom quizás explotó demasiado el éxito de este juego a principio de los noventa, pero no se puede negar que nos dejó un gran legado, y que su obra ha sido un elemento fundamental en la historia del videojuego.

