

STREET FIGHTER 2

Il picchiaduro arcade più famoso arriva su Amiga.



TRAMA O NON TRAMA?

Street Fighter 2 è semplicemente un picchiaduro, un gioco dove otto combattenti si sfidano uno contro l'altro per svariati motivi che inizialmente non vengono svelati, ma il giocatore li scopre alla fine del gioco.



Ci sono agenti segreti, militari, mafiosi, semplici lottatori che partecipano quindi per una propria missione personale. Chi partecipa per scoprire il responsabile di un crimine, chi cerca di sfruttare il torneo per conquistare il mondo e chi invece per dimostrare di essere il lottatore più forte della terra.

Quando è stato presentato come coin-op la gente imparò a conoscerlo come un

picchiaduro dove lo scopo era quello di arrivare allo scontro finale, contro il più forte e sconfiggerlo.

IL SUCCESSO DI STREET FIGHTER 2 E'....



Il successo di questo gioco è il modo di combattere, non più semplici arti marziali, ma stavolta tecniche diverse, mosse speciali, combo e colpi energetici che nell'insieme lo fanno diventare uno dei giochi picchiaduro più amati e giocati, superando la fama nata con il suo predecessore. Street Fighter 2 in pratica apre la strada ad una nuova serie di giochi del genere.

LA VERSIONE AMIGA NON CONVINCHE

La versione Amiga di SF2 non è molto convincente perché malgrado il grande sforzo degli sviluppatori di ricreare su Amiga 500 il grande gioco arcade, nella conversione si perde qualcosa.

Graficamente è abbastanza fedele all'originale anche se la limitata palette del gioco OCS lo penalizza parecchio, i colpi energetici sono mal colorati e

addirittura brutti da vedere e non sembrano nemmeno simili a quello che si vedeva in sala giochi.



Le famose bolle di Ryu e Ken sono bruttissime, si contano addirittura una manciata di colori e le lame di Guile poi sembrano quasi comiche sia per i colori scelti sia per la scattosità nell'animazione.



Malgrado le pecche grafiche, ci sono ancora le animazioni dei fondali, anche se non sono complete come nella versione per Console.

L'audio è ripetitivo. Abbiamo giocato 2 livelli di gioco: lo stage di Chun Li e Guile e in entrambi i casi abbiamo la stessa musicchetta. Musica che la versione originale deliziava gli orecchi tanto che spesso si perdeva la partita per ascoltare quei bellissimi brani musicali.

BRUTTO DA VEDERE, MA...

Brutto da vedere, ma per il resto non ci siamo.

Il gioco è scattoso su un Amiga 500 come su un Amiga 1200 accelerato.



Lo scrolling va a scatti spostandoci per lo schermo e non si capisce il perché, dato che Amiga ha dei bei custom chip che avrebbero di certo aiutato a rendere il gioco strepitoso sia nell'audio, sia nella fluidità e anche nei colori. Il gioco è evidente non è stato per niente ottimizzato per sfruttare l'hardware disponibile e il gioco dal punto di vista estetico è deludente.

E' STREET FIGHTER!!



Una disfatta questo gioco per Amiga?

E' una disfatta dal punto di vista tecnico perché non sfrutta praticamente il buon hardware disponibile e viene abbruttito nei colori, nella grafica, nella scattosità, ma il gioco è Street Fighter!

Ci sono tutti i personaggi dell'originale, ci sono tutte le mosse, tutte le combo e tutti i colpi energetici che abbiamo imparato ad usare in sala giochi.

Un titolo da giocare malgrado i suoi difetti anche se i giochi che sono venuti dopo sono decisamente migliori e più giocabili.