

Super Street Fighter 2 - The New Challengers

Speciale Sviluppo

Il gioco è stato molto ambizioso per Amiga e ha impegnato tutte le parti più del previsto e anche perché gli sviluppatori impegnati in questo progetto erano al loro secondo lavoro per Amiga e inserire un gioco per Console in un Amiga non fu quindi una passeggiata.

Su Amiga 1200 era più facile dato che gli sprite era più profondi che nella versione per A500, c'erano più colori e c'era più memoria chip, dato che tutta la grafica e tutto l'audio era in questa memoria.

Dato che il gioco sarebbe stato venduto anche per Amiga 500 che aveva solo 512k chip ram, era molto difficile mettere tutto in quella poca memoria così si decise di lavorare anche con gli altri 512k di memoria fast.

Il team di sviluppo a questo punto decise di tagliare i frame di animazione dei personaggi per la versione A500/600 mentre per la versione A1200 avrebbero fatto il possibile per farci stare tutto e renderla il più vicino possibile alla versione SNES.

Il gran numero di personaggi e grafica avrebbe rallentato parecchio il caricamento del gioco da floppy, così gli sviluppatori hanno reso la versione per A1200 installabile su HardDisk e assicurato che chi aveva due lettori non avrebbe comunque avuto troppi problemi.

Il team era al lavoro anche per cercare di velocizzare il caricamento anche per chi aveva solo un lettore floppy.

Il team di sviluppo in origine ricevette il codice sorgente della versione Mega Drive e dato che quel codice era scritto specificatamente per la console, non era possibile usarlo su Amiga.

Gli sviluppatori quindi dovettero analizzare il codice, lavorare su quello che poteva essere usato su Amiga e quello che andava riscritto.

La grafica venne in formato che non poteva essere usata su Amiga, così gli sviluppatori crearono un programma per convertirla nel formato che loro volevamo, ma questa fu convertita in piccoli blocchi da 8 bit e per fare un buon lavoro hanno preso la versione SNES e mescolato tutti i file insieme. Hanno dovuto anche scegliere una palette corretta per non rovinare tutto quanto. Un vero incubo!

Durante la conversione, i fondali animati della versione SNES sono andati perduti, principalmente per motivi di velocità e uno sviluppatore spiegò il perché.

I fondali animati sono stati tagliati perché, anche se erano in grado di metterli, c'era il rischio di perdere dei frame di animazione dei personaggi, così hanno preferito concentrarsi su cose per loro più importanti.

In pratica il gioco è quello che sta di fronte e perdere velocità per elementi secondari non era bello.

Sono riusciti a mantenere tutte le mosse anche se alcuni frame in uso erano simili e la fluidità delle mosse non sarebbe stata completa, ma speravano che la gente non se accorgesse troppo.

Con l'aggiunta del prefisso "Super", Street Fighter 2 ha 4 nuovi personaggi, ognuno presentato con nuove musiche e effetti sonori.

La versione per A1200 avrebbe avuto tutto, mentre nella versione A500/600 si doveva scegliere tra la musica e gli effetti sonori, mentre la versione CD32 avrebbe avuto le tracce audio.

Per chi volesse saperne di più, potete trovare l'intervista sul numero 79 della rivista The One Amiga del 1995.