

# SUPER STREET FIGHTER 2

## TURBO

### AGA / CD32

Questa volta ci prova GameTek a fare un porting di Super Street Fighter 2 Turbo per Amiga AGA e CD32. Sfortunatamente questo gioco è il più disastroso dei giochi dedicati a Street Fighter usciti per Amiga e forse è anche colpa di una GameTek che su Amiga in questo periodo non realizza più grandi successi.



Super Street Fighter 2 Turbo è realizzato su Amiga esclusivamente per macchine AGA, su A1200 su 10 floppy disk, mentre per CD32 su CDrom dove potrà sfruttare le tracce audio. Era un gioco molto atteso dai numerosi fan che aspettavano con trepidazione questo porting e molti erano gli scettici perché dopo il penoso Street Fighter 2 e dopo il buon The New Challengers, questo era il più difficile da realizzare.

#### TRAMA

La trama del gioco è quella di affrontare tutti gli avversari per giungere dal boss finale, Mr. Bison e sconfiggerlo. Ogni personaggio ha il suo motivo per sconfiggerlo e scopriremo questi motivi solo alla fine, dopo averlo sconfitto.

È un gioco picchiaduro dove, dietro una trama quasi impercettibile, lo scopo è quello di combattere contro altri guerrieri per dimostrare di essere il più forte.

È un gioco molto divertente in due giocatori dove ci si può affrontare con tanti personaggi.

#### IL PREFISSO TURBO

Questo quarto gioco per Amiga dedicato a Street Fighter aggiunge "Turbo" alla fine del titolo perché ci sono delle novità interessanti. Questa versione ha 3 settaggi per il turbo, ossia sarà possibile giocare a 3 diverse velocità dove l'ultima sarà talmente veloce che solo i grandi esperti di questi giochi riusciranno a portarlo a termine.

Un'altra caratteristica unica e che poi sarà importata in tutte gli altri giochi è lo "Special", una super mega combo che si potrà usare solamente in certi casi.

Oltre alla barra dell'energia, in Super Street fighter 2 Turbo, c'è in basso allo schermo, una piccola barra che quando raggiunge il 100% (e per raggiungere il 100% bisogna combattere, dato che ogni pugno, calcio, combo fa aumentare questa energia) è possibile attivare lo special con dei comandi da eseguire in sequenza. Lo special è spettacolare perché permette al giocatore di colpire l'avversario provocandogli danni notevoli.

### VERSIONE A1200 FLOPPY



La versione A1200 è la peggiore delle due versioni e subito ce ne rendiamo conto dall'intro animata.

La versione AGA su floppy non ha ne musica ne effetti sonori, tutto rigorosamente in silenzio però dal punto di vista grafico è identico in tutto e per tutto alla versione Arcade e PC-DOS



Anche la selezione dei personaggi è fatta molto bene, anche se non c'è musica, ma solo qualche sporadico bip e click quando ci si sposta tra i vari personaggi. Una volta scelto il personaggio con il quale vogliamo giocare lo si sceglie e il computer sceglie l'avversario.

Una cosa che lascia perplessi è che malgrado il gioco sia AGA, quindi 256 colori e che supporti il joypad a 6 tasti, non si può scegliere il colore del personaggio in base ai 6 tasti come avviene per la versione Arcade e PC-DOS.



Quando inizia il gioco notiamo subito che graficamente è eccezionale, disegnato molto bene e tutti i dettagli sembrano essere al loro posto come la versione Arcade o PC DOS, ma invece non è così: i fondali sono statici, anche questa volta hanno deciso di non animare nemmeno un frame di fondale e questo per un gioco AGA è abbastanza negativo.

Non c'è la musica, il gioco da questo punto di vista è completamente silenzioso, ci sono solo gli effetti di pugni, calci o colpi speciali.

Un altro aspetto completamente negativo sono i frame di animazione che mancano letteralmente facendoci vedere delle bruttezze di animazioni oscene, cose mai viste nemmeno in Street Fighter 2



Questa immagine qui sopra è quella della versione CD32 che parleremo dopo, ma il gioco è lo stesso della versione su floppy e si può vedere un Ken che fa un salto mortale, ma in realtà quel frame del salto mortale in avanti non esiste e quindi Ken vola in orizzontale e atterra magicamente in piedi, perdendo tutto il frame di animazione.

Un' altra cosa brutta da vedere è la palette scelta per i colpi energetici, per le torce di fuoco o per gli special.



Le bolle di Ken e Ryo sono rosse e basta, non ci sono altri colori disponibili, non c'è l'impatto della bolla contro il corpo avversario come invece accadeva nel precedente The New Challengers. La palette è molto basata sul rosso come l'impatto della torcia di Mr. Bison. In generale è una palette che per un gioco solo AGA a 256 colori è molto strana.

VERSIONE CD32





La versione CD32 ci ha colpiti subito dall'introduzione con la musica da traccia audio veramente impressionante per la sua qualità.

Il gioco poi è identico in tutto e per tutto quello visto per la versione su floppy, ma qui ci si salva con la musica che sono proprio tracce audio.

Come detto per la versione su floppy, i fondali sono statici e vi proponiamo una serie di immagini.



E per finire vogliamo farvi vedere le immagini dello Special di Mr. Bison contro Ryu



Come si può notare da queste immagini, lo special nella versione Amiga c'è, ma non si vede...

In realtà lo special originale di Mr. Bison in questo caso sarebbe una serie di capriole dove dietro di lui ci sono una serie di immagini di colore azzurro che rappresentano lo spostamento turbo del personaggio. Nella versione Amiga, questo effetto non esiste, ma il personaggio lampeggia tra il blu, azzurro e grigio nerastro e lo si vede in questi due fotogrammi.

Anche in questo caso, GameTek ha deciso di tagliare completamente tutti i frame di animazione extra.

Come per la versione A1200 anche questa, malgrado siano supportati i 6 tasti, non è possibile cambiare colore al personaggio come nella versione Arcade e PC-DOS.

Giocando con Ken su CD32 in cui ha una tuta verde, lo sho ryu ken con il pugno forte ha il pugno infuocato di colore verde, perfettamente identico al colore della tuta, ma però l'avversario viene incendiato di rosso. Quindi, un Ken verde lancia bolle rosse, ma pugni infuocati verdi...

Interessante scelta cromatica per un gioco puramente e volutamente solo AGA.



Anche in questo caso sembra quasi che i programmatori abbiano trovato delle difficoltà nella scelta della palette o che non sono riusciti a far stare tutta la grafica nei 2 MB di chip disponibili.



E' stato realizzato solo AGA perché il gioco era talmente gigantesco che una versione DCS/ECS era impossibile da realizzare e avendo a disposizione ben 2 MB di memoria Chip non avrebbe rischiato di rovinare nulla.

Ci sono riusciti perfettamente.

Il gioco poi ha delle richieste hardware un po' superiore alla norma, infatti era raccomandato avere un processore più veloce del 1200 base per evitare dei rallentamenti e goderselo nel modo migliore.

## CONCLUSIONE

E' Street Fighter 2 Turbo senza alcun dubbio, ma la realizzazione tecnica, la scelta cromatica e la palette scelta per accoppiare colpi energetici e personaggi, i frame di animazione e degli special completamente tagliati in parte o del tutto, l'assenza di una qualsiasi musicchetta della versione su floppy ne dimezzano il suo valore.

La giocabilità è discreta con alcuni personaggi, ma tutti questi tagli rovinano altri personaggi.

Un gioco da guardare per farsi due grosse risate ai danni di GameTek!

Chi vuol giocare su Amiga a Street Fighter 2, raccomandiamo di cuore il grande, grandissimo Super Street Fighter 2 - The New Challengers, il migliore in assoluto su Amiga, sia nella versione DCS sia nella versione AGA.

Saremo molto generosi anche nel giudizio, ma solo per rispetto al gioco!

