

STREET FIGHTER IV IL RITORNO DEL RE

Nella storia videoludica sono esistiti alcuni titoli che possono essere definiti delle vere e proprie pietre miliari: titoli che hanno avuto un impatto tale da lasciare il segno non solo nell'ambito dell'intrattenimento digitale, ma anche nella cultura e nella società di quel periodo.

Street Fighter II appartiene sicuramente a questa categoria; un titolo di combattimento che ottenne un successo mondiale clamoroso, e che impose il suo modello di programmazione come punto di riferimento per un intero decennio.

Ora, a dieci anni di distanza dalla sua ultima iterazione, il re è tornato prepotentemente alla ribalta, per dimostrare che anche nell'era dell'alta definizione, del 3d e dell'online gaming, niente può scalzare una solida ed efficace programmazione bidimensionale.

Per meglio comprendere la portata di questo fenomeno videoludico, vi offrirò ora una cronistoria dalle sue origini fino ad oggi.

Street Fighter



La serie di Street Fighter nasce nel lontano 1987, nel tentativo di riportare in auge il genere di combattimento uno contro uno, dopo il discreto successo di **Yie-Ar Kung Fu** della Konami. Come in quel titolo, il giocatore controlla un esperto di arti marziali, in questo caso il karateka giapponese **Ryu**, e deve cercare di sconfiggere tutti gli avversari che gli si parano davanti in scontri al meglio dei due round su tre. Un secondo giocatore poteva unirsi alla contesa, ed in quel caso avrebbe vestito il kimono rosso di **Ken**, l'americano amico e rivale di Ryu con i capelli ossigenati; a parte l'estetica i due personaggi si comportavano esattamente allo stesso modo.

Il giocatore controllava il lottatore con un joystick a 8 direzioni e ben 6 pulsanti (3 livelli di intensità per i pugni e altrettanti per i calci); esisteva anche una versione con due pulsanti a pressione. Combinando questi comandi, era possibile effettuare diverse tecniche, tra le quali

spiccavano le cosiddette tecniche speciali: l'**Hadoken** (il colpo impetuoso), lo **Shoryuken** (il colpo del drago nascente) e il **Tatsumaki Senpu kyaku** (il calcio uragano).

I rivali da affrontare erano **Retsu**, un maestro di kempo del tempio Shorinji, **Geki**, un ninja dotato di artiglio, **Joe**, un campione di lotta clandestina, **Mike**, un ex campione di boxe, **Lee**, un esperto di arti marziali cinesi, **Gen**, un anziano killer professionista, **Birdie**, un corpulento buttafuori con la cresta da moicano, **Eagle**, un bodyguard armato di mazza, **Adon**, una giovane promessa del muay thai, e per finire il gigantesco **Sagat**, l'Imperatore del muay thai, l'ultimo e più difficile avversario da sconfiggere.

Fu un titolo che onestamente non lasciò certo il segno. La programmazione lasciava molto a desiderare e i comandi non rispondevano in modo adeguato. Tuttavia preparò le basi per il capolavoro che tutti conosciamo.

Street Fighter II



Quattro anni dopo, Capcom distribuisce **Street Fighter II – The World Warrior** e cambia per sempre il mondo della cultura videoludica. Sfruttando la meravigliosa piattaforma CPS, che negli anni precedenti aveva dato alla luce gioielli come **Forgotten Worlds**, **Ghouls'n Ghosts** e **Final Fight**, la casa di Osaka riesce a presentare un titolo perfetto sotto ogni punto di vista: la programmazione, la direzione artistica, il livello di sfida e soprattutto la possibilità di scegliere ben 8 lottatori diversi ognuno con uno stile personale e delle mosse di diversa esecuzione (ad eccezione di Ryu e Ken, che anche in questo caso differiscono solo esteticamente). Di fatto, ci si trova davanti ad un titolo che offre 7 sfide diverse nel gioco in singolo e una moltitudine di possibilità di sfide a due giocatori.

Ai due karateka vanno ad aggiungersi personaggi che hanno fatto la storia della serie come **Chun Li**, agile combattente cinese e primo vero personaggio femminile della storia videoludica, **Guile**,

colonnello dell'esercito degli Stati Uniti dal caratteristico taglio di capelli a spazzola, **E. Honda**, gigantesco lottatore giapponese di sumo, **Zangief**, mastodontico lottatore di wrestling russo, **Dhalsim**, maestro di yoga indiano, e **Blanka**, mostruosa creatura verde della foresta amazzonica.

Già riuscire a controllare al meglio questi personaggi offriva una sfida notevole, ma non contenta di questo, Capcom aumentò ulteriormente la difficoltà proponendo altri quattro lottatori da sfidare per colui che riusciva a sconfiggere tutti i personaggi principali; **Balrog**, muscoloso campione di boxe dei pesi massimi (chiaramente ispirato a Mike Tyson), **Vega**, agilissimo ballerino spagnolo armato di un affilato artiglio, **Sagat**, che faceva il suo ritorno con una vistosa cicatrice sul petto, e **M. Bison**, dittatore dell'organizzazione criminale Shadaloo e dotato di poteri psichici.

Capcom comprese subito l'enorme potenziale economico del brand, e propose continui aggiornamenti; nel 1992 uscì **Street Fighter II' – Champion Edition**, versione nella quale era possibile selezionare anche i quattro boss, compiere dei mirror match (scontri contro lo stesso personaggio) e si poteva notare un miglioramento nell'IA dei lottatori. Nel 1993 con **Street Fighter II' – Hyper Fighting** la velocità di gioco viene raddoppiata, rendendo l'azione più coinvolgente, e il bilanciamento dei personaggi viene ulteriormente affinato, con l'aggiunta di alcune mosse speciali ai lottatori meno competitivi.

Nel 1994, con l'uscita di **Super Street Fighter II**, 4 nuovi personaggi si aggiungono al roster di lottatori: **Cammy**, giovanissima militare inglese dalle lunghe trecce bionde, **Fei Long**, l'immancabile emulo di Bruce Lee, **DeeJay**, kickboxer ballerino giamaicano, e **T. Hawk**, corpulento capo tribù indiano. Il titolo è anche il primo a utilizzare il Virtual Audio Q-sound, un programma che permetteva di ottenere una qualità del suono di altissimo livello. Alcuni mesi dopo uscirà **Super Street Fighter II Turbo**: in questo caso la velocità di gioco poteva essere selezionata, e per la prima volta compariva la barra Super Combo a fondo schermo che si caricava con l'esecuzione di mosse e tecniche; una volta caricata permetteva l'esecuzione di una tecnica super; fu un'innovazione molto importante perché privilegiava di fatto uno stile di combattimento più aggressivo. Faceva inoltre la sua prima apparizione il personaggio di **Akuma**, un minaccioso karateka dai poteri demoniaci.

Street Fighter Alpha



A seguito del grande successo del film d'animazione uscito in Giappone nel 1994, Capcom decide di continuare la serie offrendo uno stile grafico sempre più simile a quello di un cartone animato; il risultato di questo progetto è **Street Fighter Alpha: Warrior's Dream** (1995), che in linea temporale riporta i personaggi ad un periodo precedente al primo Street Fighter.

Un po' a sorpresa, il roster viene ridotto a soli 10 personaggi selezionabili: da SFII rimangono Ryu, Ken, Chun Li e Sagat, da SFI fanno il loro ritorno Birdie e Adon, da Final Fight arrivano **Guy** e **Sodom**; le novità sono **Rose**, un'elegante veggente e combattente psichica, e **Charlie**, compagno d'armi di Guile e suo omologo in termini di giocabilità. Sono inoltre presenti come personaggi segreti M. Bison, Akuma e **Dan**, una divertente parodia di Ryu e Ken.

Le novità a livello tecnico sono importanti: la barra Super Combo possiede ora 3 livelli di carica, e il giocatore può scegliere la potenza del super attacco (premendo un tasto o contemporaneamente due o tre); inoltre, è possibile eseguire un contrattacco vincente chiamato Alpha Counter al costo un livello della barra Super Combo. Due stili di gioco possono essere selezionati, Normal e Auto; quest'ultimo stile è pensato per i principianti, le parate sono automatiche (se si resta immobili), e per eseguire le Super Combo basta premere contemporaneamente un tasto pugno e uno calcio della stessa intensità, in questo modo però, il livello massimo della barra è limitato a 1. Inoltre è ora possibile effettuare parate aeree, ridurre i danni subiti dalle prese ed eseguire delle Chain Combo, ovvero delle mosse a catena.

Nel 1996 esce **Street Fighter Alpha 2**; ai lottatori già presenti si aggiungevano Zangief, Dhalsim, Gen e (da Final Fight) **Rolento**, un velocissimo militare armato di sfollagente ed esperto in esplosivi; inoltre i tre personaggi segreti dell'edizione precedente erano stavolta selezionabili dall'inizio. Unica new entry la frizzante **Sakura**, giovane studentessa giapponese con tanto di marinaretta e grande fan di Ryu. In tutto i personaggi diventano quindi 18. Anche in questo ci sono dei personaggi segreti: **Evil Ryu**, la versione cattiva del karateka giapponese, e **Shin Akuma**, ultimo avversario di Akuma e versione potenziata del lottatore diabolico.

Questo titolo vede l'introduzione delle Custom Combo, che vanno a sostituire le Chain Combo; premendo due pugni e un calcio (o viceversa) e al costo di un livello della barra Super Combo, il giocatore può eseguire una serie di mosse a completa discrezione entro un tempo limite. Le Alpha Counter possono ora essere eseguite sia coi pugni che coi calci.

La serie Alpha raggiunge il suo apogeo nel 1998 con **Street Fighter Alpha 3**; dalle serie precedenti fanno il loro ritorno E. Honda, Blanka, Cammy e Vega; da Final Fight si aggiunge **Cody**, vigilante caduto ora in disgrazia; a questi vanno ad aggiungersi nuovi personaggi quali **Karin**, l'aristocratica rivale di Sakura, e **R. Mika**, una wrestler giapponese grande fan di Zangief; contando che anche in questo caso i precedenti personaggi segreti sono selezionabili dall'inizio, si arriva ad avere un totale di ben 25 lottatori.

Il titolo può essere affrontato in tre modalità diverse: **A-ism**, ovvero con i controlli di Street Fighter Alpha, **V-ism**, con quelli di Street Fighter Alpha 2, o **X-ism**, cioè quelli di Super Street Fighter II Turbo. Inoltre viene introdotta una barra **Guard Power**, che diminuisce ad ogni colpo parato; una volta azzerata, il lottatore è completamente vulnerabile all'attacco successivo; anche questa novità mira a sfavorire una strategia eccessivamente difensiva.

Street Fighter III



Tutto il mondo aspettava con ansia un seguito effettivo di Street Fighter, e questo desiderio venne esaudito in concomitanza con l'uscita della nuova piattaforma CPS III. **Street Fighter III – New Generation** uscì nel 1997, e si fece notare subito per la sua veste grafica estremamente colorata e per la particolarità dei suoi personaggi; della vecchia guardia, infatti, rimanevano solo Ryu e Ken, I nuovi personaggi erano **Alex**, un possente lottatore americano dai lunghi capelli biondi dotato di una grande agilità, **Dudley**, un nobile ed elegante pugile inglese, **Elena**, una principessa keniana e specialista di capoeira, **Ibuki**, agilissima ninja, **Necro**, il risultato di un esperimento genetico russo, **Oro**, un eremita che combatte usando un solo braccio, **Sean**, un giovane combattente brasiliano pupillo di Ken, **Yang** e **Yun**, due gemelli di Hong Kong esperti di kung fu; l'avversario finale era **Gill**, creatura semidivina a capo dell'organizzazione degli Illuminati, e in grado di controllare il fuoco ed il ghiaccio.

SFIII introdusse nuove meccaniche di controllo; era possibile fare scattare i lottatori avanti e indietro, eseguire salti più alti e cadere in piedi da un attacco subito; era anche possibile eseguire dei **Leap Attack**, ovvero dei piccoli attacchi in salto contro un avversario accovacciato; per contro, non era più possibile la parata aerea.

Il giocatore aveva la possibilità di selezionare all'inizio della partita una tra tre super tecniche (**Super Arts**). La scelta di queste tecniche determinava la lunghezza della barra Super Combo, variabile a seconda della scelta eseguita (e non più a livelli).

Il concetto di parata venne ottimizzato. Se il giocatore si muoveva avanti o giù nell'esatto momento in cui riceveva un attacco, questo veniva parato senza subire danni, e il lottatore aveva la possibilità di effettuare un contrattacco. Questa regola era valida anche per le mosse speciali e le super tecniche, ma richiedeva un tempismo preciso.

In **Street Fighter III; 2nd Impact – Giant Attack** (1997) fa il suo ritorno il terribile Akuma, e vengono introdotti altri due personaggi: **Hugo**, monumentale wrestler alla ricerca di un tag team partner (questo personaggio è chiaramente ispirato ad Andore di Final Fight, che a sua volta era un omaggio al celebre lottatore Andre the Giant), e **Urien**, il fratello invidioso di Gill che brama il controllo degli Illuminati.

Vennero introdotte le EX Specials, versioni più potenti delle mosse speciali: al costo di una parte della barra Super Combo, era possibile eseguire queste tecniche premendo due pulsanti anziché uno solo. Era possibile sfuggire alle prese e provocare l'avversario, azione che se compiuta propriamente portava un particolare bonus a seconda del lottatore.

Due anni dopo (1999) esce **Street Fighter III; 3rd Strike – Fight for the future**; dagli originali ritornò anche Chun Li, mentre furono ben 4 i nuovi personaggi: **Makoto**, una giovane karateka giapponese che desidera sfidare Ryu, **Q**, un misterioso personaggio vestito con un impermeabile e che indossa una maschera di ferro, **Remy**, un combattente dai lunghi capelli e una giacca di pelle che nutre rancore verso tutti i lottatori, e **Twelve**, uno dei primi esperimenti del progetto degli Illuminati.

I controlli per le parate e le prese vennero ulteriormente ottimizzati e venne introdotto il **Judgement System**, che determinava il vincitore di un round senza KO in base a determinati parametri, e non più in base all'energia residua.

Street Fighter IV



Siamo finalmente arrivati ai giorni nostri, anzi per essere precisi ad Agosto 2008, perché è stata questa l'uscita ufficiale nelle sale gioco giapponesi. Inutile dire che il successo del titolo in patria è stato strepitoso, tanto da conquistare il titolo di Gioco dell'Anno 2008.

I personaggi selezionabili sono 16: i 12 lottatori di Street Fighter II con l'aggiunta di 4 new entry: **Crimson Viper**, una spia americana dalla lunghissima treccia rossa che utilizza una nuova tecnologia che le consente di sferrare attacchi con il fuoco e con l'elettricità. **Abel**, un lottatore francese di arti marziali miste, pieno di cicatrici e senza ricordi del suo passato, **Rufus**, simpaticissimo esperto di kung fu con evidenti problemi di soprappeso, e **El Fuerte**, minuto e rapidissimo lottatore mascherato messicano di lucha libre e aspirante cuoco.

A questi si aggiungono due lottatori segreti: Akuma e, per la prima volta nella serie, **Gouken**, l'anziano maestro di Ken e Ryu. L'avversario finale è **Seth**, un uomo tecnologicamente modificato in grado di copiare le mosse dei suoi avversari; al posto dell'addome ha un enorme tao in perenne rotazione.

Il ritorno ai personaggi di SFII è stata sicuramente la mossa più azzeccata da parte dei programmatori, perché restano comunque quelli più amati dai giocatori. Inoltre, contrariamente a quanto era successo soprattutto in SFIII, questa volta i nuovi personaggi sono molto interessanti sia da vedere che da controllare.

Elemento peculiare di questa edizione è il **Focus Attack**; premendo contemporaneamente il pugno medio ed il calcio medio, è possibile caricare una mossa in grado di sopportare un attacco avversario, per poi rilasciare un attacco che manderà a terra l'avversario; se il Focus Attack ha successo, l'energia persa a causa del primo attacco subito viene lentamente ripristinata; questa innovazione mira a penalizzare gli attacchi a colpo singolo a favore di quelli combinati, contro i quali il Focus Attack è praticamente inutile. Davvero degno di nota è l'effetto grafico, perché il colpo viene accompagnato da una scia di inchiostro, molto in tema con l'approccio fumettistico della grafica e bellissimo da vedere.

L'altra importante novità tecnica è la **Ultra Combo**, una barra circolare adiacente alla barra Super Combo, ma che si carica con i colpi subiti anziché con quelli portati; quando si riempie per metà, inizia ad incendiarsi e permette di eseguire una Super Tecnica ancora più potente di quella standard.

Le inquadrature sfruttano adeguatamente il motore tridimensionale del titolo, rendendo quindi questi attacchi estremamente spettacolari.

Le versioni casalinghe per PS3 e XBOX 360 sono uscite lo scorso 20 Febbraio, e per l'occasione altri personaggi storici della serie si sono aggiunti al roster originale: sarà quindi possibile sbloccare anche Cammy, Fei Long, Rose, Sakura, Dan e Gen. Ovviamente è possibile sfidarsi online, ed è presente una serie di sfide che una volta superate sbloccano alcuni bonus. La versione PC uscirà entro giugno di quest'anno.

Ringrazio coloro che hanno avuto la pazienza di arrivare fino alla fine di questo lungo articolo, ma era doveroso rendere omaggio ad una serie videoludica che ha saputo intrattenere un'intera generazione, e che ora, dopo una lunga attesa, sembra pronta a divertirne un'altra.

Player One