

Street Fighter 30th Anniversary Collection

DREI DEKADEN AUFS MAUL

Genre: **Beat'em Up** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **29.5.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Vom Debüt über die Alpha-Trilogie bis hin zum dritten Teil: Capcom bringt zum 30. Geburtstag von Street Fighter alle wesentlichen Ableger von 1987 bis 1999. Die ultimative Sammlung also?

Von Michael Cherdchupan

Ruckelndes Scrolling, oberflächliches Kampfsystem, laffes Trefferfeedback und grausame Musik: Street Fighter ist ein ganz,

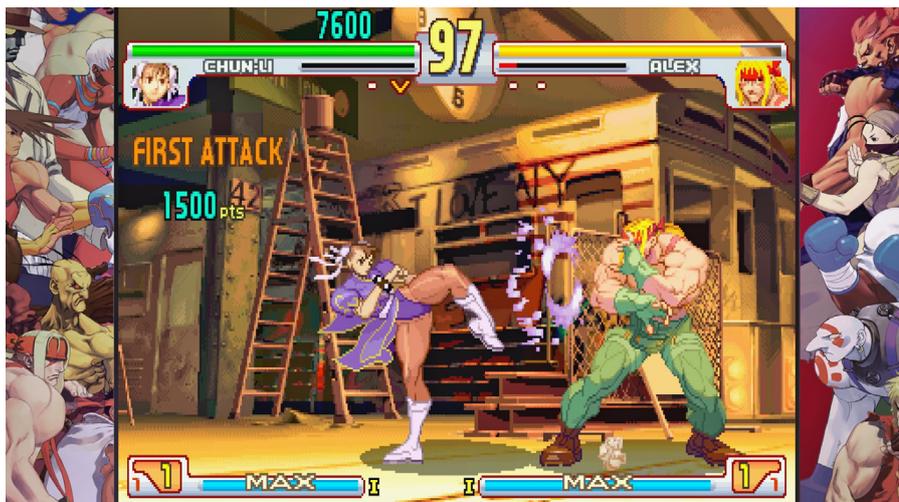
ganz furchtbares Spiel. Huch! Sind wir jetzt völlig verrückt geworden? Das ist doch eine der berühmtesten Prügelspielserien überhaupt! Stimmt, aber das erste Arcade-Spiel von 1987 ist aus heutiger Sicht fast unspielbar. Immerhin hat es viele wichtige Merkmale für das Genre etabliert. Das Layout mit sechs Knöpfen zum Beispiel. Oder dass es überhaupt unterschiedliche Schlagmöglichkeiten gab. Beim Rückwärtssalto noch einen Tritt nachsetzen – das hatte man Ende der 80er so noch nie gesehen. Die Reaktionen von Spielern und Fachpresse waren entsprechend enthusiastisch. Von einer neuen Di-

mension des Prügelspiels war die Rede, aber das kann man sich heute kaum noch vorstellen. Da ist der Erfolg von SF 2: The World Warrior nachvollziehbarer. 1991 eroberte die in allen Facetten überarbeitete Fortsetzung die Spielhallen und versetzte die Videospieldwelt geradezu in einen Rausch. Für damalige Verhältnisse war das Spiel so unfassbar gut, dass viele Kritiker sich dazu hinreißen ließen, es als bestes Videospiegel aller Zeiten zu bezeichnen. Naja, dezent übertrieben, aber: Die Nachfrage war so groß, dass Capcom in den folgenden drei Jahren insgesamt fünf Überarbeitungen veröffentlicht hat. Das kulminiert in SF 2 Turbo, das auf alle möglichen Plattformen portiert wurde. Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, sogar die damals schon völlig veralteten ZX Spectrum oder Commodore 64. Mit Kassetten als Datenträger! Einfach alle wollten SF 2 Turbo spielen, auch wenn es auf ihrem System Abstriche machen musste.

Alle Meilensteine der 2D-Ära

Von diesen Abstrichen ist in der 30th Anniversary Collection nichts zu spüren. Alle 12 Spiele sind akkurate Emulationen der Arcade-Versionen. Sie klingen so, sie sehen so aus, und sie laufen so schnell wie die Originalversionen, für die einst dicke Platinen nötig waren. Ob Switch, PS4, Xbox One oder PC: Es gibt keinerlei technische Probleme und die Ladezeiten sind kaum zu spüren. Letztlich ist die Wahl der Plattform also eher eine Frage der Verfügbarkeit oder der Präferenz beim Controller. Generell kommen die Emulatoren auch mit Optionen für Komfort und Ästhetik. Darunter sind Filter, die das Bild wie auf einem TV-Bildschirm oder Monitor in der Spielhalle aussehen lassen. Es gibt sowohl Optionen für Vollbild und den Bildschirmrand als auch Savestates.

Die hohe Anzahl der in der Collection enthaltenen Spiele ist allerdings nur Augenwischerei. Streng genommen sind es nur sechs Haupttitel in etlichen Variationen, allen voran alle sechs verschiedenen Versionen von Street Fighter 2, die sich in Kämpferanzahl, Umfang und Nuancen in der Spielmechanik unterscheiden. Exklusiv für die Switch kommt noch die seltene Tournament-Battle-Edition obendrauf. Bei dieser auf Turniere ausgelegten Variante wurden früher vier Arcade-Maschinen miteinander verbunden.



3rd Strike gilt heute noch als einer der besten Teile der umfangreichen Street Fighter-Serie. Die Auflösung mag zwar gering sein, aber Animationen und Spielspaß sind grandios.



Die Hintergründe des ersten Alpha-Titels sind nicht besonders gut gealtert. Sie wirken oft spartanisch und farbar, was der damaligen Spielhallen-Hardware geschuldet ist.



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Als Kind bin ich mit meinen Eltern oft gereist, oft auch mit einer Fähre. Leider werde ich schnell seekrank, aber was mir immer geholfen hat, war die Ablenkung durch Spielhallen. Viele Fähren hatten einen eigenen Raum dafür. Dort habe ich zum ersten Mal Street Fighter 2 entdeckt und als wertvolle Kindheitserinnerung abgespeichert. Eine solche nostalgische Verbindung werden viele Menschen haben, an die sich ein Großteil der Sammlung richtet. Niemand braucht drölfzig Versionen von einem alten Prügelspiel. Es sei denn, man sieht darin einen persönlichen oder historischen Wert.

Konkurrenzfähig sind heute allerdings noch SF 3, 3rd Strike und Alpha 2. Sie sind ausgesprochen gut gealtert und spielen sich auch heute noch hervorragend. Die drei allein rechtfertigen für geneigte Fans des Genres den Kauf des Pakets, die zusammen mit dem toll aufbereiteten Museum ein digitales Zeitdokument erwerben. Nur einen Wermutstropfen gibt es: Street Fighter: The Movie ist nicht dabei. Das ist das Lizenzspiel zum gleichnamigen, wirklich sehr, sehr schlechten Kinofilm. Also ein Spiel zum Film zum Spiel. Mit digitalisierten Originalschauspielern statt gezeichneten Sprites. Der Titel ist fürchterlich, wäre aber als kurioser Bonus bestens geeignet gewesen.

Das ist mit den portablen Switches nun deutlich einfacher und lässt sich hier ebenso mit vier Geräten bewerkstelligen. Klassische Matches online oder im lokalen Netzwerk sind ebenso möglich, jedoch nicht bei allen Spielen. Dazu sind nur SF 2: Hyper Fighting, Super SF 2 Turbo, SF Alpha 3 und SF 3 3rd Strike fähig. Lokaler Multiplayer auf der Couch, von Angesicht zu Angesicht, ist bei allen Titeln der Sammlung möglich.

Gute Animation altert nicht

SF 2 ist ein Evergreen auf professionellen Turnieren. Doch Kultstatus und historische Bedeutung in allen Ehren: Für Spieler daheim ist es heute eher für die nostalgische Runde zwischendurch geeignet. Die prägnante Musik, die hohe Zugänglichkeit und der Nostalgiefaktor machen es perfekt für eine eigene kleine Zeitreise in den heimischen vier Wänden. Wie schnell sich die Welt aber weiterdreht, ist schon in den drei Alpha-Titeln zu spüren. Die Charaktere sind aufwendiger animiert und steuern sich direkter. Außerdem heben sich die Helden auch besser vom Hintergrund ab und sind während der Action leichter erkennbar.

Einen Schritt weiter gehen die Spiele aus der 3er-Riege. Die Präsentation? Großartig! Die Auflösung mag zwar geringer sein, aber die Figuren schwirren in butterweichen Animationen über den Bildschirm, ausgestattet



SF 3 war für Fans eine enorme Umgewöhnung und bot mit Figuren wie Necro ein seltsames Roster. Das Kampfsystem ist das technischste und sperrigste von allen Teilen der Serie.

mit liebevollen, handgepixelten Details. Bei einigen Kämpfern sieht das sogar beeindruckender aus als bei so manchen Zeichentrickfilmen. Die Kreatur Twelve ist zum Beispiel eine Art Gestaltwandler, die ihren Körper verformen kann. Wie sie sich rasend schnell vom Zweibeiner in eine Spinne verwandelt etwa – das sieht einfach cool aus!

SF 3 ist das technischste Spiel in der Sammlung, an dem sich Turnier-Profis auch heute noch die Zähne ausbeißen. Das Roster ist hier zwar nicht so umfangreich, doch das Spielsystem ist mit all seinen Kombos und Möglichkeiten so tief wie in keinem anderen 2D-Titel aus der Serie. Die absoluten Sahnestücke sind aber SF: Alpha 2 und SF 3: 3rd Strike, bei denen das Gesamtpaket stimmt. Vor allem gilt bei beiden: easy to learn, hard to master. Beide Spiele werden nicht umsonst auch heute noch von einer Community mit brennender Begeisterung gespielt. Dass sie sich über ein Jahrzehnt gehalten haben, spricht für ihre hohe Qualität. Dieser lange Zeitraum wird auch im Museum deutlich, das Capcom beigelegt hat. Hier gibt es nicht nur eine gut aufgemachte Zeitlinie, sondern auch überraschend umfangreiche Originaldokumente. Konzeptzeichnungen, Prototypen, verworfene Ideen – alles ins Deutsche übersetzt. Eine Jukebox zum Soundtrack sowie Charaktersteckbriefe sind ebenfalls enthalten.

Kleine Schönheitsfehler

Die perfekte Sammlung also? Nicht ganz. Der fehlende Online-Modus von SF: Alpha 2 dürfte vielen Fans ein dicker Dorn im Auge sein, ebenso das unzureichende Matchmaking-System. Für historisch interessierte Spieler kommt noch ein weiterer Dämpfer hinzu: Sämtliche Winning-Screens wurden im Online-Modus im Sinne des Spielflusses entfernt. Das sind die Einblendungen, die nach einem erfolgreichen Match gezeigt werden, meist mit einem Portrait des Kämpfers und einem dummen Spruch daneben. Sie haben keinen Einfluss auf das Gameplay, aber sie sind Teil der ursprünglichen Spielerfahrung. Immerhin bleiben sie im

Einzelspieler unangetastet. Ärgerlich sind auch kleine Bugs im Trainingsmodus von SF 2. Dieser wurde auf Wunsch der Fans von Capcom in letzter Minute implementiert. Offenbar mit der heißen Nadel, denn es gibt in seltenen Fällen Probleme mit der Kollisionsabfrage. Schläge, die eigentlich geblockt wurden, gehen zum Beispiel trotzdem durch die Deckung. Das übrige Spiel ist allerdings fehlerfrei. Bei unseren Tests mit dem Online-Modus hatten wir keine Probleme. ★

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3250 / AMD Phenom II X4
Intel HD 4440 / Radeon HD 3200
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3330 / AMD FX-8150
Geforce GTX 450 / Radeon HD 6750
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



einwandfreie Emulation der Originale jüngere Titel immer noch toll animiert Soundtrack künstlerische Gesamtkomposition SF 2: schwacher Kontrast von Figuren zu Hintergrund

SPIELDESIGN



SF 3, 3rd Strike & Alpha 2 noch heute konkurrenzfähig Steuerung frei von Lags transparentes Kombo-System exzellente Kollisionsabfrage mit jedem Controller gut spielbar

BALANCE



leicht zu lernen, schwer zu meistern Spezialmanöver abrufbar sehr aufgeräumtes Menü schnelles Matchmaking bei Online-Ranked-Matches Trainingsmodus hat leichte Bugs

ATMOSPHÄRE / STORY



originalgetreues Arcade-Flair Nostalgiebonus durch informative Zeitlinie optionale Bildfilter, um alte Monitore zu simulieren rudimentäre Geschichte online fehlen die Winning-Screens

UMFANG



alle wichtigen Hauptteile der 2D-Ära lokaler Multiplayer-Modus viel Hintergrund im Museum nicht jeder Teil online spielbar EX-Reihe und Kinofilm-Spiel fehlen

FAZIT

Erstklassige Sammlung aller Meilensteine der 2D-Ära der Street-Fighter-Reihe, von denen viele Teile auch heute noch sehr gut spielbar sind.

