

Einer gegen zwei

Vor einer typisch japanische Kulisse geht es am Strand bei untergehender Sonne und springenden Fischen aufs Ganze. Gegen zwei Gegner muß man bei »International Karate +« antreten. Im Ein-Mann-Spiel kämpft man gegen zwei computergesteuerte Karatekas, im Zwei-Mann-Spiel hat man einen »menschlichen« Gegner und einen computergesteuerten.

Völlig neue Techniken stehen einem dabei zur Verfügung. So gibt es die aus dem realen Straßenkampf bekannte und beliebte Kopfnuß zur Überbrückung der »hautnahen« Kampfdistanz. Wo der gerade Fauststoß nicht mehr reicht, weil der Gegner zu nahe steht, ist sie eine wirksame Methode, ihn außer Gefecht zu setzen.

Ziel des Spieles ist es, solange wie möglich kampftüchtig zu bleiben. Bei Erreichen der notwendigen Punkte erhält man jeweils einen von sechs Gürteln zugesprochen. Der höchste Gürtel ist natürlich der schwarze.

Eine Kampfrunde dauert 30 Sekunden, kann aber verkürzt werden, wenn einer der Kämpfer vor Ablauf der Zeit sechs Kampfpunkte erreicht hat. Im Kampf bekommt man für einen erfolgreichen Angriff von vorne zwei, für einen erfolgreichen Angriff von hinten nur einen Kampfpunkt.

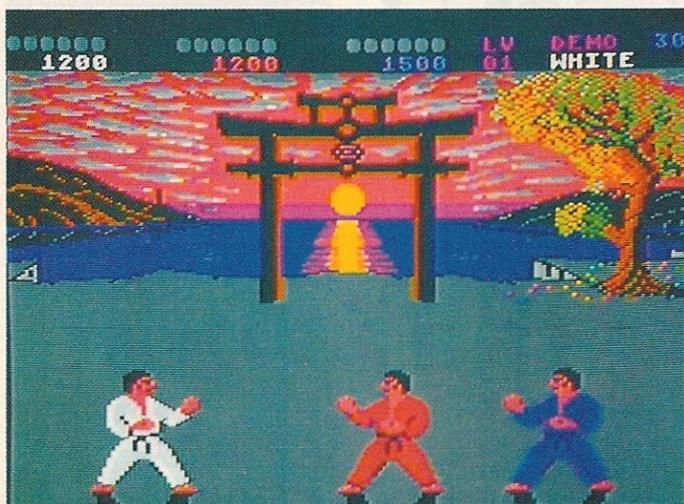
Mußte ein Kämpfer einen Schlag einstecken, bleibt er

für kurze Zeit am Boden liegen. Wie lang er liegen bleibt, ist von der Stärke des treffenden Schläges abhängig.

Auf jede dritte Runde folgt eine spezielle Einlage. Mit Hilfe eines kleinen handgeführten Schildes müssen Bälle abgewehrt werden, die von rechts und links angeordnet kommen. Zu Beginn dieser Aktion ist noch alles ganz einfach. Doch irgendwann werden es mehr und mehr, sie folgen in schneller Abfolge.

Dieses Spiel ist ein unbedingtes Muß für alle Fans von Kampfsport-Simulationen. Es bietet eine Menge schöner Funktionen und Kampfkombinationen. Einen Wermutstropfen gibt es jedoch. Liegt der Gegner einmal auf dem Boden, kann man ihm jede Chance nehmen, wieder aufzustehen. Sobald er Anstalten macht sich zu bewegen, gibt es einen Tritt, und schon liegt er wieder. Und was für andere gilt, gilt für einen selbst natürlich auch. (ad)

Titel	International Karate +
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	Kampf gegen zwei Gegner gleichzeitig
Hersteller	System 3
Preis	35 Mark (K) 45 Mark (D)
Bezugsquelle	Activision Postfach 76 06 80 2000 Hamburg 76



Gegen zwei Gegner muß man bei International Karate + gleichzeitig im Kampf bestehen

Drei gegen drei



Spiel, Sport, Spannung — »Street Sports Basketball«

In Amerika gehört es zu dem typischen Bild der Ghettos — Basketball. In irgendeinem Hinterhof befindet sich ein mehr oder weniger improvisiertes Spielfeld. Die Jugendlichen des Spielviertels treffen sich zufällig und spielen eine Runde.

Daran ist auch die Sport-Spiel-Simulation »Street Sports Basketball« angelehnt. Nach Laden des Spiels darf man den Ort aussuchen, wo man spielen will: auf dem Schulhof, in der Hintergasse, in den Straßen der Vororte oder auf dem Parkplatz. Jeder Platz hat seine Eigenarten. In der Hintergasse zum Beispiel rutscht man schon mal auf Olpfützen aus.

Nachdem man sich entschieden hat, ob man zu zweit oder alleine, das heißt gegen den Computer, spielen möchte, darf man sich sein Team, bestehend aus drei Spielern, zusammenstellen. Es stehen zehn Spieler zur Auswahl, die alle ihre speziellen Fähigkeiten haben. Butch hat ein hohes Springvermögen und wirft aus dem Sprung heraus sehr genau, Radar ist ein schneller Renner, Brad ist kein Superspieler, besitzt aber viel Teamgeist und kann sich als sehr nützlich erweisen und und und.

Nach Zusammenstellung des Teams werden die Seiten mittels Hochwerfen einer Münze gewählt. Dann geht die Post ab. Jeweils einer der Spieler der eigenen Mann-

schaft wird mit dem Joystick gesteuert. Die anderen beiden übernimmt der Computer. Durch Drücken des Feuerknopfes kann die Steuerung auf eine andere Spielfigur übertragen werden. Geworfen wird, indem man den Joystick in die Richtung bewegt, in die man werfen möchte, und gleichzeitig den Feuerknopf betätigt. Je nachdem, in welcher Position der Werfer steht, wird der Wurf ausgeführt. Das kann ein Korbleger über das Brett sein oder ein weiter hoher Wurf vom Schlüsselloch aus.

Basketball ist ein Teamspiel. Auch in der Computer-Version kommt man ohne Mannschaftsgeist nicht aus. Trickreiche Pässe können aus engen Spielsituationen heraus ausgeführt werden, oder ein Mitspieler läuft sich frei, und er kann mit einem hohen Paß angespielt werden. Doch Vorsicht: auch Fehlpässe sind möglich! Alleingänger werden es schwer haben, denn nur zu leicht wird einem der Ball abgenommen. (ad)

Titel	Street Sports Basketball
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	verschiedene Spielorte mit Besonderheiten
Hersteller	Epyx
Preis	39 Mark (K) 49 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Karst 2