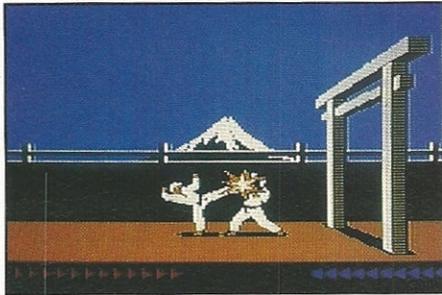
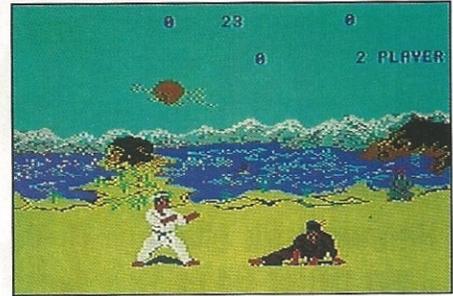


Handkantenschlag per Joystick



Ein neuer Trend macht sich bei den Sportspielen breit: Die Mann-gegen-Mann-Kampfsportarten sind gefragt, an der Spitze Karate-Spiele.



Da das Abschließen von Raumschiffen in der Spielebranche an Reiz verloren hat und auch die irdischen Hi-Tech-Schlachten mit Flugzeugen und Panzern fast völlig ausgereizt sind, besinnt man sich wieder auf die Ursprünge der Auseinandersetzung: Der direkte, waffenlose Kampf, Mann gegen Mann, hat nun gleich mehrfach Einzug auf die Mattscheiben gefunden. Zwei große Gruppen haben sich herauskristallisiert: Die Box-Spiele, denen wir uns nächstesmal widmen wollen, sowie die fernöstlichen Kampfsportarten, an der Spitze Karate. Wir haben uns zwei Karatespiele herausgesucht, die besonders gut gelungen sind.

»Karateka« machte schon Mitte 1984 von sich reden, als es auf der Sommer-CES für die Apple-Computer vorgestellt wurde. Nach über einem Jahr Wartezeit ist es nun auch für die C-64-Besitzer erhältlich.

Die Handlung ist recht schnell erzählt: Der finstere Akuma hat die schöne Prinzessin Mariko auf seine Festung entführt und eingesperrt. Der tapfere Held will sie befreien und muß sich mit Handkantenschlägen und Fußritten zu ihr durcharbeiten. Behindert wird er von den to-

desmutigen Wachen, die den Helden nur über ihre Leiche vordringen lassen wollen, und diversen anderen Gemeinheiten, wie zum Beispiel Fallgitter und Jagdvögel.

Dem Spieler stehen drei Tritte und drei Schläge, jeweils in verschiedenen Höhen, zur Verfügung. Schlagen kann er beliebig oft, aber nach drei Tritten kommt er aus dem Gleichgewicht und benötigt ein paar Augenblicke Verschnaufpause.

Jeder Kämpfer hat am unteren Rand des Bildschirms eine Punkteleiste. Bei jedem Treffer verliert der Gegner Punkte, für jede Zeiteinheit ohne Treffer gewinnt man Punkte. Die Kontrahenten kämpfen so lange gegeneinander, bis einer den Punktestand Null erreicht hat und für immer zu Boden sinkt. War es der Spieler, hat er Pech gehabt, denn dann ist das Spiel für ihn zu Ende. War es aber der Gegner, gibt es Bonuspunkte für den Spieler und er darf tiefer in den Palast von Akuma eindringen, zumindest bis er auf den nächsten Wächter trifft.

Die Grafik von »Karateka« hat bei der Umsetzung auf den C 64 ein wenig gelitten: Die Darstellung selber ist zwar sehr realitätsgetreu und packend, die Bewegungen sind aber etwas langsam und ruckhaft. Ein anderes Makel ist der Sound. An Geräuschen ist nur ein dumpfes Schlaggeräusch und eine kleine Melodie vorhanden. Hier läßt sich klar erkennen, daß ein Apple-Spiel auf den C 64 umgesetzt, aber nicht neu geschrieben wurde.

Anders ist es bei »Way of the Exploding Fist«, einem Karate-Spiel für einen oder zwei Spieler, das für den C 64 entwickelt wurde und dessen Fähigkeiten voll ausnutzt. Hier gibt es keine Hintergrundstory wie bei »Karateka«. Am Bildschirm findet nur ein sportlicher Wettkampf statt,

somit gibt es auch weder Tote noch Verletzte.

Bei »Exploding Fist« stehen den Spielern viel mehr Kampftechniken zur Verfügung wie bei »Karateka«. Neben einfachen Tritten und Schlägen gibt es Rundumtritte, Sprünge und sogar Salti. Insgesamt können die Spieler per Joystick knapp zwanzig verschiedene Bewegungen ausführen. Die Joystick-Steuerung selber ist auf den ersten Blick etwas unübersichtlich, jedoch sehr schnell und leicht erlernbar.

Die Aufmachung von »Exploding Fist« verdient ein großes Lob: Die Kämpfer sind detailliert und schnell animiert (der Hersteller spricht von 700 verschiedenen Sprites). Neben mehreren hervorragenden Hintergrundmusiken ertönen digitalisierte Kampfschreie und sogar ein Plumps-Geräusch, wenn einer der Spieler hinfällt.

Beide vorgestellten Spiele haben ihren Reiz: Während »Karateka« Strategie und Geschicklichkeit benötigt, kommt es bei »Exploding Fist« auf Geschwindigkeit und Aktion an. Für Solo-Spieler sind beide empfehlenswert, wer auch zu zweit spielen möchte, ist mit »Exploding Fist« besser bedient. (bs)

Titel	Karateka
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	Zeichentrick- Animation
Hersteller	Broderbund
Preis	79 Mark (Diskette)
Bezugsquelle	Ariolasoft Steinhauser Str. 3 8000 München 80

Titel	Exploding Fist
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit*	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	viele verschiedene Kampftechniken
Hersteller	Melbourne House
Preis	39 Mark (Kassette)
Bezugsquelle	Rushware An der Gumpge- brücke 24 4044 Kaarst 2
*Computer- gegner	