

**64'er  
TEST**

Gegen  
verschie-  
denste

Kämpfer treten Sie bei »Street Fighter« an. Und wenn die Gegner zu den Waffen greifen, wird es richtig schwierig, zu gewinnen.

von Andrew Draheim

**M**it »Street Fighter« liegt eine der relativ schweren Kampfkunst-Simulationen vor. Die Funktionen und Gegner sind recht zahlreich, dennoch ist das Spiel rasch zu handhaben.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Straßenkämpfers (Street Fighter), der um die Welt reist, um sich mit den besten Kämpfern zu messen. Einfach ausgedrückt handelt es sich hier um einen, der nichts von Kampfkunst verstanden



## Kampf auf der Straße



Eagle aus England bedient sich eines Nunchakus, einer sehr gefährlichen Waffe



Schöne Hintergrundgrafik täuscht manchmal über technische Unfertigkeit hinweg

hat und nichts weiter sucht als Ärger.

Gegen insgesamt zehn Gegner aus fünf Ländern muß Ryu, unser Straßenkämpfer, antreten. Jeder hat andere Stärken und Schwächen. Geki, ein Japaner, ist seines Zeichens Ninja und beherrscht auch so ziemlich alles, was seine Zunft ihn lehrte. Er wirft Shurikens (Wurfsterne) und verdünnisiert sich in brenzligen Situationen mit Hilfe einer Rauchbombe. An irgendeiner sicheren Stelle im Bild taucht er wenig später wieder auf. Der Engländer Eagle, der sechste im Bunde, benutzt Nunchakus, zwei Holzstäbe, die durch eine Kette miteinander verbunden sind. Sie sind sehr gefährliche Waffen,

gegen die nur schwer anzukommen ist.

Jeder Kampf besteht aus maximal drei Runden. Wer zwei davon gewinnt, ist Sieger. Ohne Pause geht es ins nächste Land, wo das Spiel noch mal von vorne beginnt.

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen. Die erste und einfachste davon eignet sich zum Gewöhnen an Spiel und Steuerung. Die ersten sechs Gegner sind hier ziemlich harmlos und mit einer Folge von Rundtritten zum Kopf besiegt. Außer diesem Rundtritt gibt es acht weitere Angriffstechniken. Diese sind im wesentlichen Schläge und Tritte in verschiedener Höhe. Erschwert wird der Kampf durch fehlende automatische

Blockabwehr. Diese muß der Spieler weitgehend selbst übernehmen. Im Notfall verhilft ein Salto vorwärts oder rückwärts aus der Gefahrenzone.

In den beiden höheren Spielstärken werden die Gegner aggressiver. Sie greifen offensiver an und lassen Ryu wenig Zeit zum Luftholen. In der schwierigsten Stufe sollte man schon alle Angriffs- und Verteidigungstechniken beherrschen, sonst gibt es Saures.

Die Figuren sind schön gestaltet, für meinen Geschmack allerdings ein wenig zu klein. Angriff und Verteidigung ist daher manchmal nur kurz wahrzunehmen. Gerade der Einsteiger kann gelegentlich die vielen schnellen Geschehnisse

se nicht mehr verfolgen. Dieses gilt insbesondere bei Gegnern mit Waffen wie dem Nunchaku. Die Bewegung der Sprites hingegen ist sehr ruckhaft. In den Grundzügen der Kampftechniken lassen sich keine bemerkenswerten Unterschiede verzeichnen.

Die Hintergrundgrafik ändert sich von Land zu Land und zeigt typische Merkmale. In Japan findet der Kampf vor einem Tempel statt und in den USA ist eine New Yorker U-Bahn zu sehen, voll mit Graffiti.

Insgesamt läßt sich festhalten: »Street Fighter« ist eine mittelmäßige Kampfkunst-Simulation, die den Spieler nicht mit vielen Steuerungsfunktionen überfordert. Fehlende Raffinesse bei der Bewegung der Sprites wird durch schöne Hintergrundgrafik übertüncht. ■

Street Fighter	
5 7 9 11 13 15	
Spielidee	██████████
Grafik	██████████
Sound	██████████
Schwierigkeit	██████████
Motivation	██████████
Besonderheiten	Kampfkunst-Simulation
Hersteller	CAPCOM
Preis	35 Mark (K) 39 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128 - 132 4044 Kaarst 2