

von Jörn-Erik Burkert

Schnelle Handkantenschläge und Tritte von Kampfsportlern faszinieren viele Beobachter. So es ist nicht verwunderlich, daß dieses Genre auf dem Computer zu einem der beliebtesten gehört.

Nach furiosen Erfolgen in der Spielhalle und auf Konsolen wurde jetzt Capcoms »Streetfighter 2« auch für Homecomputer-Systeme umgesetzt. Am Joystick schlüpft man in die Rolle eines Kämpfers, der mit einem Flugzeug um den halben Erdball reist, um in Vollkörperkontakt-Kämpfen gegen exotischste Gegner anzutreten. Zur Auswahl stehen acht Charaktere, von denen jeder seine besonderen Eigenschaften hat. Mal sind es spezielle Waffen und ein anderes Mal außergewöhnliche Kampftechniken. Ist der Fighter gewählt, steigt er ins Flugzeug, um zu seinen Widersachern zu reisen. Die Palette reicht hier von Japan, über die USA bis hin zum brasilianischen Regenwald.

Hat sich der Spieler durch die Anfangsmenüs gehandelt, geht es ab zu den Kampfszenarien. Spielerisch bietet das Game gute Kost und kann gefallen. Die Angriffsmöglichkeiten sind vielfältig und

# Die Kunst des Kampfes

nem Tool vom Amiga konvertiert, aber dann nicht nachbearbeitet. Bei einigen Szenarien sehen die Hintergrundgrafiken nicht schlecht aus, aber einige Pinselstriche nachträglich hätten nicht geschadet. Ebenso die Sprites, denn mit einem Multiplexer und Overlay-sprites wären die Kämpfer auch mit einem hervorragenden Äußeren in die Runden gegangen. So gestaltet sich die Grafik an vielen Stellen recht nachlässig und drückt den Eindruck vom Game. Dazu kommt noch, daß der Sound sich leider auch nur auf Mittelmaß einpendelt. Ärgerlich ist die Tatsache, daß sich der integrierte Software-Speeder nicht mit Hardware-Beschleunigern verträgt.

Alle genannten Kritikpunkte schwächen zwar den Eindruck des Spiels, trotzdem ist »Streetfighter 2« spielerisch gut und dürfte Kampfsport-Fans auf dem C64 fesseln. Hätte man ein wenig an der Grafik gefeilt und mit einigen Tricks in der Hinterhand dem Game ein wenig mehr professionellen Touch gegeben, wäre es auch auf dem C64 ein Superhit. So bleibt ein Game, das durch seinen klangvollen Namen sicher trotzdem eine Menge Fans anziehen wird. Wer jetzt seinen Hunger nach Prügelei



Die Streetfighter messen ihre Kräfte auf einer USAF-Base



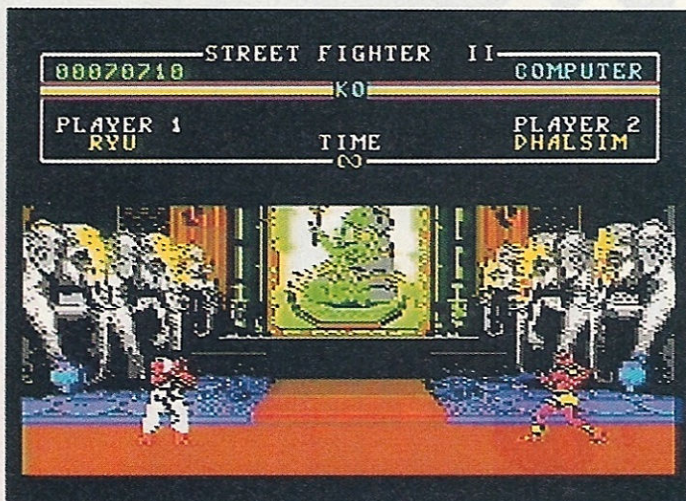
Kampf im Hafen um den Titel des »Ultimate Warrior«



Später warten Meister-Ninjas ...

der Zwei-Spieler-Mode sorgt für Spaß zu zweit am Stick. Die Techniken am Stick erlernt man schnell und die unterschiedlichen Schwierigkeiten sorgen auch für Spaß bei Einsteigern. Welchen Charakter man wählt, hängt vom persönlichen Geschmack ab.

Wer die Maschinen kennt, die in der Spielhalle stehen, wird sicher von Anfang an wissen, daß auf dem C64 einige Abstriche in Sachen Grafik bei »Streetfighter 2« gemacht werden müssen. Die farbenfrohen und parallax scrollenden Level sind leider aufgrund der im Gegensatz zu Konsole und Spielhalle schwächeren Hardware nicht machbar. Klar ist aber, daß ein guter Grafiker auch auf dem C64 tolle Optik zaubern kann. Die Grafiken wurden leider nur mit ei-



... und Helden aus dem bengalischen Dschungel

stillen will, sollte sich ins Kaufhaus begeben oder bei seinem Softwarehändler nachfragen. Der kann das Game auch bei Leisuresoft in Bönen für Euch bestellen.

Titel: Streetfighter 2, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Leisure-Soft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen

<b>Streetfighter 2</b>	
<b>64'er</b>	<b>7</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit variabel	