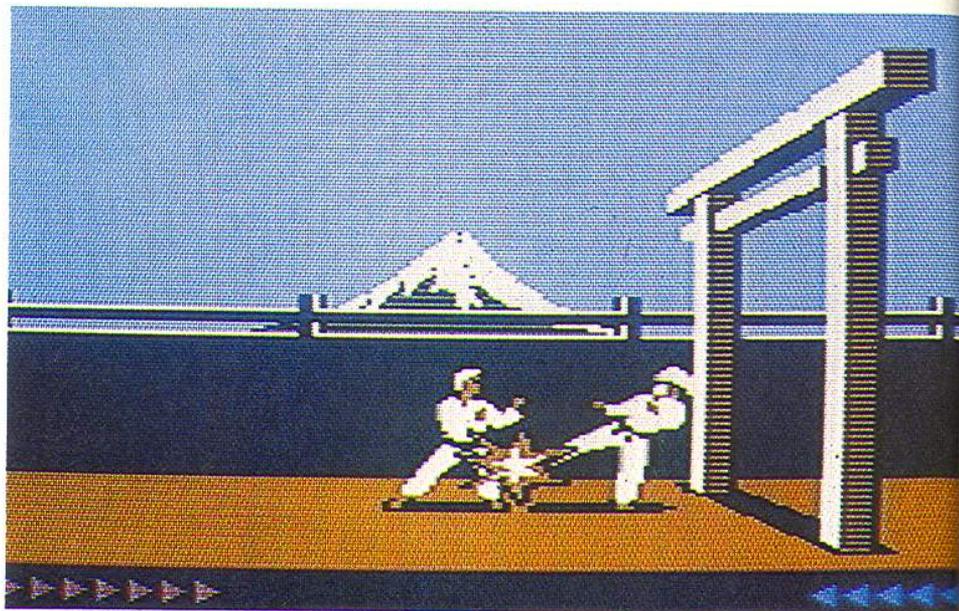


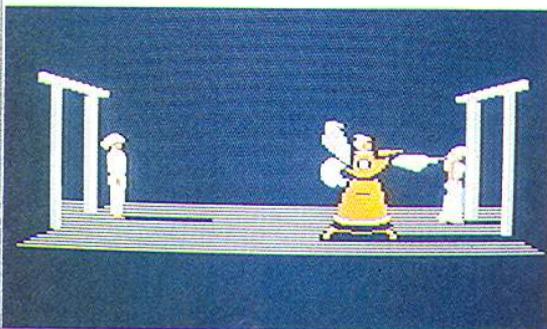
Spiele

Wer Joystick-Action
stundenlangem Rätseln
vorzieht, findet in
„Karateka“ die richtige
Spielart.



Kämpfer Karateka besiegt Torwache des Feldherrn-Palastes

Karateka im Kampi



Feldherr Akuma schickt Prinzessin Mariko in den Kerker

Das Karatekampfspiel „Karateka“ ist nicht länger nur Apple-Anwendern vorbehalten: Broderbund bringt nun eine Version für den Commodore 64 auf den Markt.

Die Spielhandlung ist unverändert: Der böse Heeresführer Akuma hat das heimatliche Dorf überfallen und die hübsche Prinzessin Mariko geraubt. Seine schwerbewachte Festung liegt auf einem hohen Berg. Der Spieler übernimmt die Rolle eines gut trainierten Karatekämpfers, des Karateka. Er hat nun die Aufgabe, die Prinzessin zu befreien. Auf dem Weg zu ihr muß er sämtliche Wachen, den Falken des Bösewichts und schließlich den Feldherrn selbst besiegen. Ähnlich wie beim Karatespiel „Bruce Lee“ muß sich der Spieler durch viele Räume kämpfen, um an's Ziel zu gelangen. Ka-

rateka übertrifft Bruce Lee jedoch durch seine hervorragende Zeichentrickgrafik. Die eher langsame Spielgeschwindigkeit kommt daher, daß Karateka nicht mit Sprites, sondern mit Hi-Res-Grafik arbeitet. Der Spieler kann zwischen Joystick- und Tastensteuerung wählen, wobei die Tastensteuerung empfehlenswerter ist. Mit Run/Stop kann das Spiel angehalten werden, falls gerade das Telefon läutet. Die Energie des Spielers und des Computergegners wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Bei jedem Treffer, den Karateka einsteckt, wird ein Energiepunkt abgezogen. Sind es nur noch drei Punkte insgesamt, so ertönt ein akustisches Signal als Warnung. Allerdings erhält der Kämpfer immer nach einigen Sekunden einen neuen Energiepunkt. Karateka kann sowohl mit den Händen als auch mit den Füßen kämpfen: Mit beiden kann er nach oben, nach unten oder in die Mitte schlagen.

Es gibt zwei Arten, unseren Helden laufen zu lassen: In der Kampfhaltung kann Karateka zwar Schläge austeilen, bewegt sich aber nur sehr langsam vorwärts. In der Laufhaltung läuft er schneller, ist aber kampfunfähig. Sollte ihm ein Gegner in dieser Haltung einen Schlag versetzen, so verliert

er sofort seine ganze Energie: das Spiel ist aus.

Für Karate-Anfänger ein paar Spieltips: Im Kampfmodus sollte der Spieler warten, bis der Gegner angreift, und dann erst gezielt 'losknüppeln'. Das Fallgitter muß mit einem Fußtritt herausgelöst werden. Sobald es wieder hochgezogen wird, muß Karateka so schnell wie möglich durchlaufen. Die Zelle, in der die Prinzessin gefangengehalten wird, sollte Karateka unbedingt in Laufhaltung betreten, da die junge Dame recht schlagkräftig ist. Als Augenschmaus haben die Programmierer allerdings nicht nur Prinzessin Mariko, sondern noch mehrere kleine Filme eingebaut. Sie zeigen, wie eine Wache meldet, daß unser Kämpfer in den Palast eingedrungen ist, oder wie Mariko in ihre Zelle geschickt wird und dort in Tränen ausbricht.

Fazit: Karateka besticht durch seine realitätsnahe, ansprechende Grafik. Eingefleischte Profis werden die langsame Spielgeschwindigkeit bemängeln. Spielanfänger haben gute Chancen, sich bis zum Ende durchzukämpfen. Dann allerdings ist der Spielspaß vorbei: Der Handlungsablauf bleibt gleich, Zufallsgeneratoren sind nicht eingebaut.

(W. Wintersberger)