

BUDOKAN ist mit Sicherheit eine der besten Kampfsport-Simulationen, auf die der Computerfreak derzeit zurückgreifen kann. Die grafisch perfekte Präsentation, gepaart mit tollen Bewegungsabläufen und über 60 Schlagmöglichkeiten, macht dieses Spiel zum einsamen Spitzenreiter. Und damit die Freude auch bei hartnäckigen Gegnern auf Dauer bestehen bleibt, bietet ASM nun die komplette Matchstrategie für alle zwölf Kämpfe. Möge der Bessere gewinnen!



Kampfsport in

Im folgenden Text habe ich für die Kampfsportsimulation **BUDOKAN - THE MARTIAL SPIRIT** meine Erfahrungen mit den einzelnen Wettkampfgegnern zusammengefaßt. Bevor man aber selbst am Turnier teilnimmt, ist ausführliches Training angesagt. Es ist sehr wichtig, daß auch komplizierte Schläge (wie z.B. der Nunchaku-Dreifachschlag oder die Bo-Drehschläge) einwandfrei sitzen. Das zweite Trainingsziel besteht in der Erhöhung der Schlaggeschwindigkeit, Abwehrschläge sind unnötig. Die Bezeichnungen der einzelnen Schläge habe ich größtenteils dem Handbuch entnommen.

MATCH 1

Name : GORO SUZUKI
Rang : SHODAN
Waffe: KARATE

Goro ist sehr schnell und offensiv, kann aber auch sehr gut blocken. Zu seinen Spezialitäten gehören die sogenannten Halbkreisfußtritte. Schläge aus dem Sprung benutzt er so gut wie gar nicht. Karate hat jedoch, verglichen mit anderen Kampfsarten, die kürzeste Reichweite, und genau das ist die Schwäche von Goro. Ich selbst be-

vorzuge das Nunchaku, um gegen Goro zu gewinnen.

TAKTIKEN:

KARATE (mittelschwer)

Am Anfang läuft man ungefähr bis zur Mitte der Matte auf Goro zu. Sobald er in Reichweite ist, macht man mit dem Joystick die Bewegung für den Fußstoß im Vorwärtssprung und hält dann Stick und Knopf gedrückt. Man springt ständig auf ihn drauf. Goro wird dadurch ganz nach rechts von der Matte gedrängt. Nachdem er die hintere Markierungslinie übertreten

KOPFNUSS



PERFEKTION

hat, beziehen die Kämpfer erneut Position auf der Kampffläche. Man muß Goro kontinuierlich mit dem Sprungtritt nach vorne angreifen. Mit dieser Taktik ist er noch am leichtesten zu besiegen. Wenn die Konditionsanzeige auf gelb oder rot herabgesunken ist und Euer eigener Kämpfer zum Springen keine Kraft mehr hat, geht man zu den Fußstößen mit dem Hinterbein über. Da Goro jedoch über einen sehr guten Block verfügt, sind die Erfolgchancen mit diesen Tritten nur gering.

KENDO (leicht)

Der Stoß nach oben oder zur Mitte sowie

die zweihändigen Schläge eignen sich noch am besten, da Goro sie kaum blocken kann. Goro ist so klein, daß ihn Schläge aus dem Sprung kaum treffen, deshalb ist generell von ihnen abzuraten.

BO (einfach)

Hier sind zwei völlig verschiedene Taktiken wirkungsvoll. Version 1: so schnell wie möglich auf Goro zuspringen. Direkt vor ihm bleibt man stehen und nimmt die Abwehrposition gegen Schläge zur Mitte

88 asm special nr. 8

KOPFNUSS

ein. Solange der Gegner Karate benutzt, deckt diese Abwehrstellung den ganzen Körper ab. Goro tritt und schlägt wie ein Verrückter, doch er kann keine Treffer erzielen! Irgendwann geht ihm die Puste aus. Sobald der Ki-Balken volle Schlagkraft anzeigt, haut man einmal zu (zu empfehlen wären in diesem Fall die Schläge aus dem Drehsprung), und der Gegner liegt am Boden. Version 2: Man geht so weit wie möglich zurück (d.h. man stellt sich mit beiden Füßen kurz hinter die Endmarkierungslinie) und läßt Goro an sich herankommen. Dann attackiert man ihn mit dem Schlag nach oben im Vorwärtssprung. Nach ungefähr zehn Treffern ist Goro besiegt.

NUNCHAKU (kein Problem)

Mit dem Nunchaku ist Goro leicht besiegt. Unregelmäßig verteilte Peitschenschläge sind hier sehr wirkungsvoll - sie haben eine große Reichweite und sind schwer zu blocken. Der sonst so bewährte Dreifachschlag ist hier nur bedingt zu empfehlen, da Goro schnell herausfindet, wie er diesen Schlag abwehren muß.

MATCH 2

Name : EJI KIMURA

Rang : SHODAN

Waffe: KENDO

Eji ist der einzige Kendokämpfer und der schwächste Gegner im Budokan. Er ist nur dann gefährlich, wenn man selbst zu passiv ist und kaum zurückschlägt. Solange man aber offensiv agiert, ist Eji aufgrund seiner schlechten Abwehr schnell besiegt. Ich empfehle Euch, ihn mit Karate anzugreifen.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr einfach)

Man stellt sich ganz nach hinten und läßt Eji herankommen. Sobald er nah genug herangekommen ist, greift man ihn mit dem Sprungtritt nach vorne an (wer will, kann auch die Halbkreistritte im Sprung

benutzen). Eji kommt, solange man Druck macht, gar nicht zum Zurückschlagen.

KENDO (einfach)

Das einzig Wichtige ist, die Schläge schnell auszuteilen und natürlich häufig zuzuschlagen. An Abwehr denkt Ihr lieber erst gar nicht. Gegen Eji kann man mit Kendo kaum etwas falsch machen.

BO (sehr einfach)

Man läßt Eji an sich herankommen und greift ihn dann mit den "Fliegenden Schlägen" (s. Handbuch) im Vorwärtssprung an.

NUNCHAKU (einfach, aber ungeeignet)

Mit dem Nunchaku gilt es, so offensiv wie möglich zu kämpfen. Besonders wirkungsvoll sind hier die Peitschenschläge und der Dreifachschlag.

MATCH 3

Name : JIMMY DORAN

Rang : NIDAN

Waffe: TONFA

Jimmy benutzt den Tonfa (Holzschienen, die zum Zustoßen gebraucht werden). Seine Schläge sind schnell, effektiv und werden meist in Serien ausgeteilt. Jimmys Reichweite ist aber kaum größer als die eines Karatekas und einfach zu besiegen.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr schwierig, Glückssache)
Am besten geht man Jimmy gleich entgegen und greift mit dem Fußstoß im Vorwärtssprung an. Sollte der Konditionsbalken abnehmen, benutzt man im Nahkampf die Fußstöße nach oben (mit dem Hinterbein). Mit dem Block nach oben lassen sich die meisten gegnerischen Schläge abwehren. Ich kann versichern, daß dieser Fight sehr knapp ausgeht.

KENDO (kein Problem)

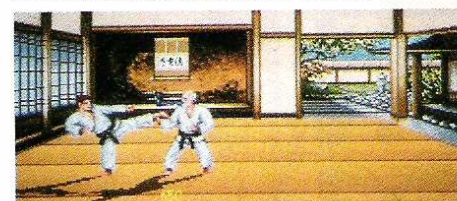
Man darf Jimmy nicht zu nah an sich heranlassen. Die zweihändigen Schläge (sowohl die aus dem einfachen Stand als auch die aus dem Rückwärtslehnen) und die verschiedenen Stöße eignen sich hier besonders.

BO (sehr einfach)

Indem man die große Reichweite des Bo ausreizt (Dreh- und Überkopfschläge verwenden), hält man sich Jimmy vom Leib. Wer gegen Jimmy mit Bo verliert, dem rate ich unbedingt, zurück in die Trainingshallen zu gehen.

NUNCHAKU (sehr einfach)

Mit den Peitschenschlägen (möglichst in Richtung Kopf) kann man Jimmy sehr schnell schwächen. Achtet darauf, daß der



Gegner auf Distanz bleibt. Ist er zu nah, kann man ihn mit dem knienden Schlag zur Mitte zurückdrängen.

MATCH 4

Name : SHIGEO KAWAHARA

Rang : NO RANK

Waffe: NUNCHAKU

Dieser Gegner kommt als erster in den "Genuß" einer Waffe mit großer Reichweite. Besonders aggressiv ist Shigeo nicht. Sein Block ist nur mäßig. Wenn man ihm keine Gelegenheit gibt, schlägt er kaum zu. Dennoch empfehle ich, den gegnerischen Attacken durch Ducken oder Rückwärtslehnen auszuweichen, da Nunchaku eine Waffe mit einer "hohen Durchschlagskraft" ist. Ihr solltet Shigeo mit Kendo besiegen können.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr schwierig)

Man greift den Gegner wie immer mit dem Fußtritt im Vorwärtssprung an. Falls man so dicht am Gegner ist, daß es nicht mehr möglich ist, ihn nach vorn wegzudrücken, macht man den normalen Sprungtritt nach oben. Der Nahkampf ist unbedingt zu vermeiden, da die Nunchaku-Schläge extrem stark sind.

KENDO (mittel)

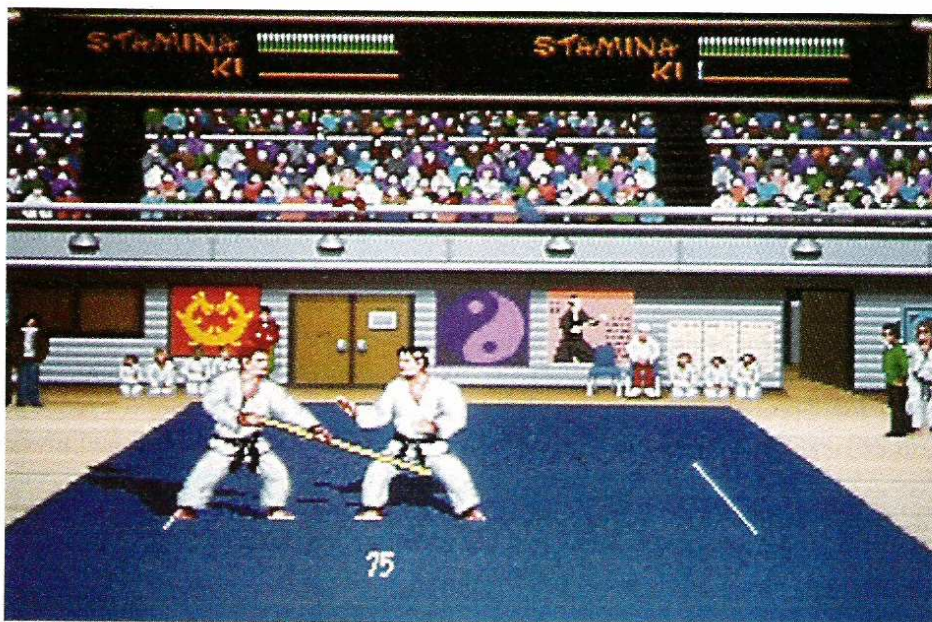
Mit beidhändigen Schlägen aus dem Rückwärtslehnen kann man sich Shigeo vom Leib halten. Diese müssen allerdings schnell hintereinander ausgeteilt werden (so zwei bis drei Schläge in der Sekunde (!!!) sind möglich). Von Sprungschlägen und Stößen läßt man ab.

BO (einfach)

Die Dreh- und Überkopfschläge nach oben wirken hier Wunder. Wenn man kontinuierlich zuschlägt, kommt Shigeo nicht zu Gegenangriffen.

NUNCHAKU (mittelschwer)

Es gibt immer ein spannendes Match,



wenn man Shigeo mit dem Nunchaku herausfordert. Zu empfehlen sind hier alle Formen von Peitschenschlägen wegen ihrer großen Reichweite. Dreifachschläge sind nur dann sinnvoll, wenn man sehr dicht am Gegner steht. Es ist sehr wichtig, daß man in diesem Kampf nicht nur drauflos haut, sondern sich genauso auf das Ausweichen konzentriert.

MATCH 5

Name : TETSUO OKABE

Rang : SANDAN

Waffe: BO

Bo ist noch effektiver und hat eine noch größere Reichweite als die Waffen der bisherigen Gegner. Tetsuo ist aggressiv, seine Abwehr ist aber nicht sonderlich gut. Er verwendet fast ausschließlich Stöße und beherrscht ein paar besondere Schläge, die Ihr vorher sicher noch nie gesehen habt. Ich wähle immer das Nunchaku, wenn ich gegen ihn kämpfe.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr schwierig)

Man läßt den Gegner an sich herankommen und attackiert ihn mit Tritten aus dem Sprung. Wenn Ihr Glück habt, schlägt der Gegner kaum zurück, und Ihr könnt ihn

besiegen. Der Nahkampf ist in jedem Fall zu vermeiden.

KENDO (kein Problem)

Mit den beidhändigen Schlägen zur Mitte aus dem Rückwärtslehnen kann man Tetsuo einfach besiegen. Die Schläge müssen sehr schnell hintereinander angesetzt werden.

Auf Attacken aus dem Sprung sollte man gänzlich verzichten. Indem man sich im richtigen Moment zurücklehnt oder nach hinten geht, kann man den gegnerischen Angriffen ausweichen.

BO (einfach)

Man läuft zu Beginn Tetsuo entgegen und eröffnet den Kampf mit einer Serie von schnell hintereinander ausgeführten Drehschlägen.

Wenn die Kondition des Gegners deutlich geringer als die des eigenen Kämpfers ist, wechselt man zu den Stößen im Vorwärtssprung über.

NUNCHAKU (mittelschwer)

Am besten bleibt man am Anfang stehen und läßt Tetsuo herankommen. Möglichst früh attackiert man ihn dann mit dem Dreifachschlag, und zwar solange, bis er sich zurückzieht und außer Reichweite ist. Nur wenn Tetsuo aufhört anzugreifen, geht man selbst (mit dem Dreifach- oder Peitschenschlag) in die Offensive.

MATCH 6

Name : ARNIE GUSTAFSON

Rang : GODAN

Waffe: KARATE

Arnie ist sehr groß und hat für einen Karateka eine enorme Reichweite. Zudem liebt er ausgefallene Schlagkombinationen. Zu seinen Spezialitäten gehören Halbkreistritte im Sprung (Van Damme läßt grüßen!) und Fegetritte aus der Hocke. Im Kampf ist er zwar offensiv, er ist aber nur ein mittelstarker Blocker. Allerdings ist Arnie ziemlich blöde, und deshalb greife ich ihn stets mit Karate an.

TAKTIKEN:

KARATE (mittelschwer)

Man stellt seinen Kämpfer ganz nach hinten und wartet, bis Arnie herangehüpft kommt. Wenn Arnie dann in Reichweite ist, greift man mit den Fußstritten im Vorwärtssprung an (lieber zu früh als zu spät mit dem Springen anfangen). Normalerweise hat er nach ungefähr zehn Treffern mit diesem Schlag genug. Manchmal aber läßt die Kondition des eigenen Kämpfers das Springen nicht mehr zu. Dann helfen nur noch die Fußstritte mit dem Hinterbein.

KENDO (einfach)

Besonders gut eignen sich für diesen Gegner die beidhändigen Schläge in allen Variationen. Arnie ist so groß, daß man ihn auch mit Schlägen aus dem Sprung treffen kann (bringt aber nicht sonderlich viel).

BO (sehr einfach)

Man muß eigentlich nur darauf achten, daß man selbst nicht zu viele Schläge einsteckt. Ansonsten halte ich es hier für schwieriger zu verlieren, als zu gewinnen.

NUNCHAKU (sehr einfach)

Mit den Peitschenschlägen und dem Dreifachschlag ist Arnie schnell besiegt. Achtet darauf, daß er nie zu nah an Euch herankommt.

MATCH 7

Name : HIROSHI IKEDA

Rang : HACHIDAN

Waffe: KUSARI-GAMA

Hiroshi ist ein älterer Herr. Seine konditionellen Schwächen gleicht er mit einer tödlichen Waffe, dem Kusari-Gama, aus. Dieser Gegner kämpft ungewöhnlich aggressiv, Abwehrschläge kennt er überhaupt nicht. Allerdings ist Hiroshi schon soweit verkalkt, daß ich ihn immer mit dem Nunchaku besiegen kann, ohne selbst viele Treffer einzustecken.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (mittelschwer)

Mit den schnellen beidhändigen Schlägen zur Mitte (aus dem Rückwärtslehnen) hält man den Gegner auf Distanz. Normalerweise kann man dabei einfach stehenbleiben, denn Hiroshi hat die Eigenschaft, immer anzugreifen, auch wenn er konditionell schon am Ende ist.

BO (mittelschwer)

Die Drehschläge sind hier am effektivsten. Sollte der Gegner zu nahe herankommen, hilft der kniende Drehschlag.

NUNCHAKU (einfach)

Man bleibt einfach auf der Matte stehen und schlägt ständig mit den Peitschenschlägen zu. Nach einigen Treffern kippt Hiroshi um.

MATCH 8

Name : MIYUKI HIROSE

Rang : YONDAN

Waffe: NAGINATA

Miyuki ist die einzige Frau im Budokan. Sie kämpft nicht sehr aggressiv, hat aber einen guten Block. Der Naginata (Sichel-lanze) ist fast so effektiv wie das Kusari-

Gama, Miyuki muß deshalb nicht oft zuhauen, um Euch den Garaus zu machen. Ich kämpfe hier mit Bo.

TAKTIKEN:

KARATE (Glückssache)

Bleibt hinten stehen und greift dann mit Fußstritten im Vorwärtssprung an. Das ist alles - viel Glück !

KENDO (mittelschwer)

Mit schnellen beidhändigen Schlagserien hält man sich die Dame vom Leib. Ihren Schlägen muß man unbedingt durch Rückwärtslehnen ausweichen.

BO (einfach)

Man begibt sich so weit wie möglich nach hinten und läßt Miyuki herankommen. Dann schlägt man immer mit dem Stoß im Vorwärtssprung zu. Wenn es eng wird, setzt man schnelle Drehschläge ein.

NUNCHAKU (mittelschwer)

Erst läßt man die Gegnerin herankommen. Dann macht man einen Satz nach vorne, so daß man ganz dicht bei ihr steht. Jetzt haut man mit dem Dreifachschlag ständig drauf und hüpf Miyuki gegebenfalls hinterher.

MATCH 9

Name : RANDY WU

Rang : HACHIDAN

Waffe: NUNCHAKU

Randy ist sehr aggressiv und blockt gut. Seine Spezialität sind Dreifachschläge und Attacken aus der Sprungdrehung. Herausragend ist auch seine Kondition. Ich setze ihn mit Kendo außer Gefecht.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (mittelschwer)

Zuerst läuft man Randy entgegen. Wenn man in einer guten Position ist, beginnt

man mit extrem schnellen beidhändigen Schlägen zur Mitte aus dem Rückwärtslehnen. Den Attacken von Randy muß man unbedingt ausweichen (durch Zurücklehnen).

Man muß den Gegner ständig unter Druck setzen, darf ihm aber keinesfalls zu nahe kommen. Falls sich Randy zurückzieht, muß man ihm auf jeden Fall hinterhergehen und erneut angreifen.

BO (mittelschwer)

Man attackiert Randy mit den Drehschlägen und versucht, ihn von der Matte zu drängen. Indem man sich im richtigen Moment zurücklehnt, kann man den gegnerischen Angriffen ausweichen. Mit dem knienden Drehschlag drängt man Randy nach hinten, wenn er sich dem eigenen Kämpfer zu sehr nähert. Auch hier ist oberstes Gebot: immer dranbleiben !

NUNCHAKU (Sieg unmöglich)

MATCH 10

Name : AYAOKO MARUYAMA

Rang : UNKNOWN

Waffe: NINJITSU

Ayako, der Ninja, ist der fieseste Gegner im ganzen Spiel. Im Nahkampf kämpft er Karate, ansonsten schleudert er Wurfsterne. Ayako blockt gut und kann sich zudem (um dem Gegner auszuweichen) in Luft auflösen. Er erscheint danach plötzlich in größerer Entfernung oder taucht hinter dem eigenen Kämpfer auf. In letzterem Fall werden die Seiten gewechselt. Ich greife ihn mit Kendo an.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (mittelschwer)

Man hüpf dem Gegner entgegen und setzt die beidhändigen Schläge zur Mitte (aus dem Rückwärtslehnen) ein. Wenn sich Ayakos Konditionsbalken gelb verfärbt, wird er passiv. Man muß ihn immer verfolgen

und attachieren, wenn er sich zurückziehen will.

BO (mittelschwer)

Mit den Dreh- und Überkopfschlägen greift man Ayako an. In der Schlußphase kann man dann die Schläge aus dem Sprung oder den knienden Drehschlag einsetzen.

NUNCHAKU (sehr schwer)

Mit dem Nunchaku muß man versuchen, so schnell wie möglich zum Nahkampf überzugehen und dann die Peitschen- und Dreifachschläge einzusetzen. Mit etwas Glück kann man es durchaus schaffen.

MATCH 11

Name : KAZUO SAKATA

Rang : SHICHIDAN

Waffe: YARI

Kazuo kämpft mit seinem Yari (Speer) offensiv. Dabei verwendet er ausschließlich Stöße. Im Nahkampf setzt er auch ab und zu Fußtritte ein. Ich benutze den Bo, da er eine ähnliche Reichweite hat wie der Yari.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (schwierig)

Mit ein bißchen Glück kann man Kazuo schon besiegen. Am besten eignen sich für diesen Gegner die beidhändigen Schläge zur Mitte aus dem Rückwärtslehnen.

BO (mittelschwer)

Man läuft Kazuo entgegen und wendet dann kontinuierlich den Drehschlag (sehr schnell hintereinander ausgeführt) an. Sobald Kazuo zum Nahkampf übergehen will, drängt man ihn mit dem knienden Drehschlag zurück.

NUNCHAKU (mittelschwer)

Am Anfang bleibt man einfach stehen und läßt den Gegner herankommen. Man setzt

dann ständig den Dreifachschlag ein. Wenn Kazuo auch nur für einen kurzen Moment dicht an Eurem Kämpfer steht, kann er das Match meist für sich entscheiden.

MATCH 12

Name : TOKAGE

Rang : UNKNOWN

Waffe: VARIOUS

Tokage, der Finalgegner, wählt stets dieselbe Kampfkunst wie Ihr. Er variiert seine Schläge viel mehr als andere Gegner und kämpft trotzdem offensiv. Im Nahkampf blockt er fast jeden gegnerischen Schlag. Seine Kondition regeneriert sich extrem schnell. Für mich selbst ist es noch am einfachsten, ihn mit Kendo zu besiegen.

TAKTIKEN:

KARATE (schwierig)

Hier eignet sich eine altbewährte Methode: Man zieht sich zunächst ganz zurück und setzt Tokage, sobald er nah genug herangekommen ist, mit den Sprungritten nach vorn unter Druck. Das Match geht auf jeden Fall knapp aus.

KENDO (schwierig)

Man läuft auf den Gegner zu. Tokage greift in der Anfangsphase immer von selbst an, so daß man nur vor ihm stehenbleiben und ihn mit den beidhändigen Schlägen aus dem Stand zurückdrängen muß. Man sollte erst dann in die Offensive übergehen, wenn sich Tokage zurückzieht.

BO (sehr schwierig)

Konzentriert Euch hauptsächlich auf das Ausweichen der gegnerischen Angriffe. Nützliche Angriffsmethoden sind für diesen Gegner die Dreh- und Überkopfschläge sowie der kniende Drehschlag.

NUNCHAKU (Sieg unmöglich)

Viel Spaß mit Budokan wünscht

Hannes Kruppa