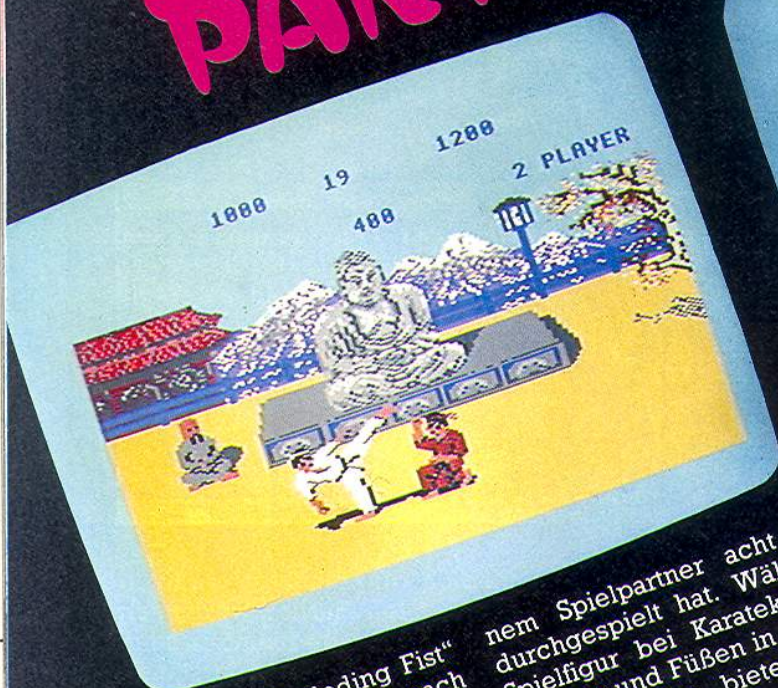


KARATE BEIM PARTNERWECHSEL



"The Way of the Exploding Fist" von Melbourne House ist nach "Karateka" (Heft 10) das zweite Karate-Spiel am Markt. Wer diese Kampffraktion am Spielautomaten kennt, wird sich freuen: die Spielgrafik des C 64 steht der Automatenversion in nichts nach. Der Spieler kann gegen den Computer oder einen zweiten Spieler antreten. Mit gezielten Karateschlägen ist der Gegner außer Gefecht zu setzen. Das Spiel geht so lange, bis man gegen den Computer eine Runde verliert oder mit ei-

nem Spielpartner acht Runden durchgespielt hat. Während die Spielfigur bei Karateka nur mit Händen und Füßen in drei Höhen schlagen kann, bietet Exploding Fist eine größere Auswahl an Schlagmöglichkeiten. Der Karatekämpfer kann beispielsweise über den Gegner springen, um ihn dann blitzschnell mit einem Tritt nach hinten zu besiegen. Oder er bückt sich und schlägt dann aus dieser Position heraus. Während des Spielverlaufs und der Demo ertönt eine gut gelungene fernöstliche Melodie. Bei jedem Schlag wird sie von Kampfgeschrei unterbrochen. Ruhigere Gemüter können es mit der DEL-Taste aus- und anschalten. Hat der Karatekämpfer acht Spielrunden überstanden, kommt ein Stier auf ihn zu, den er ebenfalls k.o. schlagen muß. Der Spieler kann zwischen Joystick- und Tastensteuerung wählen. Wegen der vielen Schlag- und Bewegungsmöglichkeiten erfordert die Steuerung einige Eingewöhnungszeit. Ob sich der Karate-Fan nun für Karateka oder Exploding Fist entscheidet, ist reine Geschmackssache. Ähnlich einem Adventure hat Karateka eine interessantere Rahmenhandlung und eine gute Animation, wird allerdings schneller langweilig. Bei Exploding Fist wiederholt sich alle acht Runden die Hintergrundgrafik. Das Actionspiel bleibt trotzdem spannend, weil der Schwierigkeitsgrad ständig steigt und man mit wechselnden Gegnern spielen kann.

(W. Winterberger/bam)