

A screenshot from the Atari 2600 game 'Basketball'. The screen shows a basketball court with a yellow floor and white lines. A basketball hoop is in the center background. Two players are on the court: one in a dark jersey near the basket and another in a light jersey further back. The top of the screen displays the score: HOME 00, QTR 01, VSTR 00. Below the score, a timeout message reads '10 TIMEOUT OR FS TO RESUME' with '10' in boxes. The word 'EXIT' is visible on the left and right sides of the court. The game is in a pixelated, 8-bit style.

Bei »Two-on-Two« können zwei Spieler durch Zusammenarbeit und Taktik um Siege kämpfen. »Two-on-Two« ist ein Mannschaftssport der anspruchsvollen Art, der uns spontan begeistert hat.

Die gegnerische Abwehr muß durch ausgeklügeltes Paßspiel geknackt werden. Sie spielen einen Paß auf Ihren Partner, wenn Sie ohne zusätzliche Joystickbewegungen einfach auf den Feuerknopf drücken. Wird beim Knopfdruck der Joystick bewegt, spielen Sie keinen Paß, sondern werfen auf den Korb. Der Computer-Kollege beweist durchaus ein Auge für den freien Raum: Durch einen gekannten Doppelpaß kann man sich freilaufen, erhält unmittelbar vor dem gegnerischen Korb den

Die Stärken und Schwächen des eigenen Basketballers bestimmt man selbst

Ball wieder zugeworfen und kann nun ohne große Mühen punkten.

Zu Beginn des Spiels können Sie noch festlegen, welche Stärken der von Ihnen gesteuerte Basketballer haben soll. Legen Sie mehr Wert auf Dribbelkunst oder Ballklauen, auf Schnelligkeit oder Springen? Um die Spielmotivation zusätzlich anzuheizen, gibt es einen interessanten Turnier-Modus. Vier verschiedene Ligen mit je sechs Vereinen, von denen Sie sich eine aussuchen können. Nun spielen Sie einmal gegen jedes der fünf rivalisierenden Teams um die Meisterschaft. Damit die Tabelle nicht flöten geht, wenn der Computer ausgeschaltet wird, speichert das Programm den aktuellen Stand auf Diskette. Leider kann nur ein Team verewigt werden. Wenn mit einer neuen Mannschaft gespielt werden soll, wird der Vorgänger gnadenlos gelöscht.

Wenn Sie Gruppensieger werden, kommen Sie sogar in die Meisterschafts-Endrunde. Außerdem wird nach jedem Spiel ein ausführlicher Report präsentiert, der Angaben über den besten Werfer, die Anzahl der Korbwürfe und einiges mehr enthält.

Die Präsentation der Liga-Tabelle verrät viel Liebe zum Detail: Sie erscheint als Seite einer Sportzeitung auf dem Bildschirm. Die Gruppenegegner tragen furchteinflößende Namen wie «Cougars» (Pumas) und «Sharks» (Haie), doch Sie können Ihrer Mannschaft einen bis zu zwölf Buchstaben langen, nicht minder kämpferischen Namen geben.

Wenn Sie einen menschlichen Partner aufreiben können, geht die Post so richtig ab. Für zwei Spieler stehen gleich zwei Modi parat: «Head to Head» und «Team Mates». «Head to Head» bedeutet Zweikampf. Jeder Spieler

pickt sich einen Computer-Partner. Anschließend spielen die beiden Teams gegeneinander.

Noch origineller geht es bei den «Team Mates» zu. Hier treten die beiden menschlichen Partner zusammen gegen ein Computer-Team an. Diese Spiel-Variante sorgte beim Testen für die meiste Stimmung. Ständig werfen sich die beiden Spieler Bemerkungen wie «Spiel mich an!», «Doppelpaß!», und «Hau ihn rein!» zu. Taktische Absprachen während des Matches sind Pflicht. Und wenn dann der Sieg gegen das Computer-Team gelingt, ist die Freude natürlich besonders groß.

Wenn zwei Spieler den Joy-stick schwingen, kann man leider nicht im Liga-Modus spielen. Warum dieser spannende Kampf um Punkte und Tabellenplätze hier weggelassen wurde, wird als eines der großen Geheimnisse in die Software-Geschichte eingehen.

Die Spiellänge beträgt 24 Minuten Echtzeit, ist in vier Viertel à sechs Minuten unterteilt und kann nicht verändert werden. Für ein Match muß man jedes Mal ein halbes Stündchen einkalkulieren, was doch recht happig ist. Dieses Zeitmaß kommt allerdings dem realistischen Charakter der Sport-Simulation zugute.

Die Grafik ist sehr genau und übersichtlich. Die Spieler-Sprites sind zwar recht klein, aber schön animiert. In Sachen Sound gibt es eine schwungvolle Titelmelodie und das Standard-Rauschen, das die Geräuschkulisse des Publikums simulieren soll.

Vor Schönheitsfehlern blieb auch dieses Programm nicht verschont. Den ewig langen Vorspann zu Beginn kann man aus unerfindlichen Gründen nicht abkürzen. So wird der Zeitgewinn, den der forsche Fast Loader bringt, wieder verschenkt. Der von der Idee her sehr gute

Der «Two-on-Two»-Wettbewerb:

Autogramm-Ball zu gewinnen

Basketball-Fans, aufgepaßt! In unserem neuen Wettbewerb, für den Aktivisten die Preise spendiert, gibt es einige leckere Gewinne.

Als 1. Preis winkt eine einmalige Trophäe:

Ein waschechter Basketball mit den Original-Autogrammen der Autoren von «Two-on-Two». Außerdem verlosen wir 20 Disketten mit «Two-on-Two Basketball» für den C 64/128. Damit auch alle mitmachen können, die keinen Commodore besitzen, gibt es außerdem noch 20 «Back to the Future»-Poster zu gewinnen.

Um einen der 41 Preise zu gewinnen, müßt Ihr uns die

obligatorische Postkarte mit der obligatorischen Antwort auf unsere obligatorische Frage stellen. Wir wollen von Euch den Titel einer anderen Basketball-Simulation für Heimcomputer wissen. Schreibt den Namen auf die Postkarte, vergeßt nicht den Absender und Euren Computer-Typ anzugeben und werft das Ganze in den nächsten Briefkasten.

Unsere Adresse: Redaktion Happy-Computer, Kennwort: Basketball, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

Einsendeschluß ist der 15. August 1986; der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. (hl)

Liga-Modus hätte ruhig noch komplexer werden können. Der hohe Spielwitz, den ein Match zu zweit bringt, wird leider durch das völlige Fehlen dieses Modus gedämpft.

Wenn man Licht und Schatten gegenüber stellt, überwiegen die guten Seiten sehr deutlich. «Two-on-Two» ist ein Muß für alle Freunde technisch anspruchsvoller Sportspiele. Abwechslung gibt es durch die unterschiedlich starken Computer-Gegner und die taktischen Entscheidungen vor und während des Spiels zur Genüge. Wer glaubt, daß es seit «International Soccer» keine innovativen Mannschafts-Sportspiele mehr gegeben hat, sollte sich von dieser Basketball-Simulation eines besseren belehren lassen. (hl)

«Two-on-Two» im zweiten Anlauf

So neu ist die Idee mit dem «Two-on-Two»-Spielprinzip gar nicht. Bereits Anfang 1985 kündigte Epyx ein Programm namens «Two-on-Two Sports» an. Das Spiel sollte zur gleichen Zeit wie «Summer Games II» erscheinen.

Aus diesen Plänen wurde jedoch nichts. Als das Programm endlich fertig war, wurde es begutachtet und als zu schlecht empfunden. Die Konkurrenzfirma Gamestar hat jetzt mit «Two-on-Two Basketball» die gute Idee aufgriffen und ein gutes Programm dazu auf die Beine gebracht. (hl)



Der Angriff läuft: Durch Kombinationen wird die Abwehr aus den Angeln gehoben

SPORTS

GAMESTAR GAZETTE

ISSUE 18

DIVISION STANDINGS

<u>EAST</u>	<u>WINS</u>	<u>LOSSES</u>
HARLEM HEINI	0	0
CONDORS	0	0
MYSTICS	0	0
MARVELS	0	0
HAWKS	0	0
WIZARDS	0	0

NEXT OPPONENT: WIZARDS

PRESS BUTTON TO CONTINUE

Die aktuelle Liga-Tabelle mit «Harlem Heini», dem Team unseres furchtlosen Spiele-Testers