

INTERNATIONAL KARATE



Das Spiel

Bei International Karate beschreitet man als Schüler eines alten Meisters den langen Weg der japanischen Kampfkunst bzw. Kampfsportart. Um selbst eine Meisterschaft und den mit ihr verbundenen schwarzen Gürtel zu erlangen, bleibt es nicht aus, dass man unermüdlich gegen andere Karatekas freundschaftliche Kämpfe, die unter dem Begriff Kumite zusammengefasst werden, bestreiten muss, um so seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und sie auf diese Weise zu verbessern.

Folglich besteht International Karate aus einer Reihe von aufeinander folgenden Zweikämpfen, die unter der Aufsicht des ehrwürdigen Meisters ausgetragen werden. Gekämpft wird dabei um Punkte, die für erfolgreich platzierte Treffer vergeben werden.

Da die Karatekas schon auf die bevorstehenden Zweikämpfe gut vorbereitet sind, beherrschen sie natürlich eine Vielzahl an Standardtechniken, die sie perfekt auszuführen vermögen, wie die einfachen Fauststöße (Tsuki), seitliche Fußtritte auf allen Höhen (Yoko Geri), den gedrehten Fersenfußtritt (Kagato Geri), einen

Fußfeger sowie auch den gesprungenen Vorwärtstritt (Mae Tobi Geri). Um sich mal etwas Luft oder einen kleinen zeitlichen Vorteil zu verschaffen, können sie auch einen Salto vorwärts oder rückwärts ausführen. Und das Blocken ist natürlich auch möglich.

Die ganze Prüfung findet nicht, wie es normalerweise üblich wäre, in einem Dojo statt, sondern an den beliebtesten und bekanntesten Orten auf der ganzen Welt. Das Spiel ist auch deshalb in zwei Abschnitte, hier Reisen genannt, aufgeteilt. Jede der beiden Reisen führt uns jeweils an vier verschiedene Sehenswürdigkeiten.

Bei der ersten kämpft man zunächst in der Nähe des Sydney Opera Hauses, dann am Strand von New York, danach vor einem chinesischen Tempel und zuletzt vor dem japanischen Fuji-San. Die zweite Reise, für die man sich vor dem Beginn des Spiels entscheiden kann, entführt uns erst nach Ägypten zu den berühmten Pyramiden, dann nach Rio de Janero, später nach London und am Ende nach Griechenland, wo vor der Kulisse eines antiken Tempels gekämpft wird.

Zwischen dem Wechsel der Kampfplätze gibt es ab und zu sowohl im Einzelspieler- als auch im Zweispielermodus Zwischenspiele mit verschiedenen Geschicklichkeits / Reaktionsaufgaben. Hierbei können einige Bonuspunkte ergattert werden, wenn man es z.B. schafft, mit dem Kopf eine gewisse Anzahl an Dachpfannen zu zerbrechen.

Die Steuerung ist recht umfangreich. Mit dem Joystick werden verschiedene Aktionen ausgelöst, je nachdem in welche Richtung man ihn drückt und ob man dabei die Feuertaste gedrückt hält. Bei den beiden Zwischenspielen ist die Steuerung einfacher. Beim Durchschlagen der Dachpfannen mit dem Kopf ist zum Beispiel ein schnelles Links-Rechts-Rütteln angesagt, sobald der Schiedsrichter "Go!" sagt. Beim zweiten Zwischenspiel muss man mit Joystick-Hoch und -Runter Gegenständen ausweichen.

Im Einzelspielermodus dauert ein Kampf 30 Sekunden. Den Kampf gewinnt immer derjenige von den beiden Prüflingen, der in der vorgegebenen Zeit zwei volle Punkte erzielt, oder derjenige, der die meisten Treffer landet, bevor die Zeit abgelaufen ist. Ob ein voller oder halber Punkt vergeben wird entscheidet ein

Schiedsrichter. Verliert man einmal, ist das Turnier zu Ende und man kann sich mit der Punktzahl und der Gürtelfarbe (die ebenfalls im Spielverlauf ansteigt) in die Highscoreliste eingetragen.

Im Zweispielermodus dauert ein Kampf 60 Sekunden. Außerdem gibt es 12 Punkte. Trifft ein Spieler, bekommt er einen Punkt hinzu, der Gegner verliert einen. Hat ein Spieler alle 12 Punkte oder hat er am Ende der Zeit mehr Punkte als der Gegner, gewinnt er den Kampf. Gewinnt er 2 Kämpfe bedeutet dies den Sieg.

Tasten im Spiel

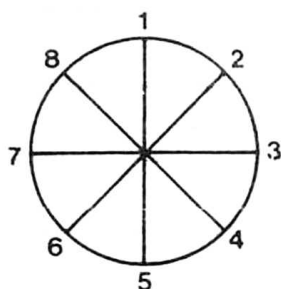
- F1 - Einzelspielermodus
- F3 - Zweispielermodus
- F5 - Digisoundeffekte ein/aus
- F7 - Musik ein/aus

Bedienung des Kämpfers

Für den Zweispielermodus werden zwei Joysticks benötigt. Jede der acht Hebelrichtungen des Joysticks ergibt eine andere Bewegung des Kämpfers, und der zusätzliche Druck des Feuerknopfes ergibt weitere acht Bewegungen. Jedoch resultieren einige Bewegungen aus der Richtung in die der Kämpfer blickt (Grundstellung ist: linker Kämpfer blickt nach rechts und umgekehrt). Sollte die Grundstellung des Kämpfers nicht gegeben sein, ist die Kampf Bewegung zur Joystickbewegung von rechts nach links gespiegelt. Bei einer Angriffsbewegung muß der Joystick solange in der entsprechenden Stellung gehalten werden bis der Kämpfer die Bewegung beendet hat. Wenn danach schnell eine nächste Bewegung mit dem Joystick gewählt wird, usw., wird der Kämpfer eine durchgehende Serie der gewählten Angriffs/Abwehrbewegungen ohne Pause durchführen.

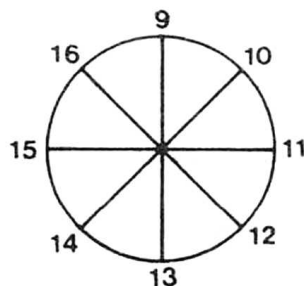
Ohne gedrückten Feuerknopf:

01. Sprung
02. Drehung + Fauststoß vorne
03. Vorwärts gehen
04. Fußstoß vorne hoch
05. Fußfeger
06. Fauststoß vorne tief
07. Rückwärts gehen
08. Drehung + Fauststoß zurück



Mit gedrückten Feuerknopf.

09. gesprungener Vorwärtstritt
10. Salto vorwärts
11. Fußstoß vorne mittelhoch
12. Fußstoß vorne tief
13. Drehung + Fauststoß vorne tief
14. Fußstoß zurück tief
15. gedrehter Fersenfußtritt
16. Salto rückwärts



Blocken

Es ist möglich Brust- und Kopfschläge / Tritte des Gegners zu blocken indem man zurückweicht. Schläge aus geringer Distanz werden danach für diesen Angriff geblockt. Aber Achtung: Schienbeintritte und Beinfeger sind davon ausgenommen. Die einzige Möglichkeit sich davor zu schützen, ist außerhalb des Bereichs des Gegners zu gelangen.

Zwischenspiele

Zwischenspiel 1

Sobald dieses Spiel beginnt sieht man seinen Kämpfer vor einem Stapel von 10 Ziegeln stehen. Der Schiedsrichter wird nun das Startsignal geben ("Ready") und danach wird "Go" gezeigt. So schnell wie möglich ist nun ein schnelles Links-Rechts-Rütteln des Joysticks angesagt damit der Kämpfer versucht mit seinem Kopf den Stapel zu durchschlagen. Für jeden Ziegel der durchgeschlagen wird, werden 100 Punkte vergeben und sollten alle durchgeschlagen werden, werden zusätzlich 2000 Punkte hinzuaddiert

Zwischenspiel 2

In diesem Reaktionstest muß einer (gleichbleibenden, d.h. nicht zufälligen) Sequenz von geworfenen Schwertern, Speeren und Wurfsternen ausgewichen werden. Sobald man berührt wird, wird dieser Test beendet. Der Bonus beträgt pro Waffe der ausgewichen wird 100 Punkte. Sollte die ganze Sequenz überstanden werden, werden 2000 Punkte zusätzlich zum Score hinzuaddiert.

Gürtelfarben und deren Punktebereich

white	(weiß)	00000 - 05900
yellow	(gelb)	06000 - 11900
green	(grün)	12000 - 17900
purple	(lila)	18000 - 25900
brown	(braun)	26000 - 39900
black	(schwarz)	ab 40000

Punktevergabe

TREFFER	VOLL	HALB
Drehung + Fauststoß vorne	800	400
Drehung + Fauststoß zurück	800	400
Drehung + Fauststoß vorne tief	800	400
gesprungener Vorwärtstritt	200	100
Reverse shin kick	200	100
Flying kick	1000	500
gedrehter Fersenfußtritt	1000	500
Fußstoß vorne mittelhoch	200	100
Fußstoß vorne hoch	800	400
Fußfeger	400	200

