

Two-on-Two Basketball

Sportspiele gibt es in rauhen Mengen, doch in letzter Zeit gab es bei diesem Genre kaum neue Ideen.

Eine Basketball-Simulation beendet diese Langweilerei:

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.



Seit über zwei Jahren schwappt die Sportspiel-Welle mit Schwung durch die Heimcomputer-Welt. Was für eine Summe an Programmen dabei herauskam, kann man in dieser Ausgabe an unserer Sportspiel-Übersicht sehen. Leider sind gute Ideen in letzter Zeit Mangelware. Technisch ansprechende Klassiker wie »International Soccer« und »On Court Tennis« wachsen nun mal nicht auf den Software-Bäumen. Doch aus den USA gibt es frohe Nachricht: Mit »Two-on-Two Basketball« haben die Sport-Spezialisten von Gamestar ein neues Wonne-Spiel vorgelegt, dessen intelligentes Spielprinzip für Begeisterung sorgt.

Klassiker von Electronic Arts. Bei diesem Oldie steuerte man lediglich einen Spieler, der gegen einen Gegner an einem Korb punkten mußte. »Two-on-Two« hat diese Idee ordentlich aufgemöbelt. Zum einen gibt es zwei Körbe wie im richtigen Basketball und zum anderen besteht jede Mannschaft aus zwei Spielern. Gutes Zusammenspiel, Paßsicherheit und Timing werden so zu entscheidenden Faktoren.

Aus diesem Prinzip ergeben sich reizvolle Spielvarianten. Wenn Sie alleine spielen, können Sie einen von zehn computergesteuerten Basketballern als Partner auswählen. Jeder dieser Spieler hat natürlich seine Stärken und Schwächen, die in der Anleitung erläutert sind. Zusammen mit dem gewählten

Partner spielen Sie dann gegen ein computergesteuertes Duo.

Wenn Ihre Mannschaft angreift, können Sie Ihrem Teamkollegen eine von vier taktischen Marschroutinen diktieren. Entweder soll er sich an einem der beiden Flügel orientieren, unmittelbar unter dem Korb stehen oder sich etwa in der Mitte der Spielfeldhälfte aufhalten. Wenn die gegnerische Mannschaft den Ball erwischt, stehen vier Abwehr-Taktiken zur Wahl. Kommandieren Sie den Partner entweder zur Manndeckung oder zur Sicherung eines bestimmten Raumes ab.

Der computergesteuerte Mitspieler verhält sich verblüffend intelligent. Er hält sich nur an die

vorgegebene taktische Marschroute, wenn dies auch wirklich Sinn macht. Werden die Räume eng, weicht er selbständig aus und spielt sich frei.

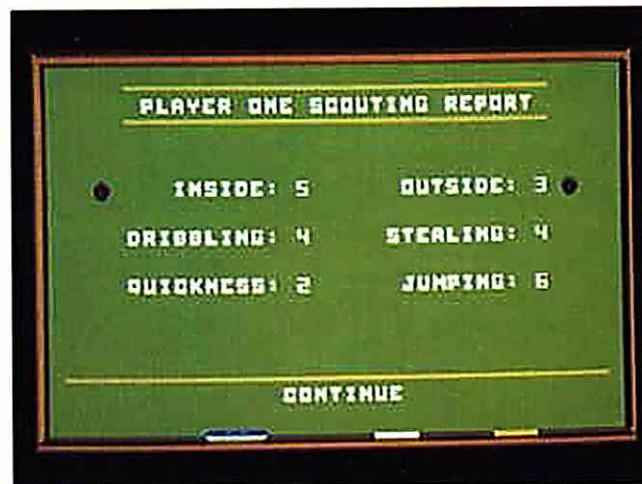
Die gegnerische Abwehr muß durch ausgeklügeltes Paßspiel geknackt werden. Sie spielen einen Paß auf Ihren Partner, wenn Sie ohne zusätzliche Joystickbewegungen einfach auf den Feuerknopf drücken. Wird beim Knopfdruck der Joystick bewegt, spielen Sie keinen Paß, sondern werfen auf den Korb. Der Computer-Kollege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

Two-on-Two Basketball

GRAFIK	58 ★	<div style="width: 58%; background-color: #e06666;"></div>
SOUND & MUSIK	47 ★	<div style="width: 47%; background-color: #e06666;"></div>
HAPPY-WERTUNG	89 ★	<div style="width: 89%; background-color: #e06666;"></div>



C 64
Sportspiel
59 Mark (Diskette)
Neuartiges Spielprinzip



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 Joystick 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 Activision 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» 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)

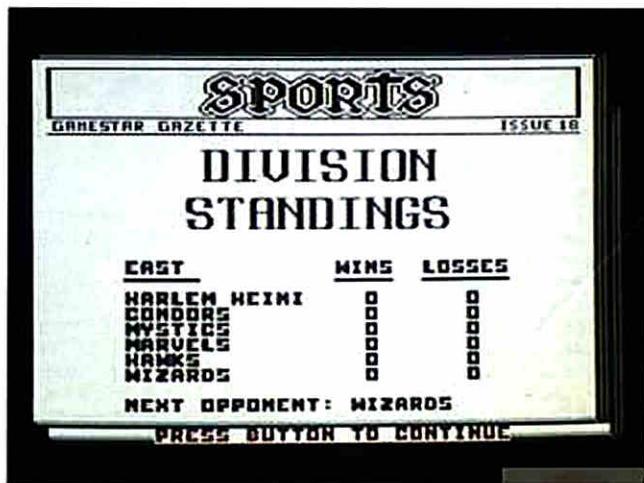
»Two-on-Two« im zweiten Anlauf

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 aufgegriffen und ein gutes Programm dazu auf die Beine gebracht. (hl)



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



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