



One on One wurde als heißeste Basketballprogramm Fans von Sportspielen je gesehen haben. Wir haben uns »One on One« einmal näher betrachtet. Getestet wurde es auf dem Commodore 64.

Nun zum Spiel (Preis zirka 129 Mark) selbst. Nachdem man das Programm von Diskette (es gibt keine Kassettenversion) in den C 64 geladen hat, ertönt zunächst die mehrstimmige Anfangsmelodie, und die beiden Hauptakteure Julius Erwing und Larry Bird demonstrieren gekonnt auf dem Bildschirm das Spiegelgeschehen (siehe Bild). Betätigt man den Feuerknopf, kommt man in das Auswahlmeneü. Im Gegensatz zu vielen anderen (Sport-) Spielen können hier sehr viele Parameter vom Spieler selbst eingestellt werden, auch wenn das eigentliche Spielgeschehen gleich bleibt.

Lassen Sie sich nicht austricksen

- Folgende Details können verändert werden:
1. Anzahl der Spieler (ein Spieler gegen den Computer oder zwei Spieler gegeneinander)
 2. Spielstärke des Computer-Gegners (vom Anfänger bis Profi)
 3. Spielart:
 - a) Spiel auf Zeit (2 bis 8 Minuten pro Viertel)
 - b) Spiel auf Erreichen einer gewissen Punktzahl (ebenso vom Spieler einstellbar)
 4. Festlegung, welcher Spieler nach

erfolgreichem Korbwurf den Ball erhält.

Nützlich für den Spielablauf ist es ebenfalls, daß man während des Spiels jederzeit in das Auswahlmeneü zurückkehren kann, um gegebenenfalls einige Änderungen vorzunehmen und das unterbrochene Spiel dann fortzusetzen. Nachdem man dies alles überstanden hat, kann man anfangen zu spielen. Es handelt sich bei One on One nicht um ein Spiel zweier Mannschaften auf zwei Körbe, sondern um ein Spiel Mann gegen Mann auf einen Korb. Doch nichtsdestotrotz erlebt man nun eine (fast) perfekte Simulation des Basketballspiels. Die Bewegungen der Spieler, zum Beispiel beim Sprungwurf, sind täuschend den echten Bewegungen der Spieler im Basketballsport nachempfunden. Auch die sonstigen Feinheiten entsprechen den Original-Basketballregeln (bis auf einige Ausnahmen). So besteht die Möglichkeit, den Gegner zu »foulen«; in diesem Fall erscheint der Schiedsrichter auf dem Bildschirm und pfeift das Spiel ab. Je nach Art des Fouls wird einem zum Beispiel ein Freiwurf zugesprochen. Eine weitere Besonderheit ist, daß man den Korb »zerschmettern« kann. Die heruntergefallenen Teile werden dann vom Hilfspersonal aufgekehrt. Der Spielstand, die noch verbleibende Spielzeit und die An-

zahl der von den Spielern begangenen Fouls werden am oberen linken Bildschirmrand angezeigt. Der Kraftverlust, der zum Beispiel durch dauerndes Springen eintritt, wird mittels zwei waagrechten Balken am unteren Rand des Bildschirms dargestellt.

Je größer der Kraftverlust ist, desto niedriger springt der jeweilige Spieler. Dies ist vor allem beim Verhindern eines Korbwurfs des Gegners von Bedeutung.

Die Regelung, daß ein Spieler den Ball nur 24 Sekunden lang ohne versuchten Korbwurf führen darf, ist für einen flüssigen Spielablauf sehr wichtig. So kommt es fast durchgehend zu packenden Szenen vor dem Korb. Ein weiteres wichtiges Detail, das für das Spiel von sehr großer Bedeutung ist, ist die Möglichkeit, durch kurzen Druck auf den Feuerknopf den Spieler um seine eigene Achse drehen zu lassen. Obwohl dieses Programm von den Softwarekünstlern »Electronic Arts« stammt, die für ihre perfekten Programme bekannt sind, gibt es auch einige Punkte zu bemängeln. So kann zum Beispiel die Weite des Wurfs nicht beeinflusst werden. Der Ball bewegt sich automatisch in Richtung Korb, wobei die Wahrscheinlichkeit eines Treffers von der Entfernung zum Korb abhängt.

Ein fast perfektes Programm

Trotz einiger weniger Kritikpunkte muß man diesem Spiel eine sehr hohe Qualität bescheinigen. Electronic Arts ist es wieder einmal gelungen, eine gute Spielidee in ein (fast) perfektes Programm umzusetzen. Obwohl nur auf einen Korb gespielt wird, bereitet dieses Programm dem Benutzer eine lang andauernde Spielfreude, da, und dies ist sehr wichtig, der Erfolg größtenteils vom Können des Spielers abhängt.

(Martin Gaksch/gk)