

Soul Edge

与中心 灵魂战士



Wer im richtigen Moment mit seiner Waffe kontert, kann den Kontrahenten überwinden

In der Ferne hing die Sonne als ein glühender Ball am Abendhimmel. Die Dunkelheit würde den Kampf erschweren, das war den beiden Kontrahenten bewußt. Dennoch standen sich Hwang Kyung und Siegfried Stauffen wie versteinert gegenüber. Das Gefecht hatte bisher nur zwischen ihren Augen stattgefunden. Siegfried riß schließlich seinen Bihänder mit solcher Wucht in die Höhe, daß das mächtige Schwert einen leuchtenden Schweif hinter sich herzog. Er eröffnete den Kampf...



Taki rammt dem Gegner ein Messer in den Hals



Normalerweise verdreht Sophitia nur Männern den Kopf



Die meisten Hintergrundgrafiken sind zwar nicht sehr spektakulär, dafür aber sehr einfallsreich



Die Gesichtszüge sind bei Soul Edge ausgezeichnet herausgearbeitet

Namcos waffenklirrendes 3D-Beat'em Up hat nun endlich seinen Weg auf die heimische PlayStation gefunden. Seine Charaktere treten an, das Schwert der Macht dem zu entreißen, der es noch in seinen Händen hält, Cervantes De Leon. Die meisten der insgesamt zehn Figuren entstammen dem asiatischen Raum: Li Long führt seine zwei messerscharfen Chakus mit tödlicher Präzision, Heishiro Mitsurugi und Hwang Kyung sind Meister mit dem Katana. Taki ist ein weiblicher Ninja, und Seung Mina beherrscht eine tödliche Lanze. Offensichtlich römische Kampfeskunst vertritt Sophitia Alexandra, Rock dagegen eher die der Neandertaler. Voldo läßt Freddy Krüger wie einen netten Märchenonkel aussehen, und der blonde Siegfried Stauffen macht sich die ritterliche Tugend des Schwertkampfes zunutze. Wer sich von dem berauschenden Intro erholt hat, der wird sich - Tekken-Kenntnisse vorausgesetzt - schnell im Hauptmenü zurechtfinden. Neben dem Arcade- hat Namco sechs weitere Modi integriert: VS, Team Battle, Time Attack, Survival, Edge Master und Practice. Um rasch in das Kampfsystem einzutauchen, empfiehlt es sich zunächst den letztgenannten anzuwählen. Hier kön-



Bei Voldo konnten die Designer ihrer Phantasie freien Lauf lassen



Siegfrieds gewaltiges Schwert beeindruckt auch Taki



Das hochgewachsene Gras wiegt sich im Wind



Seit Virtua Fighter gehört der Ring Out zum Repertoire vieler 3D-Beat'em Ups und damit zur Kampftechnik



Der letzte Gegner hört auf den Namen seines Schwertes



Das Namco-Phänomen

Vergeßt alle Renderintros, die bis jetzt auf der PlayStation zu sehen waren! Namco hat die (teilweise selbstgelegte) Latte noch einmal in die Höhe geschraubt. Völlig erschlagen drückt man sich durch das Hauptmenü in seinen ersten Kampf. Hier wartet dann der nächste Superlativ: die Darstellung der Figuren ist auf diesem Niveau einmalig auf Sonyms Wunderkiste. Da ist es zu verschmerzen, daß die Hintergründe nicht immer mithalten können. Der insgesamt recht klassisch angehauchte Soundtrack paßt ausgezeichnet zum Spielgeschehen. Was an Namco immer wieder aufs Neue fasziniert, ist die Tatsache, daß diese Firma sowohl auf technischem als auch auf spielerischem Level verdammt ausgereifte Produkte auf den Markt bringt. Der dynamische Spielablauf wird von einer erfrischend intuitiven Steuerung getragen. Zu meinem völligen Glück müßte ich nur noch übers Steuerkreuz decken können...

nen alle Moves geübt und bei Bedarf im "online-manual" nachgeschlagen werden. Es gibt bestimmte Fähigkeiten, über die jede(r) Kämpfer(in) verfügt. Eine Wurftechnik gehört ebenso dazu wie das dreidimensionale Ausweichen oder eine Attacke, die vom Gegenüber nicht zu decken ist. Wie gewohnt lassen sich die einzelnen Schlag- und Trittbüttons zu kleinen Serien kombinieren. Echte Killercombos entstehen jedoch nur, solange genügend Energie in der Soul-Leiste vorhanden ist.



10 von 10



System:PlayStation
 Genre:Beat'em Up
 Spieler:1-2
 Level:11
 Besonderheiten:Memory Card

Hersteller:Namco
 Entwickler:Namco
 Testmuster:Flying Arts
 Tel.: 0208 / 823270
 Veröffentlichung:Japan-Import
 Ca. Preis:139,- DM

Grafik10
 Sound9
 Gameplay9