

Soul Blade



... so der offizielle deutsche Titel von Namcos neuestem Prügelkracher Soul Edge, den wir schon vor geraumer Zeit in einem Arcade-Special vorgestellt haben und der sich nun anschickt, den Referenzthron zu erobern

PLAYSTATION

Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Noch mehr Kämpfer, noch mehr Special Moves, noch mehr Grafik - was Anfang der Achtziger als simples Karate Champ (Kult-Oldie!) begann und durch Street Fighter II und schließlich Virtua Fighter revolutioniert wurde, entwickelt sich mittlerweile zur absoluten Prestige-Schlacht, bei der die renommiertesten Firmen ihre

Technische Weltklasse: Aufwendige Polygon-Fighter und Donner-Sound verwöhnen Augen und Ohren

besten Programmierer mit der Entwicklung der neuesten High Tech-Klopper beauftragen. Die Nase vorn haben nach wie vor die Edel-Schmieden Sega und Namco sowie Capcom, die durch das fulminante Star Gladiator wieder aufschließen konnten. Zufall oder nicht, wieder einmal sind es die beiden großen Arcade-Rivalen, die sich mit der fast zeitgleichen Veröffentlichung ihrer neuesten Knochenbrecher erneut einen spannenden Zweikampf in diesem Genre liefern. Während FIGHTERS MEGAMIX eine überraschende Eigenentwicklung darstellt, handelt es sich bei Soul Blade bekanntermaßen um eine langangekündigte Arcade-Transplantation, die dank PS ähnlicher Hardware (System 11-Board) kein Problem darstellen sollte. Vielleicht waren die technischen Schwierigkeiten bei der Konvertierung doch

Eines der ungewöhnlichsten Charakterdesigns im Prügelsektor stellt der komplett zugeschnürte Voldo dar, dessen skurriles Aussehen nur noch durch seine unorthodoxen Kampftechniken übertroffen wird

größer als angenommen, oder lag es einfach an der Tatsache, daß die Resonanz auf den Automaten nicht die hohen Erwartungen von Namco erfüllte, daß wir uns viele Monate gedulden mußten, bis das CD-ROM endlich fertiggestellt wurde? Wie auch immer, Namco hat die Zeit auf jeden Fall gut genutzt und den Silberling mit einigen netten Extras ausgestattet. Die Vorteile der PS-Version fangen schon beim Kampferfeld an. Der Piratenboss Cervantes steht Euch ohne irgendeinen Cheat stets zur Verfügung und mit dem fernöstlichen Schwertkünstler Hwang wurde das Ensemble um einen weiteren Charakter ergänzt. Zusammen mit dem finalen Bösewicht Soul Edge (eine Cervantes-Variation), den Ihr dann erhaltet, wenn Ihr den Arcade-Modus mit allen Fightern löst, gibt es insgesamt elf Knochenbrecher zu bewundern. Erwartungsgemäß hat sich vor allem bei den Optionen eine Menge Positives getan. Neben den inoffiziellen Standard-Spielvariationen in Form der Arcade-, Versus-, Team Battle- und Survival-



Ulf: Was uns Namco hier auf-tischt ist erneut meisterhaft. Das fängt beim opulenten Intro an und hört bei den vielfältigen Optio-

nen auf. Zu Loben ist aber zunächst einmal der technische Aspekt. Sämtliche Charaktere wurden mit rekordverdächtig vielen Polygonen und farbenprächtigen Texturen in Szene gesetzt, wodurch sie ungemein realistisch anmuten, zumal auch die Animationen superb sind. Nur bei den Hintergründen fallen leere Flächen unschön auf. Maßstäbe setzt auch die fulminante Soundkulisse. Der orchestrale Soundtrack wurde mit hohem Aufwand eingespielt und sorgt für eine angenehme Atmosphäre. Glücklicherweise steht auch die Spielbarkeit dem in nichts nach. Durch Namcos Routine wur-

den Hürden, wie präzise Kollisionsabfrage & Steuerung mit Bravour genommen. Die Aktionsmöglichkeiten sind zudem vielfältig und wirken aufgrund des Einsatzes von Waffen ungemein spektakulär. Den Schuß Genialität besorgt zudem die kluge Unterteilung zwischen horizontalen und vertikalen Schwerthieben, die im Zusammenspiel mit den Ausweichmöglichkeiten faszinierende Möglichkeiten ergeben. Platz zu Kritikpunkten gibt es da nur wenig. Negativ fiel mir nur auf, daß der CPU-Widersacher, einmal in die Enge getrieben, nicht mehr auf eine ganze Serie von Fußlegern reagiert und die Koordinierung der vier Aktionstasten gerade bei Anfängern hektisch verursacht. Bleibt nur zu hoffen, daß die PAL-Umsetzung nicht wie im Falle von Tekken 2 unter argem Geschwindigkeitsverlust leidet.



Der Munchaku-Meister Li Long präsentiert sich wahlweise mit Glatze oder voller Haarpracht und gehört zu den stärksten Kämpfern im Feld



Der finale Boss Soul Blade stellt die böse Seele von Cervantes dar, und er beherrscht auch in etwa den selben Kampfstil, nur noch aggressiver!

Modi (wieviele Widersacher legt Ihr mit ohne ein Continue flach?) gibt es für den Soul Blade-Profi noch weitere Schmanke! Herausstechend ist vor allem die Story Option namens Edge Master Mode. Ähnlich wie in einem RPG dirigiert Ihr Euren

auserkorenen Charakter über eine Landkarte und legt an jedem Ort die vorgegebenen Aggressoren flach. Untermalt wird das ganze durch Dialoge, denn ein Hauch RPG-Feeling darf natürlich nicht fehlen. Der Clou ist jedoch die Möglichkeit,





Guido: Es gibt zur Zeit drei absolute Pflichtkäufe für Beat 'em Up Freaks mit PlayStation: Tekken 2, Star Gladiator und

nun Soul Blade. Tekken 2 legen wir als körperbetontes Infight-Geprügel einmal zur Seite. Vergleichbar ist Soul Blade zur Zeit nur mit Star Gladiator. Wobei die geschmeidigen Bewegungen der Fighter und deren Darstellung, sowie der gigantische Soundtrack und das geniale Waffengeklirr (selbst bei Conan der Barbar ging es ruhiger zu) von Soul Blade die Sternengladiatoren locker in die Tasche stecken. Aber leider muß ich anführen, daß mir Star Gladiator kampftechnisch etwas besser gefallen hat. Soul Blade ist leider vom Movereichtum nicht so abwechslungsreich gestaltet, hier hatten die Star Gladiatoren ein wenig mehr zu bieten. Als kleinen Kritikpunkt muß ich zusätzlich anführen, daß hektisches Drücken bei Soul Blade auch zum Erfolg führen kann. Und das drückt ein wenig meine Funwertung. Mein Tip für Leute mit dicker Brieftasche lautet daher sich beide Spiele zuzulegen, diejenigen unter Euch, deren finanzielle Mittel exzessiven Spieleinkauf nicht zulassen sollten erst mal beide Scheiben probezocken und sich dann das eigene Lieblingsgame zu kaufen. Die Geschmäcker sind nun einmal sehr verschieden, wie Ulfs und meine Meinung deutlich machen.



Die Trainingsoption verwirrt geradezu durch die enormen Konfigurationsmöglichkeiten

Kampf der Titanen

Titel	FIGHTERS MEGAMIX	SOUL BLADE
Grafik	Die Auflösung der Kämpfer ist nicht sehr hoch und wirkt manchmal sogar etwas pixelig, gegenüber den opulenten Soul Blade-Charakteren wirkt das Kämpferfeld regelrecht schlicht, die 2D-Hintergründe sind dafür hochauflösend und sehr schön gezeichnet, die Programmierung ist insgesamt sehr sauber	Klarer Vorteil für Namco: Der technische Aufwand beim texturierten Polygon-Outfit der einzelnen Kämpfer ist beträchtlich und ergibt ein ungemein ausgeprägtes Charakterdesign, Licht und Schatten bei der Hintergrund-Optik: Neben einigen schönen Polygon-Objekten trüben leider einige leere Flächen und mittelprächtige Farbigkeit den Gesamteindruck
Sound	Sega weicht von ihrer eher harmlosen Pop-Untermalung nur selten ab, wobei die bisweilen moderne "Weichspüler-Mucke" aber keinesfalls nervt, die Stöhn und Ächz-Geräusche sind von guter Qualität, ragen aber nicht heraus	Auch dieser Punkt geht an Soul Blade: Die orchestralen Kompositionen klingen teilweise bombastisch und bisweilen sogar raffiniert. Das mächtige Waffengeklirr kommt durch kraftvolle Soundeffekte optimal rüber, ein weiterer Pluspunkt: durch die markige Stimme des Unparteiischen
Ausstattung	Die große Stärke von AM2 Mammutwerk: 32 Charaktere, wobei sich auch unter den versteckten einige Hochkaräter befinden, Kämpfe im Ring oder auf weiter Fläche, innovativer Solo-Modus, gute Trainingsoption, viele Secrets und als Bonbon ein kleines Memory Spiel	Die gerade einmal zehn anwählbaren Schwertfuchter sind zwar nicht sonderlich viel, das tolle Charakterdesign macht dieses Manko aber wieder etwas wett, bis auf den innovativen Weapon Room und den Story-Modus gibt es bei den Optionen keine Überraschungen, der Trainingsraum dürfte auch Profi-Anforderungen gerecht werden
Spielbarkeit	Hier stimmt beinahe alles: die Aktionsmöglichkeiten sind alleine schon wegen des großen Kämpferfeldes fast unüberschaubar, der spielerische Anspruch ist zudem sehr hoch und der Fight wirkt etwas übersichtlicher als beim Konkurrenten	Durch den Technik-Bonus sehen die Zweikämpfe äußerst spektakulär aus, die gewitzte Unterteilung zwischen horizontale und vertikale Hiebe eröffnet tolle Möglichkeiten, das Gerangel ist durch die vierfache Tastenbelegung und dem hohen Tempo manchmal etwas hektisch, bei Fußlegern reagieren die CPU-Gegner manchmal nicht mehr
Fazit	Wer auf die Hammergrafik von Soul Edge verzichten kann, erhält hier eine Prügelei, die im Prinzip keine Wünsche offen läßt und von den spielerischen Möglichkeiten her sämtliche Konkurrenten locker in die Tasche steckt	Neben Star Gladiator bietet dieser Klopper die ausgefeilteste Optik, durch den Einsatz von martialischen Waffen, eine Knochenbrecher mit einem höchst rauen Charme, vom Gameplay her nahezu fehlerlos

jedem Widersacher seine Waffen zu entrauben. Auf diese Art und Weise dürft Ihr jeden Fighter mit unterschiedlichen Hieb- und Stichwaffen, die im speziellen Weapon Room aufbewahrt werden, ausstatten und sie auch

im Arcade-Modus einsetzen! Aufgrund der höchst unterschiedlichen Eigenschaften dieser Schmerzverursacher können Tüftler nach Herzenslust herumexperimentieren. Last but not least dürfte der Trai-

ningsraum vor allem Prügel-Novizen erfreuen. Der Aufbau ähnelt dem von Tekken 2, jedoch sind die Konfigurationsmöglichkeiten noch erheblich umfangreicher geraten. Genug Options-Dschungel, ab zum



Den brutalsten Move beherrscht der weibliche Ninja Taki; sie nimmt den Gegner in den Schwitzkasten und rammt ihm ihren Dolch in den Nacken



Sophitia hat eine Vorliebe für äußerst knappe Röcke, wodurch wir auch manchmal einen Blick auf ihre Unterwäsche erhaschen dürfen



Die Qualität der 3D-Hintergründe variiert von eher lau bis hin zu atemberaubend; die Voldo-Stage gehört sicherlich zu den schönsten



Im Replay könnt Ihr mittels zweier Tasten hin- und herzoomen sowie den Blickwinkel per R-Knöpfe einstellen

Fulminantes Intro



Die Intros werden immer aufregender. Das Mienenspiel und die Animationen der CG-Menschen sind bei diesem langen Opening total ausgefeilt und die Effekte, wie Explosionen sehen realistischer denn je aus. Die ungewöhnliche Pop-Musik, die ständig von einer Violine begleitet wird, ist zudem absolut hörenswert.



Neu: Durch den Edge Master Mode dürft Ihr zur Abwechslung in RPG-Manier die Gegner besiegen und anschließend deren Waffen kassieren, die Euch dann fortan allesamt im Weapon Room zur Verfügung stehen

Gameplay: Gefightet wird in bewährter Virtua Fighter-Tradition, inklusive der Möglichkeit, den Kontrahenten aus dem Ring zu befördern, was allerdings nur durch besonders harte Aktionen gelingt. Die Steuerung wirkt auf den ersten Blick zwar konventionell, entpuppt sich

Durch den Einsatz von Waffen sind die Special Moves von brachialer Schönheit

aber mit etwas Spielpraxis als ziemlich ausgeklügelt. Zum Angriff steht Euch ein horizontaler & vertikaler Waffenhieb sowie eine kräftige Tritt-Technik zur Verfügung, während Ihr in der Defensive die Flucht in die dritte Dimension antreten dürft oder den Schlag einfach abblockt. Hieraus ergibt sich ein

perfektes Offensiv/Defensiv-System, sprich, auf jede Aktion gibt es eine geeignete Reaktion. Vollführt der Gegner einen vertikalen Schwertthieb weicht Ihr einfach seitlich aus, um gleich eine Konterattacke zu starten. Wenn der Widersacher hingegen seine Waffe horizontal schwingt, empfiehlt es sich, sich einfach zu ducken, um den verdutzten Aggressor zum Beispiel mit einem Fußfeiger flachzulegen. Garniert wird das technisch aufwendige Waffengeklirre außerdem mit einer Fülle von Combos und Special Moves, begrenzt einsetzbare Super Moves (alle drei Aktionstasten gleichzeitig drücken), Wurftechniken sowie der Option, den Gegner im erbitterten In-Fight um seine Waffe zu erleichtern.



Risikant aber elegant: Wer unter einer horizontalen Attacke abtaucht, kann gleich zum Gegenzug ansetzen



Der Ring Out ist nur durch besonders harte Attacken möglich

TEST PLAYSTATION

HERSTELLER: NAMCO
 DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
 UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SEHR SCHWER
 LEVELS: 11 KÄMPFER
 BESONDERHEITEN: MEMORY CARD
 CA. PREIS: 99,- DM
 MUSTER VON: EIGENIMPORT

