



Zehn bewaffnete Soul-Blade-Kämpfer warten auf ihre Selektion



Mächtige Specials werden von wunderschönen Lichteffekten begleitet

Nach gelungenem PAL-Debüt des Sensationsprüglers *Tekken 2* präsentiert Namco seine aufgebohrte Automatenversion von *Soul Edge* für die Playstation. Die Geschichte von *Soul Blade* findet im rauhebeinigen Mittelalter seinen Anfang. Zu dieser Zeit treffen sich mächtige Krieger aus aller Herren Länder, um in einer großangelegten Turnierveranstaltung den wahren Meister der stählernen Klinge herauszufinden. Zwei Kontrahenten stehen sich auf unterschiedlichen 3D-Schauplätzen gegenüber und hauen sich voller Inbrunst mörderische Langschwerter, Katana-Säbel, Lanzen, Keulen oder Nunchakkos um die Ohren. Mit vier Buttons entlockt Ihr den Kämpfern zahlreiche Special-Move-Manöver, wobei einer der Knöpfe zur reinen Schlagabwehr dient. Per Steuerkreuz rennt Ihr auf den Gegner zu, weicht geschickt zur Seite aus oder setzt mit einem kraftvollen Sprung zum alles vernichtenden Überkopfschlag an. Insgesamt zehn Spielfiguren

Schwertklänge Soul Blade

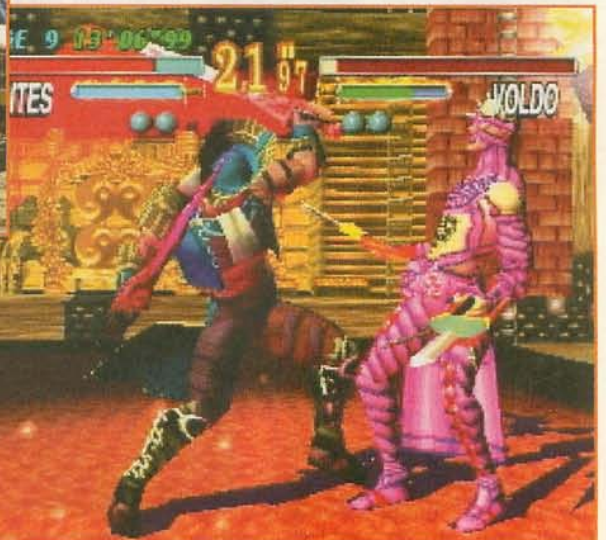
stellen sich zum ultimativen Überlebenskampf: Muskelprotz "Rock" stammt aus den letzten Indianerreservaten von Amerika und verteilt stammesgerecht knallharte Rundumhiebe mit seinem wuchtigen Tomahawk. Aus dem Pasta-Land angereist ist "Voldo", der mit seinen messerscharfen Scheren-Krallen nicht nur rohes Gemüse schneiden will. Samurai-Krieger "Heishiro Mitsurugi" ist ein wahrer Meister der Katana-Kampftechnik, die ihm in Japan zu ungeahn-

ten Ruhm verhalf. "Li Long" verkörpert einen chinesischen Altmeister des Martial-Arts, der seine zerstörerischen Nunchakko-Künste in einem ehrwürdigen Shaolin-Kloster erlernte. Rittersmann "Siegfried" stammt aus unserer Heimat und teilt mit seinem mächtigen Doppelhänder-Schwert spektakuläre Knock-Out-Schläge aus. Die Riege des zarten Geschlechts wird durch die freche Ninja-Repräsentantin "Taki" angeführt. Als zweite Fighterin stellt sich die zierliche Koreanerin "Seung Mina" vor, die mit Langlanze bewaffnet, einige "spießige" Tricks

auf Lager hat. "Sophitia Alexandra" dagegen ist griechischer Abstammung und erwehrt sich traditionsbewußt mit Schild und Short-Schwert ihren aufdringlichen Angreifern. Neuzugang "Chervantes" geht als waschechter Piratenhaudegen mit blitzschnellen Attacken und tödlichem Zwillingsäbel zur Sache. Der zweite Debütant "Hwang" stammt ebenfalls aus Korea, was an seinem japanisch angehauchtes Samurai-Outfit schwer zu erkennen ist. Apropos: Wem die original Klamotten zu langweilig erscheinen, streift per Knopfdruck seinem Lieblingskämpfer eines von zwei alternativen Polygon-Gewändern über. Neben den aus *Tekken 2* bekannten Spielmodis: "Arcade", "Time Attack", "Team Battle", "Practice" und "Survival", gibt es eine zusätzliche Spielvariante – den sogenannten "Edge Master"-Modus. Begleitet von einer aufwendigen Story-Line durchwandert Ihr hier auf einer Landkarte verschiedene Episoden, die mit Kontrahenten aus dem Arcade-Modus aufwarten. Der besondere Clou dabei: Jeder Herausforderer ist nur mit einer bestimmten Taktik zu knacken – blindes "Draufedreschen" bringt Euch hier also nicht weiter. Für jeden gewonnenen Fight erhaltet Ihr dann als Belohnung eine neue Waffe (bis zu acht unterschiedliche!), die Ihr in allen anderen Spielmodi weiterverwenden dürft. ws

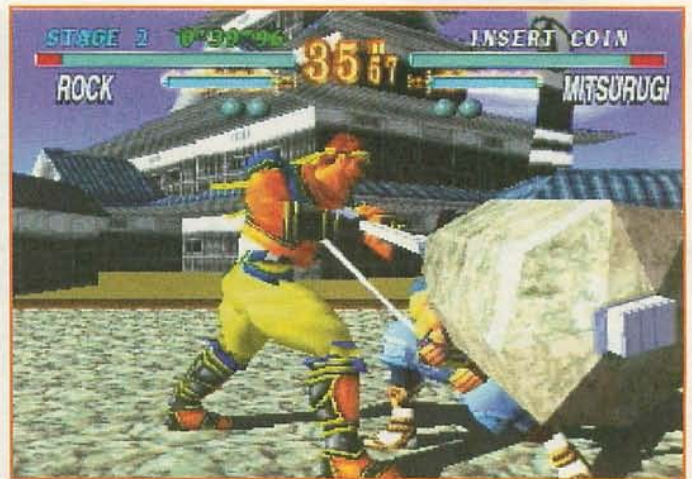


In der Trainingsoption könnt Ihr alle Moves üben. Die Landkarte links stammt aus dem Edge-Master-Modus. Rechts: Voldo beherrscht einige ausgefallene Angriffsmanöver.





Auch Piraten-Fiefling Cervantes führt eine flotte Doppel-Klinge



Rock hat sich im Edge-Master-Modus eine mächtige Keule erkämpft



super

Daß Namco mittlerweile ein ernstzunehmender Mitspieler im Beat'em-Up-Genre ist, dürfte auch der ehrenwerten Konkurrenz nicht entgangen sein. Was hier abermals an perfekter Prügelunterhaltung geboten wird, grenzt schon fast an ein kleines Wunderwerk. Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, die fantastische 3D-Optik und alle spielerischen Feinheiten des Automatenoriginals in den begrenzten RAM-Speicher der Playstation zu quetschen. Ist Soul Blade (in Japan unter Soul Edge erschienen) nun besser als Tekken 2? Eine Frage, die sich nicht ohne weiteres mit einem klaren "Ja" oder "Nein" beantworten läßt. Technisch und grafisch ist Soul Blade über jeden Zweifel erhaben – über den allseits geschätzten Langzeitmotivationsgrad läßt sich allerdings streiten: Diverse Zwischengegner, die man sich als anwählbare Charaktere erspielen kann, sucht man hier vergebens. Zum Ausgleich gibt es dafür den (nicht gerade einfachen!) "Edge Master"-Mode, der eine reichhaltige Palette an neuen Waffenarten und damit zusätzliche Ab-



Das einführende FMV-Intro ist wieder eine wahre Augenweide



Im Gegensatz zu Tekken 2 werden die Kämpfe auf Plattform-Arenen ausgetragen. Wer durch einen harten Special herunterfällt, hat die Runde verloren.

wechslung ins Spielgeschehen bringt. Des weiteren darf noch als kleiner Kritikpunkt bemerkt werden, daß das Special-Move-Repertoire bei weitem nicht an die Vielfalt der Tekken-2-Akteure heranreicht. Nichtsdestotrotz ist die Gesamtpräsentation von Soul Blade eine wahre Augenweide: Tolle Lichteffekte und wunderschöne Textureverzerrungen runden das dritte Beat'em-Up-Spektakel von Namco ab. Auch die Hintergrundoptik besticht diesmal durch imposante Polygon-Aufbauten, wie es sie bisher nur in wenigen 3D-Prüglern zu sehen gab. Thema Animation: Selbst hier gibt es keinen Anlaß zur Kritik, die Figuren bewegen sich allesamt superflüssig, wengleich die 60 Bilder pro Sekunde wie in Tekken 2 durch die enorme Detailfülle nicht ganz erreicht werden. Stimmungsvolle Musikstücke (inklusive einer spe-

ziellen arrangierten Version) mit einem leichten Klassiktouch und optimal abgestimmte Sprachausgabe verleihen dem Fantasy-Prügler den letzten Feinschliff. Ein



schöneres "Hau-Drauf"-Vergnügen als Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole.

System: Sony Playstation
 Spielertyp: Beat'em-Up
 Megabit: CD
 Hersteller: Namco
 Testversion: MARO
 Spieler: 1 bis 4
 Features: Continue, Memory Card-Save
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 89%
 Musik: 85%
 Soundeffekte: 80%



Spiel-spaß 88%