

Dossier

Super Stay Forever #5: Soul Calibur

Release: 1999 | Plattform: Dreamcast

Entwickler: Project Soul | Publisher: Namco | Genre: Fighting Game



Inhaltsverzeichnis

Die Entstehung	2
Dreamcast-Port unter Zeitdruck	2
Worum geht es bei „Soul Calibur“?	3
Die Spielmechanik.....	3
Die Charaktere.....	4
Bonus-Charaktere	4
Mission Mode und mehr: Die Content-Offensive.....	5
„Arcade Perfect“ ist nicht genug	6
Eins der spektakulärsten Spiele seiner Zeit.....	6
Portierungen und Fortsetzungen.....	7
Gaststars in Fortsetzungen.....	8

Die Entstehung

Namco hatte Mitte der 90er zwei große Prügelspiele im Portfolio – „Tekken“ und „Soul Edge“, Letzteres im Westen als „Soul Blade“ bekannt. Beide kamen aus der Spielhalle und wurden auf die PlayStation portiert. Sonys Konsole entsprach technisch zu weiten Teilen der Arcade-Hardware (System 11), auf der die beiden Titel liefen. „Soul Edge“ erhielt 1998 die Arcade-Fortsetzung „Soul Calibur“. Die mittlerweile betagte PlayStation war technisch aber nicht mehr für eine Heimumsetzung geeignet und mit der PlayStation 2 war erst im neuen Jahrtausend zu rechnen. Also entschied sich Namco für ein Experiment und setzte das Spiel für Segas neue Konsole Dreamcast um.

Dreamcast-Port unter Zeitdruck

Das gut drei Dutzend Mitarbeiter große Team (Project Soul) hatte für diesen Port kaum mehr als ein halbes Jahr Zeit, schließlich sollte das Spiel parallel zum US-Start der Dreamcast am 9.9.99. veröffentlicht werden, was letztlich auch gelang. In Japan erschien das Spiel schon einen Monat

zuvor, in Europa wiederum wenige Monate später. Insgesamt wurden über eine Million Exemplare der Dreamcast-Version verkauft, allerdings konnte dies das Schicksal der glücklosen Sega-Konsole, von der insgesamt nicht mal 10 Millionen Exemplare abgesetzt wurden, nicht nachhaltig beeinflussen. Auch Namco verlor schnell wieder das Interesse an der Dreamcast und begnügte sich auf der Plattform in der Folge mit wenig aufregenden Titeln wie „Namco Museum“ und „Mr. Driller“.

Worum geht es bei „Soul Calibur“?

„Soul Calibur“ ist ein 3D-Prügelspiel, das anders als seine Genrekollegen wie „Virtua Fighter“ und „Tekken“ auf den Kampf mit Waffen setzt. Bereits der Name des Spiels geht auf eine Waffe zurück: Soul Calibur ist ein mächtiges Schwert und das gute Gegenstück zum bösen Soul Edge, das dem Vorgängerspiel dessen Namen gab. Knapp 20 Charaktere kämpfen im Rahmen der Story von „Soul Calibur“ darum, das prominente Schwert zu erlangen – wenn auch aus ganz unterschiedlichen Motivationen heraus.

Die Spielmechanik

„Soul Calibur“ ist auch deswegen ein Klassiker, weil es viele klassische Hürden seines Genres bewusst sehr niedrig setzt: Einsteiger können schnell schön anzusehende Kämpfe auf die Beine stellen, Profis finden dennoch genügend Tiefgang. Im Wesentlichen setzt „Soul Calibur“ auf zwei Buttons für vertikale beziehungsweise horizontale Waffenangriffe, einen Kick-Button sowie eine Block-Taste. Da die Timingfenster viel größer sind als in anderen Titeln, lassen sich Angriffe verhältnismäßig leicht zu Kombos verketteten. Trotz der wenigen Angriffstasten – ein „Street Fighter II“ zum Beispiel kommt mit je drei Schlag- und drei Kick-Buttons – ist das Repertoire an Aktionen erstaunlich groß, da die Kombination aus Button und verschiedenen Richtungen des Steuerkreuzes zu unterschiedlichen Manövern führt. Auch das längere Halten von Buttons sowie typische Viertelkreis-Drehungen am Steuerkreuz kommen zum Einsatz.

Eine große Besonderheit ist das Bewegungssystem – die Figuren laufen innerhalb der 3D-Welt nicht nur auf unsichtbaren Schienen vorwärts und rückwärts, sondern können tatsächlich die Tiefe des Raums nutzen und sich acht Richtungen bewegen. Spiele hatten zuvor zwar schon Ausweichrollen in

die Tiefe angeboten, „Soul Calibur“ ermöglicht aber deutlich vielfältigere Optionen, gegnerische Angriffe ins Leere laufen zu lassen.

Durch geschickte, gut getimte Blocks kann man sich einen Vorteil erarbeiten, Gleiches gilt für das sogenannte „Soul Charge“-Manöver, das kurzzeitig mehr Power verleiht. Allerdings ist man während der Ausführung des „Soul Charge“ offen für gegnerische Angriffe. Da sich die Waffen der Figuren sehr unterscheiden, bedingen sie unterschiedliche Spielstile: Kilik zum Beispiel hat durch seinen Stab eine deutliche größere Reichweite als Sophitia mit ihrem vergleichsweise kurzen Schwert.

Die Charaktere

„Soul Calibur“ spielt im ausgehenden 16. Jahrhundert und bringt neben erwartbaren, „glatten“ Figuren auch viele historisch gefärbte und fantasievolle Charaktere mit. Hier die zehn zu Beginn verfügbaren Kämpfer:

- Sophitia Alexandra: Griechische Kriegerin in göttlicher Mission / Schwert
- Ivy Valentine: Engländerin in sehr knappem Outfit / Kettenschwert
- Astaroth: Gigantischer Muskel-Barbar / Axt
- Voldo: Blinder, verrückter, „entmenschlichter“ Italiener / Klingenhände
- Nightmare: Dämon in Rüstung / Soul Edge
- Mitsurugi: Samurai / Katana
- Kilik: Chinesischer Kämpfer / Stab
- Xianghua: Chinesische Kämpferin / Zweischneidiges Schwert
- Taki: Die „Chun Li von Soul Calibur“ / Kodachi
- Maxi: „Japanischer Elvis“ / Nunchaku

Bonus-Charaktere

- Cervantes de Leon: Spanischer Pirat / Zwei Schwerter / Neu auf Dreamcast hinzugefügt
- Siegfried Schtauffen: Deutscher Ritter / Zweihänder

- Edge Master
- Inferno
- Yoshimitsu
- Seong Mi-na
- Rock
- Lizardman
- Hwang

Etwa die Hälfte der Charaktere muss über den Arcade-Modus erst freigespielt werden. Bestimmte Charaktere spielen sich sehr ähnlich, teilen sich ihre Movesets und unterscheiden sich primär optisch voneinander. Eine stärkere Individualisierung gab es erst in späteren Episoden.

Bei den weiblichen Charakteren greift das Spiel übrigens auf eine ähnliche Übersexualisierung zurück wie viele seiner Genrekollegen. Gerade Taki und Ivy sind hier zu nennen. Das Ganze ist allerdings nicht ganz so ausgeprägt wie beispielsweise bei Tecmos „Dead of Alive“.

Mission Mode und mehr: Die Content-Offensive

Prügelspiele haben traditionell das Problem, dass sie für Einzelspieler nicht sonderlich motivierend sind, wenn sie über den klassischen Arcade-Modus hinaus keine Spielarten zu bieten haben. Die Dreamcast-Version von „Soul Calibur“ nahm sich dieses Problems an und griff den aus der PlayStation-Version von „Soul Edge“ bekannten „Edge Master“-Modus auf. Er hört hier auf den Namen „Mission Battle“ und führt den Spieler über eine sich über mehrere Bildschirme erstreckende Weltkarte, auf der immer mehr Punkte mit Missionen erscheinen. Im Rahmen dieser Missionen wird – was auch sonst – gekämpft, allerdings oft mit mehr oder weniger interessanten Modifikatoren: Mal ist man vergiftet und verliert permanent Energie, mal laufen Ratten durch die Arena, die zusätzlichen Schaden anrichten.

Für jede erfüllte Mission gibt es Punkte, mit denen man in der sogenannten Art Gallery Karten kaufen kann. Teilweise sind dies nur Karten mit bunten Bildchen, oft verbergen sich dahinter aber auch Spielinhalte wie Kostüme und weitere Missionen. Grundsätzlich kann man die gleiche Mission immer

und immer wieder spielen, um weitere Punkte zu verdienen. Allerdings nimmt der Umfang der Belohnung mit jedem Versuch ab, sodass man angehalten ist, alle Aufträge anzugehen.

Mit seinen reinen Textinfos zu den Aufgaben ist der „Mission Battle“ recht zweckmäßig in seiner Narrative, aber dennoch unterhaltsam für Einzelspieler. Darüber hinaus gibt es an Spielmodi Klassiker wie Time Attack, Survival oder auch Team Battle, wo man Gruppen aus bis zu vier Charakteren zusammenstellt. Last but not least erreicht man über das Hauptmenü noch ein Museum, in dem man wieder besagte Art Gallery findet, aber auch weitere Inhalte wie Charakterprofile, wenn man sie denn bereits freigeschaltet hat.

„Arcade Perfect“ ist nicht genug

Lange Zeit waren Konsolenspiele, die auf Spielhallentiteln basieren, Kompromisse: Sie wurden auf der in der Regel weniger leistungsfähigeren Konsolenhardware so gut es eben ging imitiert, ohne aber die Qualität des Originals zu erreichen. Während es Anfang der 90er mit SNKs Neo Geo eine wahnsinnig teure Liebhaberkonsole gab, die zumindest im 2D-Bereich Spielhallenqualität bieten konnte, waren die Dreamcast im Allgemeinen und „Soul Calibur“ im Besonderen ein Durchbruch im 3D-Segment: „Soul Calibur“ ist auf der Dreamcast nicht so gut wie in der Spielhalle – sondern viel besser. Es nutzt mehr Polygone für die Gestaltung der Figuren, schmückt die Arenen mit schöneren Texturen, bietet bessere Lichteffekte und Hintergründe mit weit mehr 3D-Objekten.

Eins der spektakulärsten Spiele seiner Zeit

„Soul Calibur“ trumpft auf der Dreamcast von Beginn an auf: Schon im Intro staunt man über die detaillierten Figuren und deren fantastische Animationen, die über Motion Capture erreicht wurden. Eine vergleichbare Qualität erreichten Intros damals sonst in der Regel nur in vorgerenderten CGI-Sequenzen, hier wird aber Echtzeit-Grafik genutzt. Die Figuren sind erstaunlich „uneckig“ und bis in die Details der Kostüme, Waffen und Schilde sehr detailliert und stimmig gestaltet. Gefilterte Texturen verleihen dem Spiel einen runden Look und auch die Gesichter der Figuren bleiben selbst in Nahaufnahmen ansehnlich, während sie auf der PlayStation oft noch abstrakte Polygon-Konstrukte waren. Die Charaktere bewegen am Ende der Duelle sogar ihre Münder passend zu ihren One-Linern.

Das Spiel läuft zudem mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde – „Soul Edge“ musste auf der PlayStation noch mit der halben Framerate auskommen. Satte Soundeffekte und der sehr epische Orchester-Soundtrack machen das audiovisuelle Wunderwerk komplett.

Der lange Wunsch nach authentischen Spielhallenerfahrungen für zuhause wurde hier in jeder Beziehung übererfüllt. Gerade im Hinblick auf die kurze Entwicklungszeit war dies eine Sensation, zumal das Ganze auch auf der Dreamcast keine Selbstverständlichkeit war, wie zum Beispiel der mäßige Port von Segas „Virtua Fighter 3“ belegte. Der Metacritic-Score von „Soul Calibur“ liegt übrigens bei unglaublichen 98 Punkten, das Spiel kassierte reihenweise Höchstwertungen.

Portierungen und Fortsetzungen

2008 wurde Soul Calibur als Xbox-Arcade-Spiel veröffentlicht, das mittlerweile auch auf der Xbox One spielbar ist. Leider fehlt dieser Version der Mission-Modus, alles ist bereits freigespielt. Für Einzelspieler leidet somit die Motivation, zumal es keinen Online-Multiplayer gibt. Das einst so schöne Intro ist auch verschwunden. Die Schnitte sind ärgerlich, aber nachvollziehbar: Das Spiel musste sich den damals für XBLA-Spiele noch gültigen Restriktionen in der Größe unterwerfen und wurde in weniger als 190 MB gequetscht. Dennoch ist es auch in dieser Version noch sehr gut und IGN lieferte im Test damals einen schönen Vergleich:

„Think of Soulcal as Angelina Jolie at 60. Sure, she's got a few wrinkles, but it's still Angelina Jolie.“

2012 beziehungsweise 2013 folgten Portierungen für iOS und Android. Beide Versionen sind mittlerweile aber nicht mehr in den hiesigen App-Stores erhältlich. Dafür gab es aber zahlreiche Fortsetzungen und Spin-offs. Über mehrere Konsolen-Generationen hinweg erschienen bis heute fünf Hauptepisoden. Teil sechs wurde Ende Dezember im Rahmen der amerikanischen Game Awards angekündigt und kommt in diesem Jahr für PC, PS4 und Xbox One. Neben den Spin-offs „Legends“ (Wii) und „Broken Destiny“ (PSP) gab es mit „Lost Swords“ (PS3) und „Unbreakable Soul“ (iOS) auch zwei Free-to-Play-Titel – beide Spiele haben den Betrieb allerdings mittlerweile eingestellt.

Gaststars in Fortsetzungen

Obwohl Soul Calibur schon von Teil eins an starke eigene Charaktere mitbrachte, griff Namco ab Teil zwei immer wieder auf Gaststars zurück: Bei „Soul Calibur II“ waren dies Link (GameCube), Heihachi (PS2) und Spawn (Xbox). „Soul Calibur IV“ setzte voll auf „Star Wars“ und brachte Darth Vader, Yoda sowie den Hauptcharakter von „The Force Unleashed“ mit. „In Soul Calibur V“ schaute dann schließlich Ezio Auditore aus Ubisofts „Assassin’s Creed“-Reihe vorbei.