



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Soul Calibur VI

ELEGANT WIE IMMER, DEFENSIVER DENN JE

Genre: **Prügelspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Project Soul** Termin: **19.10.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf den ersten Blick hat sich beim neuen Serienableger nicht viel getan. Dabei bringt Soul Calibur 6 wertvolle Verbesserungen mit. Die herausstechendste: Es ist für den PC erschienen! Von Michael Cherdchupan

Gute sechs Jahre ist es her, da erschien der letzte Teil der Soul-Calibur-Reihe, seinerzeit für Xbox 360 und PlayStation 3. Und schon damals fragten sich die Fans: Entwickelt sich die Serie überhaupt weiter? Das Beat'em up setzt seit eh und je auf Zweikämpfe mit Hieb- und Stichwaffen. Schwertern, Lanzen, Ketten oder sonderbaren Mischformen

dazwischen – keiner der Kämpfer und Kämpferinnen geht ohne ein Tötungswerkzeug in den Ring. Blutig war Soul Calibur trotzdem noch nie. Und es war auch noch nie ein Thema für PC-Spieler. Teil 6 ändert Letzteres, Blut gibt's immer noch nicht.

Die Darstellung in Soul Calibur 6 ist bunt, farbenfroh und hat einen gehörigen Schuss Anime-Ästhetik. Kein Wunder, denn geboren wurde die Serie in den japanischen Spielhallen. Bei einem kräftigen Hieb mit der Axt verliert niemand seinen Kopf, sondern schlägt einen, vielleicht sogar zwei Salts rückwärts – um anschließend wieder aufzustehen, als wäre nichts gewesen. Ganz so ernst nahmen sich die Spiele also nie, und das hat sich mit Teil 6 auch nicht geändert.

Geralt kämpft mit

Den »unernsten« Charme zeigt schon der Charaktereditor, wo ziemlich absurde Kreaturen möglich sind. Skelett mit Säbel? Können ihr haben. Katzenmädchen mit Ringklinge? Auch kein Problem. Tänzender Roboter mit Afro und Peitsche? Yup. Der Editor ist nicht ganz so umfangreich wie bei einem komplexen Rollenspiel, aber er macht viel Gestaltungs-Schabernack möglich.

Die Kampfstile übernehmen ihr von den Originalfiguren, die selbstverständlich auch wieder mit dabei sind. Das Roster bietet mit Ivy, Kilik oder Sophitia viele alte Bekannte. Neuzugänge gibt es zwei: Azwel ist ein Magier, der sich gar nicht erst mit physischen Waffen abgibt. Er lässt einfach Astralversio-



Die Grafikeffekte der Angriffe sind wieder mal vollkommen übertrieben, die Inszenierung der Kämpfe wirkt dadurch aber umso bombastischer.

DLC-Charaktere

Direkt zum Start wird Soul Calibur 6 mit einem optionalen Season-Pass angeboten, der für eine ganze Reihe von DLCs gilt, die über die nächsten Wochen erscheinen sollen. Die können auch alle einzeln erworben werden, in ihnen sind drei oder vier weitere Charaktere enthalten, von denen nur einer bisher angekündigt wurde: Tira. Der Fanliebling kämpft mit einer Kreisklinge und bewegt sich wie eine Zirkusakrobatin. Sie ist seit den frühen Serienteilen der Serie im Roster und war sogar im Beta-Test von Soul Calibur 6 vertreten. In der Basisversion des Spiels ist der Charakter aber nicht mehr freigeschaltet. Kein Wunder, dass die Soul-Calibur-Enthusiasten sich nun verschaukelt vorkommen. Mittlerweile ist es bei Prügelspielen üblich geworden, Charaktere auszukoppeln, damit Publisher noch einmal extra absahnen können. Das hat bei Street Fighter 5, Injustice 2 oder BlazBlue: Cross Tag Battle schließlich auch funktioniert. Gut finden wir diese Geschäftspolitik natürlich nicht, sie drückt auf die Umfangswertung.

nen durch pure Geisteskraft um sich herum erscheinen. Neu ist auch der mysteriöse Groh, ein schmaler Mann mit einer Doppelklinge. Er kann sich teleportieren und elektrische Schockwellen abstoßen.

Traditionell gibt es auch wieder einen Gastcharakter, und das ist diesmal niemand Geringeres als Geralt von Rivia. Der Hexer aus der Witcher-Serie kämpft mit einer Kombination aus Schwert und einigen Tricks aus der Alchemie. Durch seine mittelalterliche Kleidung passt er auf jeden Fall besser in die Serie als die Star-Wars-Charaktere aus den Vorgängern. Mit insgesamt 21 Helden ist die Auswahl diesmal etwas kleiner ausgefallen, aber dafür spielt sich jede der Figuren auch völlig unterschiedlich.

Genau und direkt

Einmal in den Ring getreten kommt sofort das klassische Soul-Calibur-Gefühl auf. Die



Mit einer Wirbelattacke lässt der Neuzugang Azwel einen Haufen per Geisteskraft manifestierter Waffen auf den Gegner einprasseln. Klingt abgefahren und sieht auch so aus.

Steuerung ist auf den Punkt genau, die Charaktere bewegen sich unheimlich flink, und die Kollisionsabfrage funktioniert absolut perfekt. Während des Kampfes wirken die akrobatischen Bewegungen so geschmeidig, dass es fast die Ästhetik eines Tanzes hat.

Xianghua ist zum Beispiel eine elegante Dame, die sich wie eine Eiskunstläuferin durch die Arena bewegt. Ihr Kostüm hat mehrere Fähnchen, die jede ihrer Bewegungen akzentuieren. Wuchtigeren Charakteren wie Zasalamel hingegen sieht man bei jeder Aktion die pure Kraft an. Wenn der finstere Kerl mit seiner Sense zuschlägt, braucht dieser erst einmal eine gewisse Zeit zum Ausholen. Wobei »langsam« bei Soul Calibur im Vergleich zu anderen Prüglern noch immer sehr flott ist. Die Spielgeschwindigkeit ist grundlegend hoch, aber durch die absolut präzise Steuerung locker zu bewältigen.

Bemerkenswert ist vor allem, wie gut das Kräfteverhältnis jeder Spielfigur und jede ihrer Aktionen aufeinander abgestimmt ist. Selbst wenn sich völlig gegensätzliche Charaktere gegenüberstehen, kann jeder auf seine Art dem anderen den Garaus machen. Kombos sind wie bei jeder guten Kloppelei möglich, aber sie arten nicht in endlose Ketten aus und können mit etwas Übung vom Gegenüber unterbrochen werden. Mit dem

richtigen Timing sind somit selbst absolute Profis nicht unantastbar.

Verbesserungen in der Abwehr

Mit den sogenannten Reversal Edges legt Soul Calibur 6 in einem entscheidenden Punkt nach: den Möglichkeiten bei der Abwehr. Grundsätzliches Blocken und eine Parade mit Waffen waren schon vorher möglich, aber jetzt kommt dieses Minispiel hinzu: Wird der Reversal Edge ausgelöst, verlangsamt sich die Zeit, und beide Opponenten können parallel eine Aktion ausführen. Bei einem Fehlschlag ist man für eine Sekunde verwundbar, weshalb man das Risiko immer abwägen muss.

Wenn ein Treffer gelingt, funktioniert der Reversal Edge anschließend nach Stein-Schere-Papier-Prinzip. Das ist deutlich dynamischer als die vergleichbare Mechanik in Injustice 2. Die Charaktere können in dieser kurzen Zeitlupe auch mal aneinander vorbeischießen. Und in diesem Modus einem Tritt oder Schlag gekonnt auszuweichen, sieht einfach immer nach einem Triumph aus.

Diese Feinjustierungen helfen dabei, das Spiel im Genrevergleich ganz vorne mitprügeln zu lassen, auch wenn sich auf den ersten Blick nicht viel geändert zu haben scheint. Andere Titel haben zum Beispiel



Geralt von Rivia fügt sich von allen bisherigen Gastcharakteren am harmonischsten ein. Der Hexer beherrscht nicht nur sein Schwert, sondern auch einige Zaubersprüche.



Die Arenen sind offen, Kämpfer können in den Abgrund (oder ins Wasser) gestoßen werden.

Tag-Battle-Optionen, bei denen während des Kampfes die Figur gewechselt werden darf. Davon möchte Soul Calibur 6 nichts wissen und bietet nur den Zweikampf an.

In seinen Spielmodi ist es ebenso schnörkellos: Arcade, Training, 2-Spieler und ein Online-Modus mit Rangliste. Die eigentlichen Matches mit anderen Spielern aus der ganzen Welt liefen während unserer Tests gut. Im Netz beschwerten sich zwar viele Spieler über Probleme beim Matchmaking, wir haben bei unseren Online-Runden aber nie länger als ein paar Sekunden auf einen Kontrahenten warten müssen.

Und wo wir schon einen Abstecher in die Technik machen: Mit nur sieben Grafikoptionen (wie zum Beispiel VSync, Anti-Aliasing, oder Schatteneinstellungen) liefert uns die PC-Version von Soul Calibur 6 zwar nicht allzu viel technischen Spielraum. Das ist aber nicht schlimm, denn das Fighting Game sieht dank der Unreal Engine 4 ohnehin fantastisch aus und läuft auch in den Kämpfen stets mit stabilen 60 FPS, nur während den kurzen Ladezeiten vor jedem Match stockt das Bild ab und zu minimal. Eine Steuerung per Tastatur ist zwar möglich, aber wie bei so ziemlich jedem Prügelspiel empfehlen wir euch auch beim neuen Soul Calibur, einen guten Controller zu nutzen.

Wer allein unterwegs ist, hat die Wahl aus gleich zwei umfangreichen Einzelspieler-Kampagnen. Die »Seelen-Chronik« erzählt die Hintergrundgeschichte aller Originalcharaktere und fasst sie in einer Zeitlinie zusammen. Das fühlt sich an wie der klassische Storymodus in Prügelspielen, der bei Soul Calibur durch Zeitreisen, Dimensions- und Weltenwechsel epischen Flair aufbaut.

Ein kleines Rollenspiel

Neuartig ist »Waage der Seelen«. Dort könnt ihr euren selbst erstellten Charakter – sagen wir, den tänzelnden Roboter mit Afro – in eine durchaus spannende Geschichte rund um die namensgebende Seelenklinge einflechten. Dieser Modus hat leichte Rollenspielelemente. Ihr bewegt euch über eine Karte von Kampf zu Kampf und könnt dabei



Michael Herold
@michiherold



Vom ersten Duell an hat mir Soul Calibur 6 ein breites Grinsen ins Gesicht gezaubert. Ich bin wie schon in den Vorgängern auch im sechsten Teil begeistert von den irre schnellen Scharmützeln und fühle mich mit meinem Lieblingskämpfer Mitsurugi am anderen Ende des Controllers gleich wieder wie zu Hause.

Auch wenn ich vor lauter Feuerwerk und Grafikeffekten manchmal den Überblick darüber verliere, ob eigentlich gerade ich angreife oder aber mein Gegner zum vernichtenden Schlag ausholt, sitze ich bei besonders coolen Kombo-Attacken immer wieder mit offenem Mund vorm Bildschirm. Die Kämpfe von Soul Calibur 6 sehen wieder mal vollkommen übertrieben aus, und das ist fantastisch!

Blöd finde ich dagegen die recht dünne Kämpferauswahl und den Verkauf von DLC-Charakteren. Schon in Injustice 2 ging es mir auf die Nerven, dass ich für einige der spannendsten und witzigsten Helden erst noch einen Season Pass kaufen musste. Und auch wenn ich verstehen kann, dass Bandai sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen möchte, mehr Geld zu machen, finde ich diese Geschäftspolitik sehr schade.

zwischen Haupt- und Nebenmissionen wählen. Für jeden Erfolg gibt es Erfahrungspunkte, neue Waffen und Gold. Letzteres ist für die Fortbewegung eine wichtige Ressource, denn je weiter die Reise, desto teurer.

»Waage der Seelen« entpuppt sich nach etwas Einarbeitung als erstaunlich umfangreich. Nur bombastische Zwischensequenzen dürft ihr nicht erwarten, die Handlung wird im Stil einer Visual Novel erzählt. Die Animationen sind sparsam, aber die Illustrationen sind liebevoll gemacht und die Dialoge auf Englisch vertont. Der zweite Einzelspieler-Modus ist also eine Überraschung und eine Bereicherung für das ohnehin schon sehr gelungene Soul Calibur 6. ★



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Obwohl ich schon gefühlt mein ganzes Leben lang Soul Edge bzw. Soul Calibur gespielt habe, musste ich mich vor dem Test erst einmal vergewissern: Gab es in der Serienhistorie überhaupt irgendwie größere Fortschritte? Also habe ich Teil 4 und 5 noch einmal eingelegt. Erst durch diesen direkten Vergleich sind mir die vielen kleinen Verbesserungen von Soul Calibur 6 aufgefallen. Klar, bei anderen Prügler gibt es mehr innovative Ideen, aber hier ist man lieber auf Nummer sicher gegangen und hat gaaaaanz vorsichtig an den Stellschrauben gedreht. Deshalb spielt es sich so gut wie nie zuvor, auch wenn es »nur« den klassischen Zweikampf gibt. Und es sieht auch so gut aus wie nie. Superflüssig wirbeln die Kämpfer über den Schirm.

Sicher, ich vermisse einige der Figuren aus den älteren Teilen. Das Entwicklerteam hat sich auf die Fanlieblinge konzentriert, und ich kann das absolut nachvollziehen. Dafür kommt der Charaktereditor aber endlich wieder an das Niveau von Teil 3 heran, und der »Waage der Seelen«-Modus ist überraschend cool. Er fühlt sich wie ein kleines Rollenspiel an und ist weit mehr, als ich von einem Prügelspiel erwartet hätte.

SOUL CALIBUR 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 / FX-8370
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480 Asus
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- geschmeidige Animationen
- flüssige Darstellung
- viele beeindruckende Effekte
- großartiges Charakterdesign
- serientypisch epischer Soundtrack

SPIELEDISIGN



- sinnvoller und cool inszenierter Reverse Edge
- sehr durchdachtes Kampfsystem
- dezentere Rollenspielanteile im Solomodus
- stark unterschiedliche Kampfstile
- Online-Matches flüssig

BALANCE



- zugängliche, präzise Steuerung
- ausbalanciertes Kräfteverhältnis
- einsteigerfreundlich, aber schwierig zu meistern
- übersichtliche Menüführung
- knappe Tutorials

ATMOSPHÄRE / STORY



- »Waage der Seelen«-Modus
- »Seelen-Chronik« liefert Hintergrundgeschichte
- Story-Erklärungen zu Charakteren
- Art Design mit tollen Kostümen
- ein paar Stages zu statisch

UMFANG



- 21 unterschiedliche Kämpfer
- Online-Multiplayer
- umfangreiche Singleplayer-Modi
- Museum mit Artworks, Musik usw.
- vier weitere Kämpfer nur per DLC

FAZIT

Dank Detailverbesserungen und umfangreichem Solomodus sehr gute Fortsetzung eines Klassikers. Soul Calibur lebt! Auch auf dem PC.

86



Die Kamera schwenkt oft, die Charaktere sind groß im Bild, die visuellen Effekte bildschirmfüllend. Erstaunlich, dass das Geschehen trotzdem gut lesbar bleibt.