

PlayStation

Classic GAMES

Classic Nr. 1

Beilage zur PSG 3/99

Bio F.R.E.A.K.S. Bloody Roar Bushido Blade Cardinal
Syn Criticom Darkstalkers Dead or Alive
Dynasty Warriors Fantastic Four Fatal Fury
Real Bout Fighting Force Heaven's Gate Iron
& Blood Killing Zone Legend Marvel Super
Heroes Pocket Fighters Primal Rage Psychic
Force Rise of the Robots Rival Schools
Samurai Shodown 3 Soul Blade Star
Gladiator Star Wars Master of Teras
Käsi Street Fighter EX Plus
Alpha Street Fighter Zero
Street Fighter Zero 2
Tekken Tekken 2
Tekken 3 Tobal No. 1
Toshinden 2
Toshinden 3 VS X-Men
Children of the Atom
X-Men vs. Street Fighter
Zero Devide Zero Devide 2
Bio F.R.E.A.K.S. Bloody
Roar Bushido Blade
Cardinal Syn Criticom
Darkstalkers Dead or Alive
Dynasty Warriors Fantastic Four
Fatal Fury Real Bout Fighting Force
Heaven's Gate Iron & Blood Killing
Zone Legend Marvel Super Heroes
Pocket Fighters Primal Rage Psychic
Force Rise of the Robots Rival
Schools Samurai Shodown 3 ...



Heft im Heft

Teil 1 Vom 2D-Sprite zur
3D-Polygon-Klopperei

Beat'emUp-Stammbaum

Prügelspiele zählen mittlerweile zu den **beliebtesten Spielgattungen** überhaupt, doch es hat bis zur **endgültigen Etablierung** dieses Genres sehr lange gedauert. An dieser Stelle wollen wir euch die **Geschichte** der **Hau-Drauf-Spiele** einmal ausführlich erzählen

Bei den ersten Videospielen ging es anfangs noch um sehr einfache Kollisionsabfragen. Kein Wunder also, dass zunächst einmal simple Schießspiele entstanden sind. Bis die Technik reif war, erste Prügelspiele bzw. Beat 'em Up (englisch für Hau-Drauf), wie es im Fachjargon heißt, zu realisieren, hat es sehr lange gedauert. Erst 1984 wagte sich das japanische Softwarehaus Data East an die erste

Handkanten-Simulation. **Karate Champ** hieß das Ur-Werk und der erfolgreiche Automat war in vielfacher Hinsicht eine echte Revolution. Nicht nur dass man erstmals Mann gegen Mann antreten durfte, auch die Steuerung durch gleich zwei Joypads war äußerst ungewöhnlich. Mittels dieser beiden Steuerknüppel spulte man ein recht reichhaltiges Repertoire an Schlagtechniken ab. Treffer wurden dabei ganz in der japanischen Tradition entweder mit einem vollen oder einem halben Punkt bewertet. Obwohl der Automat ein Riesenhit war, hatte er jedoch eine entscheidende Schwäche. Man konnte nur alleine gegen Computergegner

antreten. In der Folgezeit gab es zwar einige Nachahmungen, entscheidende Impulse blieben jedoch aus. Einzige Ausnahme bildete Irem's **Kung Fu Master** (1984), wobei dieser Titel aber eher ein actionreiches Geschicklichkeitsspiel darstellt als ein Prügelspiel. Aufgrund des packenden Leveldesigns hat der Automat dennoch Spaß

Beat'emUp-Glossar

- Auto-Guard:** Die CPU übernimmt für euch semi-automatisch die Abwehrarbeit.
- Combo:** Abfolge von Schlagkombinationen, ohne dass der Gegner sich wehren kann.
- Fighter:** Allgemeiner Begriff für einen Kämpfer.
- Power-ups:** Einsammelbare Gegenstände, durch die euer Kämpfer kurzzeitig besonders stark wird.
- Specialmove:** Spezialattacken, die nur durch Tastenkombinationen möglich sind.
- Supermove:** Eine extrastarke Spezialattacke, die nur dann möglich ist, wenn ein spezieller Energiebalken voll aufgefüllt ist.
- Survival-Mode:** Spielform, bei der ihr mit einem Kämpfer möglichst viele Gegner erledigen müsst.
- Team-Battle-Mode:** Kampf von zusammengestellten Gruppen gegen eine andere.
- Time-Attack:** In diesem Spielmodus müsst ihr möglichst schnell alle Gegner plattmachen.



gemacht. Erst 1987 tat sich wieder etwas im Prügelsektor. Die Firma Techno landete mit **Double Dragon** einen großen Hit, der gleichzeitig einen eigenständigen Ableger von klassischen Mann-gegen-Mann-Prügelspielen darstellt. Im Gegensatz zu den heute populären Prügelspielen zieht ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig durch vorbeiziehende Szenarios, in denen euch die Gegner gleich im Rudel begegnen. Die zahlreichen Massengeleien, der spaßige Zwei-Spieler-Modus sowie aufsammlbare Waffen sorgten schnell dafür, dass dieses Unter-Genre schon bald ein eigenständiges Genre wurde, das in der Folgezeit immer wieder weiterentwickelt wurde. Als Paradebeispiel schlechthin für diese Unterkategorie gilt der 1989 erschienene Klopfer **Final Fight** von Capcom. Die damals beeindruckende Grafik und das tolle

Leveldesign sorgten für einen Mega-Hit für die japanischen Edel-Coder. Es war auch Capcom, die im Jahr 1987 mit **Street Fighter** den Grundstein für das heute bekannte Beat'em Up-Genre schufen. Erstmals standen sich zwei Charaktere gegenüber, um sich mit normalen und - revolutionär! - Spezialattacken (Specialmoves) zu beharken. Trotz der vielen guten Ideen war dem Titel außerhalb von Japan kein Erfolg beschieden. Erst der Nachfolger **Street Fighter II** (1991) brachte den endgültigen Durchbruch für das noch junge Genre. Mehr noch: Die gesamte Fachwelt stand Kopf angesichts der überragen

den Spielbarkeit und der farbenprächtigen Comic-Grafik. Alle nachfolgenden Prügelspiele (und das waren beileibe nicht wenige!) orientierten sich an dieser Mutter aller modernen Beat 'em Ups. Nach der Evolution der 2D-Klopfer kam es, wie es kommen musste: 1993 veröffentlichte Sega mit **Virtua Fighter** das erste dreidimensionale Prügelspiel überhaupt. Dieser Titel und seine beiden jeweils technisch stark verbesserten Nachfolger war ohne Zweifel das große Vorbild für solch erfolgreiche Nachahmer wie **Tekken** oder **Dead or Alive**. Und wie geht es weiter? Der Trend

geht in Richtung 3D-Prügelspiele mit Arealen, in denen die Kämpfer freie Bewegungsmöglichkeiten genießen. Square-softs Klopfer **Ehrgeiz** war einer der ersten Vorreiter in diesem Segment, und es werden in Zukunft sicherlich noch viele weitere folgen.

Karate Champ (1984)



Street Fighter (1987)

Double Dragon (1987)

Street Fighter II (1991)

Final Fight (1989)

Art of Fighting (1992)

Virtua Fighter (1993)

Spikeout (1998)

Samurai Shodown (1993)

Tekken 3 (1998)

King of Fighters '94 (1994)

Ehrgeiz (1998)



Solche exotischen Charaktere wie der Ogre resultieren aus fleißigem Durchspielen

Tekken 3

Namcos dritte **Auflage** ihrer renommierten Prüglerserie ist der momentane **Standard** auf der PS

Die dritte Auflage von Namcos überaus erfolgreicher Prügler-Spielserie war nicht ohne Grund monatelang in den Verkaufscharts. Tekken 3 ist nämlich in vielfacher Hinsicht derzeit das Maß aller Dinge. Angefangen beim stattlichen Kämpferfeld, über die zum Teil kreativen Spielmodi, bis hin zum anspruchsvollen und ungemein abwechslungsreichen Spielablauf bietet der

Edel-Klopfer fast nur Superlative. Besonders erwähnenswert ist das fast schon unüberschaubare Angebot an Specialmoves, was vor allem wählerische Zocker schätzen. Ein weiteres Extralob verdienen die beiden amüsanten Spielmodi Tekken-Force und Tekken-Ball, da sie das Musterbeispiel dafür sind, dass man auch im Prügelsektor sehr wohl kreativ sein kann. Der grandiosen



Eine enorme Stärke von Tekken 3 ist die große Auswahl an Schlagtechniken



Jeder Kämpfer pflegt seinen individuellen Kampfstil mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen

Spielbarkeit steht auch der technische Rahmen in nichts nach. Extrem aufwändig und feinsäuberlich modellierte Kämpfer agieren in einem malerischen Pseudo-3D-Umfeld. Kurzum: Prüglerherz, was willst du mehr?

Fazit: Ohne Zweifel das momentane Referenzprodukt im Prügler-Spielsektor. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELPASS
91%

Tekken 3

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Erschienen: September '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 91%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

- Dual-Shock-Funktion
- 21 Kämpfer
- 9 Spielmodi
- herausragende Spielbarkeit
- für Anfänger und Profis geeignet
- exzellente Grafik

Tekken 2

Auch der **Vorgänger** zur momentanen **Referenz** kann sich immer noch sehen lassen

Der Vorgänger zum Referenz-Gekloppe stellt immer noch eine lohnenswerte Anschaffung dar, zumal er als Platinum-Neuaufgabe zum äußerst günstigen Preis überall erhältlich ist. Spielerisch und vor allem grafisch mischt der Titel zwar nicht

ganz mehr unter den Top-Games der Prüglerzunft mit, dennoch hat er immer noch einiges zu bieten, beispielsweise ein sehr umfangreiches Prügler-Ensemble, eine Vielzahl an Spielmodi und sehr ansehnliche Abspanne.



Die Auswahl an unterschiedlichen Charakteren übertrifft sogar die von Tekken 3

Fazit: Für gerade einmal 50 DM ein attraktives Angebot mit Dauermotivation-Garantie. (Ulf S.)



Fakten

- als Platinum-Auflage erhältlich
- 25 Kämpfer
- 6 Spielmodi

TEST Classic
SPIELPASS
85%

Tekken 2

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Erschienen: September '97
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 91%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

TRIX

Mit Dr. Boskonovitch kämpfen: Um mit Dr. Boskonovitch kämpfen zu können, müsst ihr den Tekken-Force-Modus viermal erfolgreich bestreiten.

Mit Gon kämpfen: Um Gon als Kämpfer anwählen zu können, müsst ihr den Tekken-Ball-Modus erfolgreich bestreiten.

Zusätzliches Kostüm Xiaoyu: Zockt mit der Asiatin 50mal den Arcade-Modus durch. Per Start- bzw. Select-Taste tritt sie in einer Schuluniform an.

Zusätzliches Kostüm Jin: Auch mit dem Recken müsst ihr 50mal den Arcade-Mode durchzocken, um ein alternatives Outfit zu erhalten.

Zusätzliches Kostüm Anna: Spielt mit der graziösen Lady 25mal den Arcade-Mode durch, um ein zusätzliches Abendkleid zu erhalten.

Gun Jack: Das alte Outfit des Burschen wird anwählbar, wenn ihr euch mit ihm 10mal im Arcade-Modus durchgeprügelt habt.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie für Player 1:

800A 95E6 0082

Unendlich Energie für Player 2:

800A AE72 0082

Theatre-Mode öffnen:

3009 7EEF 0003

Alle Filme:

8009 7EC0 FFFF

8009 7EC2 FFFF

8009 7EC4 FFFF

Tekken-Ball-Modus freischalten:

3009 7EEE 0003

Alle Charaktere:

8009 7EB8 FFFF

8009 7EBA FFFF

8009 7EBC FFFF

Tekken-Force-Mode:

Gegner energielos:

800A AE72 0000

800A C6FE 0000

Unend. Zeit im Tekken-Force-Mode:

800A DB94 134F

TRIX

Als Roger/Alex spielen Um Roger oder Alex anwählen zu können, müsst ihr im dritten Kampf den Gegner so schlagen, dass euch nur noch eine ganz geringe Menge Energie zur Verfügung steht. Im nächsten Kampf trefft ihr dann auf einen der beiden Burschen, die ihr nach einem Sieg anwählen dürft.

Als Devil oder Angel spielen Um Devil oder Angel anwählen zu dürfen, müsst ihr mit Kazuya kämpfen und Devil besiegen.



Das ausgeklügelte Attacke&Ausweich-System bietet nach wie vor kultivierten Prügelspielspaß

Soul Blade

... war vor **Tekken 3** einer der besten **Klopper** aus dem Hause **Namco**

Im Gegensatz zum "großen Bruder" Tekken bietet diese Spielautomaten-Umsetzung aus dem Hause Namco ein atmosphärisches Fantasy-Ambiente mit historisch gekleideten Haudegen. Die Palette reicht vom weiblichen Ninja Taki über den Karateka Li Long bis hin zum muskulösen Barbar Rock. Der große Unterschied gegenüber anderen Prügelspielen ist der

Umstand, dass sich sämtliche Haudegen mit Hieb- und Stichwaffen beharken. Die Spieldesigner nutzten den Einsatz von Waffen für ein geniales Angriff/Abwehr-System. Sprich egal ob horizontale oder vertikale Attacke, mit guten Reaktionen kann man nahezu jeder Attacke ausweichen. Selbst nach heutigen Maßstäben spielt sich Soul Blade immer noch her-



Das Fantasy-Ambiente und der Einsatz der Waffen heben Soul Blade von Tekken ab



Jeder fantasievolle Charakter verfügt über zwei unterschiedliche Outfits

vorragend. Auch der technische Rahmen ist immer noch sehens- bzw. hörens- wert, wobei das fulminante Intro sogar fast schon Kultstatus genießt.

Fazit: Trotz des betagten Alters immer noch top und somit für 49,- DM ein absolutes Schnäppchen. (Ulf S.)

TEST
Classic
SPIELSPASS
85%

Soul Blade

Entwickler/Vertrieb: Namco/SCED
Erschienen: März '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 85%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top
Game

- als Platinum-Version erhältlich
- 11 Kämpfer
- 5 Spielmodi
- Story-Modus
- recht hoher Schwierigkeitsgrad
- Kampf mit Waffen
- verhältnismäßig brutal

TRIX

Alternative Kleidung von Sophita und Siegfried:

Erringt alle Waffen der Heldin Sophitia im Edge-Master-Mode, um sie mit ihrer alternativen Kleidung ohne Rüstung anwählen zu dürfen. Auch Siegfried zeigt sich in einem neuen Gewand, nachdem ihr alle acht Waffen errungen habt.

Mit Soul Edge kämpfen:

Um den Endboss Soul Edge höchstpersönlich spielen zu dürfen, müsst ihr mit allen Charakteren den Arcade-Modus durchspielen oder 20 Stunden Spielzeit insgesamt (wird nur durch Speichern mit der Memory-Card aktiviert) hinter euch bringen. Übrigens, es reicht völlig aus auf der leichtesten Stufe durchzuspielen, um an Soul Edge selbst zu gelangen. Seht ihr sein finsternes Gesicht in der Charakterauswahl, kann es mit auf die Memory-Card gesichert werden. Von nun an steht euch der finstere Geist stets zur Auswahl.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie P1:

800C 0006 00F0
800C 000A 00F0

Unendlich Energie P2:

800C 2F3E 00F0
800C 2F42 00F0

Unendlich Power-Moves P1:

800C 0162 0060
800C 0166 0060

Unendlich Power-Moves P2:

800C 309A 0060
800C 309E 0060

Tobal No 1

Squaresofts Prügeleinstand bietet viel **japanisches Flair** auf der PlayStation

Auch dieser Titel von Square-Soft hätte durchaus mehr Beachtung verdient. Die Kämpfe sind stets pixelgenau und weisen eine sehr gute Spielkultur auf, wobei allerdings ein paar zusätzliche Schlagtechniken nicht geschadet hätten.

Witzig ist ferner der Story-Modus, der Prügel- und Rollenspiel-Elemente elegant miteinander verbindet. In puncto Grafik gibt es zwar wunderbare Animationen, dafür wirken die texturlosen und eckigen Kämpfer aber antiquiert.



Die Kämpfer weisen leider keine definierten Oberflächentexturen auf

Fazit: Ein netter Prügel-Exot für den ambitionierten Sammler. (Ulf S.)

TRIX

Alternative Kleidung:

Haltet das Steuerkreuz des PlayStation-Pads einfach nach oben gedrückt, bevor ihr euch euren Fighter aussucht.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Zeit:

800C C9BC 07C0

Unendlich Energie P1:

801F 07EA 0100

Alle Charaktere anwählbar:

800D C656 10F0



Fakten

- 11 Kämpfer
- 3 Spielmodi
- Rollenspiel-Einlagen
- spartanische Grafik
- schräge Charaktere

TEST
Classic
SPIELSPASS
78%

Tobal No 1

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/SCED

Erschienen: Januar '97

Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 78%

Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich



Outfit-Nonsens: Der skurrile schneeweiße Overall dieses Fighters zeugt von viel Humor seitens der Grafiker

Dead or Alive

Auch die Firma **Tecmo** beweist mit diesem Handgemenge, dass sie ihr **Handwerk** verstehen

Die Firma Tecmo programmierte diesen vergleichsweise schnörkellosen 3D-Klopfer, bei dem elf Knochenbrecher mitmischen, die vom Aussehen her eher schlicht gehalten wurden, statt sich wie aufgeblähte Supermänner zu gebären. Gleiches gilt auch für den geradlinigen Spielablauf, der mit lediglich drei Aktions-tasten auskommt (Schlag, Tritt, Blocken) und nicht gerade vor

besonderem Einfallsreichtum glänzt. Einzige Ausnahme: Wenn man die Absperrung des Ringes verlässt, wird man durch eine Explosion in die Luft gewirbelt, was natürlich Lebensenergie kostet. Dafür spielt sich das Handgemenge allerdings hervorragend. Dies liegt vor allem an den gut ausbalancierten Charakteren, dem hohen Spieltempo (Kämpfe dauern meistens nur wenige Sekunden) und



Im Schwitzkasten: Aufgrund der kleinen Kampfarena dauern Auseinandersetzungen nicht sehr lange



Busen-Simulation: Die wiegenden Oberweiten sämtlicher weiblicher Kämpfer erregen Aufsehen

an der präzisen Kollisionsabfrage. Die Grafik bietet wiederum Licht und Schatten: Während die Fighter allesamt wunderbar animiert wurden, sind die 2D-Hintergründe recht langweilig.

Fazit: Temporeiches Gekloppe mit sehr guter Spielbarkeit, jedoch ohne größeren Einfallsreichtum. (Ulf S.)

- Dual-Shock-Funktion
- 11 Kämpfer
- 5 Spielmodi
- temporeicher Spielablauf
- relativ hoher Schwierigkeitsgrad
- viele erspielbare Extras (z.B. Kostüm-Auswahl)

TEST Classic
SPIELPASS
86%

Dead or Alive

Entwickler/Vertrieb: Tecmo/SCED
Erschienen: Juni '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 86%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

Bio F.R.E.A.K.S.

Midway garniert seinen **Klopfer** wieder einmal mit einer Prise **Gewalt**

Bei diesem blutigen Treiben stehen sich zur Abwechslung einmal Cyborgs gegenüber, um sich auch unter dem Einsatz von schweren Kalibern gegenseitig das Leben schwer zu machen. Abgetrennte Gliedmaßen sowie tödliche

Abschlussmoves treiben den Gewaltpegel in die Höhe. Wer auf solche rustikalen Keilereien steht, wird somit optimal bedient. Es sollte jedoch nicht verschwiegen werden, dass die Spielbarkeit genauso wenig perfekt ist wie die Grafik.



Ich mach dich einen Kopf kürzer: Mit einem Abschlussmove wird der taumelnde Gegner fertig-gemacht

Fazit: Blutige Cyborg-Fehde mit solider Spielbarkeit. (Ulf S.)



Fakten

- 9 Kämpfer+
- 5 Spielmodi
- hoher Gewaltpegel (USK ab 18)
- leicht unübersichtlicher Spielablauf

TEST Classic
SPIELPASS
77%

Bio F.R.E.A.K.S.

Hersteller/Vertrieb: Midway/GT Interactive
Erschienen: Juni '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 77%
Erhältlich bei: überall erhältlich



TRIX

Kopflös
Haltet, nachdem ihr euren Kämpfer ausgewählt habt, folgende Tasten gedrückt:
L1+L2+R1+R2+oben.

Ego-Perspektive
Während des Fights müsst ihr L2+R2 und in die entgegengesetzte Richtung, in die euer Recke blickt, drücken.



Einige Schul-Kids bringen gleich ihr Sportgerät mit, um den Gegner gehörig aufzumischen

Rival Schools

Schulkinder statt Straßenkämpfer
geben hier den Ton an

Capcoms Vorstöße in den 3D-Prügelsektor sind leider immer noch recht selten, dafür aber stets von hoher Qualität, wie man beispielsweise an Street Fighter Ex Plus Alpha sieht. Rival Schools bildet da keine Ausnahme. Im Mittelpunkt steht ein großes Rudel von Teenagern, unter denen sich auch einige Sportbegeisterte, wie der Torwart Roberto, tummeln, die ihre Widersacher

mit ihrem Sportwerkzeug malträtieren. So verprügelt ihr eure Gegner zum Beispiel mit einem Baseballschläger. Der Spielablauf ist nicht so anspruchsvoll wie der von Street Fighter II, bietet dafür aber eine Menge Gaudi und viel comicartige Prügelaction. Da man sich stets zwei Kämpfer aussucht, besteht die Möglichkeit, zwischen den Runden zu wechseln und mit einer

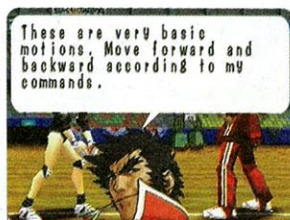
TEST
Classic
SPIELSPASS
80%

Rival Schools

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Ende '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 80%
Erhältlich bei: überall erhältlich



Der Zoom bringt es an den Tag: Die vielen Ecken und Kanten sind nicht mehr zeitgemäß



Auf den zwei CDs wird euch eine Fülle von unterschiedlichen Spielmodi geboten

Spezialattacke den Gegner im Duett in die Mangel zu nehmen. Der Titel wird auf zwei CDs ausgeliefert und hält für Spürnasen eine Menge Spielmodi und erspielbare Gimicks, wie ein kleines Baseballspiel oder ein virtuelles Torwandschießen, bereit. Grafisch faszinieren die aus Manga-Filmen bekannten Effekte, die bei erfolgreich angewandten Spezialattacken den Bildschirm ausfüllen. Ansonsten wartet die Technik leider nur mit allzu eckigen Polygon-Kämpfern und einem belanglosen Dudel-Pop auf, der japanischer nicht sein könnte. Die Soundeffekte dagegen passen hervorragend zum Geschehen.

TRIX

Shoot-out-Mode

Spielt die Evolution-Disc mit Roberto auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durch.

Home-Run-Mode

Spielt die Evolution-Disc mit Shoma auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durch.

Service-Mode

Spielt die Evolution-Disc mit Natsu auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durch.

Das Kyoto-Office

Um die Location betreten zu dürfen, müsst ihr den Prügler mit Kyoto in der härtesten Stufe durchspielen.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie P1:

801E FA02 00C8

Unendlich Energie P2:

801E FE02 00C8

Unendlich Magie P1:

801E FC18 0949

Unendlich Magie P2:

801F 0018 0949

Fazit: Unkomplizierter Fun-Klopper mit vielen Extras, die die Langzeitmotivation enorm steigern. Allerdings stört der technisch schwache Rahmen verwöhnte Tekken-3-Zocker.

- Dual-Shock-Funktion
- über 20 Kämpfer
- reichhaltige Auswahl an Extras und Spielmodi
- 2 CD-ROMs
- sehr japanische Aufmachung
- eckige Polygon-Grafik

Bushido Blade

Das vielleicht **ungewöhnlichste** Prügelwerk stammt aus dem Hause **Squaresoft**

Von Squaresoft kommt ein ungemein ideenreiches Prügelwerk. Bei diesem Titel stehen sich fernöstliche Schwertmeister mit ihren Hieb- und Stichwaffen gegenüber, wobei man die Bewaffnung selbst festlegen darf. Des Weiteren

finden die Kämpfe in weiträumigen Arealen statt, so dass man geschickt ausweichen kann. Weitere Ideen: Es genügt nur ein tödlicher Treffer zum Sieg, und der Story-Modus bietet RPG-Anleihen. Viele Ideen für einen günstigen Preis also.



Am Bein verletzt: In dieser misslichen Lage wird der Kampf am Boden weitergeführt

Fazit: Einfallsreich, sehr japanisch und spielerisch leider zu träge. (Ulf S.)

TRIX

Als Katze kämpfen

Um als Katze zu kämpfen, müsst ihr alle 100 Gegner im Slash-Modus besiegen, ohne getötet zu werden.

Allgemeiner Tipp

Lauert! Das klingt zwar recht trivial, allerdings ist dies eine wunderbare Taktik. Schlacht nie euren Gegner von hinten in den Rücken! Samurais tun so etwas nicht.



- 6 Kämpfer
- 5 Spielmodi
- viele Bewegungsfreiheiten
- sehr japanische Aufmachung
- 8 austauschbare Waffen
- tödlicher Treffer statt Energiebalken

TEST
Classic
SPIELSPASS
70%

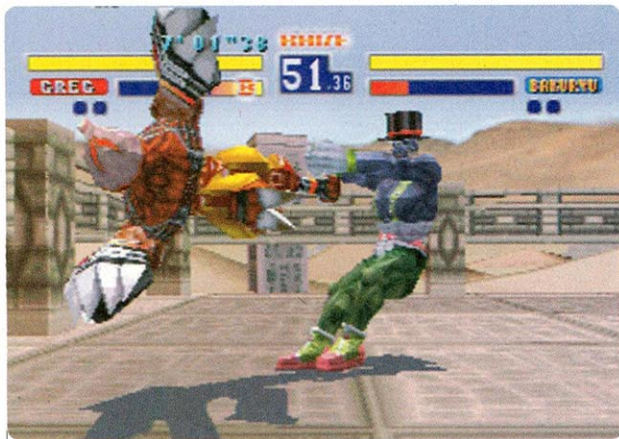
Bushido Blade

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/SCED

Erschienen: Februar '98

Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 70%

Erhältlich bei: überall erhältlich



Hammerwurf à la Bloody Roar: Die Specialmoves sind teilweise ziemlich spektakulär und zudem leicht zu erlernen

Bloody Roar

Bombberman-Erfinder **Hudson Soft** überrascht mit einem **animalischen Kampfspiel**

Hudson Soft, ansonsten eher als Bombberman-Erfinder bekannt, feierte mit dieser Arcade-Rangelei einen gelungenen Einstand im Beat'emUp-Geschäft. Bloody Roar bietet actionreiche und schnelle Käfig-Fights, die schlichtweg Laune machen. Den hohen Fun-Faktor hat der Klopfer dabei vor allem der zentralen Idee des so genannten Monster-Morphings zu

verdanken, durch das sich euer Recke kurzzeitig in eine animalische Bestie verwandelt und so noch rustikaler zulant als in Menschengestalt. Da bleibt garantiert kein Auge trocken. Leider sieht es bei der Ausstattung nicht ganz so rosig aus. Die Spielmodi beschränken sich eher auf das Allernötigste, und neun Knochenbrecher sind heutzutage eindeutig zu wenig. Die Grafik



Bloody Roar bietet viele Gags. Beispielsweise könnt ihr die Kämpfer auf knuddelig trimmen



Arcade-Klopfer: Die vielen Transparenz-Effekte deuten darauf hin, dass der Titel aus der Spielhalle stammt

mit der bunt gewählten Farbpalette und den vielen Transparenzeffekten stimmt einen da schon gnädiger, auch wenn sie nach heutigen Kriterien keine Epros mehr aus der Platine reißt, da die Definition der Kämpfer zu wünschen übrig lässt.

Fazit: Dank der Monster-Morph-Idee eine unge-



TEST Classic
SPIELPASS
87%

Bloody Roar

Hersteller/Vertrieb: Hudson Soft/Virgin
Erschienen: Januar '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

Fakten

- 9 Kämpfer
- 4 Spielmodi
- grafische Gags (z.B. Big-Head-Modus)

Cardinal Syn

Nur über **Österreich** findet dieses barbarische **Handgemenge** seinen Weg zu uns

SCED erachtete diesen Klopfer als zu gewalttätig, so dass der Titel nur als Österreich-Import hier zu Lande erhältlich ist. Zwar agieren martialisch anmutende Barbaren mit ihren Waffen, aber die Brutalität hält sich dennoch in

Grenzen. Abgesehen von der düsteren Atmosphäre und der Möglichkeit, in den 3D-Arealen herumzulaufen, bietet das Schwertgeklirre nur eine mittelprächtige Spielbarkeit. Der extrem hohe Schwierigkeitsgrad nervt außerdem gewaltig.



Gegen die ungemein starken CPU-Gegner muss man sich verdammt anstrengen

Fazit: Atmosphärisch dicht, aber spielerisch leider nicht 100%ig überzeugend. (Ulf S.)



Fakten

- Österreich-Import
- 18 Kämpfer
- 4 Spielmodi
- freie Bewegungsmöglichkeit
- unfair hoher Schwierigkeitsgrad
- viel Blut

TEST Classic
SPIELPASS
73%

Cardinal Syn

Hersteller/Vertrieb: Kronos/Import
Erschienen: August '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 73%
Erhältlich bei: überall erhältlich

TRIX

Allgemein
Fleißiges Zocken bringt übrigens noch eine Vielzahl von Charakteren in die Kämpferauswahl.

Xploder-/Game-Buster-Codes
Unendlich Energie P1:
8019 46A8 0000
Ein Schlag tötet P1:
8019 46BC 0000



Die dritte Dimension wird leider nur allzu selten als spielerisches Mittel eingesetzt



Die bekannten Kämpfer aus den alten SF-Tagen wenden auch altbewährte Techniken an



Die Spielbarkeit ist trotz der veralteten Grafik über jegliche Kritik erhaben

Street Fighter EX Plus Alpha

Der erste Vorstoß der **Street Fighter** in die **Dreidimensionalität**

Die Street-Fighter-Gilde wagt sich mit diesem Werk erstmals in die Dreidimensionalität. Trotz der grafischen Wandlung darf man jedoch keine gravierenden Unterschiede gegenüber den zahlreichen 2D-Prügelorgien erwarten. Im Gegenteil: Fast könnte man meinen, dass es

den Designern nur darauf ankam, das bewährte Spielprinzip 1:1 in ein 3D-Gewand zu packen, was allerdings auch nicht gerade das Schlechteste ist. Der Polygon-Ableger bietet nämlich einen rundum überzeugenden Prügelspaß, ein großes Kämpferfeld mit einem toll aufeinander-

der abgestimmten Schlagrepertoire der Marke Capcom. Einziger wirklicher Schwachpunkt: Die extrem eckige Polygon-Modellierung der Fighter ist nicht mehr zeitgemäß.

Fazit: Street Fighter in 3D, ein Prügelvergnügen für Anfänger und Profis gleichermaßen. Allerdings auch Geschmackssache.

- 23 Kämpfer
- 8 Spielmodi
- anspruchsvolles Gameplay
- variabel justierbarer Schwierigkeitsgrad
- veraltete Polygon-Grafik



TEST Classic
SPIELSPASS
86%

Street Fighter EX Plus Alpha

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Oktober '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 86%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

Star Gladiator

Capcoms Weltraum-Fighter fiel in **Deutschland** leider durch

Capcoms spaciger Klopfer war hier zu Lande leider kein großer Erfolg. Unverständlich, denn das flippige Charakterdesign und die tadellose Spielbarkeit verdienen auch heute noch hohes Lob. Insbesondere das "Do-it-yourself-

Combo-System" ist eine klasse Idee von Capcoms Edel-Coder, denn dadurch hat man die Möglichkeit, seine eigenen Schlagfolgen zu kreieren. Da auch der technische Rahmen stimmt, kann man diesen Titel nicht nur Sammlern ans Herz legen.



Die spacigen Charaktere sind mal etwas anderes im Vergleich zum Street-Fighter-Allerlei

Fazit: Weltraum-Gerangel mit vielfältigen spielerischen Möglichkeiten. (Ulf S.)

TRIX

Gegen Kappah kämpfen
Arcade-Mode wählen und im dritten Kampf den Gegner besiegen, wenn der Zähler auf Null ist.

Xploder-/Game-Buster-Codes
Unendlich Energie P1:
801D 8210 00C8
Bonus Charaktere:
801E AE54 0101, 801E AE56 0001



Fakten

- 11 Kämpfer
- 4 Spielmodi
- spacige Charaktere
- variables Combo-System

TEST Classic
SPIELSPASS
82%

Star Gladiator

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Dezember '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 82%
Erhältlich bei: Theo Kranz Versand (0931/3545222)

Star Wars

Master of Teras Käsi

Die **Star-Wars-Thematik** verspricht außergewöhnliche **Zweikämpfe**

Ein Traum, zumindest für alle Star-Wars-Fans, wurde letztes Jahr wahr, als Lucas Arts diese außergewöhnliche, kosmische Balgerei veröffentlichte. Endlich darf sich Chewbacca höchstpersönlich an Darth Vader rächen und ihn mit seinem Phaser-Gewehr rösten. Die

Atmosphäre wurde erwartungsgemäß sehr gut eingefangen und die vielen Boni motivieren. Es wird allerdings bereits nach kurzer Zeit deutlich, dass Lucas Arts kein Prügelspielspezialist



Fakten

- 12 Kämpfer (11 spielbare)
- 4 Spielmodi
- Kampf mit und ohne Waffen
- fehlerhafter Spielablauf
- viele erspielbare Boni

Levelwahl im VS.-Modus
Wählt Chewbacca und den standardmäßigen Schwierigkeitsgrad. Zusätzlich müsst ihr den Player-Change und die Continues auf "No" stellen. Zockt nun den Arcade-Mode komplett durch.

Xploder-/Game-Buster-Codes
Alle Kämpfer:
800C 7726 00FF
Unendlich Energie P1:
800B 4A3C 1000



Bei der Kollisionsabfrage gibt es leider ein paar Unzulänglichkeiten, ansonsten spielt sich das Star-Wars-Handgemenge recht ordentlich

ist. So sind die Charaktere schlecht ausbalanciert und das Schlagrepertoire ist allzu mager. Die Kollisionsabfrage hätte zudem einen Schuss genauer ausfallen müssen.

Fazit: Die Star-Wars-Lizenz alleine macht den Reiz aus, ohne die Charaktere wäre das Spiel ein Flop. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
73%

Star Wars Master of Teras Käsi

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/Virgin
Erschienen: März '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 73%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Fighting Force

Eidos wandelt auf den Spuren von **Capcoms** Klassiker **Final Fight**

Diese Handkanten-Orgie von Core Design fällt ein wenig aus dem üblichen Prügel-Schema, da zur Abwechslung mal kein Kampf Mann gegen Mann im Vordergrund steht. Stattdessen prügelt ihr euch wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig durch eine ganze

Reihe von Levels, in denen permanent Massenschlägereien entbrennen, weil sich immer wieder neue Horden von Gegnern auf euch stürzen. Der hohe Grad an Interaktivität (es können zum Beispiel Autos in ihre Einzelteile zerlegt werden) sowie zahlreiche Goodies lassen den Spielspaß vor

allem im Duett in die Höhe schlagen. Auf Dauer wird Fighting Force jedoch ein wenig eintönig, und die Grafik ist auch nicht mehr gerade zeitgemäß.

Fazit: Vor allem zu zweit eine tolle Gaudi. (Ulf S.)

Cheat-Modus aktivieren
Drückt im Hauptmenü Folgendes: links (mit dem Steuerkreuz) + Viereck + L1 + L2. Hierdurch aktiviert ihr den Cheat-Modus. Dies wird auf dem Bildschirm angezeigt. Hier lassen sich nun Unverwundbarkeit und der zu spielende Level einstellen. Einfacher geht es nicht mehr!



Fighting Force bietet einen hohen Grad an Interaktivität, denn nahezu alle Gegenstände können als Waffen missbraucht werden



Die insgesamt vier Helden weisen starke Unterschiede bezüglich ihrer Kampftechniken auf

TEST Classic
SPIELSPASS
78%

Fakten

- 4 Kämpfer
- 2 Spielmodi
- 15 Levels+
- scrollender Klopfer
- witzige Massenkellereien

Fighting Force

Hersteller/Vertrieb: Core/Eidos
Erschienen: Ende '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 81%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Criticom

Ein Vertreter der allerersten Klopfer, die die PlayStation beglückten. In der Zukunft treten einige todesmutige Gladiatoren an, um den Sieg zu kämpfen (tolle Idee). Neben verschiedenen Combi-Schlägen, die mehr schlecht als recht gelingen, herrscht bei Criticom tristes Einheitsschlagen vor. Die



gesamte Kampfszenarie wirkt dunkel und wahnsinnig verwaschen, was anscheinend das postnukleare Thema unterstützen soll, aber mehr

als nur unschön wirkt. Criticom löste zum Erscheinungsdatum nicht gerade Freuden schreie aus und flog nach kurzer Zeit schon in den Softwareschrank in die Ablage

„Schrott“. Seinerzeit recht ordentlich in Szene gesetzt, kann jetzt, so glaube ich, keiner mehr dem Spiel auch nur noch das Geringste abgewinnen. (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
20%

Criticom

Hersteller/Vertrieb: Kronos D.E.I./Virgin
Erschienen: Februar '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 20%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Darkstalkers

Capcom und seine 2D-Klopfer spalten die Gemüter. Während Ulf diese alten, prähistorischen Teile liebt, können weder Udo noch ich etwas damit anfangen. Für alle Freunde des alten Ruckelfights, bei dem man die Animationsstufen der Fighter mit bloßem Auge mitzählen kann, ist Darkstalkers alias Vampire



Savior sicherlich eine Augenweide. Die Charaktere sind ausgearbeitet und haben ihre typischen Specials parat. Auch das Umfeld des Klopfers und sein Fantasy-Hintergrund

sind durchdacht. Allerdings werden alle, die das 2D-Prügel-Genre nicht mögen, nur verächtlich das Gesicht verziehen. Und da wir hier im Verhältnis 2:1 werten, bleiben

nur 45 Steine unterm Strich stehen. Übrigens unterscheidet sich der alte Teil nicht großartig vom kürzlich in Japan erschienen EX-Edition-Part. (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
45%

Darkstalkers

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Juni '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 45%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Dynasty Warriors

Die Warriors lehnen sich definitiv an Vorzeigepfeilern der Marke Soul Blade an. Hier herrscht der Kampf mit der Waffe vor. Die Charaktere wurden teilweise der chinesischen Geschichte und Mystik entnommen und sind prima in Szene gesetzt worden, ohne



jedoch Soul Blade ernsthaft gefährden zu können. Zu brachialem Schwertgeklirre wird der Gegner gnadenlos trackiert, bis die typische Lebens-

leiste auf dem Nullpunkt angekommen ist. Was noch zusätzlich positiv ins Auge sticht, sind die schönen Hintergründe der Szenarien. Dynasty Warriors gehört

meiner Meinung nach irgendwo in die Kategorie „kann man gebrauchen, muss man aber nicht unbedingt haben“. (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
60%

Dynasty Warriors

Hersteller/Vertrieb: Koei/Infogrames
Erschienen: September '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 60%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Fantastic Four

Wenn Jack Kirby und Stan Lee, seinerzeit die Gründer des legendären Marvel-Verlages, gewusst hätten, was ihren Fantastischen Vier einmal zustoßen würde, hätten sie bestimmt keine Lizenz rausgerückt. Acclaim hat die vier Helden, die die vier Grundelemente Feuer, Wasser, Erde und Luft symbolisieren, als tristen Sidescroller in Szene



gesetzt. Ihr übernehmt einen der vier Helden und tretet in verschiedenen Szenarien gegen die aus den Comic-Heften bekannten Obermotze an. Neben normalen

Schlägen und Tritten dürft ihr auch eure Superkräfte spielen lassen. Ich selbst empfinde das Spiel als persönliche Beleidigung einer Idee, die mal wieder völlig vermurkst umgesetzt wurde.

Neben einer ungenauen Steuerung stößt uns noch der unfaire Schwierigkeitsgrad negativ auf. Aber so etwas schlägt sich bekanntlich in der Wertung nieder. (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
33%

Fantastic Four

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim
Erschienen: November '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 38%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Fatal Fury Real Bout

Bis auf den Karateka Kim Kaphwan sind alle altgedienten Fatal-Fury-Veteranen, die einen Abstecher von den Neo-Geo-Welten in die PlayStation-Gefilde wagten, auf dem Silberling enthalten. Somit stehen 16 Kämpfer, inklusive des Endgegners Geese Howard, zur Verfügung. Neben diversen Tritt- und



Schlagvarianten kann der Spieler seinen Gegner auch durch Combo-Fatalities (eine Mehrzahl von Combo-Moves) ins Reich der Träume schicken. Rechts und links am Spielfeldrand lauern

tödliche Fallen (Giftgülle, U-Bahnschacht, usw.), in die man die Kontrahenten mit etwas Glück befördert und den Kampf somit vorzeitig für sich entscheidet. Schade, das die Kämpfer mit

so wenigen Animationsphasen ausgestattet wurden und deren Körpergröße nicht an die der riesigen Charaktere des Originals heranreicht. (Udo L.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
40%

Fatal Fury Real Bout

Hersteller/Vertrieb: SNK/SCED
Erschienen: April '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 40%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Heaven's Gate

Auch Virgin wollte auf dem Markt der 3D-Prügler mitmischen und veröffentlichte Ende 1997 den Klopfer Heaven's Gate. Dabei stehen euch zu Beginn acht Kämpfer zur Verfügung, die teilweise sogar bewaffnet sind. Natürlich lassen sich mit den Charakteren die genreüblichen Specialmoves im Versus-, Trainings-, Arcade- und Survival-



Mode ausführen. Auch die Grafik-Engine des Kloppers kann sich durchaus sehen lassen. Die Kämpfer wurden für damalige Verhältnisse sehr detailliert dar-

gestellt, und auch dank der präzisen Steuerung stellte sich schnell der nötige Spielspaß ein. Des Weiteren rundeten die authentisch gestalteten Hintergründe das allgemein gute Gesamtbild

ab. Somit lässt sich sagen, dass Heaven's Gate auch aus heutiger Sicht ein netter Prügler ist und sich der Kauf eines preiswerten gebrauchten Exemplars wirklich lohnt. (Udo L.)

TEST Classic
SPIELSPASS
74%

Heaven's Gate

Hersteller/Vertrieb: JVC/Virgin
Erschienen: November '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 74%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Iron & Blood

Ein Fantasy-Prügler, der bei uns erneut die Meinungen splittete. Verschiedene Charaktere aus dem Rollenspielbereich, ausgerüstet mit ihren Zaubern und Extrawaffen, treten gegen eine Horde Unholde an, um den Kampf gegen den Obermörtz der Region bestreiten zu dürfen. Neben trivialen Combos liegt das Hauptaugenmerk



auf den Extras der Fighter. Tritt hier ein Zwerg der Unterwelt mit mächtigen Streithämmern an, kontert schnell eine Amazone mit ihrem Schwert. Was an Iron & Blood etwas ärgerlich

stimmt, ist der abgegrenzte Kampfring. Berührt ihr mit eurem Charakter nämlich diese Energiebegrenzung, bekommt ihr tüchtig Energie abgezogen und landet gegebenenfalls

sogar auf dem Ringboden, was euer Gegenüber natürlich gnadenlos ausnützt. Vom Schwierigkeitsgrad her ist das Spiel in Ordnung und bestimmt mal einen Blick wert. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
69%

Iron & Blood

Hersteller/Vertrieb: Interactive S./Take 2
Erschienen: Dezember '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 70%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Killing Zone

Oh weh! Schrott der Klasse "Was soll das?!" Als wir seinerzeit die Testversion zu diesem Prügler in den Händen hielten, ist uns das Lachen recht schnell vergangen. Killing Zone bietet ein paar Fantasy-Gestalten, die diversen Mythen und Geschichten entstammen. Nach dem alten o815-Schema wird aufeinan-



der eingeschlagen, was von einigen Gestalten mit recht eigenartigen Rülpplauten quittiert wird. Eine schlechte schwammige Steuerung gibt

dem Allgemeinbild den Rest. Zwar stammt das Spiel aus den Anfangstagen der PlayStation, aber selbst aus damaliger Sicht verdient es Franks Lieblingswertung für

Gremlin-Produkte, die da lautet: grottenschlecht! (Und ich frage mich gerade, warum ausgerechnet ich über die ganzen alten Schrottspiele schreiben muss. Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
12%

Killing Zone

Hersteller/Vertrieb: Naxat Soft/Acclaim
Erschienen: Oktober '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 12%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Marvel Super Heroes

Ein weiterer zweidimensionaler Klopfer aus dem Hause Capcom. Statt der Street-Fighter-Garde betreten Marvels Superhelden die Kampfarena. Gekämpft wird nach dem Schema F. Auffällig sind vor allem die streckenweise imposant in Szene gesetzten Specialmoves,



die teilweise bildschirmfüllend sind. Dass dabei hin und wieder die Übersichtlichkeit darunter leidet, verzeihen wahre Prügelfans sicherlich gerne.

Die Spielbarkeit befindet sich, davon abgesehen, auf einem gewohnt hohen Niveau. Es herrschen wieder einmal die für Street Fighter typischen Schlagkombos vor. An der

Comic-Grafik ist hingegen etwas die Zeit vorrüber gegangen. Jedoch werden alle Fans der Marvel-Comics hier bestimmt ihre Freude finden. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
70%

Marvel Super Heroes

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Anfang '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 75%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Pocket Fighters

Mit dieser weiteren Version eines 2D-Handgemenges bewies Capcom mal wieder seine Kreativität, wie man aus der Street-Fighter-Lizenz noch mehr Geld herausquetscht. Die Innovation: Sämtliche bekannte Kämpfer wurden in ein Baby-Outfit gesteckt und mit einem ziemlich abgefahre-



nen Schlagrepertoire ausgestattet. Um der infantilen Optik gerecht zu werden, wurde die Steuerung hingegen deutlich abgespeckt. Somit eignet sich der Titel

nicht nur für reine Street-Fighter-Fans, sondern auch für absolute Beat'em Up-Greenhorns. Egal ob Profi oder Anfänger, amüsant ist der Baby-Auftritt allemal. Aller-

dings sollten alle, die mit plumpen 2D-Prüglern nichts anfangen können, lieber die Finger von der Scheibe lassen. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
78%

Pocket Fighter

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Herbst '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 78%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Primal Rage

Yeah! Dinosplatter! Primal Rage war seinerzeit einmal etwas Neues für einen Prügler auf der PlayStation. Als Brachiosaurret tritt ihr in postnuklearen Arenen an, um euren beschuppten, dickhäutigen Gegnern Saures zu geben. Jedem Dino stehen hierbei einige coole Specials zur Seite, die für Abwechslung



und vor allem für reichlichen Energieabzug beim Gegner sorgen. Nebenbei frisst man die kleinen kümmerlichen Menschen, die tief unten um

die Dinofüße herum rennen, um seine Energie wieder aufzufüllen. Auch verstecken sich wirklich abgefahrene Modi, beispielsweise ein Menschen-Volleyball-Spiel auf der Schei-

be. Bedienungstechnisch erweist sich das Spiel zwar als ein klein wenig träge, aber auf alle Fälle ist es ein kleiner Geheimtipp. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
75%

Primal Rage

Hersteller/Vertrieb: Time Warner Interactive
Erschienen: Februar '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 77%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Psychic Force

Japaner lieben Anime-Filme (wir übrigens auch), und dementsprechend landen immer wieder einige Prügler auf der PlayStation, die diese Thematik tüchtig verwurschteln. So auch in Psychic Force geschehen. Als Megarecke tritt ihr dreidimensional an, um hauptsächlich mit Fernzaubern eurem Gegenüber zu zeigen,



was Masse ist. Völlig neu war bei Psychic Force die Möglichkeit, in der Kampfarena in die Luft aufzusteigen und so kreuz und quer durch den Ring zu düsen, um den Widersacher zu

verwirren. Dabei zoomt die Szenerie wild ein und aus, was bewirkt, dass der Fighter ruckzuck nur noch als Punkt zu sehen ist. Die Bedienung kann etwas stressig werden, aller-

dings eignet sich das Spiel hin und wieder als Party-Game. Wer Anime-Filme mag, sollte hier ein Auge riskieren, alle anderen lassen die Finger von der Scheibe. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
65%

Psychic Force

Hersteller/Vertrieb: -/Acclaim
Erschienen: September '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 65%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Rise of the Robots 2

Eine CD, die für nur eine Sache auf unserem Planeten sorgt: Umweltverschmutzung! Die Rohstoffe, die für diese Scheibe verschwendet wurden, wären in der Müllverbrennung besser aufgehoben gewesen. Als träges, unsteuerbares Roboterpack kloppt



ihr in absolut öden und einfalllosen Kampffeldern herum. Es herrscht weder eine ordentliche Kollisionsabfrage, noch merkt man irgendeinen Unterschied zwischen den Charakteren. Es wäre dem-

nach völlig ausreichend gewesen nur einen einzigen in die Charakterauswahl zu stellen. Wirklich, lasst die Finger von diesem Titel, der nicht einmal die Chance hätte als Trash zu

bestehen. Das Spiel ist allerdings doch noch für etwas gut: Schenkt es jemanden, den ihr wirklich nicht leiden könnt! (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
1%

Rise of the Robots 2

Hersteller/Vertrieb: Mirage/-
Erschienen: Mai '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 1%
Erhältlich bei: (hoffentlich) nicht mehr erhältlich

Samurai Shodown 3

Ein weiteres 2D-Werk, diesmal aus den Zeiten, als SCED augenscheinlich noch händeringend nach Software gesucht hat. Denn ansonsten können wir uns nicht erklären, wie diesem höchst dürrtigen Titel der Sprung nach Deutschland gelang. Der Name stand



allerdings in früheren Zeiten für höchste Spielqualität. Der sehr japanisch aufbereitete Titel bietet ein Kämpfer-Ensemble, das sich vornehmlich aus fernöstlichen Kriegern zusammensetzt.

Gekämpft wird dabei stets mit einer scharfen Klinge, so dass auch reichlich Pixel-Blut spritzt. Auf der leistungsstarken Neo-Geo-Konsole, für die es konzipiert wurde, funktioniert das

Spielprinzip noch. Doch die schlampig umgesetzte PS-Version macht schon alleine wegen der schlechten Animationen den Spielspaß zunichte. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
39%

Samurai Shodown 3

Hersteller/Vertrieb: SNK/SCED
Erschienen: Herbst '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 39%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Street Fighter Zero 2

Auch Ableger des Street-Fighter-Kults reiften in der Zwischenzeit zum Serien-Dauerbrenner. Bestes Beispiel ist die Zero-Abzweigung, bei der Capcom in der Zeit zurück gesprungen ist. So erstrahlen die bekannten Gesichter um Ken & Co plötzlich wieder in jugendlicher Frische. Vom



Zeitsprung einmal abgesehen, bietet der Comic-Prügler wieder bewährte Street-Fighter-Kost. Dennoch hat der Zero-Ableger dem Original einiges voraus. So gesellen sich zum bekannten

Kämpferfeld einige neue Knochenbrecher hinzu. Außerdem wurde das Supermove-System noch einmal stark überarbeitet. Darüber hinaus war Street Fighter Zero 2 einer der ersten

2D-Kloppler, die die PlayStation-Hardware vernünftig ausnutzen und somit mehr boten als nur Zwei-Phasen-Animationen. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
76%

Street Fighter Zero 2

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Ende '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 76%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Street Fighter Zero

Der Straßenkampf will einfach kein Ende nehmen... Capcom setzte seinen Fans im April 1996 die "Nullnummer" seines erfolgreichen Kloppers vor. Kein Wunder, wenn man bedenkt, welch riesige Erfolge die Vorgänger feierten. Neuerungen bei Street Fighter Zero sind vor allem im



Kämpferfeld zu entdecken. Unter den zehn klassischen Prügelknaben findet man beispielsweise den aus Final Fight bekannten Sodom, während der klobige

Straßenschläger Birdie aus Street Fighter 1 stammt. Ansonsten wurden wir mit der üblichen SF-Kost versorgt. Bislang völlig unbekannt waren nur die Helden Rose, Adon und Nash.

Selbstverständlich durften Zocker sämtliche Moves, wie Super-Finish-Combos und Specialattacks, ausführen, um kräftig Bonuspunkte einzuheimen. (Udo L.)

TEST Classic
SPIELSPASS
43%

Street Fighter Zero

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: April '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 43%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Tekken

Namcos Arcade-Automat sorgte Ende 1994 für viel Aufsehen in den Spielhallen. Nachdem zuvor Sega mit Virtua Fighter die dritte Dimension für das Prügel-Genre entdeckt hatte, bot Namco mit Tekken gekonnt paroli. Mit dem Release der PlayStation fand der Vorzeige-Kloppler seinen Weg auch in das heimi-



sche Wohnzimmer. Grandios war die ungewöhnlich logische Steuerung der insgesamt neun Helden. Detaillierte Hintergründe (samt Animationen)

und tolle grafische Effekte sorgten zusätzlich für Spielspaß. Motivierend war es auch, die Renderabspänne zu erhaschen, die euch nach erfolgreichem Durchzocken mit einem

Prügler präsentiert wurden. Besonders interessant wurde der Prügler auch für Fans mit kleinem Geldbeutel, als er vor zwei Jahren als Platinum-Klassiker aufgelegt wurde. (Udo L.)

TEST Classic
SPIELSPASS
78%

Tekken

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Erschienen: September '95
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 78%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Toshinden 2

Ein großer Sprung gelang den Programmierern von Takara mit dem zweiten Teil von Battle Arena Toshinden 2. Neue Kämpfer stockten das Kämpferfeld auf insgesamt 15 Recken auf, und auch der Grafik-Engine wurde ein deutliches Facelifting verliehen. Die Prügler besaßen beispielsweise zum ersten Mal eine Schatten, und die Polygon-



modelle wurden mit feineren Texturen überzogen. Weiterhin überzeugten technisch die brillanten Sprachausgaben und die realistischen Soundeffekte. Ein

Manko stellten die häufigen Kameraschwenks dar, die das Spielgeschehen häufig unübersichtlich machten. Aus der heutigen Sicht lässt sich sagen, dass Takaras Prügler nicht mehr

mit den Software-Perlen Tekken 3 oder Dead or Alive mithalten kann. Jedoch trieb der Kloppler zu seiner Zeit das Beat'emUp-Genre ein ganzes Stück nach vorne. (Udo L.)

TEST Classic
SPIELSPASS
62%

Toshinden 2

Hersteller/Vertrieb: Takara/SCED
Erschienen: April '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 62%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Toshinden 3

Eine große Prügelsaga fand in Battle Arena Toshinden 3 sein endgültiges Ende. Revolutionierte der Vorgänger noch das Genre, stellte sich bei Takaras letztem Prügler die Frage, welche Neuerungen eigentlich in ihm steckten. Die pure Enttäuschung wollte beim Spielen einfach nicht weichen. So waren die Animationen der Charaktere, mit Verlaub



gesagt, grottenschlecht, und auch die Kollisionsabfrage sorgte nicht gerade für Freudenstürze. Die Spieltiefe brachte jedoch die

größte Enttäuschung ein. Nicht mal mit dem ersten Teil der Trilogie konnte das Sequel in dieser Hinsicht mithalten. Einzig und allein das deutlich aufgestockte Kämpferfeld von 28 Helden

wusste zu gefallen. Fasst man alle Fakten zusammen, so ist aus heutiger Sicht zu sagen, dass der Titel im Gegensatz zu seinen Vorgängern nicht ins Regal eines Videospielers gehört. (Udo L.)

TEST Classic
SPIELSPASS
35%

Toshinden 3

Hersteller/Vertrieb: Takara/SCED
Erschienen: August '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 35%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Legend

Das waren noch Zeiten, als man auf NES und Amiga Final Fight zocken durfte. Und seitdem werden wir regelmäßig mit aufgewärmten Neuauflagen überschüttet. In Legend gilt es mal wieder, für das Gute zu kämpfen und den Oberfiesling Murlock und seine Gesellen der Hölle niederzuringen. Hierzu mar-



schiert ihr gen Schloss der Finsternis. Während die Landschaft von links nach rechts scrollend an euch vorbeizieht, meuchelt ihr sämtliche Geg-

ner, die sich euch in den Weg stellen. Erst nachdem ein Abschnitt von Gegnern befreit wurde, dürft ihr euren langen Marsch fortführen. Wie schon anfangs erwähnt, wird ein

altes Prinzip neu aufgewärmt. Grafisch und Steuerungstechnisch ist Legend zwar nicht einmal so schlecht, aber es will dabei keine richtige Freude aufkommen. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
43%

Legend

Hersteller/Vertrieb: TOCA/Funsoft
Erschienen: Dezember '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 54%
Erhältlich bei: überall erhältlich

VS

Auch THQ mischt seit Mitte letzten Jahres im dreidimensionalen Kampf Mann gegen Mann mit. VS vereint sehr viele bekannte Komponenten des Beat'emUp-Genres miteinander, ohne sich dabei von der Masse der Prügler abzuheben. So gibt es z.B. den aus der Virtua-Fighter-Serie bekannten Ring-out, durch den ein Kampf früh-



zeitig entschieden werden kann. In puncto Schlagrepertoire ist der Klopfer den Vorzeige-Prüglern aus dem Hause Namco oder

Tecmo deutlich unterlegen. Zusätzlich lassen sich mit den erfrischend anders gestalteten Recken keinerlei Sprünge vollführen. Nervig ist auch der Fakt, dass die meisten von euch ange-

setzten Grifftechniken vom CPU-Gegner gekonnt geblockt werden. Fazit: Den Hunderter solltet ihr lieber für die Referenz-Produkte Tekken 3 oder Dead or Alive ausgeben. (Udo L.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
64%

VS
Hersteller/Vertrieb: THQ/Konami
Erschienen: Juli '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 64%
Erhältlich bei: überall erhältlich

X-Men Children of the Atom

Zu diesem Titel gibt es eine interessante Hintergrundgeschichte. Der Automat stand bereits im Jahre 1996 in den Spielhallen bereit. Erst über zwei Jahre später kaufte sich Acclaim die Lizenz für eine Play-



Station-Konvertierung, die dann in England in die Tat umgesetzt wurde. Im Blickfeld dieser Comic-Schlacht steht die mäch-

tige Garde von Marvels X-Men-Helden, die sich in bekannter Street-Fighter-Manier beharkt. Obwohl sich das Werk unter dem Strich sehr ordentlich spielt, ist es dennoch augen-

scheinlich, dass an ihm etwas die Spur vorübergegangen ist, denn irgendwelche spielerische Besonderheiten sucht man vergebens. Ein Fall für reine Sammler somit. (Ulf S.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
76%

X-Men Children of the Atom
Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: Anfang '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 76%
Erhältlich bei: überall erhältlich

X-Men vs Street Fighter

Capcom und die Geldnot, Coder ist es die Geldgier? Auf alle Fälle nutzen die Jung schon wieder die Marvel-Lizenz aus, tauschen in gewohnter Weise ein paar Gestalten ihres reich gefächerten Repertoires aus und legen einen weiteren 2D-



Ruckel-Klopfer vor. Wieder einmal ist dasselbe Spielprinzip zusammen mit demselben Specialmove- und Combo-System zu finden, und wieder einmal frage ich mich, was

das heutzutage noch soll. Zugegeben, manchmal hat auch ein 2D-Klopfer noch heute seinen Reiz. Ulfs hohe Wertung rettet das Spiel vor der meinigen, und so stehen

76% im Wertungskasten. Aber langsam kann ich die Capcom-Teile wirklich nicht mehr sehen. Hallo! Capcom! Nutzt endlich die Z-Achse! Bitte! (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
76%

X-Men vs Street Fighter
Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Erschienen: September '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 76%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Zero Devide

Belechdosen zu verprügeln bist in Zero Devide angesagt. Mit klapprigen Polygon-Robotern kloppt ihr euch durch futuristische Kampfarenen einer tristen Zukunft. Als Zero Devide in frühen PlayStation-Tagen herauskam, konnte man schon von einem guten Spiel sprechen, da vor allem die netten Lichteffekte



zeigten, was die PS kann. Allerdings wurde der Prügler mittlerweile um Längen von der Konkurrenz überholt. Als Bonus erhalten fleißige

Zocker einige zusätzliche Kämpfer. Kleiner Tipp: Schließt ein zweites Pad an und haltet auf diesem beim Starten der Konsole gleichzeitig Start + Select gedrückt.

Hierdurch gelangt ihr ins Ballerspiel Phalanx, welches meiner Meinung nach besser als das Hauptspiel ist und vier coole Levels bietet. (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
35%

Zero Devide
Hersteller/Vertrieb: ZOOM/SCED
Erschienen: März '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 35%
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

Zero Devide 2

Auch beim zweiten Teil stehen wieder einmal kämpferprobte Roboter im Mittelpunkt, die sich in altbewährter Tekken-Manier gegenseitig zerbeulen bzw. bei derben Treffern sogar die Schutzverkleidung in Trümmer schlagen. Die Steuerung fiel dabei geradezu minimalistisch aus, da es gerade einmal drei Ak-



tionstasten gibt (Schlag, Tritt, Block). Seitliches Ausweichen ist aus welchen Gründen auch immer nur im Zusammenspiel mit der Block-Taste möglich. Im Umfeld gibt es allerlei

Spielmodi. Ein Trainingsraum lädt beispielsweise zum Üben ein, im Wiederholungsmodus begutachtet ihr gespeicherte Kämpfe und wer etwas über den Hintergrund erfahren

möchte, sollte die Geschichtsoption anwählen. Alles in allem bewegt sich Zero Devide nicht mehr auf dem Level der Zeit. (Ulf S.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
53%

Zero Devide 2
Hersteller/Vertrieb: ZOOM/SCED
Erschienen: November '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 53%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Inhalt



1995

Tekken.....14.....78%



1996

Criticom.....11.....20%
 Darkstalkers.....11.....45%
 Iron & Blood.....12.....69%
 Killing Zone.....12.....12%
 Primal Rage.....13.....75%
 Rise of the Robots.....13.....1%
 Samurai Shodown 3.....13.....39%
 Star Gladiator.....9.....82%
 Street Fighter Zero 2.....13.....76%
 Toshinden 2.....14.....62%
 Zero Devide.....15.....35%



1997

Heaven's Gate.....12.....74%
 Fantastic Four.....11.....33%
 Fatal Fury Real Bout.....11.....40%
 Fighting Force.....10.....78%
 Soul Blade.....5.....85%
 Street Fighter EX Plus Alpha.....9.....86%
 Street Fighter Zero.....14.....43%
 Tekken 2.....14.....85%
 Tobal No 1.....5.....78%
 Toshinden 3.....14.....35%



1998

Bio F.R.E.A.K.S.....6.....77%
 Bloody Roar.....8.....87%
 Bushido Blade.....7.....70%
 Cardinal Syn.....8.....73%
 Dead or Alive.....6.....86%
 Dynasty Warriors.....11.....60%
 Legend.....14.....43%
 Marvel Super Heroes.....12.....70%
 Pocket Fighters.....12.....78%
 Psychic Force.....13.....65%
 Rival Schools.....7.....80%
 Star Wars Master of Teras Käs.....10.....73%
 Tekken 3.....4.....91%
 VS.....15.....64%
 X-Men Children of the Atom.....15.....76%
 X-Men vs. Street Fighter.....15.....76%
 Zero Devide 2.....15.....53%