

Street Fighter 6



JETZT MIT PRÜGEL-OPEN-WORLD

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **2.6.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: ab **12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Mit einer Open World und zig anderen Features will Street Fighter 6 das einsteigerfreundlichste Fighting Game seit Smash Bros. sein. Der Test zeigt: Das klappt auch. Mit einem Aber. Von Dmitry Halley

Es gibt drei Arten, einen Test zu Street Fighter 6 zu schreiben. Du kannst für die Hardcore-Fans testen, die bis ins minutiöseste Detail verstehen wollen, wie die neue Drive Gauge das überfrachtete V-Trigger-System von Street Fighter 5 ablöst, welche Moves sich mit welchen Frame-Daten wie ändern und was für frische Metakniffe die Fighting-Game-Community im Sturm erobern werden. Alternativ kannst du für absolute Neulinge schreiben, die Cancelling in erster Linie für eine Twitter-Marotte und Dragon Punch für eine neue Sorte Energy Drink halten. Oder du machst es wie ich und liegst irgendwo in der Mitte. Obwohl ich Fighting Games liebe, hat mich Street Fighter 5 mit seinem miesen Launch für Jahre vergrault. Ich kehre also mit recht frischen Augen zurück und kann direkt Entwarnung geben: Beim Nachfolger

macht Capcom viel, viel, viel mehr richtig. Veteranen freuen sich direkt zum Release über ein üppiges Fighter-Ensemble – ein sinnvoller Mix aus alten und neuen Gesichtern –, eine stimmige, aber nicht allzu aufdringliche Drive-Mechanik, ein fantastisches Kampfgefühl. Und Neulinge ... huiuiui, glaubt mir: Dieses Spiel will euch!

Street Fighter 6 ist Frischfleisch wichtiger als den Gesundheitsbehörden, wenn sie die unrühmlich bekannte Firma Tönnies mal wieder ins Visier nehmen. Alles in diesem Spiel wirkt wie eine Einladung für Einsteiger: Es gibt einen einsteigerfreundlichen Open-World-Modus, umfangreiche Tutorials, Erklärungen, Prüfungen, außerdem ein alternatives Steuerungsschema, damit sich Anfänger nicht gleich die Finger verknoten. Und tatsächlich: Ich würde behaupten,

Street Fighter 6 ist das wohl einsteigerfreundlichste Fighting Game seit Nintendos Super Smash Bros. Aber trotzdem sollte euch der ganze Open-World-Pomp nicht auf die falsche Fährte führen. Street Fighter bleibt Street Fighter – und wer im Multiplayer nicht leiden will, wird hier langfristig keinen Spaß haben.

Die drei Säulen von Street Fighter 6

Wo der Vorgänger zum Launch kaum eine einzige Säule vernünftig aus der Schiefelage wuchten konnte, bietet Street Fighter 6 bereits ab Tag eins drei Stützpfeiler, mit denen ihr loslegen könnt:

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein Multiplayer-Fighting-Game wollt.
- ... ihr ein Fighting Game für den Einstieg sucht.
- ... ihr langjährige Fans seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein Solo-Fighting-Game sucht.
- ... ihr wegen der Open World zugreifen würdet.
- ... ihr 1.000 Freischaltkarotten braucht.



Die Inspiration für den Grafikstil von Street Fighter 6 sind Street-Art und Graffiti.



Auf den Kampfschauplätzen ist ordentlich was los: Hier rennt sogar ein Stier durchs Bild.

DIE ALTERNATIVE STEUERUNG

Normalerweise erfordern Spezialmanöver wie Ryus Feuerbälle komplexere Eingaben, doch mit dem neuen Steuerungsschema könnt ihr euch das erleichtern. Hier liegt jede Spezialattacke auf einer klaren Taste, ihr müsst euch also nicht mit Viertelkreisen und Co. abmühen. Für mich war die neue Steuerung allerdings schwieriger zu verinnerlichen als die klassische, weil du 30 Jahre Muskelgedächtnis eben nicht leicht überschreibst. Trotzdem cool, dass es die Alternative gibt. Im Ranked-Multiplayer müsst ihr aber zwingend aufs klassische Format wechseln.

- Die World Tour: Ein Open-World-Modus für Singleplayer-Fans, in dem ihr mit selbst gebaurem Avatar in einer großen US-Metropole vom Nobody zum Champ werdet und zwischendurch auch immer mal wieder die restliche Welt bereist.
- Der Arcade-Bereich: Street Fighter 5 hat uns gelehrt, dass der klassische Arcade-Modus nicht selbstverständlich ist. Im Nachfolger steckt er zum Glück direkt drin. Ihr tretet mit eurem Fighter gegen diverse KI-Gegner an, übt euch im Challenge-Modus und so weiter.
- Battle Hub und Multiplayer: Im Online-Multiplayer könnt ihr gegen Leute aus aller Welt kämpfen und in einer virtuellen Lounge gemeinsam herumhängen.

Bevor ich mich da ins Detail stürze: Alle drei Bereiche teilen sich logischerweise das gleiche grandiose Kampfsystem, das sich in seiner Grundidee seit 30 Jahren nicht geändert hat. In der Seitenansicht feuert ihr dem Gegner mit eurem Fighter Schläge, Tritte und Spezialmanöver um die Ohren, kettet Wirbelkicks und Feuerbälle zu mächtigen Kombos aneinander, bis die Gesundheitsleiste bei null ist und das feindliche Gesicht den Asphalt massiert.

Neu ist das sogenannte Drive-System, das (stark vereinfacht) so funktioniert: Ich

kann mich für besonders mächtige Spezialangriffe entscheiden und gegen feindliche Schläge und Kicks sogar zeitweilig unverwundbar machen – dabei leert sich eine Leiste, und wenn die versehentlich alle geht, ist mein Ryu ausgelaugter als der Star Wars-Cast nach »Episode 9«. Und extrem angriffbar. Das klingt so verkürzt vielleicht nicht sehr spannend, beschert den packenden Kämpfen aber eine zusätzliche taktische Ebene, die leichter zu verstehen ist als die kleinteiligen V-Trigger des Vorgängers. Ich muss immer abwägen, ob ich besonders starke Drive-Angriffe in meine Kombos einflechte oder einen Joker zünde, um den Gegner zu unterbrechen, dafür aber Erschöpfung riskiere. Kurzum: Die Kämpfe sind der Hammer! Sie sehen stylisch aus, haben Bums und einen tollen Flow. Reden wir drüber, wie sie in Open World und Arcade-Modus zum Einsatz kommen.

Cooler Appetitanreger

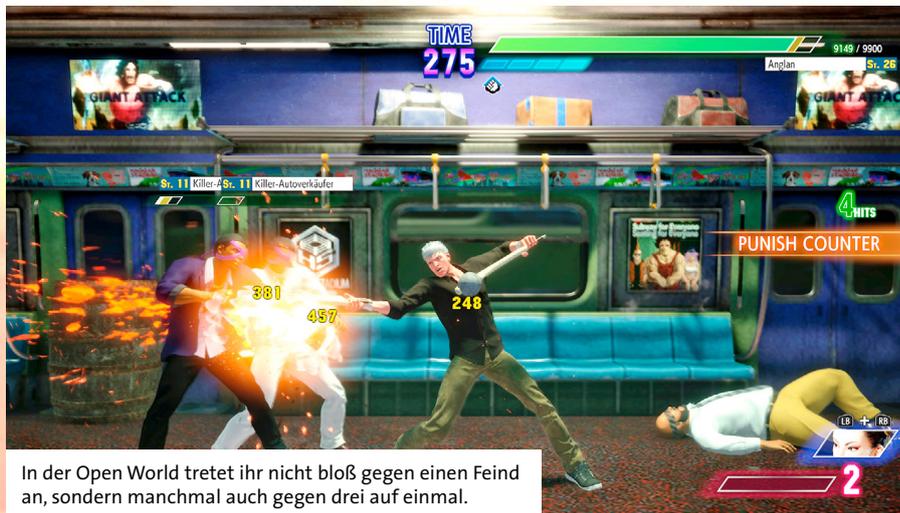
Die Open World von Street Fighter 6 macht viel mehr Spaß, als ich es für möglich hielt, weil sich dahinter mehr als bloß ein nettes Gimmick verbirgt. In einem üppigen Editor bastle ich mir meinen Traum-Fighter, durchstreife die Gassen von Metro City (Veteranen werden hier rührselig, während Neulingen gesagt sei: Das ist die Stadt aus Capcoms klassischem Brawler Final Fight), lerne bei

den klassischen Street-Fighter-Charakteren neue Manöver. Wie im echten Leben kann ich fast jeden Passanten zu einem amtlichen Zweikampf herausfordern, mit Siegen levelle ich meinen Fighter, verbessere Stats wie Angriff, Verteidigung und Gesundheit und investiere Geld in neue Outfits, die wiederum weitere Werte boosten. Also quasi ein spielbares Street-Fighter-Actionrollenspiel, das in den ersten Stündchen herrlich viel Spaß macht, aber hinten raus merklich an Momentum verliert. Das »World« in World Tour Mode entpuppt sich nämlich als kleine Mogelpackung: Ja, streng genommen bereise ich hier die ganze Welt, aber erwartet in Mexiko, Brasilien und Co. keine neuen Open-World-Gebiete. Ihr besucht dort lediglich jeweils einen der etablierten Street-Fighter-Charaktere, lernt dessen Moves und verkrümelte euch dann zurück nach Metro City.

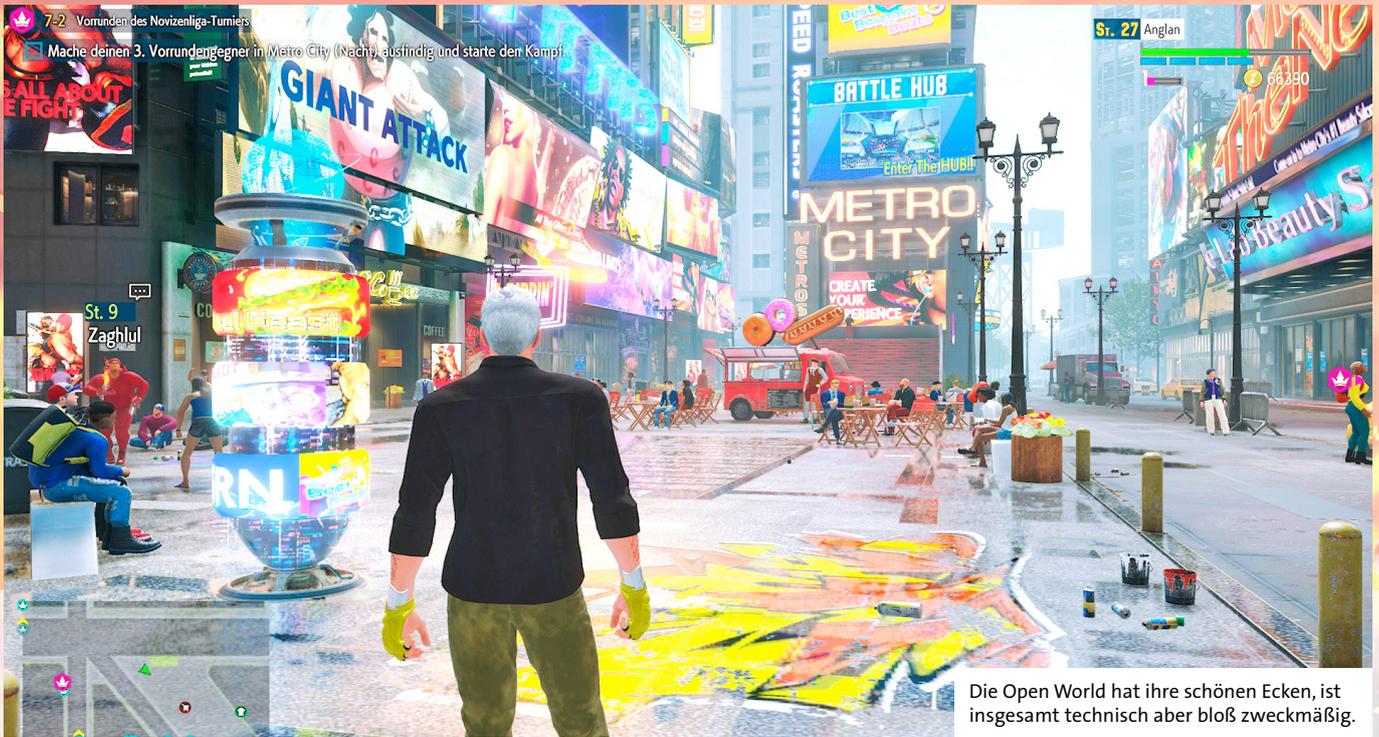
Metro City selbst gibt sich zwar alle Mühe, euch vielseitige Aktivitäten anzubieten, aber auf Dauer wird es eintönig, immer den gleichen Passanten auf die Kauleiste zu hauen. Daran ändern auch diverse Minispiele nichts, in denen ich zur Abwechslung etwa mal einen unschuldigen LKW verhaue. Auch die Story verliert sich über weite Strecken in belanglosem Klamauk. Die Nebenquests käuen ein stetiges »Erledige mich nur mit Würfeln« oder »Finde den gestohlenen Helm« wieder – und die Hauptgeschichte bietet einige echt

MIKROTRANSAKTIONEN

Street Fighter 6 handhabt es wohl wie Diablo 4 und wird erst ein gutes Weilchen nach Release substanzielle Mikrotransaktionen ins Spiel integrieren. Aktuell könnt ihr euch zwar schon Fight Coins kaufen, damit allerdings nur sehr wenig kosmetische Upgrades freischalten (neue Farben für eure Figuren zum Beispiel). Ein Battle Pass erscheint irgendwann in naher Zukunft. Neue Fighter gibt's hingegen als Teil eines kostenpflichtigen Season Pass. Im aktuellen Zustand bekommt ihr für euer Geld ein schön umfangreiches Fighting Game – vor allem für Multiplayer-Fans –, allerdings behalten wir uns natürlich vor, das Spiel in Zukunft abzuwerten, sollten aggressive Mikrotransaktionen den Spielspaß einschränken oder Pay2Win-Mechaniken einführen.



In der Open World tretet ihr nicht bloß gegen einen Feind an, sondern manchmal auch gegen drei auf einmal.



Die Open World hat ihre schönen Ecken, ist insgesamt technisch aber bloß zweckmäßig.

coole Momente, ist aber viel zu zerfasert und unzusammenhängend inszeniert. Will damit sagen: Der Open-World-Modus ist eine echt nette und kurzweilige Beschäftigung, um für ein paar Stunden in die Welt von Street Fighter einzusteigen, aber bietet im Vergleich zu beispielsweise Segas Yakuza-Reihe zu wenig Fleisch auf den Rippen, als dass ihr euch nur für die World Tour das Spiel kaufen solltet. Glücklicherweise gibt's ja aber noch Arcade und Multiplayer.

Solide Grundlagen

Wer einfach ganz klassisch als Ryu, Ken, Chun-Li und Co. gegen die KI kloppen will, wählt den Arcade-Modus. Mit 18 Fightern hat Street Fighter 6 zwar nicht das größte Start-Ensemble des gesamten Genres, aber dafür bietet jede Figur starke Gründe, sie zu spielen. Klassiker wie Blanka, Honda und Guile wärmen das Nostalgieherz, Neuzugänge wie Jamie oder Lily punkten mit spannenden Mechaniken. Beispielsweise kämpft die kleine Lily mit zwei Knüppeln quer durch die Arena, und Gladiatorin Marisa kann ihre mächtigen Schläge aufladen. Und dank der tollen Tutorial-Möglichkeiten kann ich Stunden, ach was, Tage damit verbringen, alle Tricks eines einzigen Fighters zu lernen. Street Fighter 6 zeigt mir mit Komboherausforderungen nicht nur, was Ryu, Ken und Co. können, sondern bietet auch ausführliche Erläuterungen, wann ich welches Manöver warum und wie einsetze. Klingt nach einer Kleinigkeit, macht aber einen gewaltigen Unterschied, weil Neueinsteiger keine 14-stündigen YouTube-Tutorials pauken müssen, um die Funktionsweisen ihres Lieblings-Fighters zu verstehen.

So cool die Kämpfe sich dann letztlich spielen, so rudimentär ist allerdings der Arcade-Modus: Erwartet hier keine Überraschungen. Ihr stellt euch wahlweise fünf oder zwölf Feinden, es gibt die LKW-Bonus-

Stage aus Street Fighter 2 und die Basketball-Bonus-Stage aus Street Fighter 3 ... und abseits davon eigentlich nichts Nennenswertes, nicht mal einen coolen Bosskampf am Ende. Auch die Storyschnipsel am Anfang und Ende jeder Arcade-Reise präsentieren sich als Standbilder sehr schmucklos und erzählen nichts Spannendes. Also: Für ein bisschen KI-Gekloppe oder Training ist ein Arcade-Bereich immer cool, darüber hinaus hält euch hier aber nichts. Und deshalb meinte ich eingangs auch ausdrücklich, dass das Herz von Street Fighter nach wie vor im Multiplayer schlägt.

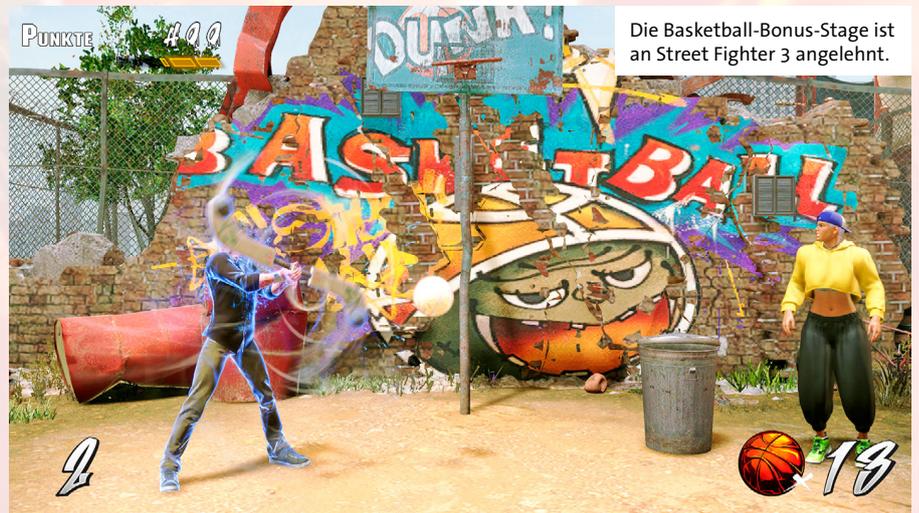
Ans Multiplayer-Eingemachte

Am Ende des Tages müsst ihr euch vor dem Kauf die Grundsatzfrage stellen: Bin ich scharf auf Multiplayer? Falls ja, dann ist Street Fighter 6 ein grandioses Paket. Mit Arcade und Open World macht ihr euch warm, dann stürzt ihr euch in die Ranked-Klopperien und verbringt die nächsten 600 Stunden damit, euch die Ränge hoch-

zuarbeiten und besser zu werden. Der Multiplayer sortiert sich in drei Kategorien:

- Im Ranked-Modus steigt ihr mit jedem Sieg im Rang, Niederlagen kosten euch hingegen eure Position.
- Im Freundschaftsspiel stellt ihr euch Kontrahenten, ohne dass das Ergebnis irgendein Liga-Ranking beeinflusst.
- Alternativ öffnet ihr eine Lobby, ladet eure Freunde ein und stellt euch feierabends immer wieder den gleichen Leuten.

Und herrje, macht der Multiplayer einen Spaß! In 20 gespielten Partien leidet durchschnittlich bloß eine an Verbindungsproblemen – und ich habe die Verbindungseinstellungen noch auf »Gebt mir alles und jeden« eingestellt, hier wäre also noch Raum zum Justieren. Der Ranked-Modus bietet dabei alles, was ich mir wünsche: Mit jedem Sieg steige ich im Rang auf, mit jeder Niederlage fällt meine Wertung, ich kann Kontrahenten Rematches vorschlagen, und während ich



Die Basketball-Bonus-Stage ist an Street Fighter 3 angelehnt.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Street Fighter war eine meiner ersten großen Lieben. Und auch wenn ich in den Jahren alle möglichen King of Fighters, Fatal Furys, Soul Caliburs, Samurai Shodowns und Smash Bros. dieser Welt gespielt habe: Street Fighter wird immer besonders sein. Mit Ryu, Ken und Street Fighter 2 verbinde ich meine halbe Kindheit, seither habe ich jeden Teil gespielt, selbst die avantgardistischen EX-Spiele. Teil 5 war mit seinem miesen Release-Umfang und der Monetarisierung eine Enttäuschung. Worauf ich hinauswill: Street Fighter 6 ist mir wichtig. Auf kaum ein Spiel fieberte ich so hin, meine Seele ist bereit und willig wie mein Körper, hunderte Stunden reinzubuttern. Street Fighter 6 darf nicht scheitern – und nach dem Test atme ich erleichtert auf, denn: Street Fighter 6 wird sehr wahrscheinlich nicht scheitern. Das Spiel bietet nicht nur eine grandiose Fighting-Game-Erfahrung, sondern auch ein solides Fundament für eine glorreiche Zukunft. Zum Glück lernt Capcom von den Innovationen der Konkurrenz und bietet für Einsteiger haufenweise Stützräder, um in die Welt einzutauchen. Die Chance auf eine aktive, langlebige Community ist also so groß wie seit Street Fighter 4 nicht mehr. Nur dem großen Traum eines Singleplayer-Open-World-Opus wird das Spiel nicht gerecht. Dafür ist die World Tour einfach zu sehr Yakuza ohne Milch und Zucker. Falls ihr nur solo spielen wollt: Wartet auf den Sale.

aufs Matchmaking warte, zocke ich ein bisschen Arcade-Singleplayer oder übe Kombinationen im Trainingsmodus.

Lohnt es sich denn nun?

Ich weiß, ich klinge im Hinblick auf Open World und Arcade-Modus ein wenig kritisch, doch das soll keinen falschen Eindruck erwecken: Street Fighter 6 ist ein ganz, ganz tolles



Perspektivenwechsel: Besondere Moves werden entsprechend in Szene gesetzt.



Mit dem neuen Drive-Meter könnt ihr durch die Deckung hindurch Klatscher verteilen.

Fighting Game. Die Animationen, das Art Design, das Kampfgefühl, die Wucht der Treffer, der Flow der Matches – all das trifft voll ins Schwarze. Die Drive-Mechanik spielt sich so sinnig wie verständlich, die neuen Charaktere fügen sich wunderbar ins Ensemble ein, aber auch als Veteran bekomme ich fast alle Helden, die ich mir wünsche (Akuma kommt als DLC). Aber reinen Singleplayer-Fans kann ich Street Fighter 6 zum Vollpreis nicht empfehlen. Das würde ich zwar bei fast jedem Fighting Game abseits von Smash Bros. sagen, aber bei Street Fighter 6 betone ich es besonders, weil das Spiel sich mit seiner Open World als Singleplayer-Traum präsentiert. Und hinter dieser Fassade steckt zu wenig für zu viel Geld. ★

STREET FIGHTER 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7500 / Ryzen 3 1200
GTX1060 / RX 580
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600
RTX2070 / RX 5700XT
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 fetziger Open-World-Modus 👍 tolle Streetart-Ästhetik 👍 detaillierte Fighter 👍 butterweiche Animationen 🚫 Open-World-NPCs wirken blass

SPIELDESIGN



👍 klasse Kampfgefühl 👍 sinnvolle Drive-Anzeige 👍 starker Online-Multiplayer 👍 launiger Open-World-Modus 🚫 aus der Welt ist schnell Luft raus

BALANCE



👍 Fighter mit einzigartigen Stärken 👍 Einstiegshilfen 👍 drei Schwierigkeitsgrade 👍 riesiges Tutorial 🚫 keine anpassbare Schwierigkeit in Open World

ATMOSPHERE / STORY



👍 einige coole Storyideen 👍 Hip-Hop-Atmosphäre 👍 viele kleine Details in der Spielwelt 🚫 lahme Arcade-Standbilder 🚫 Open World zu belanglos

UMFANG



👍 18 Kämpfer 👍 solide Open World 👍 Online-Modus hat viel Wiederspielwert 👍 viele coole Trainingsmodi 🚫 im Singleplayer ist schnell die Luft raus

FAZIT

Capcom lernt aus Fehlern und liefert eines der spannendsten Street Fighter der Seriengeschichte.



Im Arcade-Modus gebt ihr einander ganz klassisch gegenseitig auf die Kauleiste.