

Tekken 8

VORSPRUNG DURCH TEKKNIK

Genre: **Fighting Game** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **26.1.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Humble Store)** Enthalten in: –

Nach Jahren der Konsolenexklusivität schlug die Tekken-Serie 2017 mit Teil 7 endlich und sehr kompetent auch auf dem PC ein und zu. Mit dem aktuellen Teil 8 sichert sie sich dann direkt auch noch den Champiengürtel. Von Paul Kautz



Paul Kautz

Schon seit den frühen 90ern gehören Fighting Games zu Pauls Lieblingsgenres. Hätte er genauso viel Zeit in das Studium der Medizin gesteckt wie in Street Fighter, Soul Calibur und Co., könnte er heute allein mit seinem Morgenatem Krebs heilen. Pauls Reflexe sind (vermutlich) nicht mehr ganz dieselben wie früher, aber nun, genau dafür sind ja die Unterdiarmegreifunktionen moderner Fighting Games gemacht. Altern in kloppender Würde, und so ...

Es lässt sich nicht anders sagen: Wir befinden uns aktuell wirklich im goldenen Zeitalter der Fighting Games, und gerade 2023 war in dieser Hinsicht mit der Veröffentlichung von Street Fighter 6 und Mortal Kombat 1 eines der besten Jahre seit langem! Jetzt erscheint auch noch Tekken 8 und verkündet mit stolzgepumpter Brust: »Na, Moment mal, bitte. Da geht doch noch mehr!« Am grundsätzlichen Tekken-Spielprinzip hat sich auch mit dem achten Hauptteil nichts geändert: Vier Knöpfe des Gamepads oder Arcade-Sticks (eine Steuerung per Tastatur

ist zwar theoretisch möglich, aber tut euch das nicht an!) repräsentieren zwei Arme und zwei Beine, die Kombination aus all dem mit Richtungsangaben resultiert in dutzenden möglichen Angriffen, Kombos, Griffen und Würfeln pro Fighter. Der Großteil der Kämpfe findet auf zwei Ebenen statt, allerdings sind Ausweichschritte in den 3D-Raum möglich, die ihrerseits wieder zu weiteren Attacken führen. Bei all dem Gedresche fließt aber keinerlei Blut: Eure Fighter werden im Laufe des Kampfes ein bisschen schmutzig, mehr passiert nicht – herausgekurbelte



Die Kämpfe in Tekken 8 sind schneller und actionreicher als je zuvor!



GameStar
für Präsentation



Empfohlene Moves

Ignition Barrage

Right Kicks > Raptor Combo

Right Uppercut

Eignet sich für euch, wenn ...

- ...ihr Freude an actionreichen Kämpfen habt.
- ...ihr ins Genre einsteigen wollt.
- ...ihr mit Tekken bislang nicht viel Erfahrung habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ...euch die Handlung echt wichtig ist.
- ...ihr nach einem detaillierten Figureneditor sucht.
- ...ihr ein Problem mit Grafik-Overkills habt.

Därme bleiben auch weiterhin der Mortal-Kombat-Serie vorbehalten.

Spezial mit allem

Die große Neuerung in Tekken 8 liegt standardmäßig auf dem linken Schulterknopf. Denn mit diesem aktiviert ihr den »Spezialstil«: Über wildes Hämmern auf die Angriffstasten sind damit auch komplexere Kombos kein Problem mehr, was natürlich gerade Einsteigern sehr entgegenkommt. Anders als zum Beispiel bei Street Fighter 6, das ein ähnliches System bietet, dürft ihr hier den Spezialstil auch innerhalb eines laufenden Gefechts jederzeit ein- und ausschalten. In Turnieren wird man das vermutlich nicht so häufig sehen, auch und gerade, weil deutlich sichtbar gemacht wird, wenn der Spezialstil aktiv ist. Aber gerade für Anfänger ist es wirklich super, jederzeit auf eine Art Rettungsnetz zurückgreifen zu können.

Die große Hitzewelle

Eine andere wichtige Neuerung ist das Heat-System, das laut Chefentwickler Katsuhiro Harada darauf basiert, dass Tekken jetzt aggressives Spielen belohnt: Aktiviert ihr euren Heat, führt ihr nicht nur einen einzelnen Befreiungsschlag aus, sondern seid danach auch für kurze Zeit in einem Zustand, in dem jeder Angriff Schaden macht, selbst wenn euer Gegenüber blockt. Seid ihr so weit heruntergeklappt, dass nur noch das letzte



Die Arcade Quest führt euch und euren Avatar durch ein auf sechs sehr unterschiedliche Spielhallen verteiltes Extra-Abenteuer.

Segment eurer Lebensenergieleiste bleibt, dürft ihr über einen Druck auf den rechten Schultertrigger auch die bereits bekannte »Rage Art« zünden – eine Art Monsterattacke, die zum Teil absurd viel Schaden macht und dabei spektakulär inszeniert ist.

Irritierende Online-Welt

Das klassische Tekken-Gegeneinander findet freilich daheim auf einer Couch statt, hier ist das nicht anders. Aber natürlich dürft ihr euch auch mit der Welt an sich anlegen: Eine hübsch gestaltete Lobby lädt zum Durchrennen und Verweilen ein, Online-Spieler tummeln sich darin, Spielautomaten laden zum Kloppen über das Internet ein. Das Ganze ist erstmals komplett plattformübergreifend erlaubt: PC-Prügler gegen PlayStation-5-Recken gegen Xbox-Series-Spieler, alles kein Problem. Oder doch ein Problem? Während der Testphase waren die Online-Server für Journalisten vorbildlicher-

weise drei Tage lang verfügbar. Und das Ergebnis war sehr unterschiedlich: Xbox Series gegen Xbox Series oder PlayStation 5 lief butterweich ohne spürbare Verzögerungen irgendwelcher Art, ich war beeindruckt. Gegen denselben Gegner vom PC aus anzutreten, war dagegen Lag-verseucht, mit überdeutlichem Stottern und Bildstopps – de facto unspielbar. Und das hat sich auch zum Release nicht sonderlich gebessert. Deswegen gibt es eine saftige Abwertung.

Jede Menge Babelfische in den Ohren

»Die Dunkelheit erwacht« heißt die Storykampagne in Tekken 8 und liefert euch 15 Kapitel (oder etwa vier bis fünf Stunden) lang eine Art Begründung für neues Gekloppe. Alles dreht sich um Jin Kazama, aber man steuert zwischenzeitlich auch einen Großteil des restlichen Kaders. Wenn auch nur kurz, denn die erklärenden Cutscenes sind zum Teil mehrere Minuten lang. Die Handlung ist wirklich nett gemacht, aber vor allem nett gemeint und wie üblich komplett hirnrissig. Als repräsentatives Beispiel dafür sei die Diskussion zwischen Leo und Neuzu-



Einige merkwürdige Bedienungsentscheidungen wie die Move-Einblendungen links nerven auf Dauer.





»Die Dunkelheit erwacht« bietet sehr viel, zum Teil sehr gut inszenierte Sequenzen und eine inhaltlich gewohnt hanebüchene Handlung.

incredible amount of energy is accumulating in the skies overhead!

gang Azucena genannt, die mitten auf dem Schlachtfeld eine Kaffeedebatte führen. Cool: Alle Charaktere reden in der Sprache ihres Herkunftslandes, das schafft Atmosphäre. Wie sie sich dann trotzdem ohne Übersetzer verstehen, ist ein Geheimnis der Entwickler, wir tippen mal auf Babelfische in den Kämpferohren.

Quest of the Avatar

Neben der Story wartet noch eine ganze Reihe weiterer Solomodi. Zum Beispiel Tekken Ball, eines der albernsten Bonusspiele aller Zeiten. Das ist im Wesentlichen Beach-Volleyball, nur ohne Netz, dafür aber mit mehr Gekloppe und einem Ball, der mit jedem Treffer immer mehr destruktive Energie aufnimmt. Riesenspaß! Genauso wie die Charakterepisoden, die euren Kämpfer oder eure Kämpferin fünf Gefechte austragen lassen, bevor es zum Abschluss einen oftmals wirklich toll gemachten und witzigen Belohnungsfilm gibt. Und dann gibt es auch noch die Arcade Quest. Das ist eine Sonderspielvariante, in der ihr zunächst einen knuddeligen Avatar erschafft und euch mit diesem dann durch sechs sehr unterschiedlich gestaltete Spielhallen kämpft, immer auf dem

Weg zum Ziel – dem Sieg im großen Tekken-Turnier. Die Queste eures Avatars ist dabei auch »nur« eine Sammlung von immer anspruchsvolleren Prügeleien, bei der euer gewählter Kämpfer im Rang aufsteigt, Geld verdient und diverse Sachen freischaltet, die auf anderem Wege nicht zu bekommen sind. Gleichzeitig ist sie auch ein verspielt gehaltenes Tutorial, das euch auf Wunsch fortgeschrittene Tekken-Techniken wie Heat Dashes oder Punishing Moves beibringt.

Editor für Spartaner

All das Geld, das im Laufe der Spielzeit auf eurem In-Game-Konto landet, investiert ihr vor allem in die Editoren, denn es gibt zwei: einen für die eigentlichen Fighter und einen für euren Avatar. Dazu muss an sich nicht viel erzählt werden: Frisuren, Brillen, Hemden, Hosen, Schuhe, dazu noch diverse Ausrüstungsgegenstände, ihr wisst Bescheid. Auffällig ist, wie spartanisch das Ganze daherkommt: Nachdem die Editoren von Fighting Games in den vergangenen Jahren immer ausgefeilter wurden und zwischenzeitlich einen Detailgrad erreicht hatten, bei dem man den Behaarungsgrad der einzelnen Nasenflügel seiner Fighter regeln

durfte, gibt es in Tekken 8 einen deutlichen Schwerpunkt auf die Klamotten der Kämpferinnen und Kämpfer und weniger ihren Körperbau. Praktisch alle Männer sehen eh aus wie laufende Kühlschränke und alle Frauen wie etwas sportlichere Twiggys.

Die fantastischen Drei

Ihr dürft keine neuen Figuren erschaffen, sondern nur an bereits vorhandenen herumdoktern. 32 davon stehen zum Start zur Auswahl, der allergrößte Teil davon altbekannt (etwa Jin Kazama, Nina Williams, Paul Phoenix oder King). Vier sind aber brandneu. Die drei Neuzugänge sind:

- Reina, eine Kämpferin des Mishima-Stils, die darüber hinaus eine mysteriöse Beziehung zur Mishima-Familie hat.
- Azucena Milagros Ortiz Castillo, eine MMA-Kämpferin, deren rasende Geschwindigkeit und zappelige Tanzfüße Sinn ergeben, wenn man mitbekommt, wie viel Kaffee sie jeden Tag so trinkt.
- Victor Chevalier, ein geheimnisvoller französischer Gentleman/Superspion, der zu einer Art Laserschwert greift und sich im Ring einfach wahnsinnig mächtig anfühlt.



Tekken 8 sieht verdammt gut aus, aber bei dem Effekt-Overkill, speziell bei den Rage Arts, geht gelegentlich die Übersicht flöten.

Feel the fury!



Das neue Heat-System erlaubt euch Befreiungsschläge in der Not und belohnt aggressives Spielen.

Schöne neue Prügelzeit

Sobald die Kämpfe laufen, wird das Grinsen verdammt breit. Denn, meine Güte, Tekken 8 ist ein schönes Spiel! Die Nutzung der Unreal Engine 5 macht echt einen krassen Unterschied, gerade im Vergleich zum auch schon sehr hübschen Vorgänger. Die 16 Levels zum Beispiel könnten unterschiedlicher kaum sein: Einer spielt direkt an der Küste, an der ein Sturm tobt, während im Hintergrund Tornados ihre Bahnen ziehen und riesige Wellen wabern, auf denen dicke Frachter wie Spielzeugschiffe herumwackeln. Ein anderer ist ein prachtvoller Palast, eine dem römischen Kolosseum nachempfundene Arena, ein im Anflug auf die Erde befindlicher Asteroid, eine Schiffsfahrt auf der in malerisches Sonnenuntergangslicht getauchten Seine, und auf der Ortiz-Farm in Peru traben nicht nur wahnsinnig süße Alpakas herum, auch steigt im Hintergrund ein unerklärliches UFO auf! Nicht nur das Äußere der Arenen ist ein Hingucker, sie haben auch spielerisch einiges zu bieten: Wände, Balkone und Böden sind nicht zwangsläufig statisch, sondern bersten durch übertriebenen Körperkontakt, was neue Abschnitte eröffnet. Ein kleiner Nachteil der Grafikpracht: Vor lauter Effekten, Blitzen und Explosionen sind die Kämpfe manchmal etwas schwer lesbar, man erkennt nicht immer sofort, was der Gegner als Nächstes treibt.

Und jetzt alle mitsingen!

Der andere Hingucker sind die Animationen der bemerkenswert detailliert gestalteten Kämpferinnen und Kämpfer. Gelegentlich sogar schon zu detailliert: Wenn innerhalb der Kampagne zum Beispiel Devil Kazuya und Azazel gegeneinander antreten, hat man vor lauter Riesenflügeln und Kristallgeschossen zwischenzeitlich kaum noch eine Chance, irgendwas zu erkennen. Auch an den Effekten haben die Entwickler nicht gespart, was gelegentlich ebenfalls in Zu-viel-des-Guten-Bereichen spielt. Speziell die Rage Arts sind wahnwitzige Synapsenüberladungen. Nichtsdestotrotz: Tekken 8 sieht in Bewegung schlicht sensationell aus!

Und genauso klingt es auch! Alleine der Hauptmenü-Song mit seinen dicken Beats und den »Oooh-Wooo-Wooo!«-Chören ist ein echter Ohrwurm. Erstmals gibt es auf dem PC auch die von den Konsolen bekannte Jukebox. Die allerdings nicht (wie man vermuten könnte) dazu dient, alle Songs anzuhören. Stattdessen darf man hier festlegen, welche Musik aus welchem Tekken-Teil während des Spielens laufen soll. Dürfen es die Big Beats aus Tekken 3 sein? Die Industrial-Klänge aus Tekken 5? Der speziell für Tekken 8 geschriebene Soundtrack? Oder ein bisschen was von allem aus der kompletten Serienhistorie? Letztere findet jedenfalls mit Tekken 8 eine würdige Fortsetzung. ★



Tekken 8 bietet jede Menge unterschiedlicher Kampfstile, da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Wenn ihr nach Gemeckere sucht: Perfekt ist auch Tekken 8 nicht. Ich wünsche mir jetzt nicht direkt die PlayStation-1-Zeiten zurück, aber damals waren die Kämpfe einfach besser lesbar. Moderne Fighting Games legen sehr viel Wert auf möglichst viel Kabumm und Kapow, und Tekken 8 ist da nicht anders, was eben ein bisschen anstrengend sein kann. Und die Story... na ja. Wenn's halt sein muss. Insgesamt sind da etliche Nickeligkeiten (vor allem in den Menüs und im Online-Modus), die in ihrer Summe dem Spiel einen Stock in die 90er-Speichen stopfen. Und dennoch kann ich nicht anders, als Tekken 8 jedem Fan von Fighting Games so warm wie nur möglich ans Herz zu legen, sofern er gerade (noch nicht) via Steam antreten will. Es sieht schlicht fantastisch aus, es spielt sich absolut makellos, die Steuerung ist punktgenau, es gibt eine Tonne an Einzelspielerinhalten, superbe Trainingsmodi und viele durchdachte Komfortfunktionen für Einsteiger.

TEKKEN 8

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
15 6600K / Ryzen 5 1600	i7 7700K / Ryzen 5 2600
GTX 1050Ti / R9 380X	RTX 2070 / RX 5700 XT
8 GB RAM, 100 GB Festplatte	16 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Animationen zum Teil wunderschön inszenierte Levels wahnwitzige Finisher gut inszenierter Storymodus beeindruckende Levelzerstörung

SPIELEDISIGN



rasantes Spielprinzip sehr viele Modi unterhaltsame »Arcade Quest« Tonnen an Detail-Features für Profispieler einige umständliche Menüs

BALANCE



makellose Steuerung abwechslungsreicher Kader superbe Trainingsmodi Komfortfunktionen für Einsteiger nervige Tutorial-Einblendungen

ATMOSPHERE/STORY



Soundtrack viele Sprachen unterhaltsame Charakterepisoden motivierende Wettkampfstimmung hanebüchene Handlung

UMFANG



sehr viele Spielmodi viel Freispielkram Tekken Ball ist wieder da! motivierende Super Ghost Battles großer Kämpferkader

ABWERTUNG

Eklatante Verbindungsprobleme auf Steam sorgten im Test für viele Spielabbrüche und unspielbaren Verzögerungen (Lags). Wir werten ab.

FAZIT

Das zugänglichste, umfangreichste und aktuell schlicht beste Fighting Game – die PC-Version hinkt online hinterher.

86

-10

76