Tekken 7

DIE LETZTE KONFRONTATION

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **2.6.2017**

Statt wie im Vorgänger knapp 60 Charaktere ins Iron Fist-Turnier zu schicken, stehen sich in Tekken 7 »nur noch« drei Dutzend Kämpfer gegenüber.

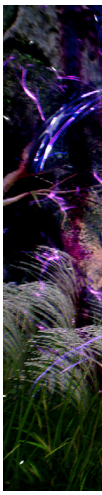
Seit über zwei Jahrzehnten hält Namco mit Tekken die 3D-Prügelspielfahne hoch. Teil 7 soll nun einen Schlusspunkt setzen – zumindest beim spielbestimmenden Vater-Sohn-Konflikt. Von Stephan Freundorfer

Was wir im Tokioter Hauptquartier von Bandai Namco vom Tekken-7-Storymodus zu sehen bekommen, deutet auf eine wuchtige Erzählung mit plakativer Dramatik hin (»Was treibt Dein Streben an: Wut oder Sorge?«, fragt der Storytrailer bedeutungsschwanger). Das Tekken-Team stellt dafür jede Menge Zwischensequenzen her, die nahtlose Übergänge in den Kampf erlauben und dadurch für eine hohe Immersion sorgen. Nicht zuletzt will Tekken 7 mit der stärkeren Storylastigkeit auch Einsteiger werben.

Adieu, Tag-Team

Auch einige generelle Designentscheidungen von Tekken 7 sind recht offensichtlich auf die Ansprache eines maximal breiten Publikums ausgerichtet. Nach dem Fokus auf 2-gegen-2-Matches im letzten Serienteil – dem von den Fans vielgepriesenen Tekken Tag Tournament 2 – konzentriert man sich nun wieder auf klassisches Mann gegen Mann. Schließlich haben die Spieler schon bei einem einzelnen Kämpfer genug damit zu tun, dessen Finessen herauszuarbeiten und sie während eines rasanten Schlagabtauschs im rechten Moment zu nutzen.

Sind Prügelspiele heute trotzdem nicht zu kompliziert, um überhaupt noch andere



Tekken 7 wird das seit zwei Jahrzehnten andauernde Familiendrama zwischen Heihachi Mishima (Bild) und dessen Sohn Kazuya beenden.

 Das erste Tekken erschien 1994 auf der PlayStation und führte zusammen mit Battle Arena Toshinden das 3D-Prügelgenre ein.

Katsuhiro Harada und Michael Murray arbeiten schon lange Jahre an der Tekken-Reihe. Neben Designaufgaben übernimmt Murray die Übersetzerrolle für seinen Chef.

No Bi: Der Prügelprofi

No Bi spielt seit zehn Jahren Namcos Fighting-Game-Reihe und ist einer der besten Tekken-Kämpfer weltweit.

Ein bisschen fahl und vom Leben gezeichnet sieht er schon aus für seine schlappen 25 Jahre: No Bi ist ein japanischer Tekken-Profi, den wir im lauten, verrauchten Untergeschoss einer Namco-Spielhalle im Norden Tokios treffen, um ein bisschen über seine Profession und Leidenschaft zu reden. Mit 15 Jahren hat No Bi zum ersten Mal Tekken gespielt und rasch mehr Zeit in das Prügelspiel investiert als seinen Eltern lieb war. »Ich musste immer an sie denken und sie taten mir auch leid«, sagt No Bi. »Aber Tekken ist nun mal mein Leben.« Nachdem er die Schule geschmissen hat, verdient No Bi nun seinen Lebensunterhalt mit Tekken. Zum einen mit Preisgeldern aus Turnieren, aber auch als Tekken-Lehrer: Rund 200 Spieler im Jahr unterweist er in die digitalen Kampfkünste. Zudem hat er mit dem Pachislo-Glücksspielautomatenhersteller Yamasa einen Sponsor gefunden. Reich sei er übrigens bislang nicht geworden mit Tekken, versichert uns No Bi, aber: »Ich bekomme genug Geld, um leben zu können.« Und um die Tekken-7-Automaten fleißig mit 100-Yen-Münzen zu füttern. Denn selbst der Profi muss in der Namco-Spielhalle für seine Matches löhnen.

Spieler abseits der Genrefans zu erreichen? »Es stimmt gar nicht, dass Fighting Games im Lauf der Jahre immer schwerer geworden sind«, sagt Tekken-Chef Katsuhiro Harada. »Das erste Street Fighter 2 war sehr technisch. Da waren einige Aspekte auf sehr hohem Niveau, aber vielleicht hast du die damals einfach nicht genutzt.« Die Spiele sind nach Meinung des Tekken-Veteranen also nicht schwerer geworden, sondern die Spieler haben sich weiterentwickelt. Es gibt mehr virtuelle Faustkämpfer mit Erfahrung. Und gegen die anzutreten, ist für den Kampfspiel-Einsteiger genauso entmutigend wie das durchschnittliche Online-Deathmatch für den Call-of-Duty-Schönwetter-Solisten.

Konzentrierte Kämpfer

Bessere Zugänglichkeit soll auch durch ein rigoroses Streichen von Charakteren erreicht werden: Schickte Tekken Tag Tournament 2 knapp 60 Kämpfer in den Ring, kommt der Nachfolger nur noch auf 36.

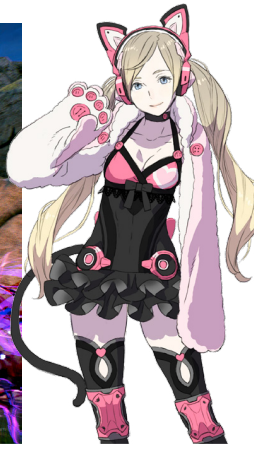
Als beliebte und auch für ungeübte Kämpfer einsetzbare Mechanik kommt bei der jüngsten Namco-Prügelei der Rage-Modus zurück, der in Tekken 6 sein Debüt feierte: Sinkt die Lebensenergie unter ein Minimum, kann der Spieler die »Rage Arts« aktivieren, was ihm eine rote Aura verleiht und abgewandelte, heftigere Attacken beschert. Geübtere Kämpfer starten als Alternative einen »Rage Drive«, der sie blau leuchten und wohl getimt mit einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Attacken ordentlich Schaden austeilen lässt. Ebenfalls neu in Tekken 7 sind Power Crushes – Moves, die Schaden mittlerer und hoher Angriffe absorbieren und sich zum Freikämpfen eignen, wenn der Recke mit dem Rücken zur Wand steht.

Wettbewerb ist wichtig

Nur weil bei Tekken 7 auf eine wuchtig präsentierte Solostory Wert gelegt wird, bedeutet das noch lange keine Vernachlässigung der Mehrspielerkomponente. Neben klassischen Versus-Matches lockt der Wettbewerbsmodus, bei dem bis zu acht Leute online um den Sieg im Iron-Fist-Turnier und gleichzeitig um ein Preisgeld kämpfen, das sich in die Ausstattung des Charakters investieren lässt. Die Wettbewerbsform ist individualisierbar (es kann beispielsweise nach K.o.- beziehungsweise Doppel-K.o.-System gespielt werden), es lassen sich Verliererrunden ausspielen, und es wird einen Zuschauermodus geben, um den Unterlegenen langweilige Wartezeiten auf lehrreich-spannende Weise zu vertreiben.

Erstaunlich ist der Veröffentlichungstermin, den uns Harada bei der Präsentation nennt: Ursprünglich war »Anfang 2017« anvisiert, daraus ist nun der 2. Juni geworden. Und das bei einem Titel, dessen spielerischer Kern und grundlegende Inhalte bereits vor zwei Jahren für die Automatenvariante final waren. Die Entwickler begründen die Verzögerung damit, dass man in die Heimversion ein Maximum an Spielstoff bringen wollte, was länger gedauert habe als gedacht. So musste man beispielsweise auch die Zusatzinhalte für Vorbesteller sowie die Inhalte für den Season Pass planen und entwickeln. Außerdem feilen die Entwickler immer noch am Code: Das jüngste Tekken nutzt erstmals die Unreal Engine 4, und mit deren Ladezeiten hat das Team um Katsuhiro Harada noch seine liebe Mühe. ★

Pre-Order-Bonus: Um mit Vamirlady Eliza prügeln zu dürfen, müssen Sie Tekken 7 vorbestellen.



Die knuffige Lucky Chloe mit ihrem Freestyle-Dance-Kampfstil ist eine von zehn neuen Spielfiguren.

Stephan Freundorfer
@LordKritisch

In den 1990er-Jahren haben mir die ersten drei Tekken-Spiele viele spaßige Abende mit meinen Freunden beschert, ab der PS2 hatte ich die altgediente Prügelei aber ein wenig aus den Augen verloren. Nun bin ich froh, mich mal wieder ausgiebig mit der Reihe beschäftigt zu haben: Tekken 7 sieht nicht nur verteufelt gut aus, sondern macht auch auf Anhieb Spaß, gönnt mir trotz kräftig eingerosteter Kampfskills im Solomodus das eine oder andere Erfolgserlebnis und lässt mich spürbar besser werden, je länger ich mich mit Kazuya und Co. durch die 3D-Arenen prügle. Neben dem umfangreichen Storymodus freue ich mich vor allem auf die Onlineturniere – sie versprechen komfortabel und abwechslungsreich zu werden. Allein die Ladezeiten der angespielten Version waren unangenehm lang, was gerade bei einer rasanten Prügelorgie wie Tekken inakzeptabel ist. Aber die Entwickler kennen das Problem und haben glaubhaft versichert, daran zu arbeiten. Zeit genug haben sie ja noch.