

Tekken 7

DER VERFLIXTE SIEBTE TEIL?

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **2.6.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nachdem die Serie auf den Konsolen den Anschluss an die Konkurrenz verloren hatte, traut sich Tekken 7 mit neuen Ideen und brachialer Inszenierung wieder in den Kampf. Erstmals auch auf dem PC!

Von Mirco Kämpfer

Eines vorweg: Wer irgendwann schon einmal ein beliebiges Tekken gespielt hat, findet sich auch in Tekken 7 sofort zurecht, zumal die meisten Movesets der Kämpfer übernommen und um weitere Attacken ergänzt wurden. Trotzdem haben die Entwickler fleißig am Kampfsystem geschraubt. Fällt unsere Lebensenergie unter ein bestimmtes Limit, leuchtet der Charakter rot. In diesem Ragemode haben wir Zugriff auf die neuen

Rage Drives und Rage Arts. Erstere sind stärkere Spezialkombos, letztere klassische Superangriffe. Jeder Charakter verfügt über eine Rage Art, weshalb sie recht vorhersehbar sind, sich entsprechend leicht blocken lassen und nicht übermächtig werden. Besonders nützlich sind die Power Crusher – starke Kombos, die hohe und mittlere Attacken absorbieren und nur von niedrigen Angriffen unterbrochen werden können. Diese Punches lassen sich auch mit den Rage Drives kombinieren, wobei letztere dann weniger Schaden anrichten. Sowohl die Rage-Art-Spezialattacken als auch die Rage Drives beenden den Rage Mode sofort. In den Gefechten will daher wohl überlegt sein, ob wir lieber unsere Kombos erweitern oder als »letzten Ausweg« die Super zünden.

Shoppen, bis das Geld alle ist

Bei den Spielmodi braucht sich Tekken 7 nicht zu verstecken: Im Gegensatz zu Street

Fighter 5 gibt's einen Arcade-Modus, in dem wir nacheinander CPU-Gegner verprügeln und somit unseren Offline-Rang steigern. Nebenbei schalten wir allerhand neue Banner, Bildchen und Verzierungen für unser Spielerprofil frei. Nach jedem Match hagelt es zudem einen kleinen Goldbetrag aufs eigene Konto. Mit den Moneten kaufen wir wie gewohnt neue Kostüme und Accessoires für unsere Lieblingskämpfer. Sogar die Effekte bei Kombos sowie das Design der Lebensleisten lassen sich verschönern. Wer auf derlei Individualisierungskram steht, kann Stunden damit verbringen.

Um sich jedoch die teils sündhaft teuren Gimmicks zu kaufen, ist viel mehr Gold notwendig, als die normalen Arcade-Kämpfe abwerfen. Klamottenfreaks werden sich daher die meiste Zeit im Treasure-Hunt-Modus abstauben. Mikrotransaktionen gibt es nicht, wir müssen alle Items »farmen«, wo-



Kazumi Mishima setzt im Kampf einen Tiger zur Unterstützung ein.



Akuma besitzt wie in der Street-Fighter-Serie eine EX-Superleiste.



Vorbildlich: Die Aktionen lassen sich ganz nach Wunsch auf beliebige Tasten verteilen, und auch per Tastatur ist Tekken 7 gut spielbar.



Im Treasure-Hunt-Modus vermöbeln wir einen CPU-Gegner nach dem anderen, um Gold für neue Kostüme und Accessoires zu sammeln.



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Als Kind habe ich Tekken 3 auf der PS1 verschlungen und später dann auch die ersten beiden Teile nachgeholt. Die zugänglichen Kombos mit Button-Mashing-Anleihen sind bis heute der Grund, warum ich immer wieder gern zu einem Serienableger greife, wenn ein Kumpel am Start ist. In den letzten Jahren gab es allerdings herbe Abnutzungserscheinungen – zu wenig hat sich beim Kampfsystem getan. Tekken 7 fühlt sich daher durch die Ragemoves und die neuen Powercrusher für Serienverhältnisse wunderbar frisch an – zumal der Titel auch in Sachen Präsentation ordentlich zugelegt hat. Auch die neuen Kämpfer gliedern sich gut in den Kader ein. Als Eddie-Gordo-Fan gefällt mir vor allem die tänzelnde Lucky Chloe, generell dürfte aber für jeden Geschmack etwas dabei sein. Besonders gelungen ist die Inszenierung der Kampagne, wobei mir die eigentliche Geschichte teilweise zu abgedreht und verworren ist.

bei von Grinding keine Rede sein kann, denn schon nach rund 20 Matches haben wir genug Kohle beisammen, um fleißig zu shoppen. Natürlich dürfen wir auch in Versus-Kämpfen gegen Kumpels antreten und im Trainingsmodus üben. Online treten sogar bis zu acht Leute im Iron-Fist-Turnier an.

Fokus auf Storykampagne

Damit nicht genug, bietet Tekken 7 auch eine cinematische Storykampagne, die sich in insgesamt 16 Kapiteln dem Familiendrama der Kimishimas widmet und erstmals uralte Fragen beantwortet. So erfahren wir, warum Heihachi seinen Sohn von der Klippe stieß und welche Rolle dabei seine Frau Kazumi spielte. Allerdings werden Einsteiger schwer dem roten Faden folgen können, weil zu viele Figuren in kurzer Zeit vorgestellt werden. Außerdem gibt's wieder Tekken-ty-



Partikel- und Spezialeffekte sorgen zusammen mit Zeitlupe für eine brachiale Präsentation.

pisch einige arg überzogene Szenen, etwa wenn Heihachi mit der Faust Raketen abwehrt und eine halbe Fabrik lahmlegt.

Dafür ist die Inszenierung mit einer Mischung aus Ingame-Sequenzen, Rendevideos und Comic-Zeichnungen äußerst gelungen, zumal Filmszenen und Kämpfe nahtlos ineinander übergehen. Bei der Kampagne haben die Entwickler auch an Einsteiger gedacht. So lassen sich automatische Spezialangriffe ausführen, allerdings fallen die Bosse wie in den Vorgängern zu heftig aus. Selbst geübte Spieler werden hier gegebenenfalls auf leicht stellen müssen.

Ein Fest fürs Auge

Dafür lässt Tekken 7 grafisch die frisch mit Unreal-Engine-4-Proteinpulver gepumpten Muckis spielen. Zwar wirken die Kämpfermodelle und vor allem die Haare teilweise etwas plastikhaft und einige Kulissen detailarm, dafür entschädigen zahlreiche Spezial- und Partikeleffekte. Besonders harte Kombos werden sogar in Zeitlupe zelebriert, was Tekken 7 einen etwas moderneren Touch verleiht. Auch die Licht- und Schatteneffekte können sich sehen lassen. Und als wäre das noch nicht genug, sind einige Arenen zerstörbar – wenn auch nur im geringen Maße und ohne spielerische Auswirkungen.

Unterm Strich baut Bandai Namco das be-

währte Konzept der Tekken-Serie mit einigen neuen Features aus und überzeugt vor allem bei der Kampagne und der Präsentation. Für den ganz großen Wurf fehlen aber größere Neuerungen und Ideen. Vorbildlich: Auf dem PC dürfen wir einen freien Wert für die Rendereauflösung auswählen, wodurch die Texturqualität von Super-Sampling profitiert. Und obwohl wir dringend empfehlen, Tekken 7 mit einem Controller zu spielen, funktioniert die Steuerung auch per Tastatur hervorragend, weil wir die Tasten nach unserem Geschmack einstellen können. ★



Sinkt die Lebensleiste, wird der Rage Mode aktiviert, signalisiert durch ein rotes Leuchten.

TEKKEN 7

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-4160 / Phenom II X4 965
GeForce GTX 660 / Radeon R7 370
6 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690 / FX-8370
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



✔ Cutszenen gehen in Kämpfe über (Storymodus) ✔ viele Spezial- und Partikeleffekte ✔ eindrucksvoller Zeitlupeneffekt ✔ brachiale Sounduntermalung ✔ einige detailarme Kulissen

SPIELDESIGN



✔ umfangreiches Kampfsystem ✔ abwechslungsreiche Kampfstile ✔ Ragemoves und Powercrusher bringen Würze ✔ zugänglich für Einsteiger, komplex für Profis ✔ Tastatursteuerung

BALANCE



✔ Kampagne mit vier Schwierigkeitsgraden ✔ gute Balance zwischen den Kämpfern ✔ Komfortfunktionen für Einsteiger ✔ (fast) keine Unblockables ✔ Story-Bossgegner zu schwer

ATMOSPHERE / STORY



✔ charismatische Charaktere ✔ gelungene Inszenierung der Kampagne ✔ zusätzliche Lore in den Charakterkapiteln ✔ Geschichte teils abstrus ✔ Kämpfer nach wie vor mit 08/15-Sprüchen

UMFANG



✔ 35 spielbare Charaktere ✔ freischaltbare Kostüme ✔ 20 unterschiedliche Arenen ✔ Kampagne und Storykapitel für jeden Charakter ✔ wenig Langzeitmotivation für Solospieler

FAZIT

Tekken 7 revolutioniert weder die Serie noch das Genre, peppt aber das bewährte Kampfsystem mit guten neuen Ideen auf.

