

Yakuza Kiwami

DER DRACHE KEHRT ZURÜCK

Genre: Actionspiel Publisher: Sega Entwickler: Sega Termin: 19.2.2019 Sprache: Englisch, Japanisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam)

Nach dem Prequel Yakuza 0 haben Neueinsteiger mit Kiwami (übersetzt: »Extrem«) Gelegenheit, das erste Spiel der Serie nachzuholen.

Von Michael Cherdchupan und Jonas Gössling

Verrat, Zwietracht und Korruption. Jeder kennt die schon tausendfach erzählte Geschichte eines Gangsters, der von einem Freund hintergangen wird; das passiert in Yakuza Kiwami auch der kriminellen Hauptfigur Kazuma Kiryu. Er nimmt es in Kauf ins Gefängnis zu wandern, um Menschen zu schützen, die ihm nahestehen. Als er zehn Jahre später als freier Mann auf die Straße tritt, muss er seine Ehre wiederherstellen. Ja, diesen Plot kennen wir. Doch was die Yakuza-Serie von anderen Gangsterballaden unterscheidet, ist die Art, mit der auf der Klaviatur der Emotionen gespielt wird. Virtuos wechselt die Handlung zwischen todernsten Gesprächen, herzerwärmenden Situationen und Irrsinn. Dabei werden die Charaktere jedoch nie unter Wert verkauft.

Alle bleiben in ihren Motiven nachvollziehbar und fügen sich organisch in diese wundervolle Mischung aus herben Kontrasten ein. Die Figuren machen die Handlung düsterer, heiterer, einfach bewegender als die in anderen Gangster-Geschichten, die nur eine einzige Tonart kennen. Dieser



Wir können Gegenstände aufheben und als Waffe nutzen. Hier ist es ein Werbeschild.

schwierige Balanceakt ist einer der Gründe, weshalb die Yakuza-Serie eine so treue Fangemeinde gewinnen konnte. Und es ist bereits in Kiwami spürbar, wohin die Reise mit den Nachfolgern gehen würde.

Neuer Anstrich

Kiwami ist ein vollumfängliches, originalgetreues Remake. Im Guten wie im Schlechten. Auf der Haben-Seite sind die zahlreichen Erweiterungen in der Handlung, die mit Details die Motivationen der Charaktere sehr

viel besser verdeutlichen. Zusammenhänge zwischen Handlungssträngen werden nun klarer; die Tiefe nimmt zu. Sogar einst unvertonte Nebengespräche haben stellenweise eine Sprachausgabe verpasst bekommen. Die wurde vollständig neu aufgenommen, was den Originalsprechern von damals die Chance gegeben hat, ihre Figuren besser zu interpretieren. Allerdings sind Texte, Kameraeinstellungen und sogar Motion Capture ohne Änderungen aus der Urversion übernommen worden, vor allem den Bewegungen ist der Zahn der Zeit anzusehen.

Ein Highlight ist jedoch die komplett überarbeitete Grafik. Schon einmal das erleuchtende Gefühl erfahren, wenn man eine brandneue Brille auf- oder Kontaktlinsen einsetzt? So ähnlich fühlt es sich an, wenn man das schwammige Original von der alten PlayStation 2 noch im Gedächtnis hatte. Kiwami benutzt die gleiche Technik, die auch schon in Yakuza 0 zum Einsatz kommt. Die Straßenzüge von Kamurocho erstrahlen durch schicke Beleuchtungs- und Wettereffekte im neuen Glanz. Gesichter, Kulissen, überhaupt das gesamte Gewusel mit den umherstreifenden Nachtschwärmern: Alles explodiert vor Details und hat gleichzeitig diesen charmant klaren Look, den man von Sega-Titeln kennt. Durch 4K-Support und keine festgelegte Bilderzahl pro Sekunde sieht die PC-Version noch einmal deutlich



Yakuza Kiwami ist im Wesentlichen auf ein einzelnes Stadtviertel beschränkt.



Die Bosskämpfe haben etwas gelitten, die Angriffsmuster und die Fähigkeiten beißen sich.

besser als die Konsolenfassung aus. Details gehen auch in weiter Ferne nie verloren und bleiben gestochen scharf, Kantenflimmern gibt es quasi nicht. Umso stärker fällt der Kontrast zu den alten Animationen auf. Doch das nimmt man angesichts der sonstigen Pracht gerne in Kauf.

Kleidung, die nicht mehr passt

An den Grundfeiern der Serie hat sich natürlich auch im Remake nichts geändert. Erneut kreuzt Sega eine offene Spielwelt voller optionaler Nebenaufgaben mit einem Brawler. Unser Held Kiryu kämpft oft. Sehr oft. Da ist die Übernahme des schnellen Kampfsystems aus Yakuza Zero eine willkommene Verbesserung. Unser Protagonist kann jederzeit zwischen vier Kampfstilen wechseln und serientypisch völlig übertriebene Moves

vom Zaun brechen. »Brechen« ist ein gutes Stichwort, denn Kiwami geizt nicht mit Blut. Hier werden hemmungslos Gesichter auf den Asphalt geschlagen, Knochen zum Splittern gebracht oder Kiefer um Backenzähne erleichtert. Das klingt brachial, und das saftige Trefferfeedback lässt keine Zweifel: Mit Kiryu legt man sich besser nicht an!

Doch ausgerechnet bei den Prügeleien merkt man, dass das neue Kampfsystem und die alte Spielwelt nicht immer zusammenpassen. Oft stellen sich Kiryu Feinde in engen Korridoren und Räumen entgegen, die nicht genug Platz für die großflächigen Kampfstile geben. Hinzukommt eine Steuerung, die grundlegend gut funktioniert, aber in den Gefechten merklich hinderlich bleibt. Mit »E« weichen wir aus, per WASD bewegen wir uns. Gleichzeitig wegducken und eine Richtung angeben wird da fast unmöglich. Auch dass die Kamera beim Drücken der Bewegungstasten mitschwingt und die Maus fast schon ignoriert, spricht nicht für die Steuerung. Immerhin dürfen wir die Tasten frei ändern. Dennoch merkt man besonders bei den längeren Bosskämpfen, dass ein Gamepad Pflicht ist und in der Serie eine große Entwicklung stattgefunden hat. Denn zum einen müssen wir hier oft ausweichen und die Kamera richtig ausrichten. Zum anderen wurden die Bewegungen und Kampfmuster der Obermotte nicht an das moderne Kampfsystem angepasst, Kiryu ist ihnen überlegen und die Kämpfe werden zu stumpfem Gesundheitsbalken-Wegprügeln ohne Dynamik – sofern sich das Steuerungsproblem erledigt hat. Dies wäre ein Aspekt gewesen, bei dem sich Kiwami konsequent von seinen Altlasten hätte trennen müssen.

Neu in Yakuza Kiwami ist die Integration von Majima. Er ist bei den Fans einer der beliebtesten, weil durchgedrehtesten Charaktere. Er kann Kiryu nun überall und jederzeit über den Weg laufen, um von ihm herausgefordert zu werden. Man gibt dem Augenklappen-träger nicht nur ordentlich aufs Fressbrett, sondern wetteifert auch in den zahlreichen Minispielen mit ihm. Ob diese Neuerung der Dramaturgie hilft, ist fraglich, doch Majima-Fans klatschen sicher aufge-regt in die Hände. Besiegt man ihn bei allen Aktivitäten, erhält man seine Move-Sets für Kämpfe. Schöner Nebeneffekt: Auf diese

Weise lernt man alle Nebenaktivitäten kennen. Und das ist absolut lohnend! Zwar ist nicht jedes dieser Minispiele ein Volltreffer. Rennen mit ferngesteuerten Autos oder Billard sind zum Beispiel nur auf dem Papier aufregend. Aber Karaoke oder das skurrile Wrestling-Spiel »Battle Bug Beauties: Mesu-King« sind wiederum ein großer Spaß. Ja, Letzteres solltet ihr googlen. Das ist so bekloppt, dass wir es selbst kaum fassen konnten. Ausprobieren sollte man die Minispiele aber alle, zumal vor allem Bowling, Baseball oder Darts – im Gegensatz zu den Kämpfen – stark von der Maus profitieren. Zielen fällt auf dem PC deutlich leichter, nimmt den Spielen aber nicht den Spaß. ★

YAKUZA KIWAMI

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX-6300
GeForce GTX 560 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570K / Ryzen R3 1200
GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 360X
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailreiche Grafik
- sorgfältige Überarbeitung des Originals
- Neuvertonung der Dialoge
- bis zu 4K-Auflösung und unbegrenzte FPS
- teils altbackene Animationen

SPIELDESIGN



- flottes Kampfsystem
- abwechslungsreiche Nebenaktivitäten
- Entdeckerdrang wird belohnt
- frei belegbare Steuerung
- trotz Anpassungsoptionen hakelig mit Maus und Tastatur

BALANCE



- Majima als Nemesis sehr fordernd
- Spieltempo lässt sich selbst bestimmen
- drei Schwierigkeitsstufen
- gut erlernbare Mechaniken
- Kiryu durch neue Fähigkeiten etwas zu mächtig

ATMOSPHERE / STORY



- spannende, facettenreiche Geschichte
- toll geschriebene Charaktere
- überzeugend wirkendes Stadtviertel
- viel skurriler Humor
- spricht alle Emotionen an

UMFANG



- massenhaft Nebenaktivitäten
- inklusive Sidequests 50 Stunden Spielzeit
- etliche Kostüme
- sehr viele Waffen
- Bowling, Darts und Pool mit Zwei-Spieler-Modus

FAZIT

Liebvolle Überarbeitung eines Klassikers mit schickem Technikgewand, jedoch mit kleinen Schönheitsfehlern.



Jonas Gössling
@jogel19

Yakuza Kiwami ist der perfekte Einstieg für alle, die den ersten Teil auf der PS2 verpasst haben. Zwar bekommt man hier nicht das selbe Erlebnis wie auf der betagten Konsole, aber es ist doch ein guter und vor allem hübscher Ersatz. Besonders auf dem PC glänzt das Remake mit einem wahnsinnig schönen, kantenfreien und scharfen Tokio, das so noch einmal lebendiger wirkt. Nur bei der Steuerung merkt man – abseits der Minispiele – die Konsolenherkunft der Serie. Wie sich die Kamera beim Laufen mitbewegt, aber die Maus nicht frei gedreht werden kann, wie die Kämpfe unnötig frikkelig durch die Belegung werden – das spricht schon stark für ein Gamepad. Zwar kann man die Tasten frei belegen, aber Yakuza Kiwami fühlt sich mit dem Controller einfach runder an. Dennoch bekommt man hier viele Stunden herausragende Unterhaltung, die aufgrund der Dichte an Aktivitäten, des Levelsystems und der spannenden Geschichte eine einzigartige Erfahrung ist. Wer sich mit japanischem Humor und viel Text anfreunden kann, darf dieses Spiel nicht verpassen – jetzt gibt es auch für PC-Anhänger keine Ausreden mehr.