

Yakuza: Like a Dragon

RUNDENWEISE JAPANISCHE MAFIA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Sega** Termin: **10.11.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: –

Mit Rundenkämpfen und einer neuen Hauptfigur will Like a Dragon der Yakuza-Reihe den Staub von den Polygonen klopfen. Von Alex Ney

Als eine ungefähre Mischung aus Shenmue und Saint's Row schwankt Segas Gangster-Epos Yakuza nun seit 15 Jahren zwischen den Extremen. Auf der einen Seite erzählt es tiefgehende Mafiadramen aus dem Rotlichtmilieu Tokios, wie sie ernster und bitterer nicht sein könnten. Dabei schlagen sich taffe Gesetzesbrecher mit Handkanten, Füßen und sogar Fahrrädern gegenseitig so viele Zähne aus, dass ansässige Zahnärzte sich ihre Bohrer vergolden lassen. Auf der anderen Seite stilisiert es den jeweiligen Hauptakteur in Nebenhandlungen zum moralischen Tausendsassa, der mit tugendhaften Ratschlägen Ehen rettet und Selbstmörder vor dem finalen Sprung bewahrt. Und der auf den Straßen Kamurochos – so der Name des Rotlichtviertels – immer wieder in skurrile kleine Geschichten verwickelt wird. An all dem ändert sich in Yakuza: Like a Dragon nichts, trotzdem gibt es eine einschneidende Änderung: Die japanische Mafia klopft sich nun in Rundenkämpfen, in denen gewissermaßen sogar Magie zum Einsatz kommt. Doch keine Angst: Solche urbanisierten Fantasyelemente fügen sich reibungslos in das abgefahrene Open-World-Rollenspiel ein.



Aus Emotionen macht Yakuzas neue Hauptfigur Ichiban Kasuga keinen Hehl. Das unterscheidet ihn deutlich von seinem langjährigen Vorgänger Kazuma Kiryu.

Großstadt mit zwei Gesichtern

In der Third-Person- oder der optionalen Ego-Perspektive steuern wir einen relativ unbedeutenden Fußsoldaten der Arakawa-Familie, Ichiban Kasuga. Die Arakawas gehören zum Tojo Clan, der normalerweise vorherrschenden Organisation in Kamurocho. Mittlerweile hat jedoch die allgemein unbeliebte Omi-Allianz die Tojo vertrieben, sodass Ichiban sich – nach einer ergreifend emotionalen, aber auch stundenlangen Vorgeschichte – unfreiwillig nach Yokohama begibt. Hier hofft er, Spuren und Verantwortliche der

Übernahme durch die Omi zu finden. Yokohama war bereits in Yakuza (Kiwami) und Yakuza 3 ein Schauplatz des Geschehens, es handelt sich aber nicht um die gleiche Karte. Die Neuauflage der japanischen Industriestadt wurde dem realen Isezakichō-Distrikt nachempfunden und ist mit der dreifachen Größe Kamurochos nicht nur sehr viel weitläufiger als in den Vorgängern, sondern auch abwechslungsreicher. So laufen wir einerseits in den schmalen Gassen durch ein dichtes Gewusel aus Neonreklamen, Fressbuden und Nachtclubs; dem gegenüber stehen die sterilen Hochhäuser und mehrspurigen Hauptstraßen, auf denen uns PKWs unbeeindruckt über den Haufen fahren. Glücklicherweise können wir unsere davon in Mitleidenschaft gezogene Trefferleiste bei besagten Fressbuden (oder auch in Restaurants und Imbissen) wieder auffrischen. Wenn wir übrigens zueinander passende Speisen bestellen, verleiht das Ichiban diverse Statuseffekte wie erhöhte Agilität oder eine größere Angriffskraft.

Spielzeug und Kloppe en masse

Die Großstadt hat aber noch mehr zu bieten als Gaumenfreuden und Autounfälle. In mehr als 50 Nebengeschichten schickt sie uns auf eine emotionale Achterbahnfahrt zwischen herzerwärmenden Großtaten und deprimierenden Schicksalsschlägen. Darüber hinaus kommt es zu zahllosen Faustgesprächen gegen Halbstarke, wie sie wirklich



In optischer Hinsicht hat sich bei Yakuza einiges getan. Ganz besonders ins Auge fallen die scharfen Texturen und die realistischen Charaktermodelle.

Neue Nebenbeschäftigungen

Yakuzas urbane Spielwelten sind traditionell vollgestopft mit allerlei Nebenbeschäftigungen – und auch Yokohama gibt sich alle Mühe, uns vom Spielen der Storymissionen abzuhalten. Die neuen Minispiele sind:

Leergut sammeln: Bei dieser wiederholbaren Aktivität kann Ichiban mit einem Lastenfahrzeug herrenloses Leergut einsammeln. Dazu muss er nicht vom Drahtesel absteigen, denn das Sammeln funktioniert nach dem Pac-Man-Prinzip. Als Geister agieren andere Sammler auf Lastenrädern.

Retro-Kino: Hier kann der Held allein oder mit einem Kollegen aus der Party fiktive Film-Oldies im Programmokino anschauen. Die ollen Streifen sind aber derart langweilig, dass Ichiban ständig einzunicken droht. Dem wirken wir entgegen, indem wir die neben den Sitzen erscheinenden Schlafbänke mittels Tastenklopfen verscheuchen.

Golf-Center: Bei den Golfaufgaben gilt es, den Ball so nah wie möglich ans Loch oder – im Punktemodus – in vorgegebene Felder zu schlagen. Das Golf-Center war schon Bestandteil von Yakuza 3, für Like a Dragon ist es nochmal überarbeitet worden.

Dragonkart: In den arcadelastigen Gokart-Rennen können wir uns mit sieben anderen Fahrern auf einem abgegrenzten Stadtkurs messen. Ähnlich wie in Wipeout und anderen Arcade-Racern ist die Strecke mit Geschwindigkeits-Boostern gepflastert, die erhebliche Rennvorteile verschaffen.

Number One Confectionery: Im späteren Spiel lenken wir als Firmenpräsident die Geschicke eines vor dem Bankrott stehenden Reiscrackerherstellers. Zu unseren Aufgaben gehören u.a. das Personalmanagement sowie das Abhalten von Aktionärstreffen.

nur aus Japan stammen können. Beispiele gefällig? »Kapitalistische Rächer« attackieren uns ganz unbürokratisch mit langen Messern, »Kampfpenner« schlagen uns ihre zerfetzten Regenschirme um die Ohren, »Hammerotschöpfe« bedienen sich verbogener Mülltonnendeckel als Schild, während uns halbnackte Beach Boys die Letalität von Luftmatratzen näherbringen. Wow! Noch unterhaltsamer sind da wohl nur die zahlreichen interaktiven Kulturstätten. Wir dürfen uns zum Beispiel in ein uriges Retro-Kino fläzen, um – in Verbindung mit einem durchgeknallten Minispiel – dem einen oder anderen Trashfilm zu frönen. Oder wir können dem Drang nachgeben, an Automaten zu spielen. Einige davon enthalten sogar Vollversionen alter Sega-Spiele.

Für langjährige Kenner der Yakuza-Reihe sind leider nur wenige neue Minispiele dabei; die Palette von Like a Dragon entspricht im Wesentlichen der von Yakuza 3. Den nennenswertesten Neuzugang stellen die ziemlich rasanten Gokart-Rennen dar, die sich (wie so manch anderer Zeitvertreib in Yakuza) beinahe schon separat verkaufen ließen. Die



Die Kämpfe sind rundenbasiert, doch niemand steht dabei starr auf der Stelle.

überwiegende Zeit des Spiels verbringen wir im springlebendigen Betonschungel Yokohamas, wobei uns die langen Storymissionen zuweilen an außerhalb gelegene Orte führen. Viele Stationen der Hauptgeschichte sind erwartbare Settings, und so prügeln wir uns auch diesmal wieder durch einen dekadent ausgestatteten Yakuza-Unterschlupf. Es gibt aber auch unverbrauchte Levels wie ein von den Omi kontrolliertes Altenheim.

Was absolut neu ist im Yakuza-Universum, sind die schnörkellos gestalteten Dungeons. Eigentlich handelt es sich dabei bloß um riesige Tiefgaragen und unterirdische Kanalisationen. Das Design verspricht aber so viel klassischen JRPG-Charme, dass der Rollenspielcharakter des Ganzen nochmals unterstrichen wird.

Zu viert gegen die Mafia

In Yakuza: Like a Dragon finden sich derart viele Referenzen zu Dragon Quest, dass es nicht weiter verwundert, dass auch die rundenbasierten Taktikkämpfe an den Enix-Klassiker erinnern. So steht Ichiban, bekennender Dragon-Quest-Fan, seinen Widersachern mit bis zu vier unterschiedlich talentierten Gruppenmitgliedern gegenüber, die sich ihm nach und nach im Rahmen der Hauptgeschichte anschließen. Zwei der insgesamt sechs Mitstreiter (darunter ein Ex-Cop, eine Hostess sowie ein weibliches Idol) rutschen in eine inaktive Party, können aber jederzeit eingewechselt werden.

Die Kampfaktionen sind die üblichen: Wir können physische Angriffe eine ganze Runde lang blocken, einen (Heil-)Gegenstand aus dem Inventar verwenden oder einen Gegner angreifen. Das Blocken funktioniert ferner auch in Echtzeit, doch dafür braucht es extrem gutes Timing. Was das Kampfsystem von konventioneller Rundenkloppe unterscheidet, ist, dass die Kontrahenten die ganze Zeit in Bewegung sind. Auf diese Weise ergeben sich fast sekundlich taktische Vor- und Nachteile, da nahe stehende Gegner uns bei Angriffen dazwischenfunken können. Durch solche Echtzeitelemente fühlt sich die Prügelei etwas unpräziser an, den Spielspaß schmälert das jedoch nicht.

Nervig und ein wenig frustrierend wird es allerdings dann, wenn die gesamte Party auf dem Hintern liegt. Nein, es gibt keinen Permadeath; nach der Ausradierung unserer

Altbekannte Nebenbeschäftigungen

Recht erwartungsgemäß enthält Like a Dragon viele Minispiele aus den Vorgängern, wobei Bowlingbahnen und Pool-Kneipen diesmal geschlossen bleiben. Die Liste an regulären Nebenbeschäftigungen bleibt trotzdem stattlich:

Spielhallen: Abgesehen von den obligatorischen Greifautomaten (UFO-Catcher) stehen in den Arcades emulierte Vollversionen alter Sega-Spiele bereit: Virtua Fighter 5 – Final Showdown (Beat 'em up), Virtua Fighter 2.1, Space Harrier (Shoot 'em up), Out Run (Rennspiel) und Fantasy Zone (Shoot 'em up).

Darts: In Bars und Spielhöhlen darf allein oder gegen verschieden starke KI-Gegner gedartet werden. Zur Verfügung stehen die Spielmodi 301/501, Cricket und Count-up.

Karaoke-Bar: Das Mitsingen von japanischen Schnulzen per rhythmischem Tastendrücken ist von jeher Bestandteil der Yakuza-Reihe. Diesmal muss dazu nicht zwingend eine Karaoke-Bar besucht werden, denn eine Gesangsanlage befindet sich auch im Hauptunterschlupf der Party.

Pachinko Salon: Pachinko-Automaten sind lautstarke Kreuzungen aus Glücksspielautomat und Arcade-Videospiel. Anders als in den vorangegangenen Yakuza-Teilen kann der Pachinko Salon nicht frei betreten werden. Stattdessen wird auf einer Positionskarte ein freier Automat ausgewählt.

Baseball-Center: Das aus Kamurocho bekannte Batting Center beschränkt sich auf den Part des Schlagmanns. Hierbei müssen teils schwierig zu lesende Würfe mithilfe eines Fadenkreuz-Interfaces zurückgeschlagen werden.

Shōgi: Ohne die japanische Variante des Schachspiels ist ein Yakuza fast nicht mehr denkbar. Im Gegensatz zum klassischen Schach gelten bei Shōgi etwas andere Zug- und Schlagregeln.

Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Nach acht recht gleichförmigen Yakuza-Spielen (das Prequel Yakuza Zero sei hier mitgezählt) war es auch für meinen Geschmack an der Zeit, frischen Wind in die japanische Gangster-Saga zu bringen. Zwar sehe ich die Entlassung bzw. einstweilige Beurlaubung des alternden Prügelgottes Kiryu mit einem weinenden Auge, sie war aber genauso notwendig wie die Ablösung der abgenutzten Beat-'em-up-Mechaniken durch vielseitige Rundenkämpfe. Doch rechtfertigen diese Neuerungen wirklich ein fettes 60-Euro-Preisschild? Ich meine: nein. Like a Dragon bietet zu wenige neue Minispiele, zu wenig neue Musik (selbst aus den Tanzschuppen dröhnen vertraute Loops), und es wird schamlos so manche alte Sub-story wieder aufgewärmt (Hurra, die harten Jungs in den Babywindeln sind wieder da!). Dennoch: Yakuza-Fans, mich eingeschlossen, werden diese bittere Pille schlucken. Denn die ungemein ergreifende Story ist in meinen Augen ein Anwärter darauf, die beste der ganzen Seriengeschichte zu sein.

Gruppe geht das Spiel ganz normal weiter. Allerdings wird eine Niederlage mit der Halbierung unseres aktuellen Yen-Bestands bestraft. Und das tut gleich doppelt weh. Eine gute Schlagwaffe kostet beispielsweise um die 10.000 Yen, pro Kampf lassen sich vorerst aber gerade mal zwischen mageren 300 und 600 Yen verdienen.

Eine Standardattacke ist wie immer kostenlos, während die Fähigkeiten unserer Helden »Mana« beziehungsweise Spezialpunkte verbrauchen. Je nach Wucht eines Special Skills ist der Verbrauch unterschiedlich hoch. Ein Angriff wie Ichibans »wuchtiger Schlag« trifft sämtliche Gegner in der Nähe mit einer beliebigen Nahkampfwaffe und ist



Wer nicht selbst kämpfen will, kann auch den Autokampf aktivieren und das Spiel machen lassen.

kostspielig. Der kuriose Taubenangriff des »Obdachlosen-Magiers« Yu Nanba ist dagegen schon für die Hälfte der Punkte zu haben. Dabei werden Bohnen auf den Feind geschleudert, der daraufhin von einem Schwarm Tauben angefallen wird. Und ja, das funktioniert auch in Innenbereichen.

Charakterentwicklung unter Tage

Nach dem ersten Drittel steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an. Dann sollten wir unsere Gruppe beherrschen und vielleicht auch mit Jobs experimentieren, da sie Ichiban und Co. andere Fähigkeiten spendieren. Leider ist für einige der Jobs (»Teufelsrocker« für Ichiban sowie »Matriarchin« für Sako und Eri) ein DLC erforderlich. Und ihr müsst, was mit das Blödeste am Spiel ist, für Level-ups gründen, um wehrhaft zu bleiben. Dafür geht's in die Arena oder in die Kanalisation. Bei einem Level-up werden die Charakterattribute und -eigenschaften automatisch erhöht, sodass sich alle Gruppenmitglieder linear entwickeln. Allein Ichiban verfügt zusätzlich über »Soft Skills« wie Güte oder Charisma, die sich primär durch das Drücken der Berufsschulbank erhöhen lassen. Allerdings müssen wir die damit verbundenen Multiple-Choice-Tests nicht zwin-

gend absolvieren, zumal sich die Auswirkungen von Nebenskills in Grenzen halten.

Yakuza wie es sein sollte?

Der Reihe wohnte von jeher die Seele eines Rollenspiels inne – da erscheint der Bruch mit der einen oder anderen Serientradition nur folgerichtig. Und Like a Dragon tut die Verrentung des Überhelden Kazuma gut, seine leicht unterkühlte Persönlichkeit hätte der vielleicht besten Story in der ganzen Seriengeschichte im Weg gestanden. ★

YAKUZA LIKE A DRAGON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700 / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- authentische Teil-Nachbildung Yokohamas
- realistische Charaktermodelle
- schöne Beleuchtung
- filmreife Cutscenes
- recycler Soundtrack

SPIELDESIGN

- Rundenkämpfe mit Echtzeitelementen
- Autokampf-Funktion
- taktisch nutzbare Fähigkeiten
- vielschichtiges Missionsdesign
- diverse Nebenbeschäftigungen

BALANCE

- umfassende Spieleinstellungsmöglichkeiten
- selbst bestimmtes Spieltempo
- freies Speichern
- Ableben der Party arg bestrafend
- Grind-Elemente bremsen Spielfluss

ATMOSPHÄRE / STORY

- geschäftiges Stadtleben
- ergreifende Hauptgeschichte
- denkwürdige Botschaften
- hohe Charaktertiefe
- herrlich skurriler Humor

UMFANG

- große offene Spielwelt
- lange Hauptgeschichte
- mehr als 50 Nebengeschichten
- haufenweise Minispiele
- einige Jobs erfordern DLC

FAZIT

Gangster-Epos mit vielen denkwürdigen Momenten und angebundenem Minispiel-Park. Recycle einige Ideen aus den Vorgängern.

84



Wie in einem gescheiterten Rollenspiel müssen wir unsere Partymitglieder mit Rüstung, Schmuck und natürlich Waffen ... ähm, mit Regenschirmen ausstatten.