



Yakuza 6: The Song of Life

TOLLES FINALE SCHMUCKLOSER PORT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sega** Entwickler: **Ryu Ga Gotoku Studio** Termin: **25.3.2021** Sprache: **Japanisch, englische Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Yakuza 6 verabschiedet den langjährigen Serienhelden Kiryu mit einem Gangsterdrama der Sonderklasse. Allzu viel Liebe hat Sega dem Port aber nicht angedeihen lassen. *Von Alex Ney*

Auf den ersten Blick sieht Yakuza 6: The Song of Life aus wie GTA in Tokio. In Wahrheit hat Segas Prügel-Adventure aber – wenn – eher etwas mit Sleeping Dogs gemein. So ist auch in Yakuza die am meisten gesprochene Sprache die der Fäuste. Und die urbanen Schauplätze der Handlung sind frei erkundbar. Doch Kazuma Kiryu, ein Ex-Yakuza und von jeher Hauptfigur der Reihe, steigt nicht in Autos, verprügelt keine Zivilisten, ja er demoliert nicht einmal den nächststehenden Mülleimer. Stattdessen kämpft er sich durch packende Handlungen um Bandenkriege, verbessert im Rahmen von Nebengeschichten die Welt, und er ergeht sich in aufwendig umgesetzten Minispielen.

Yakuza 6 ändert an dieser Formel nicht viel, die Puste geht dem »Drachen von Dojima« trotzdem nicht aus. Das geschieht ihm allenfalls beim Laufen – und so verlässt Kiryu dank einer sehr menschlichen Story die Bühne mit einem lauten Knall.

Sie ist weg

Von seinem Yakuza-Leben hat der mittlerweile 48-jährige Kazuma die Nase voll; er möchte sich endlich um die Kinder seines Waisenhauses kümmern können. Vorher will er sich allerdings läutern, spricht: für seine Verbrechen ins Gefängnis gehen. Nach drei Jahren Haft kehrt der Ex-Anführer des Tojo-Clans dann nach Morning Glory (so der

Name des Waisenhauses) zurück, muss seine Ruhestandspläne aber gleich wieder begraben. Nachdem seine Adoptivtochter Haruka offen dazu stand, die Tochter eines berüchtigten Yakuza zu sein, veranlasste ein medialer Shitstorm die junge Frau dazu, sang- und klanglos unterzutauchen.

In der Rolle von Kiryu müssen wir nun Harukas Spur nach Jingaicho folgen. Wie immer lassen es die Entwickler jedoch nicht bei einem Handlungsstrang, und so hat der stählerne Waisenhausvater auch noch Beef mit der chinesischen Mafia.

Die Story entwickelt sich ausgesprochen emotional und dreht sich in der Tat um Geschichten, die das Leben schreibt. Einen zwischenzeitlichen Höhepunkt erreicht sie bei den Geschehnissen um die Yarose-Familie, die Kiryu sich – auf einem ungewöhnlichen Weg – zu Freunden macht. Dadurch glänzt der Protagonist noch einmal in all seinen Facetten und zeigt sich mitunter sogar von einer ganz neuen Seite.

Anders als bei Yakuza 7: Like a Dragon hat sich Sega hier blöderweise nicht die Mühe gemacht, das Spiel in Englisch zu vertonen und mit deutschen Untertiteln zu versehen. Wir müssen daher mit japanischem Audio sowie englischen Untertiteln leben.

Kontrastierende Schauplätze

Yakuza 6 findet in frei begehbaren Miniaturausgaben zweier japanischer Distrikte statt, die gegenüber ihren Pendanten auf Last-Genkonsolen nur geringfügig besser aussehen.



MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Ach Kiryu-chan! Ich werde deine Tugend, deine Heldenhaftigkeit und vor allem deine Internet-Inkompetenz vermissen. Aber deine Entwickler haben es schon richtig erkannt: Es ist an der Zeit, Schluss zu machen. Ich hatte ehrlich gesagt einen lahmten Abgesang befürchtet, da Yakuza 5 nur wenig Neues über dich zu erzählen wusste. Doch ich habe mich getäuscht. Es war wirklich kein bisschen ermüdend, dich zum sechsten Mal durch Kamurocho zu steuern. Dabei gab es dort bloß einen neuen Club und diesen Live Chat. Wie gut müssen also die Hauptgeschichte und die Nebenstorys gewesen sein? Nun ja, verdammt gut eben. Vieles davon wird mir in Erinnerung bleiben, vor allem wie du auf diesem verfallenen Friedhof Geister verkloppt hast – einfach großartig! Aber mit Ichiban (Yakuza 7: Like a Dragon) ist ein würdiger Ersatz für dich gefunden worden, und du kannst nun endlich tun, was du immer tun wolltest. Ich hoffe trotzdem, dich irgendwann einmal in einem Waisenhaus-Managementspiel zu sehen. Das wäre nämlich genau wie Arnie in »Kindergarten Cop«: total unterhaltsam.

Der eine Distrikt ist das altbekannte Kamurocho, das dem Rotlichtbezirk Kabukichō (Tokio) nachempfunden wurde. Der andere, Jingaicho, ist ein Hafennest mit heruntergekommenen Wohnhäusern, einem Gebetschrein und einem Friedhof. Während wir in Kamurocho dem neonleuchtenden Nachtleben mit seinen Hostessenclubs, Spielhallen und Katzencafés fröhnen können, bietet uns das kargere Jingaicho sportliche Aktivitäten wie Speerfischen und ein Mehr an (teils völlig abgedrehten) Nebengeschichten. Sowohl Kamurocho als auch Jingaicho sind zwar recht überschaubar. Dank des vorbildlichen Open-World-Designs lohnt sich deren Erkundung aber allemal. An praktisch jeder Ecke gibt es etwas Neues zu entdecken, dazu gesellt sich eine recht hohe Ereignisdichte. Einzig die ständig im Weg stehenden Passanten nerven, denn selbst kurze Rempler bremsen Kiryu für ein paar Sekunden.

Was beide Bezirke gemein haben, sind die kernigen Handkantenkämpfe gegen umherstreifende Punks und leicht bewaffnete Gangmitglieder. Manche davon attackieren uns mit Ansage, ganz nach dem Motto Geld oder Leben. Die meisten wollen uns aber

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... wenn ihr dramatische Geschichten liebt.
- ... wenn ihr extrem schrägen Humor mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... wenn ihr die Vorgänger nicht kennt.
- ... wenn ihr dauerndes Gekloppe doof findet.



Im neuen Ort Jingaicho macht sich unser legendärer Yakuza schnell »Freunde«.

einfach nur aus Jux und Dollerei vermöbeln, was gar nicht schlecht ist, da wir so unter anderem unsere Yen verdienen.

Geld investieren wir in Gesundheitsdrinks oder Fast Food, um unsere Trefferleiste aufzufrischen. Gleiches können wir übrigens auch in schickeren Restaurants tun. Außerdem leisten uns die allorts verstreuten Getränkeautomaten Kampfhilfe, da Energy-Drinks unsere Schlagkraft erhöhen.

Durchschlagendes Kampfsystem

Die von krachenden Sounds unterlegten Beat-'em-up-Kämpfe sind dank der verbesserten Gegner-KI – selbst Fußsoldaten weichen unseren Angriffen jetzt geschickt aus – angenehm fordernd. Kiryus Grundtechniken beschränken sich auf simple Schläge und Tritte. Die lassen sich allerdings in Serie ausführen und zu deftigen Kombos erweitern. Mit gutem Timing können wir einen Feind auch am Schlafittchen packen und ihn dann der Zentrifugalkraft überlassen. Dass wir auch wieder mit Fahrrädern oder Baseballschlägern um uns schlagen dürfen, versteht sich dabei fast von selbst.

Mit jeder erfolgreichen Kampffaktion füllt sich unsere Heat-Anzeige, wodurch verheerende Special-Moves verfügbar werden. Diese brachialen Attacken laufen in coolen Cutscenes ab und verursachen normalen Angreifern extrem hohen Schaden.

Die aus den Handgemengen gewonnenen Erfahrungspunkte verteilen wir zum einen auf unsere Grundwerte (Gesundheit, Angriff, Verteidigung, Ausweichen, Heat-Multiplikator). Zum anderen kaufen wir damit weitere Spezialtechniken, was für den Gangster-Alltag unerlässlich ist, da unsere Kontrahenten im Verlauf der Geschichte zunehmend stärker werden. Wegen der hervorragenden technischen Umsetzung machen alle Kämpfe verdammt viel Spaß. Jedoch könnte die schiere Masse an Konfrontationen dem einen oder anderen sauer aufstoßen.

Fazit: So schön kann Abschied sein Japanisches Audio, englische Untertitel, nur marginal bessere Optik: Ein wenig liebevoller hätte Sega diese Portierung ruhig ange-

hen dürfen, markiert sie doch das Ende eines wahrhaft legendären Yakuza. Immerhin: Die Steuerung per Tastatur ist stimmig – und die Performance macht auch auf schwächeren Rechnern eine gute Figur.

Fern dieser Kritikpunkte könnte Kiryus Abschied kaum schöner sein. Denn die Hauptgeschichte wie auch die Rahmenhandlung holen noch einmal alles aus dem sympathischen Eisberg heraus. Wer die Kiryu-Saga bis hierhin gespielt hat, der muss sie nun unbedingt ganz zu Ende erleben. ★

YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX-6300
GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 2600
GTX 1070 / RX Vega 56
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- filmreife Cutscenes
- authentische Teilnachbildung Kabukichos
- sehr gute Kampfanimationen
- knackiger Sound
- teils veraltete Grafik

SPIELDESIGN



- tiefes Kampfsystem
- vielschichtiges Missionsdesign
- abwechslungsreiche Nebenaktivitäten
- ergiebrige Spielwelt
- gute Tastatursteuerung

BALANCE



- unaufdringliche Tutorials
- selbstbestimmbares Spieltempo
- fordernde Kämpfe
- freies Speichern
- unübersichtlich viele Skills

ATMOSPHERE / STORY



- packendes Verbrecherdrama
- denkwürdige Nebenmissionen
- lebendige Städte
- Umgebung lädt zum Erkunden ein
- abgefahrener Humor

UMFANG



- lange Hauptkampagne
- 51 Nebengeschichten
- zahlreiche Minispiele
- viele Nebenaufgaben
- fünf Vollversionen von Arcade-Spielen

FAZIT

Packendes Gangster-Drama trifft auf etwas lieblose Portierung. Dennoch ein sehr würdiger Abschied für Kazuma Kiryu.

