

Like a Dragon: Ishin!

SCHNALLT EUCH DIE SCHWERTER UM

Genre: **Action** Publisher: **Sega** Entwickler: **Ryu ga Gotoku Studio** Termin: **21.2.2023** Sprache: **Japanisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Das Spin-off der Yakuza-Reihe versetzt euch in das feudale Japan mit den typischen Eigenheiten der Reihe. Und sorgt auch dort für außergewöhnlichen Spielspaß. Von Martin Seng

2014 zunächst unter dem Namen Yakuza: Ishin in Japan veröffentlicht, erscheint das Spiel nun hierzulande mit deutschen Untertiteln als Like a Dragon. Zur Abwechslung versetzt es euch nicht ins Tokio des 20. und 21. Jahrhunderts, sondern spielt 1867. Den Yakuza-Anzug tauscht ihr gegen die Gewänder und Schwerter der Samurai, und oben-

drein gibt es sogar einen Revolver. Als stoisch dreinblickender Ryoma wollt ihr den Mörder eures Ziehvaters finden. Euer einziger Anhaltspunkt ist, dass der Mörder einen bestimmten Schwertkampfstil einsetzt, den lediglich die Shinsengumi-Armee benutzt. Um den Mörder zu finden, tretet ihr unter falschem Namen der Armee bei und geratet langsam in deren Machtkämpfe.

der und sind noch immer so überdreht wie in den Teilen zuvor. Und selbst wenn ihr euch mit der Reihe nicht auskennt, ist Like a Dragon: Ishin! ein guter Einstieg. Vorwissen zu den Figuren und der Welt braucht ihr keines. Die Geschichte um Ryomas Rache ist spannend erzählt und hat – wie es typisch für die Yakuza-Reihe ist – zahlreiche Wendungen. Sogar so viele, dass ihr leicht den Überblick verliert, wenn ihr nicht aufmerksam den japanischen Dialogen folgt. Ihr bekommt zwar deutsche Untertitel, müsst aber dennoch zig Personen und ihre Hintergründe auseinanderhalten. Immerhin trifft ihr in gut 20 Stunden Spielzeit nur selten auf langweilige Charaktere. Mal sind sie komplett wahnsinnig, dann sind sie wieder ruhig und besonnen oder eben eine Mischung aus beidem. Im

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fans von Samurai und Japan seid.
- ... ihr abwechslungsreiche Kämpfe haben wollt.
- ... ihr Geschichten mit Tiefgang zu schätzen wisst.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Theatralik mögt.
- ... ihr ein gradliniges Open-World-Spiel möchtet.
- ... ihr Minispiele hasst.

Für Kenner und Neulinge

Kenner der Yakuza-Reihe erkennen direkt den Kniff. Alles ist wie immer in der Serie – nur eben knapp 130 bis 150 Jahre früher. Ryu heißt jetzt Ryoma, statt Prügeleien greift ihr nun zumeist zum Schwert. Bekannte Charaktere wie der Augenklappe tragende Majima haben sich bis auf ihre Namen nicht verän-



Besonders im Wild-Dancer-Stil könnt ihr Attacken stylisch aneinanderreihen.

MEINUNG

Martin Seng
@sengmeister



Ich habe mir liebend gerne meine beiden Schwerter in Like a Dragon: Ishin! umgeschallt und bin in die Schlacht gezogen. Doch ich wusste im Vorfeld auch, worauf ich mich einlasse. Ich habe nicht damit gerechnet, dass meine Grafikkarte ins Schwitzen kommt oder ich optisch beeindruckt werde.

Dafür hat mich aber alles andere überzeugt: die Minispiele, die im wahrsten Sinne des Wortes wunderbar verspielt sind, sowie ein vielschichtiges Kampfsystem gepaart mit einer langen und spannenden Geschichte rund um Rache, Ehre, Tragik und Macht.

Diejenigen unter euch, die sich mit der Yakuza-Reihe auskennen, werden auf Anhieb Spaß mit dem Spiel haben. Für Fans fühlt sich alles vertraut und durch den neuen Schauplatz doch anders an. Das historische Japan verschafft eine angenehme Abwechslung, und während ihr in vorherigen Teilen nur geprügelt hat, kommen durch die Schwerter noch neue Mechaniken hinzu. Aber auch für Neulinge ist Like a Dragon: Ishin! einen Blick wert. Ihr braucht kein Vorwissen und müsst noch nicht einmal ein Yakuza-Spiel in der Hand gehabt haben. Sollte das euer erster Teil sein, dann macht euch gefasst auf ein ganz eigenes Abenteuer, das euch mit seiner Geschichte und kuriosen Begegnungen packt.

Laufe der Handlung warten unterschiedliche Mission auf euch. Mal müsst ihr euch durch eine Tempelanlage schlagen und Musketen-schüssen ausweichen, dann seid ihr in langsame, bedeutungsschwangere Dialoge verwickelt. Und ehe ihr euch verseht, kämpft ihr auch schon in einem klassischen Eins-gegen-eins-Duell à la »Kill Bill«.

Aus dem Nichts

Und es gibt auch abseits der Hauptmissionen reichlich zu tun. Habt ihr gerade eine Quest abgeschlossen und wollt nur von A nach B, könnt ihr auf dem Weg gerne mal über drei oder noch mehr Nebenaufträge stolpern. Die tauchen teilweise aus dem Nichts auf und sind erfrischend ungewöhnlich. Plötzlich müsst ihr euch mit Sumoringern auf engstem Raum herumschlagen, Familienkonflikte lösen oder einen Lehrer mimen. Alternativ könnt ihr in eines der vielen Minispiele geraten, ohne dass ihr es überhaupt wollt. Und so klein sind die Nebenbeschäftigungen auch nicht, denn manche davon haben eine überraschende Spieltiefe. Ob Kochspiel, frühzeitliches Karaoke, ein wildes Hühnerrennen (nein, kein Scherz), Stein-Schere-Papier mit Geishas oder Klassiker wie Karten-, Würfel- und Angelminispiele – die Fülle ist fast erschlagend. Besonders das Angeln darf in keinem japanischen Rollenspiel fehlen.



Ihr könnt auch auf der Bühne tanzen – inklusive Fächer und Quick-Time-Events.

Ein zweischneidiges Schwert

Zwar öffnen sich mit zunehmendem Fortschritt in der Hauptquest immer mehr abwechslungsreiche Areale, euch werden dabei aber viele grafische Schnitzer auffallen: unscharfe Texturen, der Mangel an Details, nervige Pop-ups und so manche unsaubere Gesichtsanimation. Man sieht Like a Dragon einfach an, dass es inzwischen fast ein Jahrzehnt alt ist. Dafür können sich die Zwischensequenzen aber noch immer sehen lassen. Wie bei so vielen anderen Yakuza-Teilen wird auch hier meist gekämpft oder eben theatralisch und ausufernd diskutiert. Die Kämpfe sind mit ihren kleinen Quick-Time-Events ähnlich filmreif inszeniert, dass ihr sie auch jetzt noch ohne große Ermüdungserscheinungen genießen könnt. Ähnlich verhält es sich mit dem Kampfsystem, das tatsächlich kaum in die Jahre gekommen ist.

Bei Samurais denkt ihr in erster Linie wahrscheinlich an Katanas und den ehrenvollen Kampf. Und während es auch den in Like a Dragon: Ishin! gibt, drückt euch das Spiel gleichzeitig noch einen Revolver in die Hand. Im Kampf könnt ihr zwischen vier verschiedenen Stilen wechseln, die sich angenehm stark voneinander unterscheiden. Entweder kämpft ihr klassisch mit einem Schwert oder zückt direkt eure Pistole. Im Wild-Dancer-Stil könnt ihr sogar beides einsetzen, doch sind eure Blockfähigkeiten dafür stark eingeschränkt.

Als letzte Option könnt ihr auch einfach mit euren beiden Fäusten auf die Gegner losgehen, inklusive der serientypischen Finisher. Aber ähnlich wie Batman tötet auch Ryoma niemanden, egal wie viel Blut der Feind zuvor verloren hat. Durch weitläufige Skilltrees werden die Kämpfe nicht langweilig, obwohl ihr viele der Duelle mehr als einmal bestreiten müsst. Denn bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fordert euch Like a Dragon: Ishin! einiges ab.

Mit Schwert, Charme und Textboxen

Trotz seiner Qualitäten wird das Spiel nicht für jeden von euch etwas sein. Serienkenner wissen längst, worauf sie sich einlassen,

doch sollten sich Neulinge die Reise in das alte Japan gut überlegen. Denn die Yakuza-Reihe hat viele Eigenheiten. Die fangen an bei der Erzählung mittels unvertonter Textboxen, den skurrilen Nebenquests und der beinahe lächerlich übertriebenen Dramatik der Geschichte, für die diese Serie nunmal ebenso beliebt wie berüchtigt ist. Allerdings ergibt das alles zusammen eine einzigartige Mischung. Und hat euch das Yakuza-Universum erst einmal am Haken, lässt es euch so schnell nicht wieder los. ★

LIKE A DRAGON: ISHIN!

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / RX 460
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790/ Ryzen 5 1600
RTX 2060/ RX Vega 56
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gelungene Kampfanimationen
- stylistische Zwischensequenzen
- Pop-ups
- grafisch altbacken
- minimale Animationen von Nebencharakteren

SPIELDESIGN



- viele unterschiedliche Areale
- abwechslungsreiche Quests
- Kampfsystem mit Tiefe
- unsichtbare Grenzen
- leveln der Gegenstände wird nervig

BALANCE



- (meist) faire Checkpoints
- fordernde Gegner
- viele Hilfsgegenstände
- Steuerung gewöhnungsbedürftig
- zu viele Feindbegegnungen

ATMOSPHERE / STORY



- beeindruckende Charaktere
- spannende Wendungen
- kein Vorwissen nötig
- Japan um 1867 gut eingefangen
- liebvoll gestaltete Innenstädte

UMFANG



- 20 Stunden lange Hauptquest
- insgesamt 50 Stunden Spielzeit
- zahlreiche Nebenquests
- unverhältnismäßig viele Minispiele
- viele Essensgerichte

FAZIT

Atmosphärische Reise ins alte Japan, bei der grafische Mängel mit einem großen Umfang und Spielspaß ausgeglichen werden.

