

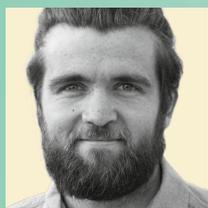
Like a Dragon: Infinite Wealth

EIN YAKUZA IN VICE CITY

Genre: **Action** Publisher: **Sega** Entwickler: **Ryu ga Gotoku Studio** Termin: **26.1.2024**
 Sprache: **Englisch, Japanisch, Chinesisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden**
 Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



Zum ersten Mal verlässt die Reihe Japan und verlegt die Handlung aufs sonnige Hawaii. Doch auch das Abenteuer auf der anderen Insel ist eine Reise wert. Von Martin Seng



Martin Seng

Die Yakuza-Reihe liegt Martin spätestens seit dem dritten Teil sehr am Herzen. Mit ihren verrückten Minispielen und noch verrückteren Geschichten war sie für ihn immer das perfekte Beispiel für überdrehtes japanisches Storytelling. Das gute Kampfsystem hat das Erlebnis abgerundet. Auch mit dem Rebranding zu Like a Dragon ist er sehr zufrieden. Mit so vielen Qualitäten würde die Reihe eigentlich viiiiiiel mehr Aufmerksamkeit verdienen. Tipp: Den Infinite-Wealth-Vorgänger Yakuza: Like A Dragon kann man quasi gratis im Game Pass ausprobieren. Vielleicht kommt ihr ja auf den Geschmack?

Die Yakuza-Spiele waren für Fans der Serie lange so etwas wie der fernöstliche Gegenpol zu den Open-World-Spielen westlicher Bauart. Inzwischen heißt die Reihe Like a Dragon und hat sich neu erfunden. Nicht nur

mit einem neuen Hauptcharakter, sondern auch mit einem neuen, rundenbasierten Kampfsystem. Die Yakuza-Spiele waren immer schon stark mit Japan und der Popkultur des Landes verbunden. Umso erstaunlicher

ist die Entscheidung, das neue Abenteuer nach Hawaii zu verlegen. Dieses ungewohnte Setting ist zugleich die definitiv größte Neuerung. Statt enger, grauer Häuserschluchten gibt es jetzt Strände, Hotels,



Wenn ihr im richtigen Moment blockt, nimmt das einigen Schaden aus den gegnerischen Angriffen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr schon mit der Yakuza-Reihe vertraut seid.
- ... ihr es verrückt und abwechslungsreich wollt.
- ... ihr euch gerne von Spielen überraschen lasst.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine langen Zwischensequenzen mögt.
- ... ihr Rundenkämpfe doof findet.
- ... ihr eine simpel erzählte Geschichte sucht.

Feuerspucker, hawaiianische Tänze und ganz viel Aloha. Ichiban tauscht seinen roten Anzug (zumindest stellenweise) gegen ein Hawaiihemd ein. Die Spielwelt ist nicht unbedingt größer oder offener als die Stadtteile in Yokohama oder Tokio, bietet aber trotzdem genügend Platz für Erkundung.

Startpunkt Japan

Das Abenteuer beginnt aber zunächst im japanischen Yokohama. Ichiban Kasuga, der Protagonist aus dem Vorgänger Yakuza: Like a Dragon, hat gerade seinen Job verloren. Als er dann plötzlich erfährt, dass seine tot geglaubte Mutter doch noch am Leben und auf Hawaii ist, entschließt sich Ichiban zum Aufbruch. Auf der Insel angekommen gerät er direkt in Schwierigkeiten mit den Gangstern vor Ort. Dabei bekommt Ichiban unerwartete Hilfe von Kiryu, dem vorherigen Hauptcharakter der Yakuza-Reihe.

Die Geschichte von Like a Dragon: Infinite Wealth bleibt sich und den Vorgängern treu. Denn auch wenn die Gespräche jetzt unter Palmen stattfinden, stehen die Schicksale von Ichiban und Kiryu im Mittelpunkt. Wenn ihr euch mit der Reihe und den Charakteren auskennt, werdet ihr auch keinerlei Verständnisprobleme haben. Absolute Einsteiger in die Reihe bekommen dabei vermutlich nicht alle Nuancen mit, zumindest wenn ihr der Story bis ins kleinste Detail folgen wollt. Dafür solltet ihr auch der englischen Sprache mächtig sein, denn es gibt weder deutsch vertonte Dialoge noch übersetzte Untertitel. Spaß werdet ihr in der vielfältigen Welt aber so oder so haben.

Manchmal trist, immer lustig

Hawaii versprüht in seinen besten Momenten einen leichten GTA-Vice-City-Vibe. Atmosphärisch ist Like a Dragon: Infinite Wealth zwar durchaus ansprechend, grafisch wirkt das Spiel aber oft altbacken. Der Detailgrad lässt immer wieder zu wünschen übrig, an vielen Stellen finden sich matschige Texturen. Zwar war die Yakuza-Reihe nie für ihre Grafik, sondern vielmehr für ihre vielfältige Welt und schrulligen Charaktere bekannt, trotzdem ist es an der Zeit, dass sich die Serie an aktuelle Grafikstandards anpasst oder sich ihnen zumindest annähert.

Was Like a Dragon: Infinite Wealth optisch nicht liefert, gleicht das Spiel aber durch seine liebevollen Details und Verrücktheiten aus. Typisch für die Reihe trifft ihr wieder auf allerlei abgedrehte Charaktere, gegen die selbst Protagonist Ichiban geerdet wirkt. Ihr begegnet Exhibitionisten und verrückten Professoren, im Kampf verändern sich eure



Honolulu weckt in den besten Momenten Erinnerungen an GTA Vice City.



Gegner oft durch Ichibans Vorstellungskraft. Besonders lustig ist das, wenn ihr auf schlafende Feinde in Schlafsäcken trifft, die dann plötzlich wie Raupen um euch herumlaufen und anspringen wollen. An Humor hat es der Reihe noch nie gemangelt, und auch in diesem Teil werdet ihr nicht enttäuscht.

Kein Staub zwischen den Runden

Mit dem Vorgänger Yakuza: Like a Dragon wurde nicht nur der Charakter Kasuga eingeführt, sondern auch ein rundenbasiertes Kampfsystem. Unter Puristen sorgte diese Neuerung für Diskussionen. Viele bevorzugten den alten Ansatz, in dem ihr euch noch in Echtzeit geprügelt habt. Anderen Fans war der rundenbasierte Ansatz zu langsam, nicht direkt genug und ein zu großer Einschnitt in das bewährte Yakuza-Geprügel. Zwar haben die Kämpfe mit und gegen die

japanischen Gangster nie die Tiefe von »richtigen« Fighting Games wie Mortal Combat oder Street Fighter erreicht, doch die Auseinandersetzungen hatten in allen Teilen genügend Abwechslung, kreative Ideen, spaßige Finisher und fordernde Gegner. Und auch wenn der Schritt zum rundenbasierten Kämpfen ein sehr großer und kontroverser war, hat er sich unterm Strich gelohnt. Schon in Yakuza: Like a Dragon gingen die Kämpfe nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sehr dynamisch und schnell von der Hand. Ähnlich gut und sogar noch ein wenig besser funktionieren jetzt auch die Prügeleien in Like a Dragon: Infinite Wealth. Angestaubt oder veraltet ist hier tatsächlich gar nichts, und das Ryu ga Gotoku Studio zeigt, was man auch heute noch alles aus dem System machen kann. In den Kämpfen könnt ihr Kasuga in einem kleinen Kreis bewegen,



MEINUNG

Martin Seng
@sengmeister



Vor langer Zeit bin ich mit Yakuza 3 in die Reihe eingestiegen und habe mich direkt in sie verliebt. In gewisser Weise war sie sogar der japanische GTA-Entwurf für mich. Ich mochte es sehr, mit dem abgebrühten Kiryu durch Tokio zu laufen und in den Geschichten eine verworrene Verschwörung aufzuschlüsseln. Doch auch die Neuausrichtung mit Yakuza: Like a Dragon hat mir sehr gefallen. Besonders weil meine Skepsis gegenüber den rundenbasierten Kämpfen vollkommen ungerechtfertigt war.

Deswegen hatte ich auch eine große Vorfreude auf Like a Dragon: Infinite Wealth. Hawaii hat mich zwar optisch nicht beeindruckt, ich habe mich dort aber trotzdem schnell heimisch gefühlt. Die Minispiele haben mich – mal wieder – alle überzeugt, die Geschichte hat ihre üblichen Wendungen und vielschichtigen Charaktere. Die Kämpfe sind noch ein Stück besser als zuvor, und auch die Rollenspielelemente zünden. Die Neuausrichtung der Reihe scheint nun endgültig vollzogen zu sein, und nach dem erfolgreichen Trip nach Hawaii öffnen sich möglicherweise auch andere Locations. Ich freue mich sehr auf die Zukunft der Reihe und neue Abenteuer.



Bevor ihr eure Aktion auswählt und euer Gegner am Zug ist. Durch geschicktes Stellungsspiel könnt ihr den Winkel verändern, von dem aus ihr euren Feind attackiert. Denn wenn ihr euren Gegner zurückschlagt, bekommen auch die dahinter Schaden. Und wenn ihr eure Feinde gegen eine Wand schlägt oder von hinten angreift, verlieren sie dadurch gleich noch mehr Gesundheit. Generell hat das Kampfsystem viele kleine Feinheiten, von denen sich viele erst im späteren Verlauf offenbaren. Es ist gut möglich, dass ihr nach über 15 Stunden plötzlich auf eine neue Funktion stoßt.

Euer Gegner kann auch blocken und die Wucht aus euren Angriffen nehmen. Dann müsst ihr seine Deckung erst einmal mit Nahkampfangriffen aufbrechen. Genauso könnt aber auch ihr die gegnerischen Attacken abfangen, wenn ihr im richtigen Moment die Blocken-Taste drückt. Dadurch bekommen die Kämpfe einen sehr dynamischen Charakter, und wir wollten beim Spielen erst gar nicht die Funktion aktivieren, die Kämpfe auch automatisch ablaufen zu lassen. Bei besonders mächtigen Spezialattacken müsst ihr zuerst Aktionspunkte investieren und ein Quick-Time-Event erfolgreich meistern, dafür ist euer Angriff dann umso stärker. Oder ihr setzt Attacken wie den erbärmlichen Blick ein. Dann lauft ihr plötzlich zum Gegner, fällt auf die Knie und bettelt ihn so lange an, bis er euch etwas aus seinem Inventar abgibt.

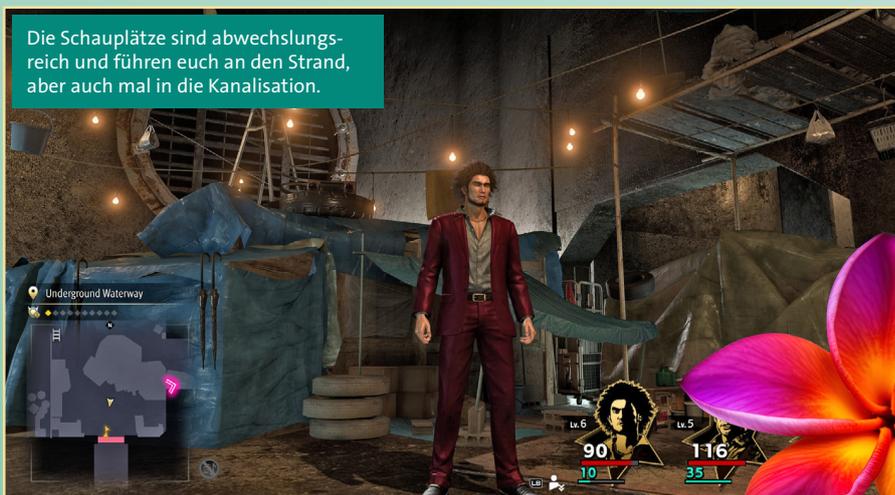
Freunde und Anziehpuppen

Auch das Party-System in den Kämpfen ist gelungen und wirkt durchdacht. Im Verlauf der Story bekommt Ichiban immer wieder Unterstützung von Mitstreitern, die ihr dann im Kampf steuern könnt. Dabei dürft ihr einstellen, ob eure Kollegen eher aggressiv oder eher passiv kämpfen. Und mit jedem Neuzugang könnt ihr neue Attacken und Kombinationen einsetzen. Besonders interessant wird es, wenn der vorherige Serienprotagonist Kiryu dazustößt. Der ist für seine unterschiedlichen Kampfstile bekannt, und auch in Like a Dragon: Infinite Wealth ändert ihr seine sogenannten Haltungen. Auch die Rollenspielelemente aus dem Vor-

gänger kehren zurück. So kleidet ihr eure Mitstreiter neu ein, rüstet sie mit bestimmten Waffen aus und habt in den Dialogen mit euren Mitstreitern und anderen Charakteren mehrere Antwortmöglichkeiten. Das sind zwar keine grundlegenden Veränderungen, sie machen das Spiel aber für Rollenspiel-Fans ein Bisschen interessanter.

Prügeln bei der Arbeit

Für Abwechslung sorgen auch die unterschiedlichen Jobs, die ihr auf Hawaii annehmen dürft. Ändert ihr eure Berufung, ändert das in erster Linie eure Optik und die Angriffe im Kampf. Denn springt ihr plötzlich als Bruce-Lee-Verschnitt herum oder kämpft als





Die Quick-Time-Events müsst ihr in Spezialangriffen rechtzeitig drücken, sie lockern das Kampfgeschehen auf.

Cowboy oder Hausmädchen. Und das ist genauso bescheuert und unterhaltsam, wie ihr es euch vorstellt. Allzu schwer sind diese Kämpfe aber nie, erst recht nicht in den ersten Stunden. An vielen Stellen hätte Like a Dragon: Infinite Wealth ein höherer Schwierigkeitsgrad oder mehr Konsequenzen nach dem Ableben durchaus gutgetan. Und auch wenn das Kampfsystem sehr ausgereift und spaßig ist, sollt ihr nicht den Eindruck bekommen, dass es perfekt oder wahnsinnig innovativ wäre. Da ihr und euer Gegner abwechselnd angreifen, springt auch die Kamera stets auf den aktiven Part. Das geschieht allerdings manchmal so schnell, dass wir den Angriff nicht haben kommen sehen und erst zu spät blockten.

Letztendlich sind das aber nur Kleinigkeiten, die dem Spielspaß kaum schaden. Das in Yakuza: Like a Dragon erstmals neu eingeführte System wird in kleinen Teilen weiterentwickelt, und das reicht auch schon, um euch für zig Stunden zu motivieren.

Der König auf Hawaii

Solltet ihr mal die Lust am Kämpfen verlieren, bietet euch Hawaii genügend Ablenkung und Alternativen. Die Yakuza-Reihe ist

seit jeher für ihre grandiosen Minispiele bekannt, von denen selbst GTA noch lernen kann. Von Dating-Apps über einen Baueditor bis hin zu einer Art Pokémon-Wrestling bietet euch Like a Dragon: Infinite Wealth wieder die Crème de la Crème der Minispiele. Jedes davon hat Tiefe, einen ordentlichen Umfang und viel Liebe zum Detail. Mit dem neuesten Teil beweist die Reihe wieder einmal, dass sie in Minispielen unangefochten ist. Natürlich sind auch Klassiker wie Karaoke zurück, doch tatsächlich machen uns im Test die neuen Minispiele am meisten Spaß. Besonders gelungen ist dabei »Crazy Delivery«, in dem ihr als wild gewordener Lieferant auf eurem Fahrrad durch die Spielwelt rast – damit haben wir im Test viel Zeit verbraten.

Obwohl sich die Reihe mit Like a Dragon: Infinite Wealth auf einer anderen Insel niederlässt, behält sie den typischen Yakuza-Charme bei. Die Spielwelt bleibt interessant, die Story überraschend und dramatisch, die Kämpfe sind extrem gelungen und motivieren euch durch das gesamte Spiel hinweg. Dass auch der neue Teil den aktuellen grafischen Entwicklungen hinterherhinkt, ist verschonktes Potential. Ob die Dragon Engine in Zukunft optisch überhaupt mehr liefern

kann, werden die nächsten Teile zeigen. Doch die Kombination aus hervorragenden Minispielen, einer spannenden und stark geschriebenen Geschichte sowie dem neuen, farbenfrohen Setting machen Like a Dragon: Infinite Wealth zu einem echten Erlebnis. Ob Hawaii oder Japan, die Yakuza funktionieren eben auf allen Inseln. ★

LIKE A DRAGON INFINITE WEALTH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / RX 460
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 5 1600
RTX 2060 / RX Vega 56
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 lebhaftere Umgebungen 🟢 Lichtstimmung
- 👍 Kämpfe super inszeniert 🟡 manchmal matschige Texturen
- 👎 grafisch stellenweise arg veraltet

SPIELDESIGN



- 👍 mehrere Charaktere 🟢 flüssiges Kampfsystem
- 👍 Quick-Time-Events nerven nicht 🟢 Nebenmissionen lustig
- 👎 Kamera macht manchmal Probleme

BALANCE



- 👍 gute Kampfeinführung 🟢 Mischung aus Kampf, Cutscenes und Erkundung
- 🟢 Action auf den Straßen
- 👎 zu Beginn zu simpel 🟡 Niederlagen sind egal

ATMOSPÄRE / STORY



- 👍 Geschichte 🟢 atmosphärischer Schauplatz
- 👍 Charaktere mit Tiefe 🟢 Storytelling ändert oft das Tempo
- 👎 Zusammenhänge für Einsteiger schwierig

UMFANG



- 👍 viele Minispiele 🟢 min. 30 Stunden
- 🟢 Geschichte wird immer größer
- 🟢 massig Möglichkeiten für eure Kampftruppe
- 🟢 Sammelgegenstände

FAZIT

Gelungener Trip nach Hawaii mit wenigen, aber genügend Neuerungen. Besonders für Fans der Reihe ein großer Spaß.



Kiryu kann auch hier seine Kampfstile spielend leicht wechseln.