

Link do produktu: <https://www.it7.pl/the-yakuza-remastered-collection-p-7320.html>



THE YAKUZA REMASTERED COLLECTION

Cena	80,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0405
Producent	Brak

Opis produktu

The Yakuza Remastered Collection to kompilacja trzech [zremasterowanych](#) wersji [gier akcji](#) z serii [Yakuza](#). W skład zestawu wchodzi: [Yakuza 3 Remastered](#), [Yakuza 4 Remastered](#) oraz [Yakuza 5 Remastered](#). Składanka została opracowana i wydana przez japońską firmę Sega.

Poszczególne elementy składanki *The Yakuza Remastered Collection* na PS4 były udostępniane stopniowo. Podczas gdy 20 sierpnia 2019 roku gracze mogli sprawdzić grę *Yakuza 3 Remastered*, 29 października w ich ręce trafiła *Yakuza 4 Remastered*. Na remaster piątej części serii trzeba było poczekać do 11 lutego 2020 roku. **Na konsoli Xbox One i PC kolekcja zadebiutowała już w całości 28 stycznia 2021.**

Fabula

W grach tworzących *The Yakuza Remastered Collection* śledzimy losy Kazumy Kiryu, który pomimo usilnych starań nie potrafi odciąć się od japońskiego półświatka.

W grze *Yakuza 3 Remastered* bohater trafia w sam środek wojny tokijskich gangów, po tym jak mężczyzna przypominający jego zmarłego ojca postrzelił Daigo Dojime – szefa klanu Tojo. Fabuła gry *Yakuza 4 Remastered* koncentruje się na konflikcie o władzę nad przestępczym półświatkiem tokijskiego dystryktu Kamurocho, w który oprócz „Smoka Dojimy” uwikłani są trzej inni bohaterowie – będący właścicielem firmy pożyczkowej Shun Akiyama, więzień Taiga Saejima oraz detektyw Masayoshi Tanimura. *Yakuza 5 Remastered* opowiada natomiast o wojnie pomiędzy klanem Tojo i przymierzem Omi, w wyniku którego Kiryu po raz kolejny wraca na przestępczą ścieżkę. Oprócz niego podczas zabawy mamy okazję wcielić się w znanych z czwórki Shuna Akiyame i Taigę Saejime, a także byłego baseballistę Tatsuo Shinadę oraz przybraną córkę Kiryu – Harukę.

Mechanika

W produkcjach wchodzących w skład *The Yakuza Remastered Collection* akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). W każdej z nich **trafiamy do fikcyjnych dzielnic wzorowanych na prawdziwych dystryktach japońskich miast.** Podczas gdy w *Yakuza 3 Remastered* możemy zwiedzić Ryukyugai w Okinawie (inspirowaną prawdziwym Makishi) oraz Kamurocho w Tokio (wzorowaną na Kabukicho), *Yakuza 4 Remastered* toczy się wyłącznie w drugiej z wymienionych, z kolei w piątej części serii oprócz niej otrzymujemy do dyspozycji Sotenbori w Osace (odpowiednik prawdziwego Dotonbori), Nagasugai w Fukuocie (zainspirowanym przez Nakasu), część Sapporo wzorowaną na Susukino oraz Kin'eicho inspirowane Sakae w mieście Nagoya. **Pomimo że mają one otwarty charakter, możemy je przemierzać wyłącznie na piechotę.**

Motorem każdej z gier są [zadania](#) popychające do przodu fabułę, którym towarzyszą niezliczone misje oraz aktywności poboczne pokroju karaoke, gry w golfa, kasyna, kręgli czy choćby bilardu. Dodatkowo twórcy wzbogacili je o elementy niewidziane dotąd w amerykańskich i europejskich wydaniach pierwowzorów, jak [minigry](#) Mahjong, Shogi oraz Cabaret.

Ważny element rozgrywki stanowią także starcia na pięści będące znakiem rozpoznawczym serii. W ich trakcie musimy umiejętnie zonglować dostępnymi atakami i łączyć je w widowiskowe [kombinacje](#), a także wykonywać uniki i wyprowadzać błyskawiczne kontry. Dodatkowo w miarę postępów poszerzamy wachlarz ciosów, co stopniowo czyni nas niemal niepokonanymi.

Kwestie techniczne

Produkcje tworzące *The Yakuza Remastered Collection* wyróżniają się na tle oryginałów za sprawą ładniejszej grafiki. Autorzy podnieśli [rozdzielczość](#) oraz umożliwili zabawę w sześćdziesięciu [klatkach na sekundę](#).

