

Link do produktu: <https://www.it7.pl/yakuza-6-the-song-of-life-p-7318.html>

YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0403
Producent	Brak

Opis produktu

Yakuza 6: The Song of Life to następna odsłona cyklu przygodowych [gier akcji](#), przedstawiających kulisy działania japońskiego półświatka. **Seria narodziła się w 2005 roku, na konsoli PlayStation 2, a od premiery swej pierwszej części doczekała się zarówno kilku głównych części, jak i rozmaitych spin-offów.** Warto również dodać, że w opisywanej produkcji (opracowanej przez firmę Sega) wystąpił Takeshi Kitano – japoński reżyser i aktor odpowiadający za stworzenie filmowej adaptacji pierwszej odsłony cyklu, która zadebiutowała na srebrnym ekranie w 2005 roku.

Fabula

Wydarzenia przedstawione w grze *Yakuza 6: The Song of Life* są ostatnim rozdziałem opowieści o Kazumie Kiryu. Na historię składa się trzynaście rozdziałów, a koncentruje się ona w całości na jego postaci.

Akcja rozpoczyna się trzy lata po finale piątej części; **główny bohater, nazywany „Smokiem Dojimy”, wychodzi z więzienia i udaje się do założonego przez siebie sierocińca w Okinawie, by spotkać się z Haruką – swą przybraną córką.** Na miejscu dowiaduje się, że nastolatka przepadła bez wieści, toteż chcąc ją odnaleźć, wyrusza do tokijskiej dzielnicy Kamurocho (wzorowanej na prawdziwym Kabukicho). Tam z kolei odkrywa, że Haruka padła ofiarą wypadku i obecnie jest w śpiączce; jakby tego było mało, na świat przyszedł jej syn – Haruto. Chcąc dowiedzieć się, co się wydarzyło podczas jego nieobecności, protagonista odbywa następną podróż – tym razem do Onomichi w prefekturze Hiroshima. Sprawy zaczynają dodatkowo się komplikować, kiedy wbrew swemu wcześniejszemu postanowieniu heros wplątuje się wojnę toczoną przez chińskie triady i jego byłych klan – Tojo.

Mechanika

W grze *Yakuza 6: The Song of Life* akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby ([TPP](#)). **Twórcy oddają do naszej dyspozycji dwie fikcyjne dzielnice, czyli tokijskie Kamurocho i hiroszimskie Onomichi, które dzięki zastosowaniu nowej technologii nie składają się z dziesiątek mniejszych lokacji wczytywanych osobno, lecz mają otwartą strukturę.** Motorem opowieści są [zadania](#) fabularne. W przeciwieństwie do bohaterów większości gier z otwartym światem Kazuma nie może korzystać z pojazdów, toteż do poszczególnych punktów dociera na piechotę lub taksówką. Choć solą rozgrywki są starcia z przeciwnikami, nie uświadczymy tu broni palnej; eliminujemy ich bowiem w walce na pięści. W trakcie takich pojedynków kluczem do sukcesu jest łączenie poszczególnych ciosów w widowiskowe [kombinacje](#), robienie użytku z elementów otoczenia oraz umiejętne korzystanie z tak zwanego Heat Gauge – specjalnego wskaźnika, po którego napełnieniu możemy wyprowadzić jeden cios specjalny lub wejść w tryb furii i okładać przeciwnika mocarnymi ciosami.

Poza tym **na realizację czeka kilkadziesiąt zadań pobocznych** (tak zwanych Substories); są to zarówno proste misje polegające na przykład na udawaniu maskotki sklepu, jak i bardziej rozbudowane questy pokroju poszukiwania bezdomnych kotów i oddawania ich do tak zwanego Nyan Nyan Teahouse, dostarczania lekarstw potrzebującym czy obrony kobiet przed napastnikami. **Na osobną wzmiankę zasługuje Clan Creator, czyli bitwy o kontrolę nad poszczególnymi terytoriami, które przedstawiono w formie prostego RTS-a.** Dopelnieniem tego wszystkiego są rozmaite aktywności prezentowane w formie [minigier](#) (jak baseball, rzutki, madżong czy prowadzenie rozmów z modelkami). Uwagę zwraca też salon gier Segi, w którym możemy pobawić się okrojoną wersją gry [Virtua Fighter 5: Final Showdown](#); oprócz tego autorzy pozwalają nam zagrać między innymi w takie klasyki, jak [OutRun](#) lub *Space Harrier*.

Za podejmowanie się wyżej wymienionych aktywności zdobywamy [punkty doświadczenia](#), które możemy przeznaczyć na zakup nowych [umiejętności](#) oraz rozwój [statystyk](#) bohatera.

Kwestie techniczne

Dzięki zastosowaniu nowego silnika graficznego *Yakuza 6: The Song of Life* jest najlepiej prezentującą się częścią serii. Modele postaci okraszono znacznie większą liczbą detali, z kolei pełne szczegółów lokacje mienią się feerią neonowych barw i z każdej strony atakują reklamami; poza tym po ulicach wałęsają się tłumy postaci neutralnych.