

## &amp; GAMES

**| ANÁLISE |** Com visuais realistas que se mesclam a elementos fantásticos e inusitados, jogo “Yakuza: Like a Dragon” chega ao sétimo capítulo da saga sem perder a essência

# MERGULHO BIZARRO E IMPERDÍVEL NA CULTURA JAPONESA



**O JOGO** mantém o foco numa grande quantidade de minigames malucos

**DAVI ROCHA**  
ESPECIAL PARA O POVO  
vidaearte@opovo.com.br

A série de jogos Yakuza sempre chama atenção a cada nova iteração, mas vinha se tornando também cada vez mais difícil para players não-iniciados entrarem na franquia com os novos lançamentos. Este é o mal que muitos games enfrentam atualmente e que vem estimulando a onda de releituras e recomeços em diversas propriedades intelectuais de longa data no mercado.

Apesar de ser o sétimo capítulo da saga, “Yakuza: Like a Dragon” apresenta mudanças significativas que tanto renovam a franquia - sem perder a sua essência - quanto tornam o game uma bela porta de entrada para o mundo virtual criminoso (mas divertido) dos Yakuza.

Publicado pela Sega e desenvolvido pelo estúdio japonês Ryu Ga Gotoku Studio, o game se traduz em um RPG de mundo aberto em terceira pessoa, com um sistema de batalha por turnos que se passa entre bairros fictícios de cidades como Tóquio e Yokohama, no Japão.

Seu protagonista, Ichiban Kasuga, é um mafioso de baixa patente que tem na bondade e inocência quase infantil sua maior fraqueza perante os demais de seu clã. Em uma armação feita contra ele, é envolvido em um crime e acaba passando 18 anos preso, emergindo em um cenário alterado, tanto em sua cultura quanto no uso da tecnologia ao seu redor.

O game apresenta a jogadores antigos da série novos espaços para exploração, mas retorna a localidades clássicas da franquia, como o bairro Kamurocho. O que muda severamente (e talvez para melhor) aqui é o sistema de batalha. Ao invés daquele de pancadaria em tempo real em edições anteriores, esta adota uma dinâmica por turnos, similar à dos RPGs japoneses clássicos, como “Final

Fantasy” e “Dragon Quest”.

O jogador está sempre acompanhado de aliados que desempenham papéis de ataque, defesa e cura distintos. Em cada embate, é possível escolher entre várias habilidades, que por sua vez se transformam e tornam-se mais fortes a partir dos pontos de experiência obtidos a cada vitória.

“Like a Dragon” apresenta uma atmosfera e visuais realistas, mas que se mesclam ao longo do tempo com elementos cada vez mais fantásticos e inusitados. Ichiban Kasuga é aficionado por jogos RPGs e sua imaginação hiperativa o faz enxergar cada enfrentamento dentro do game como uma batalha épica entre vilões e mocinhos.

Valentões de rua tornam-se bárbaros, mendigos se transformam em feiticeiros e seus aliados se transformam em bravos guerreiros. Tudo isso faz com que o título mescle um ar de realismo com uma aura de pura paródia aos gêneros e estilos nos quais se baseia.

A mudança no sistema de batalha também introduz uma boa

dose de customização ao título. Por meio de uma agência de empregos, é possível alterar as classes e habilidades de cada personagem facilmente, dando maior liberdade de escolha e personalização a partir do estilo de jogo do player. Apesar de simples, este sistema de classes é extenso e pode assustar inicialmente. Entretanto, como há poucos incentivos iniciais para utilizá-lo, o jogador pode ir aos poucos se acostumando com a sistemática.

Pelo fato do jogo se apoiar bastante na mecânica de combate, a farta oferta de novas e diferentes classes faz com que a jogatina se torne menos cansativa e repetitiva, especialmente após a marca das 10 a 20 horas de jogo. O game leva cerca de 40 horas para concluir a história principal.

Tanto aos novatos quanto aos jogadores de longa data, é importante destacar que, para além de um enredo e personagens interessantes e um combate profundo, “Like a Dragon” ainda mantém o mesmo foco e quantidade de minigames malucos e missões secundárias que se



**Valentões de rua tornam-se bárbaros, mendigos se transformam em feiticeiros e seus aliados se transformam em bravos guerreiro”**

tornaram parte da assinatura da franquia Yakuza.

Um simulador de namoros e relacionamentos, outro de gerenciamento de empresas - com direito a acompanhamento de metas e reuniões periódicas com o conselho da companhia -, um jogo de corrida e até um simulador de karaokê estão disponíveis e trazem seus próprios arcos narrativos inteiramente

opcionais, mas que fazem parte da diversidade de opções dentro do game. A ideia é realmente dar ao jogador a chance de se perder dentro do mundo virtual e gastar muito mais tempo em cada atividade do que na própria narrativa principal do título.

Em paralelo às quase inúmeras possibilidades de escolhas e atividades presentes, o jogo traz em seu enredo um respeito enorme à cultura japonesa e uma narrativa dramática e muito bem escrita.

O ponto crucial do enredo gira em torno da relação entre Ichiban e os yakuza que o traíram. Ao longo do jogo são reveladas as motivações que levaram à condenação injusta do personagem e fatos omitidos que causam reviravoltas interessantes. Apesar de uma ou outra aparição de figuras icônicas de títulos anteriores, a história em “Like a Dragon” permite que um jogador recém-apresentado à franquia tenha na jornada de Ichiban um excelente ponto de partida para aproveitar o resto da série.

“Yakuza Like a Dragon” é uma reunião bem-humorada

do que há de melhor na cultura e nos jogos japoneses. É por vezes bizarro, mas, ao mesmo tempo, repleto de momentos e personagens apaixonantes. Seu sistema de batalha foge à regra da franquia, mas se traduz em um ponto de renovação que aumenta o frescor e permite a entrada de gamers pouco familiarizados com a série.

Como tudo que é novo, pode levar um tempo para se acostumar, mas sem dúvida o título tem conteúdo e qualidade de sobra para durar semanas - senão meses - na cabeça e no coração de quem é fã de bons videogames.

**Davi Rocha** é integrante do canal de Youtube Bacontástico

## ONDE JOGAR

Yakuza Like a Dragon está disponível para Playstation 4 e 5, Xbox One, Xbox Series X e S e para o PC. O game recebeu recentemente uma atualização que introduz legendas em português brasileiro.