Yakuza Kiwami

Ryu Ga Gotoku (letteralmente: *Come un drago*) è il titolo giapponese della serie di giochi conosciuta da noi occidentali come ***Yakuza***; il primo titolo, uscito nel 2005 esclusivamente su **PS2** ha riscosso un grande successo di vendite e di critica in Giappone, al punto da realizzarne nel 2007 un film diretto da **Takashi Miike** intitolato appunto ***Like a Dragon***.
In Italia – e in generale anche in Occidente – il titolo non ha avuto un gran successo, ed è l'unico della serie a essere stato tradotto nella lingua italiana, la quale non è purtroppo stata inclusa neanche nel remake in questione.
Dato il successo riscontrato in Sol Levante sono stati realizzati svariati seguiti e spin-off, alcuni dei quali (***Kenzan*** e ***Ishin*** per citarne un paio) non hanno mai raggiunto l'Occidente; anche gli episodi principali rischiavano di rimanere in territorio nipponico, infatti il quinto episodio è stato rilasciato da noi soltanto dopo 3 anni, aa seguito delle proteste dei numerosi fan che hanno indotto **Sega** a localizzarlo in lingua inglese, nel 2015.
Fortunatamente i giochi seguenti sono stati rilasciati sul mercato occidentale solitamente un anno dopo l'uscita nipponica, e li abbiamo visti approdare anche su PS4, a cominciare da ***Yakuza 0*** (prequel della saga, uscito in Giappone anche su PS3) e adesso anche ***Yakuza Kiwami*** (come accennato prima, remake del primo episodio, anch'esso uscito su PS3 in Giappone).

Storia

Yakuza Kiwami è ambientato nel quartiere immaginario di **Tokio** chiamato **Kamurocho**, ispirato al quartiere a luci rosse – realmente esistente – **Kabukicho**, in cui si possono trovare diversi negozi, ristoranti, night club e varie sale da gioco.
In questo quartiere si contendono il potere diverse famiglie appartenenti alla Yakuza. Il nostro protagonista, **Kiryu Kazuma**, detto il **drago di Dojima** sia per la sua forza che per il tatuaggio che ha sulla schiena, è un luogotenente della famiglia Dojima.
Kiryu si fa incolpare di un omicidio per proteggere il suo amico fraterno **Akira Nishikiyama**, anche lui luogotenente della famiglia Dojima, il quale ha ucciso il boss della famiglia a cui appartengono entrambi: **Sohei Dojima,** per salvare la loro amica di infanzia Yumi.
Dopo aver scontato 10 anni di galera, Kiryu torna a Kamurocho e nota che parecchie cose sono cambiate: Yumi è scomparsa, il suo amico Akira adesso è a capo di una famiglia della Yakuza e sembra essere una persona totalmente differente da quella che ricordava Kiryu.
Quì inizia il vero gioco: verremo a conoscenza di svariati segreti e retroscena e ci saranno molti colpi di scena, fino a un finale esplosivo, degno dei migliori film d'azione di **Takeshi Kitano**.

Comparto tecnico

Il termine "**Kiwami**" è traducibile come "**estremo**" in lingua nostrana, e nel titolo sta a indicare la differenza di qualità (in positivo) tra l'originale e questo remake: adesso il gioco gira a una risoluzione di **1080p** e un frame rate sempre fisso sui **60 fps.** Gli asset sono gli stessi di ***Yakuza 0***, i

modelli dei personaggi adesso sono molto più dettagliati, in particolare i personaggi principali, le animazioni facciali sono ottime, e le cut scene sono state rifatte usando il nuovo motore di gioco. Anche se si tratta di un titolo cross-gen (ricordiamo che in Giappone è stato pubblicato anche su PS3), il colpo d'occhio è di primo livello e, pur non raggiungendo le vette tecniche di altri tripla A come *Uncharted 4* o *Horizon: Zero Dawn*, si difende benissimo.
Lo stesso discorso si può fare anche per il **comparto audio**: i dialoghi, in lingua giapponese, sono recitati benissimo e le musiche ben si adeguano a ciò che succede su schermo.

Gameplay

Anche per quanto riguarda il **gameplay** il remake aggiunge moltissimi elementi rispetto all'originale: il **combat system** prende maggiormente spunto da ***Yakuza 0***, con ben 4 stili di lotta differenti tra cui poter scegliere; sono state aggiunte diverse quest secondarie, nuovi luoghi da esplorare, e nuovi mini-games come il **Pocket Circuit**, il picchiaduro ***Insect Queen***, il bowling, le batting cage, hostess club, e svariati giochi d'azzardo.
I combattimenti sono però l'attrattiva principale del gioco, gli stili di lotta sono molto differenti tra loro, e più o meno adatti ai nemici che affronteremo: ad esempio lo stile "**Rush**" sarà adatto a schivare e colpire più velocemente ma farà meno danni rispetto agli atri stili; lo stile "**Beast**", al contrario, ci consentirà di sbaragliare i nemici meno potenti con pochi colpi, ma ci esporrà ai loro attacchi; lo stile "**Brawler**" è una via di mezzo ed è efficace un po' in ogni occasione; infine c'è lo stile "**Dragon**" che può essere sbloccato soltanto sconfiggendo **Goro Majima**, il co-protagonista di ***Yakuza 0***, che qui invece ci sfiderà ripetutamente, consentendoci di sbloccare tutte le mosse dello stile "Dragon", il più potente di tutti, rendendoci una vera e propria macchina da guerra.
La trama principale dura intorno alle **15 ore** ma, se si vuole esplorare **Kamurocho** a fondo, affrontare tutte le quest secondare e sbloccare tutte le mosse, il gioco può tranquillamente offrire almeno un centinaio di ore di gioco. Considerando anche il fatto che il titolo costa circa la metà degli altri tripla A, si può sicuramente considerare un ottimo punto a favore in termini di rapporto qualità/prezzo.

Conclusioni

Yakuza Kiwami non è un gioco per tutti: se non amate lo stile giapponese non fa sicuramente per voi, se invece cercate un gioco di qualità e la lingua inglese non è un problema, questo gioco vi regalerà un'esperienza unica, insieme a un gameplay valido, un comparto tecnico dignitoso, e una storia avvincente.
Insieme a ***Yakuza 0*** inoltre è un ottimo punto di partenza per chi non conosce la saga in questione, anche grazie al prezzo convenientissimo.