Yakuza Kiwami 2

Yakuza Kiwami 2 è (come il prequel uscito nel 2017) il remake di ***Yakuza 2***, uscito su PS2 in Giappone nel 2006 e in Occidente nel 2008. A differenza del primo Kiwami questa volta gli sviluppatori hanno usato lo stesso motore di ***Yakuza 6*** ovvero il **Dragon Engine**, con un risultato è a dir poco spettacolare, specialmente considerando la differenza tra la versione originale e la attuale.

Doppio Drago

Il gioco è ambientato un anno dopo gli eventi di ***Yakuza Kiwami***: mentre Kiryu si trova (insieme ad Haruka) nel cimitero per visitare la tomba del padre adottivo **Shintaro Kazama**, incontra il nuovo capofamiglia del clan Tojo, **Yukio Terada**, il quale però subisce un attentato sotto gli occhi del protagonista.
Scoperti gli artefici del crimine, gli esponenti del clan **Omi** (che opera nel quartiere fittizio di Osaka chiamato **Sotenbori**), Kiryu si recherà a Osaka per incontrare il capofamiglia: lì conoscerà **Ryuji Goda**, imponente figlio adottivo del capo clan, il quale viene chiamato il drago del Kansai, tra i due si instaurerà da subito una forte rivalità in quanto può esistere soltanto un drago (ricordiamo che Kiryu è chiamato il drago di Dojima) a detta di Ryuji.
I due si scontreranno diverse volte durante una storia raccontata con maestria e piena di colpi di scena e momenti molto drammatici, rappresentando probabilmente l'apice dell'intera saga.

Un Dragon Engine migliorato

Gli sviluppatori hanno ricreato come nel prequel, oltre all'intero mondo di gioco, anche le cutscene, ma questa volta hanno utilizzato il nuovissimo **Dragon Engine**, il motore di ***Yakuza 6***, e il colpo d'occhio risulta migliorato anche rispetto a quest'ultimo titolo, in quanto si ha un **antialiasing** migliore e anche il frame rate risulta molto più stabile, sempre ancorato ai **30 fps**; anche la nuova area di Sotenbori (vista anche in ***Yakuza 0***) trae un grande giovamento grazie al nuovo motore, il quale garantisce una migliore gestione dell'open world, adesso come in *Yakuza 6* si può entrare negli edifici, e gli scontri non necessitano di caricamenti (che nei giochi precedenti rappresentavano una perdita di tempo e motivo di frustrazione) e possono essere affrontati anche all'interno dei negozi, dove è possibile sfruttare gli environment per eseguire determinate mosse speciali.
Come ci ha abituato la saga, le **cutscene** sono molto ben realizzate, e le animazioni facciali sono tra le migliori delle recenti produzioni provenienti dal Sol Levante (siamo ancora siamo lontani da un *Uncharted*, ma la differenza si fa meno marcata).
Una nota negativa è rappresentata dal **riciclo di tanto materiale** proveniente da *Yakuza 6*, compreso il modello di Kiryu che è identico, e questo fa un po' storcere il naso se si pensa che il gioco è ambientato circa 10 anni prima.
Anche la **colonna sonora** è migliore delle precedenti, con nuovi brani realizzati appositamente e che ben si sposano con ogni situazione di gioco, mentre la qualità recitativa dei **doppiatori**

giapponesi (anche questo titolo ha solamente il doppiaggio in giapponese con sottotitoli in inglese) è sempre ai massimi livelli, in linea con gli altri episodi.

In termini di **combat system** si ha un'evoluzione di quanto già visto in ***Yakuza 6***, con **un solo stile di combattimento**, ma molte più mosse che è possibile imparare e scontri adesso risultano molto più impegnativi, che ci spingeranno a utilizzare una più ampia gamma di combo per uscire vittoriosi; è stato anche aggiunto il Colosseo (grossa assenza in *Yakuza 6*), dove potremo affrontare fortissimi avversari e affinare la nostra tecnica oltre a ottenere diversi premi.
Rispetto al gioco originale manca una piccola zona, ma è stata aggiunta una nuova modalità, in cui controlleremo il co-protagonista di ***Yakuza 0***, il cane pazzo di Shimano, **Goro Majima**, in una storia in tre atti, in cui scopriremo dei retroscena inediti della storia principale: lo stile di combattimento di Goro, anche se semplificato rispetto a *Yakuza 0*, risulta molto divertente (anche se un po' troppo potente).
Inoltre sono state aggiunte moltissime **missioni secondarie**, alcune delle quali servono al nostro protagonista ad acquisire nuove mosse o vari tipi di equipaggiamento: sono presenti come di consueto una miriade di **attività e mini giochi**, come i giochi arcade in cui sono presenti ***Virtua Fighter 2*** e ***Virtual On***, oppure potremo gestire un **night club** in cui potremo guadagnare grandissime quantità di denaro, o potremo aiutare l'impresa di costruzione di Goro Majima in un mini game strategico, o ancora potremo affrontare delle missioni secondarie lavorando come buttafuori in un locale.
Queste sono soltanto alcune delle attività che possiamo svolgere in ***Yakuza Kiwami 2***, elencarle tutte in questa recensione sarebbe praticamente impossibile, il che garantisce una longevità degna di nota per un gioco del genere, **un centinaio di ore** potrebbero anche non bastare.

Conclusioni

Ci troviamo a mio parere davanti a quello che è l'apice dell'intera **saga**, sia per quanto riguarda il **comparto narrativo,** sia per quello tecnico, e l'elevata longevità, unita a un gameplay molto vario e divertente, rende ***Yakuza Kiwami 2*** un acquisto consigliato per tutti coloro che conoscono la lingua inglese e non disdegnano la cultura giapponese, di cui il titolo rappresenta una vetrina molto invitante e ricca di contenuti.

Yakuza 6: The Song of Life

Yakuza 6 rappresenta l'avventura finale della saga che vede al centro l'apprezzatissimo protagonista **Kazuma Kiryu**. Nonostante i sette episodi, questo è soltanto il terzo titolo della saga principale a sbarcare su PS4 e l'unico a essere stato sviluppato esclusivamente per la console Sony (ricordiamo che ***Yakuza 0*** e ***Kiwami*** sono usciti anche su PS3 in Giappone), con un motore nuovo di zecca, il **Dragon Engine,** che sfrutta a dovere la console targata Sony.

Il canto del drago

Il gioco ha inizio con un flashback che riprende le sequenze finali del quinto capitolo: **Kiryu** è gravemente ferito e viene ricoverato in ospedale, mentre **Haruka** (in un certo senso sua figlia adottiva) rinuncia alla sua carriera di *idol* per dedicarsi all'orfanotrofio di cui si occupava in precedenza insieme al **Drago di Dojima**.
Purtroppo **Kiryu** viene arrestato (per sua stessa volontà) mentre è ancora in ospedale e passerà tre anni in prigione per ripulire il suo nome e uscire una volta per tutte dai legami con la Yakuza, così da potersi dedicare a Haruka e all'orfanotrofio.
Scontati gli anni di prigionia, **Kiryu** viene a sapere che Haruka ha avuto un grave incidente a **Kamurocho** finendo in coma; inoltre ha avuto anche un bambino del quale non si conosce il padre.
Queste sono le premesse di una trama ricca di colpi di scena che non deluderà i fan della saga e ci farà conoscere la determinazione del Drago di Dojima nel cercare i colpevoli dell'incidente, prima a Kamurocho e poi a Onomichi (prefettura di Hiroshima).
Rispetto agli ultimi titoli della serie, questa volta l'assoluto protagonista, nonché unico personaggio controllabile, sarà **Kiryu**: conosceremo il Drago di Dojima nel profondo, come anche il rapporto che lo lega alla giovane Haruka, assistendo a momenti davvero toccanti.

La potenza del Drago

Per questo capitolo **Sega** ha utilizzato un motore nuovo di zecca e ha pensato appositamente per l'hardware odierno. Il **Dragon Engine** segna un punto di svolta con il passato: infatti, i giochi precedenti, portavano dietro il peso di essere stati sviluppati anche su PS3, con un motore che sebbene offrisse una resa grafica decente, non poteva tenere il passo con altri giochi pensati per le console moderne.
Adesso invece il nuovo motore, oltre a gestire un numero di poligoni nettamente superiore, effetti particellari, texture e animazioni migliori, permette ai giocatori di potere affrontare i combattimenti senza alcun caricamento, così come nei cambi di schermata (ad es. entrare dentro i locali) rendendo il gameplay molto più fluido e meno spezzettato rispetto al passato.
Rispettando le buone pratiche dei precedenti capitoli, il **comparto audio** è ottimo, la qualità recitativa dei doppiatori giapponesi (l'audio è soltanto in giapponese con sottotitoli in inglese) è sempre di alto livello. In questo episodio è presente anche un mostro sacro del cinema giapponese, **Takeshi Kitano**, nei panni di un boss di Onomichi modellato a sua immagine e somiglianza.
Le musiche e gli effetti sono sempre scelti con cura, adatte ai contesti le prime e rispondenti alle azioni su schermo le seconde, in linea con lo standard al quale ci ha abituati la serie.

La determinazione del Drago

Le novità non riguardano soltanto l'aspetto tecnico, ma anche il **gameplay**: il **sistema di combattimento** a un primo sguardo potrebbe anche risultare peggiorato rispetto al passato, non essendo più presenti i quattro stili di combattimento di ***Yakuza 0*** e ***Kiwami***, con conseguente limitazione del *combat system*, ma giocando ci si rende conto che gli scontri sono stati bilanciati in modo da offrire una sfida più soddisfacente rispetto al passato. L'**intelligenza artificiale** dei nemici, sia comuni che i boss, è stata migliorata parecchio e dovremo impegnarci di più rispetto al passato; in poche parole gli scontri risultano sì meno spettacolari, ma sicuramente più impegnativi.
I **comandi** rimangono agganciati ai classici stilemi, permettendo di sferrare pugni, calci, effettuare prese (o raccogliere armi), schivare e parare, e infine il tasto adibito alle mosse speciali (*heat moves*). È concessa la possibilità di imparare **nuove mosse** spendendo punti esperienza, con i quali potremo anche aumentare la nostra barra della vita e quella per le mosse speciali (*heat bar*, la quale adesso può essere anche usata per potenziare per un tempo limitato gli attacchi).
Come al solito, oltre alla storia principale, ci saranno anche moltissime **missioni secondarie e mini-game** di ogni tipo, compresa la versione completa di ***Virtua Fighter 5: Final Showdown*** in modalità arcade, insieme ai grandi classici *coin-op* di **Sega** presenti nei capitoli precedenti.
Potremo anche frequentare una palestra e seguire una dieta per acquisire punti esperienza, giocare a freccette, frequentare delle hostess nei night club o videochattare con ragazze giapponesi (sono presenti delle vere pornostar giapponesi che interpretano le ragazze in video)
Per finire il gioco saranno necessarie **più di 30 ore**, ma come al solito per vedere tutto ciò che offre ne saranno necessarie più di 100.

Gran finale

Sega ha chiuso nel migliore dei modi l'arco narrativo riguardante **Kazuma Kiryu**, con un gioco che mostra un netto miglioramento nel comparto tecnico e una trama e una sceneggiatura tra le migliori dell'intera saga, con un combat system meno vario ma più equilibrato e un'ottima longevità grazie alla moltitudine di cose da fare. ***Yakuza 6*** entra di diritto tra le migliori esclusive PS4 del 2018, anche se dovremo dire addio al nostro amato protagonista che ci ha tenuto compagnia dal 2006 (ma che ritornerà in ***Yakuza Kiwami 2***, remake del secondo capitolo in arrivo ad Agosto).

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.