

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.

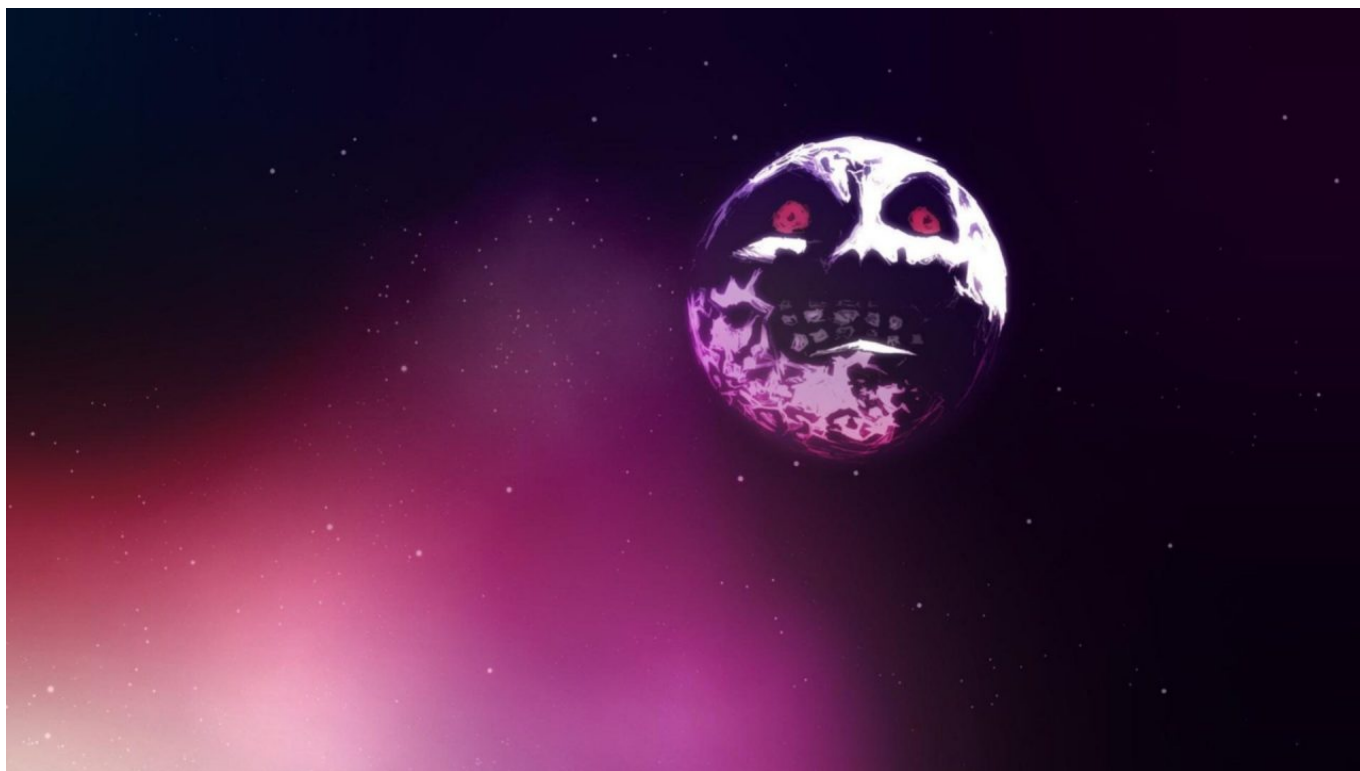


Conclusioni

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.

[Dusty Rooms: il viaggio di Link in Majora's Mask](#)

The Legend of Zelda è una saga che certamente non ha bisogno di presentazioni. È difficile trattare questi titoli nell'ambito del retrogaming in quanto ognuno di esso, che sia uscito negli anni '90, nella scorsa decade o per una console portatile, è sempre così attuale da poter essere giocato in ogni era videoludica, risultando quasi sempre al passo coi tempi (ne sono esempi i numerosi remake usciti per **Nintendo 3DS** e **Wii U**). Oggi entreremo nel profondo di uno dei titoli più strani della saga, un titolo molto discusso e, a oggi, ancora fra acclamazioni e stroncamenti. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* fu un titolo che, come al solito, riscosse un gran successo commerciale ma lasciò ai fan una certa angoscia, un retrogusto amaro che, in realtà, non è facile da descrivere. Frase molto comune, fra i più appassionati, è: "*Majora's Mask* è uno dei titoli più cupi della saga di *Zelda*". Ma perché? Cosa c'è dietro agli scenari bizzarri, agli artwork ombrosi e alle tristi storie di *Majora's Mask*? Diamo uno sguardo alle tematiche che abbracciano questo spettacolare gioco per **Nintendo 64**, rilasciato non molti anni fa per **3DS** con una nuova veste grafica. Ovviamente, se non avete ancora giocato a questo titolo ma avete comunque intenzione di farlo, vi sconsigliamo di leggere questo articolo e perciò preferiamo lanciare un **allarme spoiler**.



Le fasi del lutto di Kübler-Ross

Come ogni capitolo prima di [*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*](#), *Majora's Mask* ha una storia lineare e ci viene rivelata visitando i luoghi prestabiliti e i loro *dungeon*. In molti si lamentano del fatto che questo titolo è molto corto in quanto presenta solamente quattro *dungeon* e un *hubworld*. È possibile, tuttavia, riconoscere in questi cinque luoghi **le altrettante fasi del lutto di Kübler-Ross**, psicologa americana che ha studiato a fondo i fenomeni psicologici che avvengono prima della morte. Vediamoli insieme seguendo l'avventura di **Link**:

- **Negazione**: la nostra avventura comincia a **Clock Town**, un borgo la cui **luna** ci si sta per schiantare. Nonostante questo grosso problema, nessuno sembra darci peso, appunto, sembrano negare che la **luna** stia per abbattersi sulla loro città: gli abitanti vivono nella più normale tranquillità, tanto è vero che la città è in fermento per il carnevale che comincerà fra tre giorni, tempo in cui la città verrà spazzata via. Per farvi un esempio, nell'ufficio del sindaco, il capocarpentiere **Muto** reputa dei codardi quelli che intendono fermare il carnevale per via della caduta della luna e il **maestro di arti marziali** del distretto est arriva persino a dirci che al terzo giorno taglierà in due la luna con la sua spada.
- **Rabbia**: la nostra prima incursione al di fuori di **Clock Town** è alla palude a sud, zona della tribù dei **Deku**. Qui il capo tribù sta per giustiziare una **scimmietta** ritenuta responsabile per la scomparsa della **principessa Deku** nonostante la sua provata innocenza; il loro capo è semplicemente arrabbiato perché, non sapendo come reagire perde il controllo prendendosela con chi gli capita a tiro.
- **Patteggiamento**: nel territorio a nord, lo spirito del **goron Darmani** prega **Link** affinché lo possa far tornare in vita per poter aiutare il suo villaggio. Tuttavia, l'unica cosa che il nostro eroe è in grado di fare è alleviare il suo dolore con la **canzone della cura** (no... Non quella di Franco Battiato!) e far vivere il suo spirito in lui dopo la sua definitiva morte.
- **Depressione**: il passo precedente ci insegna dunque che alla morte non c'è scampo; si perde il contatto col mondo e perciò si cade in depressione. Nell'area ovest della mappa troviamo **Lulu**, una cantante **zora** che ha perso le sue uova, dunque i suoi figli; verremo a conoscenza

della sua storia tramite i ragazzi della sua band mentre lei sta ferma a guardare l'orizzonte in silenzio, senza dirci nulla e, se è per questo, senza reagire di fronte alla scomparsa dei suoi piccoli.

- **Accettazione:** l'ultima area da esplorare sarà il **Canyon Ikana**. Nonostante questa sia una zona arida piena di morte è anche una zona in cui si accettano i propri sentimenti e si perdona per raggiungere la pace interiore. Per prima cosa troveremo il compositore **Sharp** che, quando sentirà la canzone della pioggia, ripenserà a suo fratello **Flat**, anch'esso compositore, e lo perdonerà per essersi concentrato troppo nel ricostituire la famiglia reale con la conseguenza di averlo trascurato. Tuttavia, il simbolo più grande dell'accettazione è la **Stone Tower** all'interno del canyon; dopo averla scalata duramente finiremo all'interno di *dungeon* dove recupereremo la **freccia luce** che sta a simboleggiare l'illuminazione (che viene dal cielo, esattamente dove ci troviamo avendo letteralmente scalato una torre), l'accettazione della morte.

La tematica del **lutto** ci accompagna per tutto il gioco e il fatto che la quest principale finisca proprio con "l'illuminazione" non è di certo un caso. Il gameplay di **Majora's Mask** si ripete costantemente negli stessi tre giorni e ciò simboleggia il **lutto** stesso: il fatto di essere intrappolati nella stessa situazione non è che un'allegoria di questo triste sentimento e appunto, l'unico modo per uscirne è accettare le nostre perdite o il fatto stesso che si muoia al termine della nostra vita. Tuttavia, premettendo che tutto questo sia vero, sorge una domanda spontanea: quale perdita stiamo elaborando, o meglio, quale perdita sta elaborando **Link**?



L'elegia del vuoto

Una prima ipotesi ci sorge guardando sia la fine di **Ocarina of Time** che quella che l'inizio **Majora's Mask**: **Navi**, la fatina che accompagnò **Link** sia da adulto che da bambino nella precedente avventura, abbandona il nostro eroe una volta riposta la **Master Sword** nel suo

pedistallo mentre, all'inizio del secondo gioco per **Nintendo 64** ci viene spiegato che **Link**, dopo aver liberato **Hyrule** dal male, è partito alla volta di un viaggio personale e segreto, un viaggio alla ricerca di un amico. Che **Link** stia cercando di riempire il vuoto lasciato da **Navi**? Potrebbe essere una semplice spiegazione che giustificherebbe il tutto ma ciò non spiega diverse altre cose che in realtà ci portano a pensare ben altro, ovvero che **Link** si trovi in uno stadio oltre la vita e dunque in una sorta di purgatorio.

Innanzitutto diamo uno sguardo al nome di questa nuova landa che, ricordiamo, non è **Hyrule**: **Termina** ci fa pensare proprio a "termine", "fine", un luogo dove appunto terminano le nostre avventure. Questo mondo si trova sotto terra ma nonostante tutto c'è un cielo e si alternano giorno e notte (se non altro c'è anche una gigantesca luna che non potrebbe stare di certo all'interno di un pianeta), decisamente un po' strano per essere un mondo sotterraneo dalla quale accediamo tramite un dirupo altissimo; è strano inoltre come **Link** possa essere sopravvissuto alla caduta dopo che la serie ci ha insegnato che cadere da punti alti non è sicuramente salutare. Ancor più strano è il fatto che **Epona**, il destriero dell'eroe, non solo possa essere sopravvissuta alla caduta ma anche aver percorso la stessa strada percorsa da **Link** (impossibile per un cavallo visto che bisognava sfruttare i **fiori Deku**) per poi finire al **Ranch Romani**. Inoltre, rimanendo tema, in questo nuovo mondo troviamo tante persone che abbiamo già visto in **Ocarina of Time**, come appunto le **sorelle Romani** (che reincarnano la gioventù e l'età adulta di **Talon** del precedente gioco), il **suonatore d'organetto**, la **banchiera** e molti altri. Non dimentichiamo inoltre la meccanica principale del gioco: le maschere e dunque l'abilità di prendere le sembianze di **Darmani**, **Mikau** e il **figlio del maggiordomo della famiglia reale Deku**, tutte persone morte. Che le persone all'interno del gioco, che per altro hanno le stesse sembianze di molti NPC di **Ocarina of Time**, possano essere tutte passate a miglior vita e noi ci ritroviamo dunque in una sorta di oltre mondo? Ma ancora più inquietante è l'effetto della **Elegy of Emptiness** che per altro ci aiuterà a trarre delle conclusioni quasi definitive (seppur assurde). Concentriamoci intanto sul tipo stesso del componimento musicale: "elegia", un componimento triste, malinconico, dai toni meditativi che nascono principalmente da una condizione di infelicità (come appunto la morte). Tuttavia, quando la si suona con l'iconica **ocarina del tempo** si formano delle statue che sembrano dei veri e propri monumenti alla memoria, e le abbiamo di **Darmani**, di **Mikau**, del **Deku** e di **Link** stesso... Ma i primi tre non erano morti? Ciò significa che anche **Link è morto**?

Per quanto la domanda sia assurda ci sono ben due prove a sostegno di questa assurda teoria, la cui prima potrebbe trovare persino conferma in **Hyrule Historia** stesso. Lo **spirito dell'eroe** in **Twilight Princess** è l'incarnazione dell'eroe del tempo, ovvero il **Link** di **Ocarina of Time** e **Majora's Mask**, sottoforma di **Stalfos** (ovvero i guerrieri scheletro tipici della saga che, stando a ciò che dicono i **Kokiri** in **Ocarina of Time**, erano in origine persone che si sono perse nei Lost Woods); stando ad un suo dialogo, lo spirito tramanda le sue tecniche al **Link** di **Twilight Princess** non solo per l'appartenenza alla stirpe dell'eroe ma anche perché nella sua vita, a quanto pare, "ha avuto dei rimorsi". Confrontando questo titolo con **Majora's Mask** le domande sorgono spontanee: che l'eroe del tempo possa essere morto prematuramente? Oppure, vista la sua forma attuale, che possa essersi perduto nei **Lost Woods** e sia diventato uno **Stalfos** (visto che prima di cadere nel dirupo che lo condurrà all'interno della torre dell'orologio di **Clock Town** è in una foresta molto simile ai **Lost Woods**) e che dunque non ci sia mai arrivato fisicamente a **Termina** ma in un altro stadio?

La prossima prova solidifica ancora di più la prima e, dunque, il fatto che **Link** in **Majora's Mask** sia fondamentalmente uno spirito. Nelle prime fasi di gioco l'**Happy Mask Salesman** ci accoglie dicendo: «sei andato incontro a un terribile destino, non è così?» (in inglese: "you've met a terrible fate, haven't you?"). Questa frase, vista la forma di **Link** quando incontreremo il venditore di maschere per la prima volta, potrebbe riferirsi a primo acchito al fatto che **Link** sia diventato un **Deku** ma non è esattamente così; se permetteremo alla luna di cadere su **Clock Town**, dopo le animazioni della distruzione della città e dell'annientamento di **Link**, sentiremo la risata del

venditore di maschere e la linea di dialogo sullo schermo che ci indica proprio che il nostro eroe è morto. Dunque: che il significato di questa frase sia collocabile anche all'inizio del gioco e pertanto **Link** sia già morto?



Vivo Morto X?

The Legend of Zelda: Majora's Mask potrebbe rappresentare tranquillamente l'accettazione di **Link** della sua stessa morte, un viaggio attraverso le **cinque fasi del suo stesso lutto** per poi arrivare alla sua illuminazione e, in un certo modo, andare avanti. Moltissime altre storie di di questo titolo ci insegnano proprio di accettare il nostro destino, che non si può vivere per sempre ma che possiamo farlo tramite i nostri insegnamenti se il nostro spirito non sarà tormentato (le maschere di questo titolo rappresentano proprio questo, il far vivere "uno spirito" in noi per sempre). A ogni modo, nulla di ciò che abbiamo detto è stato mai accolto da **Nintendo** ma ciò non significa che questo articolo non possa trovare riscontri con la realtà dei fatti; il gioco, proprio per la sua diversità rispetto gli altri titoli della saga, la sua tristezza nelle sue storie e la delicatezza nei suoi temi da spazio a moltissime chiavi di lettura e, con buona probabilità, questa non è l'unica (anche perché ci sono decine di altri elementi che non abbiamo preso in considerazione). Probabilmente è quella che da più senso alla frase "*Majora's Mask* è uno dei titoli più cupi della saga di **Zelda**" e per tanto, chissà, magari questo titolo può essere un ottimo gioco che può aiutarci di fronte alla perdita di un nostro caro, un evento traumatico o capovolgente in quanto, una volta completata la nostra difficile avventura, **Termina** sarà salva, noi non saremo più soli ma soprattutto non ci troveremo più intrappolati nei soliti tre tristi giorni; sarà l'alba di un nuovo giorno, una vita tutta da vivere e da godere momento per momento.



[Square Enix annuncia la sua conferenza per l'E3](#)

A distanza di tre anni, **Square Enix** tornerà in una conferenza all'E3 dedicata, che si svolgerà lunedì 11 giugno alle 03:00 (19:00 ora italiana). Oltre alle notizie e gli annunci che **Square Enix** ha dichiarato di voler mostrare, non è ancora chiaro cosa verrà presentato. Tuttavia i fan si aspettano annunci come **Kingdom Hearts 3**, un improbabile remake di **Final Fantasy 7**, o ancora titoli shooter come **Left Alive**.

Save the Date!

The Square Enix E3 Showcase 2018 - Monday June 11 at 10 AM PDT/1PM EDT/6pm BST
Join us for a special video presentation to discover the exciting future of Square Enix! [#SquareEnixE3](#)<https://t.co/OXdt8fTQSo> pic.twitter.com/Oj9pelpcm5

— Square Enix (@SquareEnix) [May 8, 2018](#)

[P.T. è ora giocabile su PC grazie a due remake creati dai fan](#)

P.T. è stato un *teaser* rilasciato per **PS4** prima che il progetto di **Silent Hills** venisse cancellato e, nonostante fosse molto breve, è ancora oggi ricordato come uno dei migliori giochi horror di tutti i tempi (e certamente uno dei più spaventosi).

Adesso è possibile giocarlo anche su **PC** grazie a due remake creati da due fan dell'opera.

Il primo remake è chiamato **Corridors**: è ancora in fase di sviluppo su **Unreal engine 4**, ma il creatore **SmoggyChips**, desidera aggiungere altri livelli in futuro. Può essere scaricato a [questo indirizzo](#), e potete vederlo nel video in basso.

Il secondo remake è opera dell'utente di reddit [LinusPixel](#), il quale ha estratto animazioni, mappa e texture dal gioco originale e ha provato a metterle insieme in un nuovo engine di gioco. Potete provare il prototipo a [questo indirizzo](#).

[Il remake di Secret of Mana valutato dal PEGI americano](#)

La **ERSB**, equivalente nordamericano del **PEGI** europeo, ha recentemente valutato il remake di **Secret of Mana** con il rating di E10+, ovvero **dai dieci anni in su**.

Al contrario della versione mobile e quella uscita su **Nintendo Wii**, la commissione ha deciso di dare tale rating a causa di "alcuni doppi sensi" e un "moderato numero di scollature".

Secret of Mana è un *JRPG* a tinte fantasy uscito originariamente per **Super Nintendo** nel 1993 e sviluppato da **Square Enix**. La sua particolarità era quella di offrire un *co-op* locale fino a tre giocatori.

Il remake è in uscita per il 15 febbraio 2018 per **PC**, **Playstation Vita** e per **Playstation 4**, con quest'ultima che beneficerà anche di una versione fisica acquistabile nei rivenditori specializzati.

[Nuovo video gameplay per il remake di Secret of Mana](#)

Dopo l'annuncio dell'uscita del remake di **Secret of Mana**, che avverrà il **15 febbraio 2018**, poche ore fa è stato rilasciato un video di circa 10 minuti che mostra il suo gameplay.

Il video ci presenta le modifiche apportate al remake, con **grafica e combattimento** quelle più

essenziali ma anche l'interazione con gli NPC e l'esplorazione; inoltre sarà presente anche il doppiaggio dei dialoghi.

<https://www.youtube.com/watch?v=HKbqzL1YN6Y>