

Nemmeno nei miei sogni più arditi avrei immaginato di giocare ben due titoli della serie **Yakuza** in un solo anno. A distanza infatti di pochissimi mesi dalla release dell'ottimo **Yakuza 0**, ritrovarmi a camminare fra le abbacinanti strade di Kamurocho è un qualcosa di surreale, ancor di più se consideriamo il recente annuncio dell'uscita del sesto capitolo sul suolo occidentale, previsto per il 20 marzo del prossimo anno. **Troppa grazia verrebbe da dire, dopo anni passati ad attendere gli adattamenti in inglese di una delle saghe meglio riuscite di sempre**, una delle poche in grado di farci apprezzare la cultura giapponese in tutte le sue sfumature (specie quelle più singolari, per così dire).

## UN PO' REMASTERED E UN PO' REMAKE

**Kiwami** fa parte del cosiddetto **"A 10th Anniversary Project"**, che di fatto celebra i dieci anni dall'uscita del primo gioco, sebbene a onor del vero ne siano passati quasi 12 nel frattempo. L'idea di Toshihiro Nagoshi, padre e padrino della serie, era quella di onorare la lunga carriera di Kazuma Kiryu tramite un seguito, un prequel e un remake. Una prova erculea, che possiamo finalmente apprezzare nella sua totalità grazie al certosino lavoro di traduzione, davvero impegnativo e tutt'altro che banale, considerate le differenze culturali che separano l'estremo Oriente dall'Occidente. **Come di consueto troveremo quindi il parlato in giapponese, con i sottotitoli in inglese ad accompagnare**, quindi è consigliabile una certa dimestichezza con la lingua d'Albione per non perdersi alcune sfumature nei dialoghi, specie quelli un po' "slangati" di alcuni personaggi (vedi Majima). Non voglio nemmeno entrare nel merito della trita e ritrita polemica sulla mancata traduzione in italiano: Yakuza, volenti o nolenti, rimani un prodotto di nicchia, che vende pochissime unità nel Bel Paese, numeri così irrisori che mai e poi mai permetterebbero di rientrare nei budget destinati a questo genere di produzioni.



## KIWAMI UNA TOTALE RIVISITAZIONE DEL PRIMO CAPITOLO DELLA SERIE YAKUZA

Detto questo, sarebbe inglorioso bollare **Kiwami** come una mera operazione commerciale, l'ennesimo remake buttato fuori per far cassa (una molto piccola, fra l'altro). **Ci troviamo infatti al cospetto di una totale rivisitazione del primo capitolo della serie, completamente rimaneggiato sia sotto il profilo tecnico che in termini di puro gameplay.** Graficamente il gioco propone lo stesso identico motore grafico di **Yakuza 0**, di fatto una versione riveduta e corretta dell'engine che ha mosso i capitoli dal terzo al quinto su PS3. Non aspettatevi quindi dei miracoli tecnologici in termini visivi, sebbene il divario rispetto al primo **Yakuza** su PS2 sia assolutamente abissale. Tutti i personaggi sono stati rimodellati, idem per le ambientazioni e le sequenze d'intermezzo, arricchite di oltre 30 minuti di nuovi filmati, utili a ricollegare le vicende con **Yakuza 0** e a dipanare alcune parti

della trama non troppo chiare. Risulta invece totalmente assente il supporto a PS4 Pro, ma del resto l'uscita di **Kiwami** in Giappone ha proceduto di molti mesi quella dell'ultima console Sony. In ogni caso, il Boost Mode introdotto in uno degli ultimi firmware ha permesso di eliminare alcuni piccoli cali di frame rate visibili di tanto in tanto sulle PS4 lisce, permettendo quindi di gustarsi al meglio l'azione, nello splendore dei 60 fps fissi.

## UNA CAREZZA IN UN PUGNO

Le novità però non si fermano solo all'aspetto tecnico: **ricalcando quanto visto in Yakuza 0, ci troviamo al cospetto di un nuovo sistema di combattimento**, che a questo giro presenta ben quattro stili assolutamente unici. Fin da subito potremo infatti passare in tempo reale dall'uno all'altro, così da adattare le nostre capacità a quelle degli avversari. Sebbene il Brawler inizialmente risulti il più equilibrato in termini di mosse, schivate e parate, con il tempo impareremo a sfruttare adeguatamente le altre forme di attacco, dal lento ma devastante Beast Style al velocissimo Rush. Un discorso a parte invece lo merita il Dragon of Dojima, una potente variante che andrà sviluppata in maniera completamente differente rispetto alle altre: per sbloccarne il potenziale dovremo infatti sottoporci a continui scontri con il nostro amico/nemico di sempre, Goro Majima, che di tanto in tanto spunterà fuori fra le strade di Kamurocho, sfidandoci in continui ed estenuanti combattimenti.



## RICALCANDO QUANTO VISTO IN YAKUZA 0, CI TROVIAMO AL COSPETTO DI UN NUOVO SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Devo dire che inizialmente ho trovato l'idea piuttosto simpatica, così come i divertenti siparietti del "cane pazzo" della Famiglia Shimano, che mi hanno fatto sghignazzare in più di un'occasione, ma è altrettanto vero che al trentesimo scontro ho iniziato ad avvertire un certo fastidio. **Forse è anche un modo per allungare un po' il brodo**, dato che il primo **Yakuza** si porta dietro alcune delle limitazioni del titolo d'esordio, come tale decisamente meno longevo dei seguiti, alcuni in grado di impegnare per decine e decine di ore prima di riuscire anche solo a intravedere il finale. Personalmente sono giunto ai titoli di coda in meno di venti ore (contro le oltre trenta di **Yakuza 0**), ma ammetto di aver lasciato per strada almeno metà delle missioni opzionali (ben 78 in totale), ritornando sui minigame solo

in seguito, grazie al sempre apprezzato New Game+.



Sebbene rispetto ai capitoli più corposi non vi siano poi così tante cose da fare, **non mancano comunque numerose e piacevoli attività collaterali**, come le gare con le macchinine nel Pocket Circuit (quasi un gioco nel gioco) o l'assurdo MesuKing, una sorta di picchiaduro/card game basato sul concetto di carta, forbice e sasso, caratterizzato da lottatrici poco vestite, ognuna delle quali legate a un particolare insetto (non fate domande, vi prego). Come da copione, poi, non mancano le puntate al casinò, con tanto di roulette, black jack, poker e via scorrendo, mentre i più arditi potranno tentare di rimorchiare qualche bella hostess negli appositi club. Mal che vada, è sempre possibile ripiegare su altre attività ludiche, come le freccette, il biliardo, il karaoke, il bowling o anche semplicemente sbronzarsi in qualche bar, bruciando migliaia di yen in costosi e pregiati superalcolici.

Yakuza Kiwami non è vasto e complesso come il suo prequel e di certo non aggiunge tantissimo se avete giocato il titolo originale su PS2 una decina d'anni fa, però indubbiamente vale il "prezzo del biglietto". Il combat system completamente rivisto e le numerose missioni secondarie, minigiochi inclusi, sono comunque presenti in un numero tale da non lasciare insoddisfatti sia i fan di lunga data che gli ultimi arrivati (ai quali comunque consiglio di iniziare da Yakuza 0, essendo collegato perfettamente a questo remake). Inoltre viene proposto a un prezzo decisamente abbordabile, di fatto la

metà di quello di un titolo tripla-A standard, quindi anche in tal senso c'è davvero poco da recriminare. Insomma, se volete menare le mani e immergervi nel Giappone più sporco e corrotto (e folle) di sempre, non avete bisogno di cercare altrove: il vostro gioco è questo.

