

# 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.