

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.

Speciale E3 2018: PC Gaming Show

A cavallo tra la conferenza **Ubisoft** e quella **Sony**, trova spazio il **PC Gaming Show**, giunto al suo terzo anno di vita. Quest'anno si è deciso di cambiare obiettivo, puntando più sui giochi e meno sull'hardware: andiamo a vedere quali titoli sono stati annunciati!

Lo show è stato inaugurato da **Satisfactory**, titolo di **Coffee Stain Studios** che ci vedrà alle prese con una gigantesca macchina da usare come una catena di montaggio.

Si passa, quindi, al trailer di un titolo indie quale **Neo Cab**, che ci metterà nei panni di un tassista alle prese con delle scelte importanti per il proseguo del gioco, e ambientato in un mondo a metà tra il futuristico e il noir.

Si cambia radicalmente genere con **Maverick's Proving Grounds**, che, come si può intuire dal titolo, è un **battle royale** dalla smodata ambizione, visto che punta ad avere 1.000 giocatori in una singola mappa!

Dopodiché arriva il momento di **The Forgotten City**: popolare mod di **The Elder Scrolls V: Skyrim**, che adesso verrà "promosso" a titolo **standalone**. Il gioco avrà qualche miglioramento audiovisivo e uscirà per il 2019.

È il turno di **Star Control: Origins**, ambizioso strategico fantascientifico che offrirà un massiccio supporto alle **mod**. La beta è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 34,99€.

Si è visto anche **Hunt: Showdown**, FPS horror in prima persona di **Crytek** che presenta nuove armi, come un coltello da lancio e vari tipi di balestra. Il titolo è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 29,99€ e uscirà dallo stato di early access il 17 luglio.

Si è fatto rivedere anche il fu **Call of Cthulhu**, ora conosciuto come **The Sinking City**. Si è visto anche qualche spezzone del titolo di **Frogware**, ispirato all'omonima storia dello scrittore horror **H.P. Lovecraft**, oltre a qualche aggiornamento riguardo lo sviluppo del gioco.

Buona notizia per tutti gli appassionati di **Warframe**: il popolare free to play riceverà un'espansione chiamata **The Sacrifice** entro la fine di giugno 2018.

Viene successivamente mostrata una carrellata di giochi **SEGA** in arrivo su **Steam**: tra i titoli troviamo **Shining Resonance: Refrain**, le remaster dei due capitoli di **Shenmue**, e tre novità: **Valkyria Chronicles 4**, e, per la prima volta su PC, [Yakuza Kiwami](#) e [Yakuza Zero](#)!

Arriva un'espansione anche per l'apprezzato FPS **Killing Floor 2**: questa volta dovremo vedercela con un branco di clown assetati di sangue. L'espansione, chiamata **The Summer Sideshow**:

Treacherous Skies è già disponibile gratuitamente.

Sempre a cura di **Tripwire Interactive**, arriva il particolare **Maneater**, un open world dove controlleremo uno squalo mangia uomini. Il titolo è attualmente in sviluppo e non ha una data d'uscita.

Si cambia genere con **Bravery Network Online**, particolare mix tra **MMO** e **strategico a turni** con una grafica cartonesca e una colonna sonora composta dalla musicista jazz Mickie.

Overwhelm è un platform in stile retrò ambientato in un mondo horror. È già disponibile su [Steam](#) al prezzo scontato di 6,55€

Arriva quindi il momento del particolare **Morning Star**: simulatore di fattoria post-cyberpunk, sviluppato da **Untitled Publisher**, dove i computer e i dati informatici prendono il posto della terra e dei semi.

Secondo titolo ambientato in un taxi questo **Night Call**: le somiglianze con **Neo Cab**, presentato in precedenza, finiscono qui, visto che il gioco di **Raw Fury**, in uscita per il 2019, sembra più dark e con un taglio artistico molto più vicino ad una graphic novel.

Aggiornamento in arrivo per **Star Citizen**, immenso **MMO** fantascientifico di **Cloud Imperium**, che si prepara all'arrivo dell'alpha 3.2.

Viene presentato **Sable**, un'avventura coadiuvata da un art design che ricorda i lavori dello **Studio Ghibli**. Il titolo di **Shedworks** è in arrivo per PC e console per il 2019.

Nuova espansione anche per **Don't Starve**, apprezzatissimo survival di **Klei Entertainment**. **Don't Starve: Hamlet** uscirà per l'inverno del 2018 e aggiungerà una serie di nemici alla caccia del protagonista, lo scienziato **Wilson**.

Irrompe sulla scena **Team 17**: il popolare sviluppatore di titoli come **Worms** torna indietro nel tempo con un FPS fantascientifico, che ricorda un'altra hit degli sviluppatori britannici, come **Alien Breed**.

Questo **Genesis Alpha One** uscirà a settembre per **PC**, PlayStation 4 e **Xbox One**.

Buone notizie per gli amanti di **The Walking Dead**: infatti, è stato presentato l'attesissimo **Overkill's The Walking Dead**, che, al contrario dell'avventura grafica di **Telltale**, è un FPS con alcuni elementi gestionali.

Il titolo uscirà in Nord America il 6 novembre 2018, e, due giorni più tardi, nel resto del mondo.

Ottime notizie per tutti i fan dei gestionali e di una gemma del genere come **Theme Hospital**: infatti è stato presentato il successore spirituale **Two Point Hospital** con dei divertenti spezzoni di gameplay che ricordano molto lo storico gioco di **Bullfrog**.

Il titolo è in uscita su **Steam** per l'autunno del 2018.

Torna, dallo scorso E3, **Noita**: platform bidimensionale che ricorda **Terraria**, e che ha la particolarità di applicare una fisica realistica per ogni pixel del gioco. Il titolo non ha ancora una data d'uscita, e sarà disponibile, a detta di **Nolla Games**, "quando sarà pronto".

Ooblets, sviluppato da **Double Fine**, è un colorato e pacifico titolo che sicuramente farà la felicità degli amanti di titoli come **Stardew Valley** e **Pokémon**.

Ennesimo **battle royale** in arrivo, questa volta con i personaggi delle popolari strisce fumettistiche di **Cyanide and Happiness**, catapultate in un universo 3D isometrico.

Rapture Rejects, questo il nome del titolo, è sviluppato da **Galvanic Games** ed è attualmente disponibile in alpha su RaptureRejects.com.

Lo show si conclude con l'annuncio di **Hitman 2**, popolare saga stealth pubblicata da **Square Enix**. È stato annunciato che il titolo non sarà più diviso in episodi, e che uscirà il 13 novembre su **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

[GameCompass - SEGA \(02×12\)](#)

Puntata dedicata a un grande pezzo della storia dei videogame: **Gero Micciché** ripercorre la storia di SEGA con **Andrea Celauro** e **Gabriele Sciarratta** in una puntata dedicata al meglio della casa nipponica. All'interno la recensione di **Yakuza Kiwami** scritta da Alfonso Sollano, uno speciale su **SEGA** scritto da Andrea Celauro e la consueta top dei 5 migliori titoli del mese appena trascorso secondo la redazione di GameCompass a cura di Marcello Ribuffo!