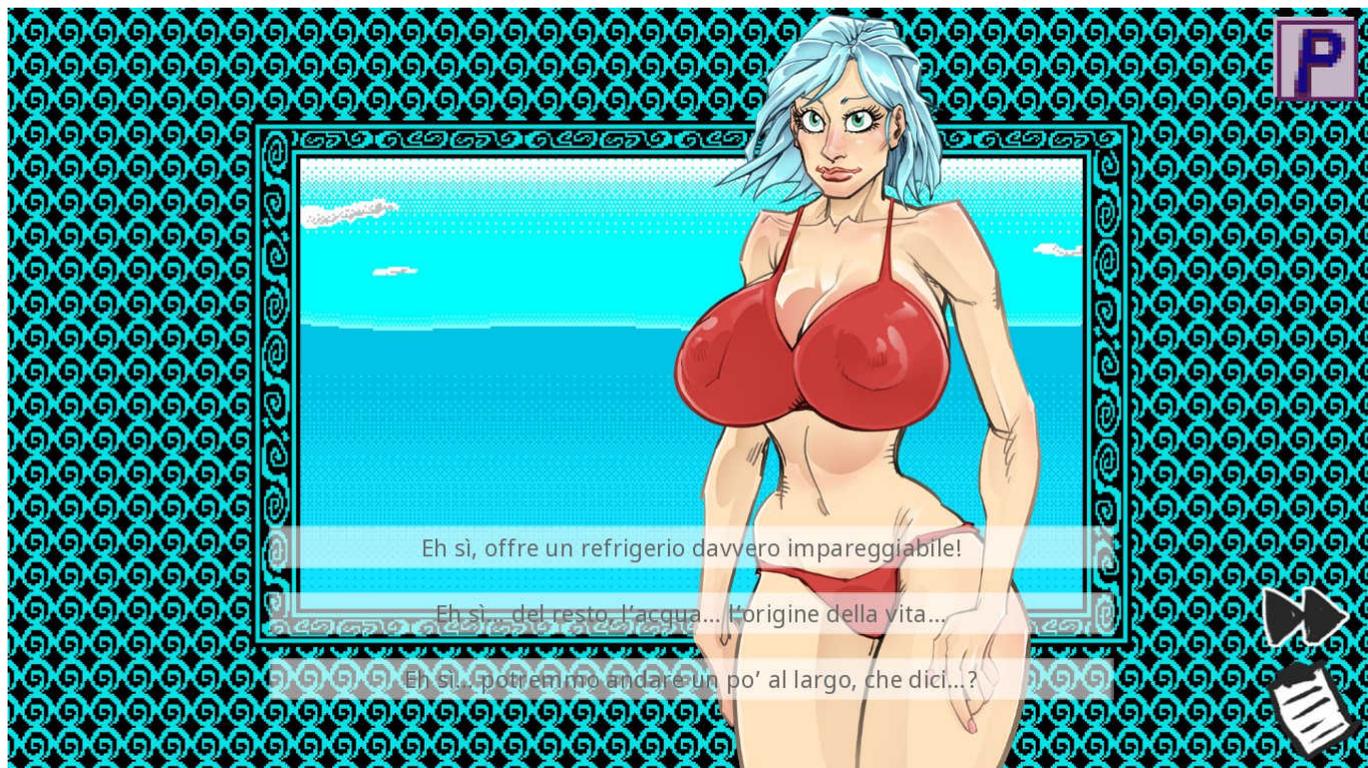


[Oppaidius Summer Trouble! - Un'estate indimenticabile](#)

Circa un anno fa avevamo parlato della [demo scaricabile su Steam di *Oppaidius Summer Trouble!*](#), una particolarissima **visual novel**, sia per l'art style che per il suo umorismo molto parodistico, con giusto un pizzico di italianità. Ai tempi non abbiamo potuto fare a meno di lodare il già ottimo lavoro del creatore **Vittorio Giorgi** che è stato capace di consegnare un prodotto di altissima qualità (seppur in uno stadio ancora incompleto). Da Dicembre, dopo un kickstarter di successo, la full version di **Oppaidius Summer Trouble!** è arrivata su **Steam** e finalmente abbiamo avuto modo di conoscere la simpatica (e rotondissima) **Serafina**, una ragazza che appare al **protagonista** quasi come un miraggio. Come si snoda la nostra avventura grafica? Beh... Scopriamole... Cioè... Scopriamolo insieme!

L'estate non piace a tutti...

In **Oppaidius Summer Trouble!**, nonostante saremo in grado di scegliere il nome del nostro personaggio, controlleremo un tipo un po' asociale, abbastanza nerd, che odia l'estate: non si diverte, la vive male per colpa dell'afa e perciò preferisce rimanere a casa a giocare ai videogiochi (con una console che sembra proprio essere un **PC Engine Duo-RX**). Un giorno però un'improvvisa visita a casa nostra cambierà la vita del protagonista per sempre: ecco **Serafina**, la nuova vicina appena trasferitasi in cerca di nuove amicizie e giusto di un po' di Latte! Il nostro protagonista non potrà fare a meno di notare i suoi due ingombranti seni (e il fatto che chieda proprio il latte!) e comincia a non pensare ad altro, al punto di dubitare della sua esistenza. Lo scopo delle conversazioni e delle scelte da compiere, vero fulcro del genere **visual novel**, sta nell'ascoltarla, capirla ma anche capire il protagonista, sfruttando questa nuova conoscenza per imparare a crescere e superare i nostri limiti. **Oppaidius Summer Trouble!** in poche parole racconta una storia ed è una **visual novel** che poco si presta al carattere del giocatore; il personaggio controllato ha delle caratteristiche ben delineate e per tanto, per quanto ci possa divertire il selezionare le risposte in base a un nostro gusto personale, servono delle "risposte giuste" per ottenere il vero finale. Dopo la prima run (in cui si otterrà sempre il **finale A**) avremo modo di accedere al **gioco+** in cui potremo saltare tutti i dialoghi e arrivare direttamente alla selezione delle risposte. Fra **i sogni di Serafina**, i **save/load state** e il **gioco +** il giocatore ha una vasta gamma di metodi che lo possano portare a ottenere il vero finale della storia e ciò non può che essere un grande punto a favore di ciò che riguarda l'interfaccia utente.



È ovvio che i punti focali di questo titolo sono il comparto testuale e quello grafico: le linee dei dialoghi riescono a farci ridere, soprattutto per le possibilità delle nostre risposte che vanno dal normale, all'assurdo e talvolta al perverso! **Non tutte le risposte incideranno sul finale** e perciò, di tanto in tanto, potremo divertirci a dare qualche risposta un po' fuori luogo. Non mancheranno valanghe di **easter egg** e riferimenti a videogiochi del passato, un tipico tocco di classe per un gioco che, in un modo o nell'altro, offre anche qualche spunto retrò - prima fra tutte la musica resa con il chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**, ma di questo parleremo più avanti -. Di tanto in tanto il gioco svia dalla classica **visual novel** e ci saranno momenti in cui ci ritroveremo a fare qualcosa di diverso dal leggere e dare risposte, come fare una nuotata a colpi di tasti "destra" e "sinistra", controllare un ambiente col mouse come un punta e clicca o... Minigiocchi di altro tipo! A volte lo storytelling ci offre una sorta di abbattimento della quarta parete, nulla di incisivo come in [Undertale](#) ma comunque il tutto è implementato in maniera molto intelligente per quanto semplice: a volte le risposte in un dialogo saranno un po' "a senso unico", qualche altra volta il mouse si sposterà da solo, ma su questo argomento non vogliamo dilungarci molto in quanto in generi come questo è molto facile dare spoiler per sbaglio. Il più grande difetto è la scarsa longevità e non ci vorrà molto dopo il primo finale "trovare" le risposte giuste per ottenere i **finali B, C, e BC**;

In tutto questo, insieme ai finali della storyline, sbloccherete piano piano le immagini della **galleria** la cui maggior parte saranno artwork utilizzati per segnalare determinate cutscene (in quanto qui non ci sono vere e proprie animazioni). Fra le immagini ce ne saranno alcune da sbloccare tramite il minigioco **Oppaidius Poker** dalle fattezze di un gioco per **Nintendo Game boy**. Ogni finale della **visual novel** ci darà un credito in più al poker (cinque mani) ma vincere, ovvero arrivare al punteggio preposto da un avversario, è tutt'altro che semplice: si gioca col mazzo intero per due persone (quindi costruire una qualsivoglia scala è sempre un grosso rischio) e le coppie al di fuori dei jack, regina, re e asso saranno utili solo per le doppie coppie. Insomma, le migliori strategie per giocare a poker non risultano sempre le migliori e spesso e volentieri si dovranno adottare strategie ben contrarie al senso comune.



Amore o pulsione?

Lo stile di **Vittorio Giorgi**, creatore, disegnatore e mente dietro ***Oppaidius Summer Trouble!***, accenna sia gli stili più in voga in Giappone, dunque **anime/manga**, e probabilmente anche un tocco più occidentale visto che vengono a mancare molte di quelle caratteristiche prettamente nipponiche. La sua determinazione nel portare avanti una **visual novel**, genere dominato principalmente da developer giapponesi e pensato per un pubblico orientale, è veramente da imitare; il panorama videoludico italiano si apre a quello nipponico e lo fa restituendo un genere molto di nicchia e che in Europa (salvo le eccezioni di ***Phoenix Wright*** e pochi altri) è sempre stato poco considerato, soprattutto per il gap culturale. ***Oppaidius Summer Trouble!*** ha caratteristiche di humor e contesti prettamente italiani e dunque i giocatori occidentali potranno agire senza “sembrare fuori luogo” nonostante le tematiche romantiche/erotiche. Visto che ne stiamo discutendo, questa **visual novel** cade nel sub-genere **ecchi**, fatto per la maggior parte di scene “vedo-non vedo” e nessuna scena di sesso esplicito, ma dobbiamo purtroppo anticipare che **ci sono scene di topless**, quindi, si, rispettate il **PEGI 18** o diventerete ciechi, specie se porterete il **boobage level** a 100 (esatto, è nelle opzioni), a quel punto vi esploderà il cervello - siete stati avvisati -! Per il resto, la grafica include dei bei background dalle fattezze di un gioco per il **PC-98** della **NEC** o il **PC Engine**, sempre prodotto dalla medesima leggendaria compagnia giapponese, il tutto composto esattamente come se fosse un bel gioco dei primi anni '90.

Altro punto da tenere in considerazione, che ci riporta all'epoca d'oro delle visual novel giapponesi, sono i temi che si avvalgono del chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**; i temi sono su uno stile **synthpop**, a cavallo fra anni '80 e '90, che si adatta perfettamente a questo genere in voga in Giappone, cresciuto esponenzialmente grazie soprattutto a computer casalinghi come i già citati **PC-98**, noto per aver ospitato una miriadi di graphic novel a stampo erotico, o il **PC Engine**. Tuttavia parlare di erotismo, per quanto giusto, non è tutto, specialmente per il fatto che ***Oppaidius Summer Trouble!*** tende a riportare (i giocatori più anziani) in estati fatte di divertimento spensierato, nuove scoperte ed esperienze, soprattutto in campo sentimentale e non necessariamente carnale, o per lo meno non nel senso più volgare. A testimonianza di ciò è la lettera che **Norihiko Hibino**, *guest musician* che ha lavorato in

passato per saghe come *Metal Gear*, *Zone of Enders* e *Bayonetta*, ha voluto dedicare allo sviluppo di *Oppaidius Summer Trouble!* e allo splendido lavoro fatto da **Vittorio Giorgi**:

«è bello sapere che molte persone in tutto il mondo continuano ad apprezzare questo tipo di contenuti originariamente creati in Giappone. La canzone che ho composto per *Oppaidius Summer Trouble!* si intitola "*One Summer Memory*", ed è un pezzo che rievoca le belle giornate estive. In Giappone le quattro stagioni sono molto distinte fra loro e il godersi la stagione in corso o ripensare a quelle trascorse è una parte molto importante della nostra cultura. Persino una calma mattinata invernale può richiamare un qualche sentimento nostalgico per le stagioni passate in ognuno di noi. Spero che l'ascolto di questa canzone potrà aiutare le persone ad apprezzare qualsiasi stagione in corso e, in particolare, richiamare una bella giornata estiva. Grazie per l'opportunità di essere parte di questo gioco»

Il grosso della colonna sonora stato composto da **Luca della Regina**, compositore dello **SHMUP** italiano in corso di lavorazione *Xydonia*, mentre i restanti *guest musician* comprendono **Masashi Kageyama** (*Gimmick!*, *Sunsoft*) e **Tsuyoshi Kaneko** (*Segagaga*, *Yakuza*, *Thunder Force IV*), entrambi compositori di altissimo rango e apprezzatissimi in tutto il mondo. Inutile dire che il lavoro consegnato è di altissimo livello.

(Da adesso... Solo pensieri innocui... Come due bei cuccioli... Due...)

Tempi migliori

Recensire una **visual novel** dalle nostre parti è molto difficile, principalmente per il fatto che al di fuori della saga di *Ace Attorney* e pochi altri giochi, questo genere non ha mai attecchito veramente, ma ciò non toglie che il lavoro compiuto da **Vittorio Giorgi**, che firma il tutto con il marchio **SbargiSoft**, è senza dubbio di alta qualità già a primo impatto. Sicuramente potevano essere migliorati molti punti come la longevità, e con esso l'aggiunta di più finali, l'interfaccia grafica del menù iniziale e della galleria e la **modalità poker**, ma rimane comunque un validissimo acquisto e un ulteriore titolo indipendente italiano che si aggiunge alla sua sempre più vasta scena videoludica nostrana, disponibile al prezzo di **6,99€** su **Steam**. Chissà se vedremo *Oppaidius Summer Trouble!* presto su altre piattaforme come **Nintendo Switch** o **Sony PlayStation 4**. Se siete interessati alle **visual novel** di stampo nipponico *Oppaidius Summer Trouble!* è sicuramente un titolo da non perdere: un'ottima prima opera per **Vittorio Giorgi** alla quale auguriamo un buon proseguimento di carriera!

[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).

Oppaidius Summer Trouble!

Dalle abili mani di **Vittorio Giorgi**, fumettista italiano, arriva **Oppaidius Summer Trouble!**, **visual novel** tutta italiana. Genere videoludico che trova natali in Giappone, in anni recenti ha preso piede anche in Occidente grazie a saghe come quella di **Phoenix Wright** o il successo di giochi come *To The Moon*. Il raggiungimento (esuperamento) della cifra necessaria per procedere allo sviluppo vero e proprio di **Oppaidius** dimostra l'affezione e la passione dei fan, specialmente quelli italiani, verso un genere messo spesso da parte, e che valorizza la narrativa videoludica. **Oppaidius** - spiega il creatore su [Tuttotek](#) - fonde le due principali passioni del proprio autore, ovvero i **fumetti** e i **videogiochi**, e lo fa consegnandoci una storia piccante, dotata di un umorismo simpatico, bizzarro, che non scade mai nel volgare. L'uscita di **Oppaidius** è prevista per l'**autunno 2018** ma intanto, nell'attesa, possiamo avere un assaggio di ciò che sarà l'intero gioco grazie alla demo gratuita presente su **Steam**.



È una calda estate in una città di mare (con buona probabilità italiana) e noi vestiremo i panni di una persona poco incline a uscire, che preferisce stare a casa a giocare ai videogiochi nonostante l'afa estiva. La quotidianità viene interrotta quando la nuova vicina, **Serafina**, viene a bussare alla nostra porta per chiedere del latte, approfittando di fare un po' di conoscenza nel vicinato. Diciamo che da quel momento in poi il nostro protagonista avrà un "determinato" pensiero fisso, anzi due, particolarmente grandi (!!!).

Dopo questo caldo incontro, una boccata di aria fresca a mare insieme all'amico **Jimmy** sembra essere quello che ci vuole per liberare la mente da "certi pensieri" ma la nostra **Serafina** si sta rilassando proprio da quelle parti. Vi lasciamo scoprire il seguito.

La demo è molto corta ma in fondo riesce benissimo a dare un'idea di ciò che sarà il progetto finale: una **visual novel** dai dialoghi spiritosi e dai toni erotici e la contempo goffi e ironici. Le scelte di dialogo per la demo sono sicuramente pochine ma sulla pagina **Kickstarter** si promette una storia di ben oltre 11.000 parole e diverse diramazioni che sicuramente andranno a modificare il finale. L'abilità di **Vittorio Giorgi** si può già ben notare dalle splendide illustrazioni fatte a mano per una **visual novel** che si rivela molto promettente: riguardo lo stile grafico dei personaggi, l'influenza **manga/anime** è lampante, e molto in tono con il genere videoludico, ma in realtà ci sono probabilmente influenze diverse, anche proprie di stili fumettistici occidentali. L'influenza giapponese c'è e non c'è, ma questo stile di disegno servirà sicuramente a **Oppaidius** per distinguersi all'interno di un genere videoludico particolarmente dominato dall'art style nipponico. Tutto è disegnato in toni caricaturali, nulla è da prendere con serietà e ovviamente la fantasia dell'artista è viva e arriva a pieno al giocatore.

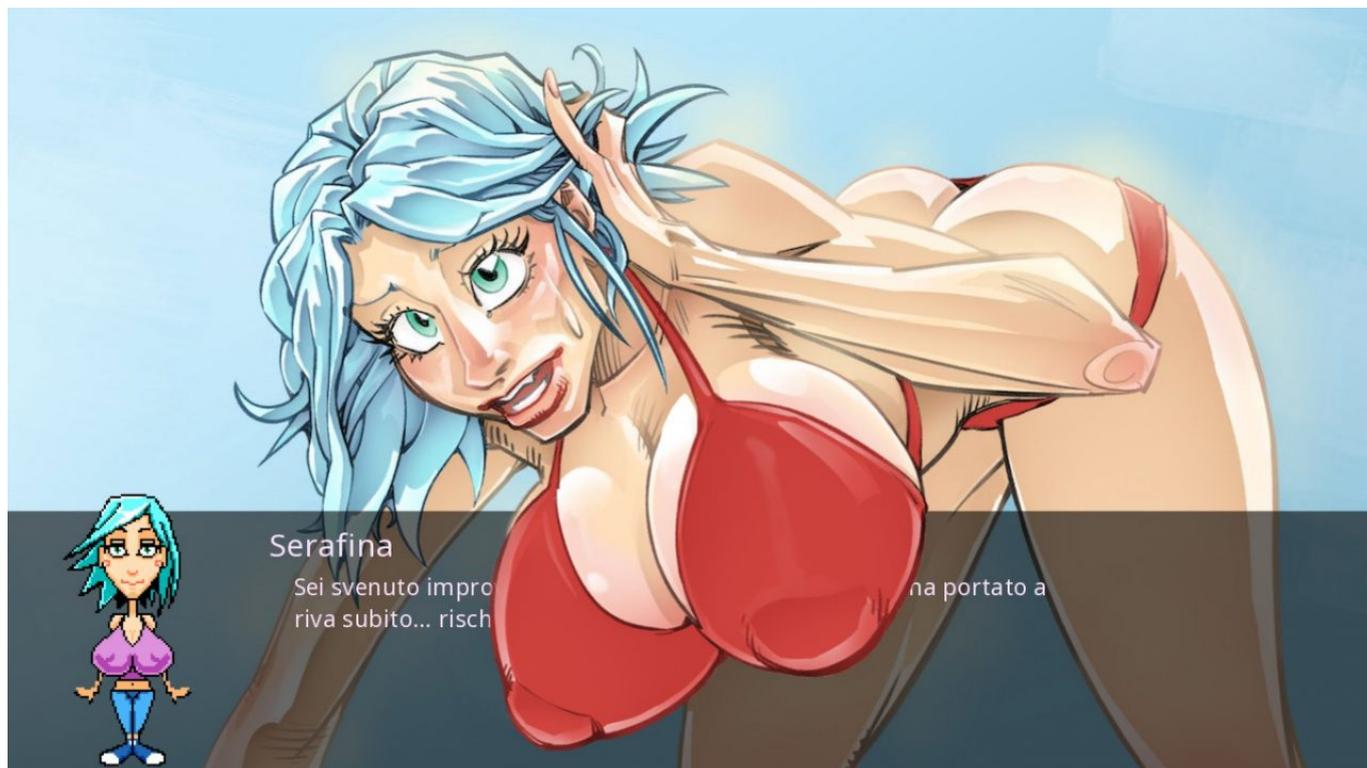
Quanto il Sol Levante c'entri in questa storia è già annidato nel titolo: "*oppai*", infatti, se in giapponese serve a indicare dei seni particolarmente grandi, è una parola usata spesso anche in contesti scherzosi e mai con volgarità, allontanando possibili timori di maschilismo o misoginia all'interno del titolo. E ancora ricordiamo anche che il progetto è una **visual novel ecchi**, fermandosi tutto dunque ad allusioni sessuali e ammiccamenti erotici non di rado utilizzati anche a scopi umoristici: non ci sarà alcuna scena di sesso esplicito (altrimenti saremmo di fronte a un **hentai**), ma varie scene di "vedo non vedo" e, tuttavia, un finale "hot" super-segreto. Il gioco andrà quindi accolto con la massima apertura, ed è già adesso una buona occasione per fatersi quattro risate con dialoghi pieni di doppi sensi, autoironia e momenti imbarazzanti.

Un vero e proprio tocco di classe, e chiaramente un tributo, sono i background, la cui grafica richiama quella del **Nec PC-9801**, popolarissimo computer giapponese noto proprio per aver ospitato diverse **visual novel** a sfondo erotico, e a tratti anche quella del **PC Engine** (cui il modello **Duo-RX** fa anche un'apparizione all'interno della stanza del personaggio).

Particolarissima la colonna sonora composta da **Luca della Regina**, compositore dello **SHMUP** italiano in corso di lavorazione **Xydonia**, e che si avvale principalmente del chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**; i temi sono su uno stile **synthpop**, a cavallo fra anni '80 e '90, perfetti per un'avventura retrò di questo genere, specialmente per la natura "da **PC-98**" del titolo. Interessante anche il brano **Liberty** che ricorda a tratti il singolo **Boys** di **Sabrina Salerno**... coincidenze? In fondo la cara cantante italiana era "particolarmente rotonda" e il video della canzone in questione particolarmente... **Oppai!** Infine, il progetto includerà ben 3 guest musician giapponesi di altissimo rango, ovvero **Norihiko Hibino** (**Metal Gear**, **Zone of Enders**, **Bayonetta**), che ha già rilasciato la [preview](#) di un suo pezzo sul canale **Youtube** di **Vittorio Giorgi**, **Masashi Kageyama** (**Gimmick!**, **Sunsoft**) e **Tsuyoshi Kaneko** (**Segagaga**, **Yakuza**, **Thunder Force IV**).



Oppaidius Summer Trouble! dimostra come la scena videoludica italiana sia tuttora in gran fermento e quanto i fan di tutto il mondo siano pronti a supportare game designer italiani come Vittorio Giorgi; gli amanti delle **visual novel**, i **manga/anime ecchi** e avventurosi riscopritori dei vecchi **PC-98** e **PC Engine** ameranno sicuramente il progetto e potranno apprezzare di cuore tutta la passione che vi è stata trasfusa. Non possiamo fare altro che augurare il meglio a **Vittorio Giorgi** per il suo lavoro già pieno di potenziale e che ha coinvolto personalità molto influenti del mondo videoludico. Potrete seguire i risvolti di questo progetto dalla pagina [Kickstarter](#) ufficiale, dove è possibile ancora contribuire alla realizzazione, come è possibile scaricare la demo gratuita di questa bizzarra avventura su [Steam](#), non dateci la colpa però se poi non riuscirete a dormire la notte pensando alle giga-boobs di **Serafina!**



Serafina

Sei svenuto impro
riva subito... risch

na portato a

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.

Qui 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 altri 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.

[Annunciato Hokuto Ga Gotoku, il gioco di Ken il Guerriero](#)

Tokyo ha ospitato un evento tenuto da Sega al teatro Akahabara UDX, che ha regalato una grande sorpresa per gli appassionati di **Ken il Guerriero**, annunciando *Hokuto Ga Gotoku*, il gioco ispirato all'universo di *Hokuto No Ken*, famoso manga degli anni '80.

È stato detto che il gioco avrà un **sistema di combattimento** simile a quello di *Yakuza*, ma non sarà

certamente una copia di quest'ultimo, lo stile e il combattimento si adatteranno completamente alla nuova IP; inoltre, saranno presenti anche alcuni **minigiochi** che faranno riferimento al mondo di *Yakuza*.

Il gioco verrà pubblicato in Giappone nel 2018 in esclusiva PS4, ma altre informazioni saranno date durante il **Tokyo Game Show**.

Inoltre sono stati annunciati altri due titoli: *Yakuza 2 Kiwami* e *Yakuza Online*.

<https://www.youtube.com/watch?v=kBRkpUvWc2Y&feature=share>