Travis Strikes Again: No More Heroes

“Non ci sono più gli eroi di una volta”, cantavano gli **Stranglers** nell’ormai lontano 1977, quegli stessi eroi che hanno ispirato intere generazioni e alimentato fantasiose leggende tramandate di padre in figlio fino a diventare parte e sostanza di una storia alternativa forse più accessibile, ma non per questo priva di una profonda rete di significati e simboli che per certi versi risultano più tangibili di qualsiasi altra entità materiale.

Tutto questo preambolo per dirvi che **Travis Touchdown** non è più l’uomo di una volta, appesantito dalla violenza perennemente costante nella sua vita. D’altro canto è un assassino, e nessuno di noi è chiamato a scegliere ciò che siamo: *lo siamo* e basta. Ed è per questo che l’unica maniera per rifugiarsi lontano dalla realtà a volte è quella di fuggire dalla stessa, magari viaggiando verso il **Texas** a bordo di un camper in compagnia dei nostri videogiochi preferiti. Ma il passato è duro a morire ed è inevitabile portarsi dietro qualche strascico, specialmente se sei un killer professionista. Così la quiete appena conquistata viene turbata dalla visita inaspettata di **Badman**, anche lui alla ricerca disperata di un lieto fine per i suoi tormenti. Portatore di un odio smisurato nei confronti del nostro Travis, reo di aver ucciso senza pietà la figlia **Badgirl** incontrata durante la sua prima scalata nell’olimpo degli assassini, Badman si ritrova suo malgrado ingarbugliato in una brutta faccenda: la console a cui Travis si diletta a giocare ai videogame è la terribile **Death Drive MK-II**, una pericolosa arma di distruzione di massa in grado di trascinare i nostri eroi all’interno del software e rendere un incubo lisergico partorito dalla mente malsana di **Suda 51** quello che fino a pochi attimi prima era un innocuo passatempo elettronico.

Queste sono a grandi linee le premesse dello **spin off** di ***No More Heroes***, uscito in esclusiva su **Nintendo Switch** con un grande carico di aspettative da parte dei fan. Ma uno strano presentimento aleggiava nell’aria sin dai primi trailer mostrati al pubblico. Quello che abbiamo avuto modo di vedere non era esattamente quanto ci potessimo aspettare da un nuovo capitolo della avventure di Travis ma fu Gōichi Suda in persona a ribadire a più riprese che questo *Travis Strikes Again* non sarebbe stato un titolo canonico ma un passaggio obbligato verso il compimento di una possibile (?) trilogia. È andato tutto per il verso giusto?

NO MORE HEROES ANYMORE

Iniziamo subito con l'affermare un concetto: il modo migliore per capire l'idea dietro questo spin-off è conoscere l'**iter creativo** alla base. Può sembrare una banalità, ma è sempre un bene ribadirlo in virtù del fatto che stiamo parlando di un gioco di **Gōichi Suda**, dove alle volte scelte stilistiche o di gameplay vanno al di là di esigenze puramente commerciali o di budget, e mai come in questo caso. Dopo l'esperienza passata in **Electronic Arts** in compagnia del maestro **Shinji Mikami** che ha visto trasformare il suo titolo più ambizioso – quel ***Shadow of the Damned*** nato da un dream team di nomi illustri – in un semplice action shooter in terza persona più volte **rimaneggiato** e **castrato** dai produttori, il buon Suda ha preso prepotentemente le distanze da un modo di concepire l'intrattenimento videoludico come forma di ricavo economico sicuro e calcolato che si tiene alla larga dal correre rischi attraverso meccaniche collaudate pronte per il mercato.
Parliamo di un game designer che ha imparato a proprie spese cosa voglia dire lavorare per un colosso come Electronic Arts, nel quale per forza di cose è necessario comprimere gran parte della propria libertà autoriale. Il bisogno di tornare sui propri passi è stato la causa diretta del suo ritiro dalle scene per **otto** lunghi anni, durante i quali ha potuto trovare una nuova fonte di ispirazione e in qualche maniera una rinnovata fiducia verso un settore ormai pigro e disincantato.
Il mercato dei giochi indipendenti occidentali, o che a dir si voglia **indie**, è stato per Suda il trampolino di lancio verso una rinascita artistica ed è proprio qui che si colloca lo sviluppo di ***Travis Strikes Again***. Ripartire in piccolo con un budget contenuto, ma con una consapevolezza di se stessi più forte che in passato, con la voglia di sperimentare e andare al di là dei generi fino ad ora conosciuti, creando qualcosa di indefinibile ma allo stesso tempo alla portata di tutti, significa creare un gioco d'avanguardia e un dichiarato atto d'amore verso le produzioni indipendenti che ormai regnano negli store digitali. Ma le sole buone intenzioni non bastano a creare un buon videogame.

MOE~

Il gioco nella sua semplice struttura può essere divisa in **due** diverse fasi: la prima è quella dove si sostanzia il **gameplay** vero e proprio, ambientata totalmente dentro i software della demoniaca console da salotto del nostro Travis. Ci troviamo lì innanzi a un **hack 'n slash** vecchia maniera, dove tempismo e riflessi risultano essere l'arma vincente per districarsi nelle caotiche situazione create dagli sviluppatori. Per combattere avremo dalla nostra la **Beam Katana**, entrata pienamente di diritto nell'immaginario della serie. Gli attacchi di Travis si traducono principalmente in **leggero**, utile per eliminare facilmente e velocemente grossi agglomerati di nemici, e **pesante**, che dovrà essere sapientemente dosato, ma in grado di causare ingenti danni ai nemici singoli. Per ogni attacco inferto, la **barra energetica** della vostra spada andrà esaurendosi fino alla completa inibizione dell'arma, motivo per il quale sarete costretti a prendere un attimo di respiro per ricaricare l'arma attraverso un movimento (abbastanza ammiccante) del vostro **Joy-con** (parlando della versione per Nintendo Switch). Per variare queste semplici meccaniche di base, il giocatore avrà a disposizione diversi attacchi speciali **sbloccabili** durante la run in anfratti nascosti dei livelli o subito dopo una boss fight. Aggiungono dinamismo e un pizzico di strategia ai combattimenti ma alcuni di questi sono totalmente trascurabili ai fini dell'avanzamento. I nemici principali sono costituiti dai **Bug**, creature antropomorfe che nel loro particolare design richiamano fortemente gli ***Haven Smile*** di **Killer 7**. Potrete recuperare le vostre forze da un venditore ambulante di **ramen** che vi presenterà un piatto diverso per ogni livello. Il gioco è tutto qui.
Per tutta la durata del titolo gli sviluppatori si propongono di conferire un minimo di varietà alle situazioni che mandano avanti il plot e, a essere sinceri, certe volte ci riescono brillantemente trovando delle soluzioni sorprendenti e simpatiche, tutto ciò però a discapito delle coerenza interna, rendendo di fatto il proseguimento un po' troppo sfilacciato e poco uniforme, aspetto che caratterizza la maggior parte dei giochi di **Grasshopper Manufacture**, ma che può risultare indigesto per un pubblico più eterogeneo. In questo senso, i continui omaggi e rimandi ai titoli indie (ma non solo) più importanti del settore, oltre che alle numerose **autocitazioni** del designer (che arriva a inserire se stesso come uno dei villain) risultano in un primo momento apprezzabili e con un loro senso all'interno della trama, ma con l'avanzare delle ore di gioco verranno a noia molto

facilmente. Ovviamente la possibilità di giocare insieme a un amico in locale alza l'asticella del divertimento, sempre che riusciate a trovare qualcuno capace di sopportare la tediosa ripetitività di fondo dell'avventura, ingigantita ulteriormente dalla struttura a **corridoio** dei livelli. Insomma, la maggior parte del tempo lo passerete avanzando attraverso percorsi fin **troppo elementari** e **poco stimolanti.**

La **seconda fase** probabilmente peserà come un macigno a tutti quei giocatori che non hanno una spiccata passione per gli infiniti blocchi di testo. In buona sostanza il buon Gōichi ha pensato bene di mandare avanti la trama del gioco tramite schermate di testo in **8 bit** sulla falsa riga di un ***Metal Gear Solid*** qualsiasi. La scrittura dei dialoghi e la caratterizzazione dei personaggi secondari è in pieno stile Suda51, **piacevole** e **divertente**, e il designer spesso gioca su questa particolare scelta stilistica; col passare delle schermate e delle parole si insinua un pensiero lancinante, ovvero che lo scherzo e l'autoironia possa trasformarsi in un **mea culpa** non troppo velato dettato da un budget risicato e da tempi di produzione stringenti, che di certo non è una buona giustificazione per coprire la svogliatezza con la quale sono stati realizzati certi aspetti del gioco, ma questo argomento lo approfondiremo più avanti.

Queste due fasi distinte del gioco sono intervallate da un **HUB centrale** rappresentato dal camper dove Travis trascorre le sue notti solitarie in compagnia di ***Hotline Miami*** (a quanto pare molto amato da Suda). Qui potrete scegliere il vostro vestiario preferito scegliendo tra numerose **T-shirt** a tema videogame, in continuo aggiornamento tramite update, potrete **salvare** i vostri progressi andando al bagno e dare una votazione tramite il web al ramen ingurgitato durante le vostre avventure all'interno della Death Drive MK-II.

What happened to the Hero?

Se già la ripetitività di fondo ha fatto storcere il naso, le cose non vanno meglio con il **comparto grafico** del titolo. Le potenzialità dello sbandierato **Unreal Ungine 4** con il quale i ragazzi capitanati da Suda hanno imbastito le fondamenta del gioco (tanto da inserirlo come skin delle t-shirt selezionabili) non vengono **minimamente** sfruttate. A fronte di ristrettezze economiche produttive è più che lecito chiudere un occhio sulle diverse magagne tecniche riscontrate durante la partita, ma qui ci troviamo di fronte a una totale **mancanza** di idee e originalità, salvo alcuni particolari casi; fondali e pattern ripetuti in un eterno loop con una pochezza di poligoni imbarazzante. La cosa fa ancora più rabbia nel momento in cui a livello stilistico il gioco è al **100%** made in Suda 51, con i suoi continui richiami a un certo tipo di estetica vintage di indubbio fascino. Se qualcosa in più si poteva fare, insomma, non è stata di certo fatta, probabilmente per la poca familiarità con il nuovo motore grafico della Unreal, non riuscendo ad ottimizzare al massimo il risultato dello sviluppo. A conti fatti questa è la prima produzione del team Grasshopper sull'ibrida Nintendo ed è come se l'intero titolo sia stato concepito come terreno di prova per **futuri** lavori.
Discorso diametralmente opposto per **l'audio**: il lavoro compiuto dal team è **ottimo** quanto per l'effettistica tanto che per la colonna sonora elettronica che riesce ad accompagnare **perfettamente** l'azione su schermo, alternando brillantemente loop in stile minimal a sinfonie strumentali riuscendo a dare **carattere** all'intera atmosfera di gioco.

In definitiva, il nuovo gioco di Gōichi Suda non spicca il volo come tutti speravamo. Non siamo di fronte a un disastro completo, questo è certo, nella sua immediatezza il titolo riesce comunque a **divertire** se preso a piccole dosi e possibilmente in compagnia di un secondo giocatore, ma un maggiore impegno ne avrebbe sicuramente giovato in termini di fruibilità e soprattutto di resa commerciale, dato che allo stato attuale esistono diverse alternative **migliori** a ***Travis Strikes Again*** a meno della metà del prezzo. Quindi c'è da riflettere a chi questo titolo è veramente indirizzato; alla piccola nicchia dei fan che lo acquisteranno quando il prezzo sarà diminuito o al grande pubblico generalista? Una spesa di 40 euro completa di **Season Pass** (2 DLC a oggi disponibili) per un gioco che non ha la minima voglia di farsi capire e di farsi piacere alle grandi masse è decisamente una presa di posizione azzardata e controversa. Ma d'altronde stiamo parlando

di un gioco di Suda51 e in realtà c'è molto poco da capire, o si ama o si odia. Se appartenete alla prima categoria alzate il voto finale di **mezzo** punto.

Hi,my name is... Gōichi Suda

In quali termini e in quale misura un creativo può essere definito "autore"? Accade quando crea qualcosa di innovativo e originale? O quando plasma un proprio personale linguaggio all'interno del medium di riferimento? Se dovessimo dare una risposta affermativa a queste domande, allora **Gōichi Suda** (in arte **Suda51**) rientrerebbe di diritto nella categoria.
Classe **1968**, Suda51 è riconosciuto all'unanimità come uno dei più eccentrici game designer della storia videoludica.

Il suo percorso lavorativo inizia nella **Human Entertainment** come scenario writer per la serie wrestling ***Super Fire Pro Wrestling*** su Super Nintendo. Ben presto si rende conto che lavorare per conto di terzi e avere poco margine creativo all'interno della produzione non è il massimo delle sue aspirazioni. Con un gesto provocatorio conclude la sua esperienza alla Human scrivendo il controverso finale del quarto capitolo della saga sportiva, creando un cortocircuito narrativo senza precedenti per quei tempi. Trasferisce la sua passione altrove entrando a far parte della **Grasshopper Manufacture**, divenendone presto CEO e produttore esecutivo. Qui Goichi è libero di esprimersi al meglio ed è qui che crea il suo primo personalissimo lavoro: ***The Silver Case*** (1999). Si tratta di una visual novel dalla forti tinte thriller, nella quale saremo chiamati a investigare su una serie di macabri omicidi procedendo parallelamente attraverso due punti di vista diversi. Uscito nel

solo mercato orientale sulla prima PlayStation, il gioco è il chiaro esempio della visione proto-punk del game designer. Declinando un'estetica forte e stridente a un gameplay molto semplice nelle meccaniche, quasi minimale nella sua voglia incontrollata di porre il giocatore nella condizione di spettatore passivo dei fatti narrati, concedendo una limitata interazione attraverso puzzle ambientali. Nel 2017, un po' a sorpresa, produce un sequel-remake per console di attuale generazione: ***The 25th Ward: The Silver Case***, mantenendo intatta quell'aurea inquietante tipica del primo capitolo.

Chiusa la parentesi ***Silver Case***, Suda ha ancora voglia di sperimentare con il genere delle avventure grafiche in terza persona. Inizia a lavorare così a un progetto insolito: un misto tra *Alice nel Paese delle meraviglie* e un incubo lisergico à la David Lynch; quello che ne viene fuori è lo strambo ***Flower, sun and rain*** (2001).

Uscito ai tempi di **PlayStation 2** solo sul mercato giapponese, il gioco vede protagonista l'enigmatico **Sumio Mondo**, un tuttofare abile nel risolvere qualsiasi tipo di problema attraverso l'uso di una valigetta capace di connettersi (letteralmente) a tutto ciò che circonda il protagonista. Dietro storie di fantasmi, persone scomparse, attacchi terroristici, spiagge dorate e piscine luccicanti si nasconde un gameplay vecchio stampo, focalizzato nella risoluzione di puzzle matematici disseminati nell'area d'azione. Il giocatore questa volta ha una maggiore possibilità di interazione, dialogando con le strane personalità che popolano il suggestivo hotel da cui prende nome il gioco. Il designer calca la mano sulle assurde situazioni in cui si viene a trovare Mondo e gli strampalati dialoghi con i personaggi secondari, dai quali estrarre indizi per la soluzione dell'enigma. Suda riesce a creare un'atmosfera rilassata e solare ma allo stesso tempo ambigua, con dettagli e tinte alle volte disturbanti. Il tutto accompagnato dalle splendide composizioni di **Masafumi Takada**. Sette anni dopo l'uscita su PS2 la casa di produzione decide di lanciare un remake per la portatile **Nintendo DS**, aggiornando il sistema di controllo al touch screen e con un adattamento sul fronte tecnico, dando questa volta la possibilità anche ai giocatori europei e americani di mettere mani al gioco.

Passano quattro anni prima che Suda51 ritorni dietro la cabina di regia. In questo tempo trascorso la GH dietro la sua direzione produce numerosi giochi dall'esito commerciale altalenante: si passa dal prodotto discreto che riesce a trovare un posto nel mercato, al fallimento su tutta la linea (chi ha avuto modo di giocare a ***Michigan: Report from Hell*** ne sa qualcosa). Poco budget e tempi di sviluppo molto stretti per un piccolo team che spesso viene affiancato da sviluppatori esterni quando si tratta di giochi su commissione. È nel 2005 che Goichi torna sulle scene con il suo titolo più conosciuto e controverso.

Sono i tempi in cui Nintendo rincorreva le terze parti per tappare i buchi del parco titoli del suo **Game Cube**, siglando un accordo con Capcom per una serie di 5 esclusive (quasi tutte temporanee) che avrebbero fatto la gioia dei consumatori. Tra i titoli si nascondeva un allora misterioso ***Killer 7***, gioco di cui si sapeva molto poco e quel tanto che si conosceva non faceva altro che confondere ulteriormente le acque. Uno sparatutto su binari in terza persona con grafica cel-shading, iper violento e oscuro. Dietro il progetto si nascondeva Goichi in qualità di director sotto la supervisione attenta della Capcom, lasciando però ogni libertà creativa.
Probabilmente l'opera più matura e personale di Suda, nonché il gioco che ha sdoganato il suo nome in tutto il mondo, rendendolo una figura atipica nel settore.

Il gameplay di *Killer 7* fonda le sue basi sulla possibilità di controllare sette diversi personaggi (i sette **Killer Smith**), ognuno con il suo corredo di skill e abilità esclusive. Si corre in corridoi stretti e claustrofobici, seguendo percorsi prestabiliti che a loro volta si diramano in bivi e strade secondarie.

Il giocatore mantiene la concentrazione sull'eventuale presenza degli **Heaven Smile**, disturbanti creature antropomorfe che avanzeranno verso il giocatore fin quando verranno abbattute sparando in precisi target point utili per guadagnare blood da spendere nel potenziamento delle caratteristiche dei personaggi giocabili. In tutto questo non mancano i classici puzzle ambientali da risolvere tramite il ritrovamento di oggetti lungo il percorso. Con *Killer 7* la follia visionaria di Suda raggiunge traguardi altissimi creando un corollario di personaggi secondari inquietanti e moralmente ambigui. La trama che sorregge il tutto è volutamente criptica e soggetta a diverse interpretazioni, toccando temi importanti come lo smercio di armi chimiche, i giochi di potere politico e le violenze psico-fisiche insite nella società dei tempi moderni. Pone continue riflessioni sulla natura sadica dell'animo umano e sul rapporto che questo ha con le entità superiori; domande che sapientemente vengono lasciate in sospeso.
Non un gioco perfetto, nei suoi limiti tecnici e strutturali funziona solo discretamente, ma rappresenta di certo una mosca bianca nel panorama videoludico, riuscendo a mantenere il suo fascino morboso ancora oggi: è notizia recente che la Grasshopper rilascerà il gioco sulla piattaforma Steam nell'arco del **2018**, tredici anni dopo la prima release.

Dopo l'exploit *Killer 7*, Suda si concede qualche anno di stop tornando a produrre con la sua piccola casa di sviluppo. Tra i tanti titoli a marchio Grasshopper è sicuramente ***Contact*** (2006) a farsi notare maggiormente. Sviluppato per la portatile a due schermi di Nintendo, *Contact* è un bizzarro GDR con fasi gestionali; vede come protagonista uno sventurato ragazzino sperduto sopra un'isola deserta accompagnato da un singolare scienziato rinchiuso nella sua astronave. Un piccolo gioiello di stile che vede il nostro Goichi come collaboratore esterno nella creazione del concept e nell'elaborazione del gameplay.

Nel 2007, il genio inquieto di Suda51 ritorna prepotentemente con l'uscita di ***No More Heroes*** per la nuova console **Nintendo Wii**. L'idea del designer era di riuscire a sfruttare a dovere i sensori di movimento della nuova macchina Nintendo, senza rinunciare alle sue classiche trovate fuori dagli schemi ed alla sua ossessiva ricerca per l'estetica a 8 bit. Quello che ne viene fuori è un godibilissimo action in terza persona interrotto qua e là da alcuni minigiochi facilmente dimenticabili e da una pessima fase open world. Con *No More Heroes* (come l'omonimo album degli The Stranglers) Suda consegna alla storia del videogioco uno personaggi più carismatici e meglio riusciti della sua carriera. La figura di **Travis Touchdown** colpisce per la svogliata personalità, il linguaggio sboccato e la sua ossessione costante per il gentil sesso. Travis dovrà scalare la classifica mondiale dei più grandi cacciatori di taglie nel tentativo di portarsi a letto l'organizzatrice dell'evento. Tutto questo si traduce in una struttura di gioco molto classica: livello da esplorare, mob da uccidere e il boss di fine zona da deflagrare senza pietà. Il gameplay regge bene per metà del percorso se non fosse per la noiosa fase di accumulo di denaro, passaggio obbligatorio per proseguire nella scalata della classifica. A metà dell'avventura, la pesantezza e la ripetività delle azioni iniziano a farsi sentire non poco. Per quanto riguarda lo **stile grafico**, Suda si diverte a infarcire il gioco di citazioni Pop e conferisce all'intera produzione un sapore vintage godibilissimo (i retrogamer ne andranno pazzi). Fu un discreto successo commerciale, tanto da convincere la produzione a lavorare ad un seguito (***No More Heroes 2: Desperate Struggle***, non diretto da lui personalmente) e un remake per console in alta definizione. Considerato da gran parte della critica come il manifesto stilistico del designer nipponico, *NMH* è sicuramente un buon inizio per conoscere la visione distorta di questo autore, oltre ad essere il suo brand più famoso.

Arriviamo così al 2011, l'anno in cui Suda ci ha fatto sognare ad occhi aperti disattendendo, però, le speranze di molti giocatori. **Electronic Arts** annuncia di aver in cantiere un horror affidato a un dream team che, per i nomi coinvolti, avrebbe dovuto scatenare un terremoto nel mercato PS3 e Xbox360. All'interno del gruppo figuravano personalità come **Shinji Mikami** e **Akira Yamaoka**, rispettivamente il director di *Resident Evil* e il compositore della saga di *Silent Hill*. Quello che ne viene fuori è ***Shadow of the Damned***, sparatutto horror in terza persona sulla falsa riga del ben più grande ***Resident Evil 4***. Protagonista della vicenda è Garcia Hotspur, un efferato cacciatore di demoni che si ritrova, suo malgrado, a dover rincorrere il Signore delle Mosche colpevole di aver rapito la sua psicotica ragazza. Il giocatore dovrà scendere negli abissi dell'inferno per salvare la sua amata e tornare ad una vita normale. Il gameplay fa il suo compito in maniera discreta, prendendo quanto di buono fatto con *RE4*, svecchiandone le meccaniche e aggiungendo qualche simpatica novità. Quello che colpisce di più è tutto il contesto scenico e attoriale del gioco, partorito direttamente dalla mente malsana di un Suda in apparente stato di grazia (?). L'inferno ricreato è disturbante, acidissimo e con una punta di ironica crudeltà. I colori saturi si sposano perfettamente con l'evolversi degli eventi raccontati; tutto è studiato in modo tale da colpire il giocatore e coglierlo di sorpresa, proponendo situazioni al limite dell'assurdo e personaggi improbabili che si fanno amare sin da subito per la loro simpatica follia. Il tocco da maestro, però, è da cercare nell'accompagnamento sonoro e nell'effettistica affidata alle sapienti mani di Yamaoka (che, orfano di una Konami sempre più ottusa, decide di volare dalle parti della Grasshopper, diventando un membro fisso dello staff). Certamente non si tratta del capolavoro che tutti aspettavano, a ragion veduta, ma secondo il parere di chi scrive è uno dei prodotti più originali e divertenti della scorsa generazione. E scusate s'è poco.

Esattamente un anno dopo Suda si rimette al lavoro grazie a una partnership con la **Warner Bros. Interactive Entertainment**. Questa volta collabora alla scrittura con il cineasta americano **James Gunn** (si proprio quello de ***I Guardiani della Galassia***) da sempre grande fan degli horror di serie b. ***Lollipop Chainsaw*** (2012) è un classico gioco d'azione in terza persona, simile nelle meccaniche a *NMH* ma molto meno funzionale nel risultato. La protagonista, Juliet, è una cheerleader che ha perso il fidanzato a causa di un'apocalisse zombie; tutto quello che rimane di lui è la testa parlante in grado di dispensare ancora consigli su come affrontare la tragedia. Juliet utilizza una gigantesca motosega come unico strumento contro i non-morti, combinata alle sue doti da combattente. Come da tradizione, il gioco è disseminato di collezionabili utili per sviluppare le abilità motorie della protagonista e rendere le combo varie e complesse. Purtroppo tutto questo si riduce ad un convulso **button mashing** che molto presto si traduce in monotonia e noia. Un vero peccato perché l'ironia di Gunn funziona e le citazioni al cinema italiano di genere faranno la felicità di molti appassionati, ma dietro una simpatica presentazione si nascondono delle falle di gameplay che ingoiano l'intero gioco in una voragine di mediocrità. Anche tecnicamente è un bel passo indietro rispetto al lavoro precedente dei Grasshopper, complice anche un budget molto meno generoso rispetto al recente passato. Probabilmente il punto più basso toccato da Suda51 sino a ora, ma paradossalmente il suo successo commerciale più forte.

Da *Lollipop Chainsaw* Suda ha preferito rimanere in disparte partecipando come consulente esterno a quasi tutte le produzioni della software house (*Sine Mora, Killer is Dead, Let it Die*) tornando a far parlare di sé solo nel 2018 annunciando in pompa magna uno spin off della serie ***NMH: Travis is strikes back***, in uscita nel corso dell'anno in esclusiva per **Nintendo Switch**.

Goichi Suda è stato e continua a essere una personalità unica e singolarmente vicina ad un modo di concepire il "videogioco" non solo come mero intrattenimento ma anche come espressione di una visione totale, che guarda con molta attenzione al passato (nella estetica) rielaborandolo in maniera del tutto personale. Suda51 non passerà alla storia come un portatore di idee rivoluzionare, come possono esserlo alcuni suoi colleghi, ma mi piace considerarlo alla stregua di quello che rappresentò **Lucio Fulci** nel cinema italiano: un terrorista del genere, o ancora meglio l'anarco punk più trasgressivo del panorama videoludico. Tra alti e bassi la sua dialettica meta-stilistica continua nel suo percorso di ribellione a delle leggi di mercato che ormai soffocano e costringono il settore ad auto riciclarsi per paura di uscire da quella comfort zone dal guadagno facile ed assicurato. Suda non va incontro al gusto dei giocatori ma sono loro a dover scardinare ogni pregiudizio e categoria mentale per lasciarsi violentare dolcemente da questo pazzo ometto giapponese; tra un giubbotto di pelle ormai demodè ed una canzone degli The Smiths ad accompagnarci nei nostri pomeriggi da videogiocatori.

Arriva in Occidente The 25th Ward: The Silver Case di SUDA51

Nippon Ichi Software America ha annunciato al Tokyo Game Show 2017 una collaborazione con Grasshopper Manufacture Inc. e con Active Gaming Media per portare ***The 25th Ward: The Silver Case*** su **PS4** e **Steam** nel **2018**. Una versione limitata del gioco sarà poi disponibile presso il NISA

Online Store, il NISA European Online Store e vari rivenditori.
Disponibile per la prima volta al di fuori del Giappone, *The 25th Ward: The Silver Case* è presentato con asset completamente ricostruiti in HD e contenuti aggiuntivi non presenti nella versione originale.
Il gioco è ambientato nel 2004, cinque anni dopo gli eventi di ***The Silver Case***, inseriti nel nuovo 25° quartiere sorto nella bayside area di Kanto. In una stanza del complesso residenziale "Bayside Tower Land", una donna viene trovata assassinata in circostanze misteriose. Questo dà il via a una serie di eventi apparentemente casuali che si snodano tra più protagonisti, tra cui **Morishima Tokio** di ***Silver Case***.
Ambientata nell'universo ***Kill the past***, la serie ripropone un'atmosfera cupa e un mondo semi-futuristico popolato da antieroi e personaggi strambi.
La struttura "Film Window" viene introdotta nel gioco di **Goichi Suda** con nuove visioni, suoni e modalità di controllo e una forma narrativa che include tre diverse prospettive, "Correctness," "Placebo," e "Matchmaker".