

Hi, my name is... Hideki Kamiya

Dopo una breve pausa, riprende la nostra consueta rubrica sulle più importanti personalità del mondo del Game Design. In occasione dell'uscita del quinto capitolo della saga action più apprezzata degli ultimi anni, [Devil May Cry 5](#), ci occupiamo della mente che ha dato i natali alle avventure di Dante: **Hideki Kamiya**. Classe **1970**, Kamiya ha avuto l'arduo onere di provocare un violento scossone all'interno del genere d'azione in terza persona, da anni ormai stagnante nelle sue vecchie meccaniche logore e non al passo con i tempi. Facciamo però qualche passo indietro.

Kamiya inizia la sua gavetta in casa **SEGA** e successivamente passa alla **Namco** ma, nonostante una buona partenza nel settore, il nostro Hideki non si sente pienamente realizzato, costretto dalle case produttrici a lavorare come semplice artista senza alcuno spazio nelle scelte di game design. Decide così di migrare verso altri lidi di sviluppo, riuscendo a ricoprire il ruolo di designer in **Capcom** nel **1994**. Il suo primo incarico con la casa di Osaka comporta una notevole dose di responsabilità sulle spalle di Kamiya, il quale si ritrova a dover portare avanti una saga che si preannunciava iconica già fin dal primo titolo: il designer viene affiancato al maestro **Shinji Mikami** nella lavorazione di **Resident Evil 2**, sequel dell'apprezzatissimo capostipite, ricoprendo il delicato ruolo di director.

Il nuovo capitolo della saga horror di Capcom doveva rivoluzionare le meccaniche alla base del precedente capitolo ed espandere l'universo di gioco, pur rimanendo fedele a se stesso. Mikami in prima persona era stato messo al comando dello sviluppo ma i vertici di Osaka non rimasero soddisfatti del lavoro compiuto, motivo per cui il team venne affidato al giovane Kamiya alla sua prima esperienza come direttore. Il prototipo di Mikami, lo storico **Resident Evil 1.5**, viene messo da parte dal nuovo team di sviluppo e il progetto prende una piega completamente diversa. Viene rivisto il gameplay, rendendolo più dinamico rispetto al primo episodio, viene stravolto l'impianto scenografico conferendogli un respiro hollywoodiano e ampliato enormemente il numero di nemici su schermo superando il limite di 7 zombie per schermata, aspetto che mette a dura prova le capacità tecniche della prima PlayStation. Vengono introdotti nuovi personaggi per dare continuità ai fatti raccontati nel primo capitolo, grazie all'apporto in sceneggiatura di **Noboru Sugimura** e per la prima volta fanno la comparsa i temibili **Licker**, divenuti presto le icone di *Resident Evil 2*.

Il gioco è apprezzato dai capocchia di Capcom e anche in termini di vendite e critica viene accolto positivamente, stabilendo numeri che permisero al lavoro di Kamiya di entrare a far parte della lista dei best seller Playstation. Uscito nel 1998, **Resident Evil 2** è stato il primo grande passo per il designer che ha saputo dimostrare all'intero mercato il suo valore e la grande capacità di unire novità e tradizione, incontrando anche i favori di un pubblico che si faceva sempre più esigente e diversificato.



La carriera del giovane Kamiya è soltanto agli albori e l'esperienza al fianco di Mikami non è del tutto archiviata. Agli inizi degli anni **2000** gli viene affidato il compito di lavorare al **quarto capitolo della saga di RE** con l'obiettivo primario di dare una svolta totale alle meccaniche di gioco; ripartire da zero nel tentativo di allargare sempre di più l'utenza senza rinunciare all'altissimo livello qualitativo richiesto dal publisher. Un compito per niente facile a cui il nostro Hideki non si sottrae.

Aiutato un'altra volta da **Sugimura** alla scrittura, il progetto prende una piega totalmente diversa rispetto alle idee iniziali. Lo scenario di gioco viene stravolto a favore di una ambientazione più gotica e medioevale; le meccaniche da survival horror abbandonate per fare spazio a un approccio più votato all'azione e al dinamismo, gli sfondi prerenderizzati che caratterizzavano i capitoli precedenti vengono del tutto sostituiti da ambientazioni completamente in **3D**, e di conseguenza anche la telecamera fissa lascia il posto a una camera più attiva e veloce. Del classico *Resident Evil* insomma rimane veramente poco ed è Mikami a suggerire di dare la luce a una nuova IP, sfruttando le grandi potenzialità del nuovo progetto e mettendo la sua creatura al sicuro da possibili contaminazioni che avrebbero portato la serie verso altri lidi.

Il team capitanato da Kamiya viene soprannominato **Team Little Devils** ed è proprio da qui che il director prende spunto per battezzare il suo ultimo lavoro: **Devil May Cry**. Uscito esclusivamente su **PS2**, il gioco diventa subito una devastante killer application per la casalinga di Sony e con il tempo raggiunge lo status di vero e proprio cult riuscendo a stupire per l'incredibile audacia di Kamiya nel saper unire alla perfezione meccaniche **hack'n'slash** con l'azione in terza persona. Adrenalinico, divertente e con un forte carisma, la prima avventura di Dante ha dato il via a una saga che oggi conta 5 episodi e un reboot distribuiti su tre generazioni di console. Tra alti e bassi, **Devil May Cry** è diventato velocemente un titolo di punta per la casa di Osaka, anche se il suo padre ideatore ne ha curato solamente il primo episodio per poi focalizzarsi su altri progetti.



Dopo il grande successo ottenuto con **DMC**, Capcom ripone piena fiducia nelle capacità del giovane designer tanto da concedergli carta bianca per i futuri progetti, ma non abbastanza da affidargli esosi budget. Così Kamiya mette in cantiere un prodotto atipico, unendo la sua passione per i vecchi giochi a scorrimento orizzontale con quella per i supereroi. Nasce un gioco talmente bizzarro da riuscire a trovare soltanto una piccola fetta di pubblico entusiasta, ma viene totalmente ignorato dalle grandi masse. Previsto inizialmente come esclusiva per **Nintendo Game Cube** e un anno dopo approdato anche sui lidi PlayStation, nel **2003** la Capcom distribuisce **Viewtiful Joe**. Seguendo le vicende di **Joe** e della sua compagna **Go-Go Silvia**, Kamiya imbastisce un **beat'em up a scorrimento orizzontale** che fa della sua cifra stilistica il maggior punto di forza. Tra citazionismi da otaku e scelte di gameplay atipiche, basate su una sorta di slowmotion controllato dal giocatore, il gioco racchiude in sé un potenziale che verrà fuori pienamente soltanto con il secondo capitolo. Purtroppo la saga non avrà lunga vita e dopo due capitoli principali, uno spin off sulla falsa riga del picchiaduro **Super Smash Bros.** e qualche exploit su portatile, **Viewtiful Joe** e soci sono stati presto dimenticati dal pubblico e da Capcom stessa, che riserverà al supereroe in calzamaglia rossa soltanto sporadiche apparizioni in altri titoli, come a dire "sì, ci piaci ma non così tanto da concederti un'ulteriore possibilità".



Intanto, nei corridoi di Capcom, alcuni sviluppatori cominciano a sentire una certa insofferenza verso la casa produttrice, riguardo le sue scelte aziendali. Molti dei progetti in cantiere in quel periodo sono indirizzati con l'obiettivo di rischiare il meno possibile in termini di risorse ed investimenti. La dirigenza preferisce spendere budget in sequel di saghe che hanno dimostrato un ricavo sicuro e le creazioni di nuovi brand non viene neanche preso in considerazione. Autori come lo stesso Mikami, **Keiji Inafune**, **Atsushi Inaba** e **Masafumi Takada** cercano di svincolarsi dal controllo dei vertici attraverso la creazione di team di sviluppo interni che rivendicano la loro indipendenza concettuale. Nasce così il leggendario **Clover Studio**, una piccola bottega delle meraviglie dove presero vita, oltre a *Viewtiful Joe* lo sfortunato **God Hand** e un secondo gioco di Kamiya: **Okami**.

È il 2006 quando il gioco viene pubblicato e fino ad oggi risulta essere il titolo tecnicamente più ispirato di tutta la produzione del designer giapponese. *Okami* è un vero e proprio tributo d'amore alle saghe preferite di Hideki, prima fra tutti un immancabile **The Legend of Zelda**, se non altro per le meccaniche di gameplay che strizzano continuamente l'occhio al capolavoro Nintendo; Kamiya non si limita a una vuota riproposizione degli stilemi classici della serie, ma aggiunge tasselli nuovi e originali, come la capacità del giocatore di pennellare letteralmente gli oggetti su schermo e di attaccare i nemici tramite questo magico strumento. E se un solidissimo adventure non dovesse bastare, i ragazzi Clover regalano ai giocatori uno spettacolo per gli occhi prendendo a piene mani dall'arte tradizionale del **Sumi-e**, ovvero la pittura a inchiostro e acqua. Uscito come esclusiva **PS2**, *Okami* non ha mai realmente brillato sul piano delle vendite, ma è stato così apprezzato nel lungo periodo che sono stati numerosi i porting operati da Capcom nel corso degli anni, portandolo su **Wii** e su tutte le console di attuale generazione attraverso i corrispettivi store digitali, dando la possibilità agli utenti di poter giocare a questa piccola gemma senza tempo.



Dopo la parentesi *Okami*, Clover Studio viene chiuso definitivamente da Capcom e gran parte del team si riunisce sotto un nuovo nome: lo stesso anno infatti viene fondata **PlatinumGames**, oggi famosa nell'intero globo per aver dato i natali ai migliori action degli ultimi anni. Grazie alla nuova indipendenza conquistata, i membri di Platinum iniziano a sviluppare giochi multi piattaforma sotto diversi publisher, mantenendo un buon margine di libertà creativa. Nel **2009** è sega la casa a finanziare i primi giochi del nuovo team a partire dal divertente *Mad World* uscito in esclusiva su Wii, passando per lo strabiliante *Vanquish* su PS3 e X-box 360.

Ed è sotto la nuova software house che Kamiya concepisce, a giudizio di chi scrive, il suo capolavoro: pubblicato per le console casalinghe di Sony e Microsoft, *Bayonetta* sarà la summa totale di ciò che il designer ha sempre cercato di raggiungere, l'action game definitivo. Il gioco è l'esatta evoluzione di quanto fatto con Dante su PS2: con un colpo di spugna Kamiya setta un nuovo standard per tutta la concorrenza e crea un manuale perfetto per le software house che da quel momento in poi vogliono cimentarsi nello sviluppo di un gioco d'azione. Con un palese riferimento allo storico Team dei "piccoli diavoli", il designer chiama a raccolta i suoi migliori sviluppatori e crea il **Team Little Angels** lanciando più di una frecciatina alla sua ex compagnia, la Capcom. Kamiya alleggerisce i toni rispetto al più serio e oscuro *Devil May Cry*: i personaggi si prendono meno sul serio e la storia, nonostante raggiunga momenti drammatici, non risulta mai pesante. Il gameplay è d'altro canto quanto di meglio si possa desiderare da un gioco di questo genere, la componente di attacco è incredibilmente bilanciata con la pericolosità e velocità dei nemici. Inoltre per poter uccidere un determinato tipo di avversari sarà necessario sbloccare il *climax*, ovvero una sorta di dimensione parallela dove Bayonetta può indistintamente colpire senza dare la possibilità al nemico di difendersi. Stilisticamente il gioco si discosta dalle avventure di Dante, preferendo un'ambientazione gotica che convive con strutture Liberty in grado di dare eleganza e un giusto tocco di femminilità e grazia. Tutto il gioco è un continuo ammicciare verso il giocatore e più di una volta vi ritroverete a parlare direttamente con la protagonista come se fosse cosciente della vostra presenza al di là dello schermo del televisore, una rottura della quarta parete inserita con intelligenza e grazia. Al momento della sua uscita il gioco riscosse un discreto successo di pubblico, purtroppo limitato dalla sventurata versione PS3 convertita in fretta e furia e senza le adeguate attenzioni. Il risultato fu talmente disastroso da inficiare il gameplay, con FPS ballerini e una resa grafica mediocre. Nel

corso del tempo, e grazie alla mano vigile di **Nintendo** sul brand, il capolavoro di Kamiya ha ritrovato una seconda giovinezza passando da multi piattaforma a esclusiva totale per le console della casa di Tokyo, fatto che ha portato **Bayonetta 2** (diretto da Hirono Sato) a essere una killer application per **WiiU** nel **2014** e che vedrà un [terzo capitolo in esclusiva](#) per la ibrida Nintendo nei prossimi anni.



L'ultimo gioco diretto da Kamiya risale però al **2013** ancora una volta su WiiU e rappresenta l'esperimento più bizzarro dell'ex Capcom: **The Wonderful 101**, un particolare incrocio tra un RTS e un gioco d'azione, basato sui riflessi e la coordinazione del giocatore. Il gioco chiama in causa un gruppo di supereroi determinati a salvare la terra dall'attacco di terroristi alieni nominati **Geathjerk**. Assurdo e improbabile, il gioco è un concentrato di idee geniali che sfruttano pienamente il padrone del WiiU. Graficamente piacevole e dal ritmo sfrenato, purtroppo non è stato considerato dal pubblico relegandolo nel girone dei giochi dimenticati troppo velocemente. È notizia recente però la volontà del designer giapponese di riportare la sua creatura all'attenzione del mercato attraverso un porting su **Switch**, occasione perfetta per incontrare il favore del pubblico su una piattaforma molto più popolare della precedente.



Il lavoro e la grande passione di Hideki Kamiya hanno portato una importantissima rivoluzione all'interno del genere action , creando due brand che hanno spinto i limiti fino ad allora raggiunti e che ancora oggi sono considerati dei veri e propri cult nel settore. Nonostante la sua versatilità, il designer non sempre è riuscito a catturare l'attenzione del mercato mondiale pur continuando a regalare ai suoi sostenitori prodotti di una qualità estremamente elevata. In attesa di farci stupire ancora una volta dal padre di Dante non possiamo fare altro che augurare un futuro radioso all'intero team, abbracciando pienamente la loro filosofia di sviluppo che ha saputo donarci più di una soddisfazione da videogiocatore.

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 tutt'fare 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**, soprattutto 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.