

KILL THE PAST, FIGHT AGAINST THE FUTURE

killer7, deliri di un autore videoludico tra politica, eredità storica e cultura pop

Venezia 21/05/2009

Bibliografia selezionata

BITTANTI, Matteo (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano, Edizioni Unicopli, 2004² (prima ed. 2002).

HOWELL, James Clinton, [Killer7 Plot Analysis](#), 2005, “GameFAQs” (ultimo accesso 25 marzo 2007).

LOW, David, [Suda51 Talks Emotion in Games, “Breaking Stuff”](#), 18 aprile 2007, “Gamasutra – The Art & Business of Making Games” (ultimo accesso 22 agosto 2007).

REKKASHA (*hen*), *Hand in Killer7. Kill the Past, Jump Over the Age*, Tōkyō, Futabasha, 2005.
レッカ社 (編)、『Hand in Killer7. Kill the Past, Jump Over the Age』、東京、双葉社、2005年。

SCHLESINGER, Jacob M., *Shadow Shoguns: The Rise and Fall of Japan’s Postwar Political Machine*, Stanford, Stanford University Press, 1992 (prima ed. 1997).

TAMORO, David, [Kill the Past](#), “Killer7 SINDicate: Killer7 Fansite – 7 SINS 7 KILLERS” (ultimo accesso 24 agosto 2007).

VOGEL, Steven K. (a cura di), *U.S.-Japan Relations in a Changing World*, Washington D.C., Brookings Institution, 2002.

Ludografia selezionata

Hana to taiyō to ame to [花と太陽と雨と, “Fiori, sole e pioggia”] (conosciuto anche come *Flower, Sun and Rain*), Grasshopper Manufacture, Victor Interactive Software, 2001.

killer7, Grasshopper Manufacture, Capcom, 2005.

Silver jiken [シルバー事件 *Shirubā jiken*, “Il caso ‘silver’”] (conosciuto anche come *The Silver Case* e *The Silver*), Grasshopper Manufacture, ASCII Entertainment, 1999.