

Estate a squarciagola: Rock Band

Estate del 2015, come ogni anno il caldo umido tipico delle località balneari siciliane mi travolse senza chiedere il permesso. L'unica consolazione era quella fantastica piscinetta da 99€ che di giorno raggiungeva i 32° e di notte diventava la principale attrazione per gli amici. Un'arrostita di carne, un paio di birre weiss e si facevano le 3 di notte senza neanche accorgersene. Come ogni sera, era avanzata della carne, e ogni volta la soluzione unica e naturale al problema era una nuova grigliata da fare l'indomani. Così quelle serate estive scorrevano come un'unica infinita festa, messa in pausa soltanto dalla luce diurna, per poi riprendere al tramonto.

Tra una salsiccia e una costoletta di maiale, un mio amico vide la mia **PS3** antiluviana collegata alla TV per guardare qualche film ogni tanto (sì, prima di **Netflix** si faceva così). Mi dice di avere in cantina la fighissima batteria della sua **PS3** (ormai rotta) e 2 chitarre. Per un attimo il fiato è sospeso, ci si guarda negli occhi e si parte di corsa per recuperare il tutto.



Uno corre a casa a prendere il microfono, noi a prendere il **Drum Set**, le chitarre e il fantastico **Rock Band**: 20 minuti dopo siamo lì, davanti allo schermo a collegare tutto alla Play. Smontiamo il piatto della batteria (che non funzionava) e identifichiamo il problema. Un po' di nastro adesivo e due botte ben assestate dopo, la batteria è pronta a farci esplodere i timpani. Naturalmente impostiamo il volume al massimo: le casse vibrano come l'amplificatore di **Marty McFly** nel primo *Ritorno al Futuro*. Il grande Ciccio, l'unico in grado di suonare la batteria, prende uno sgabellino, impugna le bacchette, e si mette in posizione. Io agguanto una chitarra senza avere la minima conoscenza di cosa sia una nota e tantomeno un accordo. Alessandra, cantante lirica di professione, si fionda sul microfono come una leonessa su una gazzella.



All'inizio siamo tutti un po' scarsini, è un continuo rompersi di strumenti e figuracce. Le risate e gli sfottò degli altri amici sono pienamente giustificati. Dopo un tuffetto rinfrescante nella mitica piscina e un paio di birrozze, siamo carichi e pronti a ripartire più motivati che mai. Selezioniamo i personaggi per la nostra nuova band, con l'emozione di quindicenni al debutto ci catapultiamo nuovamente sul palco e, anche se con qualche piccolo errore, riusciamo a completare il nostro primo concerto. Sentiamo pompare l'adrenalina nelle vene per il successo di squadra e quasi incendiamo le chitarre, per concludere degnamente la performance. Fortunatamente l'odore di altre salsicce sul barbecue, ci riporta alla realtà e ci dissuade dall'intento piromaniaco.



La serata si conclude con il delirio finale: gente super stonata come me che si impossessa del microfono e batteristi alle prime armi che non beccano una nota nemmeno per sbaglio. Sì, quella è una di quelle estati che non dimenticherò mai.

[Estate a Metro City](#)

Ho conosciuto i videogiochi d'estate, da bambino, a cavallo tra gli anni '80 e '90, quei cabinati nelle sale giochi dopo una giornata di mare attiravano sempre la mia attenzione, rimanevo affascinato da quei colori, dai suoni, dagli sprite in movimento, e ben presto ne diventai un frequentatore assiduo. Riuscivo a stare per ore attaccato a un cabinato senza mai annoiarmi: ricordo di essere riuscito persino a finire un gioco come **Ghouls 'n Ghosts** con un solo gettone, e non è un'impresa facile. Molti conoscono il famoso titolo di **Tokuro Fujiwara**, platform a scorrimento orizzontale con forte componente action in cui si impersona un cavaliere di nome Arthur, impegnato nella sfida di salvare la principessa rapita da un potente demone. Come in ogni gioco a piattaforme che si rispetti, il nostro personaggio deve correre e saltare tra i vari livelli, bellissimi e cupi a vedersi, dal cimitero iniziale a una foresta di cristalli fino al castello del nemico. Quel che mi piaceva, ed era uno dei motivi per cui finivo per preferire una sessione a **Ghouls 'n Ghosts** talvolta anche al mare, era la miriade di armi da lancio che di cui potevi disporre: si poteva possedere un'arma alla volta, ma ognuna aveva la propria peculiarità e magia personale. Si partiva con indosso un'armatura, quella normale che assorbe un colpo dai nemici, ma si poteva acquisire anche quella magica che oltre ad assorbire un colpo permetteva di utilizzare delle mosse speciali (differenti a seconda dell'arma che stiamo utilizzando). Persa l'armatura si moriva inesorabilmente al colpo successivo. Il tutto risultava di una difficoltà esagerata, niente a che vedere con la gran parte dei giochi odierni, se si aggiunge anche il fatto che bisogna portarlo a termine due volte prima di vedere la schermata finale,

completarlo era davvero un'impresa titanica.

L'estate era un ottimo momento per dedicarsi a una simile sfida, il tempo libero permetteva di vestire l'armatura e combattere i terribili demoni che hanno generato le bestemmie di migliaia di giocatori.

L'estate era anche un ottimo momento per menar botte, e infatti arrivò **Final Fight**: molti ricorderanno questo storico beat 'em up a scorrimento orizzontale, caratterizzato da sprite enormi per l'epoca, e con una giocabilità di molto migliorata rispetto ai precursori: bellissimo **Double Dragon**, ma il passo in avanti era netto. A partire dalla scelta dei personaggi, e dalla loro ognuno contraddistinto da caratteristiche uniche: a cominciare da **Mike Haggart**, il sindaco e padre che tutti vorrebbero avere: primo cittadino della criminosa Metro City, si vede rapire la propria figlia Jessica dalla folle gang criminale Mad Gear e si lancia senza remore nel cammino per riprenderla. Lento rispetto agli altri personaggi, ma anche il più potente, poteva afferrare i nemici per poi usare mosse da wrestling che ricordavano quelle di Zangief (il russo di *Street Fighter*, anch'egli nella scuderia Capcom, deve molto al nerboruto combattente di *Final Fight*); ad accompagnarlo **Cody**, personaggio molto equilibrato nelle caratteristiche, capace di usare i coltelli come arma da mischia e lanciaarli, e da **Guy**, meno potente degli altri ma caratterizzato da un'estrema velocità, capace di saltare sui muri e rimbalzare per poi eseguire un calcio volante; cos'altro poteva catalizzare le attenzioni di noi giovani gamer, che avremmo pure potuto giocare in co-op, menando legnate in due in giro per la città con mosse spettacolari ed effetti sonori esagerati? Il gioco era un'icona annunciata.

Se mi chiedete di ricordare le mie estati, l'uomo che sono ricorderà le serate con gli amici, le bevute e le risate, ma il gamer che già all'epoca coltivavo richiamerà alla mente questi due titoli, quelli che più hanno totalizzato la mia attenzione da ragazzino, fino all'arrivo di sua maestà **Street Fighter II**: non penso abbia bisogno di presentazioni, e ci metteremmo una stagione intera a parlarne.

Era veramente difficile schiodarmi da un cabinato, anche col caldo che faceva, per questo motivo a volte attiravo sguardi di ammirazione dagli altri bambini, altre volte li innervosivo, e capitava anche di essere partecipe anche di piccole zuffe tra ragazzini (succedeva anche questo, nelle sale giochi della mia città, anche l'arcade poteva regalarti momenti di vita vera).

Di estati da allora ne sono passate, la mia passione per i videogiochi non è mai diminuita: si è gradualmente spostata dall'ambiente delle sale giochi a quello casalingo, ero un fiero possessore di **Sega Mega Drive** con annesso **Mega Cd** (su cui ho potuto finalmente giocare a **Ghouls 'n Ghosts** e **Final Fight** comodamente seduto sulla mia poltrona), e d'estate adesso potevo organizzarmi con gli amici per giocare a **Golden Axe**, **Mortal Kombat** nel salotto di casa mia; certo, avevo anche amici possessori del **Super NES**, e lì si andava a giocare a **Street Fighter 2** e **Mario Kart**: la console war era feroce, si faceva a gara se fosse meglio Sonic o Super Mario, ma alla fine vincevano sempre i videogame. Perché i videogiochi, quelli belli, non hanno tempo né un colore politico o calcistico, i videogiochi belli si giocherebbero in ogni stagione e, sia al caldo dell'estate o durante la pigrizia invernale, sono sempre un'occasione per ritrovarsi con gli amici, pronti ancora una volta menar le mani a Metro City o in una favela del Brasile, ovunque ci portino in vacanza i nostri amici virtuali.

[Lunga e diritta correva la strada](#)

Oggi, sono principalmente un appassionato di videogiochi, soprattutto quelli di corse automobilistiche: qualsiasi cosa sfrecci su pista, strada o campi sterrati, che abbia una, nessuna o 18 ruote, devo assolutamente guidarla.

La mia passione ha origini molto, molto lontane nel tempo. La scintilla che ha dato origine a tutto è legata a un ricordo ancora vivido nella mia memoria, un videogioco di cui la maggior parte dei lettori più giovani probabilmente non ne ricorderà nemmeno l'esistenza.

Se la memoria non mi inganna, era l'inizio degli anni '90, ma diavolo, ricordo come fosse ieri la telefonata che ricevevamo a casa e che segnò la mia vita per sempre.

Una piccola premessa: se siete nati negli anni '80, quello che sto per raccontarvi è successo con una certa probabilità anche a voi, magari con modalità sostanzialmente diverse.

Era un pomeriggio qualunque, a casa mia, d'improvviso sentii squillare il telefono: «Pronto?» rispose mio padre (un nerd di altri tempi, potremmo definirlo, possedeva per lavoro già diversi computer, tra Olivetti e Macintosh e, per inciso, su quelle macchine conobbi per la prima volta il **Tetris 3D** e **Prince of Persia**) «Salve, parlo con il signor Zambuto? Volevamo informarla che è stato selezionato per approfittare di una eccezionale opportunità! Solo per oggi, se accetta, avrà la possibilità di acquistare per soli 2 milioni di lire, una vacanza a Parigi per tutta la famiglia e un fantastico Personal Computer di ultima generazione, compreso di enciclopedia multimediale in floppy disk» disse tutto d'un fiato l'operatore all'altro capo della cornetta.

Il viaggio non convinse molto mio padre, alla fine l'offerta nascondeva i soliti "se" e "ma" scritti in piccolo; il computer, invece, gli parve un'ottima occasione, conosceva i prezzi che giravano in quegli anni e si risolse ad acquistare il pacchetto.

Come ho detto, mio padre aveva già i suoi terminali, certo avrebbe utilizzato anche quello ma sapete che significava? Io sì, lo compresi subito: **AVEVO IL MIO PRIMO PC!**

Incredibile ma vero, non riuscivo a realizzare, la sensazione di avere il primo personal computer in cui non dovessi scrivere nessun codice astruso mi faceva impazzire. Insieme al PC, ci diedero anche un pacchetto di giochi, cosa che mi esaltò ancora di più. Tra le scatole dei giochi, c'era lui, il cartone mi attraeva già solo dal nome e dall'immagine: **1000 Miglia** (prodotto da **Simulmondo**).

Non avevo mai visto niente di più bello, era il mio primo gioco di corse automobilistiche, con piste interminabili e la possibilità di scegliere diversi modelli di auto, una delle robe più innovative per quei tempi, il quadro dell'automobile mostrava tutte quelle lancette all'interno dei dischi, per me era una visione assurda perché tutto questo al tempo lo vedevo **davvero** nella macchina guidata da mio padre. Più guardavo, più impazzivo per l'incredulità: il tachimetro, il contagiri, l'indicatore del livello di carburante, persino la temperatura dell'olio, **tutto riprodotto alla perfezione**.

Fu proprio **1000 Miglia** che mi iniziò al mondo delle corse, e tuttora non nascondo che le auto d'epoca, esercitano un fascino non indifferente su di me, quasi come ne fossi stregato da allora, come fossero macchine del tempo che mi riportano a quegli anni, non quelli della loro uscita sul mercato, ma quelli della mia adolescenza, a quell'epoca in cui, per la prima volta, vidi la realtà perfettamente riprodotta sullo schermo di un computer.



Il mistero estivo

Era una tipica giornata estiva, a **Zingarello**, una di quelle con 40 gradi all'ombra, l'aria era afosa e ogni cosa contribuiva a causarmi fastidio. Sul far del pomeriggio decisi di andare in spiaggia con i miei amici, ma non fu una scelta azzeccata. Diversamente dal solito, l'acqua era agitata, al posto del mare piatto ruggivano onde gigantesche che si infrangevano violente sulla riva. Ci stavamo annoiando, ci annoiammo, ci saremmo annoiati per sempre se un mio amico non avesse tirato fuori un Nintendo Switch equipaggiato di *Super Mario Kart 8*, facendoci dimenticare il maltempo e l'incazzatura del mare con gare di velocità e battaglie all'ultimo guscio.

Bastò quel piccolo gesto per far tornare a galla grandi ricordi, legati soprattutto alla mia infanzia, quando bastava un Nintendo DS per passare una giornate estive sotto lontano dalla noia ovunque si andasse. **Il Professor Layton** era un ottimo compagno di viaggio: indovinelli forse un po' complicati per la mente di un bambino di 7 anni (età in cui giocai il primo capitolo della saga), non di rado mi ritrovavo a chiedere l'aiuto di altre persone, e finiva fosse una buona scusa per socializzare, nascevano amicizie inaspettate, che piantavano radici nel comune intento di risolvere quegli enigmi. Negli anni, la serie del professor Layton ha visto numerosi sequel, e l'estate era dedicata ogni volta a mettere alla prova le mie conoscenze enigmistiche, con la soddisfazione di veder risolti i puzzle in sempre minor tempo di anno in anno. Ma **Layton** non era solo intelletto: Layton era storia, e quindi emozione, al punto che, finito il primo giocodella saga, non potei fare a meno di correre sotto casa per mostrare ai miei amici con fierezza il mio traguardo.

Capitolo dopo capitolo, le avventure del professore e del suo assistente **Luke** mi emozionavano sempre di più, mi avvincevano come solo le belle storie sanno fare, al punto che un giorno riuscii a convincere anche mio padre a giocarci. Mentre tratteggiava scelte con lo stick, di tanto in tanto lo spiavo per scrutare le sue reazioni, e ricordo ancora la felicità quando mi disse addirittura che il

gioco era bello: da quel momento, ai miei occhi, **io ero il suo Luke e lui il mio professore**. Durante gli anni mi trovai a giocare al titolo in contemporanea con mio papà, riuscendo ogni tanto a risolvere qualche indovinello in cui lui invece era rimasto bloccato.

Di estate in estate la mia adolescenza andava via, lasciando posto al ragazzo che oggi è a un anno dall'università: negli anni è cresciuto anche Layton, anche lui ha avuto degli eredi. Chi ha detto infatti che anche il detective non può essere una carriera a conduzione familiare? Nell'ultimo capitolo il protagonista non è il professore, bensì sua figlia **Katrielle**, e giocandoci oggi mi sembra in qualche modo di essere cresciuto davvero insieme a lui. **Level-5** è riuscita a mantenere vivo un brand di successo con una costante qualità medio/alta nella sua miriade di indovinelli.

Le mie estati continuano nella pace di **Zingarello**, il Nintendo DS è diventato 2DS dopo essere passato dal 3D, io sono cresciuto, i miei amici sono cresciuti, e in fondo anche mio padre continua a crescere e giocare (per fortuna); non nego che ho provato un sussulto di gioia e una sottile nostalgia quando, un giorno, da nulla, ho sentito un ragazzino di 7 anni, chiedere al proprio padre «**come si risolve questo indovinello?**» impugnando un 3DS in una tipica giornata estiva con 40 gradi all'ombra e l'aria afosa che dava fastidio.

Corse clandestine e scontri all'ultimo Pokémon

Da bambini **l'estate inizia circa il primo di giugno, inizia quando in classe, a scuola, non si fa altro che giocare, inizia quando finiscono le interrogazioni e quando non si ha più nulla da fare il pomeriggio**. Lunghi pomeriggi passati davanti una **PlayStation 2** o davanti lo schermo di un **Nintendo DS**, notti intere a cercare di battere l'ultima palestra per poter finalmente catturare il **Pokémon** leggendario o a organizzare tornei di **Mario Kart DS**, tutto all'insegna dello svago e della spensieratezza.

All'inizio di ogni estate, i miei nonni materni si trasferivano a **Punta Grande**, zona balneare di Realmonte, in uno di quei residence che richiamano stagionalmente gli abitanti dei paesi limitrofi che amano passare i mesi caldi al mare. Lì abitavano molti bambini con i quali, per fortuna, condividevamo la stessa passione: ovviamente parlo dei video game.

Ancora ricordo benissimo **l'estate del 2008**, uno dei periodi più belli per un bambino che come me andava ancora alle elementari.

Per Studio Aperto era l'estate più calda degli ultimi 50 anni; per me la più divertente, un periodo per mettere al fresco la testa dalla calura dei compiti per casa, dalle interrogazioni, dalle sveglie la mattina presto e dalle sere che non superavano le 21:30 perché il giorno dopo bisognava svegliarsi. Era la stagione più calda, ma anche la più fresca, nella quale non serviva altro che divertirsi e giocare.

Le mattine estive erano dedicate alla spiaggia, mentre nelle ore più calde del pomeriggio si rimaneva in casa, aspettando che la temperatura fuori non ci facesse evaporare. Per ammazzare il tempo potevamo contare sul fantastico **Nintendo DS**, console che ha plasmato la mia infanzia. Proprio l'anno prima, nel 2007, uscì il primo gioco **Pokémon** per NDS: **Pokémon Versione Diamante e Versione Perla**. Due titoli che mi hanno introdotto al meraviglioso e colorato mondo degli animaletti tascabili, che già avevo cominciato a conoscere grazie ai miei cugini, con **Rosso Fuoco, Verde Foglia e Smeraldo**.

Al residence tutti avevano un Nintendo DS e una cartuccia della serie **Pokémon**, e tutti ci

divertivamo a organizzare sfide 1v1 per provare la potenza della nostra nuova squadra, allenata e formata con fatica e sudore. Ogni battaglia era avvincente: c'era chi utilizzava solamente "leggendari" catturati durante il gioco, scambiati dal famosissimo "cuggino" oppure utilizzando i vili trucchi dell'**Action Replay** (che fortunatamente ha cominciato a essere usato solo dopo qualche anno).

Eravamo talmente elettrizzati al pensiero di diventare l'allenatore più forte del residence che si decise di istituire la **Lega Pokémon di Punta Grande**, dove ognuno ricopriva un ruolo e il campione era il bambino che possedeva la squadra più forte di tutte. Furono stilate le regole e definite le posizioni; chi riusciva a battere il primo **Superquattro** aveva, di diritto, il suo posto e poteva battersi, dopo un solo giorno, con il secondo e così via. **Le giornate passavano a catturare i Pokémon con le caratteristiche che più si addicevano al nostro stile di combattimento**: chi puntava sulla difesa, chi sulla velocità chi sulle mosse, come **ipnosi** o **ultimocanto**; si escogitavano strategie, complotti e piani per sconfiggere il proprio avversario, si studiavano i *Pokémon* dello sfidante o dello sfidato, si cercava di dare a tutti dei rimedi, bacche o altro in modo da poter recuperare vita, risvegliarsi da un sonno o aumentare le statistiche. Tutto questo per ottenere «ricchezza, fama e potere», per poter dire «sono il più forte del residence, non mi batterà nessuno».



Le battaglie continuavano fino a tarda sera, fino a quando mio nonno non mi chiamava per andare a dormire, ma la nostra giornata non poteva certo terminare così: la notte, infatti, era il turno di **Mario Kart DS**. Si organizzavano corse clandestine e lotte per il primo posto, modestamente quasi sempre detenuto dal sottoscritto. Ogni pomeriggio - o comunque quando capitava - era sempre un buon momento per accendere il nostro Nintendo DS e sfidarsi; fortunatamente per giocare in multiplayer locale bastava una sola copia del gioco - grazie Nintendo - e si poteva giocare con altre sette persone.

I tornei di Pokémon duravano solamente per i tre mesi d'estate, e ogni anno si ripetevano le ammissioni per la **Lega Pokémon di Punta Grande**, mentre le gare con **Mario Kart DS** hanno accompagnato la mia intera infanzia in ogni periodo dell'anno, e ancora oggi qualche partita la rifaccio volentieri.

I tempi sono cambiati: gli smartphone fanno da padroni, le console portatili hanno perso peso, difficilmente vedo bambini seduti su una panchina, all'ombra, a sfidarsi a *Pokémon* o qualsiasi altro gioco con un handheld fra le mani.

Io, ogni volta che ritorno al residence di Punta Grande, ricordo con nostalgia quegli anni passati tra mare e **Sinnoh**, tra casa e una pista di automobili che sfrecciano su strade d'altri mondi; mi mancano le entusiasmanti battaglie, mi manca la preparazione psicologica che ne conseguiva, mi manca l'estate del 2008.

Governala perché è tropicana, ye

Sole, mare, le orribili hit musicali della stagione sparate a volumi siderali dagli stabilimenti balneari... questa è l'estate. Lo avete capito, non sono esattamente un suo fan, anzi. I mesi tra giugno e agosto portano troppo caldo per permetterci di dedicare anima e corpo al nostro hobby preferito, eppure, per quanto possa sembrare strano, l'estate ha portato con sé alcune delle mie sessioni videoludiche preferite: impossibile non pensare ai tornei casalinghi con amici fatti su **Virtua Striker 2** su **Sega Dreamcast**, in barba ai gettoni da acquistare nelle sale giochi locali. O quando, anno domini 2004, mi innamorai del **puroresu** (il wrestling giapponese) dopo ore di match e tornei simulati su **Giant Gram 2000**, sempre uscito su **Dreamcast**. Ma questa è una storia diversa. Qui vi racconto come e perché sono diventato un fan dei videogame **gestionali**, genere che tutt'oggi prediligo. Questa è la storia di **Tropico: Paradise Island**, primo in ordine d'uscita della saga di **PopTop Software** prima e **Kalypso Media** poi, che vedrà il sesto capitolo in uscita quest'anno.



Ma facciamo un passo indietro: non era la prima volta che cadevo nel tunnel dei gestionali. Avevo

già alle spalle ore e ore passate sulle demo di **Railroad Tycoon 2** (il primo titolo **PopTop!**) e su **Rollercoaster Tycoon**: mi piaceva l'idea di poter costruire dei tratti ferroviari o parchi di divertimento, era il giusto relax al termine di un pomeriggio di mare. Nel 2002 arrivò un'altra demo, quella che mi cambiò la vita, sempre a cura di quella **PopTop** che mi aveva stregato con **Railroad Tycoon 2**: il primo **Tropico** era tra le mie mani, e in esse risiedeva adesso il destino di centinaia di abitanti di una piccola isoletta del pacifico.

Tropico: Paradise Island è un gioco incredibile, a 16 anni dalla sua uscita lo considero ancora il migliore della saga... **Tropico 6** permettendo. Le possibilità di gameplay sono letteralmente infinite: possiamo scegliere se essere un buon Presidente, cercando di ascoltare i bisogni del nostro popolo, oppure fregarciene altamente e instaurare un bel regime dittatoriale, con tanto di elezioni truccate (!!!), noncuranti del pericolo di subire una rivolta da un momento all'altro. Io, essendo buono d'animo, tendevo sempre alla prima opzione, cercavo in tutti i modi di aiutare i miei tropicani: un buon tetto sopra la testa, un lavoro ben pagato e la giusta attenzione da dedicare a ogni gruppo politico dell'isola. Sì, perché in **Tropico** era praticamente quotidiano lo scontro con i comunisti che chiedevano case migliori e lavori ben retribuiti, con gli ambientalisti che protestavano contro la deforestazione, con i capitalisti che d'altro canto volevano si puntasse tutto su turismo e industrializzazione, con i militari che si lamentavano in caso di armate esigue, e con i religiosi che reclamavano più chiese e leggi meno "peccaminose". Già, le leggi. In **Tropico** ci sono anche quelle. E anch'esse rappresentano un casino diplomatico. Perché, mettiamo caso, se l'alleanza e una base militare nell'isola da parte degli **Stati Uniti** accontenta i capitalisti, vedrà scontenti i comunisti, con risultati opposti nel caso decidessimo di diventare amici dell'**Unione Sovietica**. Il gioco è ambientato nel pieno della **Guerra Fredda**, e il parallelismo con la **Cuba castrista** è ovviamente esplicito, e **Fidel Castro** è a pieno diritto uno degli "avatar" selezionabili nel gioco completo, insieme ad altri personaggi come **Evita Peron** o **Lou Bega** (sì, proprio l'autore di [Mambo N°5](#)), tutti con bonus e malus storicamente precisi.

Ciò che porto nel cuore di **Tropico** non è soltanto l'immenso e strutturato gameplay, ma soprattutto la colonna sonora a cura di **Daniel Indart**: premetto di non essere un grande fan della musica latino americana, anzi, proprio la detesto. Ma la soundtrack di **Tropico** è perfetta sotto ogni punto di vista, un tripudio di **son cubano** sullo stile del leggendario **Compay Segundo** e del **Buena Vista Social Club**. D'altronde, l'omonimo documentario di **Wim Wenders** era uscito solamente tre anni prima del gioco, e la sua influenza a livello popolare si faceva ancora sentire. Che ci crediate o no, non riuscivo a staccarmi dal PC anche per questa ragione: non solo era intrigante vedere lo sviluppo del proprio isolotto pacifico anno dopo anno, ma tutto era coadiuvato da una colonna sonora che, ancora oggi, reputo tra le migliori nella storia dei videogiochi.

Credo di aver passato mesi e mesi dietro alla demo di **Tropico: Paradise Island**, e non nascondo che ancora oggi mi viene voglia di tornarci, nonostante i capitoli recenti siano più al passo con i tempi. Sarà per una sfida più appassionante, sarà per la musica, o sarà semplicemente uno spleen adolescenziale. O forse perché vi dedicai così tanto tempo da arrivare a sentire in testa le frasi del mio consigliere anche quando uscivo la sera. Probabilmente è per quest'ultimo motivo:

«Presidente, la sua gente sta morendo di fame, ci serve subito del cibo!»

Ni, oh!

L'estate è quel periodo normalmente associato a ferie, relax, gioia di vivere e divertimento. Non è il mio caso. Questa estate - come ogni altra del resto -, visto il maggior tempo libero, è dedicata al recupero di alcuni titoli che non si ha avuto modo di giocare e uno di questi è senza dubbio **Nioh**, RPG del **Team Ninja** che ha riscosso un buon successo e che avrà un sequel, da poco annunciato all'E3 di giugno. Dopo essere stata per un certo periodo un'esclusiva **PlayStation 4**, **Nioh** è arrivato su PC, sotto l'insegna, un po' particolare, di **souls-like**, anche se grande è stato il disappunto nello scoprire che *souls-like* non è.

Il genere sdoganato da **Hidetaka Miyazaki** e dal suo **Dark Souls**, ha visto numerosi tentativi di emulazione in salse più o meno simili, anche se con risultati altalenanti: basti pensare a **Lords of the Fallen** o, perché no, quel **Code Vein** che riesce a essere promettente e scoraggiante contemporaneamente, e forse per questo nuovamente posticipato. In attesa del futuro lavoro di **From Software**, **Sekiro**, **Nioh** è il giusto ponte di collegamento e, come tanti, anch'io sono stato rapito dalle atmosfere e dagli elementi così vicini alla cultura giapponese, della quale sono un estimatore. Per chi sia abituato ai *souls*, approcciarsi al lavoro Team Ninja è alquanto singolare: sembra tutto così complicato, con pose diverse da assumere e relativi effetti, mille oggetti e tante cose a cui fare attenzione (mal spiegate); eppure, in qualche modo, il titolo completa e approfondisce il concept di Miyazaki. Ma non per questo può parlarsi di *souls-like*.

Partiamo dalla narrazione: diretta, senza fronzoli e con un protagonista fisso, quel William che sembra un incrocio tra Chris Hemsworth e un qualunque modello di intimo farloccamente perfetto ma, in ogni caso, sempre meglio dei costrutti medi derivanti dai vari editor From Software: perché il tempo libero estivo spesso non basta neanche a quello, non importa quante ore impiegheremo a realizzare il nostro alter ego, avrà comunque la stessa espressione di un bimbo di cinque anni durante il primo assaggio di un limone. Giocare **Nioh** fa anche sorgere una domanda spontanea: dove sta la difficoltà nel realizzare delle animazioni facciali? Miyazaki, prendi nota.

Eppure **Nioh** non è un *souls like*, e il gameplay trasmette immediatamente questo messaggio. Hey, hai finalmente quell'armatura potente, con bonus perfetti per te e, perché no, anche bella esteticamente? Shottato. Ma guarda quanti **Amrita**, potrei salire di livello per essere più resistente... shottato! Ah, ma forse... shottato!



Ovviamente si tratta di un'estremizzazione ma proprio per questo *Nioh* risulta tanto bello quanto frustrante, un gioco in cui il senso di progressione, capace di regalare enorme appagamento, viene messo da parte in favore di una difficoltà costruita ad hoc solo per «essere più difficile di *Dark Souls*». Ma qui casca l'asino: *Dark Souls* non è veramente difficile; certo, non consente un approccio agevole e, a volte, sa essere abbastanza punitivo. Eppure è chiaro, limpido e ogni cosa è costruita avendo dall'altro lato il suo perfetto contrario. *Dark Souls* è **apprendimento**, duro e puro: credevate che l'estate significhi la fine della scuola e quindi una pausa a ogni forma di studio? Se giocatori dei titoli From Software, scordatevelo. Eppure basta "studiare" quel che serve per essere sempre all'altezza della situazione ma soprattutto, il vostro equipaggiamento e level-up, servono effettivamente a qualcosa. Non troverete mai un nemico base in grado di scalfirvi, una volta progrediti; noi siamo i futuri **Lord of Cinder**, i soldati semplici li mangiamo a colazione.

Nioh non è un souls like perché è punitivo per motivi sbagliati, essendo essenzialmente una lunga e perenne sfida contro il **Drago Antico** di *Dark Souls II*. Se da un lato la sfida, spinge a migliorare, dall'altro, diviene frustrante, in virtù del fatto che i vostri progressi, valgono quasi zero. Cos'è dunque *Nioh*? Un **trial & error**, senza se e senza ma. È un male? Assolutamente no.

Sin dall'alba dei tempi, l'essere umano cerca di imparare dai propri errori, in quel trial & error che è la vita reale che col passare dei secoli ci ha portati dove siamo. Per esempio, dopo un agosto passato ustionati dalla nostra stella, l'estate successiva ci penserete due volte prima a non spalmare una crema solare. Trial & Error appunto. In un videogioco - un'avventura compressa in una manciata di ore - anche la frustrazione derivante dagli sbagli (o dalla sfortuna) si condensa, arrivando alla tanto e bella imprecazione tanta cara ai "soulsiani". Ma ci si fa forza e, mentre vi scrivo, mi avvio all'ultima parte del titolo che, potrebbe non sembrare, ma mi sta piacendo moltissimo.

Nonostante tutto infatti, la struttura del gioco è azzeccata, con missioni secondarie più o meno interessanti e alcune trovate da RPG vecchio stile, capace di farvi prendere appunti su un foglio di carta (o almeno, io faccio così).

Per cui, anche io attenderò con ansia *Nioh 2*, sperando che tutto trovi un senso compiuto e che, soprattutto, non debba giocarlo in estate. Perché in estate, ci rilassa, possibilmente senza rischiare la scomunica.

Memorie in Open World

Correva l'anno 2007, uno come tanti se non fosse che, da qualche parte nell'estremo sud del Bel paese, un ragazzino cominciò ad avere il primo approccio con un mondo nel quale poi, sarebbe rimasto immerso fino al collo: quello videoludico. Tutto ebbe inizio su una **PlayStation**, un po' per svago, un po' per caso. Un po' come tutti, insomma, e segnati da titoli storici come **Crash Bandicoot**, **Asphalt** e **Need for Speed**. Giochi straordinari, ma a far breccia fu la serie di **Grand Theft Auto**, quella che ancora oggi, - agli occhi di chi scrive - rimane senza pari. Nella moltitudine di titoli che componevano la saga, era inevitabile restare folgorati da **San Andreas**, titolo controverso che ha letteralmente assistito la mia infanzia. Vi sono sentimentalmente attaccato: quante partite giocate in co-op locale insieme alla mia sorellina più piccola, da un lato il joypad, dall'altro un bel biberon di latte, decine di missioni da completare e nessuna **Memory Card** su cui salvare i dati (il che mi spingeva a completare il maggior numero di missioni nel minor tempo possibile), cosa potevo desiderare di meglio che godersi la totale libertà in game in compagnia di mia sorella? Per me era quella la felicità, giocare con chi vuoi e a cosa vuoi senza preoccuparti di altro. Passare le giornate a esplorare quell'universo **gangsta** di cui, grazie al fascino del male che un po' tutti prima o poi ci tocca, si sognava in qualche modo di far parte: a chi non piacerebbe andare in giro a conquistare i territori delle altre gang a suon di bazooka e molotov? Certo, non avevo ancora l'età per giocarci - non ditelo a nessuno! - e nonostante il **PEGI** non sia più un problema per me, mi rendo conto che all'epoca questo avrebbe potuto precludermi questo divertimento, anche se giustamente. C'è un tempo per tutto e lo stesso vale per *San Andreas*.

Uno dei grandi meriti della serie **GTA** è l'aver dato a tutti noi la possibilità di fare quel che non avremmo mai potuto osare. Potevo rubare uno Shamal fiammante al Los Santos International Airport e volare su e giù per l'intero Stato schivando missili termici, elicotteri e jet militari, e forse è proprio tutto quel tempo passato a volare che ha generato in me una curiosità quasi morbosa verso i simulatori di volo come **Microsoft Flight Simulator X** e **X-Plane-7**, passione che coltivo tutt'oggi con discreto interesse. Ero, e sono, un explorer da competizione, mi piaceva passare a menadito tutto il calpestabile del gioco, dai meandri più nascosti verso i *Map Exit* fino alle vette più alte: le avrei mai viste, altrimenti? Quel gioco era un piccolo, perfetto saggio di come creare un mondo aperto. Ecco, quel che le generazioni precedenti alla mia non hanno avuto a quell'età è sintetizzato in due parole: **Open World**.

Dopo la saga **GTA**, per me vennero **Just Cause 2**, **Watch Dogs**, **Dirt**, titoli in cui perdersi nella digitale immensità geografica e nella cura dei dettagli. Oggi ho trasmesso questa mia passione alle mie sorelle che, non solo hanno apprezzato il genere, ma hanno anche cominciato a muovere i loro primi passi su titoli come **Minecraft**: certo, meno esplosivo, ma volete mettere quel potenziale di creatività primitiva espressa nel crafting di questo **sandbox** immenso e squadrato? A volte mi siedo accanto a loro, le guardo giocare, ogni tanto faccio un giro anch'io in quei paesaggi geometrici. Ma subito mi viene da pensare alle corse sulle strade di **San Andreas**, ai tramonti visti sfrecciando sul lungomare, e in qualche modo mi sento vecchio nonostante la mia giovanissima età; pesco da ricordi che sembrano lontanissimi mentre cerco di dare loro consigli su cosa fare e come fare, ma loro sono sempre un passo avanti a me. Ed è questo che forse ci ricordano i videogiochi, che c'è sempre da imparare, anche dai più piccoli che da noi cercano saggezza e insegnamenti che poi spesso troviamo in loro.

Il gaming estivo di un musicista ramingo

La vita del musicista, d'estate, è la più bella che ci sia: fare chilometri e chilometri con l'auto piena a tappo di strumenti, casse e costosissime apparecchiature per poi ripercorrere le strade a ritroso in tarda notte; quando la musica finisce, le vie sono vuote e la gente esausta torna a casa. Ogni sera un luogo diverso, gente diversa e mangiare diverso, notti fatte di scoperte, conoscenze e, talvolta, anche assurdi imprevisti.

Tuttavia, per un giocatore quel tempo investito in musica si traduce anche nel dover mettere da parte la propria console e nel giocare quando il tempo lo permette, nelle rare serate quando nessun pub, bar, chiosco o comune richiede la presenza della propria band; ci si sveglia tardi per la stanchezza della sera prima, ci si prende un caffè, si va a pranzare poco dopo e presto bisogna fare una doccia perchè la prossima serata è ormai a un paio d'ore. La console rimane impolverata accanto allo scaffale e la pila di giochi che hai comprato rimane lì, in attesa che tu possa prendere il controller e passare delle sane ore di gaming.

Quando finalmente il calendario non segna un impegno della tua band, ci si chiude in camera, si regola il condizionatore a 18°, si mette il cellulare in modalità silenzioso e via, soli con l'avventura del momento e il caldo afoso fuori, fino a quando il sole non si fa color porpora; dopo tante serate passate a suonare per il divertimento dei clienti in un locale, del tempo per noi stessi in cui goderci quel gioco compato a inizio estate e che fino a quel momento non si è riusciti a giocare.

Quando questa speciale sessione a tu per tu con la console termina si fa un salto da qualche parte con gli amici e si finisce ancora a parlare di quella avventura che si sta giocando e che nel frattempo sta affrontando anche l'altro amico: ci si confronta su chi è andato più avanti, chi ha preso quell'arma, chi ha incontrato quel NPC...

E poi finalmente - abbastanza assurdo d'estate - si va a letto a un orario abbastanza decente e ci si sveglia beatamente l'indomani. Ma la quiete viene interrotta dagli amici che bussano a casa per giocare a **Donkey Konga** fino a farsi diventare le mani rosse, sapendo peraltro che quella sera ci si ritroverà nuovamente a suonare! Anche quando tenti di tenerla fuori, la musica continua sempre a inseguirti e, per quanto bella, quando incontra i videogiochi può esserlo ancora di più.



[Un'estate al nerd](#)

La spiaggia, strade assolate, vento che sferza in faccia durante un giro in motorino, arrivare al mare, distendersi e dimenticare ogni cosa: la scuola, il lavoro, inverni e autunni di pensieri, responsabilità e preoccupazioni. L'**estate** è questo, ed è serate nei chioschi, chitarre davanti a un falò, baciarsi distesi sulla battigia e andare a dormire soltanto al palesarsi dell'alba. Per alcuni è i giochi all'aperto quando si è piccoli, per altri le passeggiate in bicicletta, per altri le birre, le prime limonate... ha il sapore di ogni età, l'estate, e c'è sempre spazio per ogni cosa, e c'è il tempo per farla, quella cosa, nella calma placida di ogni ora libera e vacanziera.

In questo abbondare di tempo libero, volete non si trovi spazio per i videogiochi? Perché fra una pausa e l'altra del dolce far niente, tra una partita a pallone e una gara di tuffi, il tempo per una partitina in formato **handheld** o per un giro di joystick nella propria stanza si è sempre trovato. O, se si era in giro, non si lesinava una visita alla **sala giochi**, per chi abbia vissuto quell'epoca d'oro di luccicanti coin-op.

Per l'estate vogliamo regalarvi uno **spazio amarcord**, un momento dedicato ai ricordi estivi, piccoli racconti che testimoniano un altro frammento della nostra passione per i videogiochi. Passione che non ha tempo, né stagioni deputate, che se ne infischia del caldo boia e delle ore che passano fino a che si è fatta notte fonda, istanza del cuore che ti dice: gioca, tanto tornerà un altro inverno, gioca e non pensare ai mille petali di rose.

E quei giorni noi siamo qui a ricordarli, noi che abbiamo una redazione che spazia dai 17 ai 40 anni. Vogliamo raccontarvi tutti, questi decenni di differenza, queste estati che, pur segnando un arco lungo quasi un quarto di secolo, ci hanno riunito qui, sotto l'emblema di una bussola, uniti da

un'unica passione. Dunque sedetevi con noi in riva al mare, prendete una bevanda gassata, mettete le cuffie e lasciatevi trascinare indietro nel tempo questi brevi racconti fatti di pixel e parole, righe che raccontano di **estati al sapore di nerd**.