

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.

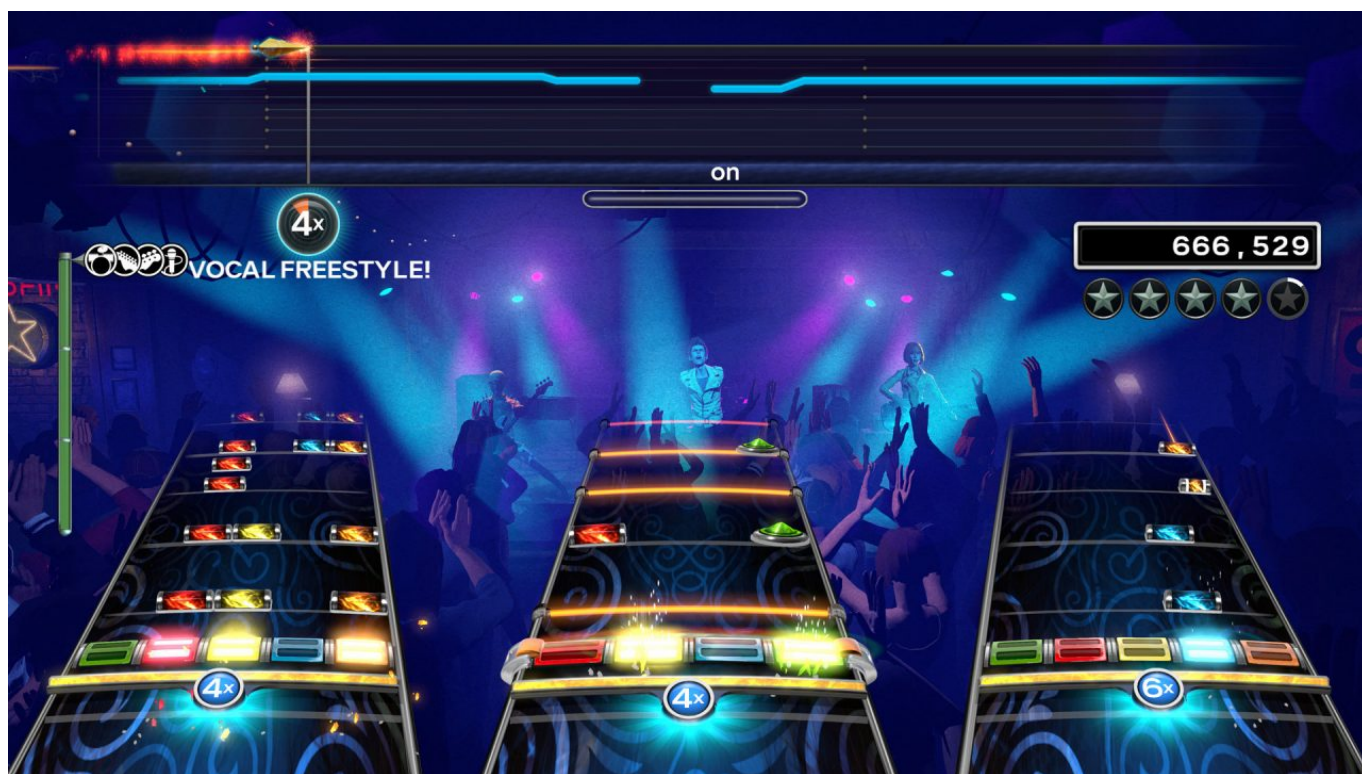
Tra una salsiccia e una costoletta di maiale, un mio amico vide la mia **PS3** antiluviana collegata alla TV per guardare qualche film ogni tanto (sì, prima di **Netflix** si faceva così). Mi dice di avere in cantina la fighissima batteria della sua **PS3** (ormai rotta) e 2 chitarre. Per un attimo il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

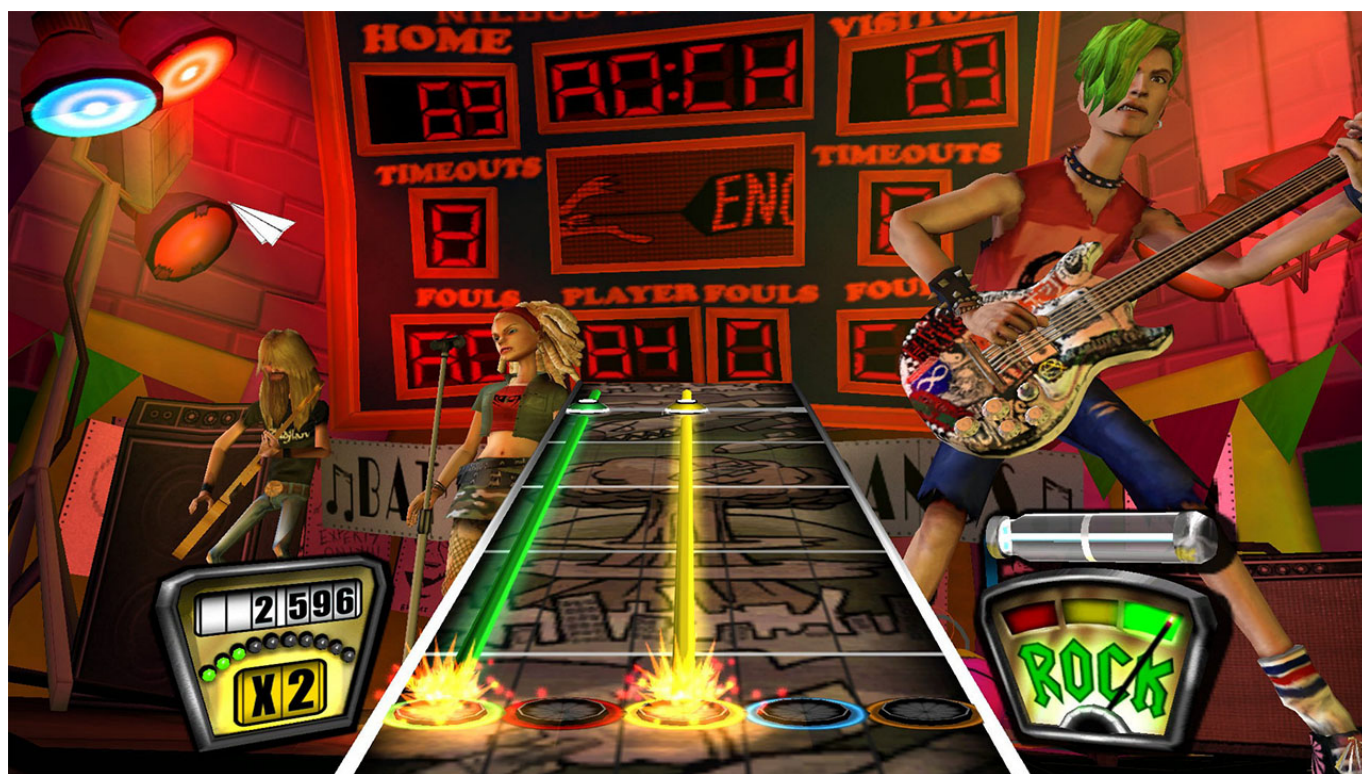


La serata si conclude con il delirio finale: gente super stonata come me che si impossessa del microfono e batteristi alle prime armi che non beccano una nota nemmeno per sbaglio. Sì, quella è una di quelle estati che non dimenticherò mai.

Vita e morte di Guitar Hero

«La vita senza la musica sarebbe un errore» diceva **Friedrich Nietzsche** ne *Il crepuscolo degli idoli*, ed è la verità: chi di noi non ha mai sognato di salire su un palco, armato di chitarra, nei panni del **Jimi Hendrix** di turno? Eppure, in un tempo troppo lontano, due sviluppatori, **RedOctane** e **Harmonix** realizzarono il sogno di milioni di giocatori... seppur nelle loro camerette.

Era il tempo di **Guitar Hero** e di **Rock Band**, due titoli che si contendevano un mercato agguerrito e affamato, e che, come l'Icaro narrato dagli **Iron Maiden** in *Flight of Icarus* si avvicinarono troppo al Sole, per poi cadere nell'oblio. Ma partiamo dalla genesi...



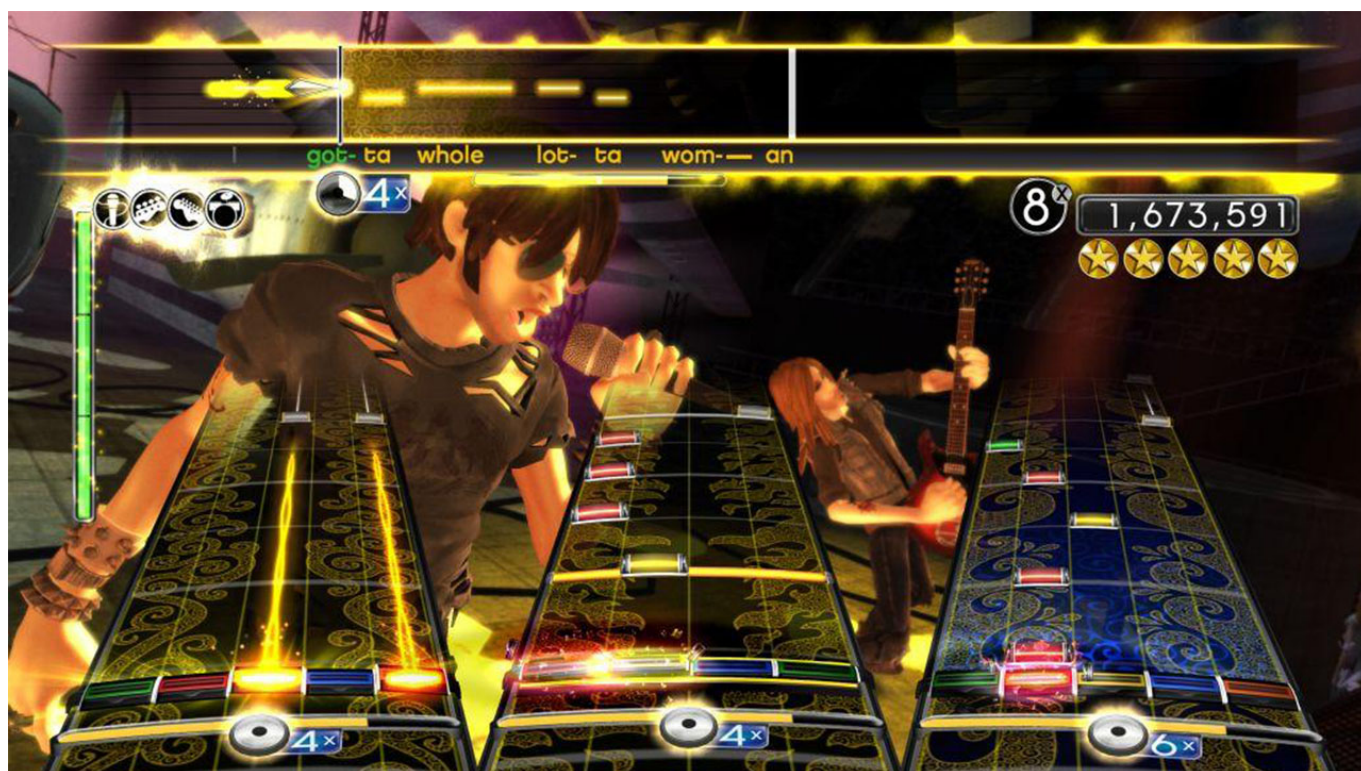
From Genesis to Revelation

I cosiddetti **rhythm game** non nascono però con il primo **Guitar Hero**: bisogna tornare ancora più indietro nel tempo, precisamente nel 1997, con il primo **PaRappa the Rapper** uscito per la prima **PlayStation**, titolo subito diventato di culto tra i giocatori in tutto il mondo. Stessa sorte toccata a **Dance Dance Revolution** di **Konami**, un titolo tutt'oggi giocato e amato dal popolo delle sale giochi e dei fan dei cosiddetti *bemani*, ma questo è un altro discorso...

Andiamo avanti fino al 2005, anno dove due compagnie videoludiche come **Harmonix** (già autrice di giochi a tema musicale, come **Frequency** e **Amplitude**) e **RedOctane** uniscono le forze per creare il primo **Guitar Hero**: fu un successo straordinario, soprattutto considerando che il titolo uscì quasi a fine ciclo vitale di **PlayStation 2**. Alla base del boom di **Guitar Hero** vi erano soprattutto due fattori: una **tracklist** variegata, capace di andare dall'**heavy metal** dei **Black Sabbath** al **pop-punk** dei **Sum 41**, passando per l'**indie rock** dei **Franz Ferdinand**. E soprattutto il controller: una replica in miniatura della **Gibson SG**, celebre chitarra usata da chitarristi leggendari quali **Angus Young** degli **AC/DC** e **Tony Iommi** dei già citati **Black Sabbath**. Il successo di **Guitar Hero** dipese anche da, oltre ai due fattori succitati, un'incredibile immediatezza: non è necessario essere dei veri chitarristi per giocare. Basta semplicemente andare a tempo e dare la plettrata alla nota, col giusto tempismo.

Il titolo fece così tanto scalpore che il seguito, **Guitar Hero II**, uscito sia su **PlayStation 2** che, successivamente, su **Xbox 360** (dove, incluso nel bundle, vi era una riproduzione di una **Gibson Explorer**, chitarra usata da **James Hetfield** dei **Metallica** e **The Edge** degli **U2**) ottenne anche un'espansione dedicata agli anni '80, ovvero **Guitar Hero Encore: Rocks the '80s**. Oltre, ovviamente, a un successo ancora più grande, e una tracklist ancora più completa, capace di raccogliere hit dagli anni '60 fino ai primi anni del 2000!

La febbre di **Guitar Hero** scatenò anche l'asta da parte dei publisher, che volevano a tutti i costi **Harmonix** e **RedOctane** tra le loro fila: alla fine la prima venne acquisita da **MTV Games** e la seconda da **Activision**, e come succede molte volte nel mondo della musica, quando perdi la tua "libertà", arriva anche il declino...

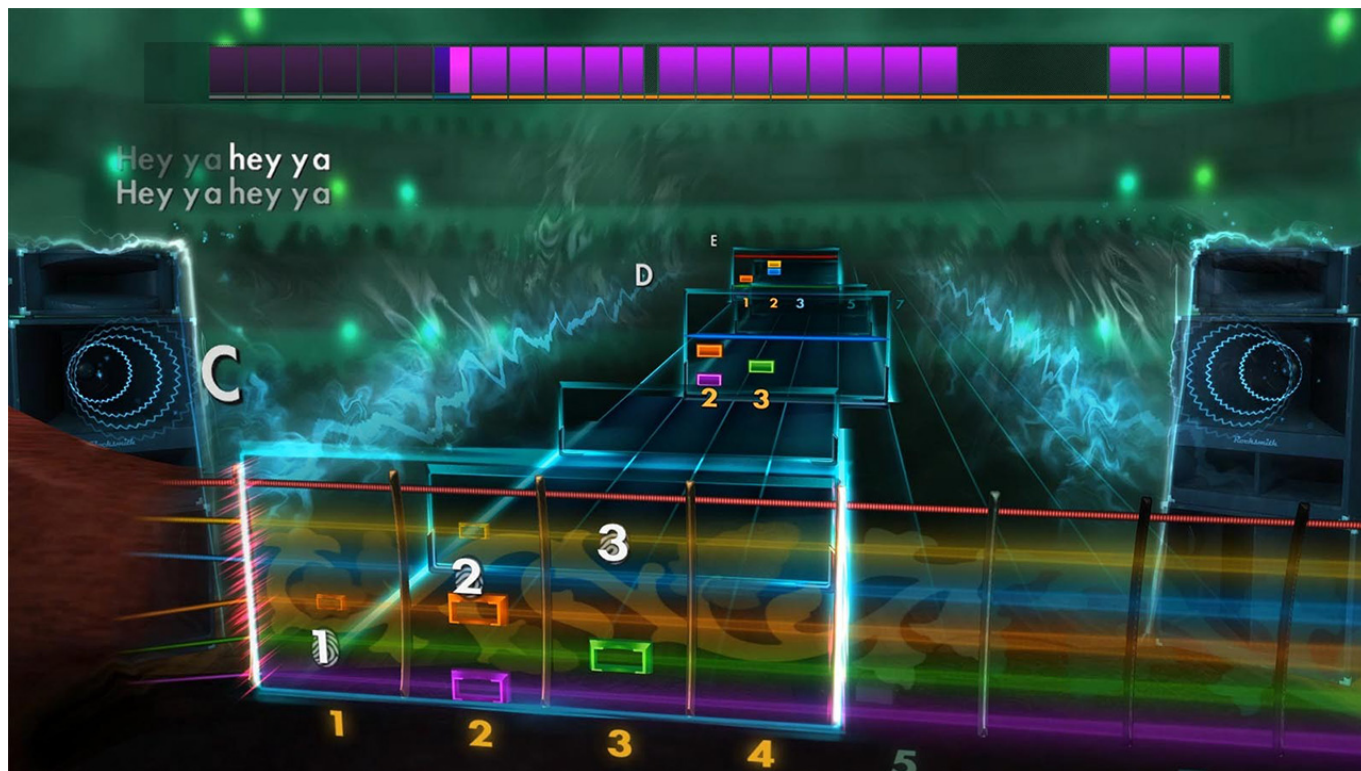


Nevermind

Siamo nel 2007, e **RedOctane** attua il motto “squadra che vince non si cambia” con **Guitar Hero III: Legends of Rock**, uscito praticamente su tutte le piattaforme con alti (la versione per **Nintendo Wii**, uno dei titoli di terze parti più di successo della console **Nintendo**) e bassi (le versioni per **PC** e **Macintosh**, port famoso per avere dei requisiti assurdi per l’epoca, ed essere ingiocabile anche con i computer più potenti). Non cambia nemmeno il produttore della chitarra, visto che questa volta avremo a nostra disposizione una **Gibson Les Paul**, famosa ai più per essere la chitarra di **Slash** dei **Guns ‘n’ Roses**.

E **Harmonix**? Decise di puntare ancora più in alto con **Rock Band**, primo titolo della saga, raddoppiava la dose. Anzi, la quadruplicava! Perché oltre alle due chitarre (delle **Fender Stratocaster**, con molta probabilità, il modello di chitarra più celebre del mondo, usato da chitarristi come **Jimi Hendrix** ed **Eddie Clapton**), delle quali una usata per le tracce di basso, aggiungeva anche una **batteria** e soprattutto un microfono per cantare!

Entrambi i titoli ebbero un ottimo successo, sia commerciale, che critico. Ma, più in là nel tempo, sia **Guitar Hero** che **Rock Band** cominciarono a fare le stesse mosse: spin-off dedicati a un gruppo in particolare (**Metallica**, **Aerosmith** e **Van Halen** per il titolo **RedOctane**, **Beatles** e **Green Day** per quello **Harmonix**) oppure titoli concettualmente diversi, come i due **DJ Hero** di **Harmonix** o **Band Hero** di **RedOctane**, ma era troppo tardi. Il genere aveva saturato il mercato, e i giocatori lamentavano un’eccessiva somiglianza tra i vari titoli.



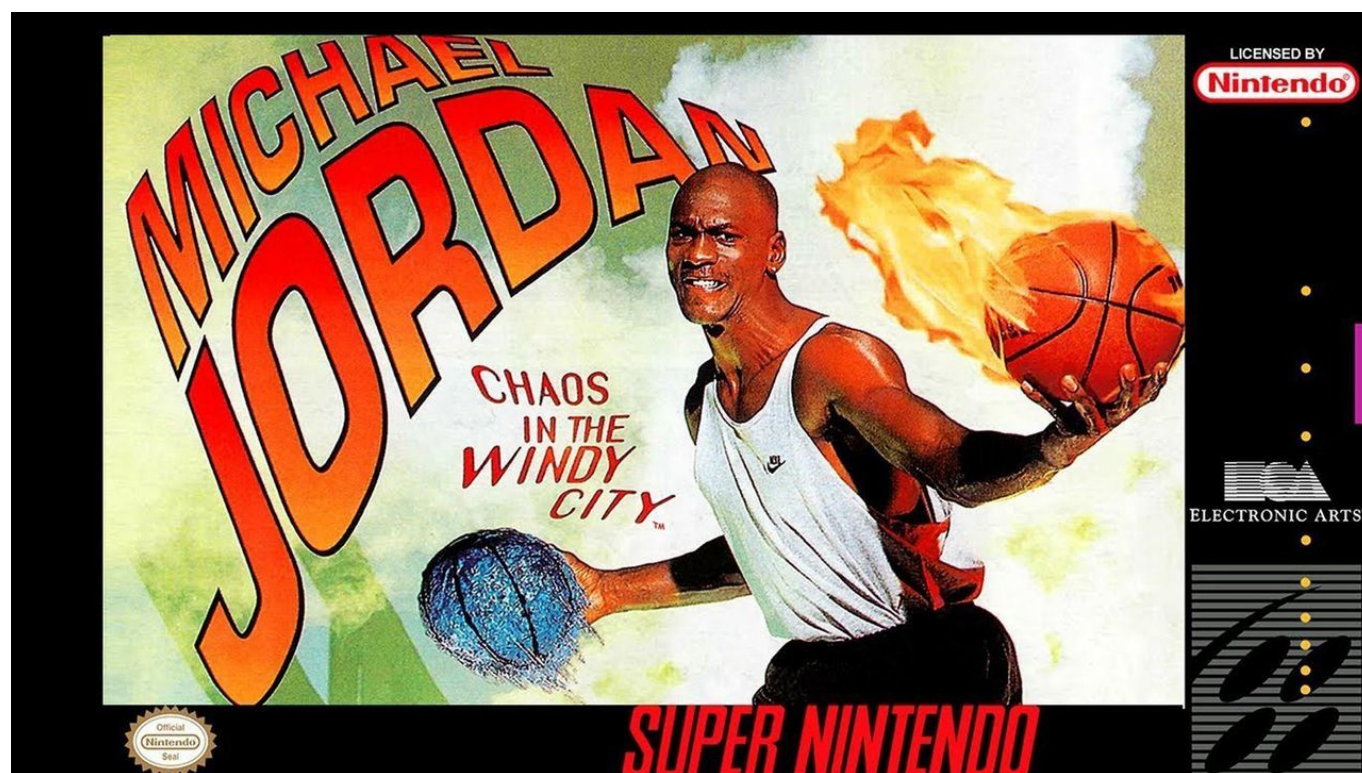
I due studi di sviluppo ci riprovarono nel 2015, **Harmonix** con **Rock Band 4** e **RedOctane** con **Guitar Hero Live**, due titoli che, nonostante qualche piccola novità, come il nuovo controller a 6 tasti di **Guitar Hero**, vennero presto dimenticati dal pubblico. Probabilmente l'ultimo vero sussulto appartiene a **Rocksmith** di **Harmonix**, utile più come strumento per imparare a suonare la chitarra che come gioco in sé, ma anche in quel caso, si parla di numeri di vendita molto lontani rispetto ai fasti del genere.

Sembra che oggi giorno non ci sia più spazio nel mercato per i **rhythm game** con periferiche, ma chissà, mai dire mai. D'altronde, nel mondo della musica abbiamo assistito a reunion date più volte come impossibili, e magari, imparando bene dagli errori del passato, verrà di nuovo il tempo di un nuovo **Guitar Hero** e di un nuovo **Rock Band**. Perché, come diceva **Neil Young**, «rock and roll will never die».

[Dusty Rooms: le celebrità nei videogiochi](#)

Super Mario, **Link**, **Lara Croft**, **Master Chief**, **Nathan Drake**, **Crash Bandicoot**, tutti personaggi in grado di venderti una console, persino con uno spin-off... Puzzle! Tuttavia, vi era un tempo in cui non a tutti piacevano i personaggi fittizi, in cui si diceva: «Interessante... Ma a questo gioco manca qualcosa». Per compensare queste mancanze nei videogiochi, alcuni imprenditori poco laboriosi pensavano che pagare qualcuno per farlo apparire nel proprio gioco garantisse delle entrate e perciò, a oggi, abbiamo una marea di titoli sponsorizzati dalle celebrità che trasudano di tempi andati e persi per sempre (in alcuni casi, meglio così). Partendo dagli albori, daremo uno sguardo ad alcuni di questi "interessanti" giochi; è difficile mapparli con precisione (tanto quanto tracciarne l'inizio) per cui faremo del nostro meglio per risultare esaustivi. Se ce ne dimentichiamo qualcuno fatecelo presente - con garbo - nei commenti! I titoli che prenderemo in considerazione

sono quelli in cui un personaggio celebre sia presente all'interno del gioco interpretando se stesso e non personaggi fittizi per cui potrebbe essere famoso (esempio: un gioco della serie **Indiana Jones** non è un gioco che include **Harrison Ford**, neanche nel caso in cui l'attore originale doppi il personaggio da lui interpretato).



Gli anni '80

Che ci crediate o no, la pratica di schiaffare un personaggio famoso in un software esiste sin dagli albori dei videogiochi. Stando a qualche ricerca, si potrebbe tracciare un inizio con **Pelé's Soccer** del 1980 per **Atari 2600**. Già chiarissimo l'intento dei programmatori a far più soldi possibili con un software non fantastico ma sponsorizzato da un leggendario calciatore; è vero che su **Atari 2600** bisogna attivare un po' l'immaginazione e, il gameplay di molti giochi, soprattutto gli sportivi, era in uno stadio particolarmente primitivo. Nessuno, ha ancora capito quale sia Pelé in quel gioco. C'erano due squadre, composte da tre giocatori ciascuno, e perciò è difficile credere che tutti i giocatori siano la celebrità che sponsorizza il gioco; è per questo che alcuni, a oggi, dicono scherzosamente che **Pelé** sia la palla! È giusto dire che solitamente i giochi sportivi sponsorizzati erano per lo più buoni come le serie di **Tony Hawk's Pro Skater** e **Colin McRae Rally** (ancora viva sotto il rebranding **Dirt**), il particolare **Mike Tyson's Punch Out!!** e i diversi titoli arrivati su **Sega Mega Drive al lancio**. A ogni modo, lasciamo perdere lo sport, visto che è un argomento fin troppo vasto, e torniamo di nuovo ai tempi di **Pelé's Soccer** per parlare di un altro tipo di celebrità.



Prima del popolare *Michael Jackson's Moonwalker*, i *Journey*, popolarissima band degli anni '70-'80, finirono su un gioco per **Atari 2600** chiamato *Journey Escape* basato sul loro più recente album, intitolato, appunto, *Escape*. Lo scopo del gioco era portare i membri della band e il loro cachet della serata a bordo del loro tour-bus, che era in realtà un'astronave a forma di scarafaggio, evitando fotografi, promoter senza scrupoli e groupies, facendoli aiutare dai *roadie* a forma di *Kool-aid* (qualcuno non ci stava con la testa quando hanno programmato questo gioco, eh si...); il loro brano *Don't Stop Believin* era reso col primitivo chip sonoro dell'**Atari 2600** ma fortunatamente i *Journey* poterono riproporre i loro brani col nuovo gioco arcade del 1983 (intitolato semplicemente *Journey*) che mostrava più chiaramente i membri della band che dovevano andare alla ricerca dei loro strumenti (e non di certo evitare le groupies, cosa a cui nessuna band avrà mai rinunciato!).



Un'altra band diventò iper-popolare negli anni '80 e, come i **Journey**, ebbero il loro videogioco su licenza. **Frankie Goes to Hollywood**, nome del gioco per i principali computer degli anni '80 che promuoveva l'omonima band dance rock, era una sorta di avventura grafica con una distinta componente puzzle; l'obiettivo del gioco era raggiungere il tanto discusso "**Pleasuredome**" raccogliendo dei punti amore, sesso, guerra e fede ma consegnando prima un assassino alla giustizia. Insomma, un gioco veramente strano ma che incarnava quasi perfettamente l'eccentricità della band. Spettacolari inoltre le versioni [Syd](#), ascoltabili dunque nel **Commodore 64**, dei loro successi **Welcome to the Pleasuredome**, **Relax**, **Two Tribes** e l'intro **The World is my Oyster**. Direi imperativo se siete fan di questa band!



Ma lasciamo perdere la musica per un momento e concentriamoci su **Chuck Norris Superkick**, gioco per **Atari 2600**, **Colecovision**, **Commodore 64** e **Vic-20**. Questo fantastico titolo della **Xonox** vi mette nei panni dell'uomo più virile al mondo per far sì che gli sciagurati che osano attaccare **Chuck Norris** capiscano chi è che comanda anche nel mondo dei videogiochi! Il titolo non è ispirato a nessun film, ma il fatto che si giochi nei panni del glorioso **Chuck** basta già da sé; procuratevelo altrimenti **Chuck Norris** verrà a casa vostra sfondando il muro con un calcio volante!

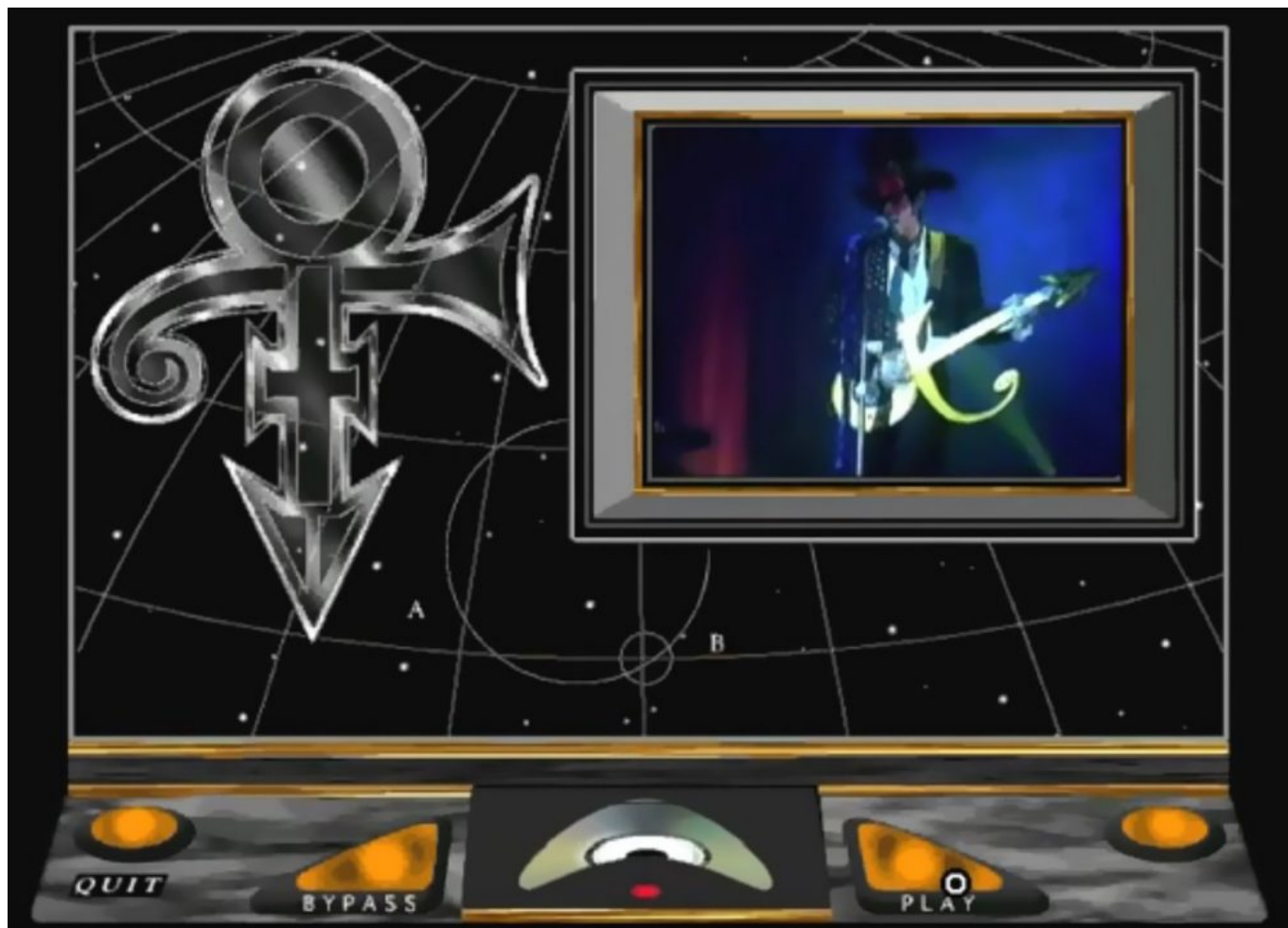


Gli anni '90

La strategia di **Sega**, con la sua nuova console 16-bit, era quella di appellarsi a un target più maturo, e chi incarnava quello spirito di ribellione tipica degli anni '90 meglio dell'iconico cantante **Michael Jackson**? **Michael Jackson's Moonwalker** uscì per prima in versione arcade ma fu con il rivisitato porting su **Mega Drive** che divenne un titolo leggendario (a modo suo). I controlli erano buoni, l'atmosfera si ricollegava direttamente all'omonimo film e il gameplay era tanto semplice da poter essere giocato persino da coloro che non avevano mai toccato un videogioco prima d'ora, anche vostra sorella che vi chiedeva in prestito i vinili di Michael Jackson e ve li restituiva graffiati. Era possibile colpire e far fuori intere orde di nemici con calci e pugni (con una sfumatura prettamente "Jacksoniana"), col cappello, con le piroette ma soprattutto coinvolgendo gli sgherri di **Mr. Big** a danzare fino alla morte a suon di **Smooth Criminal**, **Beat it**, **Bad** e **Billy Jean!** L'obiettivo di ogni livello era ripulire ogni schermata dai nemici e andare alla ricerca di un certo numero di bambini ma, per quanto semplice, era un gioco abbastanza avvincente e divertente... E no, nessuna battuta su **The King of Pop** e i bambini!



Anche se alcuni dicono che la faida fra **Michael Jackson** e **Prince** sia infondata, qualche anno dopo il rilascio di *Moonwalker* l'autore dell'iconica *Purple Rain* rilasciò, puta caso, il suo personalissimo gioco su **Windows** e **Mac**. *Prince Interactive* era un punta e clicca alla *Myst* in cui il giocatore doveva collezionare i cinque frammenti del simbolo di **Prince** (chi conosce l'artista sa di cosa stiamo parlando) fra le diverse stanze dei suoi personalissimi **Paisley Park Studios** risolvendo dei puzzle più o meno completi; un gioco abbastanza semplice e che a oggi è solo uno dei tanti strani giochi **in Full Motion Video** che spopolavano su **PC**, **3DO** e **Sega CD**. Nel caso in cui la sua autopromozione tramite questo videogioco non fosse abbastanza, all'interno in una delle stanze era possibile fare partire delle clip in cui musicisti del calibro di **Eric Clapton**, **Little Richard** e **Miles Davis** parlavano della loro esperienza con **Prince**; una vera e propria agiografia videoludica!



Ad ogni modo, i giochi dei rispettivi **Michael Jackson** e **Prince** coinvolgevano, in un certo senso, il loro animo musicale nel gameplay; fu così che la **Midway** pensò di inserire gli iconici **Aerosmith** in un contesto che rispecchiava quella voglia di casino tipica dei loro pezzi, ma che con la loro musica centrava ben poco! Un governo corrotto, nel futuristico anno 1996, mette al bando la cultura giovanile, inclusi musica, televisione, riviste e videogiochi; toccherà a noi dunque salvare gli **Aerosmith** (la missione più importante a cui pensare in tempi di crisi del genere) a colpi di mitragliatrice e CD esplosivi (avete capito bene) in **Revolution X**! Il gioco era uno shooter in stile **Virtua Cop** o **Time Crisis**, con una forte componente **FMV**, uscito originariamente in versione arcade prima che alcuni programmatori avessero la rivoluzionaria idea di togliere la compatibilità con le *light gun* casalinghe su **Super Nintendo**, **Sega Mega Drive**, **Saturn** e **Sony PlayStation**; e menomale che gli **Aerosmith** cantavano **"I don't want to miss a thing"**!



Il peggiore

Ci sono ancora una marea di giochi sponsorizzati dalle celebrità come *Bad Day on the Midway* dei **Residents**, la misteriosissima band Avant-Rock, *Spice World* delle **Spice Girls**, il first person shooter *Psycho Circus: the Nightmare Child* dei **Kiss**, *Ed Hunter* degli **Iron Maiden** e molti altri. Tuttavia, vorremo finire questa carrellata anni '90 con il più iconico in termini di bruttezza: abbiamo visto che i giochi finora discussi avevano sempre qualcosa di pertinente con la celebrità o la band proposta nel gioco; il gioco di cui parliamo invece è un puro volo pindarico, impossibile immaginare come si possa aver collegato il giocatore di basket **Shaquille O'Neal** con il **Kung Fu**. Ovviamente stiamo parlando dell'infimo *Shaq Fu*, un picchiaduro che include dei personaggi fittizi in un mondo di fantasia... e **Shaquille O'Neal**! Il gioco non solo è una delle peggiori trovate commerciali mai concepite nella storia dell'umanità, ma anche uno dei peggiori giochi mai creati in termini di gameplay e controlli. Pensate che esiste un apposito [sito](#) creato appositamente per distruggere ogni singola copia di *Shaq Fu*, sia per **SNES** che per **Sega Mega Drive**. Tuttavia, il culto di questo gioco su internet ha permesso nel 2014 di lanciare il Kickstarter per *Shaq Fu: a Legend Reborn*, progetto che è stato finanziato con successo e che ha visto il suo rilascio proprio pochi giorni fa. Evidentemente, le cose alla fine sono girate per il verso giusto per **Shaquille O'Neal**!



E oggi?

Oggi i giocatori sono fin troppo svegli e un gioco del genere, buono o cattivo che sia, non sopravviverebbe alle ire degli utenti di **Reddit**, **Twitter** e **Facebook**. A ogni modo, non troppo tempo fa abbiamo comunque visto dei bei party game che si sono saputi distinguere e hanno offerto ai giocatori tante belle ore di gioco: parliamo ovviamente dei titoli tematici di **Guitar Hero** direttamente pubblicizzati dalle band (vedi **Guitar Hero: Aerosmith**, **Guitar Hero: Metallica**, etc...), **Beatles & Green Day: Rock band** e **Singstar** che ha visto persino la promozione dell'italianissimo **Vasco Rossi**.

La storia di **Shaq Fu: a Legend Reborn** ci insegna che tutto è possibile e perciò, chissà, magari presto vedremo giochi assurdi come **Al Bano in Wonderland**, **Sgarbi Fu** oppure un **Leisure Suit Silvio!**