

# 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.

---

## 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 ricevemmo 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.



## 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!»