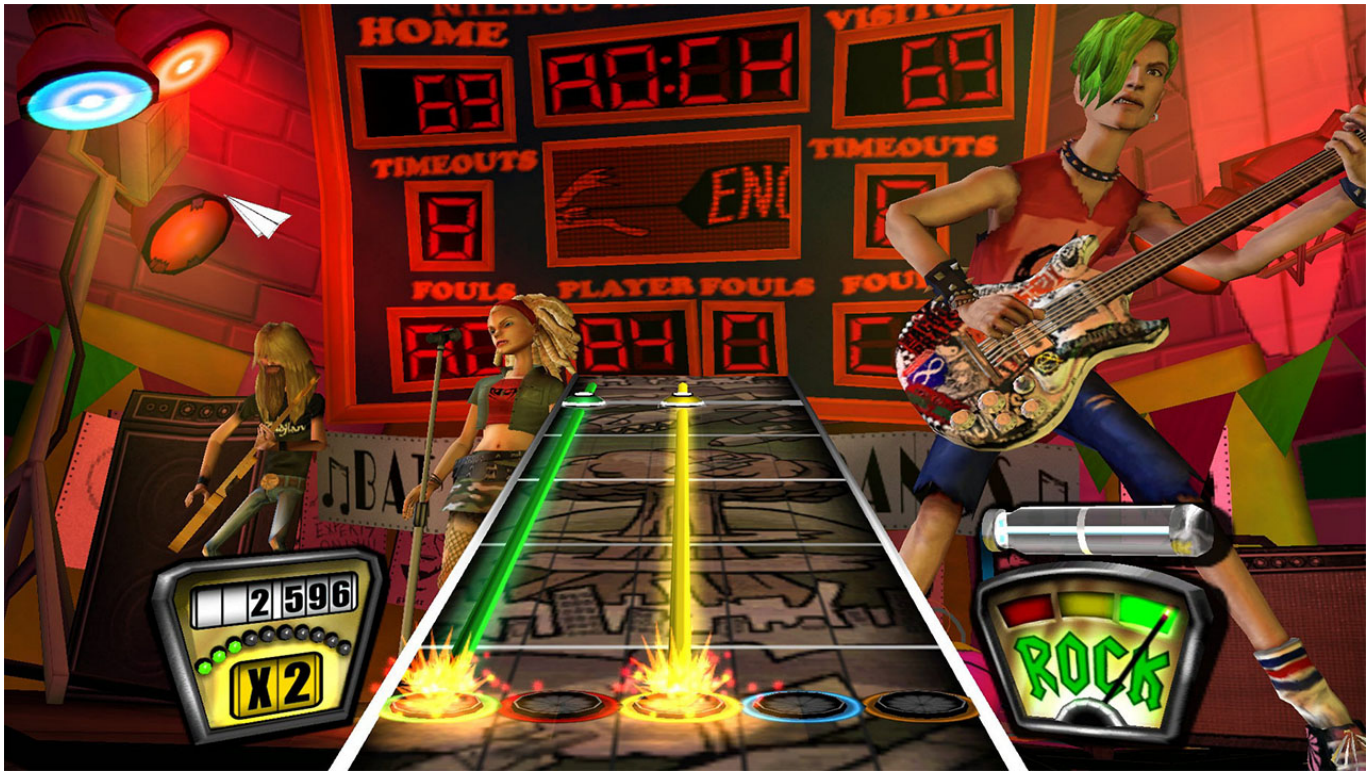
Vita e morte di Guitar Hero

«La vita senza la musica sarebbe un errore» diceva **Friedrich Nietsche** 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

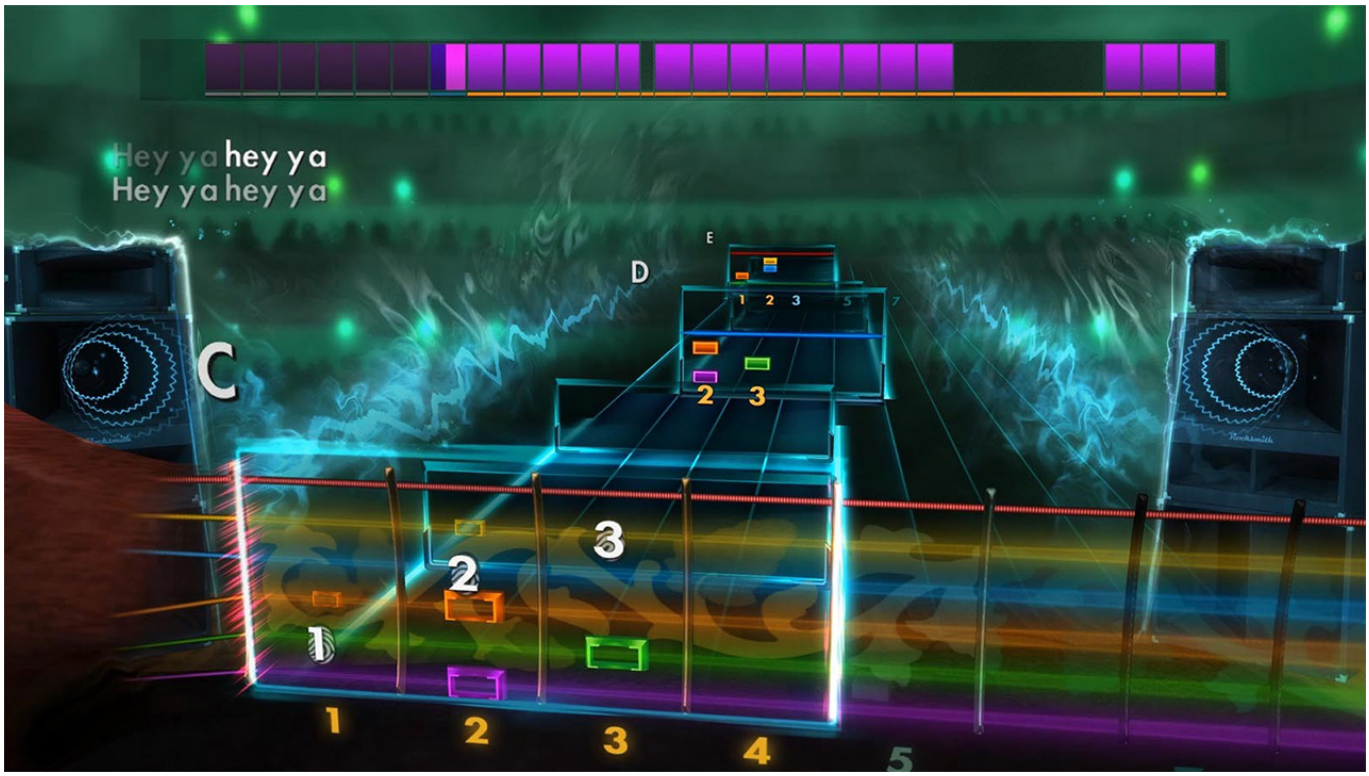
I cosiddetti **rhythm game** non nascono però con il primo ***Guitar Hero***: bisogna tornare ancora più indietro nel tempo, precisamente nel 1997, con il primo ***PaRappa the Rapper*** uscito per la prima **PlayStation**, titolo subito diventato di culto tra i giocatori in tutto il mondo. Stessa sorte 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».