

---

## VideogioQ Battito animale

**Author :** Dott. Monge

**Date :** 6 aprile 2014

C'era quello che diceva che il semplice ascolto dei Velvet Underground ha fatto nascere migliaia di gruppi... in un mondo migliore, un contatto anche superficiale con la serie di ***Rhythm Heaven*** partorirebbe una nuova, grandiosa, generazione di videogiochi.

La serie inizia nel 2006 quando Tsunku, uno dei maggiori produttori musicali giapponesi, convince Nintendo a sviluppare un gioco musicale: i sovversivi di Nintendo SPD1 (quelli di *Wario Ware*) raccolgono la sfida e, dopo mesi e mesi di lezioni di ballo, finiscono i lavori su *Rhythm Tengoku* per Game Boy Advance. Nonostante la barriera linguistica, è possibile giocarlo praticamente ad occhi chiusi.

Per iniziare, si viene sottoposti ad un rapido test (sempre ripetibile) sul senso del ritmo. Ognuno dei minigiochi raccolti nel titolo presenta poi una narrazione e un brano musicale a sé stante, con un diverso uso dei controlli. C'è il karateka che prende a pugni i sassi, il fantasma da impalare a frecciate, una pleora di animaletti da aiutare, roba da costruire e prove astratte da superare. Alla fine del minigioco, si viene valutati con un Riprova, un OK o un Ottimo. Un giudizio Ottimo comporta anche la vittoria di una medaglia. Le medaglie servono ad accedere ad altri minigiochi a base di ritmo, stavolta di durata infinita, oppure a semplici ma ingegnosi giocattoli.

Ogni colonna di minigiochi culmina in un Remix, che miscela i precedenti giochi in un brano solo, e che funge da test per accedere alla sezione successiva. Croce e delizia del giocatore è il cercare di ottenere uno dei fuggevoli Perfetti, ovvero le occasioni di completare un minigioco senza il minimo errore. Queste occasioni vengono e vanno, apparentemente a caso, fino a che non si è ottenuto un Perfetto in ogni minigioco: a quel punto *Rhythm Heaven* si può considerare finito, ma voi non siete più gli stessi.

E come mai, direte voi? Perché avete appena sviscerato uno dei migliori applicativi da intrattenimento dalla comparsa dell'*homo sapiens sapiens*, cari così. Dietro una facciata ludica e pucciosa, che piace un po' a tutti, si cela un tasso di sfida bastardissimo, un accompagnamento musicale al fulmicotone e una *joie de vivre* praticamente inarrivabile. Finché la nicchia che adora questa serie non avrà smesso, in un modo o nell'altro, di essere tale, Nintendo non avrà pace, e continuerà a sfornare nuovi episodi anche a costo di non venderne a sfracelli. Hai capito i capitalisti?

Così arriviamo a *Rhythm Heaven* (Nintendo DS, 2008), che aggiunge l'uso del pennino e la grafica 3D, e a *Beat The Beat: Rhythm Paradise* (Wii, 2012), in pratica l'episodio per GBA riveduto e corretto, con in più la possibilità di giocare in due simultaneamente. Entrambi costano poco e sono completamente in italiano. Godetene tutti.