

Top 7: I migliori Action/Adventure

Action/Adventure ha assunto significati diversi col tempo: decine, forse centinaia, sono i titoli che si fregiano di tale denominazione eppure, la maggior parte di essi, presentano molti elementi eterogenei, che difficilmente risultano paragonabili alla concorrenza. Vediamo dunque quali sono i migliori titoli di questo grande contenitore.

#7 Batman: Arkham Asylum - Rocksteady (2009)

Tutto ha inizio da qui: l'*open world* dedicato a **Batman** apre una delle saghe migliori degli ultimi anni e soprattutto, uno dei pochi media a rendere veramente giustizia al Cavaliere Oscuro. **Gotham** e il **Manicomio di Arkham** non sono mai stati così belli, così come amici e nemici che via via affronteremo.



#6 Shadow of the Colossus - Team Ico (2011)

«Alcune montagne vanno scalate, altre vanno uccise». Questo è lo slogan di **Shadow of the**

Colossus, che ci presenta una vasta mappa povera di contenuti ma in cui spiccano i giganti, che dovremo eliminare. È uno dei titoli più suggestivi del panorama videoludico, capace di rimanere impresso nelle vostre menti per sempre.



#5 Tomb Raider - Eidos Interactive (1996)

Il debutto di **Lara Croft** ha segnato profondamente il mondo videoludico: una donna forte, più in gamba dei rivali uomini, in un periodo in cui le **Veline** erano la massima espressione di indipendenza femminile. **Tomb Raider** ha fatto la storia di questo genere e anche i recenti *reboot* - che vedono una riscrittura del personaggio - non sono da meno.



#4 Uncharted 2: Il Covo dei Ladri - Naughty Dog (2009)

E proprio il figlio di Lara Croft può essere ritenuto il buon **Nathan Drake** che, a partire dalla splendida sequenza iniziale - vista con ammirazione da **J.J. Abrams** - riesce a portarci in un mondo veritiero e ricco d'azione. La sua caratterizzazione, così come quella dei comprimari, valgono da sole il prezzo del biglietto.



#3 Assassin's Creed II - Ubisoft (2009)

Dopo l'addio di **Patrice Désilets** la serie **Assassin's Creed** non è stata più la stessa ma, fino a quando è stato al timone, ha avuto il tempo di sfornare qualche piccolo capolavoro. Il secondo capitolo ci porta nella stupenda Italia rinascimentale con protagonista **Ezio Auditore**, nel frattempo divenuto uno dei personaggi più importanti del mondo videoludico. Probabilmente il miglior capitolo della saga, è il perfetto *trait d'union* tra una trama sorprendente e un gameplay estremamente vario.



#2 The Legend of Zelda: Ocarina of Time - Nintendo (1998)

Considerato come uno dei migliori giochi di tutti i tempi, questo episodio di **Zelda** - ma ricordiamo che il protagonista è **Link** - porta tutto ciò che ha fatto grande questa serie alla massima potenza: un gioco enorme, ricco di cose da fare, musiche d'eccezione e un comparto tecnico in grado di esaltare il tutto, rendono questo titolo uno dei più apprezzati da critica e pubblico.



#1 Red Dead Redemption - Rockstar (2010)

Non si vive di solo **GTA** e **Rockstar** lo sa bene: **Red Dead Redemption** è uno dei più grandi successi della software house e riconosciuto all'unanimità come un vero e proprio capolavoro. Ambientato nel **Vecchio West**, questo titolo continua ancora oggi ad essere uno dei punti di riferimento del genere, vincendo nel frattempo, più di un centinaio di premi. Una storia matura, con personaggi di livello e un mondo di gioco vivo e variegato, portano *Red Dead Redemption* a essere al vertice di questa top.



[Top 7: Le Migliori Soundtrack da Menù del nuovo millennio](#)

Una delle cose a cui si fa poco caso è la soundtrack presente nel menù d'avvio di qualsiasi videogame. Come per la colonna sonora, la musica presente in questo frangente ha un'importanza cruciale in quanto ci introduce al contesto, presentandosi come "un biglietto da visita", in grado di darci immediatamente un'indicazione sulla qualità di un titolo. Ecco quindi le sette migliori tracce di questo inizio millennio.

#7 Jack Wall - Suicide Mission (Mass Effect 2)

Mass Effect 2, rispetto al capitolo d'esordio, rappresenta un deciso cambio di rotta sotto tanti punti di vista, anche nelle musiche. Le ambientazioni più cupe influiscono anche sulla *soundtrack*, che abbandona i temi idilliaci ed epici di *Mass Effect* per temi più drammatici e votati all'azione. **Suicide Mission** è il tema principale del gioco e il tema del finale, facendo la sua comparsa dal primo secondo della schermata start.

Si avverte subito la differenza con *Mass Effect* e sarà preludio di una delle avventure migliori di sempre. **Jack Wall**, per questo tema, si è ispirato a suoni cardine della fantascienza classica, mettendo assieme elementi musicali diversi tra loro, regalando brividi dalla prima schermata

#6 Michael McCann - Main Menu (Deus Ex Human Revolution)

In uno dei migliori *reboot* degli ultimi anni, una delle eccellenze è il comparto sonoro, gestito dal compositore **Michael McCann**, che ha dato vita, oltre al tema citato, anche al tema principale del gioco, tra i migliori della storia dei videogiochi, ovvero **Icarus**. Proprio ispirato a *Icarus* è il tema presente nel menù, anche se più dolce nei toni, con un misto di elettronica e orchestrale, leggero ed elegante, quasi come un dolce benvenuto, o un bentornato, al rientro a casa.

#5 Jesper Kyd - Ezio's Family (Assassin's Creed II)

Benché la saga di **Assassin's Creed** sia composta di alti e bassi, quello che è sempre stato di buon livello è il comparto sonoro, sia per il doppiaggio ed effetti sonori sia, ovviamente, per le musiche utilizzate. Scegliere tra i vari AC è stato difficile ma, alla fine, la risposta era scontata: **Ezio's family** è ormai diventata iconica, riconducibile immediatamente al brand e base su cui si sono ispirate la maggior parte delle soundtrack dei capitoli successivi. Il danese **Jesper Kyd** è riuscito a creare un tema che introduce subito l'ambientazione rinascimentale, con note suggestive e perfettamente integrate all'atmosfera del gioco.

#4 Main Theme (Transformers Fall Of Cybertron)

Viviamo in un'epoca in cui i film di Micheal Bay dedicati ai robottoni continuano a deludere; per cui, perché non recuperare i titoli **High Moon Studios**, veri e propri atti d'amore per i **Transformers**? Il menù che presenta il pianeta **Cybertron** devastato dall'ormai secolare guerra tra **Autobot** e **Decepticon** è accompagnato da un tema che definire epico è davvero riduttivo. Veniamo accolti da due boati "**Hans Zimmer School**" e una prima parte che è soltanto la miccia all'esplosione di

energia ci apprestiamo a vedere. Lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** sarà accompagnato dallo stesso tema.

#3 EXILE feat Flo Rida - The Next Door/Indestructible (Street Fighter 4)

Diciamoci la verità, i picchiaduro sono ancora legati a soundtrack discendenti dai cabinati, cosa che riempie i vecchi appassionati di nostalgia, ma che rischia di far perdere *appeal* alle le nuove generazioni.

Proprio alla serie **Street Fighter** si devono cambiamenti, anche radicali, da questo punto di vista ed è col quarto capitolo che si raggiunge il picco: **The next door / indestructible** non è solo il tema della intro ma si fa sentire - eccome - anche nel menù. Proposta in due versioni, una giapponese mista ad inglese cantata dagli **Exile** e una versione statunitense, che vede presente anche la voce di **Florida**.

Il risultato è un tema energico, in pieno stile *Street Fighter*, in grado di mettere la carica a partire dalla selezione del personaggio.

#2 Cœur De Pirate - Aurora's Theme (Child of Light)

Nel sorprendente titolo **Ubisoft**, spicca tra le tante cose, la soundtrack, realizzata dalla canadese **Patrice Martin**, in arte **Cœur de pirat**, una ragazza di soli 26 anni. Tutte le musiche sono bellissime, ma è il tema principale a spiccare, accogliendo il giocatore come un caldo abbraccio. Il tema, sufficientemente epico rispecchia esattamente cosa si percepisce dal gioco e dalla protagonista, la piccola grande **Aurora** che attraverso questa fiaba, affronterà mille difficoltà fino al lieto fine. Tante emozioni in una sola volta per un tema sofisticato e realizzato da una ragazza di talento.

#1 Nick Arundel - Batman Arkham City Main Theme (Batman Arkham City)

Hans Zimmer ci ha abituati piuttosto bene con la trilogia di Nolan, ma anche la serie videoludica, per molti superiore alla controparte cinematografica, non è da meno. In *Arkham Asylum* non si ricordano musiche particolari, quel tema speciale che rimane in testa per giorni, cosa che trova rimedio nel sequel, dove avviene un decisivo boost per tutto il comparto audio. Il menù si apre con un tema epico, arrangiato alla perfezione e di natura orchestrale, che riempie di brividi e per un attimo ci immedesima nei panni del Cavaliere Oscuro.

[Nuovi dettagli in arrivo per Superman di Rocksteady?](#)

Un presunto leak su [4Chan](#) ci rivela che il prossimo lunedì 6 Novembre la cover story che verrà curata nel prossimo numero di **Gameinformer** sarà *Superman*, sviluppato da **Rocksteady**.

Come riportato da Gamepur, la fonte sosterebbe che il gioco sarà mastodontico, sia in termini di scala che di ambizioni, e che lo stesso sviluppatore della serie *Batman Arkham* riporterà dei dettagli impressionanti sul prossimo **Gameinformer**.

Non si conoscono altri dettagli oltre a questo e nulla di tutto ciò è confermato, perciò sarebbe meglio trattare informazioni come queste con le pinze.

[Warner Bros non ha in cantiere alcun capitolo per la saga Batman Arkham](#)

Dopo *Batman Arkham Knight*, **Warner Bros** non pubblicherà altri titoli della saga. Lo annuncia il celebre doppiatore di Batman, **Kevin Conroy**, che ha risposto alla domanda di un fan dichiarando ai microfoni della **Wizard World convention** a Nashville, di essere sorpreso quando ha saputo che la WB non ha intenzione di sviluppare un nuovo gioco per la serie di Batman, anche se, come dice il famoso doppiatore: «Hanno fatto letteralmente miliardi di dollari con questi giochi, ma no, non c'è nessun piano per realizzare un altro capitolo, mi dispiace.»

Le chiare parole di Conroy **smentiscono l'arrivo di un nuovo capitolo** per la serie *Batman Arkham*, che pare fermarsi a *Batman Arkham Knight*, terzo capitolo della saga.