

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 peggiori boss fight dei videogames

Le **boss fight** dovrebbero essere il punto più alto in un videogioco, la summa di tutto il lavoro svolto e l'apoteosi del gameplay. Eppure a volte qualcosa non va per il verso giusto, e i supernemici diventano dei corpi estranei rovinando soprattutto il finale. Ed ecco a voi le peggiori boss fight del mondo videoludico.

#7 Joker - Batman: Arkham Asylum



Joker, antagonista principale di **Batman** in ***Arkam Asylum***, riesce a essere se stesso per tutto il gioco fino quando, decide di diventare un Hulk vestito da pagliaccio. Le doti di Joker sono per lo più i sotterfugi e un'innata scaltrezza, eppure **Rocksteady**, che ha lavorato in maniera quasi perfetta sul gioco, decide di mandare tutto a rotoli regalando un personaggio completamente snaturato. Oltre a questo, nemmeno il combattimento in sé riesce a mitigare le cose, essendo praticamente un'arena nella quale far fuori orde di nemici come si è fatto per tutto il gioco, mentre lo scontro con Joker, che dovrebbe essere il fulcro, dura tutto sommato una manciata di secondi che non lasciano il segno.

#6 Rodrigo Borgia - Assassin's Creed II



Non capita tutti i giorni di prendere a pugni il Papa: ciò che spinge le azioni di **Ezio Auditore** in *Assassin's Creed II* è cercare vendetta nei confronti di **Rodrigo Borgia**. Quando finalmente si arriva al dunque, quindi l'inizio della Boss Fight, cominciano a spuntare anche buone premesse, visto che bisogna utilizzare tutto ciò che si è imparato nel corso del gioco, con addirittura **due frutti dell'Eden** in campo.

Purtroppo finisce tutto con una scazzottata da bar, con uno scontro che risulta abbastanza ridicolo, visto che alla fine, si tratta di picchiare un povero vecchio.

#5 Razziatore umanoide - Mass Effect 2



Se la **missione suicida** è tra le parti finali di un videogioco migliori della storia, non altrettanto si può dire del vero boss finale. Il **Razziatore umanoide** è una rivelazione agghiacciante, ma il combattimento in sé risulta abbastanza deludente, troppo facile e sicuramente dimenticabile. Sparare ai condotti e riparati è in sostanza il riassunto della battaglia, contornato da qualche **Collettore** tanto per non rendere le cose troppo facili... Inoltre sembra incredibile, visto la potenza dei Razziatori, che basti sparare a qualche condotto d'alimentazione per chiuderla qui. Insomma, probabilmente è il punto più basso della saga di **Mass Effect**.

#4 Lady Comstock - Bioshock Infinite



Sorpresi? ***Bioshock Infinite*** è quasi un capolavoro e, per chi conosce il suo contesto, trovarsi improvvisamente a sparare contro zombie e un fantasma non è di certo una gran cosa. Per quanto poi risulti relativamente spiegato tutto ciò, non si può fare a meno di notare come il tutto risulti fuori luogo e soprattutto estenuante, diventando un mero espediente per riuscire a carpire i segreti di **Zackary Comstock** e procedere così nella narrazione.

Sta di fatto che la boss fight risulta per lo meno impegnativa e questo mitiga un po' la cosa ma il senso di inadeguatezza è lampante e porta il tutto quasi al disagio visivo.

#3 Lord Lucien - Fable II



Come dicevamo, il boss finale è quello che si attende di più, la ciliegina sulla torta, eppure in ***Fable 2***, trovandosi di fronte a un nemico di una certa potenza, basta un colpo per farla finita. Nessuna sfida e nessun senso di gratificazione: tutto si risolve senza lasciare traccia, talmente scialbo che il gioco avrebbe potuto concludersi senza la boss fight. Eppure, come vedremo, c'è di peggio.

#2 Star Destroyer - Star Wars: il potere della Forza



Sarebbe difficile pensare di far combattere uno Jedi contro un'incrociatore imperiale a chilometri di distanza: fare il mimo, portando una nave di quelle dimensioni a precipitare da quella distanza non fa sentire super potente ma abbastanza interdetto, in quanto lo scontro è paragonabile a quando **Micheal**, in **GTA V**, deve fare yoga, schivando una manciata di laser e distruggendo un po' di caccia. Nemmeno la visuale aiuta in quanto ciò che dovrebbe risultare epico diventa soltanto una parodia creata dall'**Asylum**.

#1 Brumak contaminato - Gears of War II



Premi un tasto e vinci. Il secondo capitolo di una delle saghe migliori negli ultimi anni è famoso per i miglioramenti apportati e per la non boss fight finale. I colpi del **Martello dell'alba** in **Gears of War II** lasciano soltanto l'amaro in bocca visto la mancanza di sfida e l'impossibilità di morire. È una boss fight che non ha senso di esistere visto che poteva essere tranquillamente sostituita da una cutscene: sarebbe stato più dignitoso.

Top 7: le migliori intro nei videogames

Chi ben comincia è a metà dell'opera e questo detto vale anche per il mondo videoludico. Le **intro** servono per introdurci al mondo di gioco e a volte diventano dei piccoli capolavori, magari ricordate più dei giochi stessi. Vediamo quindi quali sono le migliori, e attenzione a possibili spoiler.

#7 Half-Life



Comincia tutto da qui, almeno per la narrazione diretta, senza utilizzo di cutscene: ***Half-Life*** rivoluziona tutto, facendoci vedere tutto dagli occhi del protagonista, aumentando in maniera esponenziale l'immedesimazione. Il complesso di **Black Mesa** scorre via attraverso i finestrini del treno, dandoci anche un brivido lungo la schiena, una sorta di presagio su qualcosa che sta per andare storto. Insomma, l'inizio di un'epica avventura.

#6 Batman: Arkham Asylum



Dopo tanti giochi deludenti dedicati a **Batman**, ne arriva uno che apre con il protagonista che sfreccia sulla sua **Batmobile** con a bordo **Joker** finalmente catturato. Tralasciando la cutscene iniziale realizzata col motore di gioco, il tutto si svolge sotto i nostri occhi con l'impressione di vivere quei momenti assieme a **Bruce Wayne**.

#5 Crysis 3



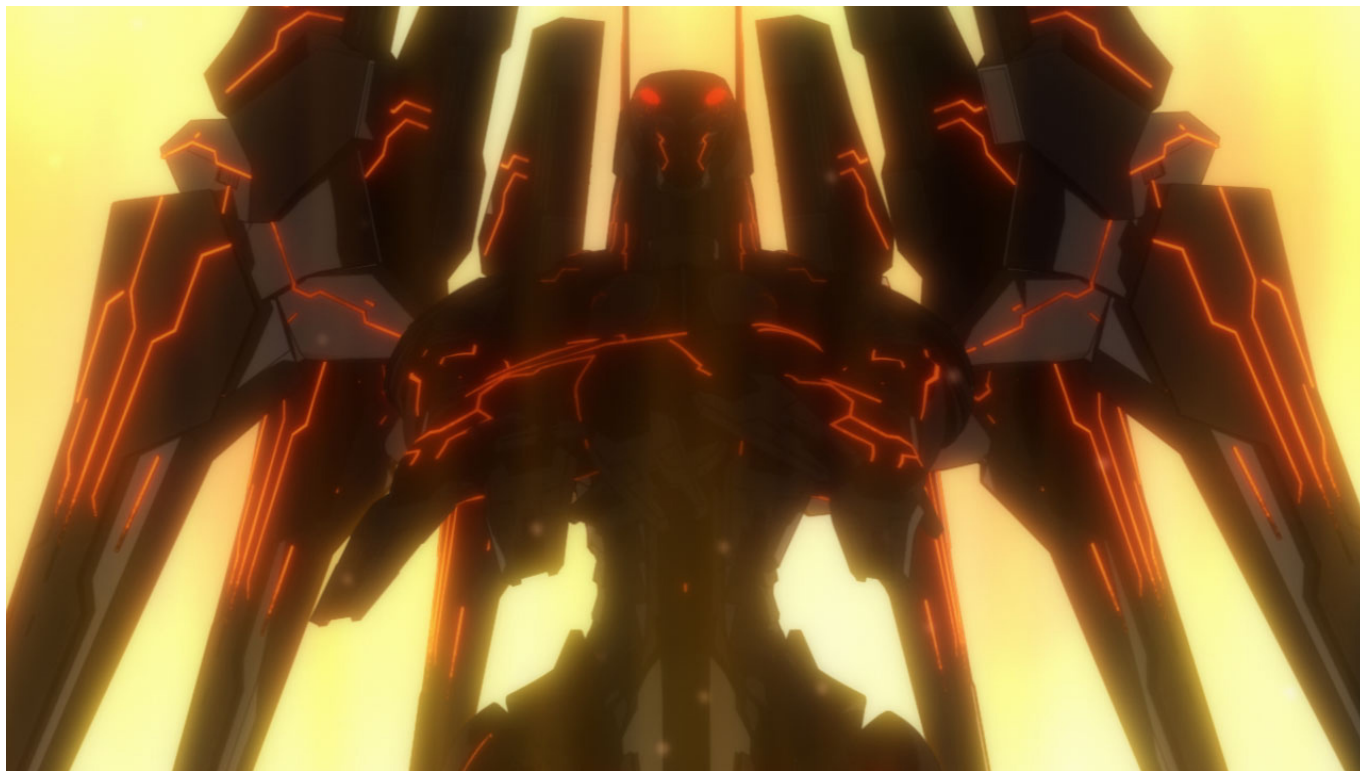
«Cosa sei pronto a sacrificare?» sono le parole di **Prophet** in orbita intorno alla terra con l'astronave dei **Ceph** pronta a sferrare l'attacco finale. Il protagonista ci racconta in prima persona gli avvenimenti dei 2 capitoli precedenti e quanto abbia sacrificato per dare una chance alla terra di salvarsi. La spettacolare scena in CGI, nonché la musica composta da Borislav Slavov, regala forti emozioni legandoci al protagonista di questo terzo capitolo che vediamo sconfitto e senza la possibilità di salvarsi. Il gioco sarà un lungo flashback che ci riporterà di nuovo a questo punto, ma le cose fortunatamente prenderanno una piega diversa.

#4 Fallout 3



Il piano sequenza, ripreso dai capitoli precedenti, entra prepotentemente nei nostri occhi con il terzo capitolo: la radio, semi distrutta ma ancora funzionante, trasmette una vecchia canzone degli **Ink Spot, *I Don't Want to Set the World On Fire*** e, man mano che la camera si allontana, comincia a presentarsi il mondo di gioco, probabilmente dilaniato da esplosioni nucleari, sino a quando un uomo armato e corazzato appare facendo venire un sussulto. L'ormai celebre frase «**War, War never changes**», aprirà una sequenza introduttiva, fino al tutorial interamente integrato nel gioco, novità assoluta a quell'epoca negli RPG.

#3 Zone of the Enders: the second runner



Hideo Kojima ha realizzato una saga - ahimè dimenticata - denominata ***Zone of the Enders***. Le intro sono ricercate, con molta importanza data alla regia e alla musica, ed è con ***The second runner*** che si raggiunge l'eccellenza. L'intro, della durata di quasi 8 minuti, colpisce come detto per le scelte registiche, che ricordano molto le cutscene in ***Metal Gear*** mescolando sapientemente sequenze realizzate col motore di gioco e sequenze animate dando un tocco di originalità al tutto. Altro punto di forza è ***Beyond the Bounds***, il tema musicale del gioco, realizzato da **Maki Kirioka** e interpretato da **Maki Kimura** influenzata dalla lingua e dallo stile finlandese.

#2 Mass Effect 2



In questa prima parte di **Mass Effect 2** vengono introdotti immediatamente i nuovi antagonisti, i **Collettori**, i quali a bordo della loro nave distruggono la **Normandy**, regalandoci scorci mozzafiato. Il gesto eroico di **Shepard** nel salvare **Joker** sembra normale routine ma capisci che qualcosa non quadra quando lo vediamo precipitare, soffocare e probabilmente bruciato vivo con l'attrito dell'atmosfera. Fortunatamente la storia continuerà sviluppando ottimi presupposti.

#1 Bioshock



Capolavoro indiscusso sotto tanti punti di vista, **Bioshock** rapisce già dopo i primi secondi: si comincia dalle uniche parole pronunciate dal protagonista e dall'inabissarsi dell'aereo sul quale viaggiava, per poi trovare rifugio all'interno di un faro in mezzo al nulla. Sin dalle prime parole del discorso di **Andrew Ryan**, cominciano i brividi: si viene rapiti dal carisma di un personaggio ormai storico, e dalle sue motivazioni nel costruire **Rapture**, la città in fondo all'oceano libera da politica, religione ed etica. Tutto ci spinge a capire cosa è successo e, una volta avuta risposta, si avrà una nuova consapevolezza nel riguardare questa intro.