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.

Transformers: finché tutti sono uno

Transformers, chi non li conosce? Dopo tanti giochi deludenti, **High Moon Studios** è riuscita a portarci su **Cybertron**, terra natia dei robottoni, in storie ben più drammatiche di quanto siamo stati

abituati a vedere. In questo articolo faremo il punto su ***Transformers: War for Cybertron***, ***Transformers: Fall of Cybertron*** e il meno riuscito – come vedremo in seguito – ***Transformers: rise of the Dark Spark***.
Creati nel lontano 1984 da **Hasbro**, i Transformers sono entrati nell'immaginario collettivo, apparendo dappertutto e ritornati di moda negli ultimi anni con i film di **Michael Bay** e i videogiochi; proprio in concomitanza con il quinto lungometraggio, ***Transformers: l'ultimo cavaliere***, abbiamo deciso di rispolverare una trilogia videoludica che, a dir la verità, in pochi conoscono ma che merita senza dubbio di essere giocata.

L'inizio della fine

Cominciamo dal 2010 quando su **Playstation 3**, **Xbox 360** e **PC** venne rilasciato ***Transformers: war for Cybertron***, capitolo creato in collaborazione con **Hasbro**, da **High Moon Studios**, facenti parte di **Activision**.
Il gioco ha la funzione di prequel per tutta la saga che abbiamo visto in questi anni, con le vicende incentrate sul pianeta natale dei Transformers: **Cybertron**. Questo pianeta è devastato da una guerra civile in piena regola tra i pacifici **Autobot** e i sostenitori di una pace attraverso la tirannia, i **Decepticon,** con la campagna single player suddivisa in due parti: la prima dedicata agli antagonisti e la seconda, con eventi cronologicamente successivi a questa, agli Autobot.
Il gioco inizia proprio con **Megatron**, leader dei Decepticon, che guida un assalto a una stazione orbitale sotto il comando di **Starscream**, il Comandante Supremo dei cieli. L'intento è quello di riuscire prendere possesso dell'**Energon Oscuro**, una misteriosa sostanza, molto potente ma estremamente instabile; vedendo Megatron riuscire a dominare il pericoloso carburante, Starscream decide di unirsi alla sua causa.

IL RESTO DELLA TRAMA – SPOILER

Dopo aver riattivato il Ponte di Energon, e rifornito così la stazione spaziale, Megatron, si dirige verso la capitale degli Autobot, Iacon, per sconfiggere Zeta Prime, il leader di quest'ultimi, per ottenere la Chiave Omega allo scopo di aprire l'unica strada di accesso verso il nucleo di Cybertron; sconfitto Zeta Prime e ottenuto la chiave, Megatron corrompe il nucleo del pianeta con l'Energon Oscuro, danneggiandolo irrimediabilmente. Con Iacon ormai quasi caduta, il corriere Bumblebee va in cerca di un soldato chiamato Optimus per comunicare la sconfitta di Zeta Prime. Egli dovrà assumere il comando temporaneo degli Autobot ma quando da Kaon, la capitale dei Decepticon, arriva un messaggio da Zeta la missione primaria diventa il suo salvataggio e, attraverso questo, salvare Cybertron.

[riduci]

TRAMA – SECONDA PARTE

Scopriamo che il ruolo di guida di Optimus è ereditario, essendo appartenente alla linea dei Prime, ma nonostante ciò egli ha sempre rifiutato di accettare il peso di questa responsabilità. Ma i tempi sono bui e occorre con urgenza un nuovo leader, leadership alla quale non può più sottrarsi. Dopo una lunga battaglia Optimus Prime riesce ad arrivare alla sezione interna del nucleo, dove la coscienza senziente del pianeta lo avverte che la corruzione è ormai troppo diffusa: per invertire l'effetto l'intero pianeta dovrà entrare in stasi e durante quel periodo non potrà sostenere la vita. Proprio in questo momento comincia a delinearsi la strada che porterà alla storia che conosciamo e proprio Optimus sarà costretto ad ordinare l'evacuazione dei civili su scala planetaria. Megatron però la pensa diversamente cominciando a far fuoco sugli Autobot e impedirgli quindi di scappare. Dopo una dura battaglia contro Trypticon, il super robot nemico, il tutto si conclude con costruzione dell'Arca, una gigantesca nave spaziale che porterà gli Autobot lontano da Cybertron quando il pianeta sarà completamente in letargo.

[riduci]

Transformers: la battaglia per Cybertron si presenta come uno sparatutto in terza persona frenetico e molto caciarone, con sistema di coperture attivo assente ma con dei potenti colpi melee (corpo a corpo). Questo **gameplay** si basa molto sull'abilita di riflessi e voglia di uccidere dell'utente che può sfruttare la scarsa intelligenza artificiale per sfogarsi contro tutto ciò che abbia un microchip.
Oltre al personaggio di cui prenderemo il controllo, vi saranno due compagni a seguito che si muoveranno autonomamente, la maggior parte delle volte verso il fuoco nemico; una buona variazione del gameplay arriva ovviamente dalle trasformazioni che spaziano da veicoli su ruote ad aerei, trasformazioni che sono sempre in tempo reale e che regalano delle belle soddisfazioni.
Graficamente il gioco si presenta con alti e bassi: la modellazione, cosi come il design dei Transformers e Cybertron sono ottime, ma questo IN è controbilanciato dal pesante OUT delle texture, sporche e a bassa definizione, che rovinano ciò che vediamo su schermo, soprattutto nelle cutscene. Buone le animazioni, soprattutto durante le trasformazioni, come anche gli effetti speciali,

anche se – c'è da dire – che probabilmente si poteva fare più. Il gioco è completamente localizzato in italiano, con un buon doppiaggio, abbastanza espressivo, e ottimi effetti sonori, mentre le soundtrack lasciano un po' il tempo che trovano. Vi è anche una modalità online sia competitiva che cooperativa, quest'ultima presente anche nella campagna principale. Fa il suo esordio la **modalità** "**Escalation**", una sorta di orda stile ***Gears of War***, e per il competitivo un sistema di classi da sviluppare con molti potenziamenti da sbloccare.

War never changes

Il 2012 è il momento di ***Transformers: Fall of Cybertron***. Qui tutto subisce un potentissimo **boost**, dalla trama al gameplay, passando per un lato artistico fuori scala.
Tutto ha inizio sull'**Arca**, la nave che gli **Autobot** pilotano lontano da **Cybertron**, in fase di costruzione nel finale del primo capitolo. Ma L'attacco dei **Decepticon** dà il via a una dura battaglia, durante la quale **Bumblebee** viene seriamente danneggiato facendo da scudo a Optimus durante lo scontro finale con Megatron.
Ma tutto ha in realtà ha inizio sei giorni terrestri prima, dove il leader degli Autobot sta supervisionando le operazioni di rifornimento dell'Arca ma, improvvisamente, i Decepticon attaccano **Iacon**; durante la battaglia il **Prime** nota che la città sembra favorire i suoi movimenti e ostacolare quelli dei Decepticon quando, a un certo punto, viene guidato verso una stanza nascosta dove una leva, una volta tirata, innesca la trasformazione della città nel titanico Autobot **Metroplex**.

TRAMA – PARTE PRIMA

Grazie a quest'ultimo la nave è salva ma Optimus purtroppo viene catturato e portato al cospetto di Megatron; proprio Metroplex, salverà l'Autobot schiacciando e distruggendo il Dittatore Decepticon. Starscream coglie al volo l'occasione per prendere il tanto agognato comando mentre si scopre che la trasformazione di Metroplex in robot, ha consumato gran parte dell'Energon destinato all'Arca; bisogna quindi trovarne altro. Durante il corso della storia veniamo a scoprire elementi di lore molto

interessanti per gli amanti della saga: ad esempio Shockwave, lo scienziato dei Decepticon, scopre che gli Antichi avevano ideato un congegno detto Ponte Spaziale in grado di aprire buchi spazio-temporali e saltare da una posizione all'altra dell'Universo, entrando a conoscenza della Terra durante il periodo in cui i dinosauri la regnavano.

[riduci]

TRAMA – PARTE SECONDA

Nel frattempo a Kaon, Soundwave, che di nascosto aveva portato i resti di Megatron al suo laboratorio, lo riattiva e, come prima cosa, reclama il comando da Starscream che si darà alla fuga. Intanto, al sito di lancio dell'Arca, Ratchet si accorge che il buco creato dal Ponte Spaziale, precedentemente attivato, non è più stabile e potrebbe collassare da un momento all'altro. Senza Energon gli Autobot sono bloccati ma, Metroplex, vedendo l'incombente urgenza, decide di offrire volontariamente l'energia della sua stessa scintilla vitale nonostante Optimus lo preghi di rinunciare. Gli Autobot corrono quindi alla nave senza perder tempo e, una volta in orbita, si ritorna dove tutto ebbe inizio: l'Arca viene raggiunta dalla Nemesis, la nave Decepticon, facendo partire le ostilità. Nell'ultima parte di gioco, dal sapore epico, utilizzeremo i robot più famosi di entrambi gli schieramenti fino a quando torniamo a Bumblebee, che come abbiamo visto all'inizio, si intromette nel duello fra Optimus Prime e Megatron restando gravemente ferito. Optimus finalmente realizza che non c'è davvero posto per lui e per il suo rivale nello stesso Universo e i due leader si affronteranno con spada e scudo finché uno dei due prevale, ma a quel punto le due navi hanno raggiunto il buco spazio-temporale che si sta chiudendo, venendo entrambe risucchiate al suo interno.

[riduci]

Tante migliorie apportate, come detto all'inizio, a cominciare dalla trama sicuramente più coinvolgente e ricca di colpi di scena. Piccole novità per il **gameplay**, che resta sì simile al precedente capitolo ma con affinamenti, come il trasporto di due armi alla volta, di cui una standard

e una pesante e tutte acquistabili e potenziabili attraverso il **Teletran**, una sorta un **Amazon** in tempo reale dove acquistare **hack** di vario tipo e gadget come torrette automatiche e scudi.
Controllo dei **veicoli** ulteriormente migliorato e campagna che non si svolge più in gruppi di tre ma da soli, avendo quindi ogni ambientazione sviluppata appositamente per le caratteristiche distintive del nostro robot. Non mancano quindi sezioni **stealh** e sezioni platform oltre al caciarone far fuoco contro avversari di metallo, il tutto sotto l'insegna della varietà. Torna anche l'online con il multiplayer suddiviso in **quattro classi**, con Transformers personalizzabili, la modalità "Escalation", portando la longevità del titolo su ottimi livelli.
Tecnicamente sono stati fatti passi avanti nella **modellazione**, con modelli dei protagonisti ottimi anche dal punto di vista del design, con molti particolari in continuo movimento e dettagli che ogni amante dei robottoni non può far altro che apprezzare. Animazioni eccellenti in tutte le situazioni, dai movimenti fino alle trasformazioni, il tutto arricchito da moltissimi effetti particellari e comparto luci gradevole. Rimane purtroppo il problema delle texture, a bassa risoluzione e con eccessivo pop-up. Questa volta il gioco non è doppiato in italiano ma si presenta con un ottimo doppiaggio inglese e sottotitoli mentre le musiche diventano uno dei punti forti del titolo.
Nota di merito ai tanti **easter egg** disseminati qua e là per tutta la campagna che ci fanno capire quanto questo gioco sia stato creato da appassionati per appassionati, facendo di *Fall of Cybertron* sicuramente il miglior titolo della saga.

Il Tracollo

Si giunge infine nel 2014 dove si cambia studios, non più **High Moon** ma **Edge of Reality**, in un capitolo che definire un grossa delusione è estremamente riduttivo. Per la prima volta la saga dei Transformers approda anche sulla nuova generazione di console, **Playstation 4** e **Xbox One**, ma davvero in pochi notarono la differenza. ***Transformers: Rise of the Dark Spark*** si presenta come un *cross-over* tra i due capitoli precedenti e il nuovo film di **Michael Bay** uscito quasi in contemporanea: ***Transformers: l'era dell'estinzione.***

Proprio la trama comincia dove finisce il film, sulla Terra, con Optimus che cerca di recuperare la **Spark Oscura**, la nemesi della **Matrice del Comando** dei **Prime;** dove la Matrice regala saggezza, in modo ma mantenere il comando degli autobot, la Dark Spark dona il potere di controllare le leggi fisiche che dominano l'Universo.
Dopo quest'incipit terrestre si passa a Cybertron, un po' di tempo prima degli eventi narrati in *Fall of Cybertron*.

TRAMA – SPOILER

I Decepticon sono alla ricerca della Spark Oscura per ordine di Megatron, credendo che possa far pendere l'ago di questa guerra, ormai logorante, dalla sua parte. Una volta acquisita però, Megatron, viene sconfitto da Optimus con la Spark persa nei meandri dello spazio. Di nuovo sul nostro pianeta, la Dark Spark finisce nelle mani di Lockdown, antagonista protagonista della pellicola, ma anche qui – come potete immaginare – verrà sconfitto dal nostro Prime preferito.

[riduci]

Descrivendo questo titolo la prima cosa che salta all'occhio è il **comparto tecnico.** Nonostante sia un gioco creato per le nuove generazione di console si presenta con quanto di peggio si possa vedere: texture a bassissima risoluzione e particellari ridicoli.
Il **gameplay** risulta privo di novità e basato su quanto di buono fatto da **High Moon Studios** con *Fall of Cybertron.* L'unica introduzione è lo sblocco delle armi, **perk** e potenziamenti attraverso la risoluzione di varie **quest** secondarie presenti in ogni missione. È un titolo deludente sotto tutti i punti di vista dove anche la sceneggiatura soffre di una scrittura caotica e davvero difficile da seguire. Davvero un peccato.
Nonostante ciò, i primi due capitoli vanno senza dubbio recuperati essendo non solo ottimi esponenti degli TPS ma anche racconti memorabili sui più famosi robottoni al mondo, dagli albori, il tutto arricchito da un ottimo gameplay e tante chicche che gli appassionatati non possono far altro che apprezzare. ***Rise of the Dark Spark*** rappresenta invece il **male**; è quello che un videogioco non dovrebbe essere, pessimo sotto tutti i punti di vista e creato solo per sfruttare l'uscita di un film che può essere considerato addirittura peggio.

Personalmente non so come finirà lo scontro tra Optimus Prime e Megatron ma so di certo che continueranno a farci divertire come quando li guardavamo in tv da piccoli, continuando a tifare per uno o per l'altro schieramento.