



LA SOCIETÀ PERFETTA

I.F.
www.thefirstplace.it

Wrath of the Lich King

Il nuovo mondo



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Piattaforma: PC/Mac
Sviluppatore: Blizzard Entertainment
Genere: Gioco di ruolo

Oltre undici milioni di giocatori all'interno di un enorme mondo su Internet. In pratica, un piccolo stato virtuale. La seconda espansione del gioco di ruolo per eccellenza aggiunge un nuovo continente, *Northrend*, una nuova classe e decine di quest. Pubblica e critica acclamano. Dittatoriale.

Mirror's Edge

Fuga dalla perfezione



Mirror's Edge

Piattaforma: PC/PS3/Xbox 360
Sviluppatore: EA Dice
Genere: Azione

In una società perfetta, chi si ribella al Grande Fratello è costretto alla clandestinità. I runner sono i loro messaggeri. Sempre in fuga, con una visuale in prima persona, tra salti, scivolate e acrobazie estreme, in puro stile parkour. Immersività ai massimi livelli. Neurotonico.

Professor Layton

Avventure enigmistiche



Il professor Layton e il paese dei misteri

Piattaforma: Nintendo DS
Sviluppatore: Level 5
Genere: Avventura/Puzzle

La cittadina di Saint-Mystère nasconde un tesoro. Al professor Layton il compito di trovarlo, risolvendo 135 enigmi a colpi di stilo e touch screen. Un'avventura tra logica ed enigmistica, adatta solo a chi abbia un QI dignitoso. Ogni settimana, nuovi enigmi disponibili online. Bartezzaghi.

Call of Duty: World at War

Piattaforma: Tutte
Sviluppatore: Treyarch
Genere: Sparatutto in prima persona

Ivan Fulco

Isola di Makin, sud Pacifico, 1942. All'interno di una capanna, l'ufficiale giapponese tortura il mio compagno di squadra mentre io, legato e in ginocchio, assisto impotente alla scena. Un suo uomo si avvicina al soldato Pyle, estrae il coltello e glielo punta alla gola. Subito dopo, con un ghigno, si avvicina a me. È un attimo. Colpito da dietro, il giapponese crolla a terra, mentre all'esterno intravedo la squadra di salvataggio alleata. Sono libero. Ma ora dobbiamo fuggire da qui...

NON CI SONO VINCITORI

Quinto capitolo della saga di *Call of Duty*, *World at War* ritorna sui campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale proponendo anche stavolta due scenari paralleli: la campagna nel Pacifico e quella nell'Europa dell'Est. La struttura di gioco, da *shooter* in prima persona, è rimasta inalterata. Rispetto al passato, tuttavia, sono cambiate le dinamiche di battaglia. Nel Pacifico la battaglia contro l'esercito giapponese è una prova di nervi, scandita da imboscate, *booby trap* e kamikaze. *World at War*, in questo senso, conserva la cifra stilistica della serie, proponendo uno specchio della guerra nel quale nessun dettaglio è risparmiato. La scena iniziale, prima descritta, è solo l'incipit di un'avventura che porta a confrontarsi con tutte le atrocità del conflitto. Dal massacro dei propri compagni ai



UNA
GUERRA
SENZA
EROI

Dal Pacifico all'Europa
la Seconda Guerra Mondiale
vissuta da un soldato qualunque

soldati giapponesi che si fanno saltare in aria, fino all'orrore dei loro corpi che bruciano consumati dal nostro lanfiamme. Tutto senza sosta. Ma diversamente dalla peggiore cinematografia hollywoodiana, in *World at War* non ci sono eroi. La guerra è una pena che tutti gli uomini devono scontare insieme, in cui non esiste vincitore. Alla fine, quello che resta è solo il senso di inutilità e amarezza, sia nella giungla disseminata di morti che nella Berlino distrutta dai bombardamenti. Un'esperienza da raccontare. Impietoso. ●