

Video Games



L'ULTIMA RESISTENZA

I.F.
www.thefirstplace.it

Resistance 2

Guerra ai Chimera



Resistance 2

Piattaforma: PlayStation 3

Sviluppatore: Insomniac Games

Genere: Sparatutto in prima persona

La guerra agli alieni Chimera si sposta negli Usa degli anni '50. Il risultato è un'esperienza di gioco esaltante, con un taglio cinematografico e una grafica straordinaria. Originali le armi, maestosi i boss, epiche le battaglie. Multiplayer online per 60 giocatori. Massivo.

Singstar Vol. 3

Solo musica italiana



Singstar Vol. 3

Piattaforma: PlayStation 3

Sviluppatore: SCEE

Genere: Musicale

Il karaoke game per eccellenza torna con 30 nuovi brani, tutti italiani. Da Jovanotti a Ligabue, da Vasco Rossi a Tiziano Ferro, passando per Fabio Concato e Irene Grandi. Il riconoscimento vocale è perfetto, ma molto esigente. Ideale per aspiranti solisti o duettisti. Professional.

Spyro

Avventura a due



The Legend of Spyro: L'Alba del Drago

Piattaforma: Tutte

Sviluppatore: Sierra Entertainment

Genere: Azione\Piattaforme

**

La trilogia del drago si chiude con un'avventura a due in cui controllare Spyro e Cinerea tra piattaforme, combattimenti ed enigmi. La cooperazione è d'obbligo, l'azione a volte ripetitiva. Per coppie padre/figlio armate di ingegno e di tenacia. Generazionale.

Prince of Persia

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360

Sviluppatore: Ubisoft Montreal

Genere: Azione\Piattaforme

IVAN FULCO

Alle falde di un imponente tempio in rovina, il principe guarda in alto, verso la sua destinazione. Spicca un salto verso un'asta, si aggancia e si lancia in volo contro un muro di roccia, salta nuovamente su una parete verticale fino a raggiungere un rilievo dove lo attende un guerriero delle tenebre. Ed è già il momento di estrarre la spada...

Nei pochi secondi che scandiscono un'azione acrobatica del protagonista, c'è tutta l'anima del nuovo episodio di *Prince of Persia*, primo per console *next-gen*, ancora una volta strutturato come un action in terza persona a base di esplorazione e combattimenti. Ma a differenza del passato, la nuova avventura del principe è oggi ancora più improntata alle atmosfere cinematografiche. La realizzazione in puro stile «cartoon», immerge in un mondo denso di suggestioni fantasy, declinate tra splendide architetture mediorientali. Gli ampi scenari di gioco sono veri e propri luoghi da dominare, quasi da sconfiggere, usando le proprie doti acrobatiche per seguire percorsi apparentemente impossibili, con intere sezioni da completare d'un fiato tra salti a muro, scalate verticali e *wall-run*. Ed è qui, in fondo, l'unica reale prova da superare del gioco, per il resto generalmente elementare e ridondante: la capacità di intui-



**DALLA
PERSIA
L'ARMONIA
DEI GESTI**

**Una favola mediorientale,
un principe immortale
e il trionfo dell'estetica**

re la strada verso la meta e di percorrerla con tempismo. Tutto questo all'interno di un mondo virtuale in cui, quasi a schernire i videogiochi, la morte non esiste. I poteri magici della principessa Elika corrono infatti in soccorso del principe a ogni caduta o sconfitta, riportandolo in vita pochi istanti prima di qualsiasi evento infausto. L'esperienza di *Prince of Persia* scorre così fluida, ininterrotta, come un esperimento videoludico in cui il *Game Over* è sostituito dal *The End*. Il risultato è un trionfo dell'estetica sull'interazione. Etereo. ●