



ELOGIO DEL REVIVAL

Boogie Superstar

Amici vers. 2.0



Boogie Superstar

Piattaforma: Wii
Sviluppatore: EA Montreal
Genere: Musicale

Un concorso per giovani promesse dello spettacolo in forma di videogioco. Si canta, con il microfono incluso. Si balla, impugnando il Wiimote. Si ansima, a fine esibizione. La selezione di brani è discreta, le tecniche di danza coinvolgenti. Molto glamour, ma solo per adolescenti.

Crash

Ritorno al passato



Crash: Il Dominio sui Mutanti

Piattaforma: Xbox 360/Wii/PS2
Sviluppatore: Radical Entertainment
Genere: Azione/Avventura
**

Il platform 3D di vecchia generazione tirato a nuovo. Azione, esplorazione e narrazione sono quelli di dieci anni fa, i tempi di *Naughty Dog* sono lontani, ma la realizzazione è ugualmente valida. Umore e scene di intermezzo su ottimi livelli. Ideale per under 12. Archetipo.

Singstar Abba

Karaoke anni '70



Singstar Abba

Piattaforma: PS3/PS2
Sviluppatore: SCE London Studio
Genere: Musicale

Il karaoke in formato nostalgia, con 25 brani storici firmati Abba, da Mamma Mia a Fernando, fino a The Winner Takes it All, Waterloo e Sos. Il riconoscimento vocale è perfetto, il sound inconfondibile, l'atmosfera pop-folk impagabile. Per ultratrenni e fan all'ultimo stadio. Revival.

Left 4 Dead

Piattaforma: PC/Xbox 360
Sviluppatore: Valve Software
Genere: Sparatutto in prima persona

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Quattro sopravvissuti, una città popolata di zombie, la notte. In *Left 4 Dead*, il canovaccio classico del film horror di serie B diventa il luogo narrativo in cui inscenare una delle migliori esperienze di gioco dell'anno: un'avventura di gruppo in cui guadagnare la salvezza sotto l'assalto di migliaia di morti viventi. Le dinamiche sono quelle dello shooter in prima persona, nella sua forma più convenzionale. Ma diversamente dalla maggior parte degli Fps, votati al Dio Deathmatch, qui la priorità è una sola: fuggire. E uccidere o essere uccisi.

ZOMBIE, CIAK, AZIONE!

Lungo i quattro scenari che compongono *L4D*, quattro film interattivi da «interpretare» fino alla fuga finale, le atmosfere sono quelle dell'horror di nuova generazione. Non George Romero, con i suoi zombie indolenti e votati all'assedio, ma Danny Boyle, con i suoi morti viventi agili e pronti a sorprendere, per poi assalire in massa. Il primo vero nemico, in questo senso, è il panico. Ogni edificio è un potenziale nido da attraversare con cautela, mentre i versi inumani degli zombie, che ne preannunciano l'arrivo, generano un clima di tensione nel gruppo. Ogni strada è un campo di battaglia aperto da studiare militarmente, in cui il nemico può so-



L'ALBA
DEI MORTI
VIVENTI
ONLINE

Tra orde di zombie
l'unica speranza per sopravvivere
è rimanere uniti

praggiungere da ogni direzione. Ma durante lo scontro vero e proprio, l'unico credo è il massacro. Non c'è tempo per avere paura, in *L4D*. La mano dev'essere ferma e precisa per infliggere la morte ai non-morti. La traiettoria di fuga dev'essere sempre illuminata dal raziocinio. Per questo l'unica speranza, qualora sopraffatti in numero e forze, è la collaborazione. Porte da chiudere, mitragliatrici da armare, taniche esplosive da posizionare. E poi via, pronti all'invasione. Oggi è un bel giorno per sopravvivere. Apocalittico. ●