



PARADISO E INFERNO

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Burnout Paradise

Il paradiso dei motori



**Burnout Paradise:
The Ultimate Box**

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360

Sviluppatore: Criterion Games

Genere: Guida

Ritorno in grande stile a Paradise City. Oltre al gioco base, tutte le nuove modalità e i veicoli (moto incluse) introdotti nelle espansioni. Un'enorme città da esplorare, una prova a ogni semaforo, un record su ogni strada. Fenomenali le sfide di gruppo online. Gargantuesco.

Flower

Il paradiso dei sensi



Flower

Piattaforma: PlayStation
Network

Sviluppatore:
Thatgamecompany

Genere: Meditazione

Sulle ali del vento, un petalo di fiore viaggia su placide distese d'erba. Sbocciano i fiori con cui viene a contatto, rinverdiscono i campi dopo il suo passaggio. Un tasto per far soffiare il vento, l'inclinazione del controller per orientarlo. «Rilassati e sperimenta la gioia». Pacificante.

Pikmin

Il purgatorio della natura



New Play Control! Pikmin

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Nintendo

Genere: Strategia

Il classico GameCube del 2001 rivisitato con i nuovi controlli del Wii. Uno strategico in tempo reale a base di eserciti di Pikmin, pezzi di astronave da raccogliere e insetti da combattere. Su tutto, la genialità e la poesia di Shigeru Miyamoto, padre di Super Mario. Da riscoprire. Haiku.



«F.E.A.R. 2: Project Origin» Viaggio nell'orrore scandito da conflitti a fuoco e manifestazioni paranormali

bambina con straordinari poteri psichici, e che trascinerà Michael Beckett in una spirale di violenza e orrore oltre la dimensione del reale.

DUE MONDI, DUE SCUOLE

F.E.A.R. 2 rappresenta un ideale punto d'incontro tra due scuole di pensiero artistiche. Da una parte lo shooter in prima persona, impianto di gioco di chiara matrice occidentale, declinato nell'opera Monolith secondo le formule standard del genere. Dall'altra, le atmosfere horror che attraversano la trama, fortemente ispirate alla tradizione cinematografica giapponese, e che trovano in pellicole come *The Ring* o *Akira* i loro principali punti di riferimento. La missione di Michael Beckett prende così la forma di un lungo viaggio nell'orrore scandito da conflitti a fuoco e manifestazioni paranormali, da percorrere tra reale e irreale, tra luoghi del corpo e luoghi della mente. Un'avventura oscurata da un alone di mistero che, durante tutto il corso del gioco, si squarcia e si richiude continuamente, in un fluire di informazioni che svelano vecchi segreti per crearne di nuovi. Diversamente dagli horror d'azione orientali, come i primi *Silent Hill*, in *F.E.A.R.* la paura non è tuttavia declinata in chiave psicologica. Il ritmo dell'azione, basato su continui scontri a fuoco, depotenzia infatti le atmosfere ansigene, spesso in favore dello splatter o del gore. Michael Beckett, in sostanza, non è Harry Mason. Non è un uomo qualsiasi in una situazione di terrore travalicante, ma un soldato in missione. L'esperimento di commistione artistica, tuttavia, non fallisce nel suo obiettivo. *F.E.A.R.* è al contempo azione e paura, non ridisegna il genere ma riesce a toccare alcune corde dell'animo. Viscerale. ●

IL BUIO DEL PARA NORMALE

Lo shooter e l'horror:
Oriente e Occidente si incontrano
in un mondo di terrore

F.E.A.R. 2: Project Origin

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360

Sviluppatore: Monolith Productions

Genere: Sparatutto in prima persona

IVAN FULCO

Michael Beckett, agente della Delta Force, è in missione per conto del Governo. Il suo gruppo d'azione, la squadra Dark Signal, è stato incaricato di arrestare Genevieve Aristide, presidentessa dell'Armacham Technology, società responsabile di esperimenti sul paranormale ormai fuori controllo. Un progetto che ruota intorno alla figura di Alma, una