

info games



A nostro parere:

IC ha ricevuto dal Comune di Roma il premio Marco Aurelio per l'accurata riproduzione storica della Capitale. Ha un ottimo rapporto qualità/prezzo, ma soffre di semplificazioni eccessive nella gestione degli aspetti militari e politici. Non sarà facile né restare nelle grazie di Roma, né controllare le popolazioni barbariche.



Imperium Civitas

Da **Fx Interactive**, per PC, C 20 ca.

ottima scelta

Dopo anni di dominio incontrastato, la serie Caesar ha finalmente un concorrente nel campo delle simulazioni storiche ambientate all'epoca dell'Impero Romano. IC è strutturato in missioni e ha una semplice ma geniale interfaccia dove le icone sono disposte su ruota che evita il continuo ricorso ai menù a tendina. Tanti anche gli edifici e i relativi miglioramenti applicabili progredendo nel gioco. Ogni abitante è diverso - ha le sue necessità e aspirazioni - e per evitare rivolte dovrete riuscire ad assecondarle.

Assassinio sull'Orient Express

Liberamente ispirato all'omonimo capolavoro di Agatha Christie, sarete nel ruolo di Antoinette. Aiuterete Poirot a trovare il colpevole interrogando gli occupanti del treno e risolvendo decine di puzzle tramite combinazioni e separazioni di oggetti. Gli ambienti sono limitati quindi visiteremo più volte le stesse locazioni alla ricerca di nuovi indizi, documenti e testimonianze.



+ **atmosfera, grafica, finale alternativo rispetto al libro.**

- **troppi dialoghi e ripetizioni.**



strategico

+ **eccezionale longevità, accuratezza e profondità del contesto storico.**

- **un po' troppo complesso.**

Europa Universalis III

In EU3 guiderete una nazione a vostra scelta durante un periodo di 300 anni tra il 1453 ed il 1789 gestendone gli aspetti economici, politici, tecnologici e militari. Finalmente in 3D, con un'interfaccia migliorata e semplificata, considera anche l'influenza delle abitudini culturali e religiose delle popolazioni. Tante le nuove unità militari, ognuna con differenti caratteristiche.

Da **Koch Media**, C 40 ca.



fumetti **manga**



Aria

Siamo nel pianeta Aqua, una volta chiamato Marte e oggi (in un remoto futuro) popolato e "terrarformato" a somiglianza dei luoghi più belli della Terra. Akari vive a Neo Venezia, città dalle mille sorprese: è un'apprendista Undina (cioè gondoliere dei canali di Marte secondo l'antica usanza), piena di entusiasmo e vitalità. Con le sue amiche Alicia e Aika vive giornate da sogno in incantevoli scenari. Un manga dai toni piacevoli ben disegnati.

Edizioni **Star Comics**, C 4,20

Toto - the wonderful adventure



Dopo lo strepitoso successo di qualche tempo fa, tornano Kakashi e i suoi amici per ricominciare da zero le loro avventure. Il protagonista, Kakashi, creato da Yuko Osada, è un intraprendente ragazzo dal cuore d'oro il cui desiderio più grande è girare il mondo. Il racconto avvincente grazie a disegni movimentatissimi e a molte vignette a pagina intera colorate con realistiche sfumature.

Edizioni **Star Comics**, C 3,30

libri
Ascolta il tuo cuore

È possibile creare legami autentici tra persone di generazioni diverse? A leggere questa storia, sembrerebbe proprio di sì. Jessica è la prof che tutti vorrebbero avere. Giovane, comprensiva, ma anche capace di far rispettare le regole. Un giorno ritrova i diari della sua infanzia e adolescenza, dove ha annotato i suoi sogni, le paure, le sfide che l'hanno fatta crescere. E decide di affidare quelle pagine a Zinab, una sua allieva di seconda media, una ragazza marocchina che da molti anni vive in Italia con la famiglia. Zinab imparerà così a conoscere meglio Jessica e il suo ragazzo di allora, Mario...

A nostro parere: se gli adulti ti sembrano lontani anni luce, questo libro ti può aiutare ad avvicinarti e a confrontare le tue esperienze di adolescente di oggi con le loro. Per scoprire che, quando avevano la tua età, non erano tanto diversi da te...

Angelo **Petrosino**, Ed. **Sonda**, pp. 423, C 18,50.



fantasy
La magia di Stonehenge



Quella di Merlino, mago adolescente, è la storia di una scelta. Tra bene e male, tra magia (intesa come ragione e sapienza) e potere. Per compiere il proprio destino, Merlino è chiamato a superare molte prove: dovrà affrontare il dolore, la morte di chi ama, la guerra. Momenti difficili, che lo faranno crescere e lo porteranno a rifiutare - senza se e senza ma - la violenza. Per compiere il suo destino dovrà costruire un tempio. Quello di Stonehenge (che esiste davvero, in Gran Bretagna), un cerchio di gigantesche pietre accostate secondo un disegno misterioso. Il libro è la terza e ultima puntata di una trilogia. Gli altri due titoli sono *Il destino di un giovane mago* e *Il cerchio del futuro*. Se non li hai ancora letti, ti conviene iniziare con questi.

A nostro parere: dietro a una trama fantasy e apparentemente "leggera" si nasconde un tema molto forte: quello del libero arbitrio e della responsabilità. Perché scegliere è sempre possibile, anche se a volte è difficile e scomodo.

Luisa **Mattia**, Edizioni e/o, pp. 267, C 14,50.

Le macchine fantastiche di Bubus **giallo**



La protagonista di questa storia, Enrica, non può camminare. Vive con la famiglia all'ultimo piano del Sigaro (un brutto palazzone di periferia). L'ascensore non arriva fino al suo appartamento e per lei uscire è sempre un problema. Ma gli amici salgono volentieri a tenerle compagnia. E anche quando è sola, Enrica si diverte a osservare i suoi buffi vicini di casa. Da qualche tempo, al Sigaro, è arrivato un nuovo condomino. E l'ingegner Bubus, un tipo strano, silenzioso, che non dà confidenza. Intanto nel palazzo si verificano strani furti e misteriose sparizioni di oggetti. E i sospetti di Enrica e dei suoi amici cadono su Bubus...

A nostro parere: è un "giallo" a sfondo umoristico. La trama è molto originale, perché non capita spesso che un libro per ragazzi abbia come protagonista una disabile. Oltretutto raccontata senza luoghi comuni o pietismi.

Franco **Signoracci**, Ed. **Paoline**, pp. 136, C 9,50.

romanzo

