

La Storia World Of Warcraft 2

Pinocchio, **The Tale of a Puppet** follows the adventures of a talking wooden puppet whose nose grew longer whenever he told a lie and who wanted more than anything else to become a real boy.As carpenter Master Antonio begins to carve a block of pinewood into a leg for his table the log shouts out, **"Don't strike me too hard!"** Frightened by the talking log, Master Cherry does not know what to do until his neighbor Geppetto drops by looking for a piece of wood to build a marionette. Antonio gives the block to Geppetto. And thus begins the life of Pinocchio, the puppet that turns into a boy.Pinocchio, The Tale of a Puppet is a novel for children by Carlo Collodi is about the mischievous adventures of Pinocchio, an animated marionette, and his poor father and woodcarver Geppetto. It is considered a classic of children's literature and has spawned many derivative works of art. But this is not the story we've seen in film but the original version full of harrowing adventures faced by Pinocchio. It includes 40 illustrations.

NATIONAL BOOK AWARD FINALIST • NATIONAL BESTSELLER • A twisting, haunting true-life murder mystery about one of the most monstrous crimes in American history, from the author of *The Lost City of Z*. In the 1920s, the richest people per capita in the world were members of the Osage Nation in Oklahoma. After oil was discovered beneath their land, the Osage rode in chauffeured automobiles, built mansions, and sent their children to study in Europe. Then, one by one, the Osage began to be killed off. The family of an Osage woman, Mollie Burkhart, became a prime target. One of her relatives was shot. Another was poisoned. And it was just the beginning, as more and more Osage were dying under mysterious circumstances, and many of those who dared to investigate the killings were themselves murdered. As the death toll rose, the newly created FBI took up the case, and the young director, J. Edgar Hoover, turned to a former Texas Ranger named Tom White to try to unravel the mystery. White put together an undercover team, including a Native American agent who infiltrated the region, and together with the Osage began to expose one of the most chilling conspiracies in American history.

Step into the boots of a YoRHa combat android and discover the world of NieR: Automata from a firsthand perspective! 192 pages of art, lore, and exploration collected into a fantastic full-color hardcover volume in English for the very first time! Whether locked in open combat, zipping through the air on a flying mech, or bonding with nature through the indigenous fauna, NieR: Automata captivated players through a genre-bending blend of action and adventure. Now, journey through this unique and ruined world, discovering its each and every intricacy with the NieR: Automata World Guide! Dark Horse Books and Square Enix present a faithful localization of the original Japanese volume of the same name, offered in English for the first time! Explore the world of NieR: Automata through maps, character biographies, short stories, concept art, commentary, and more!

The Osage Murders and the Birth of the FBI

Strumenti per comprendere i videogiochi

Perché la tecnologia ci rende umani. La carne nelle sue riscritture sintetiche e digitali

Pixel fra le nuvole

Adolescenti ritirati che vivono di computer

C' è stato un tempo in cui gli Uomini convivevano serenamente con enormi bestie alate, che emettevano fuoco e comunicavano tramite il pensiero: i Draghi. Un tempo di pace e prosperità è, tragicamente interrotto dalla bramasia di sopraffazione, dal desiderio di conquista e dalla scoperta che i grandi e potenti Draghi potevano essere usati come armi di distruzione nel corso di cruento guerre. Quando l'ultimo della specie, Alastor, viene ritrovato morente, un gruppo di quattro persone – una Maga, uno Sciamano, un Saggio e una Badessa – fa un patto con lui e fonda l'Ordine, col compito di preparare il mondo al futuro ritorno dei grandi Draghi, che saranno partoriti da donne mortali e ibridi tra il mondo umano e quello animale. Passano mille anni, i membri dell'Ordine si succedono, mantenendo un segreto che ormai pare più una leggenda che una profezia destinata a realizzarsi: gli uomini sono ancora in lotta, tale è la sete di potere degli uni sugli altri che sembra impossibile ritrovare la pace. In questo clima di tumulti, all'improvviso, gli uomini-drago cominciano a risvegliarsi e con loro una battaglia pi ù antica del tempo stesso, quella tra bene e male. Adelaide Ciancio, nata a Napoli nel 1980, lavora come Artista, Editor e Grafico per il brand VitanelAde, da lei creato. Ha conseguito il diploma di Maestro d'Arti Grafiche, appassionandosi al fumetto e all'illustrazione. Autori quali Stephen King e H.P. Lovecraft hanno ispirato i primi esperimenti narrativi negli ultimi anni di scuola. Sposata e con due figli, Adelaide svolge diversi lavori, senza mai perdere la passione per la scrittura e lo studio della forma e del linguaggio: si cimenta così l nel primo romanzo, presentato al concorso letterario La Giara, a Napoli. Alcuni anni dopo, pubblica sulla piattaforma limolibrokatoweb.it "La Raluquia del Profeta" primo romanzo della serie "The Book's Tales". Nasce l'esigenza di cimentarsi con una storia Fantasy Medievale, genere di cui l'autrice si è recentemente appassionata. Attualmente, è in fase di lavoro la stesura del secondo volume. Mancano meno di due settimane a Natale quando la vita di Lina Sundell, trentanovenne e single, viene sconvolta dalla notizia del suo licenziamento. Alle continue preoccupazioni legate al peso si aggiungono ora quelle della disoccupazione, e l'idea di passare le festività ascoltando i rimproveri di sua madre Hedda è tutt'altro che allietante. D'altro canto, anche Hedda ha la sua bella dose di problemi: la sua locanda è in bancarotta e il figlio Jesper non vuole pi ù lavorare nell'azienda di famiglia. A complicare ancora di pi ù le cose c' è poi il ritorno inaspettato del padre di Lina, dato per morto in un incidente aereo. Quando la famiglia si riunisce finalmente sotto l'abero di Natale nell'inevata Svezia del nord, le domande non mancano: perch é Hedda è cos ì riluttante a parlare del passato? C'è forse un modo per salvare la locanda? E perch é Lina fatica ancora a trovare la propria strada? Tra pasticci e bistocci, vin brul é e biscotti allo zenzero, forse sar à proprio la magia del Natale a riportare la serenità in e in casa Sundell! Nata in Francia nel 1962, Annika Estassy ha trascorso la sua infanzia tra Senegal e Francia prima di trasferirsi in Svezia da adolescente. Dopo aver lavorato per molti anni nel mondo del cinema e come amministratore delegato, ha poi lasciato la sua posizione per lavorare come scrittrice a tempo pieno. Autrice prolifica di romanzi di narrativa rosa del genere drammatico e commedia, è tradotta in molti paesi in Europa e all'estero.

Una nuova rivoluzione digitale sta arrivando dall'Oriente! Questa è la storia di come un gruppo di ingegneri abbiano scommesso su se stessi, sviluppato nuove idee, messo insieme squadre di collaboratori e lanciato una nuova rivoluzione tecnologica. Pochi sanno che la Cina ha creato dei modelli di e-commerce innovativi e diversi da quelli occidentali. Tra i quali, per esempio, il gruppo Alibaba. Attraverso le storie di imprenditori, CEO e persone comuni, East-Commerce racconta come un nuovo sistema che unisce piattaforme di vendita online, applicazioni per la mobilità, prodotti finanziari e sistemi di pagamento avanzatissimi abbia creato un mondo futuristico. Il modello messo a punto dalla Cina sta ora conquistando Paesi emergenti come l'India, il sud-est asiatico, l'Africa e il sud America, e sta diventando l'unico vero concorrente di Amazon. Ma l'e-commerce cinese toccherà presto anche il mondo occidentale, influenzandone i modelli tecnologici e il modo di fare affari. Questo libro spiega le strategie che le aziende devono adottare per sfruttare questa grande opportunità.

The art of games

Pinocchio, the Tale of a Puppet

The Historian

benvenuti nel futuro dell'umanità

Game Start!

SAGGIO (89 pagine) - SAGGI - Fumetti e videogiochi sono due mondi che, nel corso degli anni, sono stati attraversati da molteplici e reciproche influenze. Il saggio offre una rapida introduzione ai rapporti fra i due media, attraverso numerosi esempi fumettistici e videoludici fra la fine degli anni '70 e giorni nostri. Delimitata l'area di indagine, tramite una panoramica sulle definizioni e i contenuti di questi oggetti d'analisi, il testo si divide in tre differenti sezioni. Le prime due illustrano i passaggi di estetiche, forme espressive e personaggi dai fumetti ai videogiochi e dai videogiochi ai fumetti, con particolare attenzione per alcuni prodotti che hanno recuperato dall'altro medium elementi strutturali o iconici. Segue una terza parte dedicata alle tangenze, ai punti in comune fra i due media, a proposito della modalità di lettura del testo, della presenza di soglie e del concetto di polifonia. Francesco Toniolo (1990) si è laureato nel 2014 in Filologia moderna all'Università Cattolica di Milano, con una tesi di Letterature comparate sul videogioco "Mass Effect". Attualmente è dottorando di ricerca presso la stessa università. Si interessa di "game culture", con particolare attenzione per i rapporti tra videogiochi e forme espressive tradizionali. Ha scritto interventi per libri, riviste e siti e pubblicato altri due saggi ("Effetto di Massa. Fantascienza e robot in Mass Effect", 2014 e "Queste anime oscure. Da Demon's Souls a Bloodborne", 2015), oltre ad aver partecipato a di

incontri e convegni sui videogiochi.

Katherine Sinclair è una donna che ama le sfide. Il suo talento l'ha portata a diventare direttore generale della 9Sense Publishing, una delle piÙ potenti case editrici mondiali. È abituata ad avere tutto sotto controllo, ma quando entra nell'ufficio del suo amministratore delegato e lo trova morto, il mondo le crolla addosso. Bruce Aron si è suicidato, decretando la fine dell'impero della 9Sense, ma prima di premere il grilletto ha lasciato un messaggio che contiene un codice segreto. Un messaggio che è destinato solo a lei. L'indizio trascinerà Katherine in un labirinto di conoscenze antichissime, verità inconfessate e riti esoterici legati a una delle civiltà piÙ misteriose della Storia: gli Etruschi. In un tumultuoso viaggio da Londra alle viscere dell'isola Bisentina, Katherine si troverà a lottare contro un destino implacabile e scoprirà di essere la protagonista di una storia millenaria.

Blizzard Entertainment and Dark Horse Books are proud to present the third installment of their bestselling World of Warcraft Chronicle series! Like its predecessors, Volume III features beautiful full-color artwork by Peter Lee, Emily Chen, Stanton Feng, and other fan-favorite artists, as well as intricately detailed maps and spot art by Joseph Lacroix. Bolster your

knowledge of Warcraftlore with this striking third volume!

Eventi X

Blood of Aenarion

Cronache di Headland

League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)

Una canzone per Hedda

Negli ultimi anni è aumentato il numero di genitori che chiedono aiuto, sgomentati di fronte all'isolamento sociale e al ritiro domestico del proprio figlio. Il fenomeno degli " hikikomori " viene da anni studiato in Giappone. In Italia, invece, è

NATIONAL BOOK AWARD WINNER • NATIONAL BESTSELLER • From one of America's iconic writers, a stunning book of electric honesty and passion that explores an intensely personal yet universal experience: a portrait of a marriage—and a life, in good times and bad—that will speak to anyone who has ever loved a husband or wife or child. Several days before Christmas 2003, John Gregory Dunne and Joan Didion saw their only daughter, Quintana,

fall ill with what seemed at first flu, then pneumonia, then complete septic shock. She was put into an induced coma and placed on life support. Days later—the night before New Year's Eve—the Dunnes were just sitting down to dinner after visiting the hospital when John Gregory Dunne suffered a massive and fatal coronary. In a second, this close, symbiotic partnership of forty years was over. Four weeks later, their daughter pulled through. Two months after that, arriving at LAX, she collapsed and underwent six hours of brain surgery at UCLA Medical Center to relieve a massive hematoma. This powerful book is Didion's attempt to make sense of the "weeks and then months that cut loose any fixed idea I ever had about death, about illness ... about marriage and children and memory ... about the shallowness of sanity, about life itself.

Le forze che cambieranno le nostre vite e il nostro modo di lavorare nei prossimi anni sono cinque: tecnologia, globalizzazione, demografia e longevità, energia. La tecnologia semplifica il mondo, ma consuma tutto il nostro tempo. La globalizzazione ci permette di lavorare ovunque, ma di dover competere con persone provenienti da ogni luogo del mondo. Contro le forze della frammentazione, dell'isolamento e dell'esclusione, l'autrice propone un nuovo futuro per il lavoro, fatto di condivisione della creatività, micro imprenditorialità e impegno sociale. Con questo libro Lynda Gratton ci suggerisce che, comunque vada, questi elementi possono essere analizzati per prepararsi al meglio all'inesorabile trasformazione del futuro.

K - I guardiani della storia

Embodiment e mondi virtuali. Implicazioni didattiche

La storia, World of Warcraft

The Guernsey Literary and Potato Peel Pie Society

World of Warcraft Chronicle

A beautiful hardback edition of the bestselling story about the very hungry caterpillar by Eric Carle with an audio CD, packaged in a sturdy slipcase. Read by Eric Carle himself with both straight reading and read-along tracks with music. The read-along track has a special sound to indicate when to turn the page.

The epic, definitive story of Sylvanus Windrunner, one of World of Warcraft's most enduring and iconic characters, as chronicled by bestselling author Christie Golden. Ranger-General, Banshee Queen, Warchief, Sylvanus Windrunner has borne many titles. To some, she's a hero—to others, a villain. But whether in pursuit of justice, vengeance, or something more, Sylvanus has always sought to control her own destiny. The power to achieve her goals has never been closer, as Sylvanus works alongside the Jailer to liberate all Azeroth from the prison of fate. Her final task? Secure the fealty of their prisoner—King Anduin Wrynn. To succeed, Sylvanus will be forced to reflect on the harrowing path that brought her to the Jailer's side and to reveal her truest self to her greatest rival. Here, Sylvanus's complete story is laid bare: the breaking of the Windrunner family and her rise to Ranger-General; her own death at the hands of Arthas and her renewed purpose in founding the Forsaken; the moment she first beheld the Maw and understood the true consequences of what lay beyond the veil of death. But as her moment of victory draws near, Sylvanus Windrunner will make a choice that may ultimately come to define her. A choice that's hers to make.

"America's newest journalist" (Newsweek) trains his satirical eye on Modern Art in this "masterpiece" (The Washington Post) Wolfe's style has never been more dazzling, his wit never more keen. He addresses the scope of Modern Art, from its founding days as Abstract Expressionism through its transformations to Pop, Op, Minimal, and Conceptual. The Painted Word is Tom Wolfe "at his most clever, amusing, and irreverent" (San Francisco Chronicle).

I media tra condivisione, circolazione, partecipazione

La mia dolce prigioniera

Il Salto. Reinventarsi un lavoro al tempo della crisi

Book One of the Lunar Chronicles

The Painted Word

Unlock the mysteries and magic within League of Legends, one of the world's most popular video games, in this encyclopedic and collectible companion book that explores the game's epic lore. Embark on a journey through the realms of Runeterra in this first-ever collectible companion book, published to celebrate the game's tenth anniversary. Spanning the farthest reaches of this universe and venturing into uncharted territory, this encyclopedic compendium connects players to the rich storytelling that inspires all the action. Inside, you'll find: An expedition through eleven regions, chronicling conflicts, entrenched rivalries, and covert alliances Hundreds of illustrations, including never-before-seen maps and artwork Insights into the heroes, flora, fauna, architecture, politics, and technologies from all corners of this World Original narratives that bring the cultures of Runeterra to life League of Legends is an online game played by millions of people around the world, offering endless engagement with an expanding roster of champions, frequent updates, and a thriving esports scene. This volume is an essential reference for fans everywhere.

Deep within the night elven city of Suramar, home of the nightborne, the orc warlock Gul'dan issues a terrifying ultimatum: surrender the Nightwell, the source of their power, or see their homeland destroyed beneath the heel of the Burning Legion. As evil descends, the grand magistrix must decide whether to trust her enemy or risk all to stand strong.

An "innovative" (The New Yorker) retelling of the story of Dracula. Told with the flourish and poise of a talented storyteller, Kostova turns the age-old tale into a compelling "late night page-turner" (San Francisco Chronicle) When a young woman discovers a cache of ancient letters, she is thrown into the turbulent history of her parents' dark pasts. Uncovering a labyrinthine trail of clues, she begins to reconstruct a staggering history of deceit and violence. Debut novelist Elizabeth Kostova creates an adventure of monumental proportions, a relentlessly fast and fantasy, history and the present, with an assurance that is almost unbearably suspenseful and utterly unforgettable.

The Art of Diablo

East-Commerce

Il corpo in una stanza. Adolescenti ritirati che vivono di computer

Killers of the Flower Moon

Una genealogia dei giochi come informazione

A powerful daemon, banished millennia ago by the twins' ancestor, Aenarion the Defender, has returned to wrack bloody revenge. Plucked from thier home in the wilds of Chrace, Tyron and Teclis must learn the arts of war and the mystery of magic, as well as the secrets surival in the Phoenix King's court. Hunted by daemonic assassins and beset by treachery, they must fight to survive and claim thier destiny as the greatest heroes of the age.

Lei sususcita alla vista degli amici da un'altra sfera, ma il mondo in cui si risveglia è un piacere perverso. Nonostante la mia attrazione, devo mantenere una distanza emotiva, se dovrò guardare il mio sadico fratello torturare la nostra prigioniera. La piccola agente dell'FBI sta cercando di smantellare il nostro impero della droga, e non possiamo permetterlo. Ci sono così tanti altri modi in cui preferirei domarla, nessuno dei quali comprende sfregiarla. Sulla sua pelle chiara rimarrebbero dei bei lividi sotto le mie più oscure forme di disciplina. Quando mio fratello decide di risparmiarla e cederla a me, mi perdo in quegli occhi azzurri. Il mio bell'ostaggio ha una vena ostinata e una mente acuta, ma il suo cervello intelligente non può competere con la mia volontà di ferro. Rivendicherò la sua innocenza, e non mi fermerò davanti a nulla pur di possedere il suo corpo vergine. Nessuno la toccherà mai più, specialmente non il mio crudele fratello. Molte donne è mia, da tenere e da proteggere. Mia, per giocarci e per punirla. Tutta mia.

Questo libro parla dei molti modi in cui oggi circolano i contenuti: dal percorso discendente a quello ascendente, dalla modalità grassroots ("dal basso") a quella commerciale. Nell'esplorare la circolazione, vedremo come vengono creati valore e significato nelle molte economie che costituisco-no il panorama emergente dei media. Il nostro messaggio è semplice e diretto: if it doesn't spread, it's dead - quel che non si diffonde è morto. Finora la miglior analisi della natura radicalmente nuova dei social media digitali come canale di comunicazione. Le sue idee, basate su una conoscenza profonda della tecnologia e della cultura incorporate nelle reti digitali di comunicazione, daranno nuova forma alla nostra comprensione del cambiamento culturale per anni a venire. Manuel Castells, Wallis Anninberg Chair of Communication Technology and Society, University of Southern California Finalmente, un modo di inquadrare la creazione e il consumo dei media moderni che rispecchia davvero la realtà e ci consente di parlarne in modo sensato. È un mondo diffondibile - spreadable - e noi TUTTI ne siamo parte. Utile per chiunque lavori nei media, li analizzi, li consumi, li commercializzi, o respiri. Jane Espenson, autrice-produttrice di Battlestar Galactica, Once Upon a Time e Husbands Henry Jenkins è professore di comunicazione e giornalismo alla University of Southern California. È stato co-direttore del Comparative Media Studies Program presso il MIT di Boston. Ha creato il "Participatory culture and learning Lab" di Los Angeles. È autore e curatore di molti libri sui differenti aspetti dei media e della cultura popolare, tra i quali "Cultura convergente" (Apogeo 2008) è ormai considerato un classico in tutto il mondo. Sam Ford è responsabile della digital strategy presso la Peppercomm Strategic Communications e collaboratore presso il Program in Comparative Media Studies del MIT. Joshua Green, esperto di media studies, si occupa di digital strategy presso la Undercurrent of New York. Riflessioni, casi di studio, opinioni presso il sito http://spreadablemedia.org In questa cultura di rete, non si può identificare una sola causa per cui le persone diffondono materiali. Ciascuno compie una serie di decisioni, socialmente contestualizzate, quando sceglie di diffondere un testo mediale: si tratta di contenuto a cui val la pena dedicare del tempo? Val la pena condividerlo con altri? Può essere interessante per qualche persona specifica? Comunica qualcosa su di me o sulla mia relazione con queste persone? Qual è la piattaforma migliore per diffonderlo? Lo devo mettere in circolazione allegandogli un messaggio particolare? Anche se non ha allegato alcun commento ulteriore, comunque, il solo ricevere una notizia o un video da qualcun altro arricchisce quel testo di una serie di nuovi significati potenziali. Quando si ascolta, si legge o si guarda un contenuto condiviso, si pensa non solo (e spesso neanche in primo luogo) a quello che chi l'ha prodotto poteva voler significare, ma a quello che la persona che l'ha condiviso cercava di comunicare. La diffondibilità - diventa un attributo del panorama dei media contemporanei che ha la potenzialità di ridefinire drasticamente il fun-zionamento delle istituzioni culturali e politiche centrali. Spreadable media mette in crisi chi l'idea diffusa che il contenuto digitale diventi magicamente "virale". Descrive invece brillantemente le dinamiche sostostanti il coinvolgimento delle persone nei social media, in modi che sono, al contempo, ricchi dal punto di vista teorico e significativi da quello pubblico.danah boyd, Microsoft Research

Sylvanas (World of Warcraft)

The Year of Magical Thinking

Dell'Odyssey 100 ai NewsGames

Come fare affari con il piÙ grande e-commerce del mondo

nuove frontiere tra gioco e bellezza

The beloved, life-affirming international bestseller which has sold over 5 million copies worldwide - now a major film starring Lily James, Matthew Goode, Jessica Brown Findlay, Tom Courtenay and Penelope Wilton To give them hope she must tell their story It's 1946. The war is over, and Juliet Ashton has writer's block. But when she receives a letter from Dawsey Adams of Guernsey – a total stranger living halfway across the Channel, who has come across her name written in a second hand book - she enters into a correspondence with him, and in time with all the members of the extraordinary Guernsey Literary and Potato Peel Pie Society. Through their letters, the society tell Juliet about life on the island, their love of books – and the long shadow cast by their time living under German occupation. Drawn into their irresistible world, Juliet sets sail for the island, changing her life forever.

Un'esplosione nucleare, un'epidemia globale, un blackout delle reti elettriche o un collasso dei mercati finanziari. Il mondo ci dimostra che il futuro non è così prevedibile e non tutti i rischi sono controllabili. Abbiamo una sola certezza: la civiltà contemporanea poggia su pilastri precari come un fragile castello di carte. John Casti, teorico dei sistemi complessi, richiama la nostra attenzione su i fatti davanti ai quali voltiamo la testa e ci allerta sulle vulnerabilità a quegli eventi causati dall'uomo, possibili e nello stesso tempo rari e sorprendenti, che mettono a repentaglio la nostra vita quotidiana. Con Event X Casti esplora i sistemi vitali per la specie umana, sottolinea i pericoli che ci attendono, segnalando le spie di allarme per tenere a bada gli eventi anomali e fornendo consigli per ridurre la complessità dei sistemi umani e adattarsi a ciò che crediamo non possa mai capitarci. Tra gli eventi x presi in considerazione ci sono la possibile messa fuori uso su vasta scala di internet o di tutti i dispositivi elettronici a causa di un impulso elettromagnetico, il crollo delle filiere alimentari, un sistema di produzione e commercio globale altamente instabile, rischi energetici come il verificarsi di altri disastri nucleari e l'estinzione definitiva del petrolio estraibile. Casti, infine, esplora le probabilità di pandemie, di robot che si rivoltano contro i propri inventori, di collassi finanziari che porterebbero a una deflazione globale e, soprattutto, le minacce che potrebbero impedire a tutti di avere accesso all'acqua potabile.

As plague ravages the overcrowded Earth, observed by a ruthless lunar people, Cinder, a gifted mechanic and cyborg, becomes involved with handsome Prince Kai and must uncover secrets about her past in order to protect the world in this futuristic take onthe Cinderella story.

Mondi virtuali

Cinder

The Jungle Book

Time out. Come i videogiochi distorcono il tempo

Implicazioni didattiche

1096.2

Dalle origini a oggi, i videogiochi hanno dimostrato di aver acquisito una forte identità espressiva, delineando nuove forme di comunicazione e proponendo l'accesso a nuovi tipi di competenze legate alla sfera digitale dei New Media. L'evoluzione di questo prodotto dell'era dei computer è giunta al culmine: non si parla piÙ di un tipo di gioco ma di un modo assolutamente nuovo di giocare e di interagire con gli altri attraverso la tecnologia. Tramite la creazione dei mondi virtuali in cui si svolge l'interazione, i videogiochi rappresentano la frangia piÙ evoluta della rivoluzione, non solo tecnologica ma soprattutto culturale, portata dal computer e dalla distribuzione digitale delle informazioni: sono lo stato dell'arte a livello di ingegneria e, sempre piÙ spesso, mostrano una creatività che non trova paragoni negli altri mezzi di intrattenimento. Game Start! è il manuale di riferimento per chi desidera avvicinarsi al mondo dei videogiochi non solo come fruitore esperto

For more than twenty years, the artists behind Diablo have conjured new visions of the heavens and the hells, built nightmareish corridors filled with monsters and demons, and unleashed swarms of malevolent creatures upon tens of millions of players worldwide. Featuring never before seen content, The Art of Diablo plunges into the concept, design, and environmental art that has defined the world of Sanctuary and the Eternal Conflict at the core of Blizzard Entertainment's action-packed dungeon-crawling game.

Spreadable media

World of Warcraft: Legion #2 (Italian)

The Very Hungry Caterpillar

Una ospitazione mondiale ha sequestrato il mio cane perch é io non raccontassi tutto ci ó che sapevo

Storia naturale del nerd. I ragazzi con gli occhiali che hanno cambiato il mondo

From Edward P. Jones comes one of the most acclaimed novels in recent memory—winner of the Pulitzer Prize for Fiction and the National Book Critics Circle Award for Fiction. The Known World tells the story of Henry Townsend, a black farmer and former slave who falls under the tutelage of William Robbins, the most powerful man in Manchester County, Virginia. Making certain he never circumvents the law, Townsend runs his affairs with unusual discipline. But when death takes him unexpectedly, his widow, Caldonia, can't uphold the estate's order, and chaos ensues. Edward P. Jones has woven a footnote of history into an epic that takes an unflinching look at slavery in all its moral complexities. “A masterpiece that deserves a place in the American literary canon.”—Time

Il seguito di "Antonio uccise Luis nella cucina con un'ascia perchè gli doveva dei soldi". Le avventure di Flanagan McPhee continuano in viaggi nel tempo senza senso, con suo figlio e sua nipote venuti dal futuro e suo nonno venuto dal passato. Un omaggio ad Asimov.

The Known World

NieR: Automata World Guide Volume 1

MUSICA, VAPORE & ELETTRICITA' - La biografia ufficiale dei The Wimshurst's Machine (TWM)