



Handic Software

REAL ESTATE

Commodore 64

Channel 8

BORZAK

Spectrum 48K

La casa svedese Handic, famosa soprattutto per il Calc Result, uno spreadsheet che gira sul Commodore 64 (di cui avete visto la prova sul numero 38 di MCmicrocomputer), non si occupa esclusivamente di prodotti, diciamo così, seri, ma anche di giochi tra i quali si inserisce questo Real Estate.

In inglese "estate" vuol dire proprietà, ed infatti questo gioco ricalca abbastanza da vicino il notissimo Monopoli, del quale anche in Inghilterra esistono tornei nazionali. Le regole sono assai semplici. La città nella quale ci si trova è suddivisa in un certo numero di proprietà, siano esse case, alberghi, compagnie di servizi (gas, stazioni...). Ogni giocatore ha a disposizione una certa cifra iniziale, con la quale deve scegliere il suo campo d'affari. I terreni mai attraversati possono essere acquistati dal primo che li calca ad un determinato prezzo, e via di seguito: d'altronde chi non ha mai giocato a Monopoli?

Vediamo ora le particolarità di questo gioco, che è su disco. Innanzitutto il manuale è scritto interamente in italiano,

cosa questa che testimonia il grosso sforzo internazionale della Handic. Nel programma, viene chiesta la lingua del giocatore tra una decina, tra cui ovviamente anche la nostra.

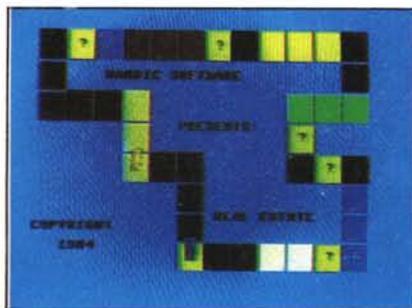
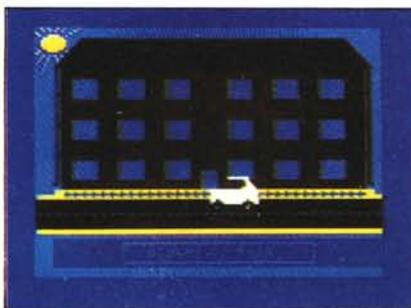
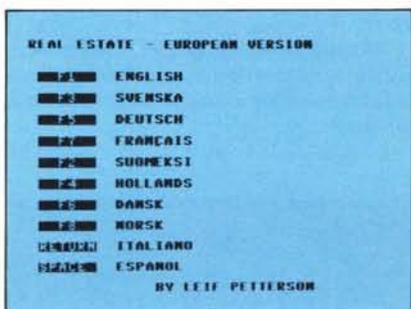
Inoltre è possibile scegliere tra sette città del mondo realmente esistenti, e tra queste c'è anche Roma (tra l'altro con vie non sempre di primo piano), ed inoltre Parigi, Vienna, New York: infine un'ottava opzione consente la creazione della propria città ideale! Grosso lo smacco subito dagli inglesi: Londra è del tutto assente, mentre esistono Francoforte e Ginevra!

Per quanto riguarda le scritte in italiano va ancora detto che sono talvolta approssimative: come esempi citiamo le "Officine de gas" e Via Cairolio... Tra le opzioni di gioco troviamo che il massimo numero di giocatori è 4, dei quali solo uno dev'essere forzatamente umano: da 1 a 3, infatti, possono essere simulati dal programma stesso. Infine diciamo che il gioco può essere o a tempo (1 ora), o a giri (50) oppure all'ultimo respiro, quindi finché non rimane un unico contendente.

Il programma è stato realizzato da Leif Petterson della Handic, tramite il programma Mon 64, realizzato dalla Handic stessa, e il manuale è stato scritto con il Word Result (sempre Handic) dallo stesso Petterson e da Stefan Regnell.

L.S.

Produttore:
Handic Software
PO Box 42048,
S-126 12 Stockholm
Svezia



Borzak, buffo omino dal lungo naso e dagli occhi da insetto, è precipitato su un pianeta abitato da esseri strani e pericolosi.

Per ritornare alla natia stella Betelgeuse deve riuscire a raggiungere la sua astronave evitando gli ostacoli che lo frangessero nel cammino.

Il giocatore controlla naturalmente Borzak, che sembra muoversi sullo schermo da sinistra a destra grazie allo scroll laterale del fondo in senso contrario.



I comandi a disposizione permettono di scegliere la velocità di spostamento e di saltare; una speciale cintura anti gravità consente poi a Borzak anche salti particolarmente lunghi, che conviene però usare solo nelle situazioni di emergenza in quanto non permette di prevedere il punto di ricaduta.

Il gioco è basato su sei livelli con difficoltà crescente; in tutti lo sfondo rimane uguale e quello che cambia sono gli ostacoli, dalle "papere volanti" del primo alle mani artigliate, che escono a sorpresa dai buchi del terreno, del sesto.

La grafica, di buon livello, basata soprattutto su un ottimo uso del colore, e la simpatica trama, fanno di Borzak un gioco interessante, anche se non particolarmente innovativo.

M.B.

Produttore:
Channel 8 Software
51 Fishergate, Preston, Lancs. (GB)
Tel (0772) 53057