

# Theme Park World

Disneyland, Universal Studios, Gardaland... pensate di poter far meglio?

Questa è la sfida che si cela dietro a THEME PARK WORLD, il seguito dell'osannato THEME PARK di 5 anni fa. Vestiamo i panni del gestore onnipotente ed accentratore di un parco giochi, con i pieni poteri che questo comporta.

A partire da un terreno solo recintato e di nostra proprietà, dobbiamo costruire un parco con giostre, negozi, punti ristoro, bagni, ecc., un'attività senza fine che comporta un incessante lavoro di mantenimento che prevede ricerca scientifica, manutenzione, soddisfacimento dei desideri e bisogni dei visitatori, economicità di tutte le attività.

Enumerate in modo così austero le caratteristiche del gioco, quest'ultimo sembrerebbe più noioso di quello che è. In realtà il prodotto, grazie ad una grafica fumettistica e a un audio esilarante, si rivela divertente e capace di non annoiare. TPW sfonda una barriera che spesso limita i giochi gestionali, ovvero l'impossibilità di immergersi nell'azione (facciamo, creiamo, modifichiamo ma rimaniamo sempre in volo sopra la nostra creatura sino a non approfondirne le caratteristiche); questo gioco va oltre, ci fa

sedere nelle nostre montagne russe, ci mette alla guida di un go-kart nel sinuoso circuito da noi stessi tracciato,



ci fa sentire le urla e le risate di chi ci è seduto dietro e talvolta tira fuori il sorriso del bambino che è

dentro di noi.

Il gioco ha due modalità, arcade e simulazione. Nella prima si privilegia l'immediatezza e la prova delle giostre, nella seconda approfondiamo l'aspetto economico, gestionale e di ricerca: possiamo ottimizzare il parco in tutti i suoi aspetti, cimentandoci con 4 modelli diversi, ognuno con

un suo tema e quindi con una serie di giostre esclusive. Per effettuare le nostre scelte abbiamo un telecomando nella parte bassa dello schermo, con il quale accediamo a tutte le funzioni. Durante il gioco, un simpatico omino nero vagamente Calimero ci dà suggerimenti sulle cose da



fare, elemento fondamentale per i primi passi. Ovviamente lo scopo finale è il vil denaro; infatti, nella parte alta dello schermo, un totalizzatore ci aggiorna sulle nostre finanze, ogni giostra ha un costo di realizzazione e mantenimento, al pari ha un rendimento che dipende dalla frequenza delle corse e dalla loro durata, che sono dai noi stabilite.

Le giostre sono tutte divertentissime, un giro su ognuna è da fare senza dubbio, ma nella fase di costruzione la pista dei go-kart e l'ottovolante sono i più stimolanti: possiamo studiarne il percorso osando incroci e giri della morte, gustando poi le urla terrorizzate dei bambini che si avventurano nel nostro strumento di tortura.

E' geniale l'idea di fumettare i desideri dei visitatori, queste nuvolette che appaiono sullo schermo sulle teste dei bambini ci danno idea di cosa serve e dove.

Il gioco è divertente e rigiocabile all'infinito (anche se 4 ambientazioni forse sono poche), tecnicamente validissimo e molto intelligente.

## Theme Park World

Distributore:  
C.T.O. S.p.A.  
Via Piemonte, 7/F  
40069 Zola Predosa - BO  
Tel. (051) 61.67.711

Prezzo (iva inclusa) L. 99.900

## Requisiti Hardware

MINIMI:  
Pentium 200 - 32 Mb RAM - 300 Mb  
spazio Hard Disk - scheda video 4 Mb  
RACCOMANDATI:  
Pentium 2 300 - 64 Mb RAM  
Acceleratore 3D 8 Mb

## Su Internet:

<http://www.themeparkworld.com/>