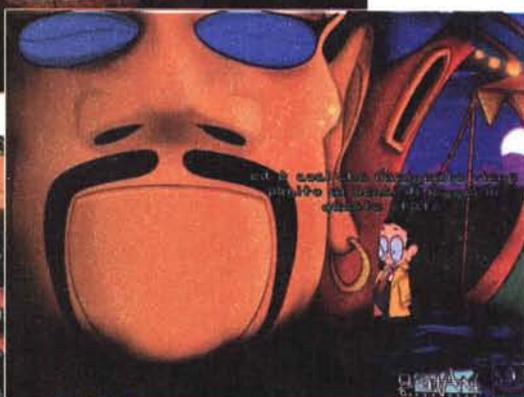
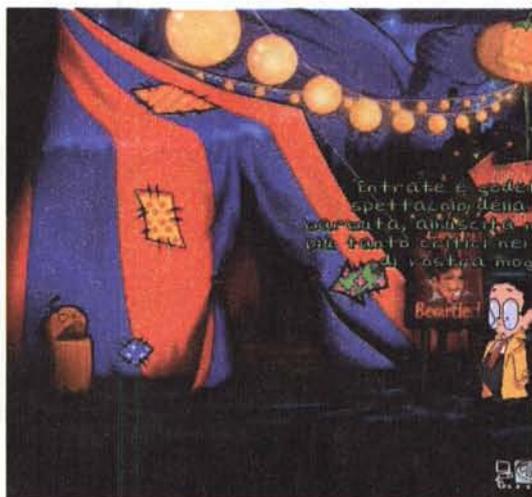
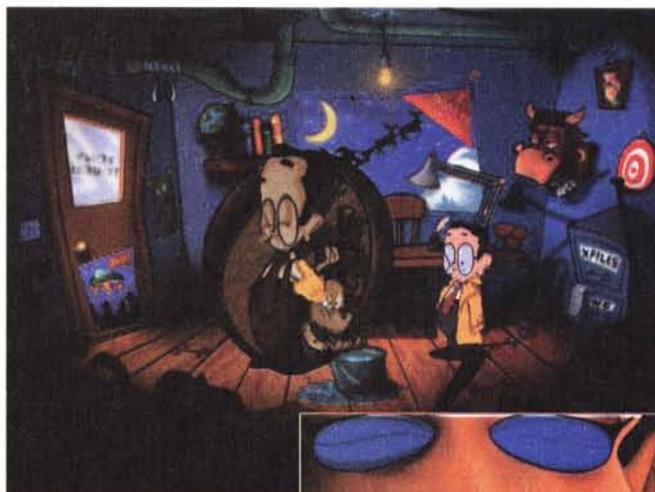


TONY TOUGH and the night of Roasted Moths

Dieci anni fa sugli schermi degli home computer saltò fuori un ragazzo di nome Guybrush, che, per realizzare il suo sogno di diventare pirata, doveva combattere contro il malvagio Le Chuck. Questa storia di nome Monkey Island diede inizio ad un nuovo genere di videogioco, che di lì in poi venne definito avventura grafica interattiva (altrimenti detta "punta e clicca"): un omino si aggira in locazioni di ogni tipo, cercando di raccogliere oggetti o parlare con gli altri personaggi, tutto per raggiungere un fine che viene spiegato all'inizio della storia.

Questo genere venne inventato dalla LUCAS, che ha sfornato capolavori come i 3 "Monkey Island", "The Dig", "Grim Fandango", "Full Throttle", i 2 "Indiana Jones" ed il preistorico "Loom".

L'esponentiale crescita delle potenzialità grafiche degli home computer ha lasciato un po' in disparte questo tipo di videogioco, che qualche anno fa fu rin-



verdito dall'introduzione degli sfondi fotografici e dai personaggi filmati con il gioco horror "Phantasmagoria", ma che oggi per sua natura intrinseca sembra

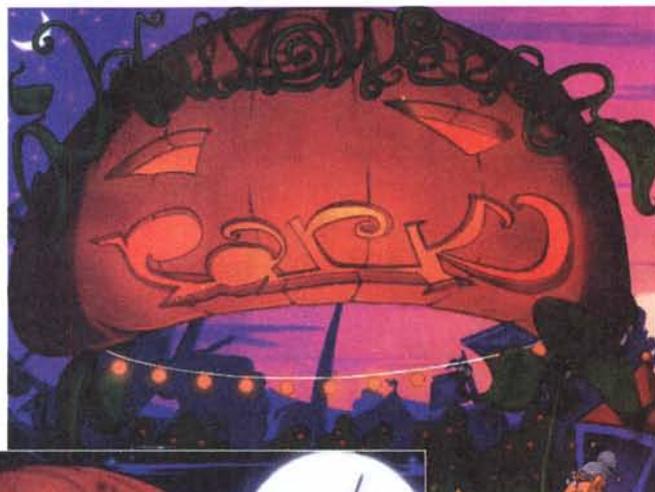
TONY TOUGH
and the night of Roasted Moths

Distributore
Leader S.p.A.
<http://www.leaderspa.it/>

Prezzo (iva inclusa) L. 99.900

Requisiti Hardware

Windows 95/98
Pentium 200
32 Mb RAM
CD-ROM 8X



tion come intercalare nelle sequenze importanti della storia.

Il doppiaggio, completamente in italiano, ha delle voci molto caratteristiche e campionate a 44 kHz.

La musica, realizzata appositamente, sottolinea gli eventi creando le giuste atmosfere.

un po' obsoleto, anche se vanta un seguito di appassionati molto vasto.

Le avventure Lucas erano genericamente complesse da risolvere, molto divertenti da giocare grazie ad un'ironia onnipresente, e molto spesso riunivano amici davanti al monitor, che si prodigavano in suggerimenti ed idee.

Oggi tutte le caratteristiche positive di quella serie sono state raccolte dalla PROTONIC Interactive per produrre "TONY TOUGH and the night of Roasted Moths". Il gioco racconta le avventure di Tony Tough, un investigatore dal viso da bambino ed il look del tenente Colombo, che nella notte di Halloween può risolvere il caso più importante della sua vita. Ogni 31 ottobre, da ormai dieci lunghi anni, un losco figuro dalla testa a forma di zucca si aggira nella città sottraendo dolci agli ignari bambini. Tony si appresta a smascherarlo con l'aiuto del suo fido tapiro viola di nome Pantagruel, che però misteriosamente scompare all'inizio del gioco.

La buffa trama non preclude la com-

piessità del gioco, che si avvale di molteplici quesiti e puzzle

da risolvere, e più di ogni altra cosa sfoggia una struttura non lineare, il che significa che i percorsi non sono obbligati e quindi le soluzioni dei problemi sono più di una: approdiamo ad una nuova locazione da più strade o risolviamo un quesito in più modi. Queste caratteristiche ne aumentano la longevità e la solvibilità; spesso difatti le avventure riscontrano l'ira dei giocatori in quanto si raggiungono dei punti di stallo, che richiedono un necessario suggerimento da parte di terzi (Internet, amici, riviste).

Il dialogo con i personaggi avviene grazie alla possibilità di scegliere diverse frasi per intavolare il discorso ed ottenere risposte utili; mentre per interagire con lo scenario e gli oggetti cliccando il tasto destro del mouse appare a video un Tony Tough in bianco e nero: se ci posizioniamo sugli occhiali potremo "esaminare", se saremo sulle mani potremo "usare" e via così.

La grafica ricorda i fumetti migliori, ricca di colori (65.000) e ad alta risoluzione, e offre delle sequenze full-mo-

re.

Nella sinergia di grafica e suono è impossibile giocare questa simpaticissima avventura senza il sorriso costante sulle labbra; ogni particolare è studiato per causare ilarità, elemento che comprendiamo sin dalle prime battute nell'ufficio di Tony, nel quale campeggia la testa di una mucca come trofeo, la carta igienica trasborda dallo schedario, l'acqua piovole dal soffitto, ecc.

Il gioco mi ha riportato indietro nel tempo: da appassionato di avventure, le prime cose che ho giocato al computer, non potevo non rimanere colpito da questo prodotto old style, sicuramente i "fissati" della grafica 3D e dell'azione concitata possono farne a meno, ma per chi vuole divertirsi e stuzzicare un po' il suo cervellino, è ciò che ci vuole.

Confesso che sul giudizio pesa un po' di campanilismo, infatti con molto piacere ho registrato che il prodotto è interamente realizzato in Italia, da una giovane società che ha in cantiere anche altri progetti, che spero vivamente di recensire al più presto su queste pagine.