

PANG! 3

Mitchell Corp. , 1995

Terzo seguito di Pang! : tra quadri d'autore e palloni.

All'inizio del gioco ci troviamo a dover scegliere il livello di difficoltà tra i tre disponibili. Il primo è quello per principianti, solo 10 round di pratica, normale, e per esperti definito "panic".

Selezionato il modo di gioco, si passa alla seconda fase:

la selezione del protagonista. La scelta è tra quattro personaggi con diverse caratteristiche: Don Tacos, un messicano con baffi e sombrero con una doppia arma. Pink Leopard, Capitain Hog, capitano di una nave pirata e Shiela The Thief, che può sparare arpioni inclinati di 45°.

Il gioco, concettualmente, è molto semplice: con le armi a disposizione, inizialmente un arpione che verrà sparato verso l'alto, dobbiamo distruggere degli enormi palloni, che, una volta colpiti, si divideranno in altri di circonferenza minore, fino a diventare così piccoli, da non potersi più dividere, a questo punto, colpendoli, scompa-

riranno. Ad ogni pallone colpito riceveremo da 100 fino a 3200 punti.

Durante il gioco, possiamo raccogliere vari oggetti bonus, alcuni frutteranno punti, altri avranno degli effetti diretti sul gioco, come fermare il movimento dei palloni, fermare lo scorrere del tempo

geranno tutto entro un certo raggio (durante l'esplosione apparirà la scritta che assegna il nome al gioco: pang). Troveremo inoltre dei palloni gialli che una volta colpiti faranno sparire tutto quello che si trova sullo schermo in quel momento, conclu-



per qualche secondo, cambiare l'arma iniziale, palloni bomba che colpendoli distrug-

dendo così il livello. Appariranno anche dei candellotti di dinamite, che faranno esplodere tutti i palloni presenti, ma non scompariranno, si moltiplicheranno, come descritto in precedenza, fino a quando saranno nella loro dimensione più piccola, in questo caso la dinamite non avrà più effetto.

Molti bonus sono nascosti all'interno di alcuni blocchi sospesi o di piattaforme. Colpendoli con l'arpione si sgratteranno rilasciando il bonus, non

Francamente sono un po' indeciso....non riesco a capire se è un bel gioco oppure no. Certo, la grafica è buona (il suono no) e pur mantenendo la linea di base dei suoi predecessori importa delle innovazioni non indifferenti, prima tra tutte la possibilità di scegliere quattro personaggi ognuno con le proprie caratteristiche. Sento però che non mi prende.... non capisco perché...ma in Pang e Super Pang c'era qualcosa di magico...che qui non ho ritrovato....



tutti i blocchi e piattaforme possono essere distrutti.

Le piattaforme, spesso, sono collegate tra loro, come in un tipico platform game, da scale a pioli (tipo quelle di Donkey Kong, per intenderci) permettendo all'eroe/eroina, da noi controllato, di passare da un punto all'altro dello schermo. Per creare un po' di confusione in più, appariranno anche vari animali ed elicotteri, ognuno con una propria azione guastatrice. Il cane ad esempio tenterà di mordere i pantaloni del nostro personaggio e se ci riuscirà, ne rallenterà i movimenti. Tutti questi nemici possono essere col-



piti e distrutti, con una qualunque delle armi a disposizione (saranno felici gli animalisti di questa scelta dei programmatori Mitchell).

Tornando brevemente alla selezione dei modi di gioco, notiamo che il livello beginner, non è altro che una versione del "normal", semplificato, con una spiegazione con esempi animati, prima dell'inizio d'ogni livello.

Nel livello "normal" lo scopo è di completare la nostra collezione di quadri d'autore, (visualizzati più o meno fedelmente come fondali) ogni opera d'arte sarà aggiunta alla collezione dopo aver distrutto tutti i palloni presenti sullo schermo per tre round consecutivi. Ogni livello ha un tempo limite, oltre al quale non è possibile andare, pena la perdita di una vita, stessa cosa accade quando saremo colpiti da un pallone.

Vinciamo una vita raccogliendo, quando apparirà, un cuore rosso, oppure raggiungendo

una certa soglia di punti. L'ultimo livello, "panic" è forse quello più divertente, qui non c'è nessun tempo limite, i palloni continueranno ad apparire senza sosta, cadendo dall'alto dello schermo e non ci sono piattaforme. Di tanto in tanto appariranno i palloni bomba e i palloni gialli che daranno la possibilità, una volta colpiti, di

ottenere un attimo di pausa, ma dopo alcuni nanosecondi i palloni ricominceranno a cadere senza sosta.

Z1



Pang! 3 è sicuramente quello meno divertente della serie. Mitchell ha cercato di introdurre delle novità come la scelta dei modi di gioco e dei personaggi. Graficamente è buono, anche il sonoro è decente, ma è assolutamente privo di spessore. E' strano vedere come un concetto di gioco così semplice, apportando delle apparenti migliorie, sia meno piacevole rispetto ai suoi predecessori.

Il gioco diventa, dopo poche partite, noioso e frustrante, particolarmente quando stiamo per concludere un livello complesso e un pallone colpisce il nostro eroe, scaraventandolo lontano. In questo caso dobbiamo ricominciare il round dall'inizio e gli sforzi fatti fino a quel momento verranno completamente cancellati.

Pang! 3 non ha il fascino delle prime versioni, unica nota positiva è il "Panic mode", dove l'azione è abbastanza coinvolgente, ma anche qui, presto, risulterà tutto troppo ripetitivo e la voglia di giocarlo lascerà posto alla noia, con conseguente abbandono del gioco.

A chi sono piaciute le precedenti versioni, consiglio caldamente di evitare questo gioco, sarebbe un'esperienza totalmente negativa.

PRESENTAZIONE 78%

Sicuramente buone le istruzioni di gioco e le opzioni.

GRAFICA 80%

Bella e sprite con effetti tridimensionali.

SONORO 59%

Privo di spessore, ma decente.

APPETIBILITA' 56%

L'unica cosa che invoglia a giocarlo è la nuova grafica.

LONGEVITA' 43%

Ma passerà presto.

GLOBALE 57%

Noioso. La bella grafica e le opzioni sono poca cosa per dare nuovo interesse ad un concetto di gioco già utilizzato.