

Handic Software

SPACE TRAP

Commodore 64

Space Trap è uno di quei classici arcade in cui ci troviamo intrappolati in un labirinto dal quale dobbiamo cercare di uscire evitando le varie insidie incontrate durante il percorso. Benché l'idea non sia di per sé originale, il gioco non è monotono perché ci tiene molto impegnati a causa della velocità dell'azione.

Cominciamo col dire che esso è fornito dalla Handic su disco che costituisce un supporto fisico molto comodo evitando ci lunghe attese dovute ad un caricamento da cassetta. Inoltre esso può essere giocato sia da tastiera che servendosi di un joystick. La manovra di quest'ultimo accessorio è quella consueta mentre, impiegando la tastiera, dovremo usare i tasti "@", "?", "=", "[" per muoverci, rispettivamente, verso l'alto, verso il basso, a destra ed a sinistra.

Caricato il programma con Load "HSAB", 8,1 siamo pronti a giocare. Dopo la prima schermata di presentazione, premendo un tasto qualsiasi sulla tastiera, manovrando la leva del joystick o premendo uno dei tasti funzione, siamo pronti all'azione. La prima cosa che vogliamo osservare è che, nei primi due casi, si ottiene un labirinto color ocra con i cunicoli in nero e il bordo del teleschermo diventa blu; nell'ultimo caso, cioè avviando il gioco avvalendosi di uno dei tasti funzione, viene invertito il colore del bordo con quello dei cunicoli.

Esaminiamo lo svolgimento del gioco

dando qualche cenno sulla strategia da usare.

L'omino che dobbiamo manovrare lungo i cunicoli del labirinto, collegati l'uno con l'altro mediante scale, è un agente segreto che ha appena portato a termine una delicata missione sul pianeta Theta-16. Sfortunatamente, mentre stava tornando alla sua base, egli è stato scoperto e catturato dai morgoniani, che lo imprigionano in una cella nel sotterraneo del loro quartier generale sul pianeta Morgon. Sfruttando la sua astuzia, riesce però a fuggire rubando un fucile protonico, ma la strada della libertà è lunga e difficoltosa perché si trova ad affrontare le insidie nascoste nel sotterraneo rappresentate, in primo luogo, da un gran numero di robot guardiani che cercano di scovarlo ad ogni costo. Ma non è finita qui! Il fucile che possiede, ha un'energia che limita a 50 il numero di colpi disponibili. Egli potrà ricaricare la batteria interna, quando è esaurita o sta per esaurirsi, servendosi di appositi caricatori disseminati lungo il percorso. Inoltre, cosa ben più grave, dato che il labirinto non è frequentato in genere da esseri umani, la quantità di ossigeno in esso contenuta ha una durata limitata (90 secondi).

Nel labirinto sono presenti sia robot veloci, che possiamo distruggere servendoci della nostra pistola guadagnando 20 punti per volta, sia robot lenti, quelli più grandi, che non è difficile evitare a patto di non intrappolarci tra due di essi oppure di infilarci in qualche cunicolo senza uscita. Esistono altri tipi di robot, fissi in punti strategici del percorso, la cui distruzione ci frutterà 10 punti. Il punteggio può essere ulteriormente incrementato raccogliendo, durante il cammino, dei circuiti appartenenti ad un computer che ci forniscono informazioni preziose sui

piani dei morgoniani. Essi sono di due tipi: circuiti LSI che fruttano 2 punti ciascuno e circuiti VLSI che ne fruttano 4. Altri punti vengono guadagnati abbattendo dei campi di forza, contro cui dobbiamo cercare di non schiantarci, composti da uno o più strati: ogni strato vale 10 punti.

Il labirinto è composto da quattro settori, indicati da colori diversi, che racchiudono cunicoli disposti in maniera differente. Raggiungendo la fine di ciascuno di essi, veniamo automaticamente riforniti di ossigeno sufficiente ad attraversare tutto il nuovo settore (naturalmente se siamo abili). Ogni sezione comunica con la successiva tramite un cunicolo che noi attraverseremo velocemente servendoci di uno scooter spaziale, che troviamo all'imboccatura. Dimenticavamo di dirvi che il fucile in nostro possesso spara solo in orizzontale e con la leva del joystick orientata nella direzione del tiro. Attenti ai robot veloci quando vi trovate sulle scale. Inoltre, abbiamo una sola vita a disposizione che va allora amministrata molto bene.

Il gioco, benché non si discosti molto dai canoni tradizionali, è abbastanza ben organizzato e, se la musica che ci accompagna è un po' monotona, la velocità è invece buona. Forse avremmo preferito avere qualche vita in più a nostra disposizione perché vi assicuriamo che è molto seccante, quando si è giunti quasi alla fine e si viene colpiti, dover ricominciare tutto daccapo.

T.P.

**Produttore:**

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

