

**Handic Software**  
**SPACE ACTION**  
**Commodore 64**

Come tutti i giochi in cui è necessaria una buona abilità legata alla qualità dei riflessi posseduti, appena si comincia a giocare si pensa che sia impossibile riuscire a portare a termine l'azione ma, dopo averci provato un po', qualche "puntarello" lo si riesce a rimediare, insieme ad un po' di soddisfazione. Queste considerazioni calzano a pennello per il gioco Space Action che la Handic ci propone col sottotitolo "The Final Cosmic Frontier".

Benché, anche questa volta, il tema non sia originale, il dinamismo dell'azione è più che considerevole. Si tratta della solita battaglia aerea in cui dobbiamo avanzare nello spazio cercando di evitare gli ostacoli che ci si presentano davanti e, per guadagnare punti, cercare di colpirli con le nostre armi laser. Ma andiamo per gradi.

Siamo dei neo-diplomati alla scuola di combattimento spaziale e veniamo distaccati su un pianeta, formato da un solo continente, ricoperto dall'acqua per il 95% e abitato da esseri umani simili a noi. Avviene però una catastrofe. A causa dell'esplosione di una vicina stella, l'atmosfera del pianeta viene quasi distrutta ed una parte degli animali che lo popolano si è trasformata in pericolosi mutanti. Ma non basta. Oltre a questo, dei misteriosi invasori cercano di saccheggiare il pianeta, depredandolo dei suoi preziosi minerali. Sta a noi evitare

che ciò succeda pattugliando la costa con la nostra navicella spaziale.

Dovremo inoltre evitare di venire a contatto con i mutanti, cosa che ci costerebbe la vita. La nostra astronave possiede due possibilità di difesa: la prima è rappresentata da uno scudo magnetico e la seconda dalla possibilità di utilizzare il laser. Subito dopo il decollo, lo scudo diventa attivo e rimane in tale condizione fino a che non viene sparato un colpo o fino a che non si viene in collisione con un mutante o con un alieno. Lo scudo ridiventa attivo dopo un secondo circa — che è un tempo lunghissimo se rapportato alla velocità dell'azione — quindi, in tale intervallo di tempo, dovremo far attenzione ad evitare ulteriori collisioni che ci costerebbero un'astronave.

La navicella può essere manovrata sia servendosi dei tasti "—", "1", "2", "CTRL" e barra spaziatrice, sia impiegando il joystick. Se teniamo premuto il pulsante Fire su quest'ultimo o la barra sulla tastiera otterremo di mettere in azione l'auto-fire, cioè il fuoco continuo. Dal momento della partenza in poi, il paesaggio montagnoso subisce una traslazione verso sinistra, quindi lo sprite che rappresenta la navicella, quando è immobile sullo sfondo, sembrerà traslare verso destra. Piegando invece a destra o a sinistra la leva del joystick, otterremo di muovere lo sprite nella direzione corrispondente allo spostamento della leva e

quindi, variando il moto della navicella relativamente allo sfondo, si simulerà l'aumento o la diminuzione della sua velocità.

Il gioco è composto da più schermi e da più livelli. All'inizio abbiamo a disposizione cinque moduli per l'atterraggio di emergenza che sono automaticamente messi in uso ogni volta che si viene colpiti a morte. Gli schermi da superare per accedere al livello successivo — in cui guadagneremo un ulteriore modulo di atterraggio ed un diverso fattore moltiplicativo per i punti — sono otto, ciascuno attraversato da nemici diversi. Il livello in cui ci troviamo ed i punti totalizzati vengono riportati in una linea di stato in basso sullo schermo insieme al massimo punteggio raggiunto. Non ci sarebbe dispiaciuta la presenza di un'indicatore del numero di schermi superati fino a quel momento.

La grafica, benché non spettacolare, fa sempre un certo effetto ed i rumori sono i soliti che troviamo in giochi del genere. La velocità è molto elevata per cui giocare a Space Action, risulta un ottimo allenamento per i nostri riflessi.

Il gioco è fornito su disco. *T.P.*

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

