

Handic Software

OISAC

Commodore 64

Oisac non è certo uno dei giochi più avvicinati che abbiamo provato, comunque, benché non eccessivamente fantasioso, riesce a coinvolgere sufficientemente il giocatore. Gli Oisachiani sono creature polimorfe che, con la loro potenza, hanno bloccato la via commerciale per l'impero di Orione. Noi siamo stati incaricati, dall'imperatore di quella costellazione, di raggiungere il centro di controllo di Oisac e di forzare il blocco creato dai nemici. La nostra missione è quindi: "intercettare e distruggere". Essa si svolgerà tra innumerevoli difficoltà, attribuibili soprattutto alla capacità dei nostri avversari di assumere qualsiasi forma (robot, fantasmini, ecc.), e si concluderà con lo scontro con l'Astronave Fantasma che incontreremo prima dell'attacco finale da sferrare contro la Base Oisac.

Ma veniamo al gioco.

La nostra astronave è rappresentata sullo schermo, da un esagono luminoso che manovreremo utilizzando il joystick. In schermate successive appariranno gli avversari, di volta in volta con sembianze diverse: il giocatore dovrà cercare di aprire una breccia nell'assedio localizzando e

uccidendo — servendosi del pulsante del fuoco — gli alieni. Gli Oisachiani però sono duri a morire pertanto, per aver successo, il pulsante andrà premuto ripetutamente finché i nemici non scompariranno. Ogni venti Oisachiani uccisi si passerà ad uno schermo successivo dove ritroveremo i nemici sotto nuove spoglie e, naturalmente, aumenterà il livello di difficoltà del gioco: un contatore ci terrà costantemente informati sul numero di alieni che saremo riusciti ad annientare.

Come difesa, avremo a disposizione uno scudo protettivo il cui grado di efficacia è rappresentato da una linea luminosa visualizzata in blu nella parte alta dello schermo. Lo scudo non è ricaricabile e tende ad indebolirsi ogni volta che un Oisachiano fuggiasco riuscirà a venir fuori dalla portata delle nostre armi da guerra. Quando lo scudo ha esaurito il suo potere il gioco si interrompe, quindi è importante cercare di far sfuggire il minor numero possibile di alieni sin dalle fasi iniziali del gioco. Un altro handicap a nostro sfavore: in alcune schermate, in maniera del tutto casuale, apparirà un'astronave fantasma: se non saremo pronti a distruggerla prima che esca dallo scher-

mo, verrà distrutto tutto ciò che resta del nostro scudo e si interromperà il gioco.

Superati tutti i blocchi posti dagli alieni, ci sarà lo scontro finale alla base Oisachiana che segnerà la nostra vittoria o la nostra disfatta.

Il gioco, pur presentando un tema piuttosto comune, prescinde come impostazione dai soliti schemi troppo spesso sfruttati negli scontri galattici. Infatti, lo scontro col nemico è un "corpo a corpo" dovendo, di volta in volta, andare ad intercettare l'alieno a spasso per lo schermo (essendo noi sprovvisti di armi a lunga gittata). La nostra "astronave" è appunto, sostanzialmente, un mirino nell'occhio del quale dovremo inquadrare il nemico che si muove, dopodiché far fuoco: la velocità, comunque, lascia ampie possibilità di successo. La grafica non è eccezionale, e gli effetti sonori non sono fra i più fantasiosi.

T.P.

Produttore:

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

