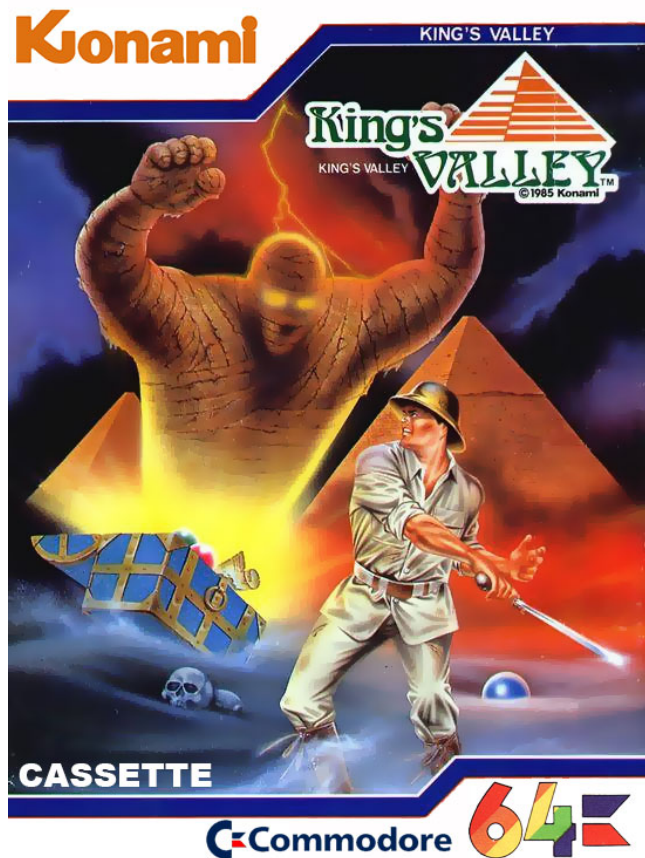


King's Valley - Commodore 64 - Stay Tuned

Scritto da Gekido_Ken

Domenica 11 Giugno 2017 00:31 - Ultimo aggiornamento Domenica 11 Giugno 2017 01:37



Siamo nuovamente sulle pagine dedicate al retrosviluppo, riesumando un progetto che **Re.BIT** aveva intrapreso con la coppia

Mario Morra (

[savitch](#)

)

per la programmazione e

Francesco Ugga

per la grafica, ovvero il porting da

MSX

per

Commodore 64

di

King's Valley

, l'arcade/puzzle game di Konami, che nel 1985 aveva conquistato il cuore di tutti i videogiocatori e utenti MSX.

King's Valley - Commodore 64 - Stay Tuned

Scritto da Gekido_Ken

Domenica 11 Giugno 2017 00:31 - Ultimo aggiornamento Domenica 11 Giugno 2017 01:37

Avevamo già annunciato precedentemente questa iniziativa, esattamente tre anni fa, ma molti avvenimenti importanti hanno cambiato radicalmente la pianificazione dello sviluppo.

Fortunatamente il lavoro per ora sembra ripreso abbastanza a regime e presto avremo la prima beta totalmente giocabile di questo capolavoro Konami, che ha visto alcuni anni fa la sua prima conversione ufficiale per lo Zx Spectrum da Retrowork, ma che ora sta per arrivare anche sul MOS6510 del Commodore 64.

Per questo riguarda il lavoro della programmazione vera e propria e l'interazione con tutti gli elementi di gioco, possiamo dire che allo stato attuale manca unicamente il movimento delle mummie, che ha richiesto un certo tempo per essere studiato.



King's Valley - Commodore 64 - Stay Tuned

Scritto da Gekido_Ken

Domenica 11 Giugno 2017 00:31 - Ultimo aggiornamento Domenica 11 Giugno 2017 01:37

Infatti è risultato che i livelli sono 15, ma la combinazione delle mummie e quindi il livello di difficoltà continua a variare fino alla schermata 60, per cui dalla sessantunesima in poi, avviene il vero loop del gioco.

Uno studio dei dettagli che porta a scoprire ogni giorno qualcosa di nuovo su questo titolo è che rende King's Valley tutt'altro che un "giochino".



Per ora il movimento del protagonista, collisioni con piattaforme, mura e scale, ci sono, come la raccolta degli strumenti, il lancio del coltello, le porta girevoli e quant'altro, ma manca ancora il movimento delle mummie, per ora ferme, ma lo sviluppo recentemente è incentrato sul gameplay vero e proprio, quindi all'intelligenza artificiale di ognuna delle mummie che varia a seconda del colore proprio; ecco perché ogni livello ha una sua difficoltà, basata anche dalla combinazione delle mummie presenti.

King's Valley - Commodore 64 - Stay Tuned

Scritto da Gekido_Ken

Domenica 11 Giugno 2017 00:31 - Ultimo aggiornamento Domenica 11 Giugno 2017 01:37

Manca anche la colonna sonora, ma per quella abbiamo già qualcuno che provvederà alla versione SID delle sounds&Jingle del gioco.

Tutto al suo tempo, per cui la grafica, il sonoro ma soprattutto il gameplay possono ulteriormente essere migliorate, per ora godetevi il video trailer proposto da www.rebitmagazine.it e mi raccomando, STAY TUNED!!!



{comments on}