

Torna Trenz con la sua seconda release ufficiale di Katakis

Scritto da Gekido_Ken

Giovedì 04 Agosto 2011 19:15 -



Sono oramai trascorsi 23 anni da quando in quel lontano 1988, per la prima volta girava sui "biscottoni" 64 di casa Commodore, uno shoot'em'up che ha fatto parlare di se, in bene e in male, in tutto il mondo, scatenando euforia per alcuni e ira per altri: il suo nome era Katakis

Ira perché si presumeva che questo titolo fosse una clonazione del successo Irem di quel tempo chiamato R-TYPE, ma era solo una polemica commerciale guidata, dato che Katakis aveva le fattezze simili, sì di un arcade, ma non R-TYPE, bensì Darius; l'unica somiglianza con lo shoot'em'up della Irem era il modulo di protezione anteriore della navicella principale, ma per il resto Livelli, navicella principale, power up e nemici erano del tutto simili a Darius.

Euforia per alcuni perché il titolo tragato Rainbow Arts (autori di Great Giana Sister), sfrutta in modo eccellente e particolare, tutte le potenzialità del Commodore 64, lasciando a bocca aperta i più scettici (io sono uno dei fan più accaniti di questo gioco), con effetti speciali audio e video al di sopra dell'immaginazione.

Secondo le dichiarazioni di Manfred Trenz, la programmazione sarà eseguita dietro sua stretta supervisione ma non sarà lui il diretto coder del progetto.

Dal trailer video pubblicato si può notare come Katakis II abbia elementi presi un po' da diversi shooter orizzontali, come lo stesso Katakis C64, Enforcer, R-Type e X-Out. Purtroppo dal video

Torna Trenz con la sua seconda release ufficiale di Katakis

Scritto da Gekido_Ken

Giovedì 04 Agosto 2011 19:15 -

si nota anche una disarmante lentezza del gioco, che sempre dietro dichiarazioni di Trenz, sarà ottimizzata al meglio.

La pubblicazione doveva essere prevista per la fine estate del 2011, ma essendo un progetto amatoriale, la data di uscita viene ridefinita di volta in volta, tantomeno sono stati definiti i mezzi stessi di pubblicazione.

L'unica cosa certa che il trailer promette abbastanza bene, facendo sperare di rivivere nuovamente le emozioni provate con la magica, unica ed inimitabile versione del blasonato Commodore 64.

Link di riferimento: <http://www.recensopoli.it/2011/08/gaming-soon-katakis-ii-mini-intervista.html>

{jcomments on}