

Caverns of Khafka

di Paul Norman (versione C64, 1984, edito da Cosmi Corporation)

Molti italiani avranno conosciuto questo gioco col nome "L'Idolo d'Oro" della versione delle cassette "pirata" della SIPE.

Esiste anche una versione per computer Atari 8-bit, edita ugualmente da Cosmi, il cui autore è Robert T. Bonifacio.

Paul Norman si è ispirato alla versione Atari creando però un gioco diverso e assai più cupo. La versione Atari ha una ambientazione simile ma è un gioco assai diverso: il personaggio è minuscolo, si raccolgono innumerevoli oggetti, le schermate sono fisse senza alcuno scrolling, etc.

Devo subito fare una premessa: Caverns of Khafka non è un capolavoro tecnico. Non lo è perché ha diverse imperfezioni grafiche e sonore.

I nemici sembrano apparire dal nulla e si muovono sopra lo sfondo attraversandolo.

A parziale giustificazione di queste imperfezioni va detto che il gioco è del 1984 e in quel periodo i giochi non sfruttavano al massimo le potenzialità del Commodore 64.

L'AUTORE

Uno dei motivi per cui questo gioco andrebbe giocato è il nome del suo autore: Paul Norman, autore dei più celebri "Forbidden Forest" e "Aztec Challenge" entrambi del 1983, sempre editi da Cosmi Corporation.

Alcuni aspetti di questo gioco e soprattutto la sua atmosfera cupa è presente anche negli altri suoi titoli (soprattutto in "Forbidden Forest").

L'ATMOSFERA

Paul Norman è soprattutto un musicista. Grazie alle sue musiche e effetti sonori riusciva a creare delle atmosfere cupe e immersive nei suoi giochi e "Caverns of Khafka" è una dimostrazione assoluta di questa sua capacità.

La musica di inizio e gli effetti sonori (seppur non perfetti) contribuiscono a creare una atmosfera horror.

La morte del personaggio lo mostra la sua trasformazione in scheletro e questo effetto aggiunge un ulteriore elemento horror al gioco.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è ottenere il tesoro del Faraone Khafka che è conservato nella sua tomba.

Per accedere alla tomba del faraone bisogna incastonare, uno alla volta, 5 sigilli sulla sua porta che si trova nella parte bassa dell'area di gioco.

I sigilli sono sparsi in zone diverse dell'area di gioco.

Una volta incastonati i 5 sigilli, si aprirà la porta d'accesso alla tomba del faraone.

FREE-ROAMING OPEN-WORLD

Caverns of Khafka è "open world" con scrolling nelle 8 direzioni possibili (quindi incluse le diagonali).

Questo non era una novità assoluta ma non era neanche comunissimo nel 1984.

Il gioco può essere completato in maniera indipendente dall'ordine che si segue nel trovare i vari sigilli sparsi nell'area di gioco.

Il giocatore può sempre decidere da dove cominciare la ricerca dei sigilli.

In pratica per completare il gioco si deve esplorare l'intera area di gioco.

L'AREA DI GIOCO

L'area di gioco è grande ma non enorme.

Prevede vari cunicoli stretti e zone più ampie separate da salti.

Esistono anche ascensori per spostarsi agilmente in alto o in basso.

Nella zona bassa del gioco sono presenti varie pozzanghere di lava che vanno evitate.

Una volta arrivati nella tomba il gioco consisterà nell'evitare le guardie e nell'arrivare al tanto agognato tesoro.

LE INSIDIE E I NEMICI

L'insidia forse peggiore è quella di cadere da una altezza sufficiente a uccidere il nostro eroe oppure di sbattere la testa in uno dei tanti cunicoli

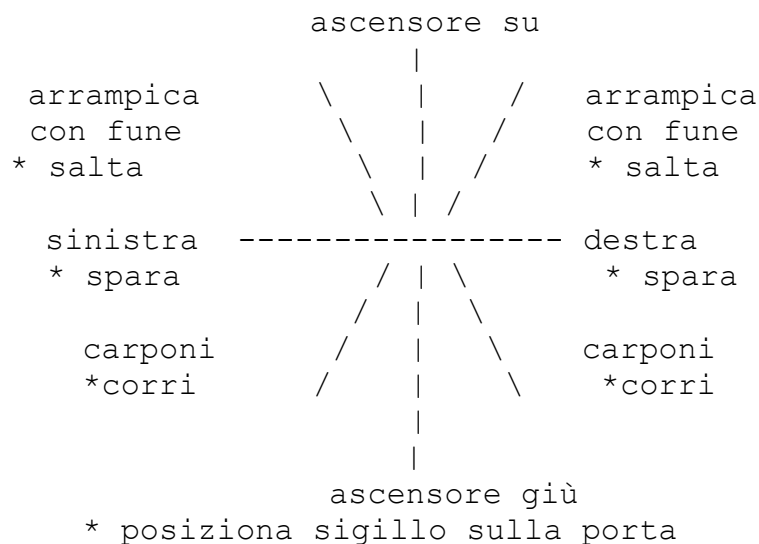
in cui ci si deve muovere carponi.

Un'altra insidia è data da colate laviche imprevedibili e da vari nemici che appaiono dal nulla tra cui pipistrelli e scarafaggi giganti.

TANTISSIMI MOVIMENTI

Questo gioco è stato innovativo nell'uso del joystick perché prevede diversi movimenti e azioni tutte controllate dal solo joystick.

Nessun altro tasto è necessario ma alcuni movimenti e azioni non sono affatto intuitivi e richiedono un po' di pratica.



* significa: premi anche il pulsante del joystick

ASPETTI TECNICI: GRAFICA E SUONI

La grafica non è degna di nota se non per lo scrolling nelle quattro direzioni che non è fluidissimo.

Lo sfondo si limita a usare 4 colori.

Gli sprite dei nemici sono monocolori. Il personaggio usa sprite multicolori ed è ben animato.

Altri elementi del gioco sono resi attraverso caratteri ridefiniti.

La musica dell'introduzione è immersiva e introduce bene un'atmosfera cupa e misteriosa. I suoni durante il gioco sembrano imprecisi ma sembrano in una qualche misura voluti come diverse dissonanze che sembrano volere sottolineare l'atmosfera del gioco.

GIUDIZIO PERSONALE

Come premesso, il gioco non è una capolavoro dal punto di vista tecnico ma è un ottimo gioco per chi vuole provare un gioco dall'atmosfera misteriosa.

Il voto medio che ha ricevuto in diversi siti (tra cui Lemon64) oscilla tra 4 e 6 su 10.

Tuttavia per me questo gioco va giudicato tenendo conto dell'anno di pubblicazione e del risultato complessivo dell'esperienza di gioco.

Quindi il mio giudizio è un più positivo 7+. Insomma merita di essere giocato magari da soli e in una stanza con luci spente o soffuse.