GAMES REPLAY MAGAZINE

La rivista ufficiale

SPECIALE GIOCHI HORROR!

SOMMARIO

03 - **Editoriale**
04 - **SPLATTERHOUSE** (Arcade)
05 - **PROJECT FIRESTART** (C64)
06 - **ALONE IN THE DARK** (MSDOS)
07 - **DARK SEED** (Amiga/MSDos)
09 - **DOKI DOKI LITERATURE...** (Win)
10 - **SILENT HILL** (Playstation)
15 - **SYMPHONY OF THE NIGHT** (Playstation)
16 - **NOSFERATU** (Super Nintendo)
18 - **DRACULA-X** (Pc Engine CD)
19 - **MAD DOCTOR** (C64)
20 - **POSTER** - PYRAMID HEAD
22 - **AMNESIA THE DARK DESCENT** (Win)
23 - **SANITARIUM** (Windows)
25 - **ELVIRA: MISTRESS OF THE...** (Amiga)
26 - **TERRORDROME** (Win)
27 - **RESIDENT EVIL 2** (Playstation)
28 - **ETERNAL DARKNESS** (Gamecube)
30 - **DRACULA** (C64)
31 - **CLOCK TOWER** (Super Nintendo)
33 - **RESIDENT EVIL 7** (MULTI)
34 - **FORBIDDEN SIREN** (Playstation 2)
35 - **THE EVIL WITHIN** (MULTI)
37 - **WAXWORKS** (Amiga)
33 - **DEAD SPACE** (Win)

GAMESREPLAY MAGAZINE
Il Magazine ufficiale

Speciale Giochi HORROR

Fondatore Progetto
Martarelli Emanuele

Editor/Caporedattore
Martarelli Emanuele

Redazione
Martarelli Emanuele
Pirazzini Carlo

Gamesreplay Magazine è un progetto collegato al sito web Gamesreplay.net.

DISCLAIMER
Tutto il materiale presente all'interno di Gamesreplay Magazine è protetto da copyright, pertanto ne è vietata la riproduzione senza il consenso dei rispettivi proprietari.

EDITORIALE

Halloween è alle porte, e mentre tutti si preparano a festeggiare una delle tradizioni pagane più sopravvalutate della storia, comprando zucche, addobbi e mascherandosi a più non posso, noi di Gamesreplay abbiamo deciso di festeggiare questa ricorrenza nell'unico modo possibile, e cioè preparando un bello specialone Horror, con tutti i nostri titoli preferiti. A dire il vero i giochi che avremmo voluto mettere sono molti di più, ma questa volta abbiamo deciso di regolarci con le pagine, e così, in 40 pagine ci abbiamo messo il meglio del meglio dell'horror, almeno secondo i nostri gusti personali. E' sempre meglio specificarlo, visto che il mondo è pieno di sedicenti esperti, pronti a lamentarsi e a criticare se non trovano il loro titolo preferito in mezzo alla calca.

Per festeggiare come si deve, abbiamo rimodernizzato il nostro canale patreon, che finalmente consente a tutti di registrarsi, ANCHE in maniera gratuita. E per l'occasione, regaliamo una copia digitale di questo speciale, a chiunque decidesse di registrarsi alla nostra pagina patreon, sia a pagamento (supportandoci quindi), che gratuitamente.

Detto questo non mi resta che augurarvi buona lettua, sperando che tutto questo sangue non vi faccia svenire troppe volte.

GAMES REPLAY .NET

SPLATTERHOUSE - (Arcade - 1988 - Namco)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Splatterhouse è stato uno dei primi giochi a tema horror ad arrivare in sala giochi. Rilasciato nelle sale giochi giapponesi nel 1988, prima di dirigersi in occidente l'anno successivo, questa versione ultra-iconica è riuscita a mantenere il potere del suo "marchio" nei decenni successivi, nonostante alla fine sia stata una serie di titoli visivamente eccitanti, ma abbastanza nella media. Ispirato da una serie di franchise horror iper-violenti, Splatterhouse vere l'eroe Rick entrare nella villa del Dr. Henry West, in una missione "DO OR DIE" per salvare la sua ragazza, Jennifer, dalle terrificanti empie creature che risiedono all'interno. Intriso del potete della misteriosa "Maschera del terrore" e armato di una serie di armi improvvisate ma decisamente devastanti, Rick va avanti attraverso sette fasi sorprendentemente difficili (forse dovute al movimento ultra lento del protagonista piuttosto che al design del gioco). Andando oltre ghoul e fantasmi, Splatterhouse vanta una disgustosa schiera di nemici, da feti dalla pelle strana a raccapriccianti creature d'acqua, mobili posseduti, demoni senza arti e mostruosità grossolanamente oscene e volgari.

Splatterhouse non è certo un titolo profondo o addirittura "impegnato", ma è innegabilmente interessante dal punto di vista del design. Spudoratamente orribile e spudorato nella sua violenza tanto quanto del suo plagio. Presenta anche un mostro che brandisce una motosega e indossa un sacco in testa prima ancora che Leon S. Kennedy si fosse alzato al mattino in una assolata località spagnola (vedere Resident Evil 4 per capire meglio). Splatterhouse cammina su una sottile linea tra l'essere ripetitivamente facile e duro come un chiodo e, sebbene imperfetto, stranamente avvincente nel suo essere goffo. L'azione arcade del giogo ricevette home port pesantemente censurati su PC Engine e diversi computer giapponesi, prima di ricevere due sequel su Sega Megadrive. Forsa una delle versioni più divertenti è quella su Famicom che vale la pena di guardare per il suo essere folle.

Nel 2010, Rick e i mostri di Splatterhouse sono tornati in un remake hack 'n Slash per PS3 e Xbox 360, in una versione fortemente massacrata dalla critica ma dalla natura comunque divertente e stravangante. Resta comunque una pietra miliare del genere horror in sala giochi e il capostipite di una saga molto amata da tutti noi fans di Venerdì 13. Da giocare dopo una maratona assoluta della saga di Sean S. Cunningham, pieni di popcorn e bibite.

PROJECT FIRESTART - (C 64 - 1989 - Electronic Arts)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Sviluppato da Dynamix e pubblicato da Electronic Arts nel 1989, **Project Firestart** è forse uno dei giochi più innovativi presenti nell'ampia libreria di giochi del Commodore 64. Molto più di un semplice gioco arcade d'azione o di una licenza cinematografica, questo è stato tra i primissimi giochi a concentrarsi nel fornire ai giocatori un'esperienza veramente cinematografica, adottando tecniche del grande schermo per offrire un prodotto originale che abbia davvero contribuito a distinguere il gioco da quello che è, contemporaneo.

Corre l'anno 2061 e la Terra ha perso i contatti con la Prometheus, una stazione di ricerca situata in orbita attorno a Titano, la più grande delle lune del pianeta Saturno. Preoccupato per quale destino potrebbe essere toccato all'equipaggio, l'agente Jon Hawkins degli Stati Uniti dei Sistemi

viene inviato a bordo della piattaforma nel tentativo di ristabilire il contatto con l'equipaggio scientifico e determinare la causa del blackout delle comunicazioni. Dopo aver attraccato la nave e aver attraversato la camera di equilibrio, non ci vuole molto a Hawkins per rendersi conto che qualcosa è disperatamente sbagliato quando scopre i numerosi cadaveri insanguinati dell'equipaggio sparsi all'interno della nave. Alla fine, individuando un terminale di sicurezza sbloccato, Hawkins accede ai registri della stazione e scopre lo scopo del progetto e una terribile minaccia mutante. Prendendo il controllo di Hawkins, spetta al giocatore affrontare la minaccia mutante, salvare tutti i sopravvissuti che potrebbero essere rimasti a bordo della nave da ricerca colpita e trovare i mezzi per trasmettere un avvertimento alla Terra e allertare i suoi superiori sulla natura degli eventi in corso, sulla stazione. Il mancato completamento della missione entro 15 minuti dall'inizio dell'operazione e il controllo della missione attiveranno da remoto la sequenza di autodistruzione, distruggendo completamente la stazione e trasformnandola in una palla di fuoco nucleare.

Gran parte del gioco verrà trascorso vagando per i corridoi nel tentativo di discernere la disposizione del Prometeo, ed è fortemente raccomandato creare una sorta di mappa per tracciare ogni stanza e luogo man mano che vengono scoperti: ci saranno momenti in cui una conoscenza intima degli interni della nave può letteralmente fare la differenza tra la vita e la morte. Project Firestart è un titolo davvero straordinario per una serie di ragioni, non ultimo perché potrebbe essere uno dei primi esempi di gioco nel genere survival horror. Con poche armi, munizioni limitate e un esercito quasi illimitato di mutanti assetati del tuo sangue, il senso di terrore in questo particolare gioco è palpabile e ci sono pochi momenti preziosi in cui sei veramente al sicuro. Gli ambienti claustrofobici e l'implacabile inseguimento da parte dei tuoi aggressori mutanti danno origine a un senso di terrore e presentimento mentre ti affretti attraverso i corridoi apparentemente infiniti, spesso provocando uno stato di panico e l'insorgenza di mani sudate ogni volta che una creatura ostile rende nota la sua presenza. Capolavoro!

ALONE IN THE DARK - (MSDOS - 1992 - Infogrames)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Benvenuti spettri, fantasmi e altre cose disgustose che si scatenano di notte, nella nostra recensione speciale di Halloween. E oggi daremo uno sguardo a uno dei giochi che hanno gettato le basi del genere survival horror: Alone in the Dark.

Alone in the Dark è un gioco di azione e avventura realizzato dallo sviluppatore francese Infogrames e originariamente pubblicato nel 1992 per DOS. Fu ripubblicato l'anno successivo in formato CD-ROM e portato sui computer FM Towns e PC-98. È stato anche portato nel 1994 su Macintosh e 3DO e l'anno successivo sul computer Acorn a 32 bit.

Il gioco prese vita quando Infogrames decise di realizzare un gioco a tema horror utilizzando la nuova grafica e animazione 3D dell'epoca. Sfortunatamente, animare un'intera villa in 3D non era possibile, quindi i designer hanno deciso di animare semplicemente i personaggi e gli oggetti su uno sfondo 2D pre-renderizzato, il che ha costretto all'uso di posizioni fisse della telecamera. Il team ha utilizzato la villa infestata come ambientazione horror poiché è un cliché dell'orrore classico ben consolidato ma combinato con elementi lovecraftiani. La storia si apre su un'indagine. Jeremy Hartwood, un artista residente in Louisiana, viene ritrovato impiccato nel loft della sua villa a Derceto. La polizia ritiene che la causa della morte sia un suicidio e, naturalmente, sappiamo tutti che c'è di più di quanto sembri, giusto? Possiamo scegliere tra 2 personaggi: Emily Hartwood, la nipote di Jeremy, che non crede che suo zio si sia suicidato ma crede che le abbia lasciato un biglietto nel suo vecchio pianoforte o Edward Carnby, un detective privato sfortunato assunto da un antiquario per ritrovare il suddetto pianoforte. L'introduzione mostra entrambi i personaggi che arrivano a Derceto e si dirigono verso il loft, dove poi inizia correttamente il gioco. E inizia velocemente con due mostri che ci attaccheranno subito e che ci metteranno pressione su come affrontarli.

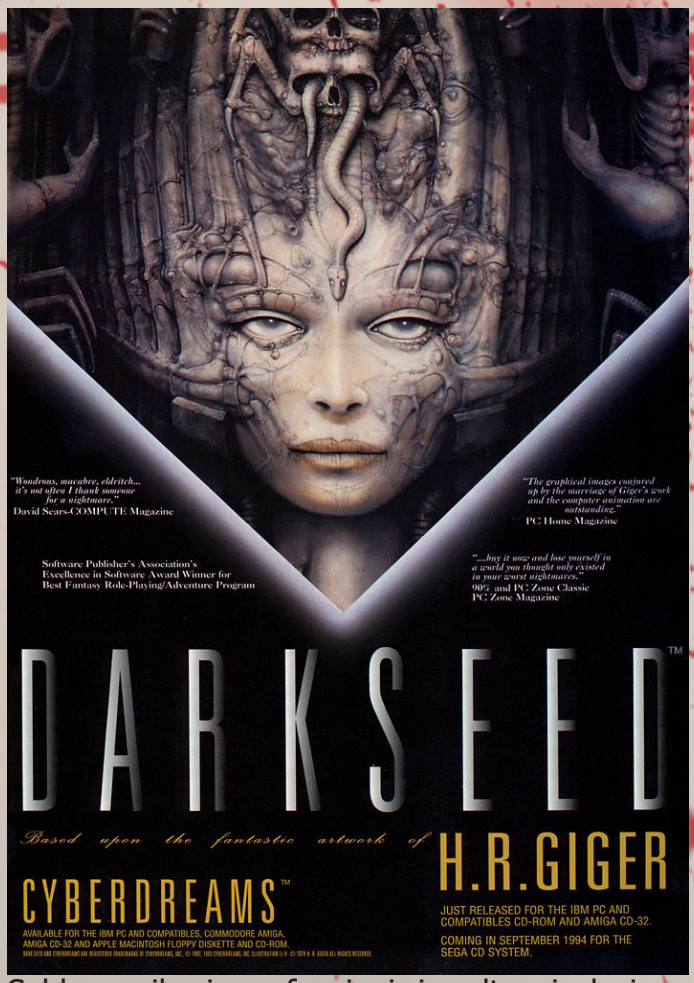
Al tempo Alone in The Dark introdusse una serie di inquadrature fisse, alcune classiche altre davvero azzardate con visuali inquietanti, angoli di prospettiva particolari e tanta tensione. Grafica innovativa mescolata a una colonna sonora notevole e a effetti sonori efficacissimi resero il titolo molto richiesto e ricercato tra i gamers dotati di 486. Alone in The Dark è stato il primo esempio di survival game su pc ed è tutt'ora una pietra miliare di questo genere. Da rigiocare.

DARKSEED - (MSDOS/AMIGA - 1992 - Cyberdreams)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Il film Alien di Ridley Scott del 1979 è ancora considerato uno dei film più spaventosi mai realizzati. Ci sono almeno una dozzina di ragioni per cui è ancora così efficace mentre altri film horror dell'epoca sembrano un gioco da ragazzi, ma gran parte del merito va ad H.R. Giger, l'artista svizzero (o, meglio, "surrealista") che ha sviluppato il film xenomorfo omonimo. Dark Seed coinvolge uno sfortunato giovane di nome Mike Dawson, che scopre un portale per una dimensione alternativa chiamata Dark World. Questo regno terrificante è costituito dall'opera d'arte di H.R. Giger ed è come un'immagine negativa del nostro mondo, che è soprannominato il Mondo Normale (la domanda sul perché gli abitanti di Dark World non considerano il loro mondo normale non ha mai risposta). Nonostante gli ambienti generalmente terrificanti e gli abitanti altrettanto spaventosi, la gente del Mondo Oscuro non è necessariamente malvagia. Alcuni di loro sono piuttosto amichevoli, in effetti, ma sono stati presi in consegna da un contingente di alieni che si fanno chiamare gli Antichi. Questi ragazzi, d'altra parte, sono legittimamente malvagi e cospirano per prosciugare il mondo normale di tutta la sua vita.

Dark Seed, insieme ad Alone in the Dark di Infogrames, costituiscono la prima ondata di giochi per computer che hanno tentato di implementare il genere horror in un ambiente interattivo. Giochi come questi hanno contribuito a spianare la strada ai moderni survival horror diventati popolari nella generazione di console a 32 bit. Quindi, anche se Dark Seed potrebbe sembrare bizzarro oggi, dati i vincoli tecnologici, all'inizio degli anni '90 era incredibilmente inquietante.



Sebbene il gioco funzioni in alta risoluzione 640×480, è a 16 colori, a causa delle limitazioni grafiche dei formati del tempo, ma quello che fa con quella piccola tavolozza lo fa dannatamente bene. Mike è uno sprite digitalizzato, interpretato da uno dei designer, anche lui chiamato Mike Dawson. Sebbene la sua animazione sia estremamente a scatti, in realtà non si scontra completamente con lo scenario, a causa della tavolozza dei colori ridotta. Il gioco è stato rilasciato su Amiga e Pc con due versioni praticamente identiche che risentono solo di una risoluzione maggiore su MS-DOS. È un titolo atipico e onirico che richiede impegno per essere affrontato e che merita sicuramente di essere rispolverato in questo particolare periodo dell'anno.

I'M GONNA
TELL EVERYONE

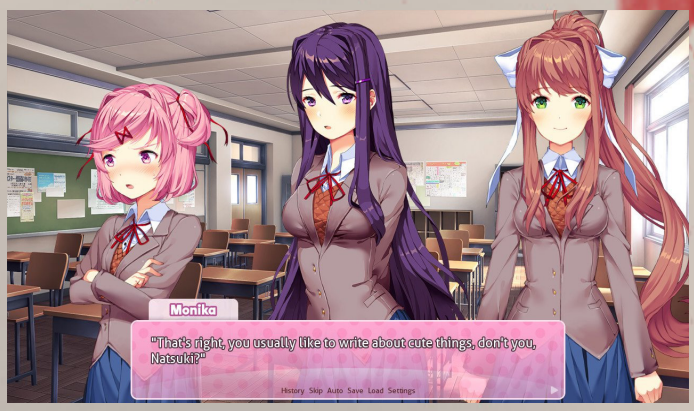
DOKI DOKI LITERATURE CLUB - (WIN - 2017 - Team Salvato)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Doki Doki Literature Club nasce come gioco gratuito, distribuito su Pc nel 2017 e subito apprezzato da una cerchi di fan che negli anni è cresciuta. Non l'avevo mai provato prima di questo 2023 e, dopo un paio di giorni di gioco, devo ammettere che questo titolo si piazza in testa non solo come visual novel davvero ben fatta, ma come una delle esperienze di gioco più dure e stranianti a cui abbia giocato negli ultimi anni.

Apparentemente è una semplice visual novel, che ricalca le centinaia di stereotipi del genere e offre una narrazione molto semplice… almeno all'inizio. Il solito protagonista anonimo, bellissimo e in grado di piacere a tutte le donne che si trova di fronte. Il tutto parte proprio dal club letterario che troviamo nel titolo del gioco, punto di incontro tra tu, giocatore anonimo, e quattro splendide ragazze. Il Club è frequentato da Sayori amica d'infanzia davvero esuberante e loquace. Yuri, una timida appassionata di racconti cupi e misteriosi. Poi abbiamo Natsuki, una piccola peste che risponde sempre in modo sarcastico e deciso. Infine c'è Monika, la ragazza che ha fondato il club: bellissima, intelligentissima e sempre pronta ad aiutare il prossimo. Praticamente perfetta.

Uno degli elementi del titolo è lo scambio di poesie tra i vari membri. Ogni sera abbiamo a disposizione venti parole da usare e il compito di scrivere alle ragazze elogiandone le caratteristiche per fare colpo su di loro. Il giorno dopo scopriremo l'effetto che avrà il nostro testo nei comportamenti delle quattro. Ma ricordiamo una cosa, **Doki Doki Literature Club** fa una importante premessa durante l'avvio "questo gioco non è adatto ai bambini e alle persone impressionabili". Tutto sembra normale ma siamo di fronte a un horror piscologico impressionante fatto di aspettative, tradimenti, paranoie e molto altro. Un percorso di tenebra che conduce lungo un sentiero oscuro, che porta alla morte scioccante ed emotiva di un personaggio. Il gioco prende a questo punto una svolta molto più che insolita. Gli sviluppatori hanno imparato a catturare l'atmosfera horror e a gestire la tensione in modo così efficace che qualsiasi cosa accade nel titolo appare amplificata. In tutta la mia giocato ho compreso il perché questo titolo è terrorizzante: tu come giocatore e personaggio nel mondo di gioco sei totalmente impotente. La ricerca per comprendere cosa accadesse attorno a me è diventata un paradosso, perché per quanto ne volessi sapere di più, diventavo meno sicuro di quale fosse il mio obiettivo e tutto quello che volevo era andare avanti e trovare un po' di luce alla fine del tunnel. Un prodotto da riscoprire e giocare, da poco tempo rieditato in versione Plus. Un gioco coinvolgente e disturbante, perfetto quando cala il buio.



SILENT HILL - (SONY PLAYSTATION - 1999 - Konami)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Il survival horror è uno dei miei generi preferiti, quindi è naturale che Silent Hill sia in cima alla mia lista.

Questo genere nasce lontano, ma si può affermare con certezza che ha cominciato a prendere piede durante la seconda metà degli anni '90. È qui, in questa linea temporale che ci appare lontana, che compare Silent Hill. La PS1 aveva già la sua giusta dose di titoli horror, alcuni incredibili altri davvero pessimi. Anche i titoli migliori del genere presentavano difetti, ma Silent Hill no! Era praticamente perfetto. Una storia davvero inquietante, l'atmosfera fantastica e mostri che infestavano la cittadina turistica e i nostri incubi. Mostri diversi e originali. Inoltre ai giocatori veniva fornita la possibilità di rigiocare al titolo per sbloccare nuovi finali e armi, un punto fortissimo di rigiocabilità e longevità. Attenzione, non è un titolo esente da difetti, ma è stato una rivoluzione.

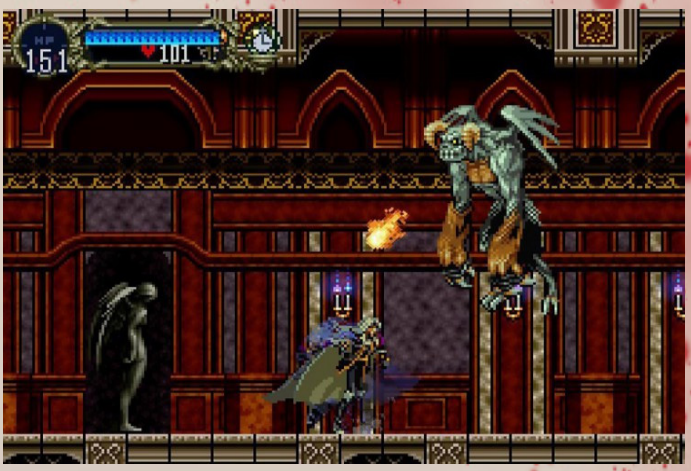
Graficamente il team Silent ha fatto un grandissimo lavoro in un tempo dove la "grafica 3d" veniva venduta a ogni angolo di strada "videoludico" e spesso in modo imbarazzante. Silent Hill è un posto minaccioso, decadente e graficamente si vedeva bene. La potenza visiva era un fiore all'occhiello del titolo Konami. E poi... quella maledetta nebbia che rendeva ancora più devastante l'andamento dell'avventura. Un gioco horror non è niente senza qualcosa di cui aver paura, e Silent Hill assaliva il giocatore con un cast di mostruose bestie ben progettate. Non faceva affidamento ai cliché horror come zombie o vampiri, ma su incubi e angosce ben riconoscibili.

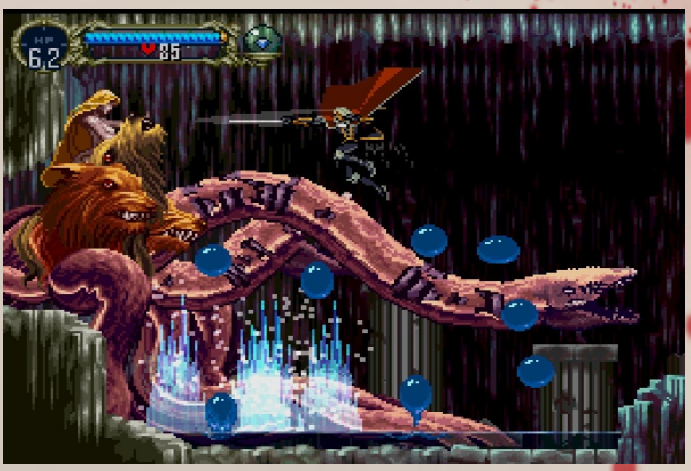
Creature armate di coltello che assomigliano a bambini, pterodattili umanoidi e feroci cani malati sono uno degli esempi di malvagità presenti nel gioco. A tutto questo ci aggiungiamo un uso magistrale della musica per creare atmosfera ed emozioni. Inquietudine è la parola giusta.

Quando uscì Silen Hill, il mondo era diverso e i videogiochi erano innocenti. Silent Hill non usava Jump Scare come stampelle per essere spaventoso, ma si affidava a un'atmosfera inquietante per disturbarci e catapultarci in un nuovo mondo. L'innocenza di Super Mario Bros era perduta e tutto cominciò a essere diverso. Rigiocatelo.

SYMPHONY OF THE NIGHT - (PLAYSTATION - 1998 - Konami)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini





Symphony of the Night è stato il primo gioco di Castlevania a discostarsi dallo stile di gioco lineare e basato sulla vita e ad abbracciare invece lo stile Metroid: punti di salvataggio, una grande mappa da scoprire con aree a cui non è possibile accedere immediatamente, aggiornamenti di salute e stanze segrete. È stata anche una svolta importante in quanto non vestiremo i panni di Belmont, ma esclusivamente quelli di Alucard, che usa una spada, una mazza o un bastone, permettendoti così di scegliere tra diverse armi, anche se ci sono solo poche differenze. In termini di gameplay come portata e velocità, ci sono diverse armi che aumentano il potere di attacco. In effetti menzionerò l'altra grande differenza rispetto ai giochi precedenti: statistiche simili a quelle dei giochi di ruolo. Salute, magia, velocità, fortuna e altro ancora vengono migliorati salendo di livello uccidendo i nemici o equipaggiando armature e anelli/ciondoli diversi.

Oltre alle tradizionali armi secondarie come la croce, la Bibbia, i coltelli, l'acqua santa e le asce, ci sono gemme che sparano laser in tutte le direzioni diverse, quello che sembra sale da gettare sul pavimento e il cronometro per fermare il tempo. Ci sono anche diverse trasformazioni che sbloccheremo man mano che si procede, vale a dire il lupo (utile per correre velocemente su lunghe distanze), il pipistrello (utile per raggiungere luoghi in alto) e la nebbia (utile per passare attraverso le sbarre d'acciaio e schivare gli attacchi...). È inoltre presente un sistema di combinazioni di incantesimi che si attivano in modo simile alle combo di Street Fighter e che varieranno il nostro modo di combattere. A rendere le cose ancora più interessanti sono i famigli che possiamo recuperare, che fluttueranno accanto a noi e saranno di grande aiuto durante l'avventura. Un titolo dal grande aspetto grafico. Animazioni bellissime e un grandissimo livello di dettaglio e animazione in 2d con alcuni utilizzi del tridimensionale che danno un tocco di classe all'aspetto generale. Pezzo forte è la colonna sonora, leggendaria. Brani bellissimi e orecchiabili come a esempio Lost Painting, senza dubbio il mio preferito. Effetti sonori perfetti e un buon uso dei dialoghi parlati. Non è un titolo semplice ma è, semplicemente, uno dei migliori titoli action 2d per la prima Playstation. Una gioia da giocare, con un gameplay, grafica e audio di prim'ordine. Un gioco imperdibile, anche dopo decenni dalla sua uscita.

RESIDENT EVIL 4 - (PS2/GC/WII - 2005 - CAPCOM)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Sin dal suo debutto su Playstation nel 1996, la serie Resident Evil ha definito un genere ma ha avuto alti e bassi. Questo fino a Resident Evil 4, uno dei punti più alti della serie e probabilmente il più grande gioco d'azione horror mai creato al tempo. **Resident Evil 4** è un risultato straordinario sotto tantissimi aspetti. La sua presentazione cinematografica ispirata e d'avanguardia funziona così bene da rivoluzionare l'intera saga nei capitoli successivi. A questo aggiungiamo un'atmosfera diversa, più lovecraftiana rispetto agli zombie dei primi capitoli, più coinvolgente. Una lunga avventura piena zeppa di segreti ed extra bonus.

Leon S. Kennedy diventa adulto con questo titolo e si avventura in una missione di salvataggio della figlia scomparsa del presidente degli Stati Uniti. Capita in una parte della Spagna davvero rurale e che nasconde il segreto delle "Plagas". Non più zombie, ma creature terrificanti che infettano l'ospite e che rivedremo in forme diverse nella saga della Capcom. Nuova impostazione grafica e un maggior realismo nel gameplay. Via i poligoni e benvenuto dettaglio e cgi. Il sistema di controllo si sposa perfettamente a ogni console dove è uscito il titolo. Su Wii trova la sua versione più "godibile" grazie ai comandi.

Forse la cosa migliore del gameplay di RE4 è l'incredibile quantità di cura e attenzione ai dettagli chiaramente riposti nell'azione principale del gioco. L'arsenale di Leon si espanderà per includere fucili, armi automatiche e persino un bazooka, e ognuno di questi garantisce un risultato del tutto soddisfacente e convincente se usato in qualsiasi modo contro un determinato nemico. È un gioco d'avventura con enfasi sull'azione. Raramente ci sono dubbi su dove andare o cosa fare e alcuni ambienti sono piuttosto aperti. Qualsiasi horror maniaco deve avere questo titolo nella propria collezione. E' il titolo del cambiamento della saga, così amato da essere rimasterizzato in un recente "nuovo adattamento".

4
resident evil™

BEYOND THE FORBIDDEN FOREST - (C64 - 1985 - COSMI)

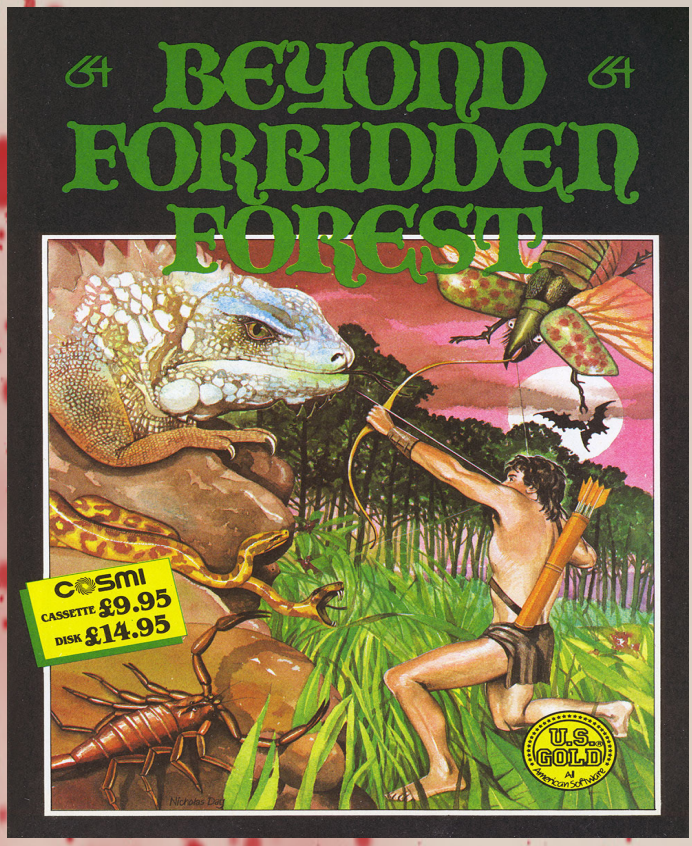
Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Beyond the Forbidden Forest inizia drammaticamente, con lampi contro un cielo stellato. A ogni lampo arriva uno schiocco di tuono dal chip audio SID del C64, prima che il titolo del gioco venga rivelato dall'oscurità. È ovvio anche a questo punto che l'autore del gioco, Paul Norman, mirasse a qualcosa di più cinematografico del normale gioco per computer dell'epoca (siamo nel 1985).

Inizi, da solo, in una foresta invasa dalla vegetazione. Sei un arciere, inviato per uccidere il temuto Demogorgon, che secondo la leggenda può essere ucciso solo da una freccia d'oro dritta al cuore. Il tuo personaggio occupa il centro dello schermo. Puoi camminare attraverso la foresta a sinistra e a destra. Puoi anche entrare e uscire dalla scena. Alberi o cespugli possono oscurare la vista. C'è un primitivo effetto di scorrimento parallattico in modo che gli alberi in primo piano si muovano più velocemente di quelli sullo sfondo, altro effetto notevole per l'epoca. In questo gioco non c'è nessun posto dove "andare" e la foresta è lì per essere esplorata. Non sei solo, questa foresta è in realtà un teatro di una lotta disperata per la sopravvivenza. Già dal primo avversario (uno scorpione) comprendi quanto sarà difficile. Senti la tensione alzarsi attraverso una musica sincopata che ricorda "Psycho". Fortunatamente puoi difenderti con le tue frecce. Premendo il pulsante di fuoco e rimanendo sul posto, mirando e cercando di uccidere l'orrida creatura.

Beyond the Forbidden Forest è il gioco più "Commodore 64esco" di tutti i tempi. Grafica a blocchi grossi? Si Molto. Un sacco di marroni fangosi e verdi tenui? Nessun marrone e più fangoso di quello presente in Forbiden e nessun verde lo sarà dopo di lui. Colonna sonora da far vibrare le ossa per gentile concessione del chip SID. Tutto di questo è presente in questo titolo. Un proto survival games. Da piccolo lo caricavo sempre interno alla festa dei morti (halloween commerciale doveva ancora arrivare). Mi terrorizzava ma volevo arrivare al Demogorgon. La sensazione che provavo al tempo mi capitò solo con l'arrivo della saga survival per eccellenza. La provai solo con il primo Resident Evil, tantissimi anni dopo. Forbidden è raccapricciante, atmosferico, pauroso e, con tutte le morti improvvise e violente, davvero cattivo… forse anomalo per un titolo dei primi anni 80.

Tra poche ore sarà Halloween e la foresta è ancora posseduta da creature mostruose. Caro amico mio è tempo di rispolverare l'arco e le frecce e gettarti nella mischia.



SWEET HOME - (NINTENDO NES - 1989 - CAPCOM)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Molto prima di Resident Evil, molto prima di Alone in the Dark ci fu **Sweet Home**. Un titolo CAPCOM basato su un film horror giapponese che uscì nello stesso periodo chiamato Suito Homu (traducibile proprio come Sweet Home) dove un gruppo di persone esperte in scienze medianiche si recano in una casa abbandonata alla ricerca di un prezioso affresco dipinto dal proprietario della casa. Il viaggio di routine si interrompe con l'entrata in scena di Mamiya Ichirou, la moglie del proprietario, che inizia a massacrare gente a destra e sinistra… senza pieta! La Capcom non convinse Nintendo al tempo. Troppa violenza e l'inserimento di preghiere per scacciare i morti non aprirono la strada al titolo fuori dal Giappone. In Sweet Home guidiamo un gruppo di cinque persone in questa villa. Grafica con visuale dall'alto. Come recita una delle regole dei film horror (o di Scooby Doo), i protagonisti non sono MAI abbastanza intelligenti da rendersi conto che l'unione fa la forza, quindi spesso saremo costretti a dividere il gruppo in due gruppi più piccoli per cercare in ogni angolo e fessura del palazzo infestato. Ciascuno dei personaggi è ben caratterizzato dal proprio ruolo, necessario per muoversi nella villa. Akiko è un medico e porta un set per curare i feriti. Emi, invece, possiede una chiave che apre un buon numero di porte per la prima parte del gioco. Gli altri membri portano una macchina fotografica, un accendino e un'aspirapolvere. Proprio come ogni buon gioco di ruolo della vecchia scuola, ci saranno tantissimi scontri con ogni tipo di folle fantasma, psicopatico o mostro. Spesso le battaglie sono casuali, ma ce ne sono alcune che sono necessarie per terminare il titolo.

Sembra una versione primordiale di quello che sarà poi la saga di Resident Evil. Gran parte della storia viene raccontata leggendo fogli sparsi lasciati nella villa. Inoltre, man mano che avanzi nel gioco, troveremo molte porte che non potranno essere aperte finché non avremo trovato la chiave giusta. Sweet Home è stato un gioco innovativo al tempo, soprattutto per alcuni filmati su Nes, grezzi ma sicuramente scioccanti ed efficaci per un titolo del 1989. Un titolo capace su NES di fare paura e di creare il panico. L'attrattiva principale è semplicemente la storia che rende molto più interessante il titolo rispetto ad altri giochi di ruolo del tempo. Non si trattava di salvare principesse o regni da malvagi, ma semplicemente di salvare la pelle dalla terribile Mamiya. Un capolavoro sconosciuto a moltissimi ma che merita di essere inserito nei nostri Nes in questa notte di Halloween.

NOSFERATU - (Super Nintendo - 1994 - SETA)

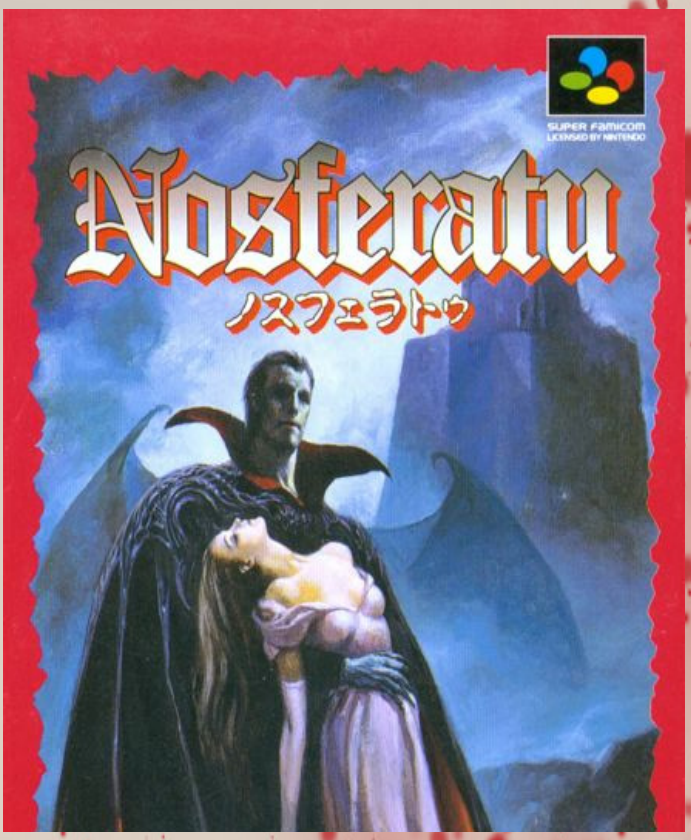
Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

L'offerta Nosferatu a 16 bit di Seta difficilmente può essere descritta come se mantenesse un legame molto tenue con i film. Sembra che lo sviluppatore abbia semplicemente evitato il titolo perché "Dracula" per i videogiochi era già stato preso da Konami (poiché Castlevania si chiamava Akumajou Dracula in Giappone). Anche un breve sguardo alla copertina rivela che il vampiro qui aderisce all'immagine del bel donnaiolo di Dracula piuttosto che allo spettro orribile che era Orlock. L'intero gioco è ambientato nei castelli della Transilvania, dove Kyle, il sosia di Jonathan Harker, cerca di salvare la sua amata Erin dalle grinfie del vampiro. Nella schermata continua c'è una foto di Kyle con la sua dolce metà, datata 8 marzo 1990, ma nient'altro nel gioco suggerisce un'ambientazione moderna, tranne forse gli abiti del protagonista, che sembrano ancora piuttosto neutrali rispetto al periodo storico. Anche nel suo viaggio verso la Transilvania cavalca un cavallo invece di qualsiasi tipo di veicolo a motore. Nosferatu assomiglia molto a un clone di Prince of Persia, quindi i controlli platform sono piuttosto rigidi e metodici. Kyle può saltare verso l'alto per afferrare una sporgenza e tirarsi su, oppure in

avanti per saltare verso un'altra piattaforma sullo stesso piano, e cadere da un'altezza superiore a due piani lo uccide in un istante. La corsa si ottiene toccando due volte nella stessa direzione, ma non funziona molto bene e può essere piuttosto fastidioso, soprattutto quando l'aspirante cacciatore di vampiri deve scivolare sotto soffitti bassi o cancelli.

I livelli sono più piccoli e più semplici di quelli che il Principe di Mechner ha dovuto affrontare, ma non mancano le trappole mortali: punte che escono dal pavimento e dal soffitto, pavimenti sgretolati, seghe circolari in movimento e cancelli che cadono e schiacciano l'eroe sotto di loro se non lo fa scivolare abbastanza velocemente. Sono solo alcuni esempi dei tanti modi morbosi di morire. Tuttavia, la rappresentazione visiva non è mai così grafica. Non c'è una goccia di sangue in vista, il che fa sembrare il gioco sorprendentemente inefficace per una storia horror sui vampiri. Sebbene esista un limite di tempo, questo è un vincolo in stile arcade per livello e viene ripristinato dopo ogni morte. Ci sono alcuni enigmi con interruttori temporizzati sulle piastrelle del pavimento e persino pareti mobili, e talvolta è possibile esplorare percorsi alternativi che possono persino portare a uscite diverse. Nel complesso, è un'avventura molto meno free-roaming e un percorso a ostacoli più strettamente costruito. Naturalmente i castelli della Transilvania sono tutt'altro che abbandonati. Gli unici esseri umani incontrati sono vittime avvizzite all'interno delle celle dei sotterranei, ma tutti i tipi di mostri dei film vagano per i corridoi per affrontare gli intrusi, dai goblin e le mummie agli occhi fluttuanti ai mostri di Frankenstein. Combatterli sembra sorprendentemente un picchiaduro, quindi non-Jonathan Harker alza i pugni quando si avvicina a un nemico per scatenare la sua combo multi-colpo, ma può anche utilizzare due tipi di calci in salto

e un contrasto con la gomitata per cambiare di ritmo. Sfortunatamente, il suo raggio di attacco è breve ed è difficile trovare la distanza di attacco ottimale per la maggior parte dei tipi di nemici. Spesso è quasi impossibile liberarsene senza rimanerne strangolati per un po'. Anche se non fosse per le tante trappole mortali istantanee, mentre i giocatori giapponesi erano limitati a otto crediti, la versione americana del gioco permette di continuare per un numero infinito di tentativi, e il giocatore non viene mai arretrato troppo. Continuando più di sette volte si ottiene comunque un brutto finale, in cui la damigella finisce per essere trasformata in un vampiro. Prima di completare uno qualsiasi dei sei castelli, il giocatore viene sfidato in uno scontro con un boss, che di solito si svolge in aree all'aperto. Alcuni di questi sono piuttosto tipici del genere, come un gobbo che si trasforma in un lupo mannaro nel bel mezzo della battaglia, o uno zombie sconcertante e appiccicoso, ma poi Kyle deve combattere un paio di scimmie in perizoma, una nuvola di nebbia rabbiosa e una roccia golem che spara razzi con le braccia, in stile Mazinga Z. Durante questi scontri, i problemi con il rilevamento delle collisioni diventa ancora più frustrante, e alcuni dei boss successivi sembrano quasi invincibili senza un pizzico di fortuna. Il signore dei vampiri alla fine sembra quasi una delusione in confronto, anche se aderisce alla tradizione di Castlevania di tornare per vendetta in uno stato trasformato - qui un gigantesco pipistrello umanoide.

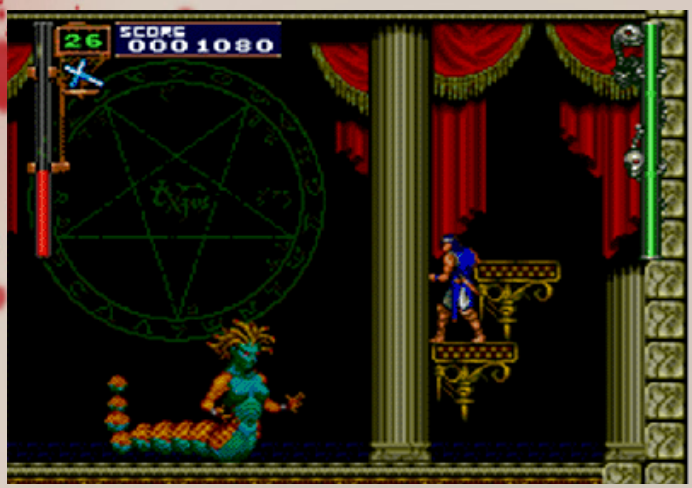


Come si addice a un imitatore di Prince of Persia, viene prestata molta attenzione alle animazioni. Ma anche nelle immagini fisse, la pixel art sembra molto dettagliata per un titolo SNES di fascia media, ma i colori sembrano molto monotoni. Ogni castello ha un arazzo diverso, ma ciò non può nascondere il fatto che per quasi tutto il gioco il giocatore non vede altro che mura del castello marroni, grigie e verdi. La musica sembra anche sommessa rispetto alle orchestre di synth di un Castlevania , decisamente più sul lato persistente e sommerso dello spettro, pieno di campioni che suonano come respiri pesanti e melodie inquietanti. In un modo che rende la colonna sonora più degna di un gioco horror, ma ogni tanto c'è una melodia che sembra più giocosa che inquietante e rompe l'incantesimo. Nosferatu di Seta potrebbe essere un discreto gioco d'azione horror 2D, ma il nome Nosferatu è sprecato. Il profilo in realtà significa " Prince of Persia incontra Castlevania", ma non eguaglia nessuno di questi modelli di ruolo nel loro gioco, e in particolare nel combattimento, ma anche i controlli in generale sembrano fuori posto e non molto soddisfacenti. Originariamente doveva essere un titolo SNES di prima generazione - le prime anteprime del gioco sembrano mostrare una versione piuttosto avanzata apparsa nell'autunno del 1991 - che avrebbe potuto dargli un posto unico nella prima libreria del sistema. Ma in qualche modo lo sviluppo si trascinò per anni, e invece il gioco divenne un arrivo tardivo per il sistema, molto tempo dopo la versione SNES molto migliorata di Prince of Persia, e molti giochi simili. I primi resoconti raccontano di tre studenti universitari che avrebbero dovuto essere intrappolati all'interno del castello invece di due, e di una serie di armi come coltelli e mazze, nessuna delle quali appare nel gioco finale.

DRACULA-X - (Pc Engine - 1993 - Konami)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Konami ha rilasciato solo una manciata di giochi per il sistema Pc Engine e Akumajo Dracula X è spesso considerato il gioco della serie Castlevania più raffinato e uno dei migliori mai realizzati. Il giocatore comincia l'avventura nei panni di Ritcher Belmont, discendente della stirpe dei Belmont il cui destino eterno è opporsi allo spirito malvagio di Dracula. In questa avventura dovremo salvare l'amata Annette Renard dalle mani del Principe delle Tenebre e dei suoi scagnozzi. Un'avventura complessa che diventa sempre più difficile man mano che ci si avventurerà nel maniero del perfido vampiro. Il gioco segue la tradizione dei suoi popolari predecessori. Il nostro eroe sarà armato della proverbiale frusta Vampire Killer e di numerose armi secondarie. Rispetto ai precedenti capitoli della saga, **Dracula X** presenta diverse fasi di gioco più "aperte" e simili ai moderni MetroidVania. Presenta sette enormi aree da esplorare, ma include numerosi percorsi alternativi che portano l'avventura a un totale di dodici livelli. Il formato Super CdRom si avvale di una bellissima colonna sonora, tante sequenze animate e un'introduzione meravigliosa. Konami, per aggiungere profondità al titolo, ha inserito la possibilità di acquistare indizi e tattiche di gioco per poter sconfiggere i boss e approcciarsi ad alcuni enigmi. Graficamente è ancora un titolo davvero notevole. Bellissime animazioni e un set di colori appassionato e coinvolgente. Il gioco utilizza Red Book Audio consentendo una migliore qualità musicale. Akira Souji, Keizo Nakamura, Tomoko Sano e Mikio Saito hanno composto la colonna sonora del gioco intero creando una delle più belle composizioni musicali su console. L'accoglienza del titolo fu positiva e può essere considerato tutt'ora uno dei migliori titoli del genere su PC Engine Cd Rom e uno dei migliori giochi a scorrimento laterale di tutti i tempi. Controlli perfetti, sonoro perfetto, bella grafica e un ottimo gameplay.



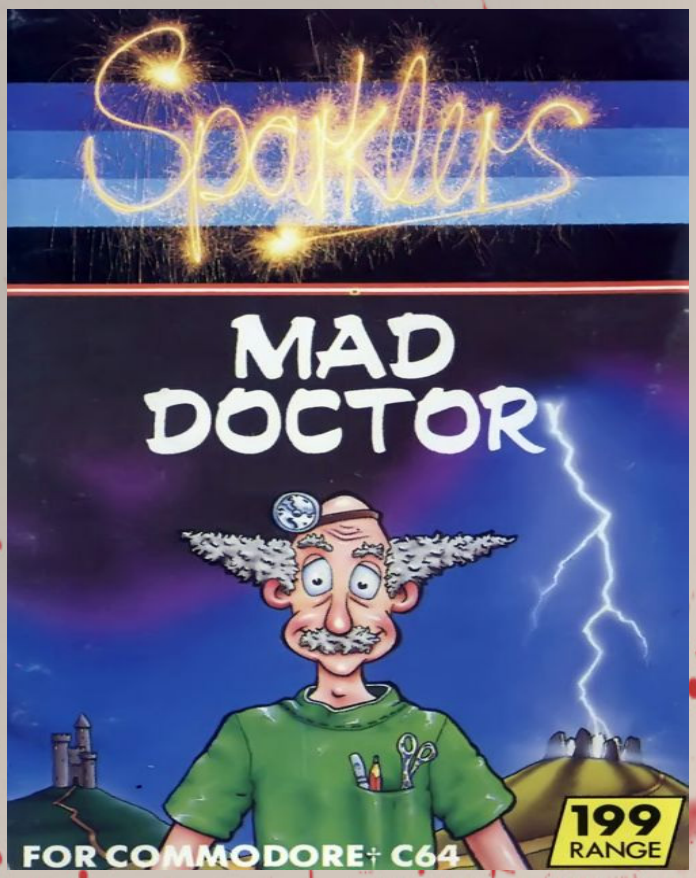
MAD DOCTOR - (Commodore 64 - 1985 - Sparklers)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Una cosa è certa: questo gioco vi renderà un nuovo uomo, o donna, o un misto dei due. Andrebbe sottotitolato "costruire un corpo migliore", non ha nulla a che fare con la palestra o l'aerobica. **Mad Doctor**, il Dr. Franz Johann Blockenspirl di Strudelberg, ha un impulso creativo più simile a Dio che a un artista. In un'orgia di pezzi di ricambi chirurgici, vuole creare un essere umano perfetto. E lo farà attraverso di noi che prenderemo la sua identità in gioco. Strudelberg è composto da diversi luoghi: il castello del Dottore, la parte povera del villaggio, il centro del villaggio, il cimitero e Lightening Hill. Saranno questi i luoghi da esplorare in questa avventura grafica 3D. Tutto comincia nei nostri alloggi nel castello, dove ci avventureremo alla ricerca di pezzi di ricambio e strumenti per dare vita alla "creatura". Durante le nostre azioni "necromantiche", non dovremo mai disturbare gli abitanti del villaggio (pena linciaggio e morte) e per farlo saranno a nostro favore dei comodi passaggi sotterranei.

Lo schermo d'azione ci mostra la scena in 3D. Sotto la finestra di gioco c'è il testo di gioco e lo stato del nostro alter ego. Ci vengono mostrati la salute e i livelli di energia del Dottore, la sua posizione, l'ora del gioco e l'atteggiamento degli abitanti nei suoi confronti. A chiudere il tutto un menu di opzioni. Ogni posizione offre una serie diversa di possibilità che possono essere fatte scorrere nel menu o selezionate con il joystick. Nel laboratorio, ad esempio, potremo guardare, esaminare e sezionare i cadaveri… nel villaggio ispezionare, attaccare o rubare persone o cadaveri. Al termine della nostra folle creazione, porteremo la creatura agli abitanti del villaggio, dove verremo giudicati in base alla creazione dal popolo. Un esemplare perfetto verrà salutato come la svolta decisiva dell'evoluzione, uno scadente invece ci farà penzolare dalla forca. Nonostante l'argomento piuttosto oscuro e la tematica folle, l'avventura è piuttosto coinvolgente.

Fu pubblicato nel 1985 dalla britannica Creative Spark e fu ben accolto nel Regno Unito. In Italia arrivò tramite il Gruppo Editoriale Jackson. Graficamente mostrava un rudimentale effetto tridimensionale, spoglio di dettagli ma funzionale e piuttosto veloce per il tempo. Assenza di colonna sonora e pochi effetti per accompagnare il nostro folle alter ego. Un titolo originale al tempo e sicuramente particolare. L'avventura alla fine, nonostante la follia che ci sta dietro, è piacevole e scorre liscia. Certo non siamo di fronte a un capolavoro assoluto ma è un titolo piacevole da rispolverare proprio in questi giorni di fantasmi, zombi, mostri e streghe. Lunga vita al Dottor Frank… ehm.. volevo dire Blockenspirl!

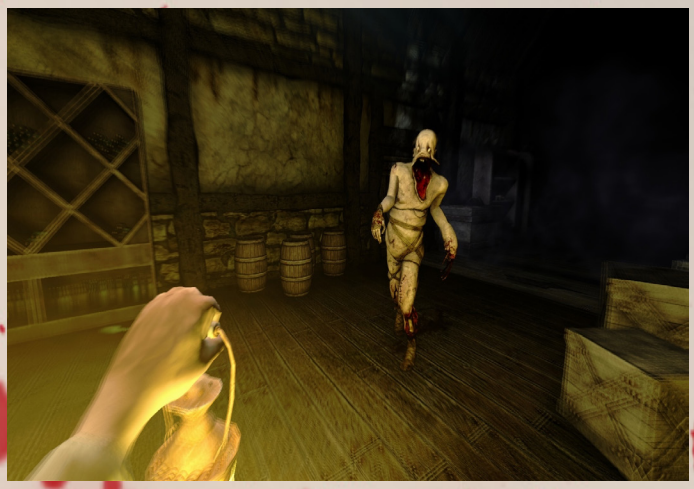


AMNESIA: THE DARK DESCENT - (Win - 2010 - Frictional)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

"Non è morto ciò che può eternamente giacere, e col passare di strani eoni anche la morte può morire"

Se avete letto le storie di HP Lovecraft, troverete familiare l'atmosfera di **Amnesia**. Gran parte dell'orrore e della struttura della trama sono ispirati all'autore del 20° secolo, poiché la sanità mentale viene erosa quanto più ci si avvicina al cuore sinistro del racconto. Il giocatore interpreta i panni di Daniel, che si risveglia senza tracce sul pavimento di un'enorme e inquietante magione, il Castello di Brennenburg. Scopre una nota scritta dal sé stesso del passato che gli ordina di uccidere il padrone del castello. Svelare la storia è ciò che ci aspetta nel gioco e scoprire come e perché si è arrivati a tutto questo è certamente il punto di forza del titolo. Chi è Alexander? Perché Daniel deve ucciderlo? Cosa accade dentro il Castello di Brennenburg? Tutto questo il giocatore lo scoprirà attraverso flashback e visioni spettrali. La storia è molto forte ed è narrata in modo efficacie e permette al giocatore di approcciarsi al gioco in modo minuzioso proprio come in un libro investigativo. Il gioco punta molto a immergere il giocatore in una serie di eventi con estrema efficacia. Il sonoro inquieta. Graffi, click, passi provenienti da spazi invisibili sono qualcosa di angosciante. Anche graficamente il senso di terrore è altissimo. La vista del protagonista è influenzata da visioni orribili e rivelazioni raccapriccianti. La grafica funziona... angoscia. Angoscia in modo terribile. La risoluzione degli enigmi è il cuore del gameplay. Tutti equilibrati e tutti fondamentali per comprendere il gioco. Amnesia è stato per anni considerato uno dei titoli più spaventosi di sempre. Un gioco che deve essere rigorosamente giocato al buio e con le cuffie. Un titolo che fa leva sulla grande atmosfera gotica e che qualsiasi fan dell'horror deve provare.



SANITARIUM - (Windows - 1998 - Dreamforge)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Un cancello si apre nella notte... una macchina sfreccia nel buio... un disastroso incidente in agguato... Un giovane, completamente bendato in viso, si ritrova in un manicomio senza sapere come e perché...

"Dove sono? Chi sono io?": le sue angoscianti domande vi fanno ben presto capire che il nostro personaggio ha perso la memoria. Dovremo condurre il nostro smemorato amico fin dentro gli oscuri recessi della sua mente, in un immaginifico e metaforico percorso che lo conduca ad uscire dalla sua spaventosa situazione: visiteremo circhi abbandonati e case infestate, vestiremo i panni di strani personaggi e, aiutati da continui e laceranti flashback che infestano la testa del nostro protagonista, cercheremo, tra una sorpresa e l'altra, di riprendere coscienza della nostra reale esistenza. **Sanitarium** è un titolo da riscoprire. Al tempo passò in silenzio e quasi non considerato da fans e addetti ai lavori. Ma è un gran bel titolo. Una bella avventura grafica realizzata con passione e cura tecnica.

E' un gioco che ci mette a conoscenza di un bizzarro mondo di personaggi, tutti con i loro particolari comportamenti e le loro manie pittoresche. C'è una grande caratterizzazione sul piano psicologico. Il personaggio principale e protagonista dovrà compiere il suo viaggio attraverso un vortice di deliri e dolore. Il vero antagonista è lui stesso e dovrà capire perché. Una storia intrigante e ben congeniata. Come dicevo il titolo è ben curato con sfondi dettagliati, grande uso del colore e un sistema che si muove bene. I dialoghi di gioco sono in inglese e sono semplici e ben sviluppati. Non diranno più di tanto ma svolgono bene la funzione. Il titolo è localizzato in diverse lingue, italiano compreso e la traduzione è nella media del periodo.

In tutto questo c'è un solo grande neo: il sistema di controllo attraverso il mouse. Il nostro personaggio si muove tenendo premuto il tasto destro e indirizzando il movimento. Un metodo atipico. Avrei preferito un sistema classico punta e clicca. I punti forte del gioco sono gli enigmi: strutturati a livello di difficoltà crescente e ben scritti. Sono molto vari e generalmente gratificanti una volta risolti. In conclusione vi invito a riscoprire questo curioso titolo e a giocarci lasciandosi trasportare dalla storia. Un classico da avere assolutamente.

Elvira

mistress of the dark

THE FIRST ROLE PLAYING HORROR GAME
STUNNING ANIMATED GRAPHICS
SUPERB ADDICTIVE GAMEPLAY
DIGITISED SOUND
FULL 3-D ANIMATED COMBAT
HUNDREDS OF LOCATIONS
FULLY ICON DRIVEN PLAYER INTERFACE
QUITE SIMPLY THE BEST GAME OF THE YEAR
and OF COURSE THERE IS ALWAYS
ELVIRA

Elvira © & ® All Rights Reserved
Queen "B" Productions
HORRORSOFT, ADDISON INDUSTRIAL ESTATE,
BLAYDON, TYNE & WEAR NE21 4TE. U.K
TEL. (091) 414 4611 FAX. (091) 414 1546

Elvira® trademark of Queen "B" Productions

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK - (AMIGA- 1991)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Nel 1991 avevo 14 anni, l'età della spensieratezza. L'età del cambiamento. L'età perfetta dei primi amori e delle prime cotte. Per molti di noi appassionati era l'età della "cecità" adolescenziale, causata da momenti di estasi pensando alle bellezze di turno tra un postal market e l'altro, sbirciando le tv locali oppure… pensando alle grazie di Elvira. Nello stesso anno mi capitarono in mano i 5 floppy di **Elvira: Mistress of the Dark** della Accolade. Il titolo era uscito l'anno precedente e aveva avuto recensioni positive sulle riviste. La figura dark e prorompente di Elvira mi attirava e non poco. Amando titoli come Eye of the Beholder e Dungeon Master l'idea di un titolo dalle stesse meccaniche di gioco e dall'atmosfera horror-pruriginosa mi piaceva assai. Il titolo è un'avventura grafica con una forte dose di gioco di ruolo, un po' di dungeon crawling e scene grafiche testosteroniche e grandguignolesche. Nel gioco aiuteremo la bella strega a riacquistare i suoi poteri rubati dalla sua malvagia antenata Emelda.

Elvira è prigioniera all'interno del suo maniero e per poterla aiutare dovremmo recuperare sei chiavi e riuscire a darle accesso agli strumenti magici e alle pozioni che l'aiuteranno a riacquistare il proprio ruolo. Gameplay in prima persona con schermate fisse da esplorare muovendoci in varie direzioni. È presente un'area molto vasta e piena zeppa di creature bislacche, enigmi e personaggi con i quali interagire. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti c'è un buon sistema di progressione del personaggio che aumenterà le sue competenze con le varie tipologie di armi in base all'utilizzo. I combattimenti sono in tempo reale e si basano su un sistema veloce e funzionale "para/Attacca". Il nostro eroe presenta cinque caratteristiche precise Forza, Resistenza, Abilità, Agilità e in ultimo Vita. Ogni caratteristica bilancerà più o meno efficacemente il nostro alter ego in battaglia. Tecnicamente Elvira era un prodotto egregio. Sia nella versione Amiga che nelle versioni PC e ST. Ambienti dettagliati e ogni singola immagine è ben inserita nel contesto di gioco. Del gioco era apprezzabile (e lo è tutt'ora) il level design. Tantissime stanze e luoghi da esplorare unite ad un buon bilanciamento enigmi/difficoltà. Elvira è stato uno dei migliori mix avventura/gioco di ruolo dell'era 16 bit, e bisogna menzionare anche la bellissima versione per Commodore 64, che definire miracolosa è riduttivo. Un perfetto mix horror e fantasy con una punta di "gioco zozzo" che anche questo Halloween va riscoperto.

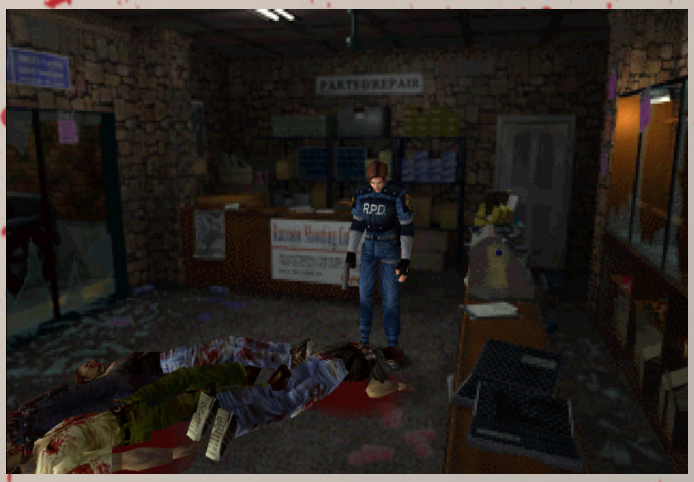
Terrodrome: Rise of the Boogeymen - (win - 2015)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Quando si tratta di giochi di combattimento, i famosi picchiaduro, ci sono una marea di opzioni possibili. Abbiamo visto di tutto, capolavori assoluti e immense ciofeche. Anni fa, Hurracan Studios pubblicò **Terrordrome: Rise of the Boogeyman**, un piacchiaduro basato sui personaggi delle grandi saghe horror del passato. Parliamo di personaggi iconici come Leatherface, Freddy, Jason e Ash che si mazzuolavano di brutto su sfondi più o meno gore. Quanti di noi da piccoli sognavano scontri all'ultimo sangue tra Jason e Chucky? Oppure di prendere sberloni quel pagliaccio di IT? Terrodrome permette questo e lo fa bene o almeno lo fa al meglio delle sue capacità. Si tratta di un clone del celebre Mortal Kombat, ma con un forte appeal grazie ai già citati "elementi". È uno di quei titoli che rimane dentro gli hard disk dei vostri pc e non solo perché è totalmente gratis! Il lavoro di dettaglio sui personaggi è maniacale realizzato con un motore grafico 2d che conferisce all'aspetto quel tocco retrò piuttosto gradevole. Contiene introduzioni/finali per ognuno dei personaggi presenti nel gioco, davvero un lavoro ciclopico. I controlli sono solidi, non eccezionali, ma funzionali. Forse alcuni personaggi sono più semplici da giocare rispetto ad altri e la curva della difficoltà non è proprio bilanciatissima ma, ripeto, è un titolo che rimane fortemente nel disco rigido. Ogni tanto si carica per farsi una bella partita di "blastaggio violento" rilassante. Non siamo certamente ai livelli di produzioni commerciali più blasonate, ma è un simpatico tentativo di riportare in auge le vecchie glorie degli slasher movie.

RESIDENT EVIL 2 : (Playstation - 1998 - Capcom)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini



Resident Evil 2 faceva paura! Faceva sognare ma faceva anche tanta strizza! Forse uno dei titoli più attesi e pubblicizzati della storia dei videogames. Il gioco si svolge pochi mesi dopo la fine del primo capitolo. Raccoon City è invasa dagli zombi, dai corvi e da creature mostruose a quattro zampe, tutte intente a spazzare via ogni forma di vita, compresa quella dei due protagonisti che possiamo impersonare. Due nuovi personaggi che diventeranno iconici nella longeva saga di CAPCOM, parliamo di Claire Redfield, sorella del protagonista del primo RE, e Leon Kennedy un novellino che diventerà fondamentale nel quarto capitolo della saga. La storia si separa e il gioco cambia. Leon ha il suo compito e Claire dovrà capire che fine ha fatto il fratello. La storia prosegue tra sparatorie, zombie e intrighi, spesso intrecciandosi in alcuni punti. È il titolo che va rigiocato. Per finirlo completamente si dovrà portarlo a termine con Leon, con Claire e poi rigiocarlo. Solo in questo modo si potrà gustare il finale completo.

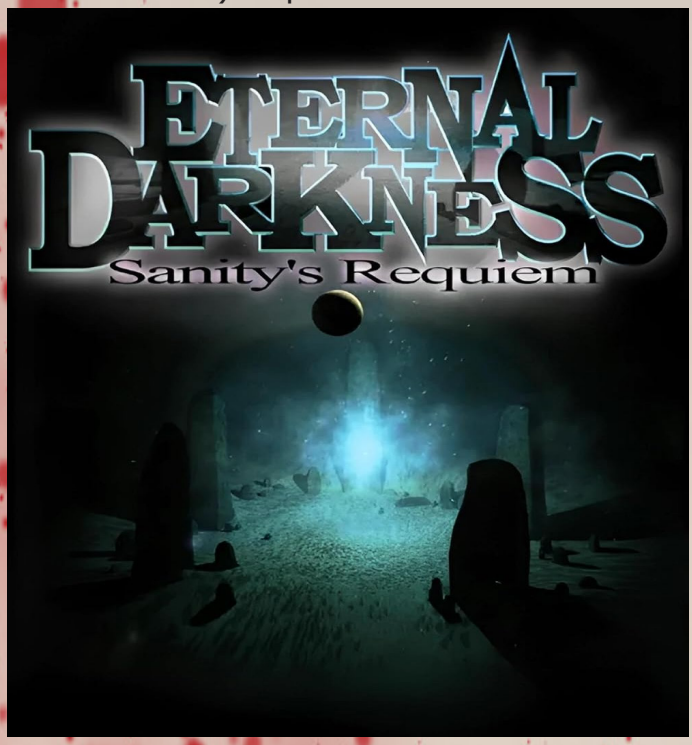
Capcom apportò al titolo notevoli migliorie: nuove armi, animazioni più fluide, sfondi interattivi, numerose sequenze in FMW e una recitazione migliore dei personaggi. Riguardarlo oggi fa sorridere. Come molti titoli PS1 è invecchiato male. È ancora legnosissimo sparare e combattere e gli enigmi sono semplici. Accade soprattutto dopo aver giocato la bellissima Remake Edition del 2019. Ma c'è qualcosa che fa ancora venire i brividi. Inserire il cd e ascoltare quella musica opprimente fa ancora battere i denti. Incontrare il Licker nella centrale è ancora terrore puro. C'è ancora una forte magia in questa versione che tiene davvero con il fiato sospeso. Al tempo rimase dentro la mia PS1 per diverse settimane. RE2 è uno dei giochi più divertenti a cui abbia mai giocato. Con i suoi angoli di ripresa unici, la trama, la grafica e il sonoro rappresentava uno dei prodotti più simili alle serie uscite da Hollywood che dall'industria dei videogiochi. Un altro step verso quella rivoluzione dei games che sarebbe arrivata da lì a poco.

Eternal Darkness - (Gamecube - 2002 - Nintendo)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Elegante, raffinato, inquietante e seducente, Eternal Darkness si presentò sul Game Cube e fece capire a tutti come doveva essere il livello dei giochi d'avventura e azione e rappresentò il primo esempio di un gioco che interpreta il giocatore. Eternal Darkness impiegò davvero molto tempo per arrivare. Iniziato su Nintendo 64, ma poi pensato per essere inserito nel parco di titoli per il Game Cube. Il primo titolo di Nintendo classificato con una M (non adatto ai minori). Il gioco ci parlava della famiglia Roivas e del suo legame con il libro chiamato The Tome of Eternal Darkness. Dietro le quinte, una forza malvagia chiamata "Gli Antichi" ha sempre tramato per sfruttare il potere del libro e conquistare il mondo. Una dopo l'altra, ogni generazione della famiglia Roivas entra in contatto con il libro e il gioco ce ne racconta le storie. Dodici personaggi giocabili e le loro avventure che si svolgono in periodi temporali distinti. Intrecciati dalla storia letta da Alexandria Roivas, ultima discendente. La storia di Eternal Darkness è contorta e profonda e spesso lascia in uno stato assoluto di incredulità mentre viene narrata. Una storia però senza un solido gameplay non è nulla se non una serie di parole e basta. Eternal Darkness offre un senso di esperienza unico anche ora, anche dopo tanti anni dalla sua uscita, e funziona perfettamente. Se la grafica ci ricorda la saga di Resident Evil le meccaniche di gioco sono più complesse e impongono un tipo di gioco più riflessivo. I 12 personaggi hanno tutti armi e caratteristiche differenti. Salute, magia e persino sanità mentale. In generale controlleremo un personaggio per un paio d'ore prima di dover passare a uno nuovo e, a quel punto, dovremo abituarci a come si muove e agisce il personaggio successivo. Alcuni personaggi giovani sono più veloci quelli anziani più letargici. Alcuni più abili con la magia mentre altri saranno più adatti al combattimento.

Su tutto questo si erge prepotente la Sanità Mentale, elemento che fa di Eternal Darkness un gioco davvero singolare. Quando la sanità inizierà a scendere il gioco comincerà a comportarsi in modo particolare e spesso si avrà la percezione di perdere anche la propria sanità mentale. Alcuni aspetti di questa singolare opzione sono incredibili come ad esempio il momento dove sembra che la console "crashi" e che il gioco ripparta da zero. Folle ma destabilizzante come tutto il titolo. Eternal Darkness conta 21 anni sulle spalle ed è ancora uno dei titoli più belli rilasciati per la console cubettosa di Nintendo. Alla sanità mentale, al gameplay solido e vario possiamo aggiungere una grafica curata e un grandissimo sonoro. Unico peccato in tutto questo folle e onirico viaggio nelle viscere dell'animo umano? Non aver mai potuto assistere al seguito (annunciato e mai rilasciato). Capolavoro.



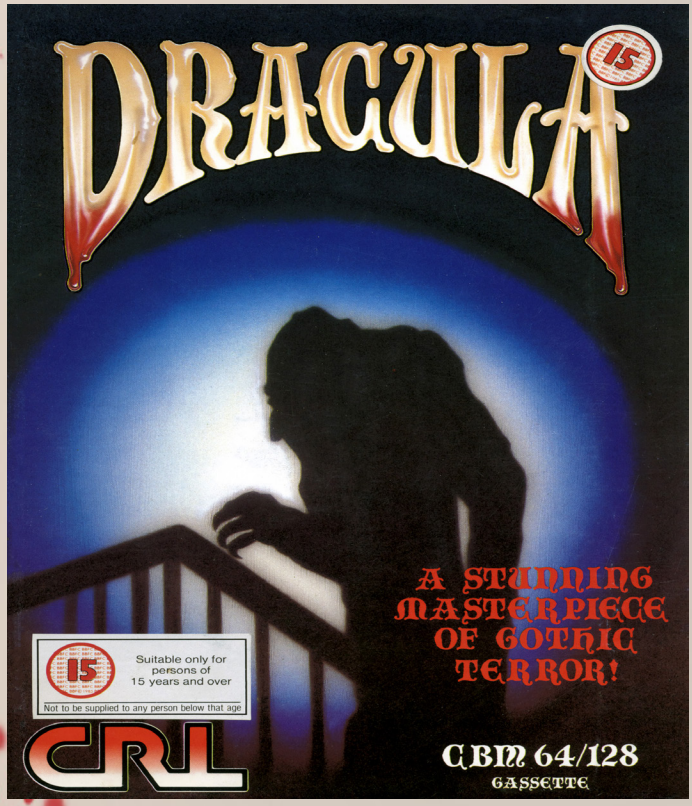
ALONE IN THE DARK

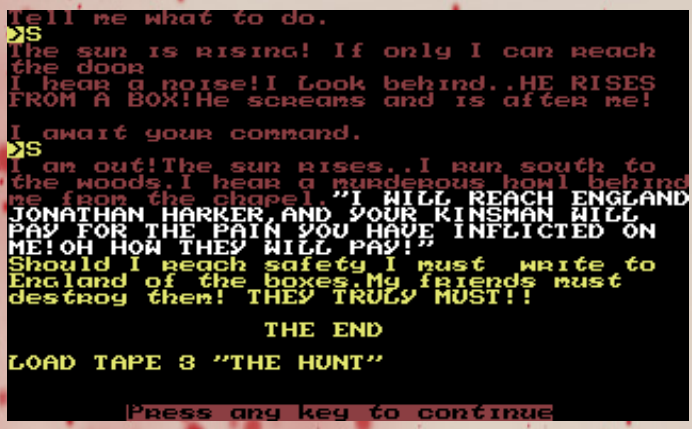
DRACULA - (Commodore 64 - 1986 - CRL)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Dracula è un'avventura testuale al 95% emozionante, appariscente e altamente confusa. Pubblicata per il Commodore 64 dalla CRL nel 1986, è stata la prima di una serie di avventure horror a tema simile di Rod Pike tra cui Frankenstein e WareWolf. **Dracula** segue ampiamente gli eventi del romanzo di Bram Stoker e rimane tutt'oggi molto apprezzata dagli utenti del C64 per una moltitudine di ragioni, tra cui il sensazionalismo. Il 5% non testuale del gioco è costituito da immagini digitalizzate cruente che vengono visualizzate quando il giocatore incontra uno dei tanti finali violenti del gioco. Questo, al tempo, attirò l'attenzione del British Board Censor che gli assegno il divieto di vendita agli under 15.

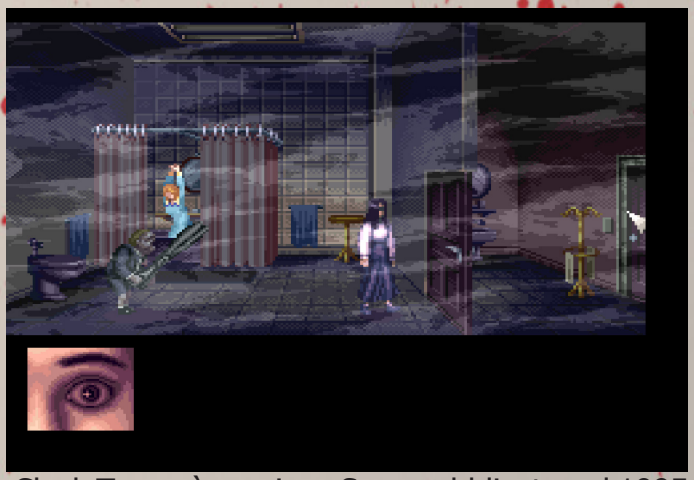
Il gioco è anche ricordato per una bella versione SID della Toccata e Fuga di Bach in re minore quando muore il giocatore. Tutt'ora è sublime. Sebbene tutte queste decorazioni siano inseparabili dall'intensa atmosfera del gioco, non solo gli elementi principali. Il titolo mette il giocatore nei panni di due eroi del romanzo, Jonathan Harker e il Dottor Edward Seward, e presenta una vasta gamma di enigmi in un gran numero di contesti: rimozione degli ostacoli vecchio stile con oggetti utili, osservazione ed esplorazione, allontanamento di Dracula e dei suoi tirapiedi e, forse stranamente, la messa alla prova del buon senso sociale del giocatore. E' un titolo durissimo, spesso ingiusto con un approccio incoerente verso ciò che conosce il giocatore rispetto a ciò che conosce il suo personaggio. Descrizioni attraenti dei luoghi che spesso diventano fuorvianti portando a morti terribili e a sequenze basate sul tempo in cui si deve iniziare a digitare WAIT ripetutamente per raggiugnere gli obiettivi cruciali. Nonostante tutto questo il gioco è divertente e lineare con i racconti del romanzo. Dracucla dimostra tutt'oggi che possono esserci vantaggi inaspettati nell'avere una struttura lineare in un'avventura testuale, e la sua decisa confusione nei confronti delle idee di personaggio e azione è quantomeno stimolante. Spaventoso, riverente nei confronti del suo materiale originale. Irrazionale e, probabilmente, impossibile per qualsiasi giocatore moderno da completare senza una guida dettagliata o un tutorial video ma un titolo da tenere nella propria collezione e da ricordare.





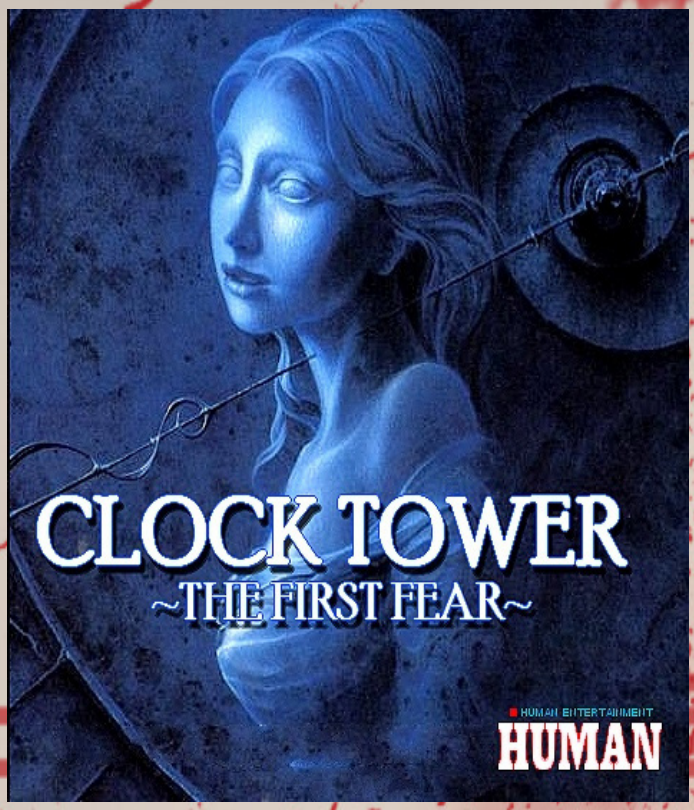
CLOCK TOWER - (Super Nintendo - 1995 - Human)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini



Clock Tower è un gioco Snes pubblicato nel 1995 solo in Giappone, ambientato nella campagna norvegese dove un ricco recluso di nome Simon Barrows "adotta" alcune ragazze dall'orfanotrofio locale. Una storia strana che lascia spazio alle atmosfere claustrofobiche di un'avventura punta e clicca vecchia scuola con il personaggio che compie azioni tramite il cursore. Il pad viene usato per indicare cosa fare e come comportarsi e l'azione si svolge tramite l'analisi degli ambienti e degli oggetti che troveremo. Nel gioco è presente una componente micidiale: la solitudine. La nostra avventura è quasi sempre affrontata in solitaria. Angosciante e straniante. Il nostro principale antagonista sarà Bobby, un ragazzino sfigurato nel volto e vestito con strambi abiti edoardiani. Brandisce un paio di enormi cesoie da giardinaggio e non si vergogna di volerle usare… su di noi!

Il gioco presenta un numero elevato di finali possibili. Alcuni con un lieto fine altri decisamente più cruenti e disturbanti. La grafica del titolo è ben fatta anche se ricorda moltissimo l'aspetto delle avventure grafiche per Pc e Amiga (lo stile AGA è molto presente). Ma, tralasciando i gusti cromatici personali, è una buona grafica con ottime animazioni e diversi dettagli. Sono presenti anche alcuni filmati come eventi, utilizzati per spiegare lo svolgersi della storia. La componente sonora è minimale. Non è presente quasi nessuna musica tranne quella utilizzata nell'introduzione, una semplice melodia presente in una stanza che viene riprodotta da un carrillon e la melodia di Bobby ogni volta che appare per farci fuori. Nel complesso **Clock Tower** è un titolo insolito per lo Snes e insolito per il tempo d'uscita. Un punta e clicca realizzato per console discretamente ben fatto con una trama lineare che tiene impegnati e concentrati. Unico grandissimo difetto. Dura poco e non è presente nessuna funzione di salvataggio se non quello per memorizzare i finali che si sbloccheranno. Inoltre il ritmo lento di alcuni punti spegnerà l'entusiasmo di chi cerca un prodotto più "dinamico". Sulla rete è presente una patch per tradurre la lingua in inglese.



RESIDENT EVIL
biohazard

RESIDENT EVIL 7 - (MULTI - 2017 - Capcom)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Oramai è chiaro. La serie Residen Evil dà il meglio di se quando fa qualcosa di nuovo. Quando ha debuttato nel 1995, il suo approccio lento e ricco di esplorazione sugli zombie è stato così influente da stimolare un genere completamente nuovo. Un decennio dopo, Resident Evil 4 ha cambiato direzione con un'esperienza d'azione perfetta che è senza dubbio il momento clou della lunga saga di Capcom. Questo settimo capitolo della serie altera ancora una volta la formula in modo drammatico. Il suo ritmo misurato e la sua attenzione all'esplorazione ricordano l'originale, ma con una nuova prospettiva in prima persona e immagini sorprendentemente dettagliate e disturbanti che lo rendono una delle esperienze horror più feroci e potenti mai create. Mantiene le parti migliori della serie e lo combina con una metodica brutale e feroce e un approccio teso e stimolante alla sopravvivenza innestando qualcosa di nuovo e di moderno.

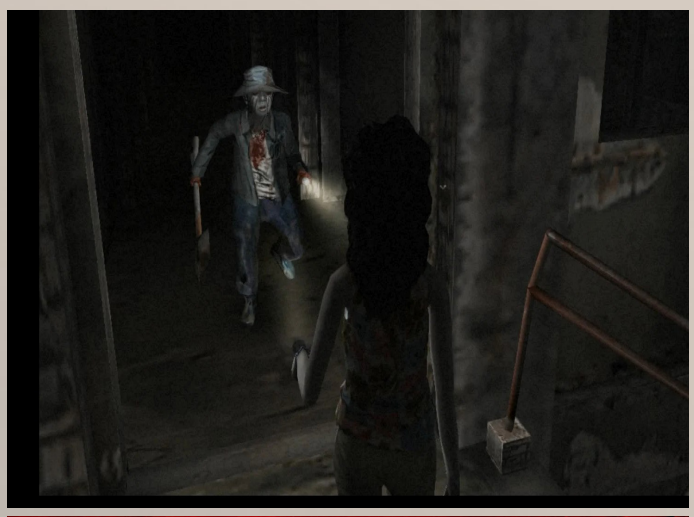
Resident Evil 7 è realmente terrificante. Inizialmente non sembra nemmeno un gioco della serie canonica. Sarà per il passaggio in prima persona, combinato a un ritmo lento che danno una sensazione da "gioco indie". Nei panni del giovane Ethan indagheremo sulla scomparsa della moglie Mia. Dopo tre anni sena contatti, riceve un messaggio che gli indica di venire in una casa in Louisiana. Arriva e trova una casa enorme, disgustosa e apparentemente abbandonata da tempo. Le stanze sono piene di mucchi di spazzatura in decomposizione e resti di pasti putridi sparsi ovunque… e il posto peggiora sempre di più durante l'esplorazione. Alla fine il nostro eroe incontra la terribile famiglia che abita nella casa, i Baker, ed è in quel momento che le cose prendono una svolta lineare con la saga. Avventurarsi nella casa dei Baker e nelle aree circostanti ricorda molto la vasta villa del primo capitolo. E' enorme e inquietante, piena di porte chiuse e numerosi enigmi criptici, oltra ad avere una storia oscura e violenta nella narrazione. Ma i suoi abitanti sono molto più che spaventosi dei semplici zombie. Somigliano alla famiglia del famoso Leatherface. Antropofagi e squilibrati, nascondono un terribile segreto e fanno davvero paura. Creano tensione negli inseguimenti e ricordano il terribile Nemesi di RE3. Sono sempre presenti e difficili da far fuori. L'inseguimento di Jack (il capofamiglia) a inizio gioco è intriso di terrore, stress e tensione e vi assicuro che è tutt'ora una delle cose più difficoltose da giocare nel panorama ludico. Resident Evil 7 fonde perfettamente il vecchio al nuovo e rende l'esperienza di gioco un vero viaggio di terrore. E' impressionante, ben narrato e tecnicamente ineccepibile. Un titolo coraggioso per cuori coraggiosi pronti ad immergersi nella "Casa dei Baker" in questo notte di Halloween.

FORBIDDEN SIREN - (PS2 - 2004 - SCEI)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Un titolo che faceva chiudere gli occhi, questo era Forbidden Siren su PS2. Un survival horror di SCEI realizzato dalla folle e geniale mente di Keichiiro Toyama, quello di Silent Hill. Ma con il titolo Konami c'entra poco. Non si tratta di un gioco fotocopia, Forbidden Siren era un titolo disturbante, dall'innata originalità, così spiccata da risultare spiazzante. L'avventura metteva l'utente al comando di dieci personaggi diversi (per sesso, età e caratteristiche fisiche). Le vicende di gioco si svolgono nell'arco di tre giorni, all'interno di dieci scenari diversi che compongono il villaggio di Hayato e i suoi dintorni. Quello che rendeva particolare (e terribilmente attrattivo) la progressione del gioco stava nella mancanza di linearità della narrazione. Il giocatore si trovava ad affrontare una vasta serie di stage di gioco apparentemente non legati l'uno con l'altro.

Quasi a caso sul piano temporale. Forbidden Siren non forniva punti di riferimento al giocatore che spesso si trovava a unire la storia attraverso brandelli di trama e solo alla fine dare un senso a tutto quello che stava vivendo. La sensazione che più si percepiva nel gioco è lo smarrimento. In Forbbiden Siren non avevamo radar né indicatori su schermo: la mappa fornita non segnalava la posizione nello scenario. Solo, il giocatore veniva lasciato totalmente solo. Avvolto nelle tenebre o in una fitta nebbia, spinto a dover far leva solo del proprio senso dell'orientamento o alle abilità dei personaggi. Affascinante dal punto di vista narrativo, Forbidden Siren era anche un gran bel titolo dal punto di vista grafico. Grandi giochi di luce e ombre, paesaggi che rispecchiavano l'atmosfera cupa del gioco e grandissima qualità nelle texture e nelle animazioni. Bellissimo anche l'uso parsimonioso e velato dell'accompagnamento musicale con bellissimi effetti sonori e momenti di pathos e terrore incredibili. Un titolo complesso, originale, molto disturbante, spesso irrazionale e molte volte frustrante. Questo era Forbidden Siren, un titolo che vi consigliamo di rispolverare in queste notti di terrore.



THE EVIL WITHIN - (Multi - 2014 - BETHESDA SOFT)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Shinji Mikami. Un nome una garanzia nel mondo dei survival horror. Il papà di Residen Evil ci regala un titolo violento e raccapricciante ambientato a Krimson City.

All'ospedale della città è scoppiato il caos dopo un inquietante omicidio di massa. Sul posto vengono inviati tre agenti di polizia, tra questi c'è il protagonista Sebastian Castellanos. Ciò che troveranno all'interno della struttura sarà qualcosa di sconvolgente e terribile e tutto parte dal momento in cui il nostro eroe si sveglia legato a testa in giù, attorniato da altri corpi in quello che sembra un mattatoio. Evil Within è brutale e sconcertante. Appare come il classico survival in terza persona ma con meccaniche più stealth rispetto al simile Resident Evil 4.

Il gioco ci permette di esplorare una gran varietà di ambientazioni popolate da creature terrificanti. La maggior parte ci ricordano gli zombi classici, ma altre sono state partorite davvero da una mente contorta. In tutto questo ci si mette anche la mancanza cronica di munizioni che ci farà spesso ricorrere al muoverci di soppiatto e dietro ai ripari. **The Evil Within** mostra una grafica volutamente "sporca", caratterizzata dal forte uso di filtri e da un'illuminazione che crea ottimi effetti di luce e ombre. Non una grafica da impazzire ma efficacie, dannatamente efficace. Non fa propriamente paura ma mette tensione. Questo per via della costante precarietà in cui ci troveremo durante l'esplorazione. Pochi jumpscare ma tantissima tensione dovuta ad esempio al non riuscire a reperire i proiettili tanto richiesti in un determinato momento.

Il bilanciamento tra le fasi di combattimento e quelli stealth è ottimo e la longevità del titolo è garantita da 15 capitoli che compongo la storia. Gli ambienti del gioco sono realizzati molto bene e ben strutturati e ci permettono di essere esplorati con molta libertà. È un mix tra Resident Evil, SIlent Hill e Outlast con quel pizzico di tensione che farà innamorare tutti gli appassionati di saghe stealth. Se amate questo genere di giochi non vi deluderà. Mikami dimostra in questo titolo di saperci fare confezionando un'avventura che non ci staccherà dal pad fino alla fine.

DOMARK

FRIDAY THE 13TH™

THE COMPUTER GAME

GAME CONCEPT TAKEN FROM
THE MOTION PICTURES FRIDAY THE 13TH

THE ONE YOU'VE BEEN SCREAMING FOR.....

.....Enter the Horror Sound Effects Competition — If You Dare!

Spectrum Commodore 64 Amstrad

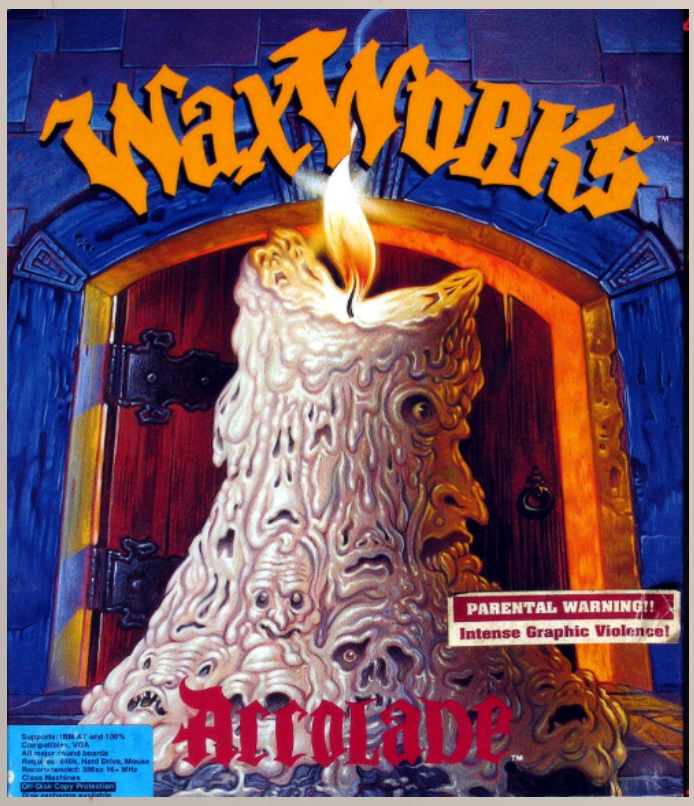
£8.95

WAXWORKS - (Commodore Amiga - 1993 - ACCOLADE)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

Waxworks è stato rilasciato nel 1992 e ci è arrivato grazie agli stessi sviluppatori di Elvira ed Elvira 2, Horrorsoft/Accolade. Proprio come la saga della popputa strega, questo gioco è un classico punta e clicca con qualche accenno di gioco di ruolo in cui si dovrà salvare la nostra famiglia da un'antica maledizione. A tal fine, si dovrà viaggiare in diversi punti nel tempo e assumere il ruolo di un antenato che darà la caccia al suo malvagio fratello gemello. A Londra interpreteremo il fratello di Jack lo Squartatore ad esempio. La trama introdotta frettolosamente ci lascia subito nel gioco. È molto semplice capire come funziona, si tratta di un punta&clicca. Ci si muove tra le aree spostando il mouse verso diversi punti nello schermo, si possono cliccare ed esaminare o raccogliere oggetti e ispezionare ogni location. Tutto semplice e autoesplicativo, ottimo per le persone che non vogliono giocare sempre con un manuale in gremboo. Unica aggiunta il globo magico, che contiene lo spirito di uno zio del protagonista, che spesso ci servirà per ricevere alcuni semplici suggerimenti. Waxworks utilizza un sistema di combattimento molto interessante e ancora bello nonostante sia stato ripreso direttamente dalla serie Elvira e conti "numerosi anni" sul gruppone.

Quando si incontra un nemico, si passa alla sezione di combattimento, il che significa che il personaggio estrae la sua arma. Possiamo quindi iniziare a cliccare sul nemico per attaccarlo ripetutamente, ma il colpo di scena è che attacchi specificatamente qualsiasi area su cui si clicca. Ciò consente di diventare un po' più tattico durante lo scontro, abbattendo parti del corpo nell'ordine che desideriamo. Utilissimo per rallentare alcuni combattimenti. Attaccare ad esempio uno zombie alla faccia decapitandolo lo rallenterà. Un modo intelligente che incoraggia il giocatore a sperimentare molto di più. Uccidere i nemici garantisce esperienza e la possibilità di aumentare di livello ripristinando la salute persa e migliorando alcune caratteristiche. Lo studio Horrorsoft ci sapeva fare con queste ambientazione stile "Horror Hammer anni 50". Scene pulite e molto dettagliate, colorate e con il giusto splatter. Il design dei mostri è splendido e devo ammettere che anche dopo più di 30 anni risulta piacevole da guardare. C'è solo un grande cruccio: Waxworks non è Elvira. Mi spiego meglio. Elvira è una saga che mescola horror e alcuni momenti pruriginosi e ilari, mentre qui abbiamo una trama delineate e seriosa. Inoltre è presente un problema di ripetitività nei livelli che lo rendono meno vario del titolo della Popputa strega. Me siamo ad Halloween e i mostri sono il nostro pane quotidiano.



DEAD SPACE - (Win - 2008 - Electronic Arts)

Testo By Carlo "Nithaiah Del Mar" Pirazzini

La storia di Dead Space è ambienta centinaia di anni nel futuro, in un periodo in cui l'umanità ha esaurito tutte le risorse naturali della Terra. L'umanità ha appreso come viaggiare nello spazio e ha sviluppato un processo noto come planet cracking per combattere le catastrofi naturali. Questo sistema permette di dividere in due un corpo celeste e di estrarne i minerali che andranno sulla terra per ristabilire l'equilibrio naturale. Una intera flotta spaziale si occupa di questo e il fiore all'occhiello di questa flotta è la USG Ishimura. Durante una missione questa nave interrompe ogni comunicazione col comando galattico. Per scoprire cosa sta succedendo, l'alto comando invia Isaac Clarck, un ingegnere di sistema che fa parte di una squadra di manutenzione.

Isaac dovrà risolvere i problemi di comunicazione e capire cosa sia successo sulla nave. Sfortunatamente per Isaac e i suoi colleghi di equipaggio la nave viene distrutta, bloccandoli sul relitto della Ishimura. Qui vengono attaccati da creature da incubo chiamate Necromorfi. Tutto l'equipaggio viene disperso e ucciso e Isaac si salva per un pelo. In soldoni, impersonando Isaac, ci si dovrà salvare la pelle. Nel contempo scopriremo i numerosi misteri che avvolgono la trama.

I fan dell'horror avranno già colto le numerose influenze da un'ampia varietà di film del genere. La Cosa, Alien, Event Horizon sono tra i titoli che più vengono citati nel gioco. Con la sua grafica inquietantemente distorta, la sua storia avvincente e l'innovativo sistema di combattimento strategico, **Dead Space** è stato per diverso tempo uno dei migliori titoli nel suo genere. Non esente da difetti come la strana gravita e alcune inquadrature non semplici da decifrare, è un gioco indubbiamente seminale nella categoria dei survival di fantascienza tanto da meritarsi il remake nel anno corrente. Il gameplay è avvincente ma risente un po' di un livello di difficoltà strano che non sa bilanciare gli scontri con gli avversari. A parte questo è un classico per la nostra collezione di horror videoludici.

gamesreplay.net
facebook.com/gamesreplay/
instagram.com/gamesreplay_net/
patreon.com/gamesreplay
t.me/gamesreplay_net

laguerradeipixel@gmail.com

DANTE'S
INFERNO™