

NUMERO 4 MAGGIO 2014

GAMES 90'S

of the

LA RIVISTA AMATORIALE INTERAMENTE DEDICATA AL RETROGAME



DALLA SALA GIOCHI A CASA TUA
BASTA UNA SPRUZZATA DI FANGO

RECENSIONI

DONKEY KONG COUNTRY
HOUSE OF THE DEAD 2
INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 64



RIVHISTORY

Guida VIDEO GIOCHI



MARIOKART

RIPERCORRIAMO LA SUA STORIA

**VUOI RIMANERE SEMPRE
IN CONTATTO CON NOI ?**

ECCO DOVE PUOI TROVARCI:



**PAGINA
Games of the 90s**

**GRUPPO
Games of the 90s -
Il gruppo ufficiale**

**GRUPPO
Mercatino di
Games of the 90's**

**GRUPPO
Valutazione retrogame
di Games of the 90's**



@Gamesofthe90s



gamesofthe90s



GamesOf Thenineties



gamesofthe90s@gmail.com

GAMES 90'S

of the

LA RIVISTA AMATORIALE INTERAMENTE DEDICATA AL RETROGAME



SOMMARIO

- 4 MARIO KART**
RIPERCORRIAMO LA SUA STORIA
- 7 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP**
- 10 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64**
- 13 HOUSE OF THE DEAD 2**
- 15 RIVHISTORY**
ALLA SCOPERTA DELLE RIVISTE PERDUTE
- 17 DONKEY KONG COUNTRY**
- 21 LO SAPEVI CHE...**
L'ANGOLO DELLE CURIOSITA'

STAFF

IDEATORE
Fabio Barolo

GRAFICA
Luca Perrone

RECENSIONI & RUBRICHE
Iacopo Cortapassi
Albexander
Jacopo Todaro
Sergio La Rosa
Mauro Corbetta
Leonardo Gaiero

FAQ

In tanti ci chiedono:

- "Ma voi fino a quale gen di videogiochi trattate?"
- "Ma il retrogame non è fino agli anno 80 massimo primi 90?"
- "Ma non vi sembra di andare troppo oltre quando parlate di roba PS2?"

Bene, le risposte sono semplici:

- Noi trattiamo (che brutto termine) dagli albori del videogiochi, finchè ne abbiamo memoria, fino alla Playstation 2 come riferimento di generazione, ma ci incentriamo maggiormente negli anni 90.
- Il retrogame per alcuni arriva fino al NES, per altri va oltre, per altri si ferma prima, ma noi ci spingiamo fino a dove si facevano ancora videogiochi per divertimento e non per super-poligoni "MaMmA ke GraFIKaalIIIIII".
- No, non ci sembra di andare troppo oltre per il suddetto motivo.

MARIOKART

di Iacopo Cortapassi

Nel mese d'uscita dell'ottavo capitolo, ripercorriamo insieme la storia di questo storico brand Nintendo!

Da idraulico a pilota, un successo lungo 22 anni. Era il lontano 1992 e la Nintendo spopolava in tutto il mondo con *Super Mario*, il suo personaggio di spicco, divenuto ormai una vera e propria celebrità. Sull'onda di questo successo, la mente del coraggioso **Myamoto** ideò uno spin-off dell'originale platform, portando il famoso idraulico non più in castelli alla ricerca della principessa **Peach**, ma in pista su dei go-kart.

Super Mario Kart

Il primo rivoluzionario gioco della serie, uscì in Europa il 21 Gennaio del 1993. Il gioco possedeva un totale di otto personaggi giocabili e venti differenti circuiti, ciascuno dei quali aveva cinque giri a disposizione. La novità più importante fu sicuramente l'introduzione di ambienti tridimensionali che davano al giocatore una perfetta sensazione di profondità grafica e realismo. I colori e le ambientazioni erano stati fortemente influenzati da *Super Mario World*, con alcuni elementi grafici e luoghi presi direttamente dal gioco stesso.



Mario Kart 64

Il secondo titolo della serie, questo non fu proprio un gioco fortunato e rivoluzionario come il primo, soprattutto a causa della entrata in scena di un colosso come **Sony** che rivoluzionò il mercato videoludico di massa. Relegato in seconda posizione, il **Nintendo 64** fu ovviamente molto amato dagli appassionati, ma agli occhi della massa appariva un oggetto poco trendy con il suo aspetto giocattoloso e le sue cartucce di plastica grigia che mal figuravano se confrontate con i moderni CD-ROM di cui disponeva la **Playstation 1**. **Mario Kart 64**, uscito in Europa il 24 Giugno 1997, introdusse come novità piste completamente in 3D, mantenendo però i personaggi in due dimensioni. Rispetto al precedente episodio, fecero la loro comparsa **Donkey Kong** e **Wario** che sostituirono rispettivamente **Koopa Troopa** e **Donkey Kong JR**. Questo nuovo **Mario Kart**, seppur ben realizzato, presentava difetti a livello di gameplay essendo molto più lento e impacciato e presentando un modello fisico non così profondo e brillante come il suo predecessore.



Mario Kart Super Circuit

Nel 2001 la serie approdò per la prima volta su una console portatile Nintendo: il GameBoy Advance con Mario Kart Super Circuit. Uscito in Europa il 14 Settembre del 2001, il gioco utilizzava un motore grafico nuovo che lasciò a bocca aperta tutti gli amanti della serie grazie ai suoi effetti similialle tre dimensioni e alla moltitudine di colori presenti sullo schermo. Il gameplay venne rinnovato e risultò molto più godibile rispetto al suo predecessore su Nintendo 64. Il Super Circuit



introdusse nuove magnifiche piste, alle quali si univano le venti piste di Super Mario Kart, sbloccabili nel corso del gioco. La modalità a più giocatori, oltre alle normali sfide, permetteva di scambiarsi i fantasmi delle prove a tempo. Riscosse molto successo a livello della critica ricevendo numerosi premi.

Mario Kart Double Dash!!

Nel 2003 Mario Kart fece il suo ritorno su una console casalinga, esattamente sul Gamecube. Uscito in Europa il 14 Novembre del 2003, Mario Kart Double Dash!! introdusse molte nuove caratteristiche. La novità principale fu sicuramente l'opportunità di utilizzare due piloti nel solito momento sullo stesso kart, uno alla guida e uno nella postazione posteriore. Soltanto il personaggio non alla guida poteva sparare i vari level up e, per questo, fu introdotta un'altra importante novità: la possibilità di scambiare i personaggi di posizione sul kart durante la gara. Oltre a questo, un'altra grossa innovazione fu l'introduzione del multiplayer fino a 16 giocatori sullo stesso schermo accompagnato da un track design e da un insieme di bonus penalizzanti che tenevano sempre le partite in equilibrio rendendo l'esperienza in compagnia molto divertente e movimentata.



Mario Kart DS

A fine 2005, esattamente l'8 Dicembre, fu la volta di Mario Kart DS, il primo capitolo per console portatile in tre dimensioni (Nintendo DS). A differenza del Double Dash, tornò ad esserci un personaggio unico sul kart e fu introdotta una nuova modalità chiamata Mission Mode, nella quale il giocatore doveva completare missioni entro determinati limiti di tempo. Inoltre furono realizzate nuove piste e rinnovati alcuni tracciati dei capitoli precedenti in ogni loro aspetto. Oltre a questo furono inserite altre due novità importanti: la prima fu la possibilità di poter disegnare tramite il touch screen un proprio logo, poterlo personalizzare e piazarlo sul kart, la seconda fu la introduzione delle sfide multiplayer online via Nintendo Wi-Fi Connection. Questa modalità ebbe immediatamente un successo fenomenale, raccogliendo milioni di giocatori in tutto il mondo. Dalla critica è considerato attualmente uno dei migliori Mario Kart della serie ed ha venduto circa dieci milioni di copie dalla sua uscita. (◁)



Mario Kart Wii

Dopo anni difficili, la **Nintendo** si rese conto di non aver più possibilità di competere con i suoi avversari **Sony** e **Microsoft** sul campo della pura potenza hardware, ma vedeva i propri software funzionare sia dal punto di vista qualitativo che commerciale e cercò un modo per far arrivare i suoi giochi a più gente possibile. Per riuscire in questo scopo, **Nintendo** inventò la **Wii**, una console con un sistema di controllo

basato su un telecomando che rilevava i movimenti a cui veniva sottoposto, accompagnata da una semplificazione da parte delle dinamiche dei gameplay e la possibilità di giocare utilizzando anche un solo tasto. Tutto questo rese la console fruibile a chiunque e di facile comprensione. **Mario Kart Wii**, uscito l'11 Aprile 2008, fu figlio di questa concezione: un gioco tanto semplice quanto bello. Questa semplicità fu data dalla possibilità di giocare utilizzando un solo accessorio, il **volante**, ruotandolo a destra e a sinistra e dalla presenza di piste larghissime, accoglienti e facili da imparare e da gestire sia dai grandi che dai più piccoli. La parte multiplayer è solida, semplice, molto divertente e arricchita dall'introduzione del **canale Mario Kart** su cui il giocatore può controllare classifiche e gareggiare per tornei diversi ogni settimana. A livello di gameplay ripescò tutte le migliori intuizioni dei titoli passati, aggiungendo come mezzo per gareggiare anche i **motorini** e rendendo disponibili **25 (venticinque)** personaggi giocabili e ben trentadue percorsi, i quali si suddividono in **sedici** tracciati nuovi e **sedici** retrò.



Mario Kart 7

L'ultimo capitolo della serie è **Mario Kart 7**, uscito su **3DS** il **2 Dicembre 2011**. A livello di gameplay è stata introdotta la capacità di **scivolare**, di guidare **sott'acqua** e di **costruire veicoli personalizzati** con varie parti sbloccabili durante il gioco. Invece di dodici piloti come in *Mario Kart Wii*, qui corrono otto piloti. Per quanto riguarda il multiplayer online, è stata inserita la **modalità community** dove i giocatori possono fare gare con regole personalizzabili.



Arrivati al presente, non ci resta solo che aspettare l'**ottavo** titolo di casa **Nintendo** in uscita il prossimo **30 Maggio**, con la speranza che ci faccia respirare i fasti dei vecchi titoli e che riesca a risollevarne le sorti della cara **Wii U**.

LO SAPEVI CHE... L'ANGOLO DELLE CURIOSITÀ IN PILLOLE

Come nasce **Mario Kart**? Lo sviluppo del gioco deriva dall'esigenza della **Nintendo** di sviluppare un titolo di corse a 2 giocatori, sull'onda del successo di *F-Zero* che era un'esperienza squisitamente single player. Inizialmente il protagonista del gioco doveva essere un pilota generico in tuta: la decisione di includere i personaggi del mondo di **Mario** arrivò solo a 4 mesi dall'inizio dello sviluppo. Un'idea nata quasi per caso che piacque talmente tanto che l'intero gioco fu riscritto su misura.

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP



di Albexander

Se nelle sale giochi ci svuotava le tasche, beh su Saturn ci ha praticamente reclusi in casa!

Solo una parola: **CAPOLAVORO**. **Sega Rally Championship** per Sega Saturn è la conversione dell'omonimo **Arcade** partorito dalla geniale mente di Tetsuya Mizuguchi (il papà di Rez e fondatore dei Genki Rockets). Uscito in versione **Arcade** nel lontano 1994, realizzato da AM5, nel 1995 sbarca su Sega Saturn grazie al team AM3 e arriva anche su PC. Con solo tre piste (più una segreta) e due auto (più una segreta), è tuttora fonte di stile e di divertimento, portabandiera degli arcade e delle vecchie e ormai defunte salagiochi che amavo frequentare negli anni 90. Il punto di forza e sicuramente una novità per l'epoca, era il diverso approccio di guida che serviva per affrontare i diversi tipi di terreno, principalmente asfalto, fango e ghiaia, e la diversa guidabilità che contraddistingueva la **Celica** e la **Delta**. Grazie a queste innovazioni, **Sega Rally** ha ispirato saghe storiche come **Colin McRae Rally** e la parte rally di **Gran Turismo**. Per l'anno di uscita poi, la veste grafica spingeva al limiti la scheda **Model 2** di Sega, con una conversione su Saturn da definire miracolosa.

Partiamo

La modalità principale è la **Championship**, che consiste nell'affrontare i tre principali stage: **Desert**, **Forest** e **Mountain**. Si parte nell'ultima posizione per arrivare un po' alla volta alla vetta. E' impossibile arrivare subito al primo posto, bisogna cercare di sorpassare più avversari su ogni tracciato, per poi giocare la vittoria a **Mountain** verso la metà o la fine del percorso. L'ultima macchina da sorpassare è l'opposto della macchina che noi abbiamo scelto, quindi se prendo la **Delta** la macchina da battere sarà la **Toyota**. Se si riesce ad arrivare primi, si accede allo stage extra **Lake Side** e se anche qui manteniamo la prima posizione, sblocciamo l'auto più potente del gioco, la **Lancia Stratos**. Sembra facile a dirsi, ma per riuscire ad arrivare primi, bisogna avere una padronanza della macchina e una conoscenza delle piste che richiede studio e devozione. La modalità **Pratica** e il **Time Attack** ci consentono di esplorare minuziosamente i bellissimi tracciati ed imparare i punti giusti per sterzare e frenare senza derapare con l'auto. In effetti, al contrario di altri capolavori Sega come **Daytona** e **Outrun**, qui non bisogna assolutamente derapare. Per ambire al primato, la macchina non deve toccare né i muri e le barriere presenti ai bordi, né "partire di culo" (perdonate il francesismo), ma cercare di mantenere una guida più pulita possibile. La presenza della modalità **multiplayer a split screen** completa il tutto, soprattutto se avete amici competitivi da sfidare. Ricordo con piacere le bellissime sfide al cabinato delle giostre. Quanti soldi spesi in quei pochi giorni di presenza! >

Sviluppo: AM5

Pubblicazione: SEGA

Ideazione: Tetsuya Mizuguchi

Data di pubblicazione: 1995

Genere: Rally

Piattaforma: Arcade, Microsoft Windows, Sega Saturn, Dreamcast, Playstation 2, Game Boy Advance, N-Gage



Tracciati

I tracciati come già detto sono tre (più uno extra) e ora farò un breve accenno sull'aspetto esteriore; l'aspetto tecnico della pista dovete "viverlo" e scoprirlo da voi:

- **Desert:** comprende un percorso tra fango e ghiaia, con presenza di qualche dosso e pozzanghere d'acqua. Come spettatori si possono intravedere i tipici animali della savana, e un elicottero monitorerà le nostre fasi finali. Da notare il bellissimo effetto della polvere che si alza nel tracciato con ghiaia e sabbia o con gli schizzi di fango;

- **Forest:** tra fango e asfalto, si passa dal primo tratto immersi nella foresta e nell'erba con strade asfaltate, ai classici tunnel montani finendo per assecondare i tratti tortuosi di una montagna con una visuale mozzafiato. A mio avviso il più bel tracciato tra quelli disponibili. Gli uccellini che scappano al passaggio dell'auto è "poesia in movimento";

- **Mountain:** comincia con un tipico tratto costiero, che personalmente mi ricorda molto Monaco e la Costa Azzurra, passando poi per i paesini tipici della montagna, con le case adiacenti la strada. Finisce in maniera abbastanza triste direi, con un paesaggio un po' spoglio, pubblico adiacente e accenni di foresta;

- **Lake Side:** paesaggio autunnale al tramonto, tra uccelli che emigrano, strade completamente sterrate, circondati da abeti e alberi dalle foglie gialle e marroni, staccionate di legno, ponti di pietra e le acque del lago.



Auto

Le tre auto presenti sono le seguenti:

La Toyota Celica GT-four ST205 guidata da Dider Auriol;



La mitica Lancia Delta HF Integrale guidata da Juna Kankkunen;



La leggendaria Lancia Stratos HF guidata da Sandro Munari (oltretutto mio compaesano);



Giudizio finale

In conclusione, sicuramente una Killer Application per Sega Saturn. Da avere a tutti i costi, soprattutto se avete vissuto gli anni d'oro delle salagiochi e di Sega. Vale da solo l'acquisto della suddetta console!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

di Jacopo Todaro

Quando la Konami aveva ancora le idee chiare, alla faccia del Fox Engine e dei poligoni, questo è realismo!

Non saprei da dove cominciare per parlare di un gioco straordinario come **ISS 64**. Forse potrei andare indietro di qualche anno e tornare ai miei primi ricordi di retrogamer, quando qualcuno me lo consigliò come "miglior gioco di calcio a cui aveva messo mano" e io, quasi totalmente ignorante sul mondo Nintendo, e pessaro fedele, non gli diedi troppo ascolto. Quando capii che non era un mero clone dell'*ISS Pro* per PS1 mi assicurai un N64 e feci mio anche il gioco. Dopo le prime partite non capivo perché il titolo della KCEO (Konami Computer Entertainment Osaka) fosse osannato ovunque come un capolavoro. Ma dopo un po' di "studio" mi è stato chiaro che la giocabilità offerta da **ISS 64** non è quella di un normale gioco arcade, ma pur non essendo una simulazione dura e pura come *ISS Pro Evolution*, è un'esperienza profonda e complessa di calcio virtuale, addirittura più complessa dei tanti giochi di casa KCET (Konami Computer Entertainment Tokyo).

Scendiamo in campo: Fase offensiva

Per andare oltre i paroloni, il gameplay è semplicemente DA URLO: nessun "binario", la lotta è durissima, tosta, e i giocatori sono in continuo movimento per seguire l'azione che portiamo avanti, i terzini e gli esterni si sovrappongono sulla fascia (roba da lacrimoni agli occhi per la costanza con cui lo fanno), i centrocampisti centrali si inseriscono in attacco per intercettare le numerose palle vaganti in area (brutto affare di cui parleremo più avanti). Creare ragnatele di passaggi filtranti col tasto C up per mettere un attaccante davanti al portiere è bellissimo, e certe azioni che tireremo fuori con l'esperienza faranno impallidire il celebrato tiki-taka del Barcellona. Insomma un gameplay che per il 1997 è avanti di almeno un decennio; in quanti celebrati videogiochi degli ultimi anni i nostri compagni restavano legnosi legnosi a pensare ai loro affari mentre il generoso numero 10 di turno era costretto a tirare avanti la baracca dribblando qualsiasi cosa e tirando mine allucinanti dalla trequarti? **Sulle prime non sarà facile, ma quando riusciremo a padroneggiare il complicato gameplay ISS 64 ci farà spuntare dei sorrisi in faccia, azione dopo azione, sovrapposizione dopo sovrapposizione, filtrante dopo filtrante.**



Sviluppo e pubblicazione: Konami
Data di pubblicazione: 1997
Genere: Calcio
Piattaforma: Nintendo 64



WIKIPEDIA
la libreria libera



Fase difensiva

Nella fase difensiva sono fondamentali tre cose: impostare almeno quattro strategie da applicare durante la partita (poi attivabili col tasto L unito ai tasti C), dare dei ruoli precisi ad ogni giocatore (in difesa dev'esserci sempre un libero "sweeper" tra i due centrali che avrà la funzione di comandare la retroguardia) e soprattutto imparare **benissimo** l'uso delle scivolate e dei tackle. Il tackle leggero ci dà meno probabilità di prendere il pallone dai piedi dell'avversario, ma ci renderà anche meno "antipatici" agli occhi degli arbitri, che sono decisamente severi e non risparmiano il cartellino a nessuno. La scivolata invece va usata con cautela: se riuscite a farla col giusto tempismo vi permetterà di conquistare la sfera col 100% delle probabilità; se invece la sbaglierete le possibilità sono due, entrambe spiacevoli: o zappate i piedi all'avversario e l'arbitro vi ammonisce o addirittura espelle, o lasciate campo libero all'attaccante verso la vostra porta, **E questo è male** (immaginate il mio avviso con la voce dello stregone cinese di "La paura fa novanta III", dopo capirete meglio il motivo).

Grafica

Venendo alla grafica non c'è niente da dire, se non **bellissima**: anche senza i loro veri nomi i giocatori sono facilmente ricollegabili a personaggi del calcio reale di allora (per essere banali: **Carboni-Ravanelli, Allejo-Ronaldo, Murillo-Valderrama**), le divise di gioco sono fatte estremamente bene, e il tutto scorre con una fluidità ammirevole anche nei momenti più concitati, e credetemi, le mischie sono veramente tante ma non c'è mai nessun rallentamento. A portare altro zucchero in questo quadro già idilliaco ci sono gli stadi: vividi, agitati, colorati. Certo non c'è molto di più del solito effetto "carta da parati multicolor" per buona parte della partita, ma intanto questa si muove in continuazione, e quando i nostri giocatori si avvicinano agli spalti (ad esempio nelle esultanze) si possono chiaramente vedere dei soggetti stilizzati che spiccano alla base della folla muovendosi ed acclamando gli idoli in campo. Anche questi piccolissimi dettagli vi renderanno allegri. In più possiamo vedere le tante scenette che caratterizzeranno il taglio grafico estremamente curato e gradevole di questa serie: i giocatori che fanno stretching, l'arbitro che chiama a sé un giocatore per ammonirlo, ecc., anche queste cose aiutano a creare una stupenda atmosfera da partita vera. Il sonoro è senza infamia e senza lode, comunque tutt'altro che negativo: nei menù troveremo i soliti pezzi jappi di Muzak da ascensore estremamente ripetitivi che vi porteranno a un passo dal collasso nervoso se ascoltati troppo. In partita l'audio è decisamente migliore: tralasciando il buon commentatore inglese, i suoni dello stadio sono fatti benissimo e sottolineano ogni istante della partita in maniera appropriata, un sonoro "buuuuu" per un fallaccio da dietro, così come un gioioso boato dopo ogni gol. (3)



MF 6
Thierry

Note dolenti

Nelle modalità di gioco non troviamo niente di nuovo rispetto ai suoi predecessori a 16 bit: le consuete 36 squadre, impegnate nell'eterna World League, nell'International Cup e nella modalità Scenario, da sempre fiore all'occhiello del calcio di madama KCEO. Veniamo adesso, purtroppo, all'unico grande lato negativo del grande ISS 64: i portieri. Questi loschi personaggi sono degli autentici fessi, che probabilmente si ritengono più adatti al tennis che al calcio e si cospargono bene di sapone prima di entrare in campo. Non aspettatevi mai una presa da loro. Qualche volta possono arrivarci. Premendo non so bene che tasto sono riuscito a fargli fare delle uscite sui piedi dell'avversario, ma non metto la mano sul fuoco per il loro operato. In genere le cose vanno così: arriva l'attaccante controllato dalla cpu, il nostro difensore di ruolo "sweeper" cicca l'intervento disperato mancando la palla, il nemico entra in area trionfante e sicuro di sé palla al piede, spara una saibella, il nostro portiere se la fa rimbalzare addosso manco fosse una personificazione della racchetta di Nadal e l'avversario si avventa a porta vuota (in genere seduto o in scivolata) sul pallone che ritorna in area per far danni. GOL. Finché non diventerete degli eroici incroci tra Beckenbauer, Baresi, Scirea e altri difensori di questo calibro la cpu vi metterà due o tre gol di questo genere in ogni partita. Ma noi siamo eroici e zemaniani e ne facciamo uno in più dell'avversario, vero?

Inoltre, sono abbastanza fastidiosi i rigori: dopo la visuale di tiro, non capisco perché il gioco lo faccia "ripetere" con visuale laterale, oltretutto caricando la scena con tempi pachidermici. Cosa che rende vana praticamente qualunque respinta del portiere: con il cambio di visuale si perde il ritmo dell'azione e nel giro di pochi istanti l'attaccante avversario fionda in rete il pallone. (Tranquilli, nello screen il giocatore Zappa è il portiere, non il tiratore)



Conclusione

Ma questi difetti passano decisamente in secondo piano se confrontati all'immensa giocabilità offerta da ISS 64, anche perché sono arginabili con precisi provvedimenti tattici. Insomma è impossibile per qualsiasi cosa mettere in cattiva luce un capolavoro di tanta e tale caratura, che ancora oggi vanta una profondità di gioco invidiabile. L'unico rammarico è che la KCEO si sia un pò fossilizzata su questo modello (in verità quasi perfetto), senza imprimere grossi cambiamenti ai suoi due successori su N64 e poi declinando mestamente con i deludenti ISS sulle console a 128 bit.

MF 6
Thierry

THE HOUSE OF THE DEAD 2

di Sergio La Rosa

Diamo un pò di importanza al PC, conversione della versione Dreamcast, a sua volta port dalla sala giochi.

Dovete sapere che nel lontano 1999 attraversavo la fase acuta di passione per i rail shooters. Non solo per colpa (o merito) di *Time Crisis+GunCon* per la PS1, ma anche per gli azzeccati acquisti PC in versione Xplosiv del primo *Panzer Dragoon* e di questo **House of the Dead 2** (grazie ad Empire). Ora, è chiaro che a quel tempo di giovinezza me ne sbattevo altamente della qualità di conversione, di grafica e quant'altro (ed in effetti non mi interessa molto neanche adesso, bado alla sostanza) ma riguardandolo oggi, posso dire che la conversione era riuscita piuttosto bene dalla versione sulla console Sega. E nel 1999 trovare degne conversioni da console era quasi un'utopia.

Paurosamente divertente

Questo simpaticissimo gioco che andiamo ad analizzare è uno shooter coi fiocchi, divertente e frenetico. Esisteva qualche *light gun* per PC, nel 1999, ma onestamente trovai più economico e pratico usare il mouse del PC, piuttosto che dedicarmi ad un'altro salasso stile *Guncon*. La trama vede la solita invasione di zombie e schifezze geneticamente modificate scatenate da uno scienziato pazzo e tocca a noi, un prode agente FBI, fermare il suo diabolico piano. Insomma, la trama è un pretesto per mettervi contro un esercito davvero variegato di mostri e organismi vari, da affrontare a suon di *reload* e *fire* per svariati quartieri della città. Non c'è modo di ripararsi alla *Time Crisis*, qui il tasto sinistro del mouse era il fuoco, mentre il destro è adibito a ricaricare. Il problema è farlo molto velocemente, perchè le orde di nemici che la Sega si è divertita a mandarci contro sono davvero numerose e capita spesso di non ricaricare in tempo prima di un attacco, soprattutto a livelli di difficoltà elevati. Comunque, una volta presa la mano il gameplay diventa una droga ed è divertentissimo notare il sistema di danno rozzo ma efficace che permette di bucherellare i nostri amici non-morti in varie parti, testa, braccia, gambe con effetti diversi. Sviluppandosi lungo le strade di una città, incontreremo spesso numerose persone che sono attaccate dalle mostruosità e ci chiedono aiuto. Se riusciamo a salvarle otteniamo in regalo vite extra. Non solo, il gameplay è studiato per offrire percorsi alternativi, spesso basati sulla morte/salvataggio della persona che ci chiede aiuto. Si ha così l'occasione di visitare svariate zone della città. I livelli sono pieni zeppi di bonus e segreti, molti davvero ben nascosti, ed è difficile arrivare a conoscerli tutti per livello. >

Sviluppo: Headstrong Games
Pubblicazione: SEGA
Data di pubblicazione: 1998
Genere: Shooter
Piattaforma: PC, Dreamcast, Arcade



Tecnicamente parlando

Il level design è ovviamente magistrale, come in quasi tutti i prodotti Sega. I quartieri sono resi molto bene, così come le sezioni sotterranee e clamorosamente bella è l'arena in stile romano dove affronteremo un boss molto duro. A proposito dei boss, si rilevano ottimamente caratterizzati ed abbastanza schifosi, tutti con un punto debole. I primi in effetti sono facili da abbattere, conoscendo la loro debolezza.

Ma gli ultimi sono cazzuti e feroci ed anche con il pur svelto mouse, ci vuole ottimo tempismo nei tempi di ricarica e fuoco. Certo, la storia non è lunghissima, ma ci sono altre modalità come la **Time Attack** e una modalità ad obiettivi, **aggiunta PC**, che ne risolvono la longevità. Consiglio di mettere i Continue limitatissimi e mettere al massimo la difficoltà, il gioco si rivela uno spasso continuo. Tecnicamente la situazione è buona, per il 1999, e come ho già modo di anticipare la conversione è ottima. Non si registra mai un calo di velocità e le texture sono più che buone così come i modelli, specie dei boss. Non esistono grandi scelte di personalizzazione grafica, ma la 800x600 all'epoca rendeva bene la maggior definizione del prodotto su computer rispetto al Dreamcast. Ottimi gli effetti audio, noiose e ripetitive le musiche, che finiscono per stufare davvero alla lunga. C'è anche una fantomatica modalità multiplayer sia sullo stesso PC (un giocatore con un mouse ed uno con la tastiera, o un joystick classico) oppure in LAN, in una sorta di modalità **Time Attack** oppure direttamente nello **Story Mode**, ma non ho mai potuto trovare nessuno disposto a testarla e sono sicuro che sarà piena di bug.



Tiriamo le somme

Insomma, questo **H.o.t.D. 2** si rivela un ottimo shooter di stampo classico, veloce e frenetico. Paradossalmente, la versione **Empire** adesso è abbastanza difficile da trovare in buone condizioni ed arriva a costare molto di più di quando la comprai. Ma se trovate una buona offerta, magari **Xplosiv**, prendetelo. Certo, rassegnatevi al fatto che, a meno di utilizzare un vecchio monitor CRT, non esistono light gun degne di tale nome su PC con un moderno LDC/Led. Pazienza, andiamo di mouse.

LO SAPEVI CHE... L'ANGOLO DELLE CURIOSITÀ IN PILLOLE

Ma dov'è ambientato **The House of the Dead 2**? Nel gioco non sono fornite chiare indicazioni a riguardo, tuttavia ci sono alcuni scorci che sembrano richiamare la città di **Venezia**, specialmente nel capitolo 3. La conferma di ciò viene data solo in **HotD 4**. I boss di tutti i giochi dall'1 al 4 prendono il proprio nome dai tarocchi. In **HotD 2** troviamo, nell'ordine in cui sono combattuti: Il Giudizio (Judgement); Il Papa (Hierophant); La Torre (Tower); La Forza (Strength); Il Mago (Magician); e L'Imperatore (The Emperor). Inutile dire che, come spesso succede, i boss del gioco non hanno nulla a che vedere con le controparti a cui si ispirano.

RIVHISTORY

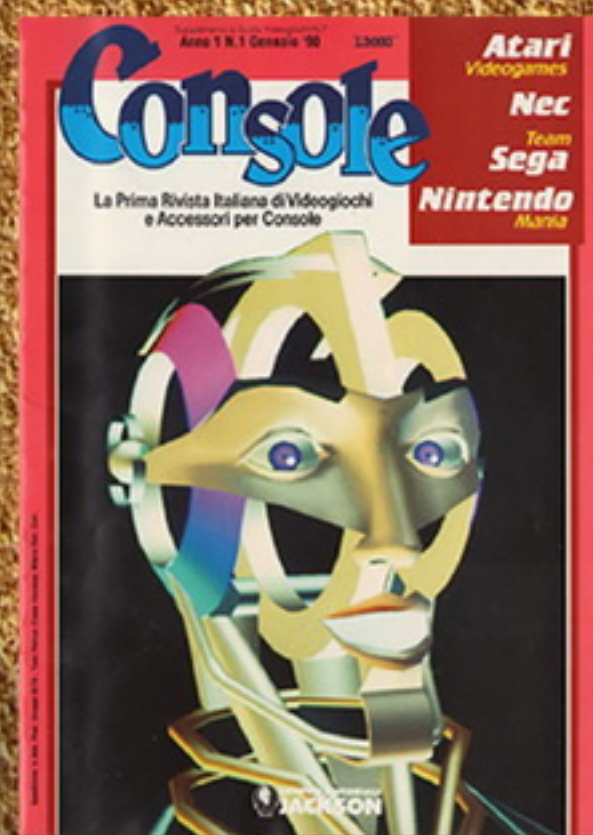
di Mauro Corbetta

ALLA SCOPERTA DELLE RIVISTE PERDUTE!

La rivista di cui voglio parlarvi oggi è una piccola chicca, nata dalle ceneri di **VideoGiochi**, è ufficialmente la seconda testata pubblicata tra il 1989 e il 1990 dal Gruppo Editoriale Jackson. Anche se a molti di voi il nome risulterà sconosciuto, **Guida Videogiochi**, con i suoi inserti **Console** – che erano a tutti gli effetti una rivista a parte – pur inferiori alle rivali **The Games Machine** di Xenia e **K** – guida al divertimento elettronico della Glénat, era una pioniera in ambito consolistico. Merito di questa diversità, in un panorama editoriale videoludico che si concentrava prevalentemente su Amiga e computer in generale, era di affidarsi come fonte di informazione e articoli da cui attingere e tradurre, a due famose riviste francesi. Una scelta più unica che rara, da sempre le riviste di riferimento prese dalle case editrici sono UK, tornando a TGM come sempre, le riviste britanniche che detenevano l'esclusiva erano rispettivamente l'omonimo **The Games Machine** mentre **K** sfruttava ACE.



La Jackson puntò invece su **Micro news** e su **Tilt**. Da **Tilt**, una delle più antiche riviste europee di videogames, con uno stile che si avvicina a **Computer+Videogiochi** – prendevano tutta la prima parte, news e recensioni, che si distinguevano per la votazione con le stellette, mentre la parte delle news e recensioni sul panorama console era presa da **Micro news**. In seguito visto il buon successo, questa sezione venne staccata dalla rivista e messa in un inserto – redatto proprio come una rivista – che prese il nome di **Console**.



Con le anteprime e recensioni per **PC Engine**, **Nes**, **Master System** e **Megadrive** divenne il punto di riferimento per chi si avventurava nell'allora quasi sconosciuto mondo delle console. Prima di **Game Power**, **Consolemania** e **CVG** c'era **Guida Videogiochi**. L'inserto **Console** è indubbiamente un reperto dell'archeologia videoludica di straordinaria importanza. Per gli amanti delle console era un vero paradiso, tra le tante hit recensite, come non ricordare i classici **Nes**, **Bionic Commando** e il gioco di **Dragonball**, **Victory Road**... e le prime foto di un gioco per anni tanto atteso, **Metal Gear**! Per le macchine **Sega** ricordiamo un paio di giochi, **Wonderboy 3** è il capolavoro che conosciamo tutti e **Last Battle** era il gioco più desiderato e idolatrato dell'appena arrivata console a 16 bit. Ottimo poi il primo reportage sul **Pc Engine** con ben dieci giochi trattati, vedere le coloratissime foto di conversioni quali **Vigilante**, **Pacland**, **Ninja Warriors** e **Side Arms** non poteva che far sbavare ogni appassionato di **coin-op** che si rispetti. Per farvi capire quanto erano uniche e rare le sue recensioni ricordiamo la versione **Megadrive** di **Super Thunderblade**, un gioco che in tutto il mondo hanno recensito al massimo cinque riviste! ➤

Ma quanto c'è di tradotto e quanto c'è di originale? Tutta la parte di news era come detto di Tilt, tranne le info prettamente nostrane, le recensioni erano prese pari pari dalle riviste estere, come anche la rubrica Insert Coin, non solo i testi, ma anche le foto sono identiche, e spesso si limitavano a tradurre il testo. Le classifiche ovviamente erano nostre, ma in generale quasi la totalità era tradotta.

Durante una chiacchierata con **Massimiliano Anticoli** – capo redattore di **Guida Videogiochi**, che gentilmente ha dato molte informazioni per questo articolo – scopriamo l'aneddoto che si cela dietro al cambio di nome, avvenuto al sedicesimo numero, diventando **Trucchi & Segreti Videogiochi**:



“Mmhh... non mi ricordo ora (ride)... credo per qualche critica giunta, perché “Guida” sapeva troppo di “catalogo”...”

La rivista andava molto bene, ma nonostante ciò chiuse presto e si trasformò in **Computer+Videogiochi**. Ancora una volta Max fruga nei suoi ricordi:

“Con GVG (Guida Videogiochi ndr) volevamo tornare nelle edicole con una rivista forte, e ci siamo riusciti, il progetto CVG (Computer+Videogiochi) è nato dopo. Ma GVG è nata per durare, ma poi si è evoluta.”

Un altro marchio di fabbrica di questa testata era il formato, dopo l'esperienza negativa del simil giornare tentato con alcuni numeri di **Videogiochi**, e contro tendenza del formato A4 o A4 allargato (per impedire grazzamente le fotocopie), **GVG** era un pocket, ovvero A5 (in parole povere la metà di un foglio “normale”). Max ci racconta:

“Avevamo bisogno di distinguerci, e il formato fascabile, unito a una grafica semplice, quasi minimalista, ci ha permesso di raggiungere questo obiettivo.”

E con questo siamo giunti alla fine del nostro viaggio, **Guida Videogiochi** durò solo 17 numeri, prima di diventare, con la medesima redazione, **Trucchi & Segreti Videogiochi**, terza e ultima rivista della Jackson.



Il nostro Mauro Corbetta in compagnia dell'intervistato Massimiliano Anticoli.

DONKEY KONG

COUNTRY



di Fabio Barolo

Ho "iniziato" con il Commodore 64 (press play on tape...), ed ho potuto provare quasi tutte le tappe fondamentali del videogioco casalingo: Atari, Amiga, NES, Sega Master System, Sega Game Gear, Sega Mega Drive, Game Boy e via via fino all'attuale generazione. Posso dire anche, però, che la mia vera svolta videoludica si verificò quando approdò in casa mia (era il natale del 1994) il **Super Nintendo Entertainment System**, detto anche **Super NES**. Console a "16 bit" che segnò il mio vero e trionfale ingresso nel mondo dei videogiochi. E' vero, avevo il NES: ma giocai solo a *Super Mario*. E' vero, avevo il Game Boy, ma ritengo costituisca un discorso a parte. Il Super NES invece fu una vera rivelazione per me. La console, ricordo ancora, andai ad acquistarla al Centro Giotto di Padova. Compreso nella confezione (in "bundle", come si dice oggi), c'era *Super Soccer* (ben altra fortuna ebbe un mio amico, che trovò lo spettacolare *Super Metroid 3*), ma la mia attesa era per il gioco. Una cartuccia della quale lessi sulla prima rivista di videogiochi che comprai in assoluto, e che fu una vera folgorazione per me. Una tale folgorazione che mi spinse a volere la console solo per poterci giocare.

16 bit

Quel gioco, ovviamente, era **Donkey Kong Country**, uno dei più bei videogiochi della storia dell'intrattenimento elettronico. Cercate, se potete, di tornare con la mente al 1994-95. Cercate di visualizzare il mondo di allora: iniziava la diffusione massiva dei **personal computer** e il misterioso **CD-ROM**, che erano comunque ancora oggetti semisconosciuti per noi provinciali, e al cinema aveva da pochi mesi fatto il suo roboante ingresso nelle sale *Jurassic Park*. Niente telefonini, niente internet. Nel mondo dei videogiochi facevan gola le voci su future console da Sony e Sega: **Playstation** e **Saturn** con 32 bit ed i loro luccicanti CD, ma a farla da padrone erano ancora le 16 bit: la guerra era tra il **Super Nintendo** ed il **Sega Mega Drive**. Schiaffato il cartuccione nel **Super NES** ed acceso il medesimo (se la console era accesa non si poteva ne inserire ne estrarre il gioco, mica come oggi! Tse, troppo lusso voi giovani) si assisteva al primo, piccolo miracolo. ➔



Sviluppo: Rareware
Pubblicazione: Nintendo
Data di pubblicazione: 1994
Genere: Platform
Piattaforma: Super Nintendo



Il logo della software house – la **Rare** – compariva disegnato da un cursore (molto *Automan*, chi se lo ricorda? Ok la smetto con la nostalgia, giuro.) ed era... tridimensionale! O meglio, sembrava in 3D, ma era comunque in bitmap. La novità estetica di **DKC** stava nel fatto che gli sprite, invece che disegnati "a mano", erano riduzioni bidimensionali di modelli 3D: un po' come se oggi la Pixar decidesse di realizzare un cartoon bidimensionale usando però i suoi soliti personaggi in computer grafica.

Il gioco

DKC era, ed è, un platform. Un platform bidimensionale: cose come *Super Mario 64*, *Banjo e Kazooje* e *Jack & Dexter* dovevano ancora essere inventate, e di *Crash Bandicoot* invece si iniziava soltanto a parlare. Il protagonista del gioco era **Donkey Kong**, un gorilla che fu il primo nemico dell'idraulico baffuto di casa **Nintendo**. I malvagi **Kremlings** (una banda di coccodrilli) rubavano tutte le banane della vasta (**vastissima!**) riserva del nostro scimmione e... come dite? Perché dei coccodrilli dovrebbero rubare delle banane a un gorilla?

Questi sono dettagli, si vede che siete abituati ai giochi moderni. E poi cosa vieta a un coccodrillo di farsi un frappè? Comunque, compiuto il furto, i maligni **Kremlings** si ritiravano sul loro galeone e... come dite? Perché dei coccodrilli dovrebbero avere un galeone? Comunque, i rettilazzi se la battevano sul loro galeone che, guardacaso, si trova all'estremità opposta della vostra bella isola tropicale. Scopo del gioco: aiutare il gorilla **Donkey Kong** e la scimmietta **Diddy** ad attraversare l'isola, scalando la montagna per recuperare le benedette banane. Seramente, si capisce che per gente abituata alle trame dei giochi di oggi, da far invidia ai film, un simile incipit sia ridicolo. Ma nessuno ha mai detto che per divertirsi servano chissà quali presupposti. E poi **DKC** è uno di quei "giochi di una volta", quelli che puoi mettere su per farti una partita da 10/15 minuti nei ritagli di tempo, senza essere obbligato a partite di minimo un'ora con annessa preparazione e configurazione del gioco della durata di un paio di secoli. I giochi di oggi sono bellissimi, perfetti, eccezionali, su questo non ci piove. Ma spesso manca loro la **semplicità**.

Iniziamo

Il gioco ci accoglie subito con il suo tono avventuroso e scanzonato. Assistiamo ad una piccola gag accompagnata dal trascinate e divertente tema musicale di **DKC**, e scegliamo come giocare la partita. Si può farlo da soli, in due cooperando (in questo caso uno avrà il controllo di **Donkey**, e l'altro di **Diddy**) o in due in sfida (cioè uno gioca quando muore l'altro, e chi finisce prima il gioco vince). Scelta la modalità di gioco, si scopriva la mappa dell'isola. Il primo "mondo" era piuttosto introduttivo, ma già si restava sbalorditi dalla qualità del gioco. Il sistema di controllo era intuitivo al massimo e giocare con successo da subito era facile e alla portata di tutti, del resto la formula del platform era arcinota. Si trattava ovviamente di saltare e correre evitando di cadere nei burroni, prendere i vari oggetti (comprese le famose banane, che troverete singole o in caschi sparse per tutti i livelli, come una scia lasciata dai malfattori in fuga) e saltare in testa ai nemici. Oltre alle banane, lungo i livelli è possibile trovare anche i familiari (per **Donkey**) barili: ce ne sono di varia foggia e per tutti gli usi.



Importante è quello con le **stelline** sopra: segna la metà del livello, e rompendolo, in caso di perdita di una vita, ricominceremo a giocare il livello da quel punto.

L'importanza del personaggio

La differenza tra i due personaggi era evidente: **Donkey** potente ed inarrestabile, ma anche piuttosto lento e agile come una betoniera; **Diddy** leggero come una piuma, ma veloce come un fulmine ed agile come un gatto. E' possibile cambiare personaggio in corsa premendo select e, quando si perde una delle due scimmie, la si può "recuperare" dentro un barile apposito marchiato DK. Se si perde anche la seconda scimmia beh... si perde una vita. E' determinante scegliere il personaggio giusto per affrontare alcune parti dei livelli, e ritrovarsi ad affrontare un livello con la scimmia "sbagliata" può complicarci la vita non poco.

Livelli

Tra un livello e l'altro si potevano incontrare anche i parenti dei due protagonisti: **Funky Kong**, che permetteva (tramite aeroplanino) di muoversi da un mondo all'altro (magari per tornare nel primo mondo a fare rifornimento di vite); la "avvenente" **Candy Kong**, dalla quale si potevano salvare i progressi di gioco e in fine il mitico **Cranky Kong**, il nonno di **Donkey**, dispensatore logorroico di consigli (non sempre inutili) e sempre pronto a ricordarci di quanto schifo facciamo, del tipo "io una volta ho finito il gioco in 10 minuti! WACK!!!" (rumore di bastonata in testa, ce le da davvero, giuro). I livelli del gioco si



svilupparono in diversi ambienti, per ogni gusto: si partiva dalla classica giungla tropicale alla fabbrica abbandonata, passando per un ghiacciaio e per delle miniere alquanto spettrali. Non mancava l'ambientazione subacquea. La bellezza delle ambientazioni, spesso e volentieri, faceva perdere qualche vita solo perché ci si distraeva a guardare il paesaggio. Un ambiente, poi, dovrebbe risultare particolarmente familiare ai fans di *Guerre Stellari*. Anche i nemici da affrontare erano tutti carismatici e di ogni tipo: dai **Kremlings** "classici", a quelli più grossi (che **Diddy** non è in grado di eliminare saltandoci in testa, ricordatevelo), passando per degli armadilli schizofrenici fino a degli oranghi lanciabarili e, a giudicare dalla faccia, seriamente tossicomani. Su tutti i nemici "rullavano" le famigerate **api killer**: indistruttibili se non dai barili e davvero temibili. Ogni mondo poi si concludeva con il solito boss, spesso una versione gigante di nemici incontrati durante il percorso.

Roba seria insomma

Pur essendo, come detto, un platform classico, **DKC** non mancava di offrire diversi elementi di novità. Soprattutto alcuni livelli brillavano (all'epoca) per originalità: mitici quelli in cui si doveva correre su un carrellino minerario a velocità folle, in stile *Indiana Jones*; quelli in cui si doveva accendere la luce a tempo per vedere qualcosa; per finire poi con quelli in cui bisognava farsi "sparare" da barili speciali per completare il percorso. **DKC** non è facilissimo, anzi. Passato il primo mondo che, come detto, è quasi solo introduttivo al gioco, le cose iniziano a farsi serie. Spesso il gioco mette a dura prova i riflessi del giocatore: i livelli citati del carrellino minerario sono da cardiopalma, così come quelli composti dai "barili cannone" che richiedono precisi calcoli balistici ed una notevole dose di tempismo per essere portati a termine. ➤

Ma soprattutto **DKC** è duro da completare al 100%. Esatto: come *Super Mario World*, è possibile completare il gioco senza vederlo tutto. Ogni livello infatti è "colmo" di sottolivelli bonus, spesso non segnalati in alcun modo, ed oggetti da recuperare (delle volte in modo davvero macchinoso). Non è raro, per esempio, che con un barile si possa sfondare una parete di roccia per aprire l'ingresso del bonus; oppure capita, cadendo accidentalmente in un burrone, di trovare un barile che ci spara nel livello segreto. I livelli bonus non sono difficili in se



(di solito si devono raccogliere delle banane o delle vite), il difficile sta nel trovarli... confesso che in tutti questi anni non sono mai riuscito ad andare oltre al 98% di completamento. Altro elemento relativamente nuovo di **DKC** sono degli "amici animali" che ci aiuteranno nel nostro percorso, e che potremo cavalcare trovandoli, più o meno nascosti, nei livelli. C'è il rinoceronte **Rambi**, davvero inarrestabile (apre anche i livelli bonus a craniate); la rana **Wanky**, utile nei livelli dove occorre saltare molto in alto; il pesce spada **Enguarde**, indispensabile nei livelli subacquei nei quali, altrimenti, i nemici sono inattaccabili; infine c'è lo struzzo, che permette di svolazzare per brevi tratti e di correre molto veloce... lo struzzo però va usato solo se strettamente necessario perché, credetemi, porta una sfiga atomica.

Grafica e sonoro

La prima cosa che colpiva, chiaramente, era la grafica. Credetemi se vi dico che, prima di allora, non si era mai visto niente di nemmeno paragonabile, tra i sistemi di gioco casalinghi. Come detto gli sprite erano stati creati partendo da modelli tridimensionali in CGI, animati e trasformati in bitmap per creare gli sprite consueti. Il risultato faceva letteralmente sbavare, anche se magari al giorno d'oggi potrebbe far sorridere (io comunque continuo a trovarlo spettacolare, a parte l'ovvio limite della bassa risoluzione). Le animazioni erano fluidissime e magnificamente realizzate, sia per quanto riguardava i personaggi che per i nemici. Giochi di luce ed effetti di profondità rendevano il gioco un vero spettacolo per gli occhi.

Anche il sonoro era di assoluto prim'ordine. Oltre ad effetti stereoscopici azzeccatissimi e divertentissimi (il verso che fanno i **Kremlings** quando gli si salta in testa è ghignosissimo), a colpire sono soprattutto le musiche: ritmate ed incredibilmente coinvolgenti, andavano ben oltre i classici MIDI che si erano sentiti fino ad allora.

In conclusione

Ma insomma, **DKC** ha dei difetti? A mio parere non ne ha. Certo, bisogna essere disposti a dimenticarsi del fatto che ha ormai le sue brave 16 primavere sulla groppa e che, quindi, sul piano strettamente tecnico è un gioco che per alcuni potrebbe risultare addirittura ridicolo. Se per voi il divertimento si basa sul sonoro dolby surround, su una grafica poligonale fotorealistica in alta definizione e su un gameplay articolato quanto il manuale d'uso di un sottomarino nucleare, **DKC** risulterà quindi dolorosamente vecchio e superato. Se invece siete persone che riescono a divertirsi anche con le cose più semplici, e se siete disposti ad andare oltre l'apparenza di gioco antiquato, non potrete non amare **Donkey Kong Country**. Non potrete non accorgervi che si tratta di un autentico capolavoro, una pietra miliare della storia dei videogiochi in grado, ancora oggi, di offrire ore e ore di sano divertimento ed una dose massiccia di emozioni.

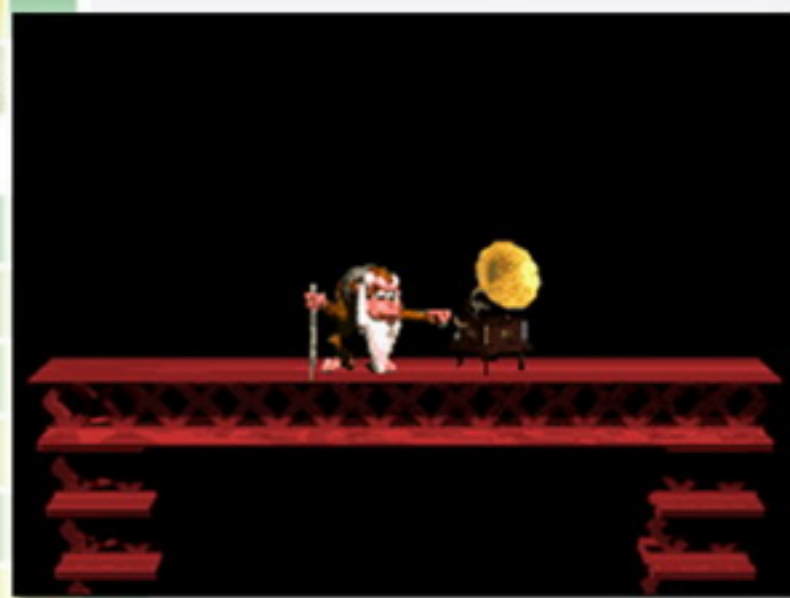
LO SAPEVI CHE...

L'ANGOLO DELLE CURIOSITÀ

DONKEY KONG

di Leonardo Gaiero

Cranky Kong è stato l'antagonista di Mario nel gioco originale per NES e arcade; il protagonista giocabile in *DKC* ne è in realtà il nipote. Inoltre, durante lo sviluppo Cranky non è sempre stato il burbero vegliardo che oggi conosciamo: infatti, nelle prime fasi di sviluppo del gioco era perfino simpatico! La scena introduttiva di Cranky col grammofono vi sembra familiare? Il disco che sta suonando è la musicchetta di *Donkey Kong* per NES, mentre la piattaforma che si intravede in fondo allo schermo è la stessa impalcatura di metallo rossa del gioco originale.



Donkey Kong Country è stato l'unico gioco della serie, prima di *Donkey Kong 64*, ad avere **DK** come protagonista e personaggio giocabile, malgrado i titoli usciti in questo lasso di tempo riportino tutti il suo nome.

Il nome di **Donkey Kong** proviene dai termini "donkey" (che vuol dire asino, probabilmente a causa di un errore nel trascrivere la parola "monkey", scimmia) e "King Kong", sicuramente una forte ispirazione nel creare il gioco.

A causa del nome troppo simile allo scimmiesco personaggio cinematografico, la **Universal** intentò causa ad una allora minuscola **Nintendo**, come molte altre case di quel periodo sull'orlo della crisi, per infrazione di copyright su un personaggio di loro proprietà. Grazie però al lavoro di un avvocato statunitense della (allora) "piccola N", si poté scoprire che la **Universal** non depositò mai il marchio sul nome di *King Kong*, ma anzi fece causa alla **RKO Pictures** nel 1975 per dimostrare



che la trama di *King Kong* era di pubblico dominio. **Nintendo** vinse così la causa, e la fortunata serie di **DK** si rivelò un successo planetario. Sapete come si chiamava l'avvocato che li assistette in questa difficoltà? **John Kirby!**

In *Donkey Kong Country 2*, alla fine del gioco, **Diddy Kong** viene valutato insieme ad altri eroi dei videogame (scelti a caso tra **Mario**, **Yoshi** e **Link**) sulla base del numero di monete raccolte. Quello che non si nota subito è un bidone della spazzatura nell'angolo dello schermo, con un cartello recante la scritta "No hopers" (eroi senza speranze), e per terra di fianco si possono notare le scarpe di **Sonic** e la pistola di **Earthworm Jim!**

L'intera serie è piena di riferimenti ad altri giochi: per dirne alcuni, in *DKC2* compaiono camei di **Killer Instinct**, **Mario** e **Zelda**, in *DKC3* c'è un riferimento a *Super Mario 64* mentre in *DK64* viene reso omaggio sia a **Banjo Kazooie**, sia al **Dolphin**, l'allora nome in codice del **Gamecube!**

1UP
000600

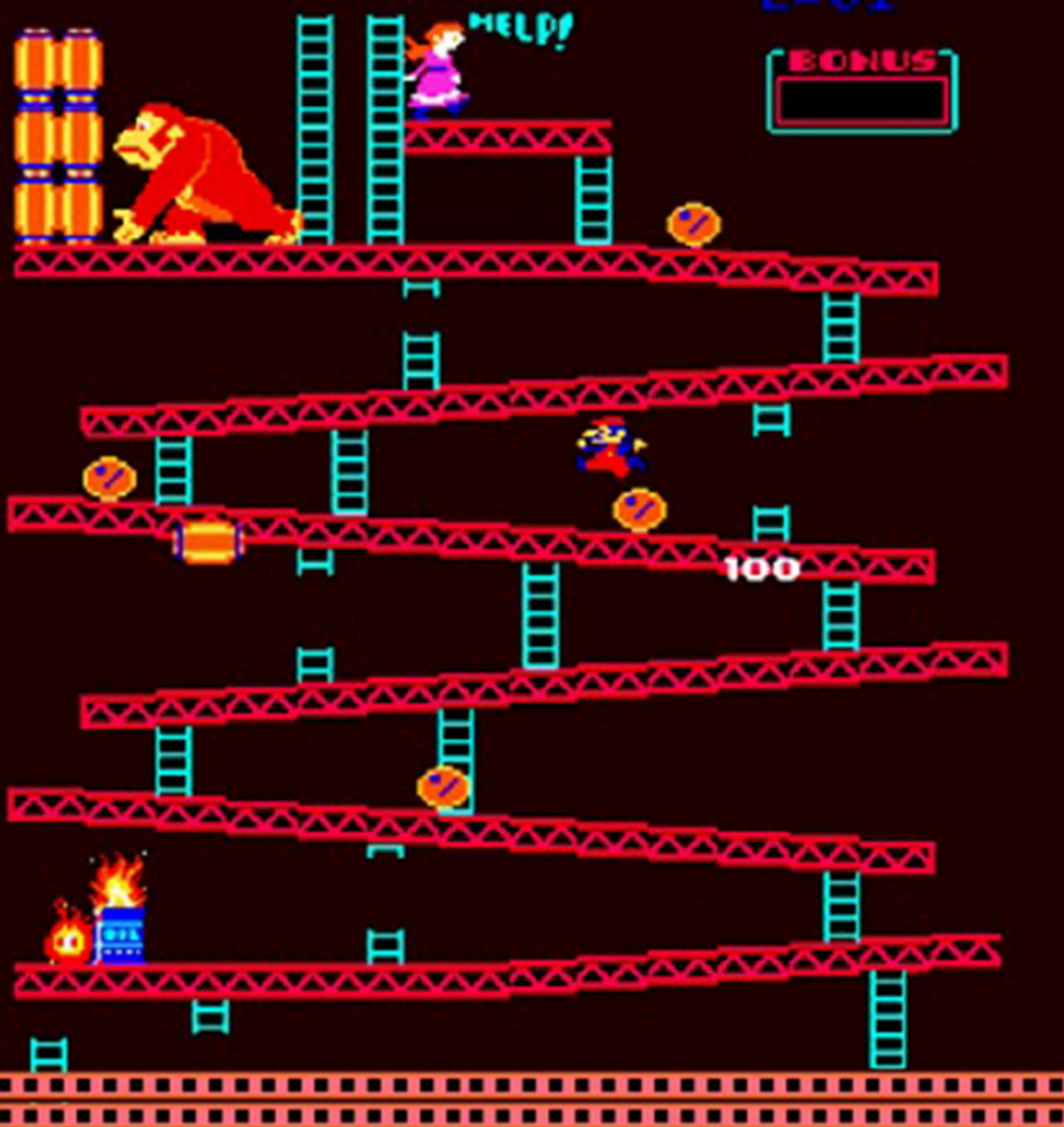
HIGH SCORE

2UP



L=01

BONUS



100

**VUOI CONTRIBUIRE
ANCHE TU AL
PROSSIMO NUMERO
DE LA RIVISTA ?**

**GAMES
OF THE 90S**

**SCRIVICI SUL GRUPPO,
SULLA PAGINA FACEBOOK
O MANDACI UNA MAIL !**



**RICORDIAMO CHE SONO
SEMPRE DISPONIBILI
ONLINE SU ISSUU E GE.TT
ANCHE I NUMERI PRECEDENTI!**

GE.TT

