



DONKEY KONG

ÍRTA: VENOM

MAJOMPARÁDÉ NINTENDO MÓDRA

A korábbi magazinokban már olvashattatok a Nintendo két nagyon híres sorozatáról, a Mario-ról (AniMagazin 52., 53.) és a Metroidról (AniMagazin 57.), így most itt az ideje a következő nagy névről is megemlékezni, aki nem más, mint Donkey Kong (bocsi Zelda rajongók, nektek még várni kell picit). A barna gorilla pontosan egyidős Marióval, akinek az első igazi ellenfele volt. Persze ahogy teltek az évek, Kong is különféle szerepekben tűnt fel, és annyi játék kötődik a nevéhez, hogy a fél magazint meg lehetne tölteni velük, így most inkább csak a fontosabb állomásokat elevenítjük fel.

Miyamoto majmai

Donkey Kong eredete 1981-ig nyúlik vissza. A Nintendo fiatal játéktervezője, azóta élő legenda, Miyamoto Shigeru egy Popeye játékot tervezett, de hosszas küzdelem után sem tudták megszerezni a karakter jogait. Így egy másik klasszikushoz nyúlt vissza, King Konghoz. Persze a nevet nem használhatták, így a frissen megalkotott majmuknak a **Donkey Kong** nevet választották. Sokáig élt az a tévhit, hogy a „Donkey”, aminek a jelentése „szamár” a „Monkey” szó véletlen elírásából jött, de ezt idővel megcáfolták. A névválasztás valódi története, hogy Miyamoto felcsapott egy angol-japán szótárat és keresett egy olyan szót, aminek a jelentése közel áll a „makacs, ostoba, buta” jelzőkhöz. A donkey szó megtetszett neki és így született meg a végleges név. Ekkor

született meg Mario prototípusa is „Jumpman” vagyis „Ugróember”, akinek az a feladata, hogy megmentse szerelmét Ladyt, akit az amerikai verzióban Pauline-nek neveztek el. A hölgyet elrabolja a gonosz Donkey Kong, a játékosnak pedig az a feladata, hogy platformokon ugrálva feljusson a képernyő tetején tanyázó majomhoz, aki közben szorgalmasan dobálja hősünkre a hordókat. Mindezt 4 pályán keresztül, amikből évekig rendeztek versenyeket, hogy ki tudja a legtöbb pontot összeszedni.

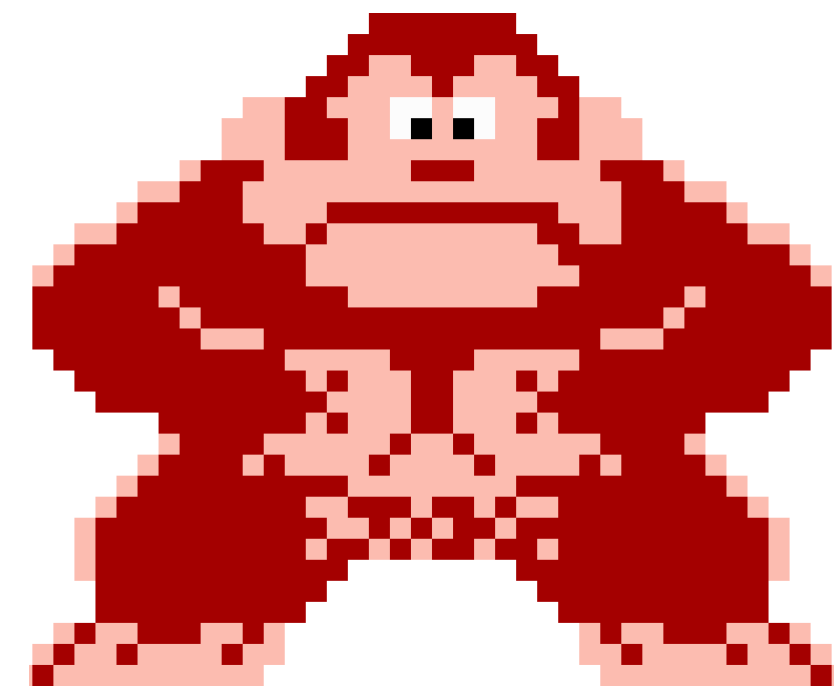
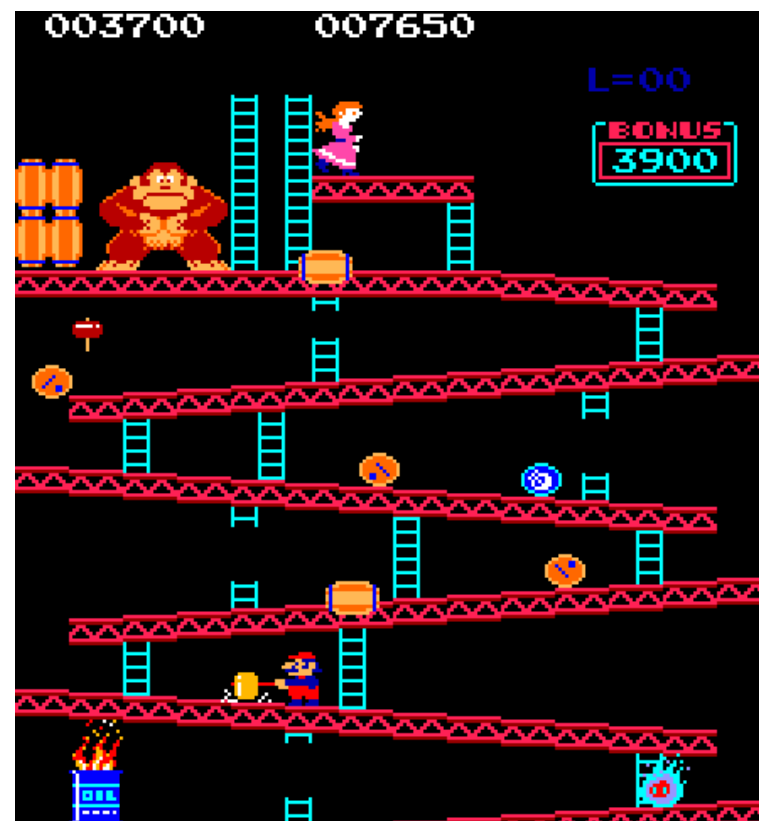
A játék hatalmas szenzáció lett a játéktermekben és gyorsan eljutott Amerikába és Kanadába is. Egy év alatt a Nintendo 60 ezer kabinetet

adott el és 180 millió dollárt kerestek vele (ez mai árfolyamon félmilliárd dollár). És ez csak a kezdet volt! Pár év alatt a Donkey Kong a már akkor sem kicsinek számító japán játékfejlesztő céget a legnagyobbak közé repítette.

Természetesen egy ekkora siker nem maradhatott folytatás nélkül, így Miyamotoék bele is vághattak a következő nagy feladatba, ami nem más, mint a Universal Studios bírósági pere. Amerikában ugyanis úgy gondolták, hogy a Donkey Kong karaktere és koncepciója szerzői jogokat sért, így jogi útra terelték az ügyet. A Nintendo segítségével egy John Kirby nevű ügyvéd sietett,

aki bebizonyította, hogy az óriásmajom története közkincsnek számít, így bárki szabadon felhasználhatja. A bíróság a Nintendo javára döntött, amit persze fellebbezések sora követett, amit sorban elvesztett az amerikai stúdió. A Nintendo nagyon hálás volt John Kirbynek, a győzelem után 30 000 dollárt érő hajót ajándékozott neki, aminek hivatalosan is „Donkey Kong” lett a neve. Később Kirby után nevezték el egy karakterüket, akit gondolom egyik Nintendo rajongónak sem kell bemutatni.

Visszatérve a játékokhoz, a Donkey Kong lett a nyitócíme a 83-ban megjelenő Nintendo Famicom konzoljának, de jóformán az összes akkor létező játékgépre és számítógépre megjelent. Sőt még végtelenül leegyszerűsített kvarcjátékot is gyártott belőle a Nintendo.



Persze a folytatásra sem kellett sokat várni, 82-ben elkészült a **Donkey Kong Jr.**, ahol ezúttal Mario lett a rosszfiú, ugyanis bosszúból a korábbiak miatt, elrabolja Donkey Kongot, majd ketrecre zárva várja az óriásmajom fiát, Juniort egy torony tetején. DK Jr.-nak mindenféle indákon kell felkapaszkodnia, elkerülve az ellenfeleket, hogy eljusson a tetejére és kiszabadítsa az apját a gonosz Mario fogságából. A játék nagyon sikeres lett ismét, jöhetett is a folytatás 1983-ban, **Donkey Kong 3** címen. Itt megint Kong lett a legyőzendő ellenfél, de Mario helyett már egy Stanley nevű rovarírtó vette fel vele a harcot. Egy üvegházban kellett a majmot és mindenféle ártó szándékú rovarokat lövöldözni. A játék bár szórakoztató volt, Japánban mérsékelt sikert ért el, viszont Amerikában... teljesen megbukott. Ugyanis beütött a videójáték ipar összeomlása, ami szinte mindent magával rántott. 1985-ig a teljes iparág haldoklott, Donkey Kong pedig a 80-as évek második felében csak különféle újrakiadásokban szerepelt,

na meg egy amerikai rajzfilmsorozatban, a **Saturday Supercade**-ben, ahol 20 epizódban mesélték el DK és Mario konfliktusát '83 és '84 között, de az igazi visszatérésére sajnos majdnem 10 évet kellett várni...

Donkey Kong újjászületik

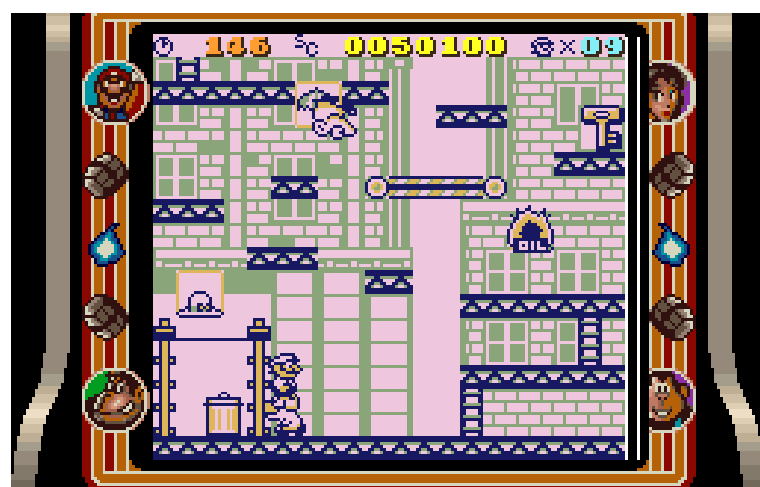
Akik hozzám hasonlóan a 90-es években voltak tinédzserek és szerették a videójátékokat, azok talán már sejtik, hogy mi fog következni. Bizony-bizony, 1994-ben Kong visszatért méghozzá nem is akárhogy, a kis hordozható Game Boyra megjelenik a... **Donkey Kong**. Miyamoto ezúttal csak producer, mert közben lázasan dolgozik egy bizonyos Yoshi játékon. A DK-t elindítva megkapjuk a megszokott alap 4 pályát, Marióval platformokon ugrálva kell ejutni a segítségért kiáltozó Pauline-hoz. Aztán a 4. pálya végén mikor épp örülnénk a győzelmünknek Kong felpattan és ismét elrabolja a lányt Mario keze közül és itt nyílik

meg a valódi játék, ahol további 97(!) pályát kell teljesíteni. Nem csak a pályák száma, de a lehetőségek is bővültek, kulcsokat kell keresni, tárgyakat lehet felvenni, mindenféle ügyességi és logikai feladványokat megoldani. Az extrák itt nem értek véget, ugyanis, ha valaki akkoriban rendelkezett Super Nintendóval és hozzá egy bizonyos Super Game Boy kiegészítővel, akkor TV-n is tudta játszani, méghozzá színesben és jobb zenéssel. Természetesen a siker nem maradt el, azóta is az egyik legjobb Game Boy játéknak tartják.

A Nintendo a SNES tulajokról sem feledkezett meg, bár 91-ben Donkey Kong Jr. vendégszerepelt a Mario Kartban, de az igazi nagy durranásra egy angol játékfejlesztő stúdió, a Rare készült. A Rare volt az egyik első stúdió, ahol egy új megközelítéssel próbálták meg a 3D-s látvány elérését, beruháztak SGI gépekre (erről már a korábbi Final Fantasy VII remake cikkemben is meséltem (*AniMagazin 55.*)), és az első demók alapján a Nintendo nagyon belelkesült, majd megkapták a Donkey Konghoz a jogokat. 18 hónapig tartott a fejlesztés, és akkoriban viszonylag soknak számít, 20 ember dolgozott rajta, majd 1994-ben megjelent a **Donkey Kong Country**.

A Nintendo érezte, hogy ebből nagy siker lesz, bár a legendák szerint Miyamoto és Yokoi Gunpei nem voltak elragadtatva az első tesztek alapján (bár a történet az évek alatt mindig változott, de szinte biztos, hogy volt ott némi féltékenység), csak az államokban 16 millió dollárt

költöttek marketingre, ami a sokszorososa volt az akkor megszokottaknak. A játék megjelenése elképesztő pozitív reakciókat váltott ki. A gamer sajtó elképedt azon, hogy minden akkori játékot megszégyenítő grafikát és zenét sikerült egy mindössze 4 megabyte-os kártyába belezsúfolni. Csak úgy röpködtek az év játéka és legszebb grafika díjak a készítőkhöz. Ha ránéztek a képekre, akkor azonnal látható, hogy mekkora fejlődés ment át a látvány.



Nem fogok mélyen belemenni a technikai hátterébe, mert az egy külön cikk témája is lehetne, de a lényege, hogy az addig megszokott kézzel rajzolt sprite-ok (2D-s grafikus elemek) SGI gépeken 3D-ben lettek megalkotva és beanimálva, majd minden egyes képkockát átkonvertáltak 2D-be. Ezáltal megmaradt a 3D hatás, de maga a játék továbbra is 2D-s maradt. Természetesen minden háttér és ellenfél is így lett megvalósítva, kiegészülve, a végeredmény pedig magáért beszél. Még a 256 színpalettás korlátot is sikerült kijátszani, lényegében közel kihasználta a gép minden erőforrását és lehetőségeit. Napszakok változása, eső, hóvihár és hasonlók színesítették a pályákat, amelyekhez akkoriban hasonló minőségű látványt még játéktermekben sem láthatott a közönség.

A történet viszont pont olyan banális, amelyet elvárhatunk: Donkey Kong megöregedett (és Cranky Kong néven morgolódik a fiatalságra), helyét pedig unokája vette át, akit szintén Donkey

Kongnak hívnak. A Kong család békésen éldegélt a Donkey Kong Szigeten, de egy éjszaka megjelennek a gonosz krokodil, King K. Rool csatlósai, a Kremlingek, majd az összes felhalmozott banánt ellopják. Donkey és unokaöccse, Diddy ahogy ezt megtudják, neki is vágnak a szigetet bejárni, visszaszerezni az ellopott banánokat, a krokodilokat meg elkergetni.

A játékmenet teljesen átalakult, lényegében a klasszikus Mario stílusát követte, de ezúttal nemcsak Donkey-t, de Diddyt is irányíthattuk. A két majom között apró, de fontos eltérések vannak (egyik erősebb, de lassabb, a másik gyorsabb, de törékenyebb), amiket érdemes kihasználni. Mindenféle állati segítők is bekerültek, lehet „lovagolni” orrszarvún, struccon vagy egy óriás békán. A pályák pedig tényleg változatosra sikerültek: dzsungel, víz alatti barlangok, havas hegyek, kristálybarlang, bánya, ahol csillekocsikázni lehet, gyártelepek és sok minden más, de ami fontos, hogy mindenhol rejtett bónusz szobákat lehetett találni, amikért extra banánokat vagy életeket kaphatunk. Ezeket érdemes is keresgélni, mert a játék kijelzi, hogy mennyit találtunk meg belőlük, így egy pályát néha többször is végig kellett futni, hogy minden rejtett titkot megtaláljon a játékos. Természetesen nem maradhatott ki a kétjátékos mód sem, illetve készült egy versenyekre átalakított verzió is, ahol időre kellett teljesíteni a pályákat. Bár a játékmenetet Miyamoto elavultnak és könnyűnek találta, de áldását adta rá.

Érdekes beszélni picit a játék audió oldaláról. Kezdetben a Rare egy szabadúszó zeneszerzőt, David Wise-t kérte fel arra, hogy készítse néhány ideiglenes dallamot, majd a végleges játékhoz a Nintendo híres szerzője, Kondo Koji fog végleges zenéket szerezni. Viszont Wise beadott demója annyira meggyőző volt, hogy azonnal felvették a céghez, és megkapta feladatnak, hogy (némi segítséggel) készítse el a játék teljes zenei anyagát. És itt most jöhetne egy hosszas ömlengés arról, hogy mennyire elképesztően hangulatosra és briliánsra sikerült a játék zenéje, de akkor sosem lenne vége a cikknek. Annyira népszerű lett, hogy külön CD-n is meglehetősen vásárolni, így egyike lett az első Amerikában megjelenő videojátékos OST-knek. Érdemes rákeresni Youtube-on, ha még nem hallottátok.



Lényeg a lényeg: a DKC alapjaiban rázta meg a játékvilágot, a közel 10 millió eladott példány, rengeteg díj és 10/10-es értékelések meggyőzték a Nintendo vezetőséget, hogy ez a kis Rare csapat tud valamit, így zöld utat kaptak a következő projektre. Természetesen azonnal mindenhol megindultak az SGI gépek felvásárlásai, felsorolni is nehéz, hogy mennyi fejlesztőt ihletett meg az új technológia, elég csak a Final Fantasyra és hasonlókra gondolni.



Sokat elmond a sikeréről, hogy 94-ben még ide-haza is az egyik legjobban fogyó játék volt, az 576 Kbyte üzleteiben vitték, mint a cukrot, de úgy, hogy még évek múlva is emlegették.

Azt már mondanom sem kell, hogy a gyerekkorom egyik legnagyobb kedvence volt, éjszákba nyúlóan tudtunk vele játszani, és még mai napig képes vagyok 2 óra alatt végigvinni. Főiskolán egyik előadáson annyira unatkoztam, hogy emulátoron és billentyűzettel sikerült eljutni elejétől a végéig...

Ha egy üzlet beindul

A Rare egy percig sem várt, azonnal bele is csaptak nem is egy, de mindjárt több nagyobb projektbe. Eljött 1995, megjelentek a következő generációs konzolok, a Playstation és a Saturn, a Nintendo pedig bejelentette a Nintendo 64-et. Bár 94-ben a DKC mindent tarolt, de a világsajtó egyetemesen kezdte temetni a 2D-s platformer játékokat, a frissen berobbant 3D miatt. A Rare egy kis erőfitogtatásként kiadta a Donkey Kong Country Game Boy adaptációját Donkey Kong Land címen. Bár messze nem volt annyira látványos, mint az eredetije, de a gép képességeihez mérten iszonyat jól nézett ki, és most már volt zsebben hordozható DKC is.

A lényeg viszont az év második felében érkezett (a magazin megjelenésekor szinte pontosan 25 éve, 1995. november 21-én), boltokba került a **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong**



Quest, és a Rare bebizonyította, hogy lehet még újat mutatni egy öregedő konzolon is.

King K. Rool visszatért, ezúttal mint kalóz, Kaptain K. Rool és a banánok helyett magát Donkey Kongot rabolja el. Diddy és barátnője Dixie indulnak kiszabadítására, bejárva a Kremlingek szigetét.

A DKC2 az előző rész tovább csiszolt folytatása, ahol szinte mindenben sikerült még egy szintet emelni az amúgy is iszonyat magas minőségben. A grafika még szebb lett, azelőtt soha nem látott effektekkel és látványelemekkel. Izzó láva-folyamok, hajóroncsok, szellemjárta vidámpark, hatalmas méhkaptárak, mocsaras erdők és dohos bányák várják a majmokat, olyan audiovizualitással, amit az újgenerációs konzolokon sem láthatnak a játékosok. A játékmenet is bár maradt a régi alapokon, de jócskán kibővült. Donkey helyett Dixie-t irányíthatjuk, aki a haját pörgetve tudott „helikopterezve lebegni” rövid ideig (jah, hülyén hangzik, de vicces látvány). A pályák viszont sokkal változatosabbak lettek, szinte minden egyes helyszínen valamilyen extra feladatok vannak, és hallgatva a visszajelzésekre, a játék nehézségén



is emeltek (néha ritka szemét tud lenni), így aki 100%-ra akarta teljesíteni, annak nagyon fel kellett kötnie a gatyát (mi megcsináltuk!). Jópofa humor volt a készítőik részéről, hogy Link és Mario is megjelent, mint „legyőzendő riválisok”, ha elegendő titkos bónuszt és érmét találtunk, akkor letaszíthattuk őket a dobogó első és második helyéről (szó szerint...).

A kalózos témához David Wise ismét egy zseniális zenei albumot komponált, ami pontosan olyan minőségi, mint az első részé volt, csak ajánlani tudom szintén.

Bár a SNES a végnapjait élte, de még így is 4,3 milliót adtak el belőle, ami kevesebb, mint az első részé, de panaszra így sem volt oka a Nintendo-nak. Természetesen ennek is készült Game Boy adaptációja **Donkey Kong Land 2** címen, ami szintén jócskán továbbfejlesztette az elődje által lerakott alapokat.

1996-ban megjelent a Nintendo 64 konzol, és az egész gamer világ várta a nagy bejelentést,



a várva várt Donkey Kong Country 3-at, ami bizony meg is történt, de mégis erős homlokráncolást okozott, ugyanis a Rare továbbra is maradt a SNES-nél. A stúdió időközben szépen felduzzadt, és egyre több projekten dolgoztak már egyszerre, nem csak a Donkey Kongon. Játéktermekbe kihozták időközben a Killer Instinct című verekedős játékot (amivel szintén történelmet írtak, de erről majd máskor), valamint annak a SNES-es és Game Boyos változatát is.

A vezető programozók elkezdtek tanulmányozni az N64 képességeit, közben egy kisebb és tapasztalatlan csapatnak odaadták a Donkey Kong projektet. Szinte pontosan egy évvel a 2. rész után megjelent a **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!** és... hát vegyes lett a fogadtatása mondjuk úgy.

A grafika árnyalatnyival szebb lett, a játékmenet pedig továbbra is nagyon szórakoztatóra sikeredett, viszont az eladások már nem voltak

annyira fényesek, 3,5 milliót adtak el belőle világszinten, ami bár továbbra is nagyon szép összeg, de érezhető volt a visszaesés. A kritikák ugyan dicsérték a látványt és a hangulatot, de elmarasztalták a régimódiságában, hogy az első rész óta alig fejlődött. A harmadik rész a rajongókat is megosztotta, vannak, akik szerint a sorozat legjobb, míg mások szerint a legrosszabb epizódja.

A történet szinte említést sem érdemelne, de azért valahol mégis humoros és kreatív: ismét elröveljék Donkey-t és most Diddyt is, az elkövető persze megint K. Rool, ezúttal egy örült profeszorként jelenik meg, Baron K. Roolenstein, aki mellékesen még a fenséges Banánmadár királynőt is bezárta egy mágikus kőfal mögé, amit csak úgy lehet lebontani, ha a mentésre induló Dixie és bébi unokaöccse, Kiddy Kong minden kis banánmadarat kiszabadít. Ebben segítségünkre lesznek a környékbeli medvék is, akik feladatokat adnak, pl. tárgyak megkeresése, amikért cserébe újabb pályákat nyitnak meg hőseink előtt.

Bár az alapok nem változtak, továbbra is 2D-s platformer a játék főrésze, mégis sok kalandelemmel bővült. A világtérképen már szabadon motorcsónakázhatunk, melyet fejleszteni is lehet idővel, és most már sokkal nyitottabb lett a világ. Összességében szerintem egy árnyalatnyival könnyebb lett, mint a 2. rész, bár ez is tud nagyon szemétkedni a vége felé, de talán a DKC3 az, amit a legszórakoztatóbb 100%-ra teljesíteni. A zenei oldala továbbra is erős, de azért érezhe-

tő némi visszalépés. David Wise már csak itt-ott segített be, a számok többségét Eveline Fischer szerezte. A hölgy nem egy rossz zeneszerző, de Wise stílusa, pontosabban annak hiánya, erősen érezhető.

Pár hónappal később szintén elkészült a Game Boy átirata, a **Donkey Kong Land 3**, ami Japánban még egy update-el Game Boy Color kiadást is kapott. Ezzel a Rare és a Nintendo le is zárta a múltat, és innentől az új, 64 bites csoda konzolra tértek át.

A Donkey Kong láz viszont erősen tombolt ekkor a világon, amire természetesen a televízió



is lecsapott, 1997 és 2000 között futott a Donkey Kong Country. Célközönsége a gyerekek voltak, így a minőség, főleg mai szemmel, erősen vitatható, bár mentségére szóljon, hogy az egyik első teljesen 3D-s animációval készült sorozat volt. Kis érdekesség, hogy nem japánok készítették, hanem francia és kanadai stúdiók. 40 epizódot kapott összesen.

Modern idők majmai

A 90-es évek második felében eljött a videójátékok 3D-s korszaka. A klasszikus platformereknek leáldozott (hogy aztán 10 év múlva ismét reneszánszukat éljék), és mindenki a 3D-s technológiára váltott. A Playstationön ekkor indult útjára a máig híres Crash Bandicoot sorozat, ami egyike volt a 3D-s platformerek új irányzatának, míg a Nintendo 64-re a Mario 64 fektette le az új alapokat. A Rare első nagyobb próbálkozása a konzollal a GoldenEye 007 című FPS, amit azóta is az egyik legjobb konzolos shooternek tartanak és laza 8 millió példánnyal a platform 3. legeladottabb játéka lett. Pár hónapra rá kiadták a „Mario Kart klón” **Diddy Kong Racinget**, aminek a címéből már lehet is sejteni, hogy bizony egy versenyzős játékról van szó. DKR-ben szakítottak a klasszikus autóversenyes hagyományokkal, a szereplők földön, vízen és levegőben is száguldoztak, mindehhez egy ötletes szabadon bejárható sziget társult. A siker nem is maradt el, szintén eladtak közel 5 milliót belőle.





1997 végére a Rare alaposan kitanulta a konzol erősségeit és gyengéit (főleg a textúrák kezelése volt botránnyosan körülményes), így eljött az idő, hogy visszatérjenek a kedvenc stílusokhoz, a platformerekhez. Bár mindenki meglepődött, hogy Donkey Kong 3D helyett egy teljesen új címet dobtak be, a **Banjo-Kazooie**-t. Az alapokat a Mario 64-ből vették, de mindent a négyzetre emeltek: hatalmas 3D-s pályák, melyek szabadon bejárhatóak, mindenféle gyűjtögetnivaló, vicces ellenfelek és a szokásosan debil történet. Banjo lett az új etalon, amihez a modern 3D-s platform-játékokat hasonlították... jóformán a mai napig. A Rare 1998-ban mindenki örömeire bejelentette, hogy készen állnak a majmok a visszatérésre, majd 1999 novemberében végre meg is jelent a **Donkey Kong 64**.

A kártyát behelyezve a konzolba, mindjárt 2 dologgal szembesült a játékos: a DK64 csak úgy indult el, ha rendelkezünk egy 4 megabyte-os Expansion Pakkel, amit szerencsére mellékeltek -



jobb esetben - a játékhoz. A második sokk, a DK Rap... a játék egy zenés videóval indul, ahol a majmok... rappelnek. A DK64 szinte teljes egészében a Banjóra épült, és ez volt, amit kezdetben a kritikusok a leginkább sérelmeztek. Persze a játék nagyon szórakoztatóra sikeredett ismét. Ezúttal már nem kettő, hanem mindjárt öt majmot lehetett irányítani, az eltérő képességeiket kihasználva lehetett újabb és újabb cuccokat gyűjtögetni. És ez volt a második olyan szegmense a játéknak, amit azóta is negatív példaként szokás felhozni: az eszméletlenül sok begyűjtendő cucc. Érmék, mindenféle színes banánok, gyümölcsök, bigyók, akármik, amiket csak bizonyos majmok tudnak megszerezni, így minden pályát tucatszor kell újra és újra bejárni, hogy mindent összeszedjünk. Ehhez nagyon sok türelem kellett már akkoriban is. A 100%-os teljesítmény pedig maga a rémálom.

A látvány is felemás fogadtatásban részesült, mert bár a gép képességeihez mérten nagyon szép és igényesre csiszolták a Rare grafikusai, de az akkoriban megjelenő Dreamcast és az épp Voodoo-s fénykorát élő PC mellett elég elavultnak tűnt már. Bár messze nem lett egy rossz játék, a korábbi trilógia sikerét nem sikerült elérnie, de azért egy erős 5 millió példányt így is eladtak belőle.

Eljött az ezredforduló, beköszöntöttek a 2000-es évek, a Rare még pár címet kiadott N64-re (köztük a zseniális Conker's Bad Fur Dayt), majd lassan váltottak volna a Nintendo következő generációs konzoljára, a Gamecube-ra, de valami olyan esemény történt, ami valahol megpecsételte a Rare sorsát. Megjelent a Microsoft és 375 millió dollárért felvásárolta a teljes Rare stúdiót, tikkal-vonóval. Ez nemcsak a világsajtót, de a stúdió alkalmazottait is váratlanul érte, és még abban az évben 30 ember lépett ki a cégtől, ami lássuk be, nem egy jó előjel. Természetesen ezzel a Rare azonnal elvesztette a Donkey Kong jogait (bár itt lesz egy kiskapu), a Banjo, Conker és többi Rare karakter pedig a Microsoft kezeibe került. Még 2002-ben befejezték a Nintendónak a Star Fox Adventures-t, és ezzel lezárult egy teljes korszak, a Donkey Kong játékok jövője pedig erősen bizonytalanná vált.

Emlegettem egy kiskaput, ami azt jelentette,



hogy bár DK játékot nem fejleszthetnek tovább, de a meglévőket kiadhatják újra, akár másik, Nintendo konzolra. Így született meg a klasszikus Donkey Kong Country trilógia remastere(?) a kis Game Boy Advance-re.

A GBA ugyan jócskán erősebb hardware-rel rendelkezett, mint a korábbi Game Boyok, viszont a Super Nintendo képességeit csak részben tudta

utolérni. A másik probléma, amivel a Rare-nek szembe kellett néznie, hogy a régi játékok forráskódjai és grafikus anyagai nagyrészt elvesztek az elmúlt 10 évben, így gyakorlatilag közel nulláról kellett újrakezdeni az egészet. A végeredmény ugyan felemás, de azért nagyrészt pozitív lett. Bár a grafika és a zene mind a három játék esetén messze nem érte el az eredeti szintjét, de ezt ellensúlyozva új pályákkal, apróbb javításokkal és rengeteg extra bónusz tartalommal bővítették őket.



Sőt a 3. részre ismét felkérték David Wise-t, hogy a nulláról komponáljon új zenéket, amik sokak szerint messze jobbak lettek, mint az eredetiek. A Trilógia 2003 és 2005 között jelent meg, majd 2007-ben Nintendo DS-re még átportolták a Diddy Kong Racinget is, majd a Rare végleg(?) elbúcsúzott a Nintendótól, és sajnos a 90-es évekbeli sikereiket sosem tudták újra elérni. Jelenleg Xboxra fejlesztgetnek, sajna kevés sikerrel...

Majmok ismét Japánban

A Nintendo természetesen egy percig sem kesergett az elvesztett Rare miatt, a Donkey Kong jogokat azzal a lendülettel passzolta át a Namcónak, hogy kezdjenek vele valamit. Valami újat, valami meglepőt, valami eredetit. Így született meg 2003-ban a **Donkey Konga** sorozat. Platformjáték helyett teljes stílusváltás: zenés ritmusjáték. A játékhoz egy speciális dobkészlet járt, a DK Bongo, amivel... dobolni lehetett. A dobokat ritmusra verve kellett irányítani Donkey-t, hogy banánokat gyűjtsön. Bár a Konga sorozat Japánon kívül nem igazán lett hatalmas siker, a 2005-ös 3. rész már nem is jelent meg nyugaton, de azért egy legjobb innovációs díjat begyűjtöttek.

Miyamotoék a saját belsős csapatukat is rászabadították a Donkey Kongra, hogy Game Boy Advance-re találjanak ki valamit. Első körben vissza akartak térni a 94-es Game Boyos játékhoz, be is jelentették annak a felújítását/folytatását, de



aztán végül egy teljesen új sorozat mellett döntöttek, ez lett a **Mario vs. Donkey Kong**.

Donkey ismét visszatért a rossziú szerepbe, aki betör Mario játékgarába és elrabolja a mini-Mario játékfigurákat. Mario természetesen a tolvaj nyomába ered, és mindenféle logikai és ügyességi feladatokat megoldva kell kulcsokat keresnie, hogy elkapja a majmot. Nagyon ötletes kis puzzle játék, melynek időközben 2004 és 2016 között sok folytatása lett az aktuális Nintendo kézi konzoljaira. Csak említés szinten, még két ügyességi/logikai DK játékot is kiadtak: a **DK King of Swinget** és folytatását, a **DK Jungle Climbert**, amelyek ugyan nem voltak rosszak, de nagyjából egy régi mobilos játék mélységeivel rendelkeztek.

A DK Konga sorozat alapjaira 2004-ben megjelent egy platformjáték is Gamecube-ra (majd később Wii-re is), a **Donkey Kong Jungle Beat**, ami már egy picit közelebb állt a Country trilógiához, bár itt is főleg a dobok ritmusra püfölése ment, de már nemcsak pontszámok növelése volt a cél, hanem különféle pályák teljesítése is.



Egész pozitív fogadtatást kapott, bár a rövidege és egyszerűsége miatt mára már szinte mindenki elfeledte. A Nintendo is inkább tekintette afféle kísérletezésnek, melynek alapjaira pár év múlva egy másik legendás játékot építettek, a Super Mario Galaxyt. 2007-ben Wii-re még megjelent a Donkey Kong Barrel Blast, ami ismét egy versenyzős téma lett volna, de olyan csapnivalóra sikeredett, hogy sok magazin az év legrosszabb játékának nevezte meg. Szót sem érdemel többet.

Donkey az évek alatt még sok játékban vendégszerepelt, mint pl. a Mario Kart sorozatban vagy a Mario Partykban. Viszont eltelt 10 év az utolsó igazán sikeres Donkey Kong óta és a Nintendo képtelen volt egy tisztességes DK játékot piacra dobni. Ekkor jelent meg (a korábbi Metroid cikkben is említett) Retro Studios, akiket Miyamoto-nak ajánlottak, hogy talán ők képesek lesznek visszaterelni a sorozatot a helyes útra. A cél, hogy visszaszerezzék az elvesztett rajongókat, akik az évek alatt ráuntak az erősen közepes minőségű DK-s próbálkozásokra. 2008-ban indult el a fejlesztés, és 2010 novemberében megérkezett Wii-re a **Donkey Kong Country Returns!**

És bizony a címben szereplő „returns” vagy „visszatérés” szót komolyan is gondolták. A Retro Studios nagyon alaposan tanulmányozta a trilógiát, és a végeredmény egy olyan játék lett, ami után minden platformer rajongó megnyalhatta mind a tíz ujját (főleg pár óra játék után, mikor már úgy fájtak, hogy...).

A grafika ugyan 3D, de a játékmenet az eredeti 2D-s módon zajlik, Donkey fut, ugrál, csapkod, indákon lengedezik, mindezt álomszép látvánnyal és tükörsima 60 fps-sel. A cikk írása közben sok év után belenéztem újra, hogy lefussak néhány pályát, és döbbenetesen szép a mai napig. A Retro Studios nagyon érti a dolgát szerencsére.

A zenéket a korábbi Wise és Fischer munkáira alapozták a japán zeneszerzők, és szintén kiváló munkát végeztek. A történet természetesen megint azzal indul, hogy elrabolják Donkey banánjait (komolyan nem értem, mit eszik mindenki a banánokon ennyire), így elindul, hogy helyrefozza a rosszalkodó Tiki Tak törzset, akik a sziget állatait hipnotizálják a gonosz banánlopó tervükhöz.

Jah, banális, de már megszoktuk. Diddy is csatlakozik Donkey-hoz, de ezúttal nem mint játszható karakter, hanem a nagy majom hátára mászva amolyan extra pajzsként, illetve némi rakétás segítségként funkcionál. Visszatér minden régi megszokott elem, az ágyúként használható hordók, titkos szobák, begyűjtendő érmék és

egyéb extrák. A tökéletességet talán csak két apróság árnyalja, egyik az irányítás, ami a Wii mozgásérzékelős irányítására épít, ami nem igazán szórakoztató hosszútávon. A másik, hogy iszonyú nehéééé... még a legnagyobb veteránok is fogcsikorgatva tudják csak végigjátszani, nekem pedig eddig konkrétan nem sikerült... feladtam... gyenge vagyok!

A kritika imádta, a közönség imádta, eladtak közel 5 millió példányt, szóval a Nintendónál nagy volt az öröm. 2013-ban kiadták 3DS-re is, picit csúnyább lett (de tényleg csak picit), 60 fps helyett 30 maradt, de cserébe belekerült 8 új pálya, és ebből is eladtak további 1,5 millió példányt. Szinte azonnal be is rendelték a folytatást.

Nem is kellett rá sokat várni, 2014-ben, immáron Wii U-ra megjelent a **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**. Ami működik, azt nem kell megjavítani, a Tropical Freeze hűen követi az előző részt, csak szebb, jobb, nagyobb és

talán még nehezebb... jah, pár éve a 2. világ Bagoly főellenfelénél elakadtam, és azóta se volt idegzetem folytatni. Persze ez csak az én szerencsétlenkedésem, a játék eszméletlenül jól néz ki, és azoknak, akik szeretik a kihívásokat, az egyik legjobb platformjáték lehet a világon. Visszatért Dixie és Cranky Kong is Diddy mellé, a zenékhez pedig ismét David Wise-t kérték fel, szóval hatalmas nosztaliga hullám az egész játék.

A történetben a rosszak ezúttal a vikingekre hasonlító Snowmadok, akik egy mágikus kürttel lefagyasztják Donkey Kong szigetét. A hideg nem tesz jót a banántermesztésnek, szóval a majmok elindulnak és szétcsapnak a pingvinek között.

Szerencsére a mozgásérzékelős mizériát hanyagolták, így most már visszakaptuk a klasszikus irányítást, de ettől nem lett semmi sem könnyebb, ahogy azt már fentebb írtam. A kritikusok szerették, de a Wii U gyatra szereplése nem tett túl jót az eladásoknak, alig 2 milliót tudtak belőle eladni. 2018-ban kiadták picit csinosítva Switch-re is további 2,3 milliót eladva belőle.

És a végszó

Ennyi lett volna gyorstalpalóban a DK történelem, bár így is masszív olvasmány, de azért remélem sikerült eljutni a végére. A DK sorozat a videojáték történelem egy fontos része, szinte a kezdetektől napjainkig tart a sikere, ami nem sok más címről mondható el. Ha valaki esetleg még sosem játszott egyetlen DK játékkal sem, akkor bátran ugorjon neki a klasszikus Donkey Kong Country trilógiának, szinte bármelyik Nintendo konzolra elérhetőek valamilyen formában, nem fognak csalódást okozni. Ha viszont valaki modernbb változatot akar, annak ott van a Switches Tropical Freeze, csak tessék hozzá a gatyát felkötöni, mert nem adja könnyen magát a játék. Akik a logikai játékokat kedvelik, azoknak a Mario vs DK sorozatot tudom javasolni, kellemes elfoglaltság egy hosszabb vonat- vagy repülőúton.

Legközelebb ismét jön egy játéksorozat ismertetése, de hogy melyik, az legyen titok! (~Hadouken!!)

