

Numero 37

Febbraio 2026

# L'ECO DELL'OCO

GAMING · RETROGAMING

· VARIETÀ VIDEOLUDICO



## REPORTAGE SPECIALE

I NOSTRI INVIATI  
ALL'EUIC POKÈMON 2026

## IL GIOCO DELL'OCO

ATTENTI AGLI EVRONIANI!  
ARRIVA PK!

[WWW.ECODELLOCO.ALTERVISTA.ORG](http://WWW.ECODELLOCO.ALTERVISTA.ORG)

# SOMMARIO



## RECENSIONI

### 04. COVER GAME

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

### 06. IL GIOCO DELL'OCO

CHI È PK?

### 08. GIOCHI DEL MESE

KIKI

### 09. GIOCHI IN SCATOLA

CRACK!



## SERVIZI

10. 30 ANNI DI POKÈMON

13. POKÉMON EUROPEAN INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP



## RUBRICHE DELL'OCO

16. ENIGMISTICA

18. POST@ DELL'OCO

19. SOLUZIONI



# 3 ANNI PER L'ECO DELL'OCO

INCREDIBILE MA VERO! L'ECO DELL'OCO ARRIVA A COMPIERE BEN 3 ANNI DI GIOCHI, SERVIZI E TANTO ALTRO. PER CELEBRARE QUESTO INCREDIBILE TRAGUARDO LO STILE GRAFICO DELLA RIVISTA SI RINNOVA

E LE RUBRICHE VENGONO RIORGANIZZATE! COME OGNI NUMERO INIZIEREMO DALLE RECENSIONI: I GIOCHI DEL MESE SEGNALATI DAL BORDO AZZURRO, GLI AMATI GIOCHI DELL'OCO SEGNALATI DAL BORDO

VERDE E I CLASSICI GIOCHI DA TAVOLO SEGNALATI DAL BORDO ROSSO. DITECI COSA NE PENSATE DI QUESTO RESTYLING, ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI!

DJUSEPPE

## CONTATTI

 [WWW.ECODELLOCO.ALTERNVISTA.ORG](http://WWW.ECODELLOCO.ALTERNVISTA.ORG)

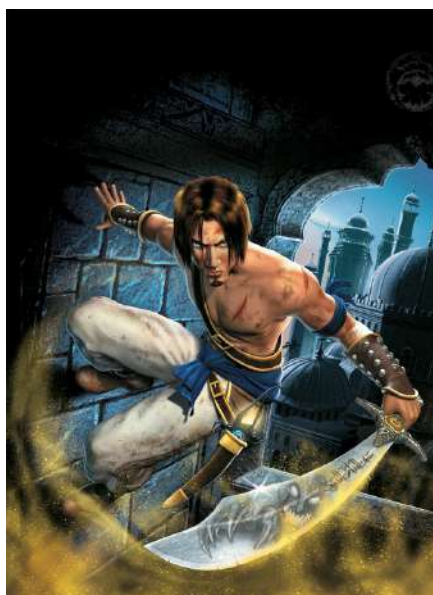
 @GIOCHIDELLOCO

 @GIOCHIDELLOCO

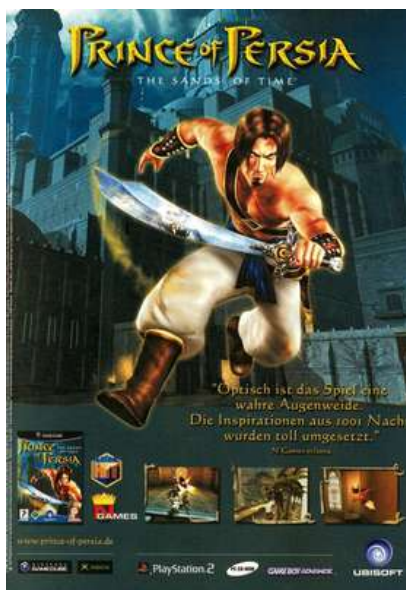
 @DJUSEPPE@LIVELLOSEGRETO.IT



## LA COPERTINA



COVER DEL GIOCO PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO




PUBBLICITÀ TEDESCA DI PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO (GAMECUBE)

L'ECO DELL'OCO  
DI  
GIUSEPPE "DJUSEPPE"  
BASILE

HANNO COLLABORATO

VINCENZO E STEFANIA  
Crack!

GIOVANNI E FRANCESCO  
Foto all'EUIC

A dynamic illustration of the Prince of Persia character in a crouching, ready-to-act pose. He has long brown hair, a goatee, and a determined expression. He is wearing a white tunic with gold trim and a dark sash. In his right hand, he holds a large, ornate golden sword. In his left hand, he holds a glowing, ethereal dagger. The background is a dark, smoky, golden-hued environment with a bright light source on the right, creating a dramatic atmosphere.

# PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

IL PRIMO CAPITOLO DELLA TRILOGIA DELLE SABBIE E REBOOT DELLA SERIE CREATA DA JORDAN MECHNER.

Reboot della trilogia originale che vede le sue origini su APPLE II. In questa nuova avventura, il malvagio visir inganna il principe di Persia, nel liberare le sabbie del tempo con il potere del pugnale del tempo. Una tempesta di sabbia pervade tutta la Persia e trasforma tutti gli esseri viventi in orribili mummie di sabbia. Gli unici a salvarsi sono il visir, il principe e Farah, la figlia del sultano e legittima proprietaria del pugnale. Il principer dovrà ristabilire

l'ordine e sconfiggere il visir, esplorando lussuosi palazzi e giardini e addentrandosi nelle segrete più cupe.

Le gesta del principe sono narrate dalla voce fuori campo dello stesso, che accompagnerà il gioco. In questo modo l'azione non viene interrotta da noiosi spiegoni e lunghe cutscene. Tuttavia i personaggi non stanno zitti un secondo. L'intero gioco è costeggiato dai dialoghi tra Farah e il principe.

Tra commenti non richiesti sulla risoluzione dei puzzle e battibecchi vari.

Il principe tra l'altro sarà pure un discreto figliolo ma è anche un gran pezzo di malessere e non perderà occasione di dimostrarlo durante il corso del gioco.

Si vociferava di un remake nei piani di Ubisoft, ma purtroppo è arrivata la notizia che il progetto è stato cancellato, quindi gustiamoci la versione originale.

## AGILITÀ, FORZA E ASTUZIA

Il gioco alterna sezioni platform dove l'agile principe può dare sfogo alla sua bravura nel parkour, sezioni di combattimento con attacchi acrobatici e sezioni più tranquille e riflessive con puzzle ambientali. Il platforming è abbastanza guidato ma richiede comunque un buon tempismo, la direzione dei salti è spesso bloccata una volta iniziata l'animazione. I combattimenti sfruttano l'agilità del principe con un sistema direzionale che permette di scegliere il bersaglio dell'attacco nella mischia. Per sconfiggere i mostri di sabbia non basterà abatterli ma sarà necessario anche utilizzare il pugnale per assorbirne la sabbia e farli sparire definitivamente. Il combattimento non è terribile ma si poteva sicuramente fare di meglio, risultando a tratti un po' ripetitivo. Oltretutto il danno che i nemici infliggono è oltremodo esagerato. Spesso basterà essere stunlockati al momento sbagliato per finire in breve tempo da completamente in salute a fin di vita. Come se non bastasse, in alcuni combattimenti sarà presente anche la nostra amica Farah, che se ignorata potrebbe venire uccisa causando un inevitabile game over.



## IL PUGNALE DEL TEMPO

Il pugnale del tempo rubato dal principe permette di manipolare il tempo a nostro piacimento ma con diverse limitazioni. I poteri a disposizione sono diversi e dipendono sia dal contesto che dalla pressione del tasto. Il potere base del pugnale è quello di riavvolgere il tempo, abilità fondamentale nelle sezioni platform in cui un solo errore potrebbe causare la dipartita del principe. Tenendo premuto il tasto di Riavvolgimento si può tornare sui propri passi e correggere l'errore fino a 10 secondi.

Il numero di riavvolgimenti è limitato dai serbatoi di sabbia, il cui numero può essere incrementato con dei Power up nel corso del gioco. A volte questa meccanica è un vero salvavita e permette di avere un approccio più spavaldo con la consapevolezza che un errore può essere cancellato. Tuttavia bisogna anche saper gestire bene il quantitativo di sabbia visto che non è illimitato e spesso nelle sezioni puzzle/platform è difficile ricaricarlo visto che la fonte principale di sabbia sono i nemici, rari in questi frangenti.



PIATTAFORMA

PS2, PC, XBOX, GAMECUBE

ANNO

2003

GENERE

AZIONE, PIATTAFORME

VOTO

7

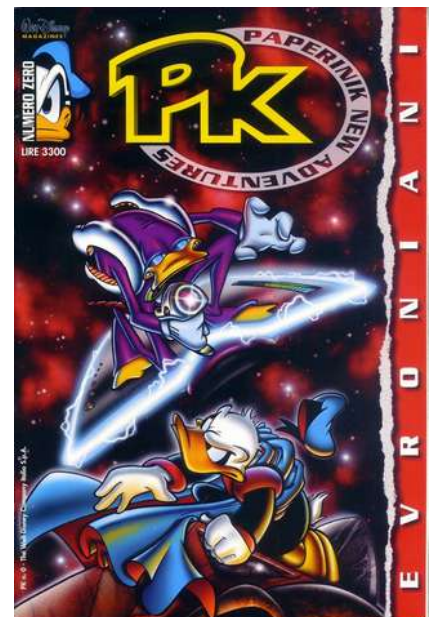


## CHI È PK?

L'EROE MASCHERATO DEI FUMETTI DISNEY  
ARRIVA SU PLAYSTATION 2 IN UN PLATFORM  
SPAZIALE!

Una minaccia aliena arriva dallo spazio profondo. Gli evroniani vogliono invadere la terra per assorbire le emozioni dei terrestri e usarle come fonte di energia. Intanto Paperino ha trovato lavoro come custode della Ducklair Tower. Un immenso grattacielo al cui interno si nasconde UNO, una sofisticatissima Intelligenza Artificiale che convince Paperino a trasformarsi nel supereroe PK e sventare così il piano degli terribili alieni dai piedi palmati. Ci riuscirà solo con il vostro indispensabile aiuto!

Il gioco è vagamente ispirato alla serie PK-Pikappa che sarebbe il reboot della serie originale di PKNA. Ci vorrebbero pagine e pagine per spiegare ai profani la differenza tra i due fumetti nonostante abbiano lo stesso protagonista ma ci limitiamo a dire che Pikappa (reboot) non è molto apprezzato dai fan della serie originale (PKNA), tanto da avere ricevuto il soprannome "Frittolo". Insomma, già partiamo male voi direte. Tutto sommato no, perchè tanto il gioco si prende tante altre libertà, e praticamente è un altro reboot.



Chi è PK è un gioco a piattaforme (immane) con elementi shooter. PK può usare il suo sofisticatissimo scudo Extratransformer per attaccare i nemici, l'esercito Evroniano. PK può usare differenti tipi di munizioni speciali per il suo scudo ma nel gameplay risultano tutte molto simili.

Gli Evroniani sono di vari ranghi e possiedono diverse abilità si vai più scarsi soldati Coolflame, semplici schiavi Evroniani a unità di alto rango con armi molto pericolose per PK. In realtà si scoprirà ben presto che anche i nemici sono tutti molto simili tra di loro.

## ARMI SPECIALI

Lo scudo di PK può essere potenziato con vari strumentopoli. Tra le aggiunte è bene segnalare la meccanica peggiore del gioco ovvero il colpo caricato. Ci sono alcuni nemici che possiedono uno scudo che va prima distrutto usando un colpo caricato. Tuttavia, per caricare il colpo è necessario avere un quantitativo di punti salute abbastanza alto. Per risolvere ovvi rischi di rimanere bloccati gli sviluppatori hanno ben pensato di far sputare medikit da questi scudi. Questi combattimenti con nemici scudati si trasformano quindi in questi loop in cui non si muore mai ma bisogna avere la vita piena altrimenti non muoiono manco loro. Complimenti sviluppatori, ottimo design.



I livelli sono abbastanza carini, dal design abbastanza semplice. Ci sono diverse imprecisioni nel gioco ma tutto sommato se la cava. La grafica in cell shading è decente per l'epoca. La musica è trascurabile. Il doppiaggio è abbastanza buono in realtà. Sicuramente è un gioco bislacco. Non è cosa comune che un fumetto italiano venga adattato in un videogioco. Simpatico cimelio da avere in collezione per tutti gli appassionati di fumetti.



PIATTAFORMA

PS2, GAMECUBE

ANNO

2002

GENERE

AZIONE, PIATTAFORME

VOTO

5

# KIKI

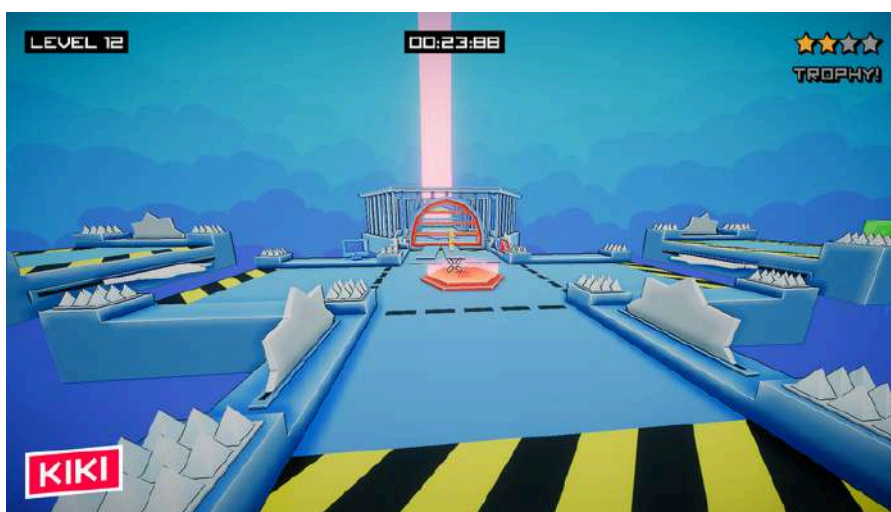
SAPETE QUAL È UNA BRUTTA IDEA? UN PLATFORMER 3D IN PRIMA PERSONA.

Premetto che ho avuto questo gioco gratis tramite una promozione di Steam. Credo sia il peggior gioco in assoluto che ho mai recensito.

Un platform con grafica molto colorata ma che sembra un tutorial di qualche game engine seguito male. Il gioco si svolge in prima persona con comandi e visuale terribile. Già l'idea di un platform 3D in prima persona sembra pessima, ma qui la realizzazione è ancora peggio.

Level design è terribilmente poco ispirato e noioso. I salti sono gestiti malissimo, spesso non viene preso il comando e si cade di sotto morendo. La camera in prima persona rende molto difficile rendersi conto delle trappole attorno a noi, che tra l'altro hanno hitbox totalmente randomiche. Si muore un sacco per motivi non dipendenti dall'abilità del giocatore e morire fa ripartire da capo l'intero livello. Non ci sono checkpoint e i livelli sono anche abbastanza lunghi. Spesso capita di morire proprio alla linea del traguardo dopo 3 lunghissimi minuti di salti legnosi e andirivieni tra piattaforme tutte uguali.

Se non lo avessi preso gratis, avrei chiesto il rimborso dopo 2 minuti.



PIATTAFORMA	PC
ANNO	2024
GENERE	PIATTAFORME
<b>VOTO</b>	<b>1</b>

# CRACK!

UN GIOCO DA SPENDACCIONI. RIUSCIRETE A SPERPERARE UNA FORTUNA PER PRIMI?

Sperperare un miliardo o un milione, a seconda della versione, in pochi turni è la vostra missione in questo folle gioco da tavolo.

Crack! non è altro che un gioco di percorso con dadi basato interamente sulla fortuna: i giocatori lanciano il dado per capire di quanti spazi muoversi e seguono le istruzioni riportate sulla casella di arrivo. Per vincere, devono riuscire a spendere tutto il proprio denaro prima degli avversari.

Le caselle sul tabellone possono rappresentare eventi particolari, hotel da acquistare oppure minigiocli da casinò. Proprio il gioco d'azzardo è la componente che riesce in parte a salvare un titolo che, altrimenti, avrebbe ben poco da offrire. Sono presenti una roulette, una slot machine, le corse dei cavalli e i dadi; da tenere d'occhio è anche il mercato azionario, sebbene purtroppo anche questo sia totalmente in mano alla sorte, dato che non esiste un effettivo metodo strategico per acquistare e vendere le azioni.

Alla fine è una sorta di "Monopoly alla rovescia" in cui la strategia è pressoché nulla. Almeno, però, non dura ore come il suo amico...



VOTO

5



**Pokémon: Since 1996**

# 30 ANNI DI POKÉMON

IL 27 FEBBRAIO È IL POKÉMON DAY E QUEST'ANNO SI CELEBRANO 30 ANNI DELLA SERIE.

## ATTRAVERSO LE GENERAZIONI

*La serie Pokémon nel tempo si è evoluta (a volte in bene e a volte meno bene). Ogni coppia di giochi ha sempre avuto una caratteristica distintiva o una novità per la serie.*

### ROSSO E VERDE



**1996**  
**GAMEBOY**

La prima generazione fu un successo fin da subito. Sono i giochi che hanno tracciato gli stilemi della serie. In occidente sono usciti come Versione Rossa e Versione Blu mentre le versioni originali giapponesi sono Rossa e Verde.



### ORO E ARGENTO



**1999**  
**GAMEBOY COLOR**

Un sacco di novità. Arrivano i colori, il giorno e la notte e le bacche! Grazie al nuovo sistema di accoppiamento è possibile avere delle uova di pokémon per la prima volta, da cui nascono i pokémon baby! Arrivano inoltre il tipo buio e il tipo acciaio.

### RUBINO E ZAFFIRO



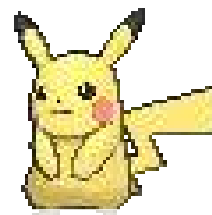
**2002**  
**GAMEBOY ADVANCE**



Il nostro personaggio arriva sulla nuova console sul celebre camioncino. Tante aggiunte come le esplorazioni subaque e le gare pokémon, ma la più importante sono le abilità e le lotte in doppio. In questo formato di lotta si disputeranno i tornei ufficiali.

# 1000+ LOGHI

Per celebrare i 1025 Pokémon esistenti sono stati creati più di mille versioni del logo celebrativo, una per ogni pokémon! Ci sono proprio tutti, seguendo la campagna di quest'anno "Qual è il tuo preferito?". Ogni pokémon è il preferito di qualcuno, qual è il vostro?



Quanti cambiamenti ha fatto Pikachu negli anni...

## DIAMANTE E PERLA

2006



NINTENDO DS

Tra le generazioni più amate dal pubblico, la quarta introduce la suddivisione delle mosse tra fisiche e speciali e le differenze visibili tra i sessi. Grazie a internet e la GTS, per la prima volta è possibile scambiare pokémon con giocatori dall'altra parte del globo.

## BIANCO E NERO

2010



NINTENDO DS

Arriva il pokémon Dream World e i pokémon possono avere nuove abilità speciali e rare che non possono avere normalmente. Con 156 nuovi mostri, è la generazione che ne ha introdotti di più. Per la prima volta si esce dal Giappone e si esplora la regione di Unima.

## X E Y

2013



NINTENDO 3DS

Un punto di svolta per la serie principale che arriva nella terza dimensione. Le lotte diventano ancora più spettacolari con la MegaEvoluzione. Il nuovo tipo Folletto porta il totale a 18 tipi e molti pokémon più vecchi e amati vengono riattribuiti per dargli nuova vita!

# COSA RISERVA IL FUTURO?

Pokémon Vento e Pokémon Onda sono in arrivo nel 2027, segneranno l'arrivo di una nuova era nel mondo pokémon. Dal primissimo trailer sembrano essersi risolti alcuni dei problemi tecnici di Scarlatto e Violetto, ma è ancora troppo presto per parlare. Andiamo con i piedi di piombo dopo le ultime delusioni. Dal trailer rilasciato durante il pokémon presents si vede quello che sembra un grande arcipelago con diversi ambienti e i 3 nuovi pokémon iniziali. A presentare la nuova generazione due pikachu vestiti da turisti. I giochi saranno un'esclusiva della nuova console Nintendo Switch 2.



## SOLE E LUNA

2016



NINTENDO 3DS

Alola! Invece che collezionare medaglie, in questa regione Hawaiana il nostro obiettivo sarà completare il giro delle isole. Per la prima volta si possono cavalcare pokémon. Il potere Z permette di scatenare mosse potentissime e le Ultracreature invadono il mondo pokémon.

## SPADA E SCUDO

2019



NINTENDO SWITCH

Inizia l'era dei giochi più divisivi. Da questa generazione il pokédex nazionale viene rimosso facendo storcere il naso a molti fan. Arriva la meccanica Dynamax che fa ingigantire i pokémon ed è possibile esplorare le aree selvagge.

## SCARLATTO E VIOLETTO

2022



NINTENDO SWITCH

Il gioco tecnicamente più scarso, grafica terribile e raffazzonata. Comunque un successore. Il primo gioco a mondo aperto in cui è possibile esplorare Paldea liberamente. I pokémon possono usare il potere teracristal per cambiare tipo e sferrare mosse più forti.

# POKÉMON EUROPEAN INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP

IL TORNEO PIÙ IMPORTANTE D'EUROPA. I  
NOSTRI INVIATI GIOVANNI E FRANCESCO  
SONO VOLATI A LONDRA PER RACCONTARCELO!



# ILLUSTRI ILLUSTRATORI

Una piccola mostra di illustrazioni delle carte del GCC è stata allestita nei padiglioni dell'EUIC.



Le illustrazioni di **Asako Ito** mostrano pokémon realizzati all'uncinetto. Quanto sono carini?



I disegni di **Yuka Oka** riprendono i pokémon nel vivo dell'azione mentre si lanciano all'attacco.



**Scav** ha realizzato delle carte Art Rare davvero bellissime come quel Deoxys e Chatot.

# HALL OF FAME

Ecco tutti i campioni che hanno conquistato il titolo negli anni. Che forti!



# AREA... CANI?

Ma quanto sono carini questi pokémon cagnolini che sonnecchiano nella cuccia?

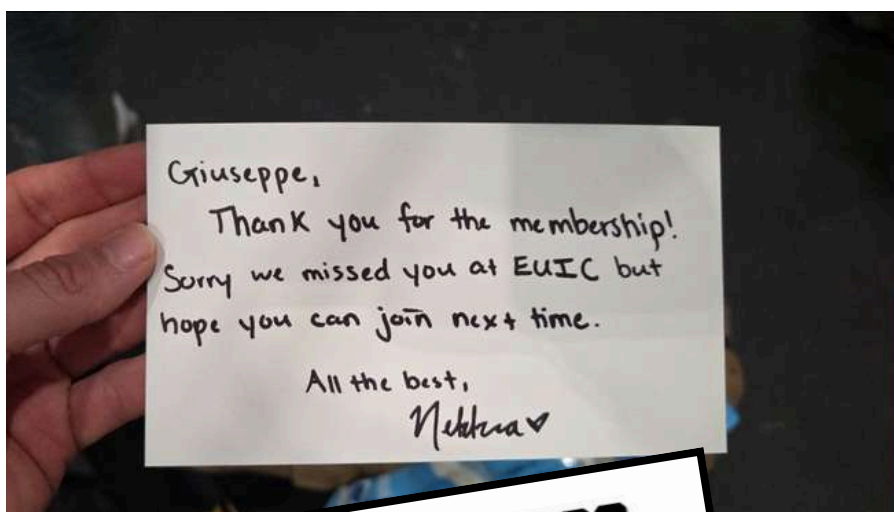


# L' INCONTRO CON NEKKRA

I nostri inviati sono riusciti a incontrare la nostra telecronista sportiva preferita: Rosemary "Nekkra" Kelley".

Per l'occasione dell'incontro le abbiamo consegnato il tesserino ufficiale dell'Eco dell'Oco.

Adesso anche lei è ufficialmente dei nostri!



Giuseppe,  
Thank you for the membership!  
Sorry we missed you at EUIC but  
hope you can join next time.  
All the best,  
Nekkra ♡



Testi di Djuseppe  
Foto di Giovanni e Francesco

# ENIGMISTICA DELL'OCO

## STATUE DI SABBIA

I mostri di sabbia hanno usato un terribile inganno per nascondere Farah agli occhi del principe. Solo una di queste statue di sabbia è la Farah originale che vedete qui sotto, riuscite a individuarla?



A



B



C



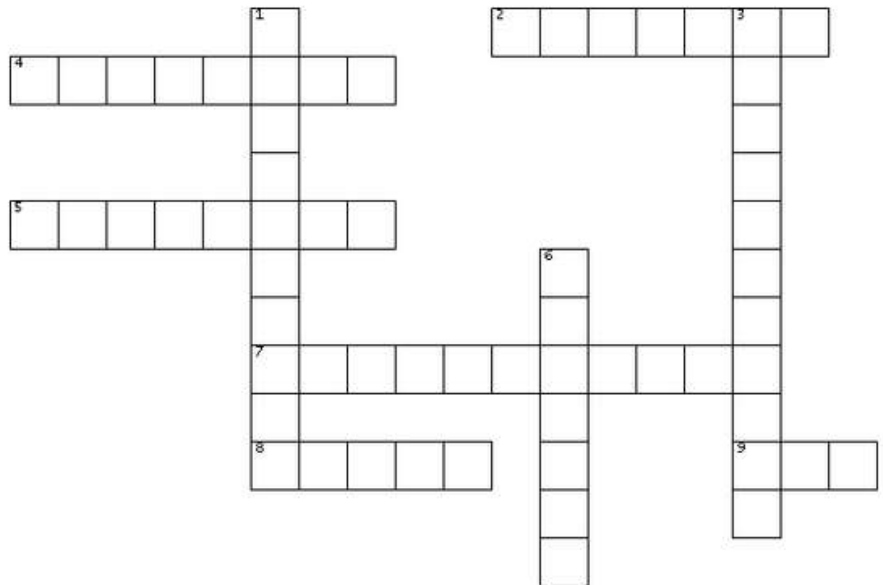
D

**10** PUNTI  
SE RISOLTO IN 30 SECONDI

## PKRISS-CROSS

Inserite nello schema le "pikappike" parole elencate, tenendo presente della loro lunghezza e degli incroci.





- PAPERINO
- UNO
- EVRON
- ODINEIDOLON
- RAZZIATORE
- XADHOOM
- ANGUSFANGUS
- LYLALAY
- DUCKLAIR



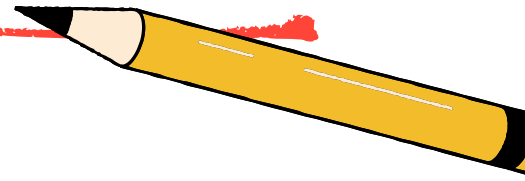
**30** PUNTI  
SE RISOLTO IN 10 MINUTI

## CORSE DI CAVALLI

Nello schema a destra vi sono 4 cavalli su cui dovete puntare. A vincere la corsa sarà l'unico cavallo che si distingue dagli altri. Sapete individuare qual è?

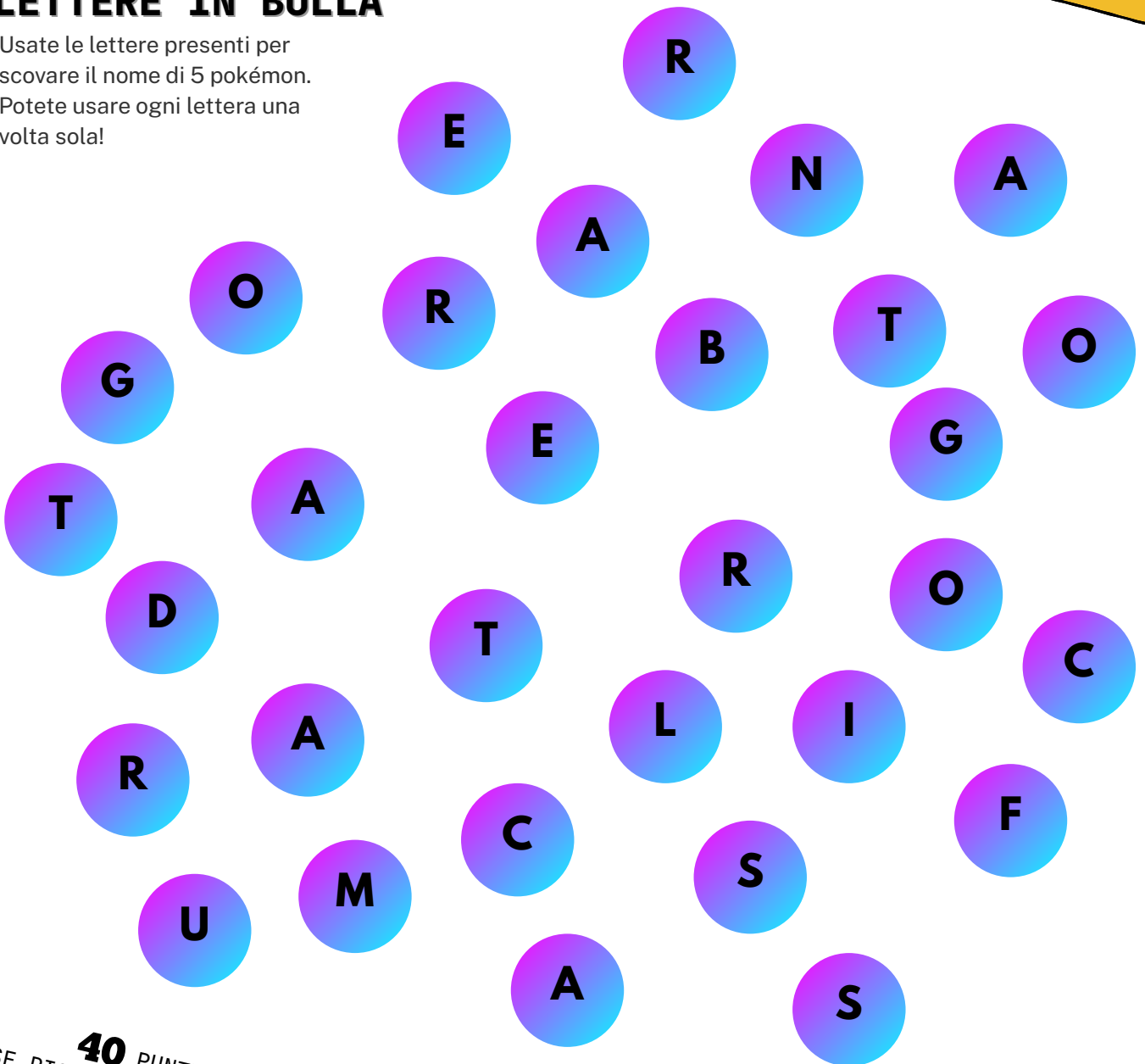
	49	42	35	28	21	14	7		A
	21	13	8	5	3	2	1		B
	56	48	40	32	24	16	8		C
	21	18	15	12	9	6	3		D

**20 PUNTI**  
SE RISOLTO IN 1 MINUTO



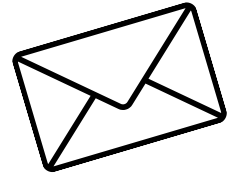
## LETTERE IN BOLLA

Usate le lettere presenti per scovare il nome di 5 pokémon. Potete usare ogni lettera una volta sola!



**40 PUNTI**  
SE RISOLTO IN 10 MINUTI

# POST@ DELL'OCO



## SCRIVI ALL'ECO DELL'OCO!

Volete consigliare un gioco, fare domande o raccontarci qualche curiosità? Inviateci tutto quello che volete: foto, disegni, meme, classifiche, le vostre recensioni o esperienze. Scrivete a [postadelloco@outlook.it](mailto:postadelloco@outlook.it) e pubblicheremo le vostre lettere!

## LE VOSTRE FOTO



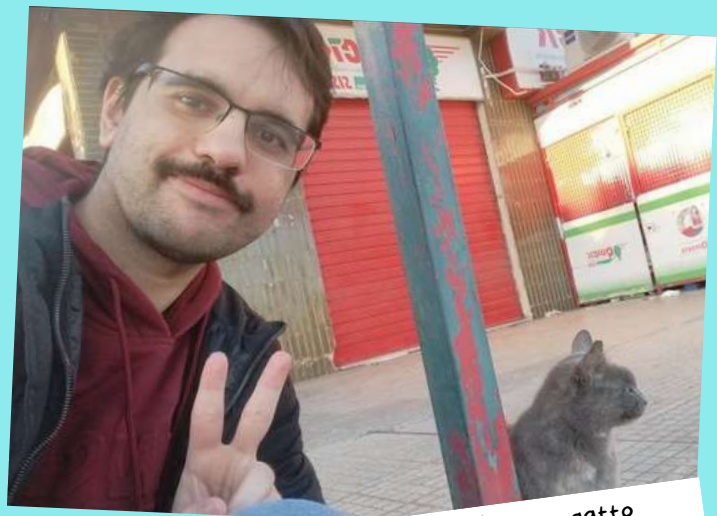
UNA CARRELLATA DI GADGET OTTENUTI DAGLI EVENTI STREETPASS DELL'ERA NINTENDO 3DS

- FOTO DI FEDERICO

## AMICI ANIMALI



Mandarine e Mack  
• Giovanni e Francesco



Io e un gatto incontrato per strada  
• Djuseppe

## LE VOSTRE RECENSIONI TOMB RAIDER

Tutto molto quadrato, spigoloso e macchinoso, ma le atmosfere, le musiche e l'esplorazione restano fenomenali.

- STEFANIA





Noi ancora non lo sapevamo, ma era questa la prima testa nel culo.

- LUDO

Una testa nel culo fumettistica, complimenti per il ritrovamento!

## AIUTO!!

C'era un gioco giapponese per DS in cui dovevi urlare "Cacca" per aiutare il protagonista a farla.

- SFERO

Se qualcuno ha idea di quale gioco parla Sfero scriveteci con la risposta!

## SOLUZIONI DEI GIOCHI DI PAG. 16

Forse dovrete provare con i giochi per bimbi.

**MENO DI 50**

Non si può dire che non ci abbiate provato...

**50+ PUNTI**

Assegnate il punteggio che vi spetta per ogni gioco completato. Se non siete riusciti a completarlo nel tempo limite ottenete la metà dei punti. Se non siete riusciti a completare un gioco assegnatevi 0 punti. Sottoponetevi quindi al giudizio dei nostri giudici...

Continuate ad allenarvi per arrivare al massimo!

**70+ PUNTI**

Punteggio perfetto! Continuate così!

**100 PUNTI**

### LETTERE IN BOLLA

Abra  
Gengar  
Totodile  
Castform  
Arcus

### CORSE DI CAVALLI

Il cavallo B. Mentre sulle corse degli altri 3 sono presenti delle serie numeriche di multipli, sulla sua sono presenti i numeri della serie di Fibonacci.

### STATUE DI SABBIA

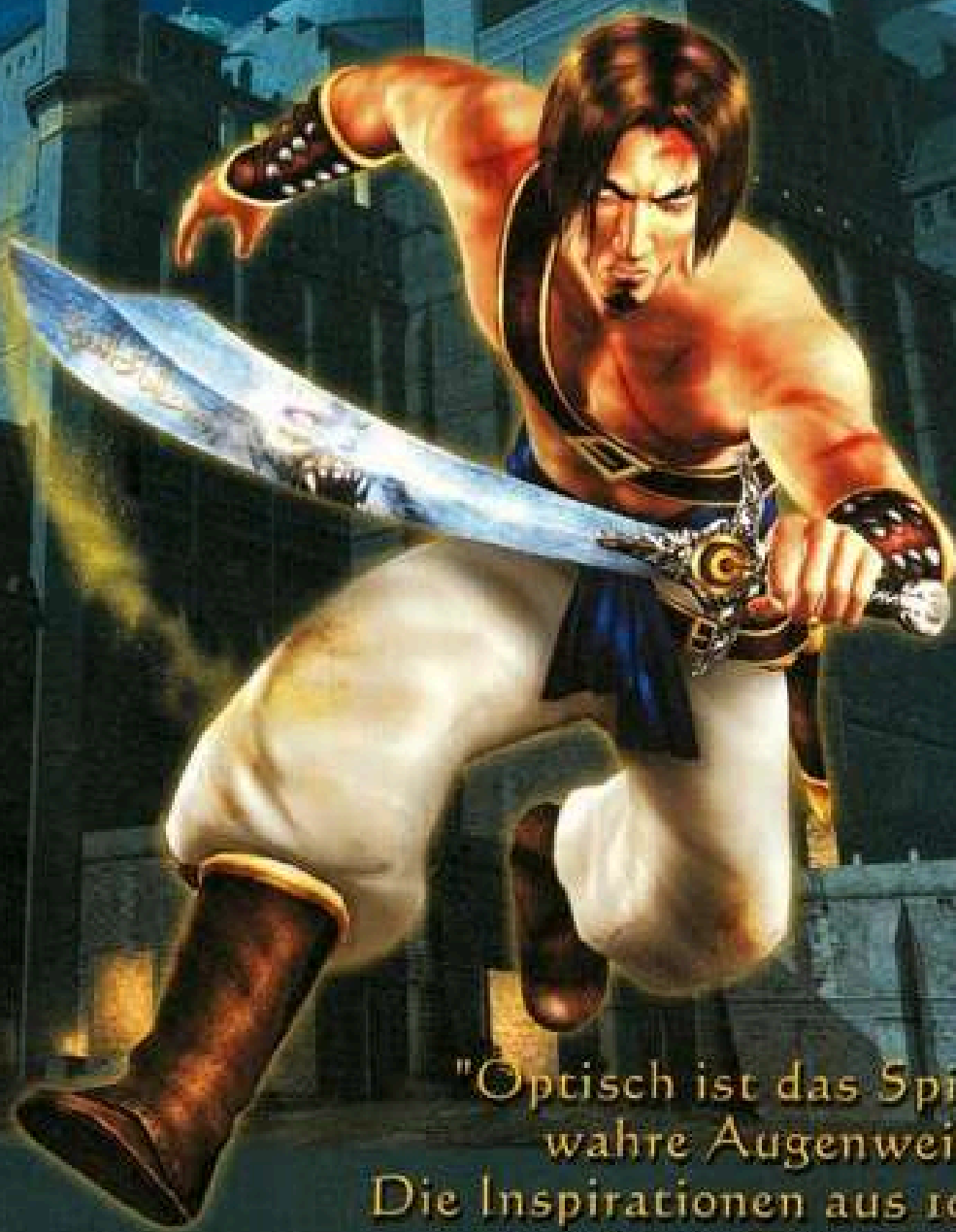
La statua D



### PKRISS-CROSS

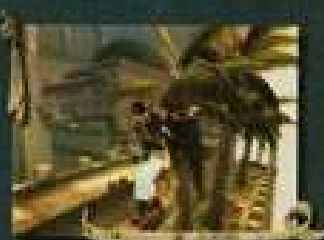
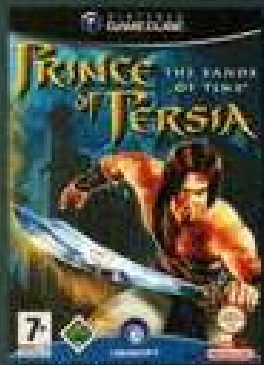
# PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

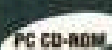
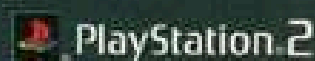
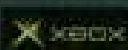
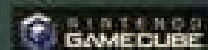


"Optisch ist das Spiel eine wahre Augenweide. Die Inspirationen aus 1001 Nacht wurden toll umgesetzt."

N Games 01/2004



[www.prince-of-persia.de](http://www.prince-of-persia.de)



GAME BOY ADVANCE



UBISOFT