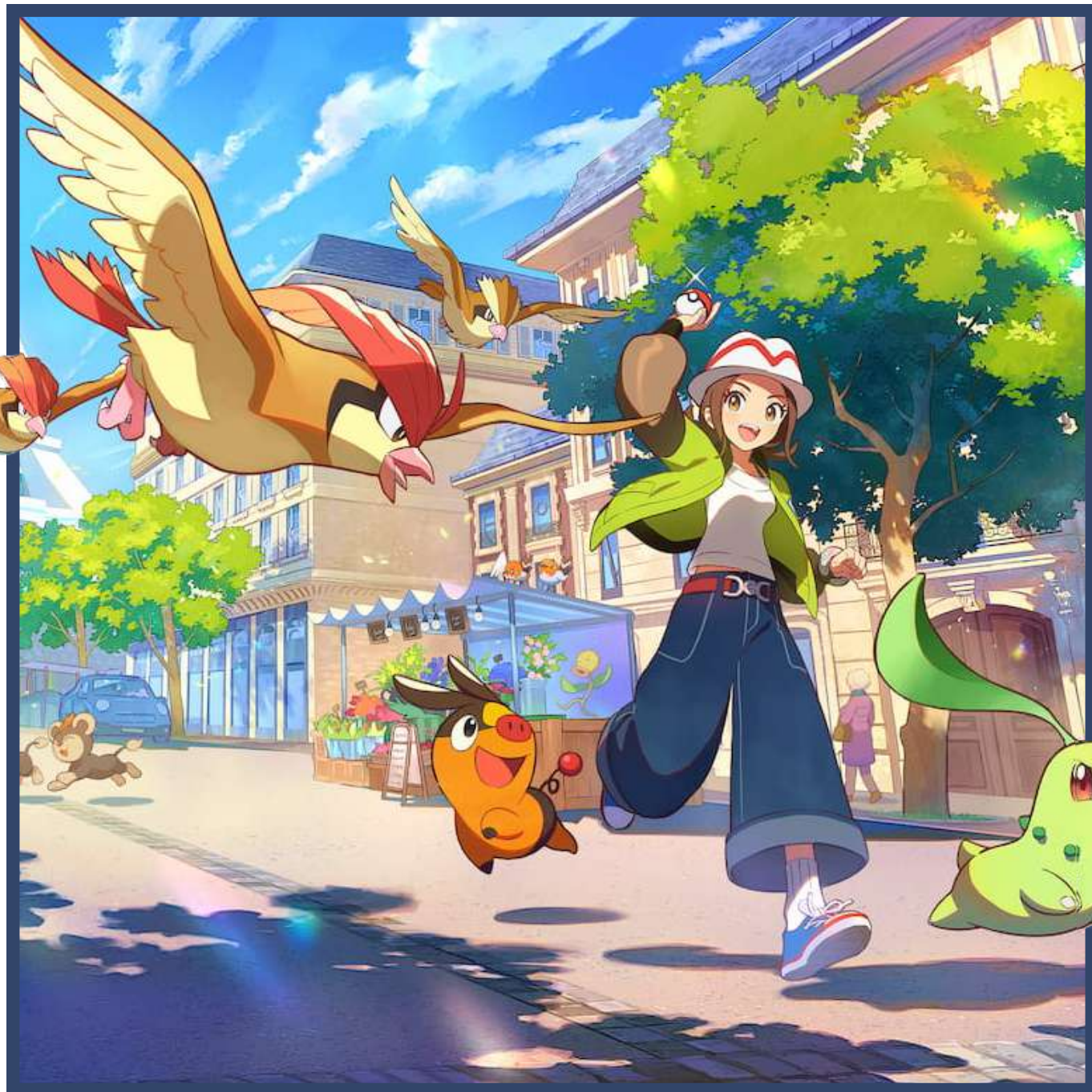


L'ECO DELL'OCO

GAMING · RETROGAMING · BOARD GAMES · VARIETÀ VIDEOLUDICO



DAL MANGA ALLA PS2

LUPIN E ZENIGATA IN UNA
MITICA AVVENTURA

I VIAGGI DELL'OCO

TUTTI A ETNACOMICS



WWW.GIOCHIDELLOCO.IT

SOMMARIO



RECENSIONI

04. COVER GAME

LEGGENDE POKÉMON Z-A

06. GIOCHI DEL MESE

CLASH OF CRITTERS

08. GIOCHI IN SCATOLA

PASSA LA BOMBA

09. IL GIOCO DELL'OCO

LE AVVENTURE DI LUPIN III - LUPIN LA MORTE, ZENIGATA L'AMORE



SERVIZI - SPECIALE ETNACOMICS

10. TUTTI A... ETNACOMICS 2026

14. FUORI DALLA MAPPA CON JUENGISK



RUBRICHE DELL'OCO

16. ENIGMISTICA

18. POST@

19. SOLUZIONI



DI RITORNO DALLA PAUSA ESTIVA

COME CONSIGLIA LA SAGGIA LORY DEL SANTO IN THE LADY, È BELLO FARE LE PAUSE. PER QUESTO IL NUMERO DELL'ECO DELL'OCO DI GIUGNO NON È USCITO. QUESTA PICCOLA PAUSA MI È SERVITA.

OLTRE A VOLER STACCARE UN PO', AVEVO LA NECESSITÀ DI RIVEDERE IL GIORNO DI USCITA DEL MAGAZINE, CHE COL PASSARE DEI MESI SI ERA SEMPRE PIÙ DISTANZIATO DALLA DATA ORIGINALE PREVISTA.

A POCO A POCO CERCHERÒ DI ANTICIPARE LE PROSSIME USCITE FINO A TROVARE IL GIUSTO EQUILIBRIO, ALL'INCIRCA A METÀ DEL MESE!

DJUSEPPE

CONTATTI

 WWW.GIOCHIDELLOCO.IT

 @GIOCHIDELLOCO

 @GIOCHIDELLOCO

 @DJUSEPPE@LIVELLOSEGRETO.IT



LA COPERTINA



ARTWORK UFFICIALE DI
LEGGENDE POKÉMON Z-A



PUBBLICITÀ DI BANJO-
KAZOOIE (N64)

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

HANNO COLLABORATO

ISC

Per l'ospitalità a
Etnacomics in qualità di
speedrunner

JUENGISK

Per l'intervento a
Etnacomics

LEGGENDE POKÉMON Z-A

MEGA EVOLUZIONE DELLA SERIE O MEGA DISASTRO? SCOPRIAMOLO IN QUESTA RECENSIONE!

L'avete chiesto in tantissimi e non potevo farmi sfuggire l'occasione di acquistare questo gioco in offerta a metà del prezzo di lancio. Con Leggende Pokémon Z-A torniamo a Luminopoli, capitale della regione di Kalos. Il nostro protagonista muto e senza nome arriva in città per una vacanza, dove incontra subito nuovi amici. Partecipa così alla "Royale Z-A" e, in men che non si dica, si ritrova a dover indagare su un misterioso potere che rende i Pokémon ancora più forti. Torna infatti la tecnica speciale di lotta più amata dal grande pubblico, con un gran numero di nuove forme per sbloccare il potenziale nascosto dei Pokémon. Normalmente, i Pokémon che tengono una megapietra possono megaevolversi se l'allenatore attiva la sua Pietrachiave, ma i "Pokémon Ferox" violano questa regola: il processo causa loro un forte stress che li rende estremamente aggressivi e pericolosi.



UN NUOVO MODO DI LOTTARE

Le lotte in Leggende Pokémon Z-A si svolgono in modo completamente nuovo per la serie: invece di selezionare le mosse turno per turno, ciascuna abilità è dotata di un timer di ricarica. Più il Pokémon è veloce, meno tempo impiegherà a sferrare le mosse. Il sistema a turni cede dunque il passo a una formula più dinamica e ricca d'azione dove, premendo tasti a ripetizione, è possibile eseguire continuamente le mosse conosciute e vincere comunque. Per attivare la megaevoluzione, bisogna accumulare abbastanza energia e scatenarla al momento giusto per trasformare il Pokémon in una versione più potente, ma solo per un breve lasso di tempo che va sfruttato a dovere.

Il gioco alterna sfide con allenatori nella Royale Z-A a boss fight con i Pokémon Ferox. Per avanzare nella Royale, bisogna sconfiggere un certo numero di avversari durante la notte, guadagnare punti e ottenere un "biglietto promozione". Con questo pass si può sfidare l'allenatore prescelto e salire di rango. Le lotte contro i Pokémon Ferox sono di gran lunga più interessanti: si tratta di veri e propri combattimenti contro creature giganti dove il nostro personaggio rischia letteralmente la pelle. Se durante gli scontri subiamo troppi danni, finiamo KO e dobbiamo ricominciare la sfida; la strategia generale, in questi frangenti, si riduce quasi sempre al solo schivare.

UNA CITTÀ DA ESPLORARE

A una storia abbastanza scialba, scritta e raccontata male, dove la maggior parte dei personaggi risulta totalmente inutile, si affianca un centinaio di missioni secondarie noiose e insulse. La gran parte di esse si conclude con una lotta semplicissima sul posto, mentre soltanto alcune richiedono di catturare uno specifico Pokémon e portarlo al committente.

Tutta l'avventura si svolge all'interno della città di Luminopoli e in pochi suoi edifici. In questa ambientazione, i Pokémon vivono confinati in aree specifiche dette "Zone Selvagge". Per catturarli basta mirare e lanciare una Pokéball, potendo eventualmente indebolirli per facilitare l'operazione. Non ci sono percorsi, foreste o sentieri, ma solo queste zone piuttosto ristrette e prive di grande varietà. Per sfruttare la verticalità di un ambiente urbano come Luminopoli, gli sviluppatori hanno provato a inserire elementi di parkour — sport nato proprio in Francia e fonte di ispirazione per titoli come Prince of Persia o Assassin's Creed. Purtroppo, siamo lontani anni luce da un sistema funzionale: le uniche azioni concesse sono correre, accovacciarsi e scalare alcune rampe specifiche. Più avanti si sblocca la "Planata Rotom", utilizzabile in volo, ma mancando un tasto dedicato al salto, la si può sfruttare solo quando si cade nel vuoto. Insomma, il gioco richiede talvolta precisione, ma il personaggio manca dell'agilità o della logica necessaria per muoversi in modo fluido: l'incapacità di aggrapparsi o di correre sui muri rende il movimento frustrante e incompleto.

È difficile valutare la grafica, che alterna palazzi con finestre "finte" a fogne dal look iperrealistico. I modelli dei Pokémon sono decenti: è stato abbandonato lo stile di Scarlet e Violet (con quelle texture che simulavano pelo e squame) in favore di un'estetica più piatta e cartoonesca. Si nota un miglioramento nelle animazioni e nel movimento dei personaggi, che risultano più fluidi. Il gioco non è inguardabile, ma resta sempre sulla soglia del minimo indispensabile. L'HUD, tuttavia, è stilosa e ben realizzata. Non c'è da strapparsi i capelli, insomma. Questo titolo mostra evidenti criticità. Di base non è brutto, ma si percepisce costantemente che le ambizioni iniziali fossero ben altre e che il prodotto finale sia stato tagliato a causa di limitazioni di tempo e budget. Un vero peccato: in queste condizioni, il gioco riesce a stento a raggiungere la sufficienza.



PIATTAFORMA

NINTENDO SWITCH

ANNO

2025

GENERE

ACTION RPG

VOTO

6

CLASH OF CRITTERS

ANIMALETTI LUDOPATICI



Lo scopo di Clash of Critters è collezionare simpatiche creaturine chiamate "Tatapi" per usarle in combattimento, sulla falsariga di altri franchise ben più famosi. Ogni Tatapo possiede un potere speciale ed è potenziabile in vari modi: collezionando i dopponi di uno stesso Tatapo è possibile aumentarne il numero di stelle, incrementandone così le statistiche e, accumulandone una quantità sufficiente, farli evolvere.



Quello che a prima vista sembra un tower defense clone di Pianta contro Zombi, si rivela ben presto un miscuglio strano di minigiochi. Il fulcro di tutto ruota attorno al flipper, una sorta di pachinko da cui si ottengono le risorse fondamentali per proseguire. Le palline necessarie per azionarlo si possono raccogliere in diversi modi o produrre passivamente dagli alberi nel nostro accampamento; oltre ad essere acquistate con denaro reale (sconsigliato). Il flipper è essenziale per far salire i Tatapi di livello e ottenere consumabili per gli eventi a tempo, ma la sua presenza risulta fin troppo preponderante: alla lunga, il gioco diventa monotono, poiché l'unica azione richiesta al giocatore è, di fatto, giocare al flipper.

Tutte le modalità di sfida, tranne una, sono automatizzate. Il gioco avanza da solo nella modalità avventura, posiziona i Tatapi migliori in autonomia e può persino essere lasciato in esecuzione in background. La modalità cooperativa è, per l'appunto, l'unica che spicca davvero, trasformando il titolo in un vero tower defense dove è possibile attuare una strategia ed effettuare scelte tattiche. Purtroppo, è accessibile solo in determinati momenti della giornata, limitandone la fruibilità a piacimento. In sostanza, l'intero gameplay si riduce a una glorified slot machine con elementi di tower defense e collezione di mostri sullo sfondo. Almeno graficamente, il gioco è ben realizzato: i Tatapi sono estremamente curati, con design accattivanti e numerose animazioni che li rendono molto espressivi.



PIATTAFORMA

MOBILE

ANNO

2025

GENERE

TOWER DEFENSE

VOTO

5

PASSA LA BOMBA

TIC TAC TIC TAC... SPARATE IL PRIMA
POSSIBILE UNA RISPOSTA, ALTRIMENTI...
BOOM!

Passa la bomba è un divertente Party Game per serate in compagnia di numerosi giocatori! Il gioco si compone di un mazzo di carte sulle quali sono stampati diversi gruppi di lettere. In ogni round viene svelata una carta e lanciato il dado speciale. A seconda del simbolo dado i giocatori devono dire una parola che contiene oppure che non inizia oppure che non finisce col gruppo di lettere sulla carta. A scandire il tempo ci sarà un ordigno che i giocatori dovranno passarsi a turno e di cui potranno liberarsi e passare al successivo solo dicendo una parola valida. Se la bomba esplode guadagnano una carta. Il timer viene avviato sempre dal primo giocatore del round e ha una durata casuale. Vince chi, dopo un numero di round prestabilito, ha ottenuto meno carte e quindi ha fatto scoppiare meno bombe! Un gioco divertente e semplice, anche se i simboli sulle facce del dado sono poco chiari...



LE AVVENTURE DI LUPIN III - LUPIN LA MORTE, ZENIGATA L'AMORE

UN' INEDITA AVVENTURA PER PLAYSTATION 2
CON IL LADRO PIÙ SIMPATICO CHE C'È!

Lupin, insieme ai suoi inseparabili compagni Jigen e Goemon, scopre che Fujiko, sulle tracce del tesoro di Sokai, è stata rapita dalla banda del Drago Celeste. Nel tentativo di salvarla, il ladro gentiluomo viene colpito da Kourin, il leader dell'organizzazione criminale, con una tecnica segreta chiamata Colpo Oscuro, che gli lascia soltanto tre giorni di vita. Per salvarsi, Lupin deve recuperare il tesoro di Sokai: i Cristalli Rosa. Nel frattempo, Zenigata fa da guardia del corpo alla bella Ginrei, concorrente di un concorso di bellezza che mette in palio i Cristalli Rosa! Fujiko dovrà quindi iscriversi alla gara, mentre Lupin e gli altri affronteranno la banda del Drago Celeste cercando al contempo di seminare l'ispettore.



PIATTAFORMA	PS2
ANNO	2007
GENERE	AVVENTURA DINAMICA

Il gioco ha una struttura episodica: ciascun livello è impostato come una puntata dell'anime, con tanto di anticipazioni del capitolo successivo. La trama offre diverse diramazioni e permette di vestire i panni di vari personaggi. Ogni livello propone delle meccaniche più o meno uniche o minigiochi dedicati. I livelli di Lupin si concentrano principalmente sulla raccolta di indizi e sulla risoluzione di enigmi, il tutto evitando le guardie. Se si viene scoperti dalle truppe di Zazzà, è necessario correre al riparo in un nascondiglio, sfruttando mosse e trucchi per sfuggire alla presa dei pulotti. Le sezioni con protagonista Zenigata hanno invece un'impronta decisamente più action: in pieno stile picchiaduro a scorrimento, l'ispettore dovrà stendere a cazzotti orde di delinquenti appartenenti alla banda del Drago Celeste.

Nel corso dell'avventura è possibile giocare anche nei panni di Fujiko, che dovrà vincere il concorso di bellezza premendo i tasti a ritmo di musica, come Goemon, che dovrà sconfiggere gli scagnozzi di Kourin a colpi di katana in una sorta di musou, e infine anche in quelli di Jigen, a cui invece è dedicato un livello in stile rail shooter dove potrà fare sfoggio delle sue abilità di pistolero.

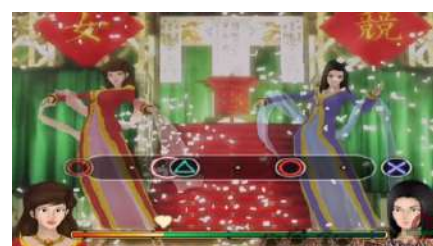
Fra i vari minigiochi presenti, se ne ricorda uno in particolare in cui Zenigata deve fare il filo alla bella Ginrei, per conoscerla meglio in quanto suo bodyguard. Si tratta di un segmento Visual Novel in cui vanno scelte le opzioni di dialogo corrette. Tra queste ve n'è una che ha suscitato l'ilarità generale del web in quanto cita il "Katsudon". Buffa pietanza asiatica dal nome sconveniente per il pubblico italiano e che si presta a evidenti doppi sensi. In realtà si tratta semplicemente di un piatto a base di riso e cotoletta di maiale.



Il doppiaggio del gioco è interamente in Italiano e si tratta per altro di uno degli ultimi lavori del doppiatore Roberto del Giudice, voce storica di Lupin, pubblicato postumo. Se siete fan di Lupin non potete farvi sfuggire questa perla della Playstation 2 che ha avuto l'onore di essere localizzata in esclusiva per il mercato italiano, oltre alla sua versione originale giapponese. Se non siete fan vi piacerà lo stesso giocare a quello che senza dubbio è uno dei migliori tie-in mai usciti su PS2!



Lupin può travestirsi rubando l'uniforme a qualche poliziotto...



... Ma se le cose vanno male... meglio scappare e stendere le guardie con qualche agile mossa!



I due eterni rivali saranno costretti a unire le forze?

TUTTI A...

ETNACOMICS 2026

PER LA PRIMA VOLTA CON GIOCHI DELL'OCO
AL GRANDE FESTIVAL SICILIANO DELLA
CULTURA POP

OMAGGIO A PIPPO BAUDO

Pippo Baudo, mancato nell'estate del 2025 è stato il volto principale di questa edizione. Simbolo della cultura nazionale popolare e maestro indiscusso della televisione italiana. A lui è dedicato il manifesto, realizzato dal fumettista bolognese Giorgio Carpinteri, che lo raffigura nella sua iconica posa in cui allarga le braccia per accogliere il suo pubblico.

Il logo di questa edizione di Etnacomics è inoltre ispirato al logo dell'ultima edizione del Festival di Sanremo condotta da Baudo, quella del 2008.





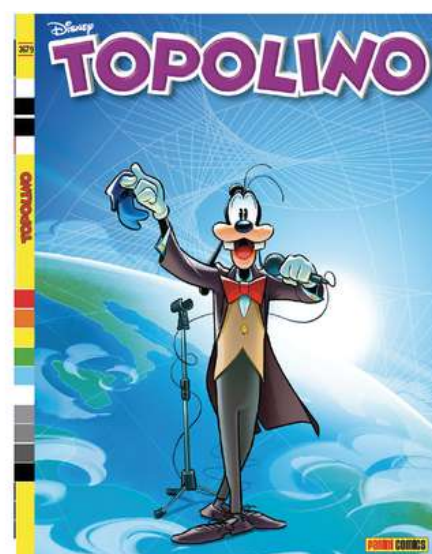
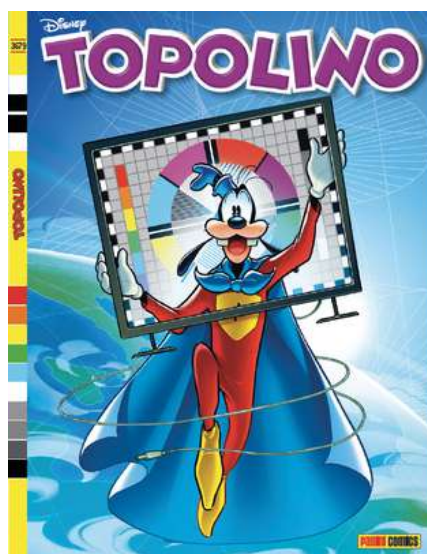
A Pippo Baudo è anche stata dedicata una mostra in suo onore dove sono state esposte le opere di vari artisti. Inoltre, durante la serata di Sabato 30 maggio una serie di ospiti di eccezione tra cui Heather Parisi ha omaggiato la carriera di Pippo Baudo, ricordando le sue trasmissioni, i suoi successi e i suoi tormentoni come "L'ho inventato io!"



Anche se non erano alla mostra, riportiamo le carte Sanrémon a lui dedicate.

SUPER...COPERTINE

L'edizione speciale del numero 3679 di Topolino dedicata a Etnacomics presenta una doppia copertina che raffigura Pippo e il suo alter ego SuperPippo in un rimando all'eroe nazionale della TV. L'illustrazione è stata realizzata dal fumettista Ivan Bigarella con i colori di Andrea Cagol.



LE MOSTRE: DYLAN DOG

Anche il celebre fumetto di Tiziano Sclavi ha avuto il suo spazio nell'area mostre. I quarant'anni della testata vengono festeggiati con un'esposizione di bozzetti, tavole e illustrazioni originali dedicate all'Indagatore dell'Incubo. Tra gli autori esposti figurano Giulio Rincione, Val Romeo e Luigi Siniscalchi, protagonisti di una "Passeggiata con gli autori", e l'artista palermitano Sergio Algozzino, di cui a destra si può ammirare un omaggio a Dylan.



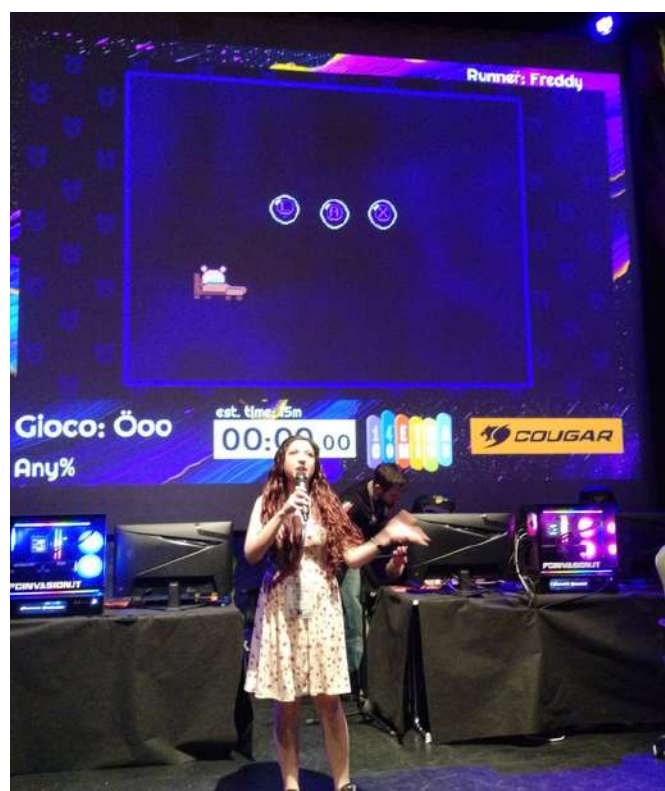
LE MOSTRE: CAPITAN TSUBASA

Conosciuto in Italia con il nome di Holly e Benji, il celebre manga è stato uno dei protagonisti delle mostre, dove sono state esposte diverse tavole raffiguranti i personaggi e le scene più famose del fumetto. Per l'occasione, il maestro Yōichi Takahashi ha incontrato i fan della serie calcistica e ha ricevuto il premio UZ alla carriera.



FOLLI CORSE SOTTO AL VULCANO

Le speedrun sbarcano a Etna Comics grazie alla Italian Speedrun Community! Nelle quattro giornate della fiera, la freschissima arena e-sports ha ospitato ogni giorno un live show dedicato alle corse contro il tempo. HadessDaughter di ISC ha presentato l'iniziativa e commentato le varie run, in un appuntamento quotidiano che si è rivelato un vero successone, registrando una numerosa partecipazione da parte del pubblico. ISC e le sue speedrun sono finite persino in radio!



A cura di Djuseppe
Foto di Djuseppe e Stempf

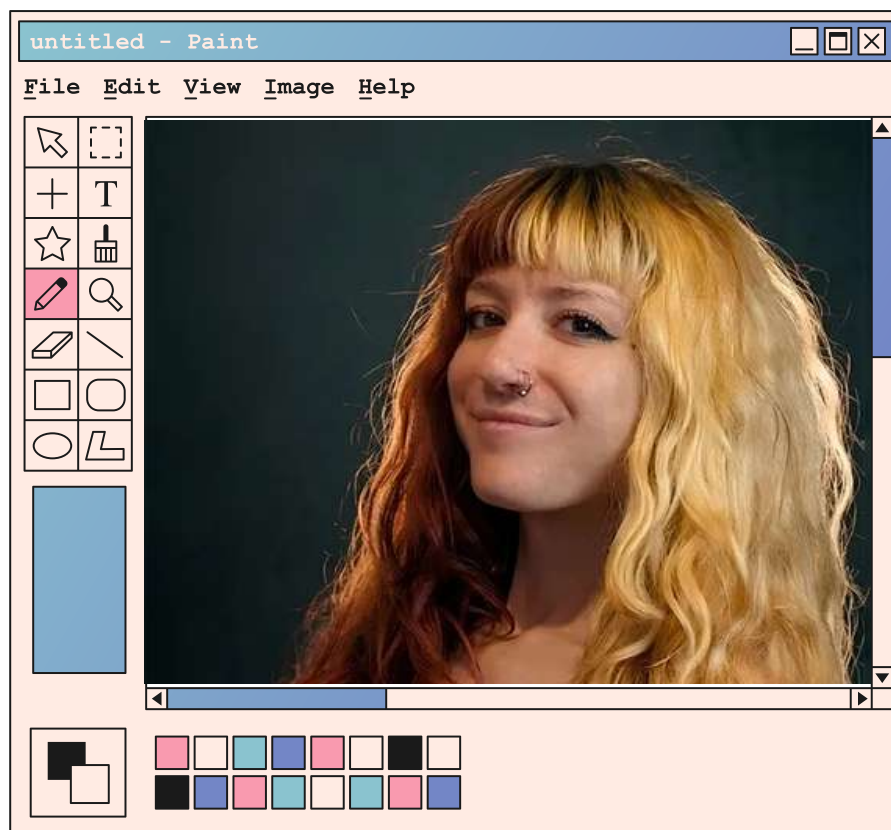
FUORI DALLA MAPPA CON JUENGISK

SUCCEDONO COSE STRANE QUANDO SI VA
OLTRE I LIMITI DELLE MAPPE DEI
VIDEOGIOCHI. JUENGISK CON I SUOI VIDEO
VI SVELA TUTTI I SEGRETI!

Sui suoi profili social si occupa di mostrare segreti nascosti delle mappe dei videogiochi. Nella vita di tutti i giorni li crea!

Il suo sogno, da sempre è creare mondi e quindi decide di intraprendere la carriera di 3D Environment Artist. In breve, si occupa di creare gli ambienti per videogiochi. Tra i suoi lavori più noti c'è Soulstice!

L'abbiamo incontrata a Etnacomics dove ha tenuto un bellissimo panel sul suo lavoro e sullo sviluppo di videogiochi e di cui vi riportiamo qualche estratto in queste pagine!



TROVATE JUE SU TUTTI I SOCIAL!



WWW.JUENGISK.COM



@JUENGISK

Ha fatto studi artistici e poi allo IED, ma i suoi primi lavori risalgono a 12 anni fa. Già allora aveva capito che non voleva limitarsi a creare piccoli oggetti o personaggi, ma voleva spingersi oltre e creare interi mondi!

Utilizza regolarmente Unreal Engine, ma ha maturato esperienza anche con Unity, soprattutto nell'ambito delle game jam a cui ha partecipato: sfide in cui bisogna creare un videogioco in poco tempo partendo da un tema specifico.



Inizialmente Jue aveva un canale Twitch dove trasmetteva in diretta gameplay, modellazione e varietà, ma a causa degli impegni ha dovuto interrompere.

L'ispirazione per iniziare a fare video brevi da postare su Instagram e TikTok è arrivata da un'estensione di Chrome che riproduce i versi dei personaggi di Animal Crossing a ogni pressione dei tasti sulla tastiera. Da lì ha iniziato a parlare di videogiochi e ha inaugurato la sua rubrica "Fuori dalla mappa", in cui esplora le ambientazioni dei giochi più famosi per scoprirne i segreti.

PILLOLE DI DESIGN

Passare da un disegno a un ambiente 3D esplorabile non è sempre facile! Spesso il disegno non rappresenta con precisione quello che poi è lo spazio di gioco. Il segreto è lavorare in squadra per riuscire a fare questa traduzione da disegno a mondo 3D in maniera efficace.

I giochi open world sono molto più complessi da realizzare rispetto a un gioco lineare e il processo di costruzione è molto diverso! Si inizia a creare dei punti di interesse (detti POI, Points of Interests) e poi da quei punti il dettaglio viene diramato o ridotto per far capire ai giocatori dove andare e dove invece non troverà niente.



Juengisk sta lavorando al videogioco Terminator Survivors! Gioco dell'oca basato sul celebre film con Arnold Schwarzenegger attualmente in sviluppo e di cui ha mostrato alcuni screenshot in esclusiva a Etnacomics.

Jue dice che per lavorare a un gioco su licenza bisogna avere rispetto per l'universo di origine e soprattutto per i suoi fan. Osservazione che c'entra benissimo il punto. Come vediamo spesso sulla nostra rivista molti ci riescono bene, altri invece sembrano ignorare questo grande insegnamento...

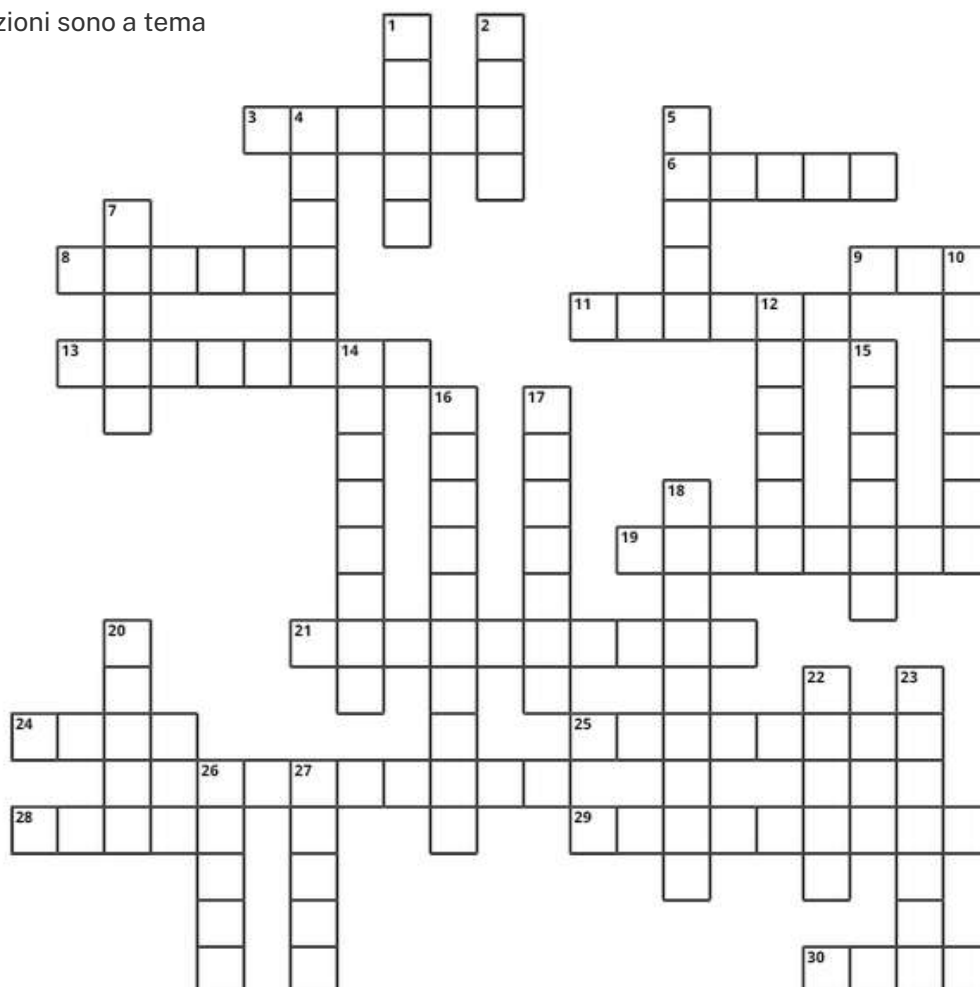
A cura di Djuseppe
Intervento tenuto a Etnacomics
2026 con HadesDaughter e
Juengisk

ENIGMISTICA DELL'OCO

CRUCIVERBA

Le definizioni sono a tema fumetti.

60 PUNTI
SE RISOLTO IN 30 MINUTI



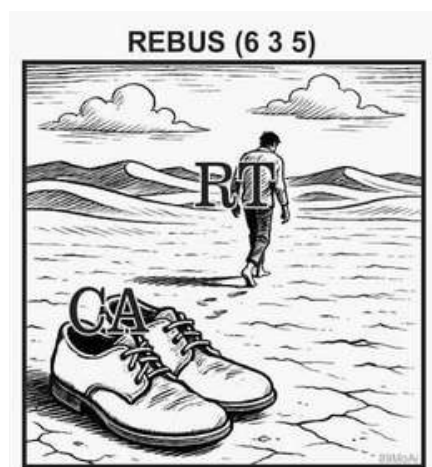
Orizzontali:

3. il timido protagonista di dandadan
6. la lady di versailles
8. facciata di un fumetto
9. La ladra in nero Kant
11. Il Bonelli editore
13. la divisa delle guerriere sailor
19. zio paperone vi tiene la sua fortuna
21. parola rumorosa
24. il nome condiviso dalle protagoniste di un omonimo manga
25. denji ottiene i suoi poteri da questo demone
26. la bionda delle witch
28. la cagnolina a pois rossi
29. creò la linea
30. dio degli inganni

Verticali:

1. Carl, soprannominato Uomo dei paperi
2. le fate italiane create da straffi
4. la tagliente arma di goemon
5. nemesi di batman
7. la razza aliena a cui appartengono goku e vegeta
10. il lupo di silver
12. lo indaga Dylan Dog
14. il Giulio, fumettista palermitano
15. la patria di Asterix
16. dà la caccia ai puffi
17. Quella del mare salato è il debutto di Corto Maltese
18. conan è quello con gli occhiali
20. il simbiote, personaggio di spiderman
22. il colore di hulk
23. il capitano spaziale dell'Arcadia
26. nome d'arte di Andrea Castellan, fumettista Disney
27. mezzo, cambia sesso se viene bagnato

REBUS

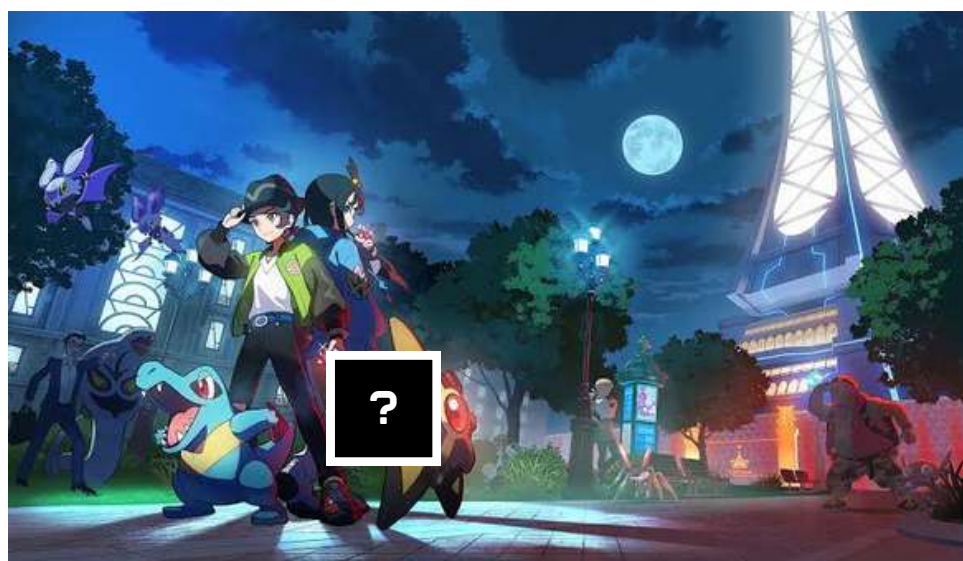


20 PUNTI
SE RISOLTO IN 5 MINUTI

IL TASSELLO

Individuate il corretto tassello che manca nell'immagine.

10 PUNTI
SE RISOLTO IN 5 MINUTI



PAROLE IN GABBIA

Per ogni coppia di parole, trovate la sillaba comune che le completa, scegliendola tra quelle in basso.



...NOTTO
...AMATA

...LESTRA
...GURO

...MOSO
...VOLA

...PANO
...PUNTA

10 PUNTI
SE RISOLTO IN 10 MINUTI

...GUARO
...RA

...MOSA
...MICA

...MICIA
...RA

POST@ DELL'OCO



GIOCHI ESTIVI

Idea per drinking game: guardare la pausa pubblicitaria di qualsiasi canale televisivo e quando arriva lo slop bevi uno shot

- SFERO

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 e pubblicheremo le vostre lettere!

LA CARTOLINA

Saluti da Gualtieri. Cosa? La cartolina non c'entra niente? Beh hai ragione ma mi fa ridere l'idea di mandare cartoline a caso. Potrei comunque iniziare a comprarne a caso.

- MICHELE

Una bella cartolina di grande pregio artistico. Ringraziamo Michele per aver inviato ben due buste di carte dei Pochenò, realizzate da Drawdown e Abusivi Studio di cui vediamo qui i risultati dell'apertura!



AMICI ANIMALI



MUKKI THE BULLY
• INVIATO DA
LORENZO



PINGU E SEMOLA
• INVIATE DA
STEFANIA

SOLUZIONI DEI GIOCHI DI PAG. 16

Forse doveste provare
con i giochi per bimbi.

MENO DI 50



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

50+ PUNTI



Continuate ad allenarvi
per arrivare al massimo!

70+ PUNTI



Punteggio perfetto!
Continuate così!

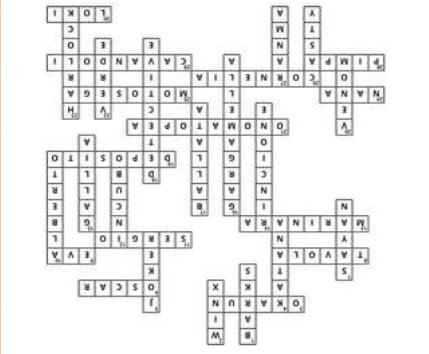
100 PUNTI



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...

PAROLE IN GABBIA
Chinotto/Chiamata
Palestra/Paguro
Famoso/Favola
TRapano/TRApunta
GIaguaro/GIAlra
FORMosa/FORMica
Camicia/Cara

REBUS
Cascare per terra
Arcigno esaminatore
IL TASSELLO
Il tassello corretto è il numero 3.



CRUCIVERBA

© 2000 Nintendo/Rare. Game by Rare. Rareware Logo is trademark of Rare.™ and the "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc. Game and System sold separately.



A PAINFUL LESSON LEARNED:
BEARS NEED A BIRD TO FLY.



Banjo and Kazooie can now split up, in their biggest adventure yet. Just remember, united they fly, divided he falls.

BANJO-TOOIE™

For cool stuff go to
www.banjo-tooie.com



ONLY FOR

