

Diddy Kong Racing FAQ/Walkthrough (Italian)

by TheGreekWarrior

Updated to v1.1 on Sep 16, 2009

DIDDY
KONG
RACING
NINTENDO
Versione 1.1
The Greek Warrior
Guida ASCII compatibile

Guida in ITALIANO a Diddy Kong Racing (versione N64) ed alle FAQ (Domande piu' frequenti).

Italian Walkthrough for Diddy Kong Racing.

Questa guida e' stata scritta da Massimo Brustia.

Se volete pubblicare questa guida sul vostro sito, dovete prima contattarmi alla mail cellinthehell@gmail.com

dove posso autorizzarvi o meno alla pubblicazione. Ho una sola richiesta: la guida va lasciata integralmente, senza nessuna modifica alla mia versione.

Ho scritto diverse guide, alcune per un sito italiano che poi ha deciso di non pubblicare piu' guide in italiano per qualche strana ragione.

Siti autorizzati/Allowed Web Sites:

www.gamefaqs.com

www.neoseeker.com

www.supercheats.com

* Note: if you want to get this guide on your site, you can send me an e-mail and I'll allow you. Just ask before posting it.

*****TAVOLA DEI CONTENUTI*****

- 1 Versioni della guida (aggiornamenti)
- 2 Introduzione al gioco
- 3 FAQs (Domande piu' frequenti) [prima di fare domande, controllare qui]
- 4 Personaggi & veicoli
- 5 Avventura
 - 5.1 Chi scegliere?
 - 5.2 Si parte!
 - 5.3 Dino Domain (parte 1)
 - 5.4 Area principale (parte 1)
 - 5.5 Snowflake Mountain (parte 1)
 - 5.6 Sherbet Island (parte 1)
 - 5.7 Dragon Forest (parte 1)
 - 5.8 Area principale (parte 2)
 - 5.9 Dino Domain (parte 2)
 - 5.10 Snowflake Mountain (parte 2)
 - 5.11 Sherbet Island (parte 2)
 - 5.12 Dragon Forest (parte 2)
 - 5.13 Wizpig - la grande sfida!
 - 5.14 Area principale (dopo aver battuto Wizpig)
 - 5.15 Future Fun Land (parte 1)
 - 5.16 Future Fun Land (parte 2)
 - 5.17 Wizpig - scontro finale

- 6 Time Trial
- 7 Consigli & Segreti
- 8 Sezione personale e ringraziamenti
 - 8.1 Sezione personale
 - 8.2 Ringraziamenti
 - 8.3 Copyright

*****SEZIONE 1: VERSIONI DELLA GUIDA (AGGIORNAMENTI)*****

Versione 1.1 Data 13.09.2009

Aggiornata la lista siti.

Versione 1.0 Data 10.09.2009

Aggiunta sezione Time Trial. Guida completa e pronta per essere online.

Sara' aggiornata ogni volta che riceverò e-mail con vostre domande o consigli utili per il gioco.

Versione 0.7 Data 06.09.2009

Completata l'Avventura al 100%.

Versione 0.6 Data 05.09.2009

Purtroppo, due anni fa, mentre stavo lavorando al capitolo 5.16, si e' guastata la cartuccia di gioco e non ho potuto completare la soluzione anche se ero ad un passo dalla fine. Tuttavia, dopo aver ricominciato il gioco seguendo la mia stessa guida, sono ritornato allo stesso punto in cui l'avevo lasciata e sono pronto a completarla e metterla online.

Versione 0.5 Data 20.07.2007

Proseguita la guida fino al capitolo 5.15 completato. La guida per il momento e' ancora offline in attesa di essere ultimata.

Versione 0.4 Data 19.07.2007

Proseguita la guida fino al capitolo 5.11 completato.

Versione 0.3 Data 18.07.2007

Configurata guida con codice ASCII compatibile con siti che non supportano i caratteri italiani come le lettere accentate. La guida arriva al capitolo 5.9.

Versione 0.2 Data 17.07.2007

Notevole aggiornamento della sezione Avventura fino al capitolo 5.7 completato. Aggiunti tutti i personaggi del gioco, nemici compresi ed alcune piccole cose sparse nella guida.

Versione 0.1 Data 16.07.2007

Impostazione base della guida. Finita introduzione al gioco, spiegati veicoli, prima parte della soluzione fino alla conquista di sei palloncini.

*****SEZIONE 2: INTRODUZIONE AL GIOCO*****

Diddy Kong Racing e' un gioco della RARE del 1997 uscito prima per Nintendo 64 e successivamente anche per Nintendo DS (versione migliore con possibilita' di creare i propri tracciati). Tuttavia, preferisco fare la guida al gioco per Nintendo 64 (anche perche' non possiedo la versione per DS...).

Potete trovare informazioni su questo gioco su Wikipedia, versione inglese:
http://en.wikipedia.org/wiki/Diddy_Kong_Racing

Riguardo al gioco, il genere e' quello del gioco di guida e segue una grafica

in stile cartoon. Un gioco ben fatto e veramente divertente ai massimi livelli, ve lo garantisco. Graficamente, non vi fara' storcere l'occhio neanche se siete possessori di console Next-Gen come me. Quindi, lo consiglio a tutti, un grandissimo titolo da parte di RARE.

Altre cose riguardanti la meccanica di gioco sono illustrate nella sezione FAQs.

*****SEZIONE 3: FAQs (Domande piu' frequenti)*****

Le Frequently Asked Questions (FAQ) potrebbero contenere leggeri spoiler, anticipazioni sul gioco.

Work in progress...

Come mai hai scelto di fare la guida nella versione Nintendo 64?
Sono molto legato al Nintendo 64, che mi ha garantito tantissime giornate di divertimento in passato e continua a divertirmi ora.

Cambia qualcosa in base a quale personaggio viene scelto?
Cambiano i parametri di guida quali accelerazione/controllo/velocita' massima, ma la storia rimane invariata, inoltre si possono sempre sostituire ad ogni caricamento, cosa che permette di poter variare quando si vuole.

Come si sbloccano i due personaggi segreti?
Dovete vincere i Time Trial all'interno della modalita' Avventura. Con tempi buoni prima o poi otterrete Broomstick, con tempi praticamente perfetti riuscirete ad ottenere anche T.T., personaggio difficilissimo da ottenere.

A cosa servono i palloni?
I palloni/palloncini sbloccano nuove aree di gioco. Piu' se ne possiedono, piu' aree risultano accessibili.

A cosa servono le banane nelle gare?
Le banane incrementano la velocita' nella gara del personaggio, quindi piu' se ne raccolgono, piu' e' facile andare veloci rispetto agli avversari. Sono un bonus nella gara, ma non c'e' bisogno di abbondare con esse. Ne bastano un po', mai cercare di uscire di pista per prenderne altre.

Quanti "mondi" ci sono in tutto?
Se per mondi si intendono le sale d'attesa (lobby) che portano alle gare, allora ce ne sono cinque, di cui quattro visibili fin dall'inizio ed una che si puo' sbloccare piu' avanti nel gioco.

Come si sconfigge il boss "nome boss"?
Do le mie indicazioni nella guida, purtroppo non posso assicurarvi che seguirle vi portera' sicuramente alla vittoria, ma la cosa da fare e' continuare a provare, al massimo cambiare personaggio. Con Diddy Kong avrete sempre la garanzia di utilizzare un personaggio equilibrato che puo' andare bene per tutti i nemici.

Banjo non e' quello di Banjo-Kazooie?
Si', e' proprio lui. Nonostante questo, non e' fra i migliori personaggi del gioco, anche se ho finito l'intera avventura con lui la prima volta che l'ho giocata.

Posso pubblicare la tua guida sul mio sito?
Parliamone via mail, il mio al 99% sara' un si'.

Ricordo che potete inviarmi i vostri dubbi alla mia mail, rispondero' con piacere: cellinthehell@gmail.com

Alcune cose a cui rispondero' di sicuro:

- domande attinenti il gioco che non sono citate fra le FAQ.
- richieste di scrittura di guide per altri videogiochi, se non posso farla vi rispondero' di no, ma di certo non cestinero' questi messaggi, chissa' che non mi venga proposta la guida di qualche gioco interessante.

Alcune cose a cui non rispondero' tramite mail:

- richieste di collaborazione per i vostri siti, non posso, ho poco tempo.
- insulti (non mi fanno alcun effetto).
- richieste di pubblicazione su siti come youtube, non possiedo una scheda d'acquisizione video.

Ma se mi spiegate come passare un filmato su PC allora potrei anche filmare le sfide piu' difficili.

*****SEZIONE 4: PERSONAGGI & VEICOLI*****

Diddy Kong Racing e' un gioco di guida con tre veicoli e 10 personaggi giocabili (8 dall'inizio). Ecco a voi l'elenco dei personaggi da usare:

PERSONAGGI:

- KRUNCH - Coccodrillo
- DIDDY KONG - Scimmietta
- BUMPER - Talpa
- BANJO - Orso
- CONKER - Scoiattolo
- TIPTUP - Rana
- TIPSY - Topo
- TIMBER - Tigre
- DRUMSTICK - Gallo (segreto)
- T.T. - Orologio (segreto)

VEICOLI:

CAR (macchina)

Macchina a mo' di go kart, si puo' utilizzare anche sull'acqua anche se con evidenti rallentamenti. Essendo una macchina, non vola.

HOVERCRAFT (gommone)

L'hovercraft e' una grandissima invenzione per questo gioco, e' veramente ottimo e divertente da utilizzare. Si guida sull'acqua oltre che sulle sezioni asciutte ed anch'esso non vola.

PLANE (aereo)

Guidare l'aereo e' una bella esperienza, considerando anche che ci si puo' godere anche qualche manovra spettacolare. Va dappertutto, sempre utile ma talvolta scomodo da utilizzare.

Il veicolo che uso piu' spesso e' la macchina, tranne quando devo raggiungere zone in cui serve volare o dove c'e' da andare sull'acqua. Il mio preferito e' pero' il gommone.

Nel gioco vi sono inoltre altri personaggi di supporto/nemici.

PERSONAGGI DI SUPPORTO:

"THE GENIE" TAJ ("Il Genio" Taj)

Il genio e' un bizzarro personaggio dotato di un tappeto volante con cui gareggia amichevolmente con i nostri personaggi. E' sempre nell'area principale e permette di cambiare i veicoli.

T.T. - Time Trial

Questo orologio vivente e' presente in ogni mondo ed e' il piu' abile pilota

di tutto il gioco. Veramente fenomenale in ogni attributo. Permette di visualizzare lo status del gioco.

NEMICI/BOSS (*spoiler*):

WIZPIG

Questo e' un nemico fastidiosissimo, il vero incubo di tutto il gioco. Per quanto poco lo si incontri, e' fenomenale come avversario e puo' davvero dominare la scena.

Per affrontarlo bisogna prima concludere i primi quattro regni di gioco.

TRICERATOPO

Il Dino Domain vede come boss questo simpatico dinosauro, pronto a sfruttare il terreno per andare sempre piu' veloce.

WALRUS

La foca domina la Snowflake Mountain ed e' veramente una buona stratega di battaglia oltre che un formidabile corridore.

OCTOPUS

Il polipone e' senza dubbio un avversario fastidioso con i suoi attacchi a base di mine. Stare dietro di lui e' un vero incubo! Boss della Sherbet Island.

DRAGON

Un dragone di elevata intelligenza tattica. Boss della Dragon Forest.

*****SEZIONE 5: AVVENTURA*****

Il fulcro del gioco, selezionabile dal menu' principale. La mia guida e' quasi totalmente dedicata a questa fantastica e lunga sezione di gioco, con strategie in ogni momento e per ogni livello. Vi guidero' passo a passo fra le avversita' presenti, dandovi consigli e piccoli trucchi scoperti personalmente per completarla al 100%.

Nota: utilizzo un file apposito per la guida, quindi vedo le cose "in real time" rispetto alla cronologia della guida. Essendo un'avventura molto personalizzabile, non e' assolutamente necessario seguire i passi nel mio ordine, anzi, sono io che cerco di catalogare tutto in maniera chiara.

5.1: CHI SCEGLIERE?

Non c'e' un personaggio migliore globalmente. La prima volta in cui ho giocato, avevo Banjo, molto veloce, ma pessimo nel controllo. Il personaggio piu' equilibrato e' senza dubbio Diddy Kong, che se la puo' cavare in ogni situazione. Subito dopo lui, metterei nella mia classifica personale di capacita' Topsy e TipTup. Sappiate che ad ogni sessione di gioco potete cambiare personaggio in base alle esigenze della pista. Io utilizzerò quasi sempre Diddy in questa guida.

5.2 SI PARTE!

Ok, dopo la scelta del personaggio, e' tempo di scegliere se giocare ai tracciati o alla modalita' avventura. Ovviamente, sono qui per consigliarvi di fare l'avventura se volete cimentarvi con la vera base del gioco, il resto si puo' sbloccare da qui.

Sequenza introduttiva

Date il nome al vostro file di salvataggio (massimo 3 caratteri) e godetevi il buon filmato iniziale, che vi introdurrà in quello che sarà il territorio di gioco. Notate, la statua di Wizpig, il cattivone che piu' avanti vi farà impazzire di fatica. L'intro fa uno zoom sul primo posto da visitare, quello piu' facile per le prime gare. Ecco apparire il primo personaggio di supporto. The GENIE (il Genio). Ovviamente spiega di

essere qui per aiutarci. Bene, il filmato finisce dopo che ci augura buona fortuna e si puo' finalmente cominciare a giocare.

AREA PRINCIPALE

Ed ora che faccio?

Il primo impatto con il gioco potrebbe causarvi un senso di smarrimento visto che il punto centrale e' veramente vasto. Se parlate con il Genio attualmente potrete solo cambiare il veicolo, scegliendo se usare macchina, gommone o aereo. Per quello che c'e' da fare, va piu' che bene la macchina, sempre che non vogliate andare subito in cerca dei palloni nascosti.

Il primo pallone

Bene, vedete quel ponte giallo alla destra della statua di Wizpig? Ecco, quello e' il primo luogo da esplorare ed avvicinandovi noterete un pallone che sventola pronto ad essere raccolto da voi. Per ottenerlo, vi bastera' semplicemente passare sopra di esso, cosi' il pallone sparira' ed il vostro indicatore di palloncini trovati in alto a sinistra mostrera' la cifra 1. Congratulazioni! Avete fatto il primo passo in una lunga ed estenuante caccia a tutti i palloni del gioco.

Il primo luogo da visitare

Davanti a voi vi e' il DINO DOMAIN, aperto a tutti senza bisogno di possedere palloni. Si tratta di una sorta di sala d'attesa in vista dei veri tracciati, quindi varcatelo per entrare in questo primo "mondo".

** 5.3 - DINO DOMAIN - PARTE 1 **

Dopo aver varcato la porta d'ingresso del Dino Domain, vedrete un personaggio a forma di orologio che cammina nella sezione. Il suo nome e' T.T.

(Time Trial), schiantatevi contro di lui per parlargli. Vi mostrera' lo status globale del gioco (non di questo luogo, lo status riguarda l'intera struttura di gioco). Time Trial e' automaticamente impostato su OFF, cioe' potrete giocare normalmente senza cercare di battere i tempi di default. Ma ve ne parlero' in seguito, ora lasciate Time Trial su Off. Vicino ad ogni tracciato vi e' il numero di palloni che dovete possedere per partecipare alla sfida. Inoltre, Dino Domain, come tutte le altre sale d'attesa, ha una porta chiusa a chiave ed un tesoro sigillato, oltre che il boss del livello. Questi per il momento sono ancora segreti per voi.

Questo e' il numero di palloni che servono per visitare un livello la prima volta:

Ancient Lake: 1 pallone

Fossil Canyon: 2 palloni

Jungle Falls: 3 palloni

Hot Top Volcano: 5 palloni

Risulta chiaro che se avete solo un palloncino potrete partecipare ad Ancient Lake e non ad altre gare del Dino Domain. E' giunto il momento di gettarvi nella prima delle tante sfide, quindi superate la porta dell'Ancient Lake.

Guida alle gare

Se non avete letto le FAQ, allora vi rispiego tutto (ma siete pregati di farlo per comprendere a fondo le meccaniche di gioco).

In ogni gara vi sono dei bonus in accelerazione (chiamati zipper) giallo-rossi, inoltre vi sono palloncini colorati da prendere per utilizzare un altro bonus con il tasto Z dopo averli presi. Sono cumulativi, ad esempio se prendete il razzo, al secondo update diventa un razzo guidato, al terzo diventano 10 razzi da utilizzare.

Le banane servono invece ad aumentare la vostra velocita' di base, piu' ne prendete, piu' andrete veloce rispetto agli avversari che ne avranno

meno di voi. Non sottovalutatele perche' altrimenti vi ritroverete ad essere superati da tutti quando le sfide si faranno un po' piu' complesse. Non c'e' bisogno che vi fermiate per prenderle tutte, diciamo pure che l'obiettivo e' di prendere tutte quelle a vostra portata. Se venite colpiti da un razzo o da un altro malus, perderete alcune banane (probabilmente 2), in compenso se siete voi a colpire un nemico lo danneggerete togliendogli banane e quindi rallentandolo.

Tre giri per ogni tracciato, l'obiettivo e' la vittoria.

Se volete partire bene, aspettate a premere l'acceleratore proprio prima che venga detto "GO".

ANCIENT LAKE

Macchina; Difficolta' gara: 1/10

Questo e' il tracciato piu' semplice dell'intero gioco. Si tratta di un percorso da seguire con tranquillita'. State sull'asfalto e non fatevi superare. Arrivati al primo zipper con leggero bivio, NON tagliate, evitate l'erba e proseguite sull'asfalto. Attenzione al dinosauro che puo' bloccarvi la strada o addirittura schiacciarvi, facendovi perdere tempo prezioso.

L'ultima curva e' un po' scomoda, quindi cercate di regolarvi e non schiantarvi contro il muro.

Tutto sommato, vincere dovrebbe essere facilissimo, se non e' cosi' usate il tracciato per allenarvi finche' non diventerete abili a stare in pista.

Si tratta proprio di una prova messa per adeguare il giocatore al clima delle sfide senza farlo soffrire.

CACCIA ALLA CHIAVE: la chiave del Dino Domain si trova in questo livello, infatti potrete prenderla subito dopo la partenza, su una rampa alla destra. Molto facile da vedere, probabilmente riuscirete a vincere la gara anche con questa piccola deviazione di percorso. Quando tornerete alla lobby, un'animazione mostrera' l'apertura della porta in zona che ha un percorso speciale.

Dopo la vittoria, Genio vi offrira' il palloncino (cosi' fara' anche in tutte le altre gare),

se state seguendo passo a passo la guida avrete ora 2 palloni, abbastanza per competere a Fossil Canyon. Se volete provare subito il percorso speciale sbloccato trovando la chiave potete andare, ma vi consiglio di farlo dopo, non si tratta della solita gara ed anzi e' alquanto competitiva come prova. Io proseguo con Fossil Canyon.

FOSSIL CANYON

Macchina; Difficolta' gara: 1/10

Altra prova semplicissima per chiunque. Bisogna solo stare attenti a non farsi fregare da alcune avversarita' della pista, mentre l'intelligenza artificiale e' veramente ridotta, non dovrete avere alcun problema a vincere seguendo la strada principale. Vi sono due bivi nel tracciato, il primo vi fa scegliere fra uno zipper davanti ad un lago e fra la strada principale alla destra.

Scegliete la strada principale se non avete ancora domestichezza con il sistema, altrimenti potreste trovarvi a risalire dall'acqua, cosa non tanto simpatica. Al secondo bivio, potete stare giu' (girando a sinistra) oppure andare su (girando a destra). Se andate a destra sarete un po' piu' comodi, ma sotto vi permettera' di tagliare leggermente. Anche questo e' un percorso per principianti, vincete per ottenere il terzo palloncino.

Con tre palloncini, potete continuare qui a Dino Domain, oppure cambiare sezione, ma se restate in questo posto andrete sul sicuro anche per la prossima gara: Jungle Falls. Tre palloni richiesti per una sfida ancora passabile senza difficolta'.

JUNGLE FALLS

Macchina; Difficolta' gara: 2/10

Altro percorso facile, con una pista un po' piu' ingegnosa rispetto alle precedenti. Svolte subito a sinistra ed evitate il laghetto (stare nell'acqua non vi aiuterà). Perderete tempo passando sopra alle orme di dinosauro, ma non troppo. Il ponte sulla destra e' fatto per essere percorso, quindi evitate l'acqua e passate su di esso. Meglio passare sul ponte che cadere prendendo lo zipper, siete avvisati! Cadendo perderete qualche secondo prezioso. Anche qui l'intelligenza artificiale e' di bassissimo livello, non dovrete avere problemi a vincere, ma come già detto in precedenza, il percorso può farvi qualche scherzo. Attenzione alle palme ed alle ossa nella fase finale del tracciato.

Ok, vincendo passerete a 4 palloni, non abbastanza per accedere ad Hot Top Volcano. Non vi preoccupate perché altrove potrete trovare molti palloni. Ora vi illustrerò come trovare il quinto.

AREA PRINCIPALE

Il quinto pallone potrete ottenerlo facilmente usando l'aereo. Andate nell'area principale e guardate alla sinistra della statua in fondo. Sulla montagnetta c'è un visibilissimo pallone che aspetta solo di essere preso. Ora potete tornare al Dino Domain per partecipare anche alla quarta gara. Ma se tornate nuovamente nell'area principale sarete sfidati nella prima delle tre sfide da parte del Genio.

SFIDA GENIO 1: MACCHINA

Difficolta': 1/10

Una sfida dalla difficolta' demenziale. Percorso a cerchio, nessuna complicazione del percorso.

Seguite le bandiere della Nintendo e fate il giro della pista per tre volte. Genio rimarrà indietro perché e' davvero lento, non può competere con la macchina!

Dopo la vittoria, avrete il sesto palloncino proprio vicino a voi, dovrete solo avvicinarvi ad esso per prenderlo e farlo vostro. Non c'era modo più facile per ottenere un palloncino dopo una sfida!

Ora potete tornare a Dino Domain per concludere anche la quarta gara.

DINO DOMAIN

Hot Top volcano aspetta solo di essere percorso, se avete seguito la guida non avrete alcun problema ad avere cinque palloncini, anzi, ne avrete uno di scorta. Entrate e preparatevi a cambiare veicolo, stavolta vi aspetta una sfida più interessante.

HOT TOP VOLCANO

Aereo; Difficolta' gara: 2/10

Finalmente una gara con gli aerei, questa e' una buona cosa, anche perché il percorso permette di iniziare ad abituarsi con questo veicolo. La conformazione del percorso e' fatta di alcune punte da evitare, parti rocciose che dividono l'aerea in due e lava. Non c'è grande possibilità di finire fuori dal percorso, basta seguire le indicazioni ed arrivare al traguardo. Come nelle gare precedenti, gli avversari saranno battibili senza problema. Non date troppa attenzione a gran parte delle banane presenti, sono scomode da raggiungere e vi faranno solo perdere tempo.

Arrivati a 7 palloni, ora sarete guidati proprio di fronte alla porta dove risiede il boss del Dino Domain, che ovviamente e' un dinosauro, anzi il Triceratopo.

BOSS DINO DOMAIN: TRICERATOPO - PRIMA SFIDA

Macchina; Difficolta' gara: 3/10

Il Triceratopo e' senza dubbio l'avversario piu' facile da sconfiggere dell'intero gioco, ovviamente alla prima sfida contro di lui. Il percorso e' a spirale e potete trovare dei massi rotolanti ad ostacolarvi, oltre che le palme e le rocce studiate a tavolino per mettervi in crisi. Il percorso diventa sempre piu' stretto con l'avvicinarsi al traguardo e le curve piu' ripide. Se ce l'avete davanti, colpitelo con un razzo, altrimenti pensate ad utilizzare tutti i turbi presenti e non dovrete avere problemi a chiudere la sfida con una vittoria. C'e' da dire che se vi e' davanti di poco nel finale potrete ancora superarlo, poiche' avra' il fiatone e rallentera' improvvisamente. Percio', tutto questo gioca a favore del giocatore. Ma e' un buonissimo allenamento in vista del rematch. Se avete faticato, non avrete comunque un premio di consolazione, bensì una nuova sfida in Dino Domain...

Pensavate che fosse finita qui? Invece no, ed il problema sta nella nuova sfida data dal Triceratopo, cioe' trovare 8 monete d'argento (le Silver Coins) in ogni livello e vincere la sfida. Per quanto possa sembrare semplice, presto vi accorgete che in alcuni percorsi sarete costretti a deviazioni un po' scomode. Trattero' questa fase nella seconda parte del Dino Domain, che seguira' piu' avanti per darvi altre sfide piu' semplici da affrontare in attesa di migliorare il proprio stile di guida. Prima di cambiare sezione, rimane ancora la sfida speciale nella porta sbloccata con la chiave, quindi preparatevi a qualcosa di molto diverso dalle sfide precedenti.

FIRE MOUNTAIN - AMULETO T.T. PRIMO PEZZO

Aereo; Difficolta': 6/10

Difficolta' doppia rispetto alla prima sfida con il Triceratopo? Secondo me si', visto che la vittoria e' anche una questione di fortuna oltre che di tattica. Sicuramente con una strategia di gioco giusta avrete piu' possibilita' di vincere rispetto ad una troppo istintiva. L'obiettivo del Fire Mountain e' di prendere le uova e portarle nel proprio "nido", dove dovranno restare per un po' di secondi prima di schiudersi. In quel momento vi sara' segnato un punto, dovete arrivare a tre. Le uova possono essere rubate dai nidi prima che si schiudano, quindi ci vorra' ancora una volta abilita' tattica. Il modo migliore per affrontare la sfida e' di prendere subito un uovo in basso e portarlo nel nido, poi invece di sorvegliarlo e' meglio andare in un altro nido in cui c'e' un uovo che si sta schiudendo e rubarlo. Spesso vi ruberanno le uova, non preoccupatevi e fate lo stesso. Quando arrivate a due uova schiuse ed una da covare, continuate ad andare in caccia di un altro uovo, probabilmente quello ve lo ruberanno. E' una questione di velocita', se dovete scegliere un avversario a cui sottrarre un uovo puntate su quello che ne ha di piu' gia' schiuse cosi' lo indebolirete. Tutto sommato non e' una sfida tanto complessa, ma dovrete prima entrare nell'ottica della sfida e seguire le tattiche da me elencate per avere buone possibilita' di successo in questa competizione.

Con la vittoria, otterrete la prima parte su quattro dell'amuleto di T.T. A che serve raccogliarli tutti?

Ovviamente ad avere in vostro possesso questo amuleto, ma vi spieghero' la sua funzione quando sara' il momento, visto che attualmente non potreste sfruttarlo. A voi la scelta: restare in Dino Domain per la seconda parte oppure cambiare percorso. Nella strategia, opto per quest'ultima, in modo da proseguire con sfide di minore difficolta'. Quindi, proseguite verso la porta contrassegnata da Exit.

** 5.4 - AREA PRINCIPALE - PARTE 1 **

Non e' la prima volta che visitate l'area principale, ma questo e' il momento in cui conviene girarla bene per scoprire tutti i suoi segreti.

Seguendo la soluzione dovrete possedere 7 palloni, 2 "nascosti ma non troppo" in questa zona, uno sulla montagnetta alla sinistra della statua di Wizpig ed una sulla rampa per il Dino Mountain. C'e' un nuovo pallone da prendere nella zona della spiaggia. Prendete con voi il gommone parlando con il Genio. Alla destra del Dino Domain vi e' una cascata con un ingresso segreto, percorretela per trovarvi nella zona piena di neve dove c'e' una nuova lobby. Ora non vi riguarda, proseguite lungo il fiume fino alla spiaggia ed appena scesi dal fiume al mare svoltate a sinistra per trovare un pallone solitario nell'oceano. Sarete a quota 8 palloni trovati! Nella mini isola vi e' un ingresso che pero' e' delimitato dal possedere 10 palloni (per ora non si puo' entrare). Si chiama Sherbet Island. Inoltre vi e' un faro che attualmente e' li' per bellezza ed una bacheca fatta da quattro cartelloni con ?.

Ogni ? indica che non sono ancora stati presi i trofei delle zone, quelli si sbloccano dopo aver preso parte ai tornei alla fine di un livello ed ora non potete ancora permetterveli. Risalite la spiaggia per tornare nella zona iniziale, ma notate che la prima cascata a sinistra ha un ingresso nascosto che porta alla Dragon Forest, 16 palloni per entrare. Pare chiaro che l'unica zona al di fuori del Dino Mountain che si puo' visitare e' la Snowflake Mountain, percio' cambiate veicolo in un aereo e volate nella zona innevata per trovare la porta contrassegnata da due palloni. Sarete ormai nella Snowflake Mountain.

Altre cose sull'area principale:

- parlando con Genio, potrete partecipare alle sue sfide speciali se non l'avete ancora fatto. Con 5 palloni in vostro possesso sbloccherete la sfida delle auto, con 10 quella del gommone e con 18 l'ultima degli aerei. Ad ogni vittoria per la prima volta nelle sfide sbloccherete un pallone.
- la statua di Wizpig in futuro diventera' un luogo da visitare, infatti ha un buco nella bocca, ma essendo questa chiusa non potrete ancora accedere (meglio per voi, credetemi!).
- il faro in futuro avra' un ruolo importante, ma non voglio svelarvi la sua funzione a questo punto del gioco.

** 5.5 - SNOWFLAKE MOUNTAIN - PARTE 1 **

Simile a Dino Mountain come struttura, infatti troverete ancora T.T. pronto a mostrarvi il vostro status ed a permettervi di attivare i Time Trial (per il momento lasciate su Off). Ogni sezione richiedera' un numero di palloni da possedere:

Everfrost Peak: 2 palloni
Walrus Cove: 3 palloni
Snowball Valley: 6 palloni
Frosty village: 9 palloni

Seguendo passo a passo la guida sarete ormai a 8 palloni, quindi potete scegliere le prime tre sfide per gareggiare, ma vincendone una avrete accesso anche a Frosty Village. E' giunto il momento di passarle in rassegna tutte! Attenzione che in una di queste (Snowball Valley) si nasconde la chiave della zona, ma vi indichero' come ottenerla quando sarete nella sfida.

EVERFROST PEAK

Aereo; Difficolta': 2/10

L'intelligenza artificiale nella Snowflake Mountain e' leggermente superiore a quella del Dino Domain, ma al primo passaggio nelle gare dovrete davvero superarle ad occhi chiusi. Il percorso e' facile da percorrere, seguite la pista come volete fino al ponte, dove potete scegliere se passare sopra o sotto. Vi sono due ponti, meglio passare sotto ad entrambi per prendere le banane, sempre che siate capaci di tenere il controllo del personaggio. Non cambia molto una scelta o l'altra, percio' seguite la pista e percorrete i soliti tre giri. Da citare la divertente musica di questo livello.

Vincendo otterrete 9 palloni, sufficienti per percorrere ogni sfida in questa zona. Bene, potete procedere verso il Walrus Cove.

WALRUS COVE

Macchina; Difficolta': 3/10

Questo percorso secondo me e' studiato molto bene, infatti ci saranno parecchi ostacoli a farvi sbagliare. Gli avversari possono finalmente rappresentare una leggera minaccia, magari fino al termine del secondo giro faticherete per stare in prima posizione. Se prendete come potenziamento il primo turbo, allora aspettate ad utilizzarlo, poiche' sarete trasportati su un percorso stile montagne russe. Attenzione all'ingresso nella caverna perche' e' facile schiantarsi contro la barriera. Usciti dalla caverna, dovrete usare il turbo ed e' meglio proseguire dritti invece che andate sulla parte innevata contro cui rischiate di schiantarvi. Nel finale, ci sono un po' di salti da fare, se finite nel ghiaccio secco rimbalzerete, rallentando notevolmente. All'ultimo bivio, se andate a destra sarete piu' tranquilli, ma se siete in seconda-terza posizione andate a sinistra per ottenere la calamita, che vi portera' attaccati alla vettura davanti a voi. Vi avviso che al ritorno in questa zona le cose si faranno piu' complesse.

10 palloni, preferite andare a festeggiare o gettarvi subito nella prossima sfida? Vi ricordo che con questa cifra avrete accesso alla Sherbet Island, ma vi consiglio di proseguire in questa zona.

SNOWBALL VALLEY

Macchina; Difficolta': 4/10

Finalmente una sfida dove vincere non e' cosi' scontato. Infatti, il percorso e' davvero insidioso fin dalla prima parte. Al primo bivio, non ho idea di dove vi troverete meglio, io ho imparato bene a percorrere la parte a destra in cui e' importante stare al centro del percorso visto che e' facile cadere nel ghiaccio. A sinistra invece c'e' da entrare in una caverna, ma la strada e' ancora piu' stretta. Piu' avanti, dovrete percorrere una strada all'aperto per raggiungere un igloo e delle palle di neve potrebbero schiacciarvi. Prendete quindi la protezione adeguata ed attivatela per restare incolumi. Uscite stretti all'uscita per non finire fuori strada. Fate un po' di pratica se non riuscite a vincere, prima o poi ce la farete, siamo ancora nella categoria della sfide facili. C'e' anche una chiave da prendere nel percorso, occupatevi in una gara distinta da quella per vincere.

CACCIA ALLA CHIAVE: subito dopo l'ingresso, svoltate a sinistra per entrare in un percorso segreto che vi porta alla chiave nascosta in una fessura. Non e' facile da notare girando normalmente, ma svoltando a sinistra dopo la partenza troverete la chiave senza Difficolta'. Evitate di tornare in gara, ormai vi siete compromessi nel prendere la chiave, percio' tornate alla lobby ed assistete al filmato della chiave inserita.

11 palloncini! Ottimo, inoltre se avete preso la chiave potrete entrare nella seconda sfida speciale del gioco, ma vi consiglio di ultimare prima anche il quarto ed ultimo percorso: Frosty Village. Vi ricordo che avete palloni a sufficienza da venire sfidati dal Genio alla sfida sul gommone.

AREA PRINCIPALE

Tornando indietro o caricando il salvataggio, sarete sfidati dal Genio alla sfida in gommone.

SFIDA GENIO 2: GOMMONE

Difficolta': 2/10

Percorso un po' piu' lungo rispetto al precedente, l'unica difficolta' e'

entrare sotto la cascata cercando di non sbattere contro l'ingresso. Genio andra' lentamente, percio' non creera' problemi. State solo attenti a non schiantarvi troppe volte, ma si tratta di una sfida facile.

Vincendo, otterrete il dodicesimo palloncino, saltate dal gommone per prenderlo. Complimenti, siete a quota 12 palloni, ora potete tornare alla Snowflake Mountain e partecipare al Frosty Village.

FROSTY VILLAGE

Macchina; Difficolta': 3/10

Nonostante il percorso sia semplice da seguire, mi sono trovato con avversari un po' piu' competitivi, almeno uno (TipTup) che ci aveva distaccato tutti gia' dal primo giro, comunque l'ho recuperato prendendo i turbo. Gli Zipper non sono facilissimi da prendere, mentre l'unica menzione da fare sulla pista riguarda il finale dove si puo' rischiare di cadere nel ghiaccio secco. Con un po' di concentrazione, non sara' una sfida di quelle che potranno causarvi disagi. State solo attenti a non andare troppo larghi nelle curve.

13 palloncini e la possibilita' di affrontare Walrus, la foca boss della zona. Fatevi coraggio e preparatevi ad affrontare una sfida interessante.

BOSS SNOWFLAKE MOUNTAIN: WALRUS - PRIMA SFIDA

Gommone; Difficolta': 3/10

Odio questo avversario. Cioe', non a questa sfida, anzi, qui si tratta di una passeggiata fra i ghiacci piuttosto divertente visto il percorso da fare. Walrus e' una foca piuttosto veloce, ma qui non sta sfruttando il 100% della sua abilita'. Se ce l'avete davanti, usate il razzo, altrimenti giocate sui turbo per staccarlo senza difficolta'. Magari puo' capitarvi di finire bloccati nelle due caverne, dovete stare attenti a quando curvare. Non ho trovato Walrus piu' difficile da battere rispetto al Triceratopo. Nella fase finale, vi sono molti turbo per recuperare nel caso le cose si mettano male.

Vittoria, la foca e' sconfitta, ma non abbattuta, infatti vi lancia la sua sfida: recuperare in ogni gara le otto monete d'argento e vincere le sfide. Anche di questo ne parlero' piu' avanti, per il momento c'e' Sherbet Island che aspetta di mostrarvi i suoi insidiosi percorsi. Ma manca ancora una cosa da fare, la pista speciale aperta con la chiave della Snowball Valley e' pronta per una sfida di sopravvivenza fra i ghiacci.

ICICLE PYRAMID - SECONDO PEZZO AMULETO T.T.

Macchina; Difficolta': 5/10 (con la tattica descritta 1/10)

Se avete superato Fire Mountain, vi accorgete subito che questa battaglia e' molto piu' semplice. Qui si lotta per sopravvivere e si hanno 3 vite a testa. Ad ogni colpo che si subisce, si perdono 2 banane e questo vale per tutti e quattro i partecipanti. Si perdono banane subendo un razzo, cadendo contro una bomba oppure toccando un avversario con la barriera. L'idea migliore all'inizio e' di stare in disparte e lasciare che siano gli avversari a massacrarsi fra loro. Io usavo solo i razzi, prendendo due palloni rossi di fila per ottenere il razzo guidato, perfetto per distruggere chiunque. Si sta al sicuro nella zona superiore della pista. Consiglio se ne avete la possibilita' di giocare in multiplayer in questa partita nelle Tracks, il divertimento e' assicurato.

Tattica per vincere facile

Andate al piano piu' alto e fermatevi nel punto di rigenerazione dei razzi. Avrete le spalle coperte e potrete vedere tutti gli avversari quando verranno da voi. Sparate con il razzo a bersaglio e nessuno potrà infastidirvi. Quando rimane l'ultimo avversario con due banane, potete cercarlo con il razzo gia' pronto all'uso e vincere cosi' la sfida.

Arriva anche il secondo pezzo dell'amuleto T.T., e' gia' a meta'. Ora

potete tranquillamente abbandonare la Snowflake Mountain, ma non siate tristi, presto ci tornerete. Volendo potete già partecipare a qualche sfida di quelle "trova le monete e vinci", ma nella guida preferisco passare alla Sherbet Island.

AREA PRINCIPALE

Dovreste essere in aereo, vi basterà guidare verso la spiaggia ed entrare nell'isoletta il cui numero di 10 palloni come requisito dovrebbe farvi sorridere visto che li avrete superati abbondantemente.

** 5.6 - SHERBET ISLAND - PARTE 1 **

Ora vi trovate a bordo del gommone, con cui potrete girare questa sezione marittima. Vi sono anche qui quattro percorsi, un boss polipo, un torneo che sarà l'ultima cosa che farete ed una porta chiusa a chiave che fra un po' aprirete. Ecco a voi i palloni che vi servono per accedere alle zone:

Whale Bay: 10 palloni

Crescent Island: 11 palloni

Pirate Lagoon: 13 palloni

Treasure Caves: 16 palloni

Dovreste ora possedere 13 palloncini, abbastanza per partecipare a tre sfide, ma vincendole tutte ne avrete 16 e potrete ultimare anche Treasure Caves. È tempo di darsi da fare.

WHALE BAY

Gommone; Difficoltà: 3/10

Adoro questo percorso! Si tratta di una sfida in acqua, con tanto di salto sulla balena. Il migliore trucco per vincere è di stare sempre nell'acqua e non cercare altre superfici. Trovo inutili i palloni blu, molto meglio prendere gli zipper che vi permetteranno di essere veloci. Verso l'inizio, salite sulla balena solo se non è su da troppo tempo o se non è giù da pochi secondi. Il problema è che si abbassa, ma è una bella scorciatoia per tagliare il tempo di gara. Gli avversari non vi stresseranno troppo con la loro velocità.

14 palloni con questa vittoria, un risultato più che buono. Rimangono ancora tre sfide da fare ed una chiave da trovare. Quindi, proseguite andando a Crescent Island.

CRESCENT ISLAND

Macchina; Difficoltà: 2/10

Si torna ad una sfida veramente semplice, sarà anche perché la macchina è comoda da utilizzare. Al bivio iniziale andate a sinistra per tagliare leggermente la pista, non dovrebbe essere difficile rimanere sulla sabbia (mai andare dove c'è l'acqua). Nella zona degli zipper, cercate di prenderli tutti, in modo da proseguire il percorso con tranquillità ed in prima posizione. Arrivati sulla nave, conviene percorrerla dall'interno per non trovarsi in strettoie. Questa sfida è veramente semplice da vincere, sempre che abbiate un numero sufficiente di banane per non farvi recuperare dagli altri.

CACCIA ALLA CHIAVE: in questa gara potete trovare una chiave non facilissima da notare. Al primo bivio, proseguite a sinistra fino allo zipper, poi notate una incavatura sulla grossa roccia affacciata sul mare alla sinistra dello schermo. Andate in acqua con la macchina e "nuotate" fino alla chiave. Perderete molto tempo per prenderla, quindi non cercate di rientrare in gara, anzi tornate alla lobby.

Vittoria della sfida e chiave che apre la terza sfida per l'amuleto T.T., oltre che il pallone numero 15. Rimangono ancora due gare da vincere prima del boss, quindi vado avanti con queste nella soluzione.

PIRATE LAGOON

Gommone; Difficolta': 3/10

Quando ho fatto la gara, ho commesso due gravi errori ed ho vinto con netto margine. Il percorso e' un po' scombuscolato e mi tocchera' scendere nei dettagli per alcuni utili consigli sulla percorrenza. La fase iniziale e' un incasinata con le mini isole a bloccarvi la strada. Vi ricordo che con il gommone potete sempre saltare, cosa comoda per togliersi dalle parti che vi tengono bloccati. Dopo la curva a gomito proseguite fino al castello, dove ci sara' da svoltare a sinistra rapidamente e proseguire fino ad una nuova curva scomoda da percorrere. Infine, vi sara' una rampa che si puo' saltare o meglio ancora ignorare (saltate solo se passate sullo zipper) prima del traguardo. Tre giri in questa zona vi alleneranno a mantenere il controllo del gommone.

16 palloni sono un buon affare! Guardate caso, proprio quello che serve per partecipare a Treasure Caves, l'ultima sfida che rimane per completare la Sherbet Island.

TREASURE CAVES

Macchina; Difficolta': 3/10

Siete con il mezzo piu' comodo da usare, ma la sfida e' leggermente piu' complessa poiche' la struttura del livello non vi permette molta scelta di personalizzazione. Qui sono poco utili i consigli, state solo fuori dalla melma e pensate alle banane solo al primo giro, pensando negli altri due a prendere gli zipper per vincere.

Avendo ormai completato le quattro gare e giunti a 17 palloni in proprio possesso, non ci resta che affrontare il boss della zona per una battaglia all'ultimo respiro.

BOSS SHERBET ISLAND: OCTOPUS - PRIMA SFIDA

Gommone; Difficolta': 4/10

Il grosso polipone vi sfidera' ad una corsa di tre giri attorno ad un semplice circuito attorno ad una serie di isole sul mare. Quando vi ho detto che il Triceratopo era il boss piu' semplice da affrontare non mentivo, ma a questo punto del gioco sarete in grado di trovare ancora piu' semplice la sfida con questo avversario. Non stategli mai dietro perche' usera' delle mine, mentre ancora con piu' attenzione dovrete evitare i pezzi di legno, non provate a saltare sopra ad essi. Non ho avuto problemi a dargli un buon distacco e vincere la sfida, con tre giri di tempo potete prendere il tempo che vi serve.

Anche questo boss e' stato abbattuto, ora rimane la sfida per l'amuleto T.T. che sara' avvincente.

DARKWATER BEACH - TERZO PEZZO AMULETO T.T.

Gommone; Difficolta': 5/10

Se avete partecipato all'Icicle Pyramid, saprete cosa c'e' da fare: sopravvivere e togliere le banane in possesso dei vostri avversari. Anche qui potrete restare piuttosto riparati, prendete i razzi guidati ed usateli quando i vostri avversari si saranno danneggiati a sufficienza. Quando avrete vinto potrete esultare per questo terzo successo nelle prove speciali.

Avrete in vostro possesso 3/4 di amuleto T.T., quindi manca solo l'ultima sezione nella Dragon Forest per avere l'amuleto intero, che tuttavia ora non servira' a nulla. Potete scegliere se rimanere in zona per fare la seconda parte delle sfide, oppure se andare nella zona che vi manca. Vi consiglio fortemente di provare le piste nuove.

AREA PRINCIPALE

Dalla spiaggia, risalite in aereo o in gommone fino alla cascata nascosta a sinistra, così vedrete un buco che vi porterà alla porta contrassegnata dal numero 16. Con 17 palloni anche questa cifra non rappresenterà un problema.

** 5.7 - DRAGON FOREST - PARTE 1 **

Benvenuti nella foresta, la quarta sezione del gioco. Quattro gare più la solita porta chiusa a chiave, il tesoro nascosto ed il boss della zona.

Ecco a voi quanti palloni servono per proseguire:

Windmill Plains: 16 palloni

Greenwood Village: 17 palloni

Boulder Canyon: 20 palloni

Haunted Woods: 22 palloni

Per il momento potete partecipare alle prime due sfide, ma a breve ne avrete abbastanza per partecipare a tutte e quattro le sfide, poiché entrerete in possesso di due palloni segreti fra poco.

WINDMILL PLAINS

Aereo; Difficoltà: 2/10

Percorso accessibilissimo, sarebbe stato più interessante a bordo di un altro veicolo. Basta solo stare alla larga dai mulini e tagliare le curve con la virata, non premete due volte lo stesso pulsante per evitare di trovarvi a fare manovre spettacolari ma che vi faranno perdere tempo. Si tratta di una sfida abbastanza lunga, ma facile da vincere.

18 palloni, questa cifra vi dice qualcosa? A me sì, infatti sono uscito dalla Dragon Forest per ottenere gli ultimi due palloni nell'area principale. Vi consiglio di fare lo stesso.

AREA PRINCIPALE

Il Genio Taj arriverà a sfidarvi nell'ultima battaglia: quella in cui dovrete utilizzare l'aereo.

SFIDA GENIO 1: AEREO

Difficoltà: 5/10

Ammetto di aver perso parecchie volte prima di trovare la giusta strategia di gara con cui ogni volta che la faccio vinco con abbondante margine. Non badate troppo alle bandiere della Nintendo, proseguite verso l'area innevata e tagliate direttamente fino alla spiaggia. Poi, restate dritti fino ad OLTRE la palma, in modo da curvare prendendo la curva larga e tagliare l'ultimo passaggio prima del traguardo senza andarvi a schiantare. Metodo collaudato che funziona benissimo, seguitelo e non avrete problemi a vincere.

Non lasciatevi sfuggire il palloncino numero 19 dopo la vittoria, non è ancora il momento di tornare alla Dragon Forest, c'è ancora un ultimo pallone nascosto da recuperare.

L'ultimo pallone nascosto

Con l'aereo, seguite il fiume nella zona innevata e passate oltre fino all'area con le palme. Arrivati vicino al grande tronco, girate a destra per vedere un pallone che fluttua in mezzo a due palme.

Raccoglietelo e sarete a quota 20 palloni raccolti. Ora potete tornare alla Dragon Forest!

DRAGON FOREST

Con la caccia all'ultimo pallone segreto, probabilmente la vostra fiducia nei miei confronti sarà ormai salita, visto che vincendo altre due gare potrete partecipare anche alla quarta. Probabilmente avrete voglia di

prendere la chiave mancante, ma vi chiedo di aspettare prima un'altra gara, infatti e' tempo di andare nel Greenwood Village.

GREENWOOD VILLAGE

Macchina; Difficolta': 5/10

Pista con tante curve ed avversari pronti a raggiungervi in ogni momento per via della calamita molto comoda per annullare leggeri distacchi di tempo. Non la trovo assolutamente una sfida facile come le altre, anzi, i suoi contrattempi sono veramente geniali. Tagliate sempre, non andate larghi nella piazza e soprattutto rallentate per evitare di perdere tempo nelle curve piu' scomode da percorrere. Non si tratta ancora di una sfida di quelle veramente complesse, ma almeno e' un buon punto di partenza.

Con 21 palloni in vostro possesso, rimane ancora una sfida da fare prima di sbloccare l'accesso anche all'ultima. E la prossima vi portera' anche in possesso della quarta chiave.

BOULDER CANYON

Gommone; Difficolta': 5/10

Ahia, qui le cose si mettono male, questa pista e' veramente piena di trappole sul percorso. Voi e gli avversari schiantandovi contro i pezzi di legno li girerete per bloccare la strada verso quelli che arrivano dopo. E se siete dietro voi, potreste ritrovarvi fermi all'improvviso per questo tipo di trappola. All'inizio vi sono due pezzi di legno da evitare stando sul lato sinistro. Godetevi la discesa e svoltate a destra senza schiantarvi contro l'altro pezzo di legno. Dopo aver attraversato il ponte, ignorate la campana e pensate a prendere i due zipper di fila. Nella zona fatta d'acqua verde, avrete da scegliere dove andare. A destra e' piu' comodo, ricordatevi solo di svoltare immediatamente a destra all'uscita, cercando di evitare il pezzo di legno in posizione scomoda. Ce ne saranno altri tre subito prima del traguardo. Finora la pista piu' tosta da affrontare!

CACCIA ALLA CHIAVE: avete presente il ponte? Ecco, subito dopo c'e' la campana, dovete suonarla per far alzare il ponte, che vi guidera' dritti verso la chiave. C'e' un problema, vi servira' un turbo per ottenere una buona accelerazione, quindi prendetelo prima di girarvi e suonate successivamente la campana, cosi' il ponte si alzerà e farete uno sprint verso l'ultima chiave.

Vincendo e prendendo la chiave, avrete ora 22 palloni ed anche l'ultima porta per la sfida speciale aperta. Rimane ancora un solo percorso da fare prima del boss.

HAUNTED WOODS

Macchina; Difficolta': 3/10

Personalmente non ho trovato alcuna difficolta' a vincere. Se pero' avete paura dei fantasmi, allora potreste rimanere bloccati. Ma tanto questi sono innocui, quindi andate avanti senza problemi e godetevi la premiazione finale. La pista non ha bivi.

Vi troverete di fronte alla porta del boss, Dragon. Preparatevi a questa prima sfida contro di lui. I vostri 23 palloncini saranno una garanzia della vostra abilita' nel gioco e siete sicuramente pronti a battere anche lui.

BOSS DRAGON FOREST: DRAGON - PRIMA SFIDA

Aereo; Difficolta': 6/10

Sfida un po' scomoda a cui prendere parte. Il nemico sara' infatti pronto a polverizzarvi con i suoi cerchi di fuoco dietro di lui. Le parti rocciose nelle caverne possono essere un altro problema, come le pale del mulino dove c'e' un turbo apparentemente facile da prendere. Per battere il boss, ho utilizzato il turbo mollando l'acceleratore prima di prendere il pulsante

in modo da avere l'accelerazione extra. Una volta che sarete davanti a lui dovrete solo amministrare il vantaggio e non avrete alcun problema con i suoi colpi. State lontani dalle sue ali, possono causarvi danni. Godetevi il successo perche' il rematch sara' terrificante!

Seguendo passo a passo la guida, sarete ormai giunti all'aver battuto tutti i boss e partecipato a tutte le sfide, vincendole una sola volta. Ma c'e' ancora un'altra cosa da fare prima di passare alla seconda parte: ovvero ottenere l'amuleto completo nell'ultima sfida che manca qui alla Dragon Forest.

SMOKEY CASTLE - QUARTO PEZZO AMULETO T.T.

Macchina; Difficolta': 3/10

Questa sfida e' leggermente simile a quella della Fire Mountain, in questo caso bisogna portare le banane al proprio covo fino ad averne 10. Nessuno potra' portarvele via. Prendetene due per volta prima di tornare alla propria postazione e non allontanatevi mai troppo. I nemici cercheranno di colpirvi per farvi perdere le banane e voi potrete fare lo stesso con i razzi. Ricordatevi sempre il colore della vostra rampa e non allontanatevi mai troppo da essa, anzi cercate le banane in vicinanza e tornate appena ne avete due. Se sarete veloci, sara' impossibile perdere la sfida.

Evviva, l'amuleto e' ora completo! Con l'amuleto T.T. in vostro possesso potrete finalmente... no, non potrete fare nulla, poiche' questo serve in un luogo a cui non avete ancora accesso!

Quando sarete li' capirete l'uso di quell'amuleto. Quindi, per il momento i vostri sforzi sono serviti a poco. Andate all'uscita della Dragon Forest per tornare all'area principale.

** 5.8 - AREA PRINCIPALE - PARTE 2 **

Nella guida ho seguito passo a passo ogni sfida della prima parte di ogni lobby. Inoltre, vi ho illustrato dove trovare i sette palloni che si nascono nell'area principale, 4 da trovare e 3 da vincere contro il Genio.

Ricapitolando nel caso che vi fosse sfuggito qualche pallone, ecco le locazioni dei quattro palloni nascosti:

- di fronte alla rampa per il Dino Mountain, e' il primo che si ottiene;
- sopra la montagnetta alla sinistra della statua di Wizpig;
- nel mare, all'estrema sinistra dello schermo dopo essere scesi dal fiume;
- alla destra del tronco sopra al fiume, prima di passare davanti ad esso.

Con 23 palloncini all'attivo (7 dell'area principale + 16 delle gare) si puo' finalmente passare alla seconda fase del gioco. Tornate verso Dino Mountain per completare definitivamente questa lobby.

** 5.9 - DINO DOMAIN - PARTE 2 **

Bentornati in questo luogo familiare in cui avete imparato a giocare.

Ancora una volta sulle porte vi e' un limite minimo di palloni da possedere, ma ormai non dovrebbe piu' crearvi problemi:

Ancient Lake: 6 palloni

Fossil Canyon: 7 palloni

Jungle Falls: 8 palloni

Hot Top Volcano: 10 palloni

L'obiettivo delle gare e' ora di recuperare in ogni pista 8 monete d'argento e vincere la gara. Per quanto possa sembrare banale in alcuni percorsi, non lo sara' in altri. Anzi, la difficolta' va crescendo da un mondo all'altro, inoltre gli avversari sono molto piu' forti di prima.

Percio', partiamo gradualmente con le sfide piu' semplici, ovvero dall'Ancient Lake.

ANCIENT LAKE

Macchina; Difficolta': 3/10

Con un percorso del genere, avrebbero potuto metterci le monete chissa' in quale remoto posto nascosto, invece sono tutte facili da prendere, tranne una oltre una palma che si puo' prendere facilmente senza usare lo zipper. Nel primo giro puntate a prendere 6-7 monete e completate l'opera nel secondo per poi concludere tutto nel terzo. Non ci sono particolari indicazioni per vincere, penso inoltre che non dovrebbero creare problemi neanche gli avversari.

Si arriva finalmente a quota 24 palloni. Ormai dovrete aver capito la meccanica delle sfide per questa seconda parte, percio' affronterete le prossime sapendo gia' cosa dovrete fare. Notate che sulle porte non apparira' piu' il palloncino come la prima volta, bensì due palloni. Significa che ormai le avete completate al 100%.

FOSSIL CANYON

Macchina; Difficolta': 4/10

In questa gara, le monete sono ben distribuite, infatti vi tocchera' fare qualche deviazione di percorso per prenderle. Quando siete in prossimita' del lago usate lo zipper e fate il salto per prendere la moneta in salita (perderete tempo cercando di scendere dalla strada principale). Inoltre, nel finale potete tranquillamente fare una veloce deviazione a sinistra per prendere l'ultima moneta. Anche qui gli avversari non presseranno troppo, percio' dovrete solo preoccuparvi di avere con voi tutte le monete per poi pensare tranquillamente alla gara.

Con quest'altra vittoria, ormai sarete a 25 palloni. Proseguite verso Jungle Falls.

JUNGLE FALLS

Macchina; Difficolta': 5/10

Penso che non apprezzerete le deviazioni di percorso da fare per prendere alcune monete. Ed e' inutile cercare di prenderle tutte in un giro solo, distribuitevele nei primi due giri, eventualmente lasciandovene qualcuna facile da prendere al terzo. State molto stretti sulla pista per quelle monete che si trovano in prossimita' del ponte. Per il resto, se vi va male sfrutterete l'occasione come allenamento, ho sempre vinto questa sfida al primo colpo e non credo che anche per voi sara' differente. Se cadete in acqua, riavviate la gara.

Dovreste avere 26 palloni in vostro possesso, manca ancora una gara, che non e' per forza la piu' difficile fra quelle della lobby.

HOP TOP VOLCANO

Aereo; Difficolta': 4/10

Ormai dovrete avere una buona affinita' con gli aerei. Infatti, ci sara' da virare spesso. L'unica moneta difficile da trovare e' all'inizio, dietro al primo pilastro, le altre non vi costringeranno a cambiare molto il percorso di base. Una volta che avete preso tutte le monete, prendete tutti gli zipper (il mio consiglio e' di mollare l'acceleratore prima di entrarci attraverso) cosi' andrete velocissimi e distaccherete gli avversari.

La porta del boss si e' aperta nuovamente ora che siete in possesso di 27 palloncini. Il Triceratopo vi aspetta per la battaglia finale.

BOSS DINO DOMAIN: TRICERATOPO - SECONDA SFIDA

Macchina; Difficolta' gara: 6/10

Sono sicuro che il Triceratopo sia il boss piu' semplice da sconfiggere.

Nonostante questo, le cose sono un po' diverse dalla prima sfida. Intanto i massi rotolanti sono piu' congeniali, inoltre lui va molto piu' veloce. Se lo toccate finirete schiacciati. Il trucco per batterlo e' di insistere con i turbo (prendete tutti i palloni blu che trovate), mollando l'acceleratore prima dell'uso. So che puo' sembrare noioso ripeterlo tutte le volte, ma questa e' la migliore mossa per recuperare tempo contro i boss. Dovreste superarlo nella fase centrale della spirale, cosi' non vi creera' piu' problemi.

Evviva, il boss e' stato sconfitto una volta per tutte e qual e' il suo regalo? Un bel pezzo di amuleto di Wizpig. Quando tornerete nell'area principale ve ne accorgete pure voi, ma ora quello che conta e' semplicemente concludere una volta per tutte il Dino Domain e vincere il Trophy Challenge di questa zona. Recatevi verso la sala del tesoro e partecipate alla sfida per dimostrare di essere i campioni del territorio.

TROPHY CHALLENGE 1: DINO DOMAIN

Non voglio riempirvi di banalita' in questo torneo, quindi niente livello di difficolta', visto che ognuno ha le sue piste preferite e quelle meno amate. Posso solo dire che usando Diddy Kong l'ho trovato veramente semplice, ho vinto le prime tre gare e mi sono piazzato secondo nell'ultima, ma ormai mi ero gia' aggiudicato la vittoria prima di quella. Le prime due gare sono veramente semplici, la terza puo' ingannarvi in alcuni tratti e la quarta dipende molto dalle vostre abilita' con gli aerei. Tuttavia, sono le piste piu' semplici dell'intero gioco, quindi vi auguro buona fortuna, sara' un buon allenamento in vista dei prossimi trofei.

I consigli sono sempre i soliti:

- prendere tutte le banane possibili, ma mai spingersi fuori strada per raccogliere un paio di banane.
- utilizzare i turbo senza premere l'acceleratore.
- stare attenti ai bonus presi dai nemici. Se qualcuno ha un razzo non posizionatevi di fronte a lui.

Ed ora?

Con il trofeo vinto, se parlerete con T.T. scoprirete di essere in possesso di 1/4 dell'amuleto di Wizpig e di 1/4 dei trofei. Il Dino Mountain e' stato completato, ma se volete potete provare quando lo vorrete un po' di prove dei Time Trial in questa sezione. Per proseguire, tornate all'area principale. Noterete che la statua di Wizpig avra' un pezzo di faccia. Ve ne mancano tre per completargli il volto. Intanto, nella zona della spiaggia sara' segnato il vostro successo nel primo dei quattro tornei al posto dei punti di domanda. Vi consiglio di procedere verso la Snowflake Mountain per completarla.

** 5.10 - SNOWFLAKE MOUNTAIN - PARTE 2 **

Anche in questa zona le porte sono contrassegnate dai palloni che restringono l'accesso. E' giunto il momento di dimostrare a Walrus di poter vincere la sua sfida, percio' dovrete affrontare le gare nuovamente e vincerle tutte dopo aver preso le monete d'argento. Se siete a pari passo con la guida, sarete in possesso di 27 palloni, a breve dovrete portarli a 31 prima del boss. Ecco la lista dei palloncini che servono per prendere parte alle sfide:

- Everfrost Peak: 10 palloni
- Walrus Cove: 11 palloni
- Snowball Valley: 14 palloni
- Frosty village: 16 palloni

Nessun'area dovrebbe essere bloccata, percio' e' tempo di passarle in rassegna, a partire da Everfrost Peak. Queste sfide saranno leggermente piu' complesse del Dino Mountain.

EVERFROST PEAK

Aereo; Difficolta' gara: 4/10

Nulla di problematico in questo tracciato, soprattutto perche' gli avversari non risulteranno fastidiosi. L'unico problema può essere rappresentato dal doversi dividere le monete in più giri ad un ponte. La prima volta potete prendere quella che si trova di sopra o viceversa, la seconda volta potrete completare quella coppia di monete. Un'altra deviazione particolare e' in una zona a destra che comprende ben due monete. Rallentate per essere certi di prendere entrambe. Se dopo i primi due giri avete tutte le monete, potrete dedicare l'ultimo a cercare di fare un buon tempo ed assicurarvi il primo posto. Non preoccupatevi troppo delle banane, qui conta di piu' pensare a prendere tutti i turbo possibili.

28 palloncini ed altre tre sfide da fare. Avanti con Walrus Cove e Snowball Valley!

WALRUS COVE

Macchina; Difficolta' gara: 6/10

Qui le cose iniziano a farsi piu' complesse. Non e' tanto l'intelligenza artificiale a creare guai, piuttosto le continue deviazioni del percorso. E questa pista e' un perfetto esempio su come prendere monete ai bordi della pista perdendo alcuni secondi. Conviene concentrarsi totalmente nei primi due giri sulle monete, per poi lasciare al terzo il compito di recuperare lo svantaggio accumulato (a colpi di turbo e contro il primo classificato anche di razzi). Dopo il lungo rettilineo dopo la 'montagna russa' prendete la curva larga e mollate l'acceleratore per prendere una moneta all'angolo sinistro del percorso. Per quanto possa sembrare strano, le zone innevate con gli alberi non contengono monete, quindi non perdetevi tempo. Attenzione alla moneta vicina al bivio finale sulla destra, cercate di prenderla senza finire in acqua. Il bivio ha due monete, una per ciascun percorso.

SNOWBALL VALLEY

Macchina; Difficolta' gara: 6/10

Proprio come Walrus Cove, il problema della sfida e' quello di riuscire a prendere tutte le monete piuttosto che superare gli avversari ed ottenere la prima posizione. Al bivio iniziale, partite dal percorso di destra per prendere la prima moneta, facile, e poi tenervi sulla destra per prendere una seconda moneta piuttosto scomoda. Attenzione anche alla moneta in una zona centrale proprio dopo ad un turbo. Prendendolo, rischiate di superare in salto quella moneta. Nella zona ampia con le palle di neve che vi vengono incontro, ricordatevi in due giri differenti di prendere sia la moneta a sinistra, sia quella a destra, oltre alla moneta seguente al centro. Infine, un'ultima moneta a sinistra che si puo' prendere subito dopo l'ultimo turbo. Dedicate il terzo giro al recupero degli avversari senza pero' rischiare troppo. Se siete troppo indietro al termine del secondo giro, vi conviene riavviare la gara.

30 palloncini ed ancora un ultimo tracciato prima del boss.

FROSTY VILLAGE

Macchina; Difficolta' gara: 6/10

Forse la sfida piu' difficile di questo gruppo, anche se si tratta ancora di niente di davvero problematico (se avete problemi ora, aspettate di provare le prossime gare!). C'e' da tenere presente che al bivio largo nella fase iniziale del tracciato ci sono due monete in angoli opposti. Una a destra e l'altra a sinistra, percio' conviene ricordarsi di prendere entrambe. C'e' una sola moneta piuttosto problematica, vicina ad un edificio. Prendetela quando optate per il bivio di sinistra, in modo da raggiungerla arrivando con una curva larga. Niente da dire sulla fase finale dove le deviazioni non spingono alla lontananza dal percorso.

Con 31 palloncini e tutte le sfide completate, e' tempo di affrontare Walrus per il secondo round, decisamente piu' temibile di prima.

BOSS SNOWFLAKE MOUNTAIN: WALRUS - SECONDA SFIDA

Gommone; Difficolta': 7/10

Okay, dovrebbe trattarsi della sfida piu' difficile affrontata finora.

Stavolta, si puo' parlare di un boss che non si diverte a gettare ostacoli sul percorso, ma dall'alta velocita', sempre abile a recuperare ogni possibile svantaggio ed a lasciare un netto distacco.

Come battere Walrus? Esiste un solo metodo, ovvero sfruttare entrambi i razzi iniziali e colpire la foca senza pietà, sarà sicuramente in grado di recuperare. Se Walrus si distacca abbastanza da non essere piu' raggiungibile con i razzi, conviene ricaricare la sfida. I turbo rappresentano un'altra arma a proprio favore e sono assolutamente da utilizzare senza l'acceleratore premuto. Il punto piu' problematico del percorso e' quello con le palle di neve che rotolano rischiando di schiacciarvi. Se finite schiacciati, ricaricate tenendo presente i loro movimenti. E' importantissimo entrare nel tunnel prima di Walrus, infatti non ci sarà quasi piu' spazio per superarlo ed anche lui non riuscirà a spingervi via. L'ultima zona e' aperta, ma se siete al primo posto difficilmente Walrus riuscirà a portarvi via la posizione. Male che vada, c'e' sempre un ultimo turbo pronto ad essere utilizzato per le emergenze.

L'amuleto inizia ad assumere una buona forma con il secondo pezzo. Noterete cambiamenti nella statua di Wizpig nella zona principale, ma c'e' ancora qualcosa da fare nella Snowflake Mountain, cioè il campionato.

TROPHY CHALLENGE 2: SNOWFLAKE MOUNTAIN

Avversari agguerriti e necessita' di vincere almeno due percorsi su quattro e piazzarsi sempre nelle prime tre posizioni. Chi ha giocato ai vari Mario Kart alla massima difficolta' (150), avrà un'idea di come comportarsi. Sfruttate tutti i bonus con attenzione, selezionando quelli che possono risultarvi piu' utili, ma soprattutto i turbo.

Si tratta sempre di quattro gare, non ci sono piu' le fastidiose monete argentate da prendere, quindi potete concentrarvi sul successo finale.

31 palloncini, 2/4 di amuleto Wizpig e 2/4 di Trophies conquistati. Sembra di essere ormai ad un punto avanzato del gioco, ma non e' così, infatti ci sono ancora alcune interessanti sorprese da scoprire piu' avanti (ricordate l'amuleto T.T. che non e' ancora stato utilizzato?).

Per il momento, c'e' da scegliere quale delle due zone mancanti completare per il secondo turno. Vado avanti nella guida con Sherbet Island perche' i suoi tracciati sono piu' semplici rispetto a quelli della Dragon Forest.

** 5.11 - SHERBET ISLAND - PARTE 2 **

Ritornando in questo posto ormai familiare, i numeri sulle porte non non dovrebbero rappresentare alcun problema. Tuttavia, per chi non avesse seguito la guida passo-a-passo, questa e' la lista dei palloncini richiesti per ogni livello:

Whale Bay: 17 palloni

Crescent Island: 18 palloni

Pirate Lagoon: 20 palloni

Treasure Caves: 22 palloni

Preparatevi ad un ulteriore aumento di difficolta' rispetto a Snowflake Mountain. C'e' inoltre da dire che nei percorsi con il gommone un errore puo' compromettere la gara (specialmente se vi incastrate contro un oggetto, ma ricordate che alcuni ostacoli si possono superare con un salto).

WHALE BAY

Gommone; Difficolta' gara: 3/10

Stranamente, un percorso molto facile. Era da un po' che non vi erano gare con poche difficolta'. Ogni moneta e' facilmente raggiungibile e non ce n'e' nessuna sulla nave che si raggiunge tramite la balena, tuttavia e' consigliabile provare quel salto almeno una volta per prendere un buon distacco sugli avversari, magari proprio al primo giro.

Non ho indicazioni particolare da darvi sulle monete, state soltanto attenti a non dimenticarne nessuna e potete distribuirle tranquillamente nei tre giri del tracciato. Gli avversari non dovrebbero causare troppi problemi. Potete anche evitare di andare alla ricerca di banane in questa sfida.

CRESCENT ISLAND

Macchina; Difficolta' gara: 6/10

La caccia alle otto monete d'argento questa volta e' impegnativa. Conviene sfruttare il primo giro per raccogliere la maggior parte delle monete (6 su 8 e' un buon risultato). Svoltate a sinistra al primo bivio e raccogliete le prime due monete. Poi, c'e' una moneta vicina ad una palma sulla destra. Nella zona della nave, seguite il sentiero superiore per prendere la moneta sul buco, il modo migliore e' di non rallentare in modo da finire proprio sopra alla moneta. Infine, un'altra moneta piuttosto difficile da vedere alla destra dell'ultima colonna prima del traguardo. Le altre monete sono posizionate al limite del percorso, ma non risultano difficili da prendere. Per quanto riguarda la difficolta' della gara, gli avversari non sono troppo veloci, percio' si possono recuperare se si comincia a seguire bene il percorso a partire dal secondo giro.

33 palloncini ed ancora due gare a cui prendere parte. Ora le cose iniziano davvero a farsi complesse.

PIRATE LAGOON

Gommone; Difficolta' gara: 7/10

L'abilita' nell'utilizzo del gommone e' necessaria per evitare di perdere troppi secondi nelle deviazioni di percorso. Sette monete su otto sono quasi facilmente raggiungibili, soltanto una richiede una lunga deviazione e possibilmente un turbo da utilizzare per non perdere troppo tempo. Il migliore modo di affrontare questa gara e' di prendere subito tutte le monete piu' fastidiose (e le banane vicine, in questa gara fondamentali) per poi dedicare gli ultimi due giri ad una inevitabile rimonta. C'e' una scorciatoia molto utile per guadagnare secondi preziosi proprio davanti al traguardo, ovvero una rampa da prendere dopo aver usato un turbo. Puo' essere la chiave vincente per una buona rimonta sugli avversari. Non lasciate la moneta sulla spiaggia alla destra del percorso per ultima, perche' verrete distaccati dagli avversari in quel momento.

Se non riuscite a vincere, continuate a fare pratica con il tracciato e ad imparare come tagliare il percorso con le scorciatoie.

TREASURE CAVES

Macchina; Difficolta' gara: 7/10

Questa pista puo' risultare problematica, oppure molto semplice, dipende da come si riesce a gestire le deviazioni. Una buona condotta di gara consiste nel non venire mai distaccati dagli avversari e non avere fretta di prendere le monete. Essendo tutte in prossimita' del tracciato, non c'e' il pericolo di perdere molti secondi, basta riuscire a fare le giuste deviazioni. Ovviamente la difficolta' a questo turno consiste in validissimi avversari che cercano di sfruttare la massima velocita' raccogliendo banane e prendendo tutti i turbo del percorso. Continuate a competere per il primo posto senza lasciare indietro nessuna banana (utilizzate il terzo giro per controllare attentamente quali banane avete lasciato indietro).

Con 35 palloni in vostro possesso, potete finalmente affrontare il terzo boss del gioco per la seconda volta. Ormai l'esperienza accumulata dovrebbe risultare abbastanza buona da rendere la sfida accettabile.

BOSS SHERBET ISLAND: OCTOPUS - SECONDA SFIDA

Gommone; Difficolta': 8/10

Non lasciatevi impressionare dall'alto livello di difficolta' che ho dato a questa sfida. E' vero che si tratta del boss piu' difficile affrontato finora, ma vi sono degli accorgimenti che possono abbassare leggermente il livello di sfida. Per prima cosa, evitate di stare vicini ad Octopus, piuttosto lasciate che vi superi per evitare di finire vittima delle bolle che lascia nel percorso (e sono davvero tante!). Rimanere intrappolati nella bolla significa perdere secondi preziosi.

Cercate di tenere a mente questi consigli generali:

- se rimanete bloccati sui tronchi, saltate immediatamente per liberarvi.
- prendete tutti i turbo ed utilizzateli sempre senza l'acceleratore premuto.
- se il nemico e' vicino, prendete i razzi singoli, altrimenti lasciate perdere ed utilizzate soltanto il razzo con mira (ci sono due bonus-razzi proprio vicini al traguardo).
- all'ultimo giro e' necessario essere davanti ad Octopus dopo aver usato l'ultimo turbo. Altrimenti non bastera' colpirlo con un razzo per riuscire a superarlo, visto che riuscirà ugualmente a superare il traguardo.

Con molta pratica riuscirete ad apprendere il percorso delle bolle lasciate dal nemico. Conoscere i suoi spostamenti e' un buon modo per evitare di finire vittima dei suoi attacchi.

Complimenti, vi siete meritati il terzo pezzo dell'amuleto di Wizpig. Manca ancora la zona piu' difficile da affrontare, ma prima e' tempo di appropriarsi del terzo trofeo vincendo il campionato della Sherbet Island.

TROPHY CHALLENGE 3: SHERBET ISLAND

Secondo me si tratta di un campionato abbastanza semplice. Il motivo e' che due gare sono in gommone e due in auto. Normalmente, gli avversari che vanno bene in gommone hanno difficolta' a vincere quando usano il kart. Inoltre, la seconda sfida, Pirate Lagoon, dovrebbe garantire 9 punti certi grazie alla sua scorciatoia prima del traguardo. Prenderla per tre giri significa poter contare su un netto vantaggio. Forse, la sfida piu' problematica e' proprio la prima, Whale Bay, percio' potete continuare a resettare finche' non la vincete, poi c'e' Pirate Lagoon e dovrete trovarvi con 18 punti ed un buon vantaggio da amministrare per le ultime due gare, che non rappresentano niente di nuovo o problematico. Basta soltanto seguire il percorso ed in Crescent Island e' meglio non cedere alla tentazione di passare sul percorso superiore della nave, che può far perdere secondi preziosi.

Terzo trofeo su quattro, ormai non rimane altro che dedicarsi ai Time Trials su Sherbet Island, ma nella guida proseguo con la caccia ai palloncini mancanti. Passate prima a vedere com'e' cambiata la statua di Wizpig con tre parti della faccia ormai complete. Manca un solo amuleto, ma non sara' semplice ottenerlo!

** 5.12 - DRAGON FOREST - PARTE 2 **

L'ultima zona era gia' la piu' complessa al primo giro, immaginate ora che ci sono da prendere le otto monete d'argento per ogni gara. Comunque, con 35 palloncini ormai guadagnati non vi mancherà niente per fronteggiare queste ultime sfide. Un consiglio generale: se non riuscite a vincere dopo tanti tentativi, provate a cambiare personaggio, magari una classe di peso superiore/inferiore può fare la differenza.

Questo e' il numero di palloncini richiesti per intraprendere ogni percorso:

Windmill Plains: 23 palloni

Greenwood Village: 24 palloni

Boulder Canyon: 30 palloni

Haunted Woods: 37 palloni

Sicuramente, non avrete abbastanza palloncini per dedicarvi ad Haunted Woods, ma questo non e' un problema perche' si puo' tenere benissimo come ultima gara da svolgere.

WINDMILL PLAINS

Aereo; Difficolta' gara: 7/10

Non so spiegarmi il motivo, ma chi e' al primo posto in questa gara riesce ad avere un netto vantaggio rispetto agli inseguitori. Lo stesso vale sia per il computer che per i giocatori. La maggior parte delle monete e' semplice da prendere, tuttavia puo' essere molto rischiosa la caccia alla moneta dietro alla cascata a sinistra della grossa zona senza mulini. Cercate di prendere ogni turbo, ma per abbattere chi e' in prima posizione vi servira' un razzo con mira per essere certi di colpirlo continuamente. Come sempre, conviene dedicare i propri sforzi a prendere subito le monete piu' difficili. Ce ne e' una nella parte finale che non si puo' prendere se si usa lo zipper appena prima di essa, quindi in quel giro evitate di utilizzarlo.

L'intelligenza artificiale e' superiore a quella che si e' vista negli altri mondi, ma questo e' un buon punto di partenza per allenarsi in vista delle successive gare.

GREENWOOD VILLAGE

Macchina; Difficolta' gara: 9/10

Questa e' quella che considero la pista piu' difficile fra tutte quelle affrontate finora e probabilmente ancora piu' complessa delle piste seguenti. La difficolta' riguarda sia ottenere la prima posizione che prendere tutte le monete. Alcune di queste possono seriamente compromettervi la gara, percio' conviene puntare a dividere la ricerca nei tre giri, distribundole con attenzione. In tutti i casi sara' necessaria una gara perfetta, sempre nelle prime tre posizioni. Se vedete che iniziate a perdere posizioni dal primo, riavviate. O meglio ancora si puo' rischiare e cercare di ottenere la prima posizione nei primi due giri ed amministrare il vantaggio nel terzo prendendo le monete piu' complesse. Comunque c'e' da tenere presente che bisogna prendere gran parte delle curve in maniera larga per arrivare proprio davanti alle monete ai margini del percorso. Con molta pratica e la giusta tattica, sarete in grado di superare anche questa sfida.

37 palloncini vi permetteranno di completare gli ultimi due tracciati. Manca poco alla possibilita' di sfidare il boss!

BOULDER CANYON

Gommone; Difficolta' gara: 6/10

Ottenere il primo posto all'inizio della gara puo' renderla tremendamente piu' semplice visto il misterioso vantaggio che si ha quando si gira al primo posto (anche se si commettono errori, gli avversari non recuperano con facilita'). Nessuna moneta vi costringera' a grosse deviazioni di percorso, l'importante e' seguire ogni possibile bivio per raccogliere le monete ben posizionate dai programmatori. Rispetto alle due sfide precedenti, vi sembrera' di giocare ad un livello di difficolta' inferiore, anche se il merito e' soprattutto della prima posizione.

HAUNTED WOODS

Macchina; Difficolta' gara: 7/10

La regola d'oro per vincere questo percorso e' di ottenere immediatamente la prima posizione. Sfruttate il primo giro per consolidare la vostra posizione ed eventualmente il secondo o il terzo per svoltare alla destra della piazza e prendere le due monete mancanti. La gara vista dal primo posto risulta molto piu' semplice piuttosto a quella degli inseguitori. Con il giusto

vantaggio, potete permettervi qualsiasi deviazione di percorso. State soltanto attenti a sfruttare bene la frenata per raccogliere le due monete consecutive nel tunnel, che possono risultare molto scomode da prendere.

39 palloncini, divisi fra i 32 palloni guadagnati nelle gare ed i 7 che si ottengono nella zona principale. Manca sempre di meno allo scontro finale ed e' il momento di affrontare nuovamente Dragon (il drago dall'accento inglese totalmente marcato).

BOSS DRAGON FOREST: DRAGON - SECONDA SFIDA

Aereo; Difficolta': 8/10

Questo rischia davvero di essere un boss dominante. Tuttavia, si puo' rendere questa terribile sfida molto piu' semplice a partire dal secondo giro. Basta puntare a completare il primo giro al primo posto e da li' in poi prendere tutti i turbo necessari per mantenere il vantaggio (Dragon tende a recuperare il distacco, quindi prendere la maggior parte dei turbo e' importante). Inoltre, essendo al primo posto non dovrete rischiare di schiantarvi per prendere i razzi, ma soprattutto ci saranno molte meno fiamme da evitare. Il primo giro risulta quindi difficilissimo e da affrontare con attenzione con la seguente strategia:

- prendete i primi due bonus-razzi dietro alle colonne.
- usate il razzo proprio prima di prendere il bonus-turbo.
- con uno sprint vi avvicinerete all'avversario, ma non abbastanza da impensierirlo.
- nella seconda caverna, ignorate il bonus-turbo e puntate piuttosto a prendere i due bonus-razzi per avere il razzo con mira.
- usate il razzo con mira all'esterno per rallentare nuovamente il nemico e superatelo con un nuovo bonus-turbo.

In questo modo dovrete essere in testa alla gara al termine del primo giro. So che e' uno scontro difficile, ma questa e' l'unica tattica efficace che ho sperimentato, anche se richiede molto impegno ed il controllo dell'aereo.

L'amuleto di Wizpig e' ormai stato formato. Rientrando nella zona principale assisterete poi ad una sequenza, ma vi conviene prima dedicarvi all'ultimo campionato disponibile all'interno della Dragon Forest per ultimare anche questa zona.

TROPHY CHALLENGE 4: DRAGON FOREST

Questo campionato e' piuttosto difficile, anche se rispetto alle gare con le monete da prendere piazzarsi nei primi tre posti dovrebbe essere semplice. La prima gara e' la piu' semplice fra tutte, mentre la seconda puo' risultare il maggiore ostacolo insieme a Windmill Plains, altro percorso non semplice da vincere. I consigli per questo campionato sono gli stessi dei precedenti, con un po' di pratica (ed eventualmente di fortuna) riuscirete ad aggiudicarvi l'ultimo trofeo.

Sarete in possesso di tutte le parti dell'amuleto di Wizpig e dei quattro trofei ottenuti vincendo i campionati, presto ne farete uso! Infine, potete abbandonare la Dragon Forest e fare ritorno all'area principale...

** 5.13 - WIZPIG - LA GRANDE SFIDA! **

Ritornando nell'area principale, assisterete ad una sequenza in cui la statua di Wizpig prendera' forma, aprendo la bocca. Utilizzate un aereo per entrare all'interno della bocca e dar vita alla battaglia contro il boss piu' forte del gioco.

Prima di affrontarlo c'e' ancora una cosa secondaria da fare!

* Sbloccare Broomstick il gallo *

Se avete ottenuto tutti i trofei dei campionati, sentirete il rumore di un

gallo. Tuttavia, vi sono soltanto rane, ma una di queste ha la cresta da gallo. Schiacciatela con la macchina o il gommone e riuscirete a liberare lo spirito del gallo Broomstick, che diventera' quindi un personaggio da selezionare nel menu' iniziale (e decisamente veloce!).

Con o senza Broomstick in vostro possesso, entrare nella bocca della statua di Wizpig per dar vita all'attesa battaglia.

BOSS AREA PRINCIPALE: WIZPIG

Macchina; Difficolta' gara: 9/10

Preparatevi ad un boss fenomenale. Dopo aver sconfitto tutti i nemici in tutte le competizioni, e' il momento di una battaglia veramente complessa e che a prima vista puo' sembrare impossibile visto che pur facendo una gara complessa Wizpig e' in grado di lasciare un netto distacco.

Prima di tutto, conviene affrontare il nemico con un pilota abile nel controllo del kart (quindi non Broomstick, veloce ma troppo lento nei movimenti). Diddy Kong e' stata la mia scelta in tutto il gioco e mi sono trovato bene in ogni occasione.

Per battere Wizpig e' necessario prendere tutti i turbo in un certo modo, ovvero mollando l'acceleratore per tutta la durata del turbo, in modo da avere la doppia scia, quella verde seguita dalla scia viola. Se riuscirete a fare tutto perfettamente al primo giro, vi ritroverete davanti, ma dovrete comunque essere molto abili anche nei giri successivi. Cercate di non uscire mai dal percorso o di toccare l'acqua sui tronchi. Un solo errore puo' costarvi la sconfitta in questa dura battaglia.

Nel frattempo godetevi la migliore traccia sonora del gioco che va a rivitare in chiave oscura il tema dell'area principale. Spettacolare! Tuttavia, tagliare il traguardo finale al primo posto vi dara' una bella soddisfazione!

Godetevi la sequenza al termine della vittoria per assistere ad una grande festa. Wizpig se ne e' andato e tutto e' bene quello che finisce be... o forse no? Per una volta tanto, sto dalla parte di Wizpig che ci regala altre ore di gioco. Al termine dei crediti finali, caricate la partita per avere una nuova sorpresa...

** 5.14 - AREA PRINCIPALE (DOPO AVER BATTUTO WIZPIG) **

Dopo aver caricato la partita, vi sembrera' tutto normale. I soliti percorsi, la solita statua di Wizpig, ma dov'e' la differenza?

Avrete notato tutti quanto e' stato inquadrato in continuazione il faro ed infatti quello sara' molto importante.

Per prima cosa assicuratevi di avere 39 palloncini, tutti i trofei dei campionati, aver battuto Wizpig e quindi assistito al filmato finale e, se possibile, anche l'amuleto T.T. che si ottiene superando le sfide delle porte chiuse a chiave. Se avete seguito la guida, avrete tutto quello che vi serve.

Avvicinatevi al cartello sulla spiaggia con sopra i simboli dei quattro trofei vinti per andarci contro ed assistere cosi' ad una sequenza in cui il faro... non ve lo svelo, per me e' stata una vera sorpresa!

Vi ritroverete nella quinta zona del gioco, che ricorda un po' i Lost Words dei vari Donkey Kong Country.

** 5.15 - FUTURE FUN LAND (PARTE 1) **

Nuova e futuristica zona, l'ideale per provare nuovi percorsi e poter cosi' inseguire nuovamente Wizpig. Vi accorgerete di dover vincere le gare in ordine per via del numero richiesto:

Spacedust Alley - 39 palloni

Darkmoon Caverns - 40 palloni

Spaceport Alpha - 41 palloni

Star City - 42 palloni

Notate inoltre una porta con il simbolo di T.T. Ah, il posto ideale dove usare l'amuleto... esatto, ma vi serviranno ben 47 palloncini. Ormai avete capito cosa vi serve per ottenerli.

- 1) vincere le gare la prima volta
- 2) vincere le gare raccogliendo le monete d'argento

Cerchero' di guidarvi verso queste ultime sfide del gioco, che non per caso sono anche le piu' difficili.

SPACEDUST ALLEY

Aereo; Difficolta' gara: 5/10

Dopo aver battuto Wizpig, non credo che questa pista possa rappresentare un problema. Infatti, tutto quello che c'e' da fare e' piazzarsi al primo posto ed iniziare a prendere un netto vantaggio. C'e' perfino una scorciatoia sotto alla pista nella grossa zona esterna. Prendetela per tre giri in modo da incrementare il vostro vantaggio. Il percorso non ha molte deviazioni e gli ostacoli sono facilmente aggirabili.

DARKMOON CAVERNS

Macchina; Difficolta' gara: 5/10

Altra pista che non dovrebbe rappresentare grossi problemi. Molto lineare nella sua struttura e con pochi veri ostacoli, rappresentati dagli spari delle astronavi. Il percorso ha due lunghi zipper, sfruttateli per non farvi superare dai rivali ed amministrare il vantaggio.

SPACEPORT ALPHA

Aereo; Difficolta' gara: 5/10

Buona notizia: la difficolta' e' sempre la stessa delle gare precedenti, quindi non rappresenta un grosso problema. Il percorso puo' inizialmente sembrare complesso, ma dopo un paio di giri sarete in grado di memorizzare come affrontarlo. Anche qui dubito che abbiate problemi se siete arrivati fino a questo punto.

STAR CITY

Macchina; Difficolta' gara: 5/10

Veramente un bel percorso per concludere il primo giro di Future Fun Land. Valgono i discorsi gia' fatti per le piste precedenti. Questa e' addirittura molto lineare con nessuna deviazione di percorso. Restate davanti ai rivali e date loro un bel distacco sfruttando i turbo nel modo piu' efficace.

Quattro gare complete e nessun boss da affrontare. Lo so, puo' sembrare deludente, ma siete gia' nel luogo necessario per la nuova fase, che io tratto nel capitolo seguente della guida. 43 palloncini sono perfetti per passare alla fase successiva.

** 5.15 - FUTURE FUN LAND (PARTE 2) **

Vincere le quattro gare e' stato semplice, vero? Ora arriva la parte piu' interessante e difficile, ovvero collezionare le monete d'argento per ogni percorso ed ottenere cosi' tutti i palloncini del gioco.

Questi sono i palloncini che servono per partecipare alle gare:

Spacedust Alley - 43 palloni

Darkmoon Caverns - 44 palloni

Spaceport Alpha - 45 palloni

Star City - 46 palloni

Non e' assolutamente una coincidenza che voi abbiate proprio 43 palloncini, in modo da poter affrontare solamente Spacedust Alley. Insomma, qui dovete seguire nuovamente l'ordine prefissato dal gioco.

SPACEDUST ALLEY

Aereo; Difficolta' gara: 7/10

Le piste in cui si usano gli aerei risultano spesso fastidiose quando ci sono da prendere le monete. In questo caso, molte monete sono posizionate in zone scomode da raggiungere, soprattutto la prima moneta che si trova proprio vicina ad uno zipper, ma bisogna evitarlo per ottenerla. Attenzione a non dimenticare una moneta nella zona alta del ponte esterno, vicina al campo elettrico. Inoltre, in un altro percorso esterno ci sono due monete, una alla destra e l'altra a sinistra. Tuttavia, questa gara non dovrebbe dare grossi problemi perche' in due giri su tre potete passare sotto al ponte esterno e quindi tramite la scorciatoia in basso che non solo contiene una moneta, ma vi permettera' di recuperare sugli avversari o incrementare ancora di piu' il vostro vantaggio.

Con 44 palloni potrete finalmente accedere alla seconda gara.

DARKMOON CAVERNS

Macchina; Difficolta' gara: 7/10

Percorso lineare con monete posizionate in posti scomodi, soprattutto una dietro ad un piccolo vulcano al centro della mappa. Eppure, distribuendole in tre giri non dovrete avere problemi ad ottenerle tutte. Nel frattempo cercate di restare nelle prime posizioni e non venire distaccati dal primo in classifica. In questo modo potrete dedicare il terzo giro ad usare al meglio ogni turbo e zipper per concludere la gara da vincitori.

SPACEPORT ALPHA

Aereo; Difficolta' gara: 8/10

Sfida piu' complessa delle precedenti, sia perche' serve una buonissima capacita' nel gestire i movimenti dell'aereo, sia per via degli avversari che possono causare problemi (e se lasciate per troppo tempo altri piloti in testa rischiate davvero di non riuscire a recuperare). Quindi, conviene prendere prima le monete semplici, piazzarsi in prima posizione e con il vantaggio guadagnato prendere le monete mancanti.

46 palloncini, ne manca soltanto uno per completare la collezione. Procedete verso l'ultima gara.

STAR CITY

Macchina; Difficolta' gara: 7/10

Le monete d'argento sono posizionate ai margini del percorso e spesso vi costringeranno a spingere al massimo verso le curve. Questo significa perdere secondi preziosi, ma non dovrebbe risultare un grosso problema se si decide di dedicare l'intero primo giro a collezionare monete e gli altri due a recuperare sugli avversari e vincere la gara. Se al termine del primo giro avete tutte le monete, potete quindi concentrarvi soltanto sulla gara, stando attenti agli zipper e soprattutto a non finire fuori dal percorso. Non e' assolutamente una sfida piu' difficile delle precedenti, basta soltanto restare concentrati ed andra' tutto bene.

Con la conquista del palloncino numero 47, sarete direttamente proiettati verso la battaglia finale... potete scegliere di affrontarla oppure tornare indietro per la Trophy Challenge. Mi occuperò qui del campionato lasciando per ultima la battaglia finale con Wizpig.

TROPHY CHALLENGE 5: FUTURE FUN LAND

Questo campionato ha le prime tre sfide di difficolta' medio-semplice e l'ultima complessa con molte varianti. Percio', il vostro obiettivo e' quello di vincere le prime tre gare o almeno piazzarvi nei primi due posti. La prima e la terza gara sono semplici da vincere, la seconda e' un po' piu'

impegnativa, ma comunque il podio dovrebbe essere vostro senza problemi.
Infine, Spaceport Alpha, che anche in questa occasione puo' creare fastidi.

Vincendo il campionato guadagnerete un altro trofeo... che non sara' nemmeno segnato nelle statistiche parlando con T.T. Pero', voi sapete di averlo conquistato ed ha la sua funzione (leggete al termine della guida) e rimane soltanto una cosa da fare per poter finalmente completare questo gioco!

** 5.17 - WIZPIG - SCONTRO FINALE **

Entrate nella porta con il simbolo di T.T. (vi serve l'amuleto, ma voi ormai gia' lo possedete se siete arrivati fino a qui), poi in quella dove si trova l'immagine di Wizpig per la battaglia finale. Si', e' davvero l'ultima!

BOSS FUTURE FUN LAND: WIZPIG - SECONDO SCONTRO

Aereo; Difficolta' gara: 9/10

Massi rotolanti, raggi laser, colonne difficili da evitare ed un avversario velocissimo. Ritornano Wizpig e la sua musica spettacolare in una sfida che nonostante le apparenze non e' piu' difficile della precedente. Infatti, e' soltanto una questione di memorizzare il percorso e sfruttare tutti i turbo. Potete evitare tranquillamente di impossessarvi dei razzi, poiche' se riuscirete a prendere tutti i turbo (potete lasciarne indietro un paio a giro) allora la sfida diventera' superabile. Ci vuole ovviamente molta abilita'. Nella grossa zona vicina alla fine del percorso dove vi sono moltissimi raggi laser, utilizzate un turbo per schivarli tutti. Credetemi, funziona quasi sempre ed eviterete di perdere tempo. Cercate di sorpassare Wizpig gia' a partire dal primo giro, in prossimita' della grossa statua con il suo volto in cui potete trovare un turbo che, se avete guidato con perfezione ed usato i turbo ad ogni occasione, vi permettera' di passare in testa. A quel punto e' una questione di mantenere il vantaggio senza mai commettere gravi errori. Alla fine del terzo giro, sara' una grande soddisfazione tagliare il traguardo prima di lui. E' chiaro che potrebbero volerci diversi tentativi prima di riuscire a battere questo comunque piu' che degno boss finale.

* Gran finale *

Con la sconfitta di Wizpig, scatta una sequenza conclusiva sicuramente migliore di quella fasulla al termine della prima battaglia con il nemico. C'e' ancora qualche scena un po' troppo infantile, ma niente che guasti l'atmosfera di questo fantastico gioco.

E vissero tutti felici e contenti... o forse no? Probabilmente dovremo aspettare un seguito per saperlo, ma visto il tempo che e' passato non sono piu' tanto certo che vedremo Diddy Kong Racing 2.

Se siete nostalgici di giochi di guida con elementi Platform fatti da RARE potete nel frattempo dedicarvi a Banjo & Kazooie Nuts 'n Bolts per Xbox 360.

FINE DELLA STRATEGIA DI GIOCO!

* Tutto finito? *

A dire il vero c'e' ancora molta strada da fare per sbloccare T.T., l'ultimo personaggio giocabile ed anche il piu' veloce. Per saperne di piu' vi consiglio di passare alla sezione seguente della guida, ovvero i Time Trials.

* Avventura 2 *

C'e' un altro extra davvero spettacolare da sbloccare e per farlo dovete soltanto vincere il quinto campionato, quello del Future Fun Land. Selezionando la partita, avrete accesso ad Avventura 2, i cui palloncini sono di colore argentato e potete gareggiare sulle tracce sia in senso normale che in quello inverso. Insomma, e' molto piu' che una semplice aggiunta!

*****SEZIONE 6: TIME TRIAL*****

Non mi soffermerò a lungo su questa sezione, illustrandovi soltanto le sue funzioni principali.

Il Time Trial dà la possibilità ai migliori giocatori di fare record dei percorsi e sbloccare il secondo personaggio giocabile segreto: T.T.

Si tratta di un lungo percorso, che comprende guidare su tutti i tracciati dei cinque mondi di gioco e realizzare i propri migliori tempi.

- Un buon tempo permette di sbloccare il fantasma di T.T. come riferimento.
- Nella gara con il fantasma di T.T., l'obiettivo è di batterlo e questo in alcuni percorsi può essere difficile.

I consigli per realizzare i migliori tempi sono quelli già illustrati nel corso della guida:

- prendere ogni zipper o turbo senza premere l'acceleratore e riprendere a premerlo soltanto quando il turbo è giunto a conclusione.
- sfruttare ogni scorciatoia disponibile, a meno che non sia troppo rischiosa e si è in vantaggio sull'avversario.
- ricaricare quando si inizia ad avere uno svantaggio troppo netto. Recuperare troppi secondi a T.T. è praticamente impossibile.
- prendere tutte le banane disponibili sul tracciato principale, mai perdere tempo a prendere quelle esterne per un piccolo bonus in accelerazione e velocità massima.

Si deve attivare il Time Trial parlando con T.T. in ogni percorso, mettendolo in modalità ON (attivo). Se non riuscite a battere un tempo, potete lasciare perdere un percorso e tornare a farlo in seguito.

Rimane comunque un incarico per i completisti, visto che richiede grande abilità di gioco ed un solo errore può risultare fatale.

*****SEZIONE 7: CONSIGLI & SEGRETI*****

Questa sezione include consigli per il gioco.

Alcuni consigli:

- alla partenza, premete il pulsante dell'acceleratore appena prima del suono "go".
- mollate l'acceleratore prima di salire in uno zipper, questo aumenterà il bonus in accelerazione. Lo stesso vale con i turbo.
- quando usate il gommone, ricordatevi di saltare quando vi trovate di fronte ad alcuni ostacoli di percorso.
- in aereo, conviene virare con l'apposito pulsante durante le curve più strette per evitare di schiantarsi contro le pareti.
- nelle missioni di ricerca delle monete, dedicate i primi due giri a prendere le monete più difficili per poi concentrarvi nel terzo ad ottenere il primo posto.

Segreti del gioco:

* Avventura 2

Una seconda Avventura risulta disponibile una volta completato il gioco al massimo (tutti i palloncini guadagnati ed il boss finale sconfitto).

Avventura 2 è quasi identica alla precedente, ma con le seguenti differenze:

- i percorsi sono a specchio, quindi è come percorrere tracciati 'nuovi'.
- i palloncini sono di colore argenteo.

* Come sbloccare il gallo Broomstick

Per sbloccarlo, dovete aver completato ogni zona due volte, aver vinto ogni campionato e, probabilmente, anche tutti i pezzi dell'amuleto T.T.

A quel punto nell'area principale sentirete il verso di un gallo nella prossimità della statua di Wizpig. Usando un gommone o una macchina,

schiacciate la rana con la cresta da gallo per liberare lo spirito di Broomstick. Poi, fate 'Quit Game' e tornate al menu' di selezione dei personaggi, dove Broomstick sara' in alto pronto ad essere selezionato.

* Come sbloccare T.T. (Time Trial)

Compito piu' complesso rispetto al precedente. Dovete avere accesso anche alla zona segreta, a quel punto parlate con T.T. ed attivate la modalita' Time Trials su ON. Dovete quindi completare ogni percorso e battere il tempo prefissato. Ma non e' tutto, infatti una volta battuti tutti i tempi sarete costretti a gareggiare T.T. su ogni tracciato (viaggia ad una velocita' incredibile!) e batterlo.

Una volta completati questi requisiti, T.T. diventera' un personaggio disponibile. Ovviamente questo e' un compito soltanto per i piu' esperti.

*****SEZIONE 8: SEZIONE PERSONALE & RINGRAZIAMENTI*****

8.1 SEZIONE PERSONALE

Vi daro' solo poche informazioni su di me, poiche' non mi interessa mettermi in mostra solo perche' vi ho fornito una guida, sono un ragazzo riservato. Mi chiamo Massimo, ho 22 anni e sono piemontese.

I miei giochi preferiti di sempre sono quelli della serie Final Fantasy, inoltre adoro Survival Horror come Resident Evil e Silent Hill.

Il mio progetto piu' pesante e' una guida di Grand Theft Auto IV completa al 100% in tutte le sue sezioni (tranne espansioni).

In futuro vorrei dedicarmi a guide del genere JRPG, ma non so se avro' mai la pazienza e l'impegno per progetti cosi' vasti.

Se vi fosse sfuggita, la mia mail e' cellinthehell@gmail.com

8.2 RINGRAZIAMENTI

Ogni ringraziamento e' doveroso da parte mia.

- ringrazio la Nintendo per una console spettacolare come il N64.
- ringrazio RARE per aver prodotto un gioco esaltante come Diddy Kong Racing, che dieci anni dopo la sua uscita mi ha fatto venire voglia di rigiocarci e fare una guida, anche se un po' tardi.
- ringrazio tutti coloro che hanno preso questa guida come riferimento per il proseguimento nel gioco, per me significa che il mio lavoro non e' stato vano.

8.3 COPYRIGHT

In base alle leggi online sul diritto d'autore, la guida non puo' essere riprodotta per nessun motivo senza il permesso del proprio autore. I diritti sul gioco e tutti i suoi elementi sono dei rispettivi detentori. La guida non ha alcuno scopo di lucro e non puo' essere postata su siti dove bisogna pagare per accedere alle risorse.

*** DIDDY KONG RACING ITALIAN WALKTHROUGH - THE END ***