

CREDITS

©RPG no oukoku, 2006

Questa guida è per puro scopo personale; per chi volesse contattarmi a riguardo di questa guida (per consigli, modifiche, o altro), mi contatti attraverso il sito

<http://rpgnooukoku.altervista.org>

Kingdom Hearts®, © 2002 Square-Enix Ltd.

ATTENZIONE: all'inizio, dopo aver scelto nuovo gioco, vi verrà chiesto di scegliere tra la modalità normale e la modalità difficile; se scegliete la difficile, ricordatevi che i mostri che incontrerete vi causeranno il doppio dei danni del normale e la gummiship avrà la metà delle normali difese!

DEEP DIVE – IL TUFFO NEL CUORE

Dopo il bellissimo video iniziale, dovrete affrontare una zona di "addestramento", dove vi verranno spiegati i comandi basilari, come affrontare le battaglie, spostare le casse, ecc... all'inizio dovrete scegliere che potere volete e a quale rinunciate: questa scelta sarà decisiva per l'apprendimento delle abilità e per le caratteristiche iniziali (se volete un Sora piuttosto equilibrato scegliete prima lo scudo e poi lo scettro o la spada; se volete un Sora più offensivo, scegliete prima la spada e poi lo scettro o lo scudo).

Più avanti dovrete fare un'altra scelta: questa influirà sulla velocità con cui Sora aumenterà di livello; se volete che inizialmente salga di livello velocemente, rispondete alle tre domande con la prima risposta (invecchiare, visitare posti sconosciuti ed essere il numero uno); se volete che salga regolarmente di livello scegliete le risposte centrali (essere diverso, allargare i miei orizzonti e l'amicizia); altrimenti, se volete che verso la fine del gioco aumenti di livello più velocemente selezionate le ultime risposte (essere indeciso, essere forte e i miei tesori).

Alla fine di questo livello dovrete scontrarvi con un mostro gigante...

Nome	Darkside	HP	240
ATT	2	DIF	2

Attaccate i polsi e approfittate di quando si piega in avanti per infliggergli più attacchi possibili.

Ora vi risveglierete da questo lungo sonno...

DESTINY ISLANDS – LE ISOLE DEL DESTINO

Dopo esservi svegliati, incontrerete i due vostri cari amici, Kairi e Riku; ora dovrete andare alla ricerca di alcuni oggetti che vi serviranno per costruire la zattera e poi portarli a Kairi. Dovrete trovare: una tela, due tronchi e una corda. La tela la troverete nella casa sull'albero, la corda invece è vicina a Tidus, i due tronchi si trovano uno sulla spiaggia, l'altro sull'isolotto in cui c'è Riku. Se non avrete chiesto indizi riceverete come ricompensa una **Granpozione**. Quando sarete pronti dite a Kairi "andiamo a casa"; prima però perché non fare qualche combattimento contro i nostri amici, per allenarci un po'?

Il secondo giorno inizierà con una bella sfida tra Sora e Riku: una bella gara di corsa; chi vince, deciderà il nome della zattera.

Strategia per battere Riku in questa gara: per prima cosa non attraversate il ponte, bensì scendete e correte nell'acqua poco profonda fino a raggiungere le scale; superata la torre proseguite però senza saltare sull'altro lato della spiaggia, ma dovrete solo lasciarvi cadere. Arrivate alle piattaforme rocciose e saltate direttamente sulla seconda; toccata la stella, lasciatevi nuovamente cadere e correte verso l'altro lato della

spiaggia (per arrivare dall'altro lato effettuate un salto in corsa, altrimenti da fermo Sora non ce la farà). In questo modo dovrete riuscire a vincere la sfida e ricevere una **Pietra splendida**.

Andate a parlare con Kairi, la quale vi dirà di andare a fare un po' di provviste; l'**acqua** la potrete prendere o dalla cascata vicino alla baracca o da una piccola fonte sotto il ponte pericolante; per le due **noci** dovrete colpire due palme precise (una si trova vicino alla casa sull'albero, l'altra vicino alla zattera) e raccogliere solo le noci verdi. I tre **funghi** di trovano: uno in fondo al luogo segreto, il secondo nella piccola caverna (è chiusa da un masso, per entrarci basterà spingerlo), l'ultimo si trova vicino alla torre; l'**uovo di gabbiano** si trova su una palma dietro la baracca, arrampicatevi prima su quella più alta per poi saltare su quella a fianco. Infine i tre **pesci**: si trovano nel mare tra l'isoletta dove c'è Tidus e il molo dove si trova Selphie. Portate tutti gli oggetti a Kairi e tornate a casa.

Durante la notte l'isola verrà attaccata da strane creature nere: Sora si recherà là ma con la sua spada di legno non può sconfiggere questi nemici. Raggiungete l'isoletta per poter ricevere l'arma capace di sconfiggerli: il Keyblade! Adesso andate nel luogo segreto e tenetevi pronti ad incontrare una vecchia conoscenza...

Nome	Darkside	HP	300
ATT	6	DIF	6

La strategia da seguire è la stessa della precedente battaglia però questa volta Darkside è più forte rispetto a prima, quindi fate attenzione.

TRAVERSE TOWN – LA CITTA' DI MEZZO

Appena vi sarete ripresi dirigetevi al negozio di accessori per salvare la partita; successivamente dirigetevi al secondo e al terzo distretto (fate attenzione perché ci saranno dei mostri!). Quando avrete finito il vostro giro, tornate al primo distretto e salvate. Usciti dal negozio incontrerete Leon, che vi sfiderà:

Nome	Leon	HP	120
ATT	8	DIF	8

Sconfiggere ora Leon è davvero difficile e, anche se perderete, non succederà nulla di grave (vi perdete al massimo un **Elisir**).

Dopo lo scontro, Leon e Yuffie vi daranno alcune informazioni sugli Heartless e sul Keyblade; in seguito verrete attaccati dagli Heartless. Ora tornate al primo distretto, parlate con Aerith per ricevere una **Granpozione**; salvate e dirigetevi verso il terzo distretto dove incontrerete Pippo e Paperino. Insieme dovrete scontrarvi prima con dei Soldati, poi contro un boss...

Nome	Guardia di Ferro	HP	780 (torso) + 84 (pugni) + 196 (piedi)
ATT	8	DIF	8

Dovete fare molta attenzione a due tecniche della Guardia di Ferro: quando vedrete che i piedi si sposteranno su di Sora, scansatevi rapidamente e contrattaccate; invece quando il torso inizierà a girare dovrete stare molto attenti perché colpirà chiunque gli si avvicini. In questo caso le cose sono due: o vi tenete a debita distanza finché non smette di girare, oppure provate a bloccarlo; se volete fermarlo, vi basterà un attacco normale oppure usare l'abilità **Iperguardia** (sempre se ce l'avete). Se siete nei guai, attaccate i pugni e i piedi: lasciano cadere delle piccole sfere di HP.

Dopo questa battaglia Sora imparerà la magia **Fire** e l'abilità **Destrezza**; inoltre da ora in poi potrete attivare i Trio blu (nella Città di Mezzo ce ne sono quattro, cercate bene). Prima di partire per un nuovo mondo a bordo della gummiship, avete un paio di cose da fare: andate nel negozio di oggetti a prendere delle nuove armi per Paperino e Pippo, andate a caccia dei vari oggetti disseminati nei tre distretti, fate visita a Pongo e Peggy nel secondo distretto e aiutateli a ritrovare tutti i cuccioli dispersi; andate infine nel terzo distretto: troverete una strana porta vicino alla statua di Lilli e il Vagabondo, lanciandogli contro **Fire** la aprirete. In questo modo potrete fare la conoscenza di Merlino e della Fata Smemorina e fare pratica con la magia. Ci

sono anche alcuni oggetti da trovare: potrete prendere 6 delle 10 **cartoline** da imbucare nella cassetta del primo distretto; alcune le troverete facilmente, mentre altre sono ben nascoste (una la troverete colpendo il ventilatore sul soffitto del negozio di oggetti, un'altra sul tetto del negozio di accessori, una in uno scrigno posto sopra una tenda nel secondo distretto).

Quando sarete pronti dirigetevi verso l'uscita: qui potrete scegliere, o andare al Monte Olimpo (a sinistra) o verso Il Paese delle Meraviglie (a destra); io vi consiglio la seconda opzione, è meno difficile.

WONDER LAND – IL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Dopo la scena introduttiva di questo mondo, inseguite il Bianconiglio nella sala successiva; vedrete che entrerà in una piccola porticina...per seguirlo c'è un unico modo: come prima cosa spostate il letto presente nella sala, così da scoprire un passaggio nascosto. Ora prendete la piccola bottiglia blu per ridurre le vostre dimensioni: ora nelle vostre condizioni potrete passare nel passaggio appena scoperto. Qui vi verrà affidata una missione: dovrete recuperare delle prove per scagionare Alice; le prove sono: **indizio orma**, **indizio spina**, **indizio graffio** ed **indizio odore**. La prima prova si trova nel bosco di loto: avvicinatevi al fiore giallo e dategli una pozione per riacquistare la vostra grandezza naturale e in seguito camminate sul ceppo dove prima c'era lo Stregato per aprire una nuova uscita. Fatto ciò, prendete la noce posta su uno dei rami del grande albero, al centro del bosco, per ritornare piccoli; ora saltate sui funghi vicini al trio blu e in seguito saltate sulle foglie verso l'uscita che avete scoperto prima: su una di quelle foglie c'è l'**indizio orma**. Continuate a saltare fino alla nuova uscita; verrete trasportati nella stanza bizzarra, precisamente su di un rubinetto; nelle vostre vicinanze c'è un nuovo indizio, l'**indizio graffio**: prendetelo per far apparire lo Stregatto che vi farà apprendere la magia **Blizzard**. L'**indizio odore** è situato sul camino della stanza bizzarra: per arrivarci basta andare nel bosco di loto, salire sulle foglie vicine al trio blu ed entrare nella cavità dell'albero centrale: cadrete proprio sul camino e vicini alla cassa. L'ultimo indizio, l'**indizio spina**, si trova in fondo al bosco di loto, su di una larga foglia.

Trovati tutti gli indizi andate a salvare e preparatevi al processo: per iniziarlo parlate con una delle due guardie vicine alla Regina. Ora il vostro scopo è quello di scegliere la prova giusta per scagionare Alice ma, la cosa che ci interessa veramente, la possibilità di utilizzare subito tutti e tre i personaggi nella battaglia che sta per iniziare. Se dovrete scegliere per errore la scatola sbagliata, non disperate: durante il combattimento potrete liberare Paperino e Pippo. Comunque alla fine del processo, la Regina e le sue guardie vi attaccheranno...

Nome	Regina di Cuori	HP	10
ATT	9	DIF	9

Nome	Carta di Cuori	HP	45
ATT	9	DIF	9

Nome	Carta di Picche	HP	60
ATT	9	DIF	9

Il vostro scopo ora è distruggere la Torre (HP: 33): infatti le carte e la Regina non si possono sconfiggere ma solo stordire. La battaglia è molto semplice: stordite la Regina, così che le carte non vi diano troppo fastidio; nel frattempo, aiutati da Pippo e Paperino, attaccate la Torre. In poco tempo la distruggerete...

Finita la battaglia salvate ed entrate nel bosco di loto; proseguite fino in fondo perché si è appena liberata un'uscita. Da qui, entrate nella porta sulla sinistra per arrivare in una nuova zona della stanza bizzarra: salite sui due tavoli per accendere, tramite il comando **Tocca**, le due lampade. Tornate indietro fino alla vecchia stanza bizzarra e tenetevi pronti per un nuovo scontro...

Nome	Trickmaster	HP	600
ATT	9	DIF	9

Questo scontro potrebbe nascondere delle insidie: infatti Trickmaster ha solo un punto debole ed è posto sul suo petto. Cercate, dunque, di usare attacchi aerei e anche i tavoli che si trovano nella stanza. Cercate di non usare attacchi come [Fire](#), altrimenti Trickmaster diventerà anche più pericoloso. Dopo avergli assestato un po' di colpi, il boss si accascerà a terra e questa è l'occasione perfetta per sfoderare tutta la vostra forza.

Ormai avete chiuso la serratura anche di questo mondo, quindi non avete altri motivi per restare. Prossima destinazione: il Monte Olimpo!

OLYMPUS COLISEUM – MONTE OLIMPO

Appena arrivati dirigetevi subito verso la porta di fronte a voi; qui farete la conoscenza di Filottete. Ora potete scegliere se faticare o meno per poter partecipare al torneo: se volete faticare, parlate con Filottete che vi farà affrontare delle prove di rapidità (affrontando l'addestramento riceverete come premi la magia [Thunder](#)); altrimenti fermatevi di fronte all'Olimpo, Ade vi darà un [biglietto](#) per entrare. Il torneo è composto da sette scontri; ecco la lista dei vostri avversari:

- 1° scontro: 3 Notturmo rosso, 4 Soldato
- 2° scontro: 3 Rapsodia blu, 10 Shadow
- 3° scontro: 5 Rapsodia blu, 5 Notturmo rosso
- 4° scontro: 2 Shadow, 3 Soldato, 3 Notturmo rosso, 3 Rapsodia blu
- 5° scontro: 9 Rapsodia blu
- 6° scontro: 4 Notturmo rosso, 4 Rapsodia blu, Blu ciccio
- 7° scontro: Cloud

I primi sei scontri non dovrebbero causarvi troppi problemi mentre lo scontro con Cloud è davvero ostico.

Nome	Cloud	HP	300
ATT	11	DIF	10

State molto attenti perché Cloud è molto rapido nei movimenti e alcune sue tecniche potrebbero non lasciarvi scampo. Cercare di evitare i suoi attacchi e contrattaccate rapidamente; comunque in questo scontro non dovete vincere per forza: infatti il risultato della battaglia non modificherà la trama.

Tornati nel Vestibolo, salvate subito e tenetevi pronti per un nuovo scontro...

Nome	Cerbero	HP	600
ATT	11	DIF	10

Cerbero è davvero un avversario temibile: è dotato di una larga gamma di attacchi che variano dai morsi alle sfere infuocate, dalle zampate all'onda d'urto. Potrete però colpirlo in più punti (torace, le tre teste e sul collo): il punto più sicuro è sul collo, però non riuscirete a stare in equilibrio a lungo quindi fate attenzione. L'abilità [Destrezza](#) in questo scontro può fare al caso vostro per evitare gli attacchi a lungo raggio.

Finito lo scontro, uscendo dal vestibolo, troverete Cloud ad attendervi, ed imparerete da lui una nuova abilità, [Incrocio Sonico](#).

Ora dirigetevi verso la Giungla Profonda.

DEEP JUNGLE – LA GIUNGLA PROFONDA

Appena arrivati, in maniera alquanto brusca, in questo mondo state attenti perché verrete attaccati da Sabor, un feroce leopardo.

Nome	Sabor	HP	90
ATT	12	DIF	10

Questo scontro non è molto difficile ma, se non doveste farcela, non vi preoccupate: infatti, non appena sarete in pericolo, Tarzan verrà in vostro soccorso, mettendo in fuga la bestia.

Il vostro prossimo compito è quello di ritrovare i due vostri compagni, Pippo e Paperino; seguite Tarzan e gettatevi nel bosco: dovrete trovarvi in un luogo chiamato "La grande cavità". Saltate nel tronco e scendete lungo il percorso, arrivando così nell'accampamento. Entrate dunque nella tenda dove troverete Jane, l'amica dell'uomo scimmia, insieme a Paperino e Pippo.

Ora dovete concentrarvi nella ricerca delle sei **diapositive**: non sarà un compito difficile, visto che si trovano tutte in prossimità della tenda. Dopo averle visionate, dovrete incontrare Kerchak, che si trova nella giungla: usciti dalla tenda, dirigetevi verso l'uscita a sinistra; qui attraversate tutta la palude, aiutandovi con gli ippopotami. Arrivati in fondo, salite sulla liana. Per procedere con la storia ritornate sulla casa sull'albero (basterà, dopo aver parlato con il capo dei gorilla, salire sul tronco di fronte a voi e dirigersi verso l'uscita vicina al Trio blu) e infine nella tenda nell'accampamento. Jane vi informerà che i gorilla sono in pericolo: bisogna salvarli. I primati sono stati attaccati nei seguenti luoghi: accampamento, bosco di bambù, parete di roccia, albero gigante e casa sull'albero. Quando avrete affrontato questi scontri, tornate nella tenda e andate infine dirigetevi al bosco di bambù. Qui dovrete riaffrontare Sabor:

Nome	Sabor	HP	180
ATT	12	DIF	10

Anche questo combattimento non è particolarmente difficile: cercate di evitare i suoi attacchi e contrattaccare prontamente. L'abilità **Incrocio Sonico** è particolarmente utile in questo scontro, visto che può stordire il nemico.

Alla fine tornate alla tenda: scoprirete che Jane è stata rapita! Per salvarla, andate all'albero gigante e distruggete il grosso frutto nero. Successivamente andate alla parete di roccia per scontrarvi con Clayton.

Nome	Clayton	HP	250
ATT	12	DIF	11

Nome	Stegogecko	HP	750
ATT	12	DIF	11

Inizialmente dovrete combattere contro Clayton e alcuni mostri. Questa parte è piuttosto semplice, i problemi iniziano quando al fianco di Clayton si schiera Stegogecko: questo mostro è piuttosto pericoloso e Clayton, quando si trova sopra di lui, lo può curare. Dopo aver causato al mostro un po' di danni, Clayton sarà sbalzato a terra: è un'ottima occasione per colpirlo ripetutamente.

Al termine dello scontro Sora imparerà la magia **Energia**.

Entrate nella grotta e salite fino in cima per raggiungere la serratura; riceverete così un nuovo **Pezzo navigummi** e un nuovo Keyblade, **Artefatto**; in più da ora in poi potrete attivare i trio rossi.

Ora tornate alla Città di mezzo.

TRAVERSE TOWN – LA CITTA' DI MEZZO

Nel primo distretto, andate nel vicolo cieco dove troverete un trio rosso: attivatelo; vi ritroverete così nella strada sul retro, nel secondo distretto. Andate sempre dritti finché non vedete delle sbarre: a terra c'è un altro trio rosso che vi permetterà di arrivare da Leon; dopo questa scena riceverete l'oggetto **Luce della terra**, che dovrete consegnare alla fata Smemorina. Ora andate al negozio di accessori per parlare con Cid: vi chiederà, in cambio del suo favore, di portare a Merlino un **Libro antico**. Andate dunque nello studio del mago: dopo aver consegnato il libro (che non è altro che il Bosco dei 100 acri, un mondo bonus) a Merlino, parlate con la fata per apprendere così l'invocazione **Simba**. Tornate indietro nella piazza del terzo distretto, dove incontrerete Riku; successivamente andate da Cid nella casa vuota.

Dopo i vari dialoghi, andate nella stanza meccanica nel secondo distretto: uscite sul retro e salite le scale per trovare un trio rosso posto su delle casse. Dopo averlo attivato, tirate la corda della campana per tre volte e dirigetevi alla fontana per iniziare la battaglia con una vostra vecchia conoscenza...

Nome	Guardia inversa	HP	900 – 270 – 135
ATT	15	DIF	11

Questo boss è decisamente molto più pericoloso rispetto alla prima volta che lo avete battuto. Seguite la stessa strategia che avete usato per lo scontro passato però state attenti ad un suo attacco molto potente, che sferrerà quando avrete già distrutto i piedi ed i pugni: per evitare questo attacco, cercate di restare sotto il suo torso, usando l'abilità [Destrezza](#).

Alla fine dello scontro riceverete un nuovo [Pezzo navigummi](#) e la magia [Aero](#).

Tornate nuovamente nella Città di mezzo per ricevere un [Cometgummi](#) da Cid, per trovare altre due [Cartoline](#) e attivare le pedane nella stanza meccanica, lanciando un [Thunder](#) sul cavo rotto nel terzo distretto.

Ora tornate nel menù di selezione dei mondi, scegliete un passaggio warp che si è appena attivato e andate ad Agrabah.

AGRABAH

Dopo le scene iniziali, entrate nella strada principale e girate a sinistra, nella strada sul retro. Incontrerete Jafar e Jasmine e subito dopo dovrete scontrarvi con alcuni Heartless. Tornate nella strada principale ed arrampicatevi su uno dei due pali che trovate per entrare nella casa di Aladdin. Spostate il mobile per liberare il tappeto volante, ritornate nella piazza iniziale e uscite nel deserto; qui "parlate" col tappeto e così arriverete da Aladdin. Qui dovrete scontrarvi con alcuni Heartless ma dopo un poco ci penserà il Genio a toglierci dai guai. Ritornate alla piazza del castello. Come potete vedere le strade sono tutte bloccate, non vi resta altro che saltare sui tetti: aiutatevi con casse, tende e qualsiasi altro appiglio per raggiungere la strada sul retro; qui sbloccate la serratura per poter arrivare in un nuovo punto della strada principale. Tornate nella casa di Aladdin dove è situata un'altra serratura da sbloccare. Seguite le varie tende sotto la casa per poter raggiungere il bazar; qui aprite i vari scrigni, attivate il trio blu e sbloccate la serratura. Salvate, tornate nella strada principale e dirigetevi verso l'uscita appena aperta. Qui ci sarà un nuovo boss.

Nome	Anfopiede	HP	600
ATT	18	DIF	15

Questo mostro è composto da una testa, una coda e un corpo di vari Anforagni: quando è a terra, colpite la testa, quando è in piedi la coda. Cercate di distruggere tutti gli Anforagni, così il boss non potrà più scappare.

Ora dovrete dirigervi verso il deserto, però prima salvate e fate una bella scorta di oggetti. Arrivati all'entrata della caverna, tanto per cambiare, c'è un nuovo boss...

Nome	Testa della tigre	HP	380
ATT	18	DIF	15

Questo boss è molto insidioso perché oltre a colpire la testa, dovrete fare attenzione ai vari mostri che vi attaccheranno; per rendere le cose ancora più "divertenti", la testa della tigre può essere colpita solo in un punto: gli occhi. E, come se non bastasse, il boss ogni tanto si scuoterà per farvi cadere a terra. L'unica cosa che vi resta da fare è cercare di restare il più possibile davanti i suoi occhi e colpirlo.

Ora dovrete cimentarvi in questa caverna intricatissima: nella prima sala, dirigetevi verso l'uscita posta sul lato opposto della sala, facendo attenzione alla pietra gigante che rotola nella sala; successivamente saltate nel vuoto per arrivare nella sala oscura. Qui aprite lo scrigno e dirigetevi verso la cascata e nuotate controcorrente; attraversate la stanza fino a giungere nella stanza nascosta. Qui colpite la colonna per aprire un passaggio che vi sarà utile in seguito. Tornate nella sala precedente, salite le scale e prendete l'uscita

sulla vostra destra: dovrete trovarvi nella sala senza fondo. Percorrete la sala e giungerete nella sala del tesoro: qui salvate e tenetevi pronti per Jafar.

Nome	Jafar	HP	500
ATT	18	DIF	15

Il problema di questo scontro è che Jafar si sposta spesso da una pedana all'altra e solo su queste pedane è possibile colpirlo in modo efficace. State attenti a quando lancerà Blizzaga: in questo caso allontanatevi il più possibile da lui per evitare l'attacco. Come avrete notato il Genio è schierato dalla sua parte: evitate i suoi attacchi e se state per morire, colpitelo così lascerà dietro alcune sfere di HP.

Dopo la vittoria la vostra magia **Blizzard** si evolverà in **Blizzara**; tornate indietro a salvare. Andate da Jasmine e in seguito saltate nella grande cavità centrale per regolare i conti con Jafar...

Nome	Jafar – Genio	HP	750
ATT	18	DIF	15

Lasciate stare Jafar e concentratevi su Iago, che sta portando la lampada. Infatti se colpirete la lampada, causerete dei danni a Jafar e colpire la lampada è decisamente più facile. Comunque fate attenzione al boss che di certo non starà a guardare e concentrerà i suoi attacchi proprio su Sora; state attenti alle sue sfere infuocate, che vi possono colpire anche da grandi distanze.

Dopo questa vittoria la vostra magia **Fire** si evolverà in **Fira**; avrete come ulteriore ricompensa il **Diario di Ansem 1**. Tornato nella casa di Aladdin, riceverete ulteriori premi: imparerete una nuova invocazione, il **Genio**, potrete attivare da ora in poi i trio verdi e riceverete un nuovo Keyblade, il **Desilampada**. Fate rotta ora verso Atlantica: durante il viaggio, però, verrete inghiottiti da una misteriosa creatura...

MONSTRO – LA BALENA

Appena arrivati e fatta la conoscenza di Pinocchio, andate verso il relitto in fondo alla bocca della Balena per incontrare Geppetto. Noterete che Pinocchio si è addentrato nel mostro: non vi resta altro che seguirlo. Nella stanza successiva incontrerete anche Riku e dovrete seguirlo all'interno della Balena. Ecco la strada: andate nella pancia 2 passando per l'uscita in alto a sinistra, proseguite fino alla pancia 3; prendete l'uscita alla vostra sinistra per la pancia 2, girate a destra verso l'uscita per la pancia 5, proseguite in fondo fino all'uscita che vi conduce nella pancia 6; andate verso l'uscita sulla destra per la pancia 5; proseguite dritti senza cadere fino alla pancia 4. Qui salvate e tenetevi pronti per una battaglia nell'intestino della Balena.

Nome	Parassigabbia	HP	450
ATT	21	DIF	15

Potrete colpire la Parassigabbia solo frontalmente ed ai lati della bocca: sul retro, infatti, è protetta e i vostri attacchi verranno respinti. Unico pericolo che potete incontrare sono gli attacchi sferrati dai suoi lunghi arti.

Alla fine dello scontro, Pippo imparerà **MP Invoca**. Si aprirà inoltre un buco che vi riporterà direttamente nella bocca della Balena. Andate subito ad aprire la cassa vicino a Geppetto per apprendere l'abilità di gruppo **Gransalto**: tramite essa potrete aprire tutti gli scrigni che si trovano nella bocca (cercate di prenderli tutti visto che ci sono anche **Luce dell'acqua**, che vi farà imparare più avanti una nuova invocazione, e una **Pagina strappata**, che vi servirà per il Bosco dei 100 acri). Ora grazie alla nuova abilità appena imparata potrete arrivare all'uscita posta sopra a quella che usavate normalmente. Dopo aver raggiunto la gola, salite fino in cima e fate attenzione perché ora c'è un nuovo scontro con Parassigabbia.

Nome	Parassigabbia	HP	900
ATT	21	DIF	15

Questa volta Parassigabbia fa sul serio: i suoi HP sono raddoppiati ed è decisamente più pericoloso di prima; dispone infatti di un nuovo attacco a lungo raggio e, come se non fosse già difficile, il campo di battaglia non

è del tutto agibile, visto che è circondato da acido, che vi può causare dei danni. Dopo avergli assestato un po' di colpi, il vostro avversario verrà stordito: attaccate direttamente l'interno della bocca, per ricevere alcune sfere di HP.

Grazie a questa vittoria, imparerete la magia [Stop](#). Dopo aver lasciato la Balena, potete o andare direttamente ad Atlantica oppure tornare indietro alla Città di Mezzo per ricevere l'invocazione [Dumbo](#) e andare anche al Monte Olimpo per partecipare alla coppa Pegaso.

ATLANTICA

Dopo le scene iniziali, aver imparato a nuotare, aver sconfitto gli Heartless che vi hanno attaccato, colpite la grande conchiglia che vedete per trovare un punto di salvataggio; salvate e dirigetevi al palazzo di Re Tritone, seguendo i segni a forma di tridente posti sulle pareti. Lungo il tragitto troverete alcuni tesori nascosti in conchiglie: basterà colpirle o con un attacco, o con [Fire](#) (se sono rosse) o con [Blizzard](#) (se sono blu). Arrivati a palazzo e dopo aver assistito alle scene, alla destra del Re troverete una conchiglia con un nuovo punto di salvataggio. Andate da Ariel nel suo rifugio e, dopo la scena, uscite; nuotate un poco con il delfino e andate nell'oceano di Atlantica. Riprendete il delfino, così potrete arrivare in una nuova zona: cercate nella stiva della nave affondata il [cristallo](#). In questa zona, nella parte alta, c'è un passaggio in fondo al quale troverete un piccolo cratere illuminato: colpitelo per poter liberare un passaggio che vi riporta nel canyon e successivamente ritornate da Ariel. Nel rifugio c'è un punto in cui va incastonato il cristallo appena trovato: appena esaminato il simbolo, partirà una scena.

Tornate nella zona de relitto e sconfiggete lo Squalo; esaminate la cassa vicino al relitto così arriverà Sebastian a premere un interruttore che si trova lì nascosto: si sbloccherà così la via per andare a sconfiggere Ursula. Entrate nel passaggio appena aperto e girate prima a destra per poter salvare; a sinistra invece arriverete dalla strega...

Nome	Ursula	HP	450
ATT	21	DIF	18

Sarà difficile e pericoloso all'inizio colpire Ursula visto che si muove spesso e contrattacca con un attacco roteante piuttosto potente. Dovrete prima colpire con delle magie il calderone centrale che, dopo aver subito alcuni colpi, si illuminerà e il boss rimarrà stordito: questo è l'unico momento che avete per colpirla liberamente, quindi non fatevi scrupoli. Dopo poco tempo Ursula però si riprende e dovrete ripetere il procedimento. Le due murene non si possono sconfiggere definitivamente ma sono utili se dovete recuperare degli MP, visto che, se colpiti, rilasciano alcune sfere. Per vincere questo scontro dovrete portare i punti vita del boss quasi a 0 e far illuminare per un'ultima volta il calderone.

Dopo questo scontro, imparerete l'abilità di gruppo [Slancio di sirena](#), che vi permetterà di nuotare controcorrente. Andate a salvare e, quando vi sentite pronti, entrate nel canale marino e nuotate fino alla fine del tunnel: sulla destra troverete un'uscita chiamata ????. Entrate là e tenetevi pronti.

Nome	Ursula	HP	900
ATT	21	DIF	18

Questo scontro potrebbe risultarvi più difficile del previsto: potrete colpire Ursula solo sulla nuca. Spesso annuncerà i suoi attacchi con delle frasi ed i suoi attacchi sono di due tipi principalmente: attacchi di elemento Fulmine e un attacco in cui cercherà di risucchiarvi; in quest'ultimo caso sfruttate l'abilità appena appresa [Slancio di sirena](#). Verso la fine dello scontro Ursula inizierà ad usare un attacco di elemento Fulmine molto più potente rispetto agli altri: allontanatevi per evitarlo.

Dopo lo scontro riceverete da Re Tritone il [Diario di Ansem 3](#) e la vostra magia Thunder si evolverà in [Thundara](#). Andate nel covo di Ariel per chiudere la serratura e ricevere un nuovo Keyblade, [Tesoro marino](#). Ora dirigetevi verso la Città di Halloween!

HALLOWEEN TOWN – LA CITTA' DI HALLOWEEN

N.B. se per caso vi siete imbattuti in una nave pirata, non vi preoccupate: appena ripreso il controllo potete abbandonare quel mondo per arrivare finalmente nella Città di Halloween.

Appena preso il controllo di Sora, andate nella piazza principale dove incontrerete Jack Skellington. In seguito entrate nel laboratorio del Dr. Finkelstein: qua verrete incaricati di recuperare un elemento importante del suo esperimento; per recuperarlo dovrete trovare Sally. Dirigetevi nel cimitero, sconfiggete i vari mostri per incontrare Sally e il fedele amico di Jack, Zero. Riceverete l'oggetto **Erba ricordo**, l'ingrediente che richiedeva il dottore. Tornate dunque nel laboratorio. Dovrete recuperare un ulteriore elemento per poter completare l'opera dello scienziato e per questo tornate nel cimitero ed esaminate la bara per poter raggiungere una nuova zona; troverete il Sindaco, che vi spiegherà le regole di questo piccolo minigioco. Quando sarete riusciti ad azzeccare l'ordine, avvicinatevi alla zucca gigante, che contiene uno scrigno con il **Sorpresiere**. Portate anche questo oggetto dal Dr. Finkelstein.

Dovrete ora inseguire le tre piccole pesti Vado, Vedo e Prendo poiché hanno rubato l'esperimento del dottore. Entrate nel cimitero con la bara in fondo; sulla destra troverete una pedana: agganciatela e lanciate contro di essa **Fire** per attivare il passaggio verso la collina della luna. Qui controllate una lapide vicina alla collina per attivare un nuovo passaggio che vi porterà ad un ponte. Continuate a seguire i tre fino ad arrivare alla tana del Baubau. All'interno della stanza al primo piano c'è un trio rosso da attivare per ricevere una **Scheggia mithril**. Salite lungo tutto il sentiero, facendo attenzione a non cadere, altrimenti dovrete iniziare di nuovo la scalata (comunque ai piedi della tana gira una strana vasca da bagno: saliteci per tornare al primo piano). Arrivati in cima troverete una stanza dove vi aspettano le tre pesti...

Nome	Vedo / Vado / Prendo	HP	120 / 150 / 180
ATT	24	DIF	20

E' uno scontro piuttosto semplice e non ci sono grandi pericoli; unico consiglio: se volete ricevere più EXP a fine scontro, sconfiggete per ultimo Prendo.

Salvate e tirate la leva che è presente nella stanza per aprire il passaggio per andare a combattere contro il Baubau.

Nome	Baubau	HP	450
ATT	24	DIF	20

Non potrete colpire subito liberamente il boss, poiché nella posizione in cui vi trovate non potete raggiungerlo. Lui lancerà dei dadi: cercate di colpirli al volo, altrimenti verrà fuori una combinazione e ogni combinazione determina uno specifico attacco. State attenti alla lama rotante, che potrete evitare saltando; attenzione anche agli spuntoni che possono uscire dal terreno.

Dopo avergli rispedito un paio di volte i dadi contro, il settore in cui vi trovate verrà chiuso da delle sbarre e innalzato: per questo motivo cercate sempre di trovarvi davanti al Baubau, altrimenti non lo raggiungerete mai. Quando sarete riusciti a raggiungerlo, colpitelo il più forte e il più velocemente possibile, visto che dopo poco tempo verrete riportati al livello inferiore. Ripetete il procedimento finché non lo battete.

Ora potete decidere se andare direttamente allo scontro finale col Baubau (credevate di averlo sconfitto, invece...) oppure tornare indietro a salvare (scelta consigliata).

Nome	Baubau	HP	630
ATT	24	DIF	20

I 630 HP del Baubau sono distribuiti equamente in sette sfere nere che troverete intorno alla tana. Questo scontro è davvero molto semplice: l'unico pericolo è dato dall'attacco che questo boss usa tramite la lanterna. Per il resto non c'è da temere nulla; il problema è solamente scovare tutti e sette le sfere e cercare di non cadere di sotto, altrimenti bisogna rifarsi tutta la strada.

Per merito di questa vittoria riceverete la magia **Antima** (se avete già vinto la Coppa Fil nel Monte Olimpo, la magia Antima si evolverà in **Antimara**); riceverete anche il Keyblade **Testa di zucca**. Se volete potete tornare

nel luogo dove c'era la tana del Baubau per controllare se avete preso tutti i tesori. Andate via e dirigetevi verso l'Isola che non c'è.

NEVERLAND – L'ISOLA CHE NON C'E'

Dopo le varie scene iniziali dirigetevi all'esterno della stanza e prendete la porta di destra e successivamente scendete le scalette per arrivare nella ghiacciaia. Qui attraversate la stanza finché non trovate un'altra scaletta, la quale vi permette di arrivare nella cambusa. Troverete la cara amica di Peter Pan, Wendy; salite sopra le mensole e passate nei buchi nel soffitto: quello di destra vi porterà direttamente ad un punto di salvataggio. Arrivati in questa stanza salvate e attivate il trio verde che vedete: salite sulla scala che è appena scesa e preparatevi per uno scontro...

Nome	Anti Sora	HP	750
ATT	26	DIF	20

Questo scontro potrebbe risultare abbastanza difficile: Anti Sora dopo aver subito alcuni colpi si nasconde per terra, un po' come fanno gli Shadow, per poi riapparire alle vostre spalle, colpendovi; quest'attacco però potrete facilmente evitarlo scansandovi con [Destrezza](#). A circa metà scontro il boss inizierà a creare delle sue copie, molto più deboli: per eliminare usate un [Thunder](#), che sarà più che sufficiente.

Finito lo scontro, cercate per terra una botola, che vi condurrà da Wendy; salvate ed equipaggiate l'oggetto ricevuto dopo lo scontro con Anti Sora. Tornate nella cabina precedente e aprite la porta vicina alla botola per raggiungere il ponte. Dopo varie scene la vostra magia Energia si evolverà in [Energira](#) ed imparerete anche a volare. Dovrete in seguito affrontare numerosi Heartless sul ponte e, dopo averli sconfitti, finalmente regolare i conti con Capitan Uncino.

Nome	Capitan Uncino	HP	900
ATT	26	DIF	20

La tattica da usare in questo scontro è piuttosto semplice: attaccatelo cercando di evitare le sue bombe e i suoi fendenti. Cercate di non usare contro di lui [Fire](#), altrimenti le cose si potrebbero fare più difficili, visto che il boss inizierà a spostarsi ancora più rapidamente.

Come ricompensa riceverete un'ottima abilità di Sora, [Ultimo Arcano](#), e una nuova parte del [diario di Ansem](#). Vi ritroverete ora a volare intorno ad una grande torre: raggiungete il quadrante che segna un'ora diversa dagli altri, agganciate la lancetta dei minuti e colpitela tre volte per far apparire la serratura e quindi chiuderla. Riceverete molti altri premi: un nuovo [Pezzo navigummi](#), una nuova invocazione, [Trilli](#), un nuovo Keyblade, [Arpa fatata](#), ed infine un'abilità di gruppo, [Glide](#), che vi permetterà di volare per un paio di secondi.

N.B. sulla torre sono disseminati svariati tesori che si possono prendere solo a determinate ore: per prenderli tutti o vi svegliate durante la notte o modificate l'orologio della Playstation2, visto che molti tesori si possono prendere solo in orario notturno.

Infine partite alla volta della Città di Mezzo...

CITTA' DI MEZZO

Qui c'è ben poco da fare: andate a parlare con Cid per farvi installare i nuovi pezzi per la gummiship, così potrete arrivare alla Fortezza Oscura.

Un consiglio: fate prima una visita al Monte Olimpo e partecipate alle varie coppe; oltre a fare un buon allenamento potrete ricevere anche un nuovo Keyblade per Sora, il [Metalchocobo](#), un'arma per Pippo e potrete anche attivare il trio gialli (vincendo la finale della coppa Ercole). Se riuscirete a vincere, attivate il trio nel vestibolo per chiudere la serratura di questo mondo.

HOLLOW BASTION – LA FORTEZZA OSCURA

Benvenuti nel covo del nemico. Questo mondo è davvero intricato e anche difficile, per questo è bene arrivarci dopo essersi allenati per bene. Come se non bastasse dopo pochi passi verrete "disarmati" da Riku e i due vostri compagni vi lasceranno solo con una misera spada di legno. Per fortuna incontrerete la Bestia, che vi aiuterà in modo considerevole negli scontri casuali. Arrivati alla fortezza saltate di sotto per raggiungere il livello base; sulla destra troverete una bolla: toccatela per entrare in un canale. Salvate e fate distruggere la porta dal vostro alleato e toccate la bolla che si trova sulla sinistra. Nella nuova parte del canale, troverete alcuni interruttori che vi aiuteranno a farvi strada, spostando le pareti. Sui primi due interruttori selezionate Lascia per arrivare così ad una bolla, che si trova sulla vostra sinistra; proseguite a sinistra per trovare un nuovo interruttore e selezionate ancora una volta Lascia. Ora andate nella zona opposta a quella attuale: dovrete trovare un nuovo interruttore da azionare come gli altri. Toccate la nuova bolla e verrete trasportati in una nuova zona: attivate l'interruttore alla vostra destra e proseguite verso il fondo della stanza per aprire il sesto ed ultimo interruttore. Tornate indietro fino al livello base ed esaminate il cristallo blu vicino al punto in cui eravate caduti per risalire fino al castello. Ora entrate nel portone così rincontrerete Pippo e Paperino, riavrete il vostro caro Keyblade ma dovrete affrontare un vecchio amico in combattimento...

Nome	Riku	HP	500
ATT	30	DIF	25

State attenti perché la caratteristica peculiare di Riku è la velocità: si muove con spostamenti rapidi ed improvvisi, quindi guardatevi le spalle. La migliore occasione per colpirlo senza doversi preoccupare di un suo rapido contrattacco è quando salta. Consigli: non usate magie d'attacco, tanto non gli fanno nulla; se siete a corto di HP colpite i vasi nella stanza.

Dopo questa vittoria potrete attivare anche i trio bianchi.

Dirigetevi ora nella biblioteca (la stanza al secondo piano): come potete vedere la strada è sbarrata da vari scaffali. Seguite queste indicazioni per liberare tutta la biblioteca: come prima cosa prendete il libro che trovate per terra e mettetelo nello scaffale che si trova a sinistra, in fondo. Salite le scale e prendete il libro sulla scrivania e il libro sull'ultimo scaffale sulla sinistra; esaminate di nuovo l'ultimo scaffale per inserire il libro preso dalla scrivania: così facendo potrete premere l'interruttore che vi farà procedere verso un nuovo piano dell'entrata. Però prima è bene liberare anche un ulteriore passaggio, che in seguito vi sarà utile: attivate il trio vicino alla scrivania e raccogliete il libro. Scendete le scale ed esaminate lo scaffale che si trova di fronte l'entrata; esaminate anche lo scaffale alla vostra destra per inserire un altro libro. Esaminate lo stesso scaffale per prendere un libro e mettetelo sullo scaffale opposto; ora dirigetevi a sinistra e poi di nuovo a sinistra, verso l'entrata. Esaminate lo scaffale per prendere il libro **Nahara vol.5**; tornate sopra ed esaminate il penultimo scaffale sempre a sinistra. Prendete il libro dallo scaffale che si trovava nascosto, scendete le scale e dirigetevi a destra: inserite il libro nello scaffale in fondo. Dirigetevi verso la scrivania che si trovava nascosta dallo scaffale e prendete l'ultimo libro, da posizionare sullo scaffale al centro del piano superiore, sempre sulla vostra sinistra. Così facendo dovrete aver aperto un'altra uscita. Comunque per aiutarvi ogni libro ha un determinato colore: cercate lo scaffale con libri dello stesso colore e sarà più facile di quanto possa sembrare. Salvate ed uscite dal primo passaggio che avete liberato.

Giunti in questo corridoio circolare, esaminate la statua alla vostra destra e distruggete i vasi ai suoi lati per far cadere di sotto il primo pezzo dell'emblema, che raccoglierete dopo. Proseguite lungo il corridoio fino ad un trio rosso: attivatelo per trovare un nuovo pezzo. Proseguite ancora finché non trovate una statua spostabile: spingetela fino al punto evidenziato per terra per trovare un ulteriore pezzo dell'emblema. Ora accendete tutte le candele che si trovano ai fianchi delle statue con **Fire**; raggiungete il piccolo balconcino dove c'è una scritta: lanciate contro questa piccola colonna un **Thunder** per attivare due piattaforme che vi permetteranno di raggiungere il pezzo al centro della sala e di arrivare fino al piano inferiore. Raccogliete i tre pezzi sparsi per la sala ed esaminate il simbolo nel piccolo corridoio centrale, dopo aver salito le scale, per inserire, uno ad uno, i pezzi che compongono l'emblema.

Ora dirigetevi verso l'uscita in fondo, ritornando all'inizio della fortezza, però in una nuova zona; attivate il cristallo blu per arrivare nella zona chiamata "Il muro con lo stemma". Esaminate il cristallo rosso per salire sulla grande pedana che vi porterà dall'altro lato della zona ed uscite dalla porta a sinistra. Attivate il cristallo

blu per salire di un altro piano ed uscite; attivate il cristallo vicino a voi così arriverete alla torre. Usate il cristallo rosso per far abbassare il primo dei due blocchi giganti; entrate ora nella porta che si trova di fronte alla pedana con cui siete arrivati qui. In questa sala uscite semplicemente dall'uscita in fondo per ritrovarvi dall'altro lato della torre: attivate il cristallo rosso così si abbasserà il secondo blocco; saltate sui due blocchi ed uscite attraverso una porta sulla sinistra. Procedete dritti fino alla prossima uscita e tenetevi pronti per una battaglia.

Nome	Malefica	HP	900
ATT	30	DIF	25

Per colpire Malefica, all'inizio dovrete saltare e colpirla al volo, almeno fino a quando non si abbassa: in quel caso usate qualche tecnica molto forte (tipo [Ultimo arcano](#)); state attenti ai mostri che ogni tanto il boss fa apparire, che potrebbero darvi fastidio e al suo attacco speciale, un grande meteorite: per evitarlo mettetevi attaccati alle pareti della sala.

Come ricompensa Paperino imparerà [MP Invoca](#) e riceverete il [Diario di Ansem 5](#); salvate e gettatevi nel buco nero creato da Malefica per un nuovo scontro con lei.

Nome	Malefica	HP	1200
ATT	30	DIF	25

Ci sono due strategie da seguire: la prima è la classica, cioè uno scontro ravvicinato, cercando di colpire la sua testa lateralmente, evitando i suoi attacchi; fate attenzione anche alle onde d'urto quando vedete che Malefica darà dei colpi al terreno. L'altra strategia è quella di starsene a distanza di sicurezza, vicino ad un tronco d'albero, ai bordi della sala: attaccate solamente usando [Fire](#) e lasciate fare il resto a Paperino e Pippo. Se avete bisogno di MP, andate a dare qualche colpo al drago. Qualunque sia la vostra strategia, chiamate Trilli per curarvi.

Dopo la battaglia riceverete l'oggetto [Luce delle fiamme](#), che dovrete dare poi alla Fata Smemorina per ottenere l'invocazione [Mushu](#).

Tornate indietro a salvare ed uscite; attraversate il piccolo corridoio fino ad arrivare al grande salone. Salite le varie scalinate e preparatevi ad uno scontro davvero ostico...

Nome	Riku Keyblade	HP	900
ATT	31	DIF	25

Questo scontro è secondo me il più difficile dell'intero gioco: Riku continua, come nello scontro precedente, a muoversi rapidamente e questa volta non avrete i due vostri compagni a darvi una mano. Dopo aver perso un po' di HP, Riku aumenta la sua forza e il suo raggio d'azione, diventando ancora più pericoloso; in questo stato userà un attacco davvero devastante, che potete cercare di evitare usando ripetutamente [Destrezza](#). Ogni volta che sta per sferrare un attacco speciale curatevi.

Alla fine di questo scontro, Sora imparerà l'abilità [Laguna Rock](#) e ci saranno varie scene. Ripreso il controllo, tornate all'entrata per vedere altre scene. Verrete trasportati automaticamente alla Città di Mezzo.

TRAVERSE TOWN – LA CITTA' DI MEZZO

Dopo i vari dialoghi, andate da Cid per avere informazioni su un nuovo [Navigummi](#); andate nella strada sul retro nel secondo distretto ed entrate nel canale segreto. A sinistra troverete il pezzo per la vostra gummiship; andate poi a parlare con Kairi per ricevere il Keyblade [Portafortuna](#). Andate dalla Fata Smemorina per ottenere l'ultima invocazione e ricevere l'arma di Paperino [Scettro Fortuna](#). Tornate da Cid per il Navigummi e ripartite per la Fortezza Oscura.

HOLLOW BASTION – LA FORTEZZA OSCURA

Dirigetevi per prima cosa nella biblioteca per assistere ad una scena e ricevere un altro Keyblade, **Rosa Divina**. Ritornate nel luogo in cui vi siete scontrati con Riku l'ultima volta ed entrate nell'abisso oscuro per un combattimento.

Nome	Behemoth	HP	1350
ATT	35	DIF	27

Appena lo scontro inizia buttatevi a lato per evitare il primo attacco di Behemoth; anche se è grande e grosso, potrete causargli dei danni solo colpendo il grande corno centrale. Per questo arrampicatevi sulla sua schiena e colpitelo da dietro. Ogni tanto verrete sbalzati a terra, ma basterà risalire e continuare il vostro lavoro.

Dopo la battaglia otterrete l'accessorio **Arte Omega** e chiuderete la serratura di questo mondo. Inoltre la vostra magia **Fira** si evolverà in **Firaga**; andate in biblioteca e parlate con Aerith per ricevere i **Diari di Ansem 2, 4, 6 e 10**; parlatele ancora finché la vostra magia **Energira** verrà potenziata in **Energiga**. Ora decidete se dirigervi direttamente nel mondo finale oppure tornare a visitare i vecchi mondi per allenarvi (il Monte Olimpo è il posto migliore).

END OF THE WORLD – I CONFINI DEL MONDO

Procedete lungo il sentiero invisibile facendo un percorso a zig – zag, seguendo i vari scogli. Arrivati alla fine di dovrete scontrare contro un Behemoth prima di accedere ad una nuova zona. Nel crepaccio sono disseminati alcuni tesori però sono abbastanza difficile da prendere; attraversate comunque tutta l'area fin a trovare un punto di salvataggio e un cratere. Tuffatevi nel cratere e iniziate ad attraversare le varie piattaforme e toccate le varie colonne di luce per entrare in un'area appartenente a determinati mondi già visitati. L'ultima piattaforma è caratterizzata da una colonna di luce più grande e rossa: toccatela per arrivare in un laboratorio. Sconfiggete i vari Heartless ed entrate nella saletta per avere alcune informazioni; sconfiggete altri mostri ed uscite. Ora saltate nel buco nel pavimento e preparatevi per un boss.

Nome	Chernabog	HP	1500
ATT	40	DIF	30

Potete colpire Chernabog solo sulla testa però state attenti quando vi avvicinate perché questo boss è solito lanciare fiamme. Allontanatevi dal suo corpo non appena vedete apparire delle piccole fiamme intorno a lui perché sta preparando un attacco che vi può colpire solo se siete nelle vicinanze.

Dopo la battaglia imparerete l'abilità di gruppo **Superglide**; scendete nella cavità del vulcano e proseguite sempre dritti nelle schermate successive. Arriverete così in una grande stanza dove dovrete sconfiggere numerosissimi Heartless per aprire l'uscita in fondo. Qui troverete una porta ed un punto di salvataggio: esaminate una prima volta la porta, salvate e esaminate nuovamente la porta per andare avanti. Faccio notare che questo è l'ultimo punto di salvataggio che c'è nel gioco e che se volete andarvene e tornare nei vecchi mondi questa è la vostra ultima possibilità. Quando sarete pronti, aprite la porta...

Nome	Ansem	HP	1500
ATT	40	DIF	30

Come potete notare Ansem ha con sé un Heartless che a suo comando può assumere le sue difese oppure attaccarvi. Quando Ansem è protetto, cercate di spostarvi lateralmente così da colpirlo di lato. Se l'Heartless dovesse catturarvi attendete un paio di secondi e verrete rilasciati.

Sistamate ora gli spazi degli oggetti perché dovrete affrontare un paio di scontri da solo e sarà comodo avere qualche **Etere** o **Elisir**. Quando siete pronti seguite Ansem.

Nome	Darkside	HP	900
ATT	40	DIF	30

La strategia è sempre la stessa del primo scontro che avete avuto con lui all'inizio del gioco.

In seguito dovrete scontrarvi ancora con Ansem.

Nome	Ansem	HP	1200
ATT	40	DIF	30

Rispetto allo scontro precedente la sua gamma di attacchi si è ampliata: bene o male potrete contrastare tutte le sue tecniche tranne una, durante la quale Ansem è momentaneamente invulnerabile, che però potrete evitare usando ripetutamente [Destrezza](#). Per il resto seguite la strategia dello scontro precedente.

Infine verrete catapultati in un'altra dimensione dove affronterete gli ultimi scontri...

Nome	Mondo Caotico	HP	1500
ATT	40	DIF	30

Questa battaglia è divisa in otto parti: la prima sfida è contro Ansem, che si trova in cima al mostro. Utilizza solo tre attacchi: usa una lancia, un raggio laser e fa apparire dei piccoli Heartless. Non dovrete trovare particolari difficoltà.

In seguito dovrete affrontare solo con Sora uno scontro con molti Shadow: visto che la stanza è tutta buia, se aveste problemi a vederli, agganciateli col mirino. Sconfitti questi, apparirà un nucleo che dovrete colpire per poter poi ritornare fuori.

Il terzo scontro vedrà opporsi Sora (sempre da solo) contro otto cannoni di diverse grandezze che troverete in una stanza poco sotto il luogo del primo scontro: non sono per niente pericolosi quindi state tranquilli.

Non appena li avrete battuti si aprirà un passaggio verso una nuova stanza buia; questa volta dovrete scontrarvi contro dei Darkball, ma avrete l'aiuto di Pippo. Come prima, dopo averli sconfitti apparirà un nucleo da abbattere per tornare fuori. Ora i due personaggi si scontreranno contro un volto (HP 1200) posto nella zona anteriore del mostro: una buona strategia è quella di mandare solo Pippo e curarlo di tanto in tanto; poi avvicinarsi solo per il colpo finale. Sconfitta anche questa parte del mostro, dovrete affrontare in una nuova stanza buia alcuni Invisibili: stavolta avrete anche Paperino. Come al solito, dopo averli sconfitti togliete di mezzo il nucleo. Uscite nuovamente di fuori, tornate nella stanza dove vi siete scontrati con quei cannoni e sconfiggete il nucleo centrale. Ora vi aspetta l'ultimo scontro, nuovamente con Ansem: concentrate i vostri attacchi solo su Ansem ma fate attenzione ai piccoli Heartless che vi ronzano attorno e agli attacchi dello stesso Ansem; per stare più sicuri potrete anche atterrare e invocare [Trilli](#).

Vincendo anche quest'ultimo scontro avete portato a termine Kingdom Hearts!