

# Alundra FAQ/Walkthrough (Italian)

by enrirex

Updated on Aug 11, 2003

=====

ALUNDRA (PSX)

FAQ/Walkthrough scritto da enrirex (Enrico Piergiacomì)  
Italia, Roma (inserire data)

=====

Indice:

- 1- Chi sono io?!
- 2- Cos'e' ALUNDRA?
- 3- Storia
- 4- Personaggi
- 5- Soluzione
- 6- Equipaggiamento
- 7- Oggetti
- 8- Nemici
- 9- Segreti
- 10- Suggestimenti
- 11- FAQ
- 12- Ringraziamenti
- 13- Contattami e note

---

1- Chi sono io?

---

Un caloroso benvenuto ai malcapitati che hanno deciso di seguire la soluzione del gioco Alundra, un vecchio ma ancora ben giocato e adorato gioco di ruolo in stile platform. Forse alcuni di voi mi conoscono per la mia vecchia soluzione sul gioco Kiss: Psycho Circus, che spero abbiano apprezzato. Ok, basta con la solita solfa, andiamo e spacchiamo qualche bell'incubo!

---

2- Cos'e' ALUNDRA?

---

Alundra e', come avevo detto pochi istanti fa, e' un gioco di ruolo in stile manga, con qualche elemento di platform e in stile Zelda. Tra i due, pero', intercorrono molte differenze, non solo di grafica e di giocabilita', ma anche sulla trama e sul comportamento dei personaggi. Mentre in Zelda i personaggi sono solo delle figure in una mappa che aspettano l'arrivo di Link, in Alundra ogni personaggio ha un proprio carattere con debolezze e pregi come un vero essere umano. La cosa strana e' che Alundra stesso, invece, e' rimasto il solito pupazzetto comandato da un joystick senza alcuna possibilita' di provare emozioni (nel gioco, infatti, dice solo si o no). Malgrado

cio', il gioco e' degno di essere chiamato tale e bellissimo.

---

### 3- Storia

---

Un giovane ragazzo, Alundra, viene condotto da alcuni strani sogni nel piccolo e pacifico villaggio di Inoa, in cui viene ospitato dal vecchio Jess, che lo recupera in fin di vita sulla spiaggia. Alundra, nel corso del suo soggiorno, scoprirà che il villaggio è colpito da una strana forza malefica, che spinge gli abitanti a fare degli incubi da cui non riescono a svegliarsi. Grazie all'aiuto del saggio Septimus, e alla collaborazione degli altri abitanti, Alundra, come Camminatore dei Sogni, combatterà questa forza malefica e tenterà di salvare gli abitanti dagli incubi una volta per tutte.

---

### 4- Personaggi

---

ALUNDRA: il Camminatore dei Sogni

Ragazzo che ha il potere di poter salvare gli abitanti di Inoa dagli incubi, fa frequenti sogni in cui un uomo misterioso, Lars, lo chiama il Salvatore.

MEIA: la ragazza dall'oscuro passato

Anch'essa dotata del potere di salvare gli abitanti dagli oscuri incubi, Meia raggiunge qualche tempo dopo il villaggio e conosce Alundra, che considera troppo sfacciato. Malgrado sembri fredda e senza paura, si scoprirà che lei è molto diversa da quanto le apparenze possano far credere.

JESS: il fabbro con un cuore

Fabbro senza più la passione per il suo lavoro a Inoa, Jess è di indole protettiva e cara nei confronti degli abitanti, e in particolare nei confronti di Alundra, in cui rivede il suo figlio deceduto. Ogni qual volta che un abitante muore, Jess ritrova la sua indole creativa e sforna nuove armi per Alundra.

SEPTIMUS: il saggio del villaggio

Venuto a Inoa per condurre ricerche sugli incubi e per tentare di salvare Inoa da questi, Septimus si getterà anima e corpo per aiutare Alundra nella lotta contro Melzas attraverso le sue conoscenze.

KLINE: l'uomo dall'istinto animale

Il cacciatore Kline è il più forte e rude abitante del villaggio, ma sotto la sua brutta scorza possiede una propensione verso il prossimo. Esso intende salvare il villaggio dall'arrivo di un lupo mannaro, senza sapere che è una caccia a

se stesso.

SYBILL: la sognatrice ad occhi aperti

Questa piccola bambina e' dotata della particolarita' di sognare senza dormire e, meglio ancora, di non essere controllata dagli incubi. Poco ben vista dagli abitanti del villaggio, la bambina si dimostera' d'aiuto ad Alundra che vede come il Salvatore.

GILES: il fanatico

Braccio destro di Ronan, Giles e' un fervente credente da quando entrambi i suoi genitori morirono in un incidente, rimanendo solo con la sorella. Non vede di buon occhio Alundra, considerandolo il demonio in quanto gli abitanti sono stati colpiti dagli incubi poco prima del suo arrivo.

RONAN: il vecchio sacerdote

Come unico sacerdote del villaggio, Ronan e' preoccupato dagli sconvolgenti eventi accaduti al villaggio a causa, almeno secondo lui, dall'abbandono degli dei e la distruzione delle statue di questi.

LARS: l'uomo incappucciato

Visione che compare molto spesso nei sogni di Alundra, Lars guida il ragazzo nella sua lotta contro Melzas, che aveva in passato assieme ad altri sei saggi bandito dal mondo.

NAVA: l'eremita

Questo vecchio e scorbutico personaggio vive poco a Sud del villaggio, che non accetta alcuna persona nella sua casa e sta sempre a coprire una strana scalinata, le cui profondita' sono ignote a chiunque.

ZAZAN: il nipote di King-Kong

Capo dei Murgg, popolazione scimmiesca situata a Nord-Ovest del villaggio di Inoa, e' alla costante ricerca di alcune strane creste e ordina ai suoi sudditi di attaccare a vista gli umani.

ZORGIA: il leccchino

Braccio destro di Melzas, Zorgia agisce secondo gli ordini di quest'ultimo sperando che esso venga ricompensato in futuro della sua opera con il dominio sul mondo.

MELZAS: la causa di tutto

Demone venuto dallo spazio intenzionato a prosciugare la vita su ogni pianeta, Melzas venne bandito dal mondo dai sette saggi e mandato nel lago a Nord di Inoa. Esso colpì il re con falsi sogni premonitori, guadagnandosi la reputazione di un dio, ma il suo culto venne poi bandito dal sovrano una volta capite le sue reali intenzioni.

Nota: in questa soluzione verra' fatto riferimento anche alle missioni secondarie sottostanti, percio' non sara' necessario, se seguite totalmente la soluzione, andare a cercare sotto. Alcuni dei falchi dorati vengono messi qui nella soluzione, mentre gli altri verranno messi nella sezione "missioni secondarie". L'elenco armi e armature indicano solo le nuove armi, e la stessa cosa vale per i nemici.

Un nuovo inizio

+++++  
LA NAVE

DIFFICOLTA': 1/10                      NEMICI: nessuno  
ARMI: Coltello                         ARMATURA: cuio

+++++

Inizierete la vostra avventura su una nave diretta a Inoa. Per prima cosa andate a parlare con il pirata vicino la vostra stanza (la porta blu più a destra), quindi entrate nella stanza a sinistra di questa. Parlate con il capitano, uscite ed entrate nella porta più a fondo a sinistra. Parlate con i pirati quindi esaminate la crepa sul muro per poi tornare a parlare con Merrick; questa volta sarà nel piano superiore. Ora entrate nella vostra stanza e avrete un sogno, in cui vedrete per la prima volta Lars e il cattivone di turno: Melzas! (Piuttosto fico, no?). Questo causerà una tempesta, semplicemente passate alla stanza successiva fracassando le casse per poi uscire. La nave affonderà contro degli scogli: ora il vero gioco inizia adesso.

Wendel non c'e la fa

+++++  
INOA

DIFFICOLTA': 1/10                      NEMICI: nessuno  
ARMI: nessuna                         ARMATURA: nessuna

+++++

Al risveglio vi ritroverete nella casa di Jess, il fabbro del villaggio. Dopo il dialogo usate il diario blu per salvare e uscite dalla casa, per conoscere un altro membro del villaggio, Sibil. Ora dirigetevi da Wendel che si trova nella casa a sinistra della cuccia del cane dopo aver passato la fontana, e vedrete che è ammalato. Dopo la scena, uscite ed entrate nella casa più in alto a sinistra del villaggio, alloggio di Septimus il saggio di Inoa. Parlategli ma non otterrete niente, provate ad uscire e vi chiederà riguardo la vostra cicatrice per poi mandarvi alla tenuta di Tarn a recuperare il libro di Elna. Uscite dal villaggio passando per l'entrata a Sud.

Uscita dalla tenuta di Tarn

+++++  
IN VIAGGIO PER LA TENUTA

DIFFICOLTA': 1/10                      NEMICI: Slime bianco, ape, orco con la mazza  
ARMI: nessuna                         ARMATURA: nessuna

+++++







+++++  
LA MINIERA

DIFFICOLTA': 5/10                      NEMICI: Fire Turtle  
ARMI: nessuna                          ARMATURA: nessuna

+++++  
Nota: la difficoltà dei dungeon non è solo dovuta dai nemici e dagli enigmi, ma anche dalla lunghezza. Questo è moooooooooolto lungo.

Una volta entrati, ci sarà un altro crollo ma semplicemente usate una bomba sui massi per liberare la nuova sezione, quindi seguite i binari e andate in alto a sinistra dove ci saranno delle tartarughe e un blocco di cemento sul pavimento. Fate fuori i mostri se volete, quindi usate una bomba sul blocco per far apparire una scalinata che dovrete discendere quindi proseguite fino a raggiungere Lyman e 4 Murgg. Fate fuori le scimmie quindi parlate col ragazzo morente che vi darà la chiave per il generatore, aprite i quattro cestì nella stanza quindi tornate all'entrata e prendete la porta a destra. Aprite il cancello con la chiave e ripetete la combinazione che vi aveva dato Zane (per i più smemorati sinistra, sinistra, destra, sinistra), saltate sul carrello nella stanza d'inizio che si muoverà spaccando rocce e attivando una leva, quindi prendete la porta a sinistra. Salite le scale ammazzando o evitando le tartarughe e, dopo l'ennesimo crollo prendete la porta a destra da dove avete lasciato lu carello. Raggiungete le altre rocce franate che vi bloccano la strada e usate una bomba per proseguire. Raggiungete la porta in altro a sinistra attraversando il labirinto di pali e rocce cadenti (per evitarle, visto che andate molto piano, caricate triangolo e oltrepassate le rocce), ritrovandovi sul lato opposto a dove era avvenuta la frana con un altro generatore, attivatelo e tornate al carrello. Seguite i binari in disuso dove troverete un cancello alzato e poco oltre una leva: attivatela, e cambierà il corso dei binari. Riusate il carrello e raggiungerete una nuova sezione dove dovrete attivare un'altra leva in basso e oltrepassare un nuovo cancello. Nella nuova sezione troverete di nuovo altri Murgg da uccidere, quindi esaminate il cadavere in basso a destra dove troverete un'altra chiave, riprendete il carrello, riportate la leva del cambio dei binari nella sua precedente posizione e usate il carrello che vi riporterà all'ingresso. Raggiungete la leva attivata in precedenza dal carrello (quella arrugginita), attivate la leva col cambio dei binari lì vicino, tornate al carrello e salite di nuovo per raggiungere una nuova sezione. Aprite il cancello di legno in basso con la chiave, quindi aprite i cestì raggiungendo le pedane sopraelevate tramite i carrelli di sabbia. Se volete salvare il gioco, raggiungete il teletrasporto viola in alto, dove potrete anche recuperare energia e mana (questo servirà però in un secondo momento). Andate in basso a destra vicino le scale e saltate sui pali in legno fino a raggiungere un'altra leva (attenzione a non cadere, in quanto oltre all'acqua ci sono le mine) che attiverà una piattaforma, saliteci attraverso il carrello pieno di sabbia in basso destra e raggiungete il masso grigio, che dovrete spostare a sinistra per distruggere i massi inferiori. Raggiungete ora la sezione a sinistra e proseguite fino a un altro blocco di cemento che dovrete far saltare



con una bombetta. Scendete nel buco, raggiungete il cadavere di Zane saltando sui pali e aprite il cesto a sinistra con una chiave, tornate al punto di salvataggio, salvate, aprite il cancello nella stanza, attivate la leva e salite sul carrello per una nuova zona. Provate ad andare a sinistra, ma una nuova (uff...) frana vi bloccherà la via, quindi andate a destra con delle casse, rompetene il necessario per crearvi dei gradini per raggiungere la piattaforma in alto e oltrepassare la frana quindi aprite un altro cesto con un falco dorato. Scendete, seguite i binari che conducono in alto a sinistra e, nella nuova sezione, aprite il cesto e saltate sulla piattaforma a sinistra per raggiungere il carrello a destra. Salite le scale e, una volta giunti a un terzo generatore, attivate la leva in basso tre volte e quella in alto in una, quindi saltate sul generatore tre volte per attivarlo e usate la piattaforma ascensore per raggiungere un area con una pozza curativa. Ora oltrepassate il ponte e andate in basso fino a giungere nell'ultima sezione della miniera, dove conoscerete per la prima volta Zazan (non lo affronterete ora però) che parlerà riguardo delle creste. Una volta andatosene, raggiungete i 4 Murgg.

X=X  
BOSS NUMERO 2!  
MURGG

DIFFICOLTA': 2/10

ATTACCHI: attacco fisico

X=X

Bah, avete affrontato oramai talmente tanti Murgg, che persino se siete super imbranati riuscirete a batterli facilmente.

Dopo lo scontro, prendete il vaso della vita per poi giungere all'uscita della miniera in basso. Ora è veramente finita!

Non appena sarete usciti, un'altra frana bloccherà l'entrata alla miniera. Non avendo nient'altro da fare, proseguite in basso e quando potete andate a destra fino a raggiungere la zona dove vivono i Murgg.

Sogno rivelatore

+--+

VILLAGGIO MURGG

DIFFICOLTA': 1/10

NEMICI: nessuno

ARMI: nessuna

ARMATURA: nessuna

+--+

Non c'è molto da fare qui ora, entrate nella capanna a sinistra dove troverete una leva che, se proverete ad attivare, non si smuoverà. Semplicemente tornate indietro e dovrete incontrare Jess e compagni, che faranno ritorno a Inoa. Fatelo anche voi: da qui andate a sud e quando vedrete un ponte diretto a est prendetelo, da lì sarà facile tornare al villaggio (se non ci riuscite, guardate i cartelli).

Se avete intenzione di salvare da Jess, noterete che non potrete ancora farlo, in quanto Sierra vi blocca l'entrata. Per farla smammare, parlategli, quindi andate a casa di Sybill (in alto a destra del villaggio, riconoscibile anche dal giardino a sinistra della casa) che vi chiederà di entrare nel suo sogno premonitore. Rispondete di "si" alla domanda, e dopo le varie



sinistra prima che la piattaforma scompaia quindi seguite la strada fino a raggiungere 4 sfere viola. Attivatele secondo quest'ordine: destra, sinistra, giù, su. Apparirà lo spettro del precedente salvatore, che dopo avervi parlato attiverà una porta a destra. Ammazzate i mostri qui che faranno in modo che un blocco di granito che ostruisce una scalinata venga spostato, scendetela e nella nuova sezione andate nella zona a destra (cercando di non cadere nei buchi creati dalle palle chiodate), attivate gli interruttori vicino al cancello situati nei buchi lì vicino per ottenere una chiave. Usate questa per aprire una porta poco più in alto da dove sono i buchi e azionate la leva di sinistra e quella di destra nella nuova stanza. Andate oltre la porta a sinistra appena apertasi e fate cadere il blocco di granito in basso per attivare le piattaforme mobili nella stanza. Buttatevi di sotto anche voi, usate le pietre nella stanza piena d'acqua per raggiungere il cesto con un falco dorato in alto a sinistra, uccidete gli slime nella stanza così da poter tornare nella stanza con le piattaforme. Ora, saltando di piattaforma in piattaforma e cercando di non venir colpiti dalla palle chiodate, raggiungete il barile in alto a sinistra e portate questo vicino la pedana nella sezione più alta della stanza per esaminare la statua. Tornate ora nella stanza con i due buchi e andate in basso per raggiungere due nastri trasportatori. Prima di armeggiare con loro gettatevi nel burrone, ammazzate i mostri e usate le piattaforme che cominceranno a muoversi per raggiungere il cesto con un Tónico di forza. Ritornate ora dai nastri, prendete quello di sinistra (se tutto va bene dovrete ritrovarvi sopra un piattaforma mobile), usate questa per salire in alto e raggiungere il cartello tramite una spaccatura sul muro a destra. Esaminatelo, ritornate sulla piattaforma mobile e questa volta fatevi condurre in basso, poi saltate a destra quando ne avete la possibilità e proseguite in questa direzione fino alla prossima sezione. L'ultimo enigma, stringete i denti. Vi troverete in una stanza con 4 sfere viola, la cosa è piuttosto semplice: attivate le quattro sfere attivando come ultima quella centrale. Una volta che si saranno aperti i cancelli andate a destra, uccidete gli slime e attraversate la porta a sinistra (sì, avete capito bene); riattivate ancora una volta le sfere, prendete l'uscita a sinistra, accoppate di nuovo gli slime e questa volta andate a destra. Continuate a destra salendo le scale e vi ritroverete in una nuova enorme sala: è l'ora di un boss! (Bella musica, non vi pare?).

X=X  
BOSS NUMERO 3!  
GOLEM

DIFFICOLTA': 4/10

ATTACCHI: attacco fisico, sassate

X=X

Molto ma molto lento; questa è la sua debolezza. Il boss si muoverà nella stanza e periodicamente colpirà il terreno facendo cadere dei macigni facilmente evitabili tenendo d'occhio le ombre (questo può accadere anche senza sbattere le mani, infatti succede anche quando sta fermo in un punto e trema). La tattica migliore da usare è colpirlo con il pugnale, tirare fuori una bomba, lanciarlo nel punto in cui si trova il golem e scappare via. Se siete fortunati il mostro verrà danneggiato dall'



---

=====

Oggetti di uso istantaneo

=====

-----

Vasi piccoli-medi

-----

Questi piccoli oggetti possono comparire quando si uccidono nemici o si distruggono barili e casse, e consentono di recuperare parte dell'energia a seconda della dimensione di questi.

-----

Gild

-----

La moneta del gioco, consente (ovviamente) di comprare oggetti e armature dai negozi del fabbro vicino alle cascate e al villaggio di Inoa, ma non al negozio di Merrick.

=====

Oggetti d'attacco

=====

-----

Bomba

-----

Dall'effetto distruttivo, la bomba puo' danneggiare parecchio i nemici e consente di distruggere i massi che bloccano la via, oltre a poter, tramite l'esplosione, attivare le leve.

-----

Pergamena della terra

-----

Al livello 1, questa magia evoca alcune rocce che colpiscono chiunque sia vicinissimo ad Alundra, e cosi' al livello 2, solo con effetto diverso e danno maggiorato.

-----

Pergamena dell'acqua

-----

Al livello 1, questa magia evoca tre spirali d'acqua che proteggono Alundra girandogli intorno e ridandogli parte dell'energia, e possono anche danneggiare i nemici. Al livello 2, vengono invece evocati sei spirali e l'energia viene completamente ripristinata.

-----

Pergamena del fuoco

-----

Sia al livello 1 che al livello 2, viene evocata una pioggia di fuoco, che causa piu' danno e ha un'effetto diverso a seconda del livello.

-----  
Pergamena del vento  
-----

Al livello 1, questa magia evoca una pioggia di tuono che colpisce i nemici intorno ad Alundra.

Al livello 2, invece, evoca un tornado che gira intorno ad Alundra proteggendolo e danneggiando nello stesso tempo i nemici per qualche secondo.

=====  
Oggetti curativi  
=====

-----  
Erba curativa  
-----

Ottenibile nei cesti, a volte uccidendo qualche nemico e rompendo delle casse. Si possono comprare nei negozi. Ripristina 5 punti di vita quando usate. MAX 9

-----  
Tonico di forza  
-----

Comprabile nei negozi e ottenibile in qualche cesto, il tonico di forza ripristina 10 punti di vita. MAX 1

-----  
Elisir di forza  
-----

Comprabile nei negozi e ottenibile in qualche cesto, l'elisir di forza ripristina tutti i punti di vita. MAX 1

-----  
Elisir magico  
-----

Comprabile nei negozi e ottenibile in qualche cesto, l'elisir magico ripristina tutti i punti mana. MAX 1

-----  
Essenza di meraviglia  
-----

Comprabile nei negozi e ottenibile in qualche cesto, l'essenza di meraviglia vi fa ritornare in vita con piena energia e mana.

=====  
Altri  
=====

-----  
Mantello della sabbia  
-----

Se usato su un terreno sabbioso, questo oggetto consente di camminare sotto la sabbia raggiungendo locazioni impossibili da

raggiungere senza di esso, oltre a non ricevere alcun danno dai nemici.

-----  
Mantello dell'acqua  
-----

Consente di raggiungere la locazione segreta "SOTT'ACQUA" (coming soon...).

-----  
Charm di Nava  
-----

Utilissimo oggetto, che se equipaggiato da una protezione completa da ogni attacco di fuoco con la sola eccezione del terreno lavico.

-----  
Guanto della forza  
-----

Una volta ricevuto questo oggetto da Jess, i blocchi pesanti potranno essere presi e lanciati via.

-----  
Fagiolo primaverile  
-----

Consente di far crescere, tirandolo sui vasi, di far crescere delle piantine che fanno saltare parecchio in alto.

-----  
Anello di Olga  
-----

Se equipaggiato, l'anello di Olga aumenta il danno dato con un arma.

-----  
Bracciale d'argento  
-----

Se equipaggiato, riduce il danno ricevuto da parecchi attacchi.

-----  
Amuleto curativo  
-----

Se equipaggiato, e se Alundra sta fermo per tre secondi, si recupera un punto di vita.

-----  
Bastone dello spirito  
-----

Come l'amuleto curativo, solo che ripristina il mana.

-----  
Vasi della vita  
-----

Aumenta, quando viene trovato, la vita massima di 1.







---

## 9- Segreti

---

### 1) Trovare tutti i 50 falchi dorati

Questa e' la missione secondaria piu' difficile, e impossibile se vengono dimenticati nei sogni o in luoghi in cui non si puo' piu' tornare (tipo la cripta). Se dati a Merrick, quando apre la locanda del medaglione poco distante dal villaggio, riceverete i seguenti oggetti:

Con 15: Vaso della vita  
Con 20: Anello di Olga  
Con 25: Vaso della vita  
Con 30: Bracciale d'argento  
Con 35: Vaso della vita  
Con 40: Amuleto curativo  
Con 45: Vaso della vita  
Con 50: Bastone dello spirito

Per il momento non posso dare l'elenco dei 50 falchi, avendo il file con esso a casa, ma lo inseriro' al piu' presto.

### 2) La spada leggendaria

Non ho ben capito il metodo con cui ottenere quest'arma, potentissima ma senza carica, pur avendo giocato 12 volte o piu' a questo gioco. Una volta l'ho ottenuta parlando con re Snow (o meglio, la sua statua, raggiungibile nella locazione poco distante dal villaggio Murgg aprendosi un varco con i guanti del potere) senza mai morire, ma non sempre funziona, e a mia madre invece e' capitato riceverla morendo tre volte, ma anche questo non sempre funziona. Se qualcuno sa come prenderla, mi contatti a [squall.shark@tin.it](mailto:squall.shark@tin.it)

(Continua...)

---

## 10- Suggerimenti

---

- Cercate di avere sempre il massimo numero di oggetti curativi, nei boss sono veramente importanti.

- Alcuni nemici, come gli slime o gli octopus, non attaccheranno se non vi avvicinate troppo o li colpite prima voi. Se non avete bisogno di energia, lasciateli perdere.

- Mettete pausa spesso per cambiare equipaggiamento, per esempio per togliere e indossare il charm di Nava.

---

## 11- FAQ

---

Al momento non c'e ne sono, se volete farmi voi delle domande contattatemi a:  
squall.shark@tin.it

---

12- Ringraziamenti

---

Matrix Software per aver creato il gioco.  
Gli internet point, che mi hanno fatto fare la prima versione della soluzione.  
Mia madre, per la sua disponibilita' e le sue chicche col gioco.  
E voi, cari lettori, che avete avuto la pazienza di trascorrere il tempo qui.

---

13- Contattami e note

---

Non potete copiare questa guida senza il mio permesso, ogni abuso sara' punito.  
Se volete scrivermi, farmi domande, aiutarmi o fare altre richieste di altre mie guide o  
natura varia, scrivete una mail a  
squall.shark@tin.it , il vostro nominativo e la vostra domanda verra' inserita nella  
sezione FAQ volete.  
Spero che la guida, pur se non ancora completa, vi abbia soddisfatto. Arrivederci alla  
prossima guida!