

# ACERCA DE ESTA GUÍA

Como introducción a Kingdom Hearts II, nos gustaría dedicar unas líneas para presentar a los personajes principales del juego. Si ya has jugado a Kingdom Hearts (PlayStation®2) o a Kingdom Hearts: Chain of Memories (Game Boy Advance™) seguro que conoces de sobra a Sora y a sus amigos. Pero si Kingdom Hearts II supone tu primera incursión en esta saga, no está de más que te relatemos los acontecimientos previos a esta aventura, sin desvelarte demasiados detalles que arruinen las sorpresas que te reservan los juegos anteriores por si acaso te animas a descubrirlos por ti mismo.

A la hora de confeccionar esta guía, también hemos tenido especial cuidado en no desvelar asuntos importantes del argumento. El capítulo Cómo jugar te explica al detalle la mecánica del juego. En el capítulo Personajes encontrarás una descripción minuciosa de los héroes de la historia y de sus numerosas habilidades. Los capítulos Objetos y

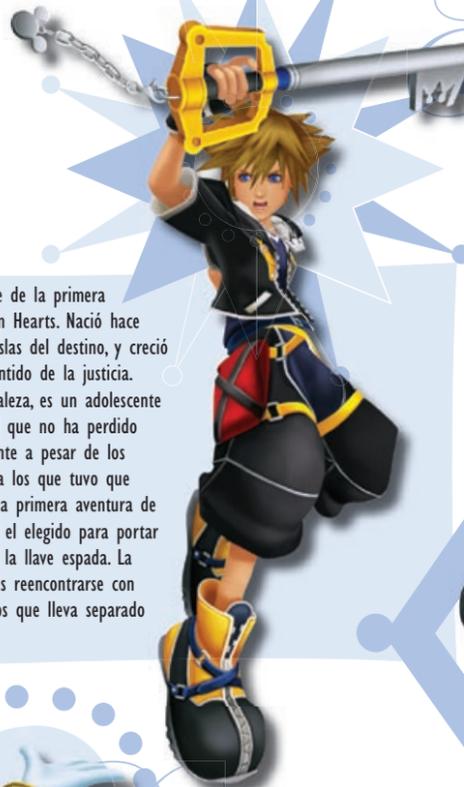
Enemigos cumplen una función similar. Pero hemos procurado que los enemigos jefe se mencionen únicamente en momentos concretos del recorrido, para que puedas hojear despreocupadamente el resto de capítulos sin miedo a encontrarte imágenes de los adversarios más secretos del juego.

El capítulo Recorrido ha sido creado para guiarte paso a paso por el juego. Si te resistes a la tentación de curiosear en las páginas posteriores, en ningún momento se te revelarán datos de la historia que no quieras saber. Por último está el capítulo Extras, que contiene toda la información necesaria para completar Kingdom Hearts II al 100%: secretos, mundos de bonificación, información detallada sobre las naves gumi y mucho más. Usa el índice de la contraportada de la guía para realizar búsquedas por palabra y encontrar más información.

## LA HISTORIA

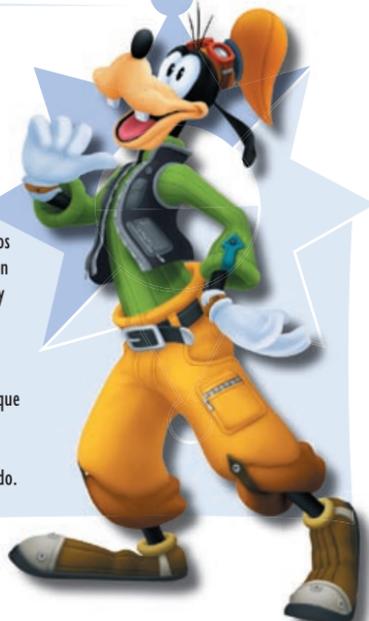
### SORA

Sora fue el héroe de la primera aventura Kingdom Hearts. Nació hace 15 años en las islas del destino, y creció con un férreo sentido de la justicia. Alegre por naturaleza, es un adolescente divertido y jovial que no ha perdido su espíritu inocente a pesar de los acontecimientos a los que tuvo que hacer frente en la primera aventura de la saga. Sora fue el elegido para portar un arma mística: la llave espada. La misión de Sora es reencontrarse con sus amigos, de los que lleva separado casi un año.



### GOOFY

Goofy es el capitán de los caballeros reales del castillo Disney. Cuenta con la confianza absoluta del rey Mickey y de la reina Minnie. Si bien es un luchador competente y notable, su naturaleza bondadosa le impide disfrutar con los combates, por lo que su arma es un escudo de defensa. Junto con Donald y Sora, Goofy intenta encontrar al rey desaparecido.



### EL REY MICKEY

Aunque Donald y Goofy se encargan de proteger a su monarca, el rey Mickey también posee una llave espada y sabe cuidar muy bien de sí mismo. Al final de Kingdom Hearts se quedó en el reino de la oscuridad junto con Riku, para cerrar sus puertas desde dentro y salvar al mundo. ¿Fue capaz de escapar y volver a la claridad?



### DONALD

Donald es el mago de la corte, si utilizamos su título oficial (y un tanto grandilocuente). La paciencia no es precisamente una de las virtudes del irascible palmípedo, pero es un experto a la hora de realizar hechizos y conjuros. A petición de Mickey y en compañía de Goofy, se lanzó a la búsqueda de una "llave" especial por todo Kingdom Hearts en la primera aventura de la saga. De esta forma conoció a Sora (el portador de la llave) en Ciudad de paso. El trío formado por Sora, Donald y Goofy emprendió un peligroso viaje...



### RIKU

Un adolescente muy seguro de sí mismo y más inteligente de lo que su edad podría hacer pensar. Es un año mayor que su amigo Sora, y éste le tiene como modelo a seguir y como rival en competiciones de tono amistoso. En Kingdom Hearts no se enfrentaba únicamente a su amigo; también libraba una batalla contra la oscuridad de su propio corazón; por desgracia, solía perder en ambos frentes.



### KAIRI

Esta joven tiene aproximadamente la misma edad que Sora. Aunque no nació en las islas del destino, se crió en ellas junto a Sora y a Riku hasta que varios sincorazón la separaron de sus amigos. Sora hizo lo imposible por encontrar a Kairi, pero la pareja volvió a separarse al final del primer Kingdom Hearts, al regresar ella a las islas del destino.



### EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

La primera aventura de Kingdom Hearts comenzó en un pequeño grupo de islas llamadas las islas del destino, un paradisíaco entorno en el que tres amigos (Riku, Sora y Kairi) vivían una existencia despreocupada. Un día, los chicos deciden construir una balsa para explorar más allá de su idílico paraíso. Nada más emprender su aventura, la isla quedó envuelta por un halo de oscuridad y los amigos se separaron. Sora despertó en un extraño lugar llamado Ciudad de paso, donde conoció a un joven llamado Leon y a sus amigos, que habían sido expulsados de su mundo por los sincorazón. También conoció a Donald y a Goofy, a los que su rey había encargado la misión de encontrar la llave espada, un arma mística que, literalmente, había ido a parar a las manos de Sora.

Sora consiguió usar la llave espada para sellar las cerraduras de los mundos, y así protegerlos de las hordas invasoras de sincorazón. Junto con Donald y Goofy, nuestro héroe emprendió un viaje para salvar a sus amigos, encontrar al rey y liberar los mundos. Viajaron en la nave gumi, visitaron (entre otros lugares) el País de las Maravillas de Alicia, el Coliseo del Olimpo, la jungla de Tarzán, Agrabah, la ciudad de Halloween, la tierra de Nunca Jamás de Peter Pan y Bastión Hueco. Pero el plan de los sincorazón iba mucho más allá de la simple conquista de unos cuantos mundos: habían puesto sus ojos en el corazón de todos los mundos, en el reino de la luz: Kingdom Hearts.

Siete princesas de noble corazón jugaban un papel importante en la historia: Alicia, Bella, Cenicienta, la bella durmiente, Yasmín, Blancanieves y... Kairi. Para rescatar a esta última, Sora tuvo que luchar contra su viejo amigo Riku, que parecía haberse puesto a las órdenes de la oscuridad. El personaje que se encargaba de mover los hilos en la sombra no era otro que la poderosa bruja Maléfica, que a su vez estaba siendo manipulada sin saberlo por un tal Ansem, estudioso de los sincorazón que anotaba sus observaciones en un informe secreto. Finalmente, se descubrió que Ansem era el señor de la oscuridad, y Sora tendría que enfrentarse a él en el "fin del mundo" para salvar a sus amigos. Por último, el rey Mickey cerró la puerta de la oscuridad; Riku y él tuvieron que quedarse al otro lado de la puerta. Sora volvió a separarse de Kairi y se quedó con Goofy y Donald, con los que tuvo que emprender una nueva búsqueda...

### LOS SINCORAZÓN

Los sincorazón son seres misteriosos y despiadados, que aparentemente no tienen alma y viven exclusivamente para la lucha. Proceden de la oscuridad de los corazones de la gente y existe un fuerte vínculo entre ellos y la llave espada. Sora y sus amigos consiguieron detener a los sincorazón en la primera aventura Kingdom Hearts, pero está claro que no lo lograron plenamente.



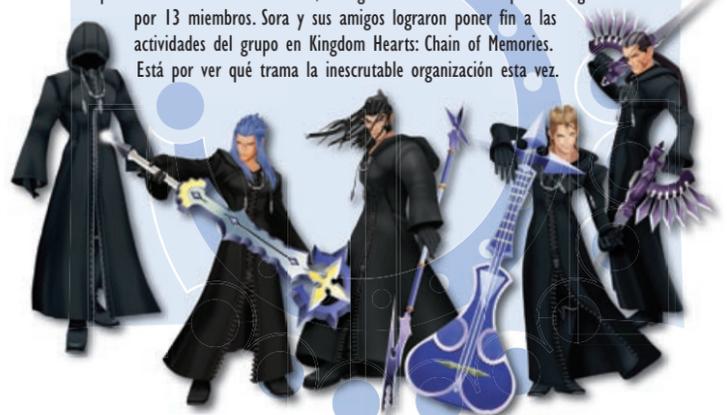
### LOS INCORPÓREOS

Los incorpóreos grises son una variedad oscura de los sincorazón; parece ser que están controlados por la organización XIII.



### LA ORGANIZACIÓN XIII

Los miembros de este sombrío grupo ocultan sus rostros en la oscuridad de sus capuchas. Como su nombre indica, la organización estaba compuesta originalmente por 13 miembros. Sora y sus amigos lograron poner fin a las actividades del grupo en Kingdom Hearts: Chain of Memories. Está por ver qué trama la inescrutable organización esta vez.



### CHAIN OF MEMORIES

La historia de Chain of Memories comienza donde lo dejó Kingdom Hearts y sirve de puente entre este juego y su segunda parte. Sora, Donald y Goofy visitan el castillo del olvido, un misterioso lugar en el que las memorias se borran para ser sustituidas por otras nuevas a medida que los personajes suben por los 13 niveles del castillo; puedes ver esta secuencia en la introducción de KH2. Éste es el momento en el que Sora se encuentra por primera vez con miembros de la "organización": Axel, Larxene, Vexen y Marluxia. También hay otra historia paralela en Chain of Memories: la de Riku, que permanece del lado del rey Mickey. Otros dos agentes de la organización aparecen en la historia: Lexaeus y Zexion.

A medida que la historia avanza, Sora se olvidará de sus objetivos, de la búsqueda de sus amigos e incluso de Kairi. En su lugar, adquiere nuevos "recuerdos" de una chica llamada Naminé, que está prisionera en lo alto de la torre y que se dice que posee la habilidad de cambiar los recuerdos. Después de que Sora acabe con Marluxia, Naminé le explica que sus recuerdos no son en realidad suyos, sino de otro personaje muy importante. Para recuperar sus recuerdos, Sora tendrá que olvidar todo lo sucedido en el castillo del olvido.

## LA PRIMERA BATALLA

Los indicadores de la primera pantalla se explicarán durante tu entrenamiento de combate con Seifer. De momento solo te interesa el indicador verde de VT, ya que el indicador azul de PM aún no está operativo: no podrás usar magia hasta que llegues a Bastión Hueco en un punto más avanzado de la aventura. El menú Comandos también se mostrará a la izquierda. De momento solo hay un comando: "Atacar".

En las primeras fases de la batalla, Seifer apenas te atacará, así que podrás experimentar con los controles. Recuerda que los blancos potenciales que estén cerca de ti aparecerán marcados por una señal amarilla (fig. 6). Cuando realices tu ataque con **X**, éste se dirigirá al enemigo sobre el que hayas fijado el blanco, incluso si tu personaje está mirando en la dirección opuesta. Por esta razón, suele ser una buena idea apuntar activamente a tus enemigos con **R1**.

Seifer puede bloquear los ataques frontales con gran aplomo, y devolver tus golpes con su arma. Sin embargo, golpearle en su espalda desprotegida resultará muy eficaz. Aprende a analizar el comportamiento del enemigo y espera el mejor momento para atacar. Por ejemplo, un momento ideal se presentará cuando Seifer grite "Don't leave me hanging around now": aunque sus labios se muevan, él se quedará en su sitio, así que podrás apalearlo con facilidad. Otra oportunidad surgirá cuando Seifer salte hacia atrás; atácale justo en ese momento. Sobre todo, intenta estar atento a las acciones y reacciones que tendrán lugar durante el combate. Pulsa **X** rápidamente y varias veces después de realizar un golpe para ejecutar un combo de ataque.

Tras unos impactos, la batalla entrará en una segunda fase y Seifer comenzará a bloquear tus ataques. Aparecerá un mensaje en pantalla para avisarte de que puedes bloquear sus ataques si golpeas a la vez que él (tal como ha hecho Seifer). No confíes demasiado en esta técnica, ya que bloquear un golpe en el momento justo es algo que se aprende con el tiempo. Lo mejor es que esquives sus ataques siempre que puedas, algo no especialmente complicado ya que Seifer es muy lento y de movimientos predecibles. Apártate cuando te embista y atácale inmediatamente después (fig. 7). Cuando Seifer dé un salto, corre a ponerte justo debajo de él, ya que su siguiente ataque siempre será hacia abajo pero en diagonal.

Tus habilidades de combate volverán a ponerse a prueba cuando te enfrentes a un incorpóreo a las puertas de la vieja mansión. En la primera fase de la batalla, el monstruo será invulnerable. Tras asestarle unos cuantos golpes inútiles (o cuando tus VT hayan bajado por debajo del 25%), Roxas recibirá una llave espada (fig. 8) con la que por fin podrás provocarle daños al monstruo. También tendrás la oportunidad de utilizar tu primer comando de reacción específico de combate. Pulsa **△** para realizar una Finta cuando estés cerca de tu rival, y así ponerte a su espalda rápidamente. Esto desorientará al incorpóreo durante unos instantes, brindándote una oportunidad perfecta para atizarle con tu nueva arma. Encontrarás información sobre todos los enemigos y sobre sus comandos de reacción (cuándo utilizarlos, qué efecto tendrán, etc.) en el capítulo Enemigos que comienza en la página 58.



## VITALIDAD (VT)

La barra verde que está junto a la imagen de tu personaje representa sus puntos de vitalidad (VT). Los VT se reducen cuando un enemigo te golpea o cuando tocas ciertos objetos peligrosos. Si recibes un golpe, la pérdida de VT se mostrará brevemente en rojo, y la barra verde menguará en función de la pérdida.

Si los VT bajan por debajo del 25%, sonará una alarma y parpadeará una luz roja. Esta práctica señal audiovisual te avisará cuando el peligro sea inminente; la imagen del personaje también cambiará. Si sus VT llegan a cero, lo siguiente que verás será el menú Continuar, que te ofrecerá las opciones Cargar partida y Continuar. De momento no te preocupes mucho por esto. Hasta el tercer día, ser derrotado en una batalla no tiene consecuencias negativas.

La minúscula porción verde de energía con la que comienzas la partida es de tan solo 20 VT, pero no te preocupes: esta delgada línea verde habrá crecido mucho al final de la aventura. Los VT máximos del héroe irán aumentando como bonificación a medida que vayas derrotando a los jefes enemigos, por lo que la barra se irá alargando.

## LAS ESFERAS

Cuando golpees al enemigo que está a las puertas de la vieja mansión, soltará unas esferas verdes y unas cajitas doradas (fig. 9). Los objetos verdes son esferas de VT y los objetos dorados son platines. Este enemigo soltará cinco grandes esferas de VT y 15 esferas grandes de platines. Esto no es lo habitual, ya que las penumbras suelen soltar distintos objetos. Encontrarás más información al respecto en el capítulo Enemigos.

Las esferas que suelten los enemigos permanecerán en el suelo durante un tiempo, así que por lo general contarás con bastante tiempo para recogerlas al final de la batalla. Más adelante incluso podrás activar habilidades con las que podrás atraer las esferas hacia ti para que no te tengas ni que molestar en recogerlas. Además, al final de algunas batallas de misión -que suelen tener un objetivo específico relacionado con la trama- las esferas volarán automáticamente a tu bolsillo. Esta batalla es uno de esos casos: al día siguiente, descubrirás en el menú principal que Roxas tiene 150 platines que antes no tenía.

Más adelante aparecerán otros tipos de esferas: burbujas transparentes (esferas de PM) y amarillas (esferas de fusión), a las que solo podrás acceder cuando consigas ciertas habilidades. Algunos enemigos no solo soltarán esferas, sino también pociones y otros objetos.



**Esferas de VT:** Restauran los VT (puntos de vida) de tu personaje.

Las hay de dos tamaños:  
Pequeñas = 1 VT, grandes = 5 VT



**Esferas de PM:** Restauran los PM (puntos mágicos) de tu personaje.

Las hay de dos tamaños:  
Pequeñas = 1 PM, grandes = 3 PM



**Esferas de fusión:** Llenan los indicadores de fusión y de Invocar.

Las hay de dos tamaños:  
Pequeñas = 1% del indicador, grandes = 3% del indicador



**Platines:** La moneda en curso del juego.

Los hay de tres tamaños:  
Pequeño = 1 platín, mediano = 5 platines, grande = 10 platines



**Objetos:** Los enemigos soltarán muchos tipos distintos de objetos. Estos objetos pueden tener distintas formas, tamaños y colores, en función de lo que sean.

## GUARDAR LA PARTIDA

La primera oportunidad que tendrás de guardar la partida tendrá lugar al comienzo del segundo día en Villa Crepúsculo. Para guardar la partida, ponte sobre el círculo giratorio de luz (fig. 10) y abre el menú Guardar. Los "círculos de guardado" tienen otra función de vital importancia: restauran parcialmente los VT y los PM de todo el grupo.

Tras dejar Villa Crepúsculo podrás usar muchos de los puntos de guardado que encuentres en otros mundos para volver al mapa de los mundos. Todos los puntos de guardado del juego están marcados en los mapas del recorrido de esta guía, que comienza en la página 72. Recuerda que también puedes guardar la partida en el mapa de los mundos (ver página 25).

## LOS MAPAS

Poco después de guardar la partida, conseguirás tu primer mapa: el mapa de Villa Crepúsculo. Conseguirás algunos mapas de forma automática durante la aventura; otros los encontrarás en cofres del tesoro. En el capítulo Recorrido encontrarás información sobre dónde y cómo encontrar cada uno. El mapa en curso se mostrará automáticamente en la esquina superior derecha de la pantalla (fig. 11), y en él podrás ver un resumen de los alrededores más próximos al punto en el que te encuentras, un icono de llave que indica la dirección hacia la que te mueves y unas líneas rojas que representan las entradas y salidas. Por cierto, puede que algunas zonas de cada mundo sean inaccesibles hasta una fase más avanzada de la aventura. De ser así, aparecerá un texto de aviso.



## IR EN MONOPATÍN

Los monopatinés (fig. 12) son una vía rápida para moverte por la sección en curso del mapa. Súbete al monopatín con el comando de reacción "Patinar" (**△**). Muévete como siempre con el joystick analógico izquierdo y usa **○** para saltar. Mientras estés en movimiento, el monopatín seguirá avanzando hasta que choques contra un obstáculo o pulses **○** para bajarte.

El monopatín no es solo una modesta forma de moverte por la ciudad. También puedes hacer trucos con él. Por ejemplo, usa **X** para realizar un Heelflip. En el aire podrás intentar hacer tres trucos más: Air Walk (**○**), Method Grab (**□**) y 360° Spin (**X**). Cuando estés cerca de una superficie apropiada, también puedes usar **△** para ejecutar el comando de reacción Grind. Otros comandos de reacción, como Hablar, no estarán disponibles mientras estés montado en el monopatín.

El monopatín desaparecerá cuando entres en la siguiente sección del mapa. Encontrarás más monopatinés en algunas áreas específicas del juego. Al comienzo no son muy habituales, pero más adelante irán apareciendo con mayor frecuencia (sobre todo al volver a visitar ciertos lugares). En muchos mundos (como la Tierra de dragones, el castillo de Bestia y las tierras del reino) no encontrarás ningún monopatín.



Cómo jugar

Personajes

Objetos

Enemigos

Recorrido

Extras

Comenzar la aventura

Controles

Reglas básicas

El menú principal

La pantalla principal

El grupo

Técnicas y habilidades

La nave gumi

¿fin de la partida?



# SORA

Cuando por fin aparece en el juego, Sora hereda el equipo de Roxas, su nivel y las habilidades que el primero haya aprendido. Las siguientes tablas te muestran el desarrollo de sus valores de estado, sus técnicas de ataque, las habilidades y los hechizos que puede aprender. Más adelante, en este mismo capítulo, encontrarás un resumen detallado de sus diferentes formas de fusión y, claro está, sus correspondientes habilidades de desarrollo. Podrás activar una habilidad adicional si Sora usa una llave espada específica, pero el tipo de habilidad dependerá del arma que uses. Para obtener más información, consulta el resumen del capítulo Objetos de la página 45.

## ESTADO

VT	30
PM	100
Espacios para armadura	1
Espacios para accesorios	1
Espacios para objetos	3
Objetos	-
Armas	Cadena del reino

## TABLA DE NIVELES

Esta tabla muestra la evolución que experimentarán Roxas y Sora a medida que acumulen puntos de experiencia. Recuerda que a uno de los tres valores de estado se le suma permanentemente 1 punto tras elegir un arma el primer día (ver página 76). Tampoco conviene olvidar que puedes aumentar tu valor de PH en 1 ó 2 puntos si realizas los empleos del segundo día. En lo que se refiere al menú de estado del juego, ten en cuenta que cualquier aumento que obtengas por medio de la activación de llaves espada, armaduras y accesorios también se verá reflejado.

El símbolo de la columna "HAB" (Habilidad) te avisará de que tu héroe aprenderá una nueva habilidad en este nivel. Podrás ver de qué habilidad en concreto se trata si consultas la tabla "Habilidades al subir de nivel".

NIV	EXP	FUE	MAG	DEF	PH	HAB
1	0	2	6	2	2	-
2	40	-	-	4	-	-
3	100	3	-	-	-	-
4	184	-	-	6	-	+
5	296	4	-	-	4	-
6	440	-	7	8	-	-
7	620	5	-	-	-	+
8	840	-	8	-	6	-
9	1.128	6	-	-	-	+
10	1.492	-	9	10	-	-
11	1.940	7	-	-	8	-
12	2.480	-	10	-	-	+
13	3.120	8	-	-	10	-
14	3.902	-	11	12	-	-
15	4.838	9	-	-	-	+
16	5.940	-	12	-	12	-
17	7.260	10	-	-	-	+
18	8.814	-	13	14	-	-
19	10.618	11	-	-	14	-
20	12.688	-	14	-	-	+
21	15.088	12	-	-	16	-
22	17.838	-	15	16	-	-
23	20.949	13	-	-	-	+
24	24.433	-	16	-	18	-
25	28.302	14	-	-	-	+
26	32.622	-	17	18	-	-
27	37.407	15	18	-	-	-
28	42.671	-	19	-	-	+
29	48.485	16	-	-	20	-
30	54.865	-	20	20	-	-
31	61.886	17	-	-	-	+
32	69.566	18	21	-	-	-
33	77.984	19	-	-	-	+
34	87.160	-	22	22	-	-
35	97.177	20	-	-	22	-
36	108.057	-	23	-	-	+
37	119.887	21	-	-	24	-
38	132.691	-	24	24	-	-
39	146.560	22	-	-	-	+
40	161.520	-	25	-	26	-
41	177.666	23	-	-	-	+
42	195.026	-	26	26	-	-
43	213.699	24	27	-	-	-
44	233.715	-	28	-	-	+
45	255.177	25	-	-	28	-
46	278.117	-	29	28	-	-
47	302.642	26	-	-	-	+
48	328.786	27	30	-	-	-
49	356.660	28	-	-	-	+
50	386.378	-	31	30	-	-

## HABILIDADES AL SUBIR DE NIVEL

Sora aprenderá nuevas habilidades cuando llegue a determinados niveles. El momento exacto en el que esto ocurrirá depende del arma que haya escogido en la estación de la serenidad el tercer día (ver página 79): Espada = Guerrero; bastón = Místico y escudo = Guardián.

NIV	Guerrero	Místico	Guardián
4	Libra	Libra	Libra
7	Extracombo	Extraexperiencia	Extraobjetos
9	Extraexperiencia	Extraobjetos	Extracombo
12	Blanco fijo mágico	Blanco fijo mágico	Blanco fijo mágico
15	Extrarreacción	Extrapiro	Fusión por daño
17	Extraobjetos	Extracombo	Extraexperiencia
20	Hoja sana	Hoja sana	Hoja sana
23	Extrapiro	Fusión por daño	Extrarreacción
25	Extrafusión	Atracción	Una vez más
28	Atracción	Una vez más	Extrafusión
31	Extralímite	Extrahielo	Defensor
33	Fusión por daño	Extrarreacción	Extrapiro
36	Combo aéreo + 1	Combo negativo	Más premios
39	Extrahielo	Defensor	Extralímite
41	¡Vaya suerte!	Extraelectro	Aspirar daño
44	Combo negativo	Más premios	Combo aéreo + 1
47	Una vez más	Extrafusión	Atracción
49	Letal +	Carga de locura	Último estertor
53	Extraelectro	Aspirar daño	¡Vaya suerte!
59	Defensor	Extralímite	Extrahielo
65	Carga de locura	Último estertor	Letal +
73	Más premios	Combo aéreo + 1	Combo negativo
85	Último estertor	Letal +	Carga de locura
99	Aspirar daño	¡Vaya suerte!	Extraelectro

## ¡CONSIGUE UNA BONIFICACIÓN!

Casi siempre que venzas a un jefe enemigo o ganes una batalla de misión, Sora y sus amigos obtendrán una habilidad, un elemento mágico, un aumento de sus VT máximos o algún otro tipo de bonificación. Recibirás los tres primeros premios mientras controles a Roxas, y hay 50 en total. El apartado "Niv. de bonificaciones" del menú de estado te indica el número total de bonificaciones que has obtenido hasta la fecha. No tienes por qué seguir el orden que aquí se indica, que es el de los mundos tal y como aparecen en el recorrido.

NIV	Bonificación	Requisito
1	Recuperación aérea	Estación de la serenidad: Derrotar a los tres incorpóreos (con Roxas)
2	VT + 5, Bloqueo	Estación del despertar: Derrotar a la penumbra espinosa (con Roxas)
3	VT + 5	Villa Crepúsculo: Derrotar a Axel en la mansión (con Roxas)
4	Fuego elemental	Bastión Hueco: Derrotar a todos los enemigos en el patio interior
5	Látigo deslizante	Tierra de dragones: Derrotar a todos los enemigos de la cueva
6	VT + 5, Helicóptero	Tierra de dragones: Derrotar a Shan-Yu
7	Corte superior	Castillo de Bestia: Derrotar al guardia del umbral y al usurpador
8	Espacio para armadura + 1	Castillo de Bestia: Hacer que Bestia recupere el sentido
9	VT + 5, Contracorte	Castillo de Bestia: Derrotar a Espinas de sombra
10	Corte con finta	Coliseo del Olimpo: Derrotar a Cerbero
11	Aeroespiral	Coliseo del Olimpo: Completar el entrenamiento de Fil
12	VT + 5	Coliseo del Olimpo: Derrotar a Demyx
13	Trio	Coliseo del Olimpo: Derrotar a Pete
14	VT + 5, Rayo elemental	Coliseo del Olimpo: Derrotar a la Hidra
15	Espacio para accesorios + 1, Auto-invocar	Castillo Disney: Acompañar a Minnie a la sala del trono
16	Golpe súbito	Río eterno: Derrotar a Pete (1ª batalla)
17	VT + 5, Reflejo elemental	Río eterno: Derrotar a Pete (2ª batalla)
18	VT + 5	Port Royal: Derrotar a todos los enemigos del "Interceptor" antes de que roben la pieza de oro
19	Espacio para objetos + 1	Port Royal: Lanzar por la borda del "Interceptor" todos los barriles explosivos

NIV	Bonificación	Requisito
20	Indicador de fusión + 1, Aerofinal	Port Royal: Derrotar al capitán Barbossa
21	VT + 5	Agrabah: Llevar la joya a los guardianes de piedra de la cueva de las maravillas
22	VT + 5	Agrabah: Derrotar a todos los enemigos de la sala del tesoro de la cueva de las maravillas
23	Explosión	Agrabah: Derrotar al jefe volcánico y al jefe geólogo
24	VT + 5	Ciudad de Halloween: Derrotar al carcelero
25	Espacio para objetos + 1	Ciudad de Halloween: Derrotar a Oogie Boogie
26	VT + 5	Tierras del reino: Derrotar a Shenzi, a Banzai y a Ed
27	PM + 10	Tierras del reino: Derrotar a Scar
28	VT + 5	Espacio paranoico: Detener los tres monitores del entorno de datos
29	Indicador de fusión + 1, Corte horizontal	Espacio paranoico: Derrotar al programa hostil
30	Espacio para armadura + 1, Hielo elemental	Bastión Hueco: Derrotar a Demyx
31	Antibloqueo	Bastión Hueco: Derrotar a 1.000 sincronización en la gran garganta
32	Rayo elemental	Tierra de dragones: Derrotar al jinete de tormentas
33	VT + 5, Reflejo elemental	Castillo de Bestia: Derrotar a Xaldin
34	Extrainvocar	Port Royal: Derrotar a la parca pirata (1ª batalla)
35	Magneto elemental	Port Royal: Derrotar a la parca pirata (2ª batalla)
36	Fuego elemental	Agrabah: Derrotar a Yafar
37	PM + 10, Contrabloqueo	Coliseo del Olimpo: Derrotar a Hades
38	Espacio para objetos + 1	Ciudad de Halloween: Derrotar a Lock, a Shock y a Barrel
39	VT + 5, Salto letal	Ciudad de Halloween: Derrotar al experimento
40	Espacio para accesorios + 1	Tierras del reino: Derrotar a Shenzi, a Banzai y a Ed (2ª batalla)
41	VT + 5, Rayo elemental	Tierras del reino: Derrotar a Sismo
42	VT + 5	Espacio paranoico: Derrotar a todos los enemigos del navegador solar
43	VT + 5, Reflejo elemental	Espacio paranoico: Derrotar al PCM
44	VT + 5	Villa Crepúsculo: Derrotar a todos los enemigos que están ante la vieja mansión
45	PM + 10	Villa Crepúsculo: Derrotar a todos los enemigos de Ni aquí ni allí
46	Magneto elemental	El mundo inexistente: Derrotar a Xigbar
47	VT + 5	El mundo inexistente: Derrotar a Luxord
48	Indicador de fusión + 1	El mundo inexistente: Derrotar a Saix
49	PM + 10	El mundo inexistente: Derrotar a Xemnas
50	Indicador de fusión + 1	Bastión Hueco: Derrotar al jefe secreto (página 229)

## HABILIDADES DE ACCIÓN

Durante el juego, Sora aprenderá numerosas habilidades de acción que podrás activar en el menú de habilidades. El factor de fuerza de los ataques se basa en la fuerza de Sora. Sin embargo, el daño provocado por las explosiones y los cambios de forma se basan en su valor de magia. La lista sigue el mismo orden que el menú de habilidades del juego.

Nombre	PH	Tipo	Factor de fuerza	Indicador de fusión %	Bloqueo	Jefe	Nota
Bloqueo	2	-	-	-	-	-	Sora/Roxas bloquea/devuelve los ataques con ☹️. Solo disponible en el suelo. Si la Carrera rápida está activada, solo se puede usar si te quedas quieto.
Corte superior	4	⚔️	100%	3	✓	✓	Con ☹️ durante un combo en el suelo: Sora golpeará al enemigo con un golpe vertical en el aire.
Corte horizontal	2	⚔️	25% / 25% / 100%	1/1/3	✓	✓	Con ☹️ durante un combo en el aire: Sora golpeará con el arma a los lados tres veces.
Salto letal	5	⚔️	200%	3	✓	✓	Con ☹️ en el suelo y si es posible realizar un combo final: Sora golpeará el arma contra el suelo y los enemigos cercanos serán eliminados por la onda de choque.
Contracorte	3	⚔️	100% / 65%	3/3	✗	✗	Cuando Sora sale despedido a causa de un impacto, podrás hacer que flote en el aire con ☹️ y que golpee dos veces.
Golpe súbito	2	⚔️	150%	4	✓	✗	Si hay un enemigo cercano en el suelo, Sora golpeará con el arma hacia arriba.
Corte con finta	2	⚔️	100%	3	✓	✗	Si hay varios enemigos cercanos en el suelo, Sora golpeará con el arma tres veces y avanzará hacia sus rivales.
Látigo deslizante	2	⚔️	100%	3*	✗	✗	Si hay un enemigo lejano en el suelo, Sora le golpeará con su arma tras abalanzarse sobre él, y luego girará su arma.
Antibloqueo	3	⚔️	250%	4	✓	✓	Combo final en el suelo. Sora repele el ataque de un enemigo cercano; si la Explosión también está activada, esta habilidad será prioritaria si hay varios enemigos cerca.
Explosión	3	💣	25% Repeler 150%	Repeler 1: 3	✓	✓	Combo final en el suelo. Esferas giratorias de energía causarán un daño 4x y harán que el enemigo retroceda. Cada vez que ocurra lo segundo, el daño causado será de 2x.
Helicóptero	2	⚔️	65%	3	✓	✗	Si un enemigo está en el aire, Sora saltará y golpeará con su arma durante un giro. Tres impactos máximo.
Aeroespiral	2	⚔️	100%	3	✓	✗	Técnica a realizar en el aire: Sora se acerca al enemigo y golpea con el arma durante un salto mortal. Tres impactos máximo.
Aerofinal	3	⚔️	50% / 25% / 25% / 25% / 200%	3/1/1/1/3	✓	✓	Combo final en el aire: Sora golpea cinco veces a un enemigo con su arma y lo repele. No funciona si hay varios enemigos cerca.
Contrabloqueo	4	⚔️	100%	3	✓	✗	Se activa con ☹️ durante una pausa después de devolver un ataque enemigo. Produce una onda de choque.
Auto-valentía	1	-	-	-	-	-	Si los VT de Sora se reducen a menos del 25%, podrás activar la forma valiente con un comando de reacción.
Auto-sabia	1	-	-	-	-	-	Si los VT de Sora se reducen a menos del 25%, podrás activar la forma sabia con un comando de reacción.
Auto-maestra	1	-	-	-	-	-	Si los VT de Sora se reducen a menos del 25%, podrás activar la forma maestra con un comando de reacción.
Auto-final	1	-	-	-	-	-	Si los VT de Sora se reducen a menos del 25%, podrás activar la forma final con un comando de reacción.
Auto-invocar	2	-	-	-	-	-	Si los otros miembros del grupo no están listos para luchar, realiza una invocación con un comando de reacción.
Trio	5	-	-	-	-	-	Consulta la descripción que está bajo el encabezado "Límite".
Cambio de forma	-	⊖	200%	0	✓	✗	Se crea una onda de choque al activar una forma. Durante esta fase, Sora será temporalmente invencible y devolverá los ataques enemigos.

## ATAQUES

Ataques normales de llave espada que realiza Sora o Roxas y que se activan con ☹️. El tipo de técnica depende de diversos factores: lo lejos que estés del enemigo, el número total de rivales y si estás en el suelo o en el aire.

Todos los ataques se realizan con armas y, en cada caso, la fuerza del golpe dependerá del valor de fuerza del héroe. Cada impacto llenará el indicador de fusión de Sora en un 3 ó 4%. Los enemigos jefe solo pueden eliminarse con una técnica final.

Técnica	Factor de fuerza	Nota
Cuchillada vertical	100%	Si el enemigo está cerca, Sora avanza ligeramente y le golpea con el arma.
Corte horizontal	65%	Con varios enemigos cerca, haz un barrido con el arma. Así podrás golpear a varios enemigos.
Tiro	Golpe 65% Golpe con espada 33%	Sora se acerca al enemigo, le golpea con el arma y luego realiza un golpe lateral con la espada.
Golpe hacia arriba	100%	Si el personaje está debajo de varios enemigos o está realizando un combo en el aire, Sora le golpea con el arma hacia arriba.
Golpe profundo	100%	Técnica a realizar cuando estás en el aire. Golpea con el arma en diagonal y hacia abajo.
Golpe giratorio (vertical)	200%	Combo final en el suelo. Golpea con el arma hacia abajo tras un pequeño salto.
Golpe giratorio (horizontal)	150%	Combo final en el suelo cuando tienes muchos enemigos cerca. Golpea con el arma tras dar un giro con el cuerpo.
Golpe de salto mortal	200%	Combo final en el aire. Golpea vertical tras un salto mortal hacia adelante.
Golpe giratorio	150%	Combo final en el suelo cuando tienes varios enemigos cerca. Embestida hacia un lado.

Las habilidades de forma automática se adoptan al aprender sus formas correspondientes. Encontrarás más información en las páginas 34-37. El cambio de forma de la última entrada no es una habilidad independiente, sino una técnica que se activa automáticamente cada vez que se usa una forma.

Cómo jugar

Personajes

Objetos

Enemigos

Recorrido

Extras

Roxas

Sora

Magia

Formas

Donald

Goofy

Invocar



# OBJETOS

A primera vista, esta sección podría parecer un capítulo normal y corriente sobre los objetos del juego, pero es mucho más que eso. La información que aquí se contiene te será de gran ayuda para moverte por el mundo de Kingdom Hearts II. Sobre todo, evitará que los siempre diligentes moguris agiten sus pompones cuando no les lleves todos los objetos necesarios para fabricar una receta en sus talleres. También te asegurará que nunca volverás a pasar por la exasperante experiencia de gastarte todos tus platines en un objeto, para luego encontrarlo en un cofre del tesoro de la habitación de al lado.

Las siguientes páginas te ofrecen una lista exhaustiva con todos los objetos que aparecen en Kingdom Hearts II, con información sobre cada arma, equipamiento y objeto. También se incluye información completísima sobre la fabricación de objetos y sus cifras (que tendrán contentos a los moguris), recetas (ídem) y mucho más. Por supuesto, no nos limitamos a revelarte lo que hace cada objeto: también te decimos cómo, dónde y cuándo conseguirlo. ¿Oyes ese sonido? Es el de los moguris animándose.

# ARMAS



Cada personaje utiliza un tipo exclusivo de arma que se complementa con su estilo de combate: Sora emplea llaves espada, Donald prefiere los bastones, y Goofy lucha con escudos. Las armas de las siguientes tablas aparecen en orden ascendente, en función de su valor de fuerza. La fuerza (FZA) de un arma, combinada con el valor de fuerza del personaje que la lleva, determina el nivel de daño que provocará en un enemigo. Cada arma también tiene un valor de magia (MAG), que puede aumentar la habilidad para conjurar hechizos del personaje.

La información que aparece bajo Objeto/Tienda te dirá dónde conseguir cada arma. Por ejemplo, puede que encuentres algo en un cofre del tesoro, o que lo compres en una tienda. Sora recibirá automáticamente muchas llaves espada durante la aventura, por lo que la tabla de llaves espada es algo distinta (Objeto/Evento); en ella sabrás dónde y cuándo recibirá Sora cada una. Al acabar con un enemigo, puede que suelte un arma para Donald o Goofy. En estos casos, el porcentaje de la tabla indicará la probabilidad de que ocurra tal hecho afortunado.

Cada llave espada presenta una habilidad específica. Sora podrá gozar de esta habilidad de arma cuando active la llave espada, y no necesitará PH para usarla. Las armas de Donald y de Goofy no siempre cuentan con esta bonificación.

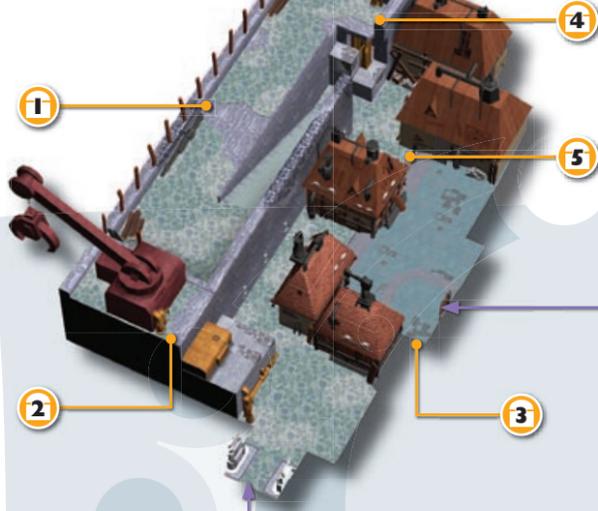
Cada vez que veas un arma a la venta en una de las muchas tiendas que encontrarás en tus viajes, el arma pasará a estar disponible en las tiendas de Villa Crepúsculo y Bastión Hueco. "Fabricación" quiere decir que un moguri puede fabricar este objeto. Encontrarás más información sobre la fabricación de objetos en las páginas 52-57.

## LLAVES ESPADA

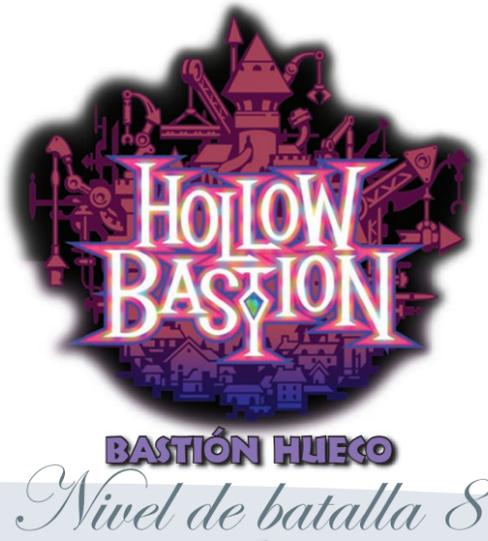
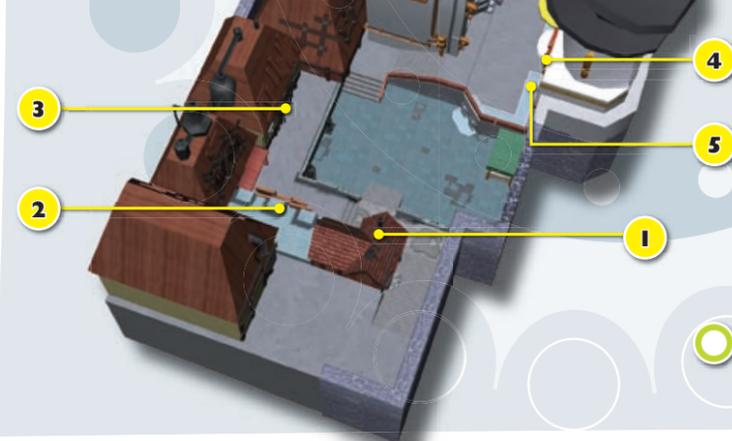
Nombre	FUE	MAG	Objeto/Evento	Habilidad	Descripción
Dulces recuerdos	0	0	Bosque de los cien acres: Cofre del tesoro de la Cueva tenebrosa.	¡Yaya suerte!	La probabilidad de que los enemigos derrotados suelten objetos aumenta en un 30%.
Dragón oculto	2	2	Tierra de dragones: Tras derrotar a Shan-Yu.	Aspirar daño	Los PM se recuperan cuando se pierden los VT.
Ala de gaviota	3	0	Bastión Hueco (Nivel de batalla 34): Cofre del tesoro en el postigo.	Extraexperiencia	Si Sora se queda con un 25% de VT o menos, recibirá el doble de puntos de experiencia al derrotar enemigos.
Cadena del reino	3	1	Equipamiento básico de Sora.	Defensor	Si los VT bajan por debajo del 25%, el valor de la defensa aumenta en 2 puntos.
Explorador estelar	3	1	Villa Crepúsculo (torre): De las hadas del vestidor.	Combo aéreo +1	El número máximo de ataques en un combo en el aire aumenta en un punto.
Sigue al viento	3	1	Port Royal: Tras derrotar a Barbossa.	Atracción	Puedes atraer esferas hacia ti desde una distancia mayor.
Monocromo	3	2	Río eterno: Tras derrotar a Pete.	Extraobjetos	El efecto curativo de los objetos aumenta en un 50% durante un combate.
Depurador fotónico	3	2	Espacio paranoico: Tras derrotar al programa hostil.	Extraelectro	El daño de los ataques Electro aumenta en un 20%.
Abismo misterioso	3	3	Atlántica: Tras la venganza de Úrsula.	Extrahielo	El daño de los ataques Hielo aumenta en un 20%.
Prometida	3	3	Villa Crepúsculo (Nivel de batalla 28): En el encuentro de la plaza de la estación.	Extraforma	El indicador de forma se vacía un 20% más lentamente.
Emblema fatal	3	5	Coliseo del Olimpo: Recompensa por ganar la copa Diosa del Destino.	Carga de locura	Durante la Carga PM, la fuerza del personaje aumenta en 1 punto y el número máximo de combos es ilimitado.
Emblema de héroe	4	0	Coliseo del Olimpo: Tras derrotar a la Hidra.	Extracombo aéreo	El daño causado por la técnica final aumenta en función del número de impactos del combo en el aire.
Círculo de Vida	4	1	Tierras del reino: Tras la segunda conversación en el oasis.	Prisa PM	La Carga PM es 25% más rápida.
Lámpara mágica	4	3	Agrabah: Tras derrotar a Yafar.	Más premios	Los enemigos vencidos dejan tras de sí un 50% más de esferas y platines.
Lozo de llamas	4	4	Villa Crepúsculo: Tras la batalla en Ni aquí ni allí.	Extrapiro	El daño de los ataques Piro aumenta en un 20%.
Rosa del estruendo	5	0	Castillo de Bestia (Nivel de batalla 36): Tras la segunda conversación en el cuarto de Bestia.	Letal +	Las técnicas finales de combo con ataque o magia pueden realizarse dos veces seguidas.
Guardián del alma	5	1	Coliseo del Olimpo: Tras derrotar a Hades.	Extrarreacción	El daño causado por los comandos de reacción aumenta en un 50%.
León durmiente	5	3	Bastión Hueco (Nivel de batalla 45): Ante el ordenador del estudio de Ansem.	Combo +1	El número máximo de ataques en un combo en el suelo aumenta en un punto.
Calabaza decisiva	6	1	Ciudad de Halloween: Tras derrotar al experimento.	Extracombo	El daño causado por la técnica final aumenta en función del número de impactos del combo en el suelo.
Recuerdos lejanos	6	2	El mundo inexistente: Durante el encuentro en la senda del no ser.	Extrafusión	El indicador de fusión se llena un 20% más rápido durante la carga PM.
Arma Artema	6	4	Por medio de la fabricación (Receta definitiva).	Prisa PM++	La Carga PM es 100% más rápida.
Fenrir	7	1	Tras la batalla de bonificación. Consulta el capítulo Extras, página 231.	Combo negativo	El número máximo de ataques con combos de suelo y de aire se reduce en 1.

No podrás acceder a las secciones adicionales de Bastión Hueco hasta más adelante. Consulta los mapas de la página 154.

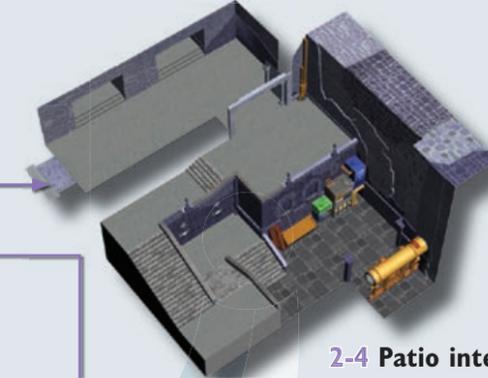
## 2-2 Zona residencial



## 2-1 Mercado



## 2-4 Patio interior



## 2-3 Casa de Merlín



## ENEMIGOS

VT	50	31	50	16	31
Página	68	68	69	60	60

## MOGURIS

Estas misteriosas y -reconocámoslo- adorables criaturas, a las que les encanta pronunciar la palabra "kupó", han hecho varias apariciones en la serie Final Fantasy. Los llamativos pompones rojos de sus cabezas han fascinado a grandes y chicos... ¡pero ni se te ocurra tocarlos! Un famoso moguri, Stiltkin, jugó un papel secundario pero fundamental en el clásico de PlayStation Final Fantasy IX, y también en Final Fantasy: Crystal Chronicles para Gamecube. En la primera aventura de Kingdom Hearts, los moguris llevaban un taller ingeniosamente oculto en Ciudad de paso.



## COFRES DEL TESORO

Ubicación	Contenido		
1	2-2	Recarga de fusión	<input type="checkbox"/>
2	2-2	Impulso hábil	<input type="checkbox"/>
3	2-2	Ultrapoción	<input type="checkbox"/>
4	2-2	Trozo de mitrilo	<input type="checkbox"/>
5	2-2	Tienda	<input type="checkbox"/>

## ENTORNO

Ubicación	Descripción	
1	2-1	Tienda de accesorios
2	2-1	Tienda de armaduras
3	2-1	Tienda de armas
4	2-1	Tienda de objetos
5	2-1	Taller de objetos

## TIENDA DE ARMADURAS DE WEDGE

Objeto	Platines
Pañuelo de duende	100
Cadena de sombra	150

## TIENDA DE ACCESORIOS DE JAIMITO, JUANITO Y JORGITO

Objeto	Platines
Anillo diestro	80

## TIENDA DE ARMAS DE JAIMITO, JUANITO Y JORGITO

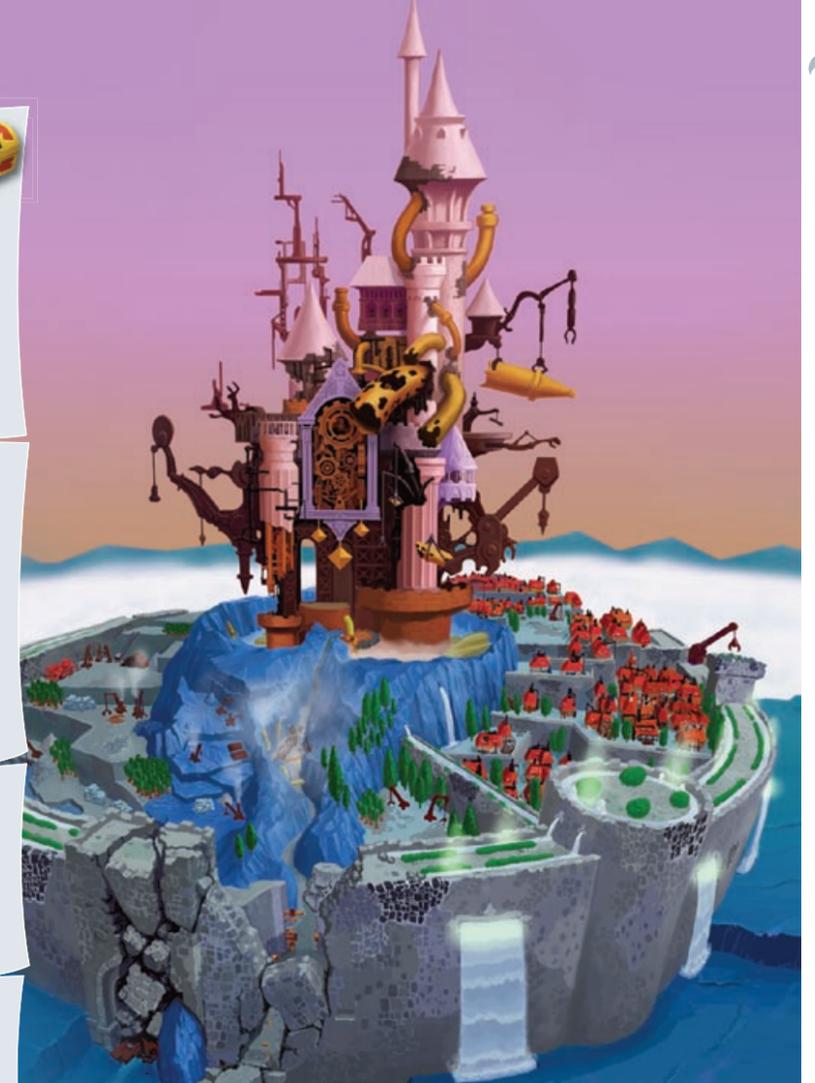
Objeto	Platines
Mazo mágico	100
Escudo adamantino	100

## TIENDA DE OBJETOS DE JAIMITO, JUANITO Y JORGITO

Objeto	Platines
Poción	40
Éter	120
Tienda	100

## TAREAS

- Hablar con el moguri para abrir el taller de objetos
- Vencer a los incorpóreos de la zona residencial
- Visitar la casa de Merlín
- Reunirse con Leon en el patio interior y proteger las puertas



## JAIMITO, JUANITO, JORGITO Y EL TÍO GILITO

Los "boy scouts" de los Jóvenes Castores hicieron su primera aparición en un cómic de 1937, y dieron el salto a la pantalla un año después. Su famoso tío abuelo Gilito fue creado en 1947 por el legendario dibujante de cómics de Disney Carl Barks. Su nombre inglés, Scrooge McDuck, está inspirado en Ebenezer Scrooge, de la novela de Charles Dickens "Cuento de Navidad". A pesar de su inmensa fortuna de 50 fantastillones de dólares, este rico ciudadano de Patoburgo tuvo que esperar 20 años para debutar en un corto animado.



- Cómo jugar
- Personajes
- Objetos
- Enemigos
- Recorrido
- Extras
- Cómo usar el recorrido
- Parte 1
- Parte 2
- Prólogo
- Villa Crepúsculo
- Bastión Hueco
- Tierra de dragones
- Castillo de Bestia
- Bastión Hueco (nivel de batalla 15)
- Coliseo del Olimpo
- Castillo Disney
- Río eterno
- Port Royal
- Agrabah
- Ciudad de Halloween
- Tierras del Reino

## LEON, AERITH, YUFFIE Y CID

El comité de restauración de Bastión Hueco está compuesto por personajes famosos de la serie Final Fantasy. En la primera historia de Kingdom Hearts, Sora se los encontraba en Ciudad de paso, lugar en el que estaban exiliados.

Leon es en realidad Squall Leonhart de FFVIII, pero se ha cambiado el nombre para dejar atrás su pasado. Su arma es el famoso sable-pistola. Aerith (Aerith Gainsborough, también conocido como "Aeris") y Yuffie (Yuffie Kisaragi) aparecían en la séptima entrega de la serie. Aerith desempeñaba un papel fundamental (y trágico) en FFVII, pero aquí su rol es más bien secundario. Cid, en la forma que toma aquí, también procede de FFVII. Siempre ha habido personajes llamados Cid en la serie, desde FFII. Hay incluso uno en la película "Final Fantasy: La fuerza interior".



## MERLÍN

Merlín estaba del lado de Sora en el primer Kingdom Hearts y le ofreció ayuda y consejos. Donald aprendió sus técnicas y conjuros de él. El famoso hechicero de la leyenda artúrica apareció en la película de Disney "Merlín el encantador" (1963), basada en la historia clásica de T.H. White del mismo título que relataba la infancia del futuro rey de Inglaterra. Merlín ayudaba al extraño "Wart" a convertirse en el legendario Rey Arturo.



## LA CIUDAD SITIADA

Habla con el moguri del taller de Mogu (fig. 1) cuando llegues al mercado. Selecciona Fabricar para darle todos los materiales de fabricación que tengas, como las rocas de mitrilo. Si lo haces, serás premiado con un elixir, pero no podrás fabricar nada de momento. Encontrarás más información sobre este tema en las páginas 52-57.

En la zona residencial te encontrarás con una banda de incorpóreos. Por si esto fuera poco, también te "ayudará" el sistema de defensa de la ciudad: esferas brillantes que se mueven por el suelo y lanzan enemigos al aire (fig. 2). Es un buen momento para practicar el comando fusión en un ambiente de batalla moderadamente sencillo. Conseguirás el mapa del mercado cuando la batalla finalice. Sigue a Yuffie hasta la casa de Merlín (2-3). Varios sincorazón surgirán de la nada y comenzarán a merodear por la zona residencial, así que estate atento.



## LA CASA DE MERLÍN

En la casa de Merlín (fig. 3) te encontrarás con el resto del comité de restauración de Bastión Hueco: Leon, Aerith y Cid, así como Merlín, claro está. También conseguirás la tarjeta de miembro y el Hielo elemental. El comando Magia aparecerá en el menú de comandos, y podrás usar el Hielo de aquí en adelante, desde el menú o por medio de un acceso directo. Encontrarás más información sobre cómo usar la magia en la página 21. Nota: Ahora podrás volver al mapa de los mundos desde casi todos los puntos de guardado (pero no desde todos).

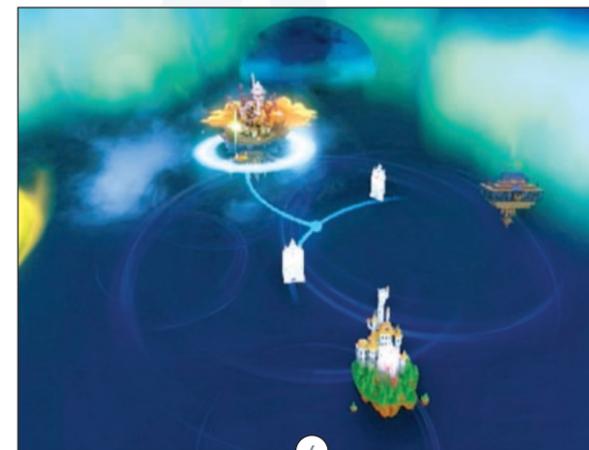
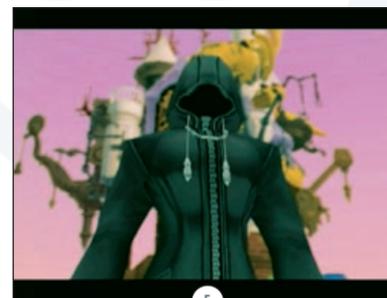
## ¡PROTEGE LAS PUERTAS!

Tras despedirte de Merlín, ve a reunirse con Leon en el patio interior (2-4). Antes de que empecéis a contaros vuestras batallitas, Sora se separará de Donald y de Goofy y formará equipo con Leon para luchar contra los incorpóreos. Tu principal tarea consistirá en proteger las puertas de la ciudad. Su condición se indica con una barra verde que está junto al icono de la puerta. La barra se volverá roja cuando las puertas reciban impactos.

Comenzarán atacando las penumbras (fig. 4), seguidas de una horda de trepadores y samuráis. Después llegarán más penumbras. Recuerda que ahora puedes usar la magia Hielo de larga distancia. Podrás recargar tus PM si recoges las esferas transparentes o si usas la Carga PM.

Cuando estés luchando contra los samuráis, puede que aparezca el comando de reacción Duelo: la acción se detendrá y todas las entradas del menú de comandos se verán reemplazadas por una "?". Tendrás que darte prisa en encontrar un comando llamado Fin para eliminar al enemigo.

Tras la victoria recibirás el Fuego elemental, y podrás añadir magia Piro a tus hechizos. Después de la batalla llegará un agente de la organización XIII y confundirá aún más a Sora (fig. 5). La cerradura de Bastión Hueco se sellará y conseguirás el informe Ansem 7 antes de volver automáticamente a la nave gumi.



## MAPA DE LOS MUNDOS

Ya no podrás ir a Villa Crepúsculo desde el mapa de los mundos, pero aparecerán dos nuevos portales o rutas gumi (fig. 6). Tendrás que atravesarlas para llegar a los mundos que están al otro lado. Puedes elegir entre dos rutas:

- Polvo de estrellas te lleva al castillo de Bestia.
- Lluvia de asteroides te lleva a la tierra de dragones.

Como el castillo de Bestia (ver página 102) tiene un nivel de batalla superior, te recomendamos que comiences por ir a Lluvia de asteroides.

## LAS RUTAS GUMI

Cruza volando el portal de Lluvia de asteroides. Más adelante podrás usar la opción del menú Editor gumi para remodelar tu nave (más información en la página 244), pero no es esencial de momento. Como su nombre da a entender, la tercera opción del menú te llevará de vuelta al mapa de los mundos. Selecciona Comenzar cuando estés listo para disparar un poco. En este punto, tu único proyectil será Albatros, así que selecciónalo para ponerte en marcha y elige Comenzar en el siguiente menú para despegar.

Tienes que usar la nave gumi para abrirte paso por entre los niveles en 3D (fig. 7). Muévete con el joystick analógico izquierdo y usa **X** para disparar. Si pulsas **START** (inicio) durante el vuelo, encontrarás mucha información en el Cuaderno de consejos del menú pausa. La explicación de la función Fijar blanco es especialmente útil: mantén pulsado **X** para fijar múltiples blancos y luego suelta el botón para disparar. Encontrarás más información sobre la nave gumi a partir de la página 231. Cuando llegues al final y abras la ruta, no tendrás que volver a luchar en estas áreas; a no ser que quieras realizar las misiones nuevas.

Cómo jugar

Personajes

Objetos

Enemigos

Recorrido

Extras

Cómo usar el recorrido

Parte 1

Parte 2

Prólogo

Villa Crepúsculo

Bastión Hueco

Tierra de dragones

Castillo de Bestia

Bastión Hueco (nivel de batalla 15)

Coliseo del Olimpo

Castillo Disney

Río eterno

Port Royal

Agrabah

Ciudad de Halloween

Tierras del Reino



Cómo jugar  
Personajes  
Objetos  
Enemigos  
Recorrido

Extras

Bosque de los cien acres

Atlántica

Tierras del reino

Niveles de batalla inusuales

Coliseo del Olimpo

Consejos e información

Diario de Pepito

Minijuegos y misiones

El jefe secreto

El final secreto

La nave gumi

Villa Crepúsculo

Bastión Hueco

Coliseo del Olimpo

Agrabah

Bosque de los cien acres

Atlántica

Ciudad de Halloween

Port Royal

Espacio paranoico



**Struggle: Hayner**

**Ubicación:** Tablón del solar deportivo.  
**Misión:** Gana por un margen de 100 puntos o más.

NB	VT	FUE	DEF
28	640	27	15
47	950	43	25

Puedes apuntarte a este minijuego en el tablón naranja que está a la derecha del callejón que conduce a los altos de la estación (fig. 4). El objetivo del Struggle no ha variado desde que Roxas participó (ver página 81). Ganarás si tienes más esferas que tu enemigo tras un minuto de combate, o en cuanto consigas las 200 esferas. Tu enemigo perderá el conocimiento durante unos instantes si le dejas sin VT. Recuerda que las habilidades de Sora también funcionan en el Struggle.



Hayner es tu primer enemigo. Tan solo utiliza unos cuantos ataques físicos más bien lentos; Sora ya contará con la experiencia suficiente para quitarle todas las esferas y recogerlas sin esforzarse en exceso. Si has activado el Látigo deslizando, lo único que tendrás que hacer es pulsar X desde el principio.



**Struggle: Setzer**

**Ubicación:** Tablón del solar deportivo.  
**Misión:** Gana por un margen de 150 puntos o más.

NB	VT	FUE	DEF
28	320	27	15
47	475	43	25

Tendrás que derrotar a Hayner diez veces para poder seleccionar a Setzer en el tablón. Setzer cuenta con ataques más interesantes que su compañero. También es más vanidoso, por lo que de vez en cuando se atusará el pelo, momento que tendrás que aprovechar para sorprenderlo con el Látigo deslizando y tomar la iniciativa. Además, solo tiene la mitad de VT que Hayner y por tanto es más fácil de vencer.



**Struggle: Seifer**

**Ubicación:** Tablón del solar deportivo.  
**Misión:** Gana por un margen de 200 puntos o más.

NB	VT	FUE	DEF
28	192	27	15
47	285	43	25

Para enfrentarte a Seifer, primero tendrás que derrotar diez veces a Setzer. Al contrario que sus dos predecesores, Seifer puede bloquear tus ataques con mayor frecuencia. Su punto débil... es que es muy débil: solo tiene un 30% de los VT de Hayner, por lo que podrás vencerlo rápidamente y dedicar el resto del tiempo a recoger esferas. Seifer también usará sus famosos ataques repetidas veces (ver página 82). Serán todo lo legendarios que quieras, pero son muy fáciles de bloquear.

**Pegar carteles**

**Ubicación:** Anuncio pidiendo ayuda en la plazoleta del tranvía.  
**Misión:** Termina en menos de 30 segundos.

La única forma de completar esta misión dentro del límite de tiempo es por medio de las habilidades de desarrollo. Necesitarás el Regate aéreo, el Planeador y, si es posible, la Carrera rápida. Con el Planeador podrás volar de un lugar de carteles a otro por el camino más corto (fig. 2). El Regate aéreo evitará que pierdas valiosos segundos tras pegar los carteles, y te permitirá ganar tiempo en el aire. La velocidad del Planeador es también mucho más elevada al principio. Pulsa C inmediatamente después de pegar un cartel (o varios), antes de que Sora se caiga al suelo. Después, corre hacia el siguiente lugar de carteles y Planea sobre él. Pulsa siempre A repetidas veces cerca del cartel mientras mueves el joystick analógico izquierdo hacia el lugar de carteles, para perder el mínimo tiempo posible.

Para ahorrar unos segundos vitales, es fundamental que Sora toque el suelo lo menos posible cuando comience su turno. Para ello, lo mejor es que sigas la ruta que te indica el mapa. Planea hacia la derecha con la Carrera rápida para ponerte detrás del primer cartel (también puedes dar un doble salto si es preciso), pulsa A en el aire, activa C cuando pegues el cartel y luego cambia a la dirección del segundo cartel. Planea sobre él y vuelve a pulsar A cuando estés cerca... y así sucesivamente.

Con el Planeador 3 podrás conseguir tiempos de unos 22 segundos si comienzas pegando el grupo de 11 carteles que está justo a la derecha, bajo el punto de inicio del mapa; después, planea hacia los tres grupos de tres carteles que están en la parte inferior izquierda del mapa. La ventaja de usar esta ruta (ver mapa) es que puedes superar (por poco) el límite de tiempo de 30 segundos con el Planeador 1, o mejor aún, con el Planeador 2.



**MAPA 1**



**Para-zumbidos**

**Ubicación:** Anuncio pidiendo ayuda en la plazoleta del tranvía.  
**Misión:** Termina en menos de 10 segundos.

La clave de este minijuego es el Magneto; o mejor aún, el Magneto++. Si el valor de magia de Sora es elevado, un hechizo Magneto++ bastará para acabar con todas las abejas en unos 2 segundos y medio. Sin el Magneto++, tendrás que usar varias veces el hechizo Magneto (más débil), junto con el Electro++ y tu fiel amiga la llave espada.

**¡Fuera basura!**

**Ubicación:** Anuncio pidiendo ayuda en la plazoleta del tranvía.  
**Misión:** Termina con menos de 6 puntos.

Tienes que destruir los montones de basura con golpes finales de combo. Cada impacto contará como un golpe final si tu única habilidad activada es el Combo negativo y además estás usando la llave espada Fenrir. Si empujas los montones para juntarlos y luego aciertas con la dirección del golpe (ver página 78), podrás incluso terminar la tarea con un solo golpe de espada (fig. 3).



**ATAQUES COMBO**

Donald/Fantasia
Donald: Fulgor cegador
Goofy/Tornado fusión
Goofy/Labor de equipo
Bestia/Luna aullante
Auron/Superdirecta
Mulan/Dragón de fuego
Aladdin/Truco fantástico
Jack/Aplausos
Jack Sparrow/Isia del tesoro
Simba/Orgullo del rey
Tron/Compilación completa
Riku/Sesión eterna
Sora/Trio
Peter Pan/Pais de Nunca Jamás
Chicken Little/Primera persona
Stitch/Ohana!
Genio valiente/Estocada sónica
Genio sabio/Tiro divino
Genio maestro/Arcano
Genio final/Ragnarok



- **Los sincronizadores:** Una lista con todos los tipos de sincronización; si has llegado al final del juego, la lista debería estar completa. Si no, compárala con la lista del capítulo Enemigos (páginas 60-71), que sigue el mismo orden. Los 11 últimos sincronización del diario son los enemigos jefe.
- Si se pueden usar comandos de reacción con un enemigo en concreto, aparecerán en una o más cajas grises en la esquina inferior derecha de la pantalla (fig. 1). El número de la caja indica la frecuencia con la que ya has usado el comando de reacción. El capítulo Enemigos te describe cada comando y en qué situaciones puedes usarlo.
- **Los incorpóreos:** Un menú idéntico al de los sincronizadores. El jefe Penumbra espinosa, al que se enfrenta únicamente Roxas, aparecerá automáticamente cuando llegues al mundo inexistente. Los fantasmas piratas de Port Royal no aparecen en el diario, y esa omisión les tiene muy disgustados.
- **Tesoros, mapas, misiones, minijuegos, relaciones entre personajes:** Las mismas entradas que puedes encontrar en las páginas de notas.
- **Ataques combo:** Aquí se detallan los diversos ataques de límite que puedes realizar, así como el total máximo de golpes que has repartido con ellos. Si ves algún espacio en blanco en tu repertorio, usa nuestra lista completa (ver "Ataques combo") para mejorar tu total.
- **Notas de fabricación de objetos:** La primera entrada de la lista se completará cuando tus mogurris lleguen al nivel 9. Encontrarás más información en el capítulo Objetos (ver página 57), junto con una lista con todos los "tipos de materiales" y sus ubicaciones. En la página 221, bajo el encabezado "Premios para coleccionistas", podrás ver las 50 cosas que tienes que hacer para completar la lista Colección. La última entrada ("Recetas fabricadas") es un tanto ambigua, ya que solo hay diez recetas en todo el juego. En realidad, esto hace referencia a todas las entradas del menú de creaciones de los mogurris, que puedes revisar en la página 55.

**MINIJUEGOS Y MISIONES**

Éste es un resumen de todos los minijuegos y de sus requisitos específicos indicados en el menú de misiones. La secuencia sigue el orden de los menús de Pepito. Si ya has jugado a un minijuego en el recorrido, el primer mensaje bajo cada entrada individual en la lista de misiones será "Vuelve a intentarlo". Esto quiere decir que solo tienes que jugar a dicho juego una vez como Sora para que aparezca en la lista como completado. Recuerda que no ganas ningún premio por participar en estos minijuegos. Las únicas excepciones son algunos de los torneos del Coliseo del Olimpo. La principal razón para participar es que aparezca el icono de Mickey en el diario; y claro está, lo divertido que es jugar con ellos.

**VILLA CREPÚSCULO 1**

Puede que hayas jugado a algunos minijuegos con Roxas, pero en el diario solo quedan registradas las hazañas de Sora. Éste podrá estrenarse en muchos de estos minijuegos cuando

regreses a Villa Crepúsculo (nivel de batalla 28). El Struggle comenzará un poco más tarde, después de abandonar Villa Crepúsculo; consulta el capítulo Recorrido, página 152.

**Cartero**

**Ubicación:** Anuncio pidiendo ayuda en los altos de la estación.  
**Misión:** Termina en menos de 14 segundos.

No te debería costar trabajo conseguir tiempos de menos de diez segundos en este minijuego. Consulta las secciones "Cartero" y "Platines, platines, platines" en las páginas 77 y 78.

**Cuesta arriba**

**Ubicación:** Anuncio pidiendo ayuda en los altos de la estación.  
**Misión:** Termina en menos de 15 segundos.

Puede que el requisito de 15 segundos te parezca un tanto duro, pero en realidad podrás conseguirlo con tan solo tu llave espada normal y sin necesidad de usar habilidades. Comienza por fijar el blanco en el carrito, salta y golpéalo con un triple combo en el aire. Tras esto, salta detrás del carrito y vuelve a golpearlo con otro triple combo. Si el impacto lanza el carrito por los aires, salta tú también y golpéalo en las alturas. Intenta no golpear el carrito desde un ángulo, o girará hacia un lado.



No se lo cuentes a nadie, pero hay otra forma (mucho más sencilla) de ganar: espera a tener las habilidades Letal+ y Combo negativo. Desactiva el resto de habilidades que puedan interferir con el efecto deseado (o sea, los extensores de combos). Recuerda que siempre tienes que golpear el carrito en el aire durante un salto. Conseguirás los mejores tiempos (muy por debajo de los 10 segundos) si también cuentas con la llave espada Fenrir.

**Fanfarronería**

**Location:** Anuncio pidiendo ayuda en los altos de la estación.  
**Misión:** Termina con 100 puntos o más.

Una palabra: Helicóptero. Es todo lo que necesitas para ganar este minijuego. Usa esta habilidad para mantener el balón en el aire hasta que se te canse el brazo. Acércate a la pelota y pulsa X: Sora la lanzará por los aires. Vuelve a pulsar X y Sora saltará tras la pelota y la volverá a golpear con un giro de torbellino. Cuando Sora aterrice, vuelve a pulsar rápidamente X y repite el proceso.

Esto puede ir mucho más rápido con la Carga de locura. Desactiva otras habilidades que aceleren la regeneración de PM. Acércate a la pelota y usa la Cura para activar la Carga PM y, con ello, la acción de combo infinito Carga de locura. Pulsa entonces X repetidas veces. Sora se quedará "sobre la pelota" hasta que la Carga PM finalice, y ganará más de cien puntos en pocos segundos (fig. 1).

