

NOTE SULLA GUIDA

Prima di immergerci nell'avventura di Kingdom Hearts II, riteniamo opportuno fornirti alcune informazioni relative ai personaggi principali del gioco. Se hai già giocato a Kingdom Hearts (PlayStation®2) o a Kingdom Hearts: Chain of Memories (Game Boy Advance™), saprai ormai tutto su Sora e i suoi amici; per i neofiti della serie, invece, descriveremo brevemente gli eventi accaduti fino a questo momento, ma senza addentrarci troppo nei particolari, per non rovinare il divertimento a coloro che si volessero cimentare nei giochi precedenti in un secondo momento!

Durante la stesura di questa guida, abbiamo cercato di non rivelare troppi dettagli sulla trama. Il capitolo Come giocare illustra il sistema di gioco in ogni dettaglio. Il capitolo Personaggi contiene una descrizione completa degli eroi di questo gioco e

delle loro molteplici abilità; i capitoli Oggetti e Nemici hanno ovviamente la stessa funzione. Siamo stati comunque attenti a fornire informazioni sui boss solo nei punti in cui questi compaiono durante la soluzione, in modo che, consultando altri capitoli, non vi sia il rischio di incontrare immagini degli avversari segreti del gioco.

Il capitolo Soluzione serve per guidarti passo passo fino alla conclusione del gioco. Se freni la tua curiosità e non vai a sbirciare cosa succede più avanti, sarai al sicuro da eventuali "spoiler". L'ultimo capitolo è dedicato agli Extra e contiene le informazioni aggiuntive, utili per completare TUTTO il gioco: segreti, mondi bonus, informazioni dettagliate sulle gummiship e molto altro ancora. Usa l'Indice alla fine della guida per cercare parole chiave e informazioni specifiche.

COSA È SUCCESSO FINORA...

SORA

Sora è l'eroe della prima avventura di Kingdom Hearts. Nasce 15 anni prima dell'inizio degli eventi sull'Isola del destino e crescendo ha sviluppato un forte senso della giustizia. Ottimista per natura, è un adolescente solare e allegro, che conserva la vivacità di spirito nonostante i terribili eventi del primo Kingdom Hearts. È il prescelto possessore dell'arma mistica, il Keyblade. La missione di Sora è quella di ritrovare i suoi amici, che non vede da quasi un anno.

PIPPO

Pippo è il Capitano dei Cavalieri Reali nel castello Disney. Gode della piena fiducia del re Topolino e della regina Minni. Nonostante sia un combattente abile e fidato, Pippo non ama la lotta e per questo motivo usa uno scudo protettivo come arma. Insieme a Paperino e Sora, è alla ricerca del Re scomparso.

RE TOPOLINO

Nonostante l'impegno di Paperino e Pippo di proteggere il loro sovrano, re Topolino possiede anche il Keyblade, grazie al quale è pienamente in grado di badare a se stesso. Alla fine della prima avventura di Kingdom Hearts, è rimasto nel regno dell'oscurità con Riku per chiudere la porta dall'interno, e salvare così il mondo. Riuscirà a ritrovare la strada verso la luce?

RIKU

È un adolescente sicuro di sé che dimostra ben più della sua età. Ha un anno in più di Sora, che lo considera amico, modello da seguire e degno antagonista. Nel primo Kingdom Hearts non aveva combattuto solo contro il suo amico, ma anche contro le tenebre che attanagliavano il suo cuore... e spesso sembrava che avrebbe perso da entrambe le battaglie...

PAPERINO

Paperino è il Mago della Corte Reale, per presentarlo con il suo titolo ufficiale (e pomposo). La pazienza non è esattamente tra le sue virtù, ma è un esperto nell'utilizzo di bacchette magiche. Per ordine di Topolino e con l'aiuto di Pippo, nel primo Kingdom Hearts era alla ricerca di una "chiave" speciale: ecco come ha incontrato Sora, il possessore del Keyblade, nella Città di Mezzo. Insieme, il trio composto da Sora, Paperino e Pippo ha dovuto affrontare una pericolosa avventura...

KAIRI

Questa giovane ragazza ha più o meno la stessa età di Sora. Sebbene sia nata altrove, è cresciuta sull'Isola del destino insieme a Sora e Riku. In seguito, viene allontanata dai suoi amici dagli Heartless. Nonostante gli sforzi compiuti da Sora per ritrovare Kairi, i due si sono separati nuovamente alla fine di Kingdom Hearts, quando lei torna sull'Isola del destino.

ROXAS

Incontriamo questo personaggio di Crepuscolopi per la prima volta all'inizio di Kingdom Hearts II. Il giovane si sta godendo gli ultimi giorni delle vacanze estive insieme ai suoi amici Hayner, Pence e Olette. Scoprirai il suo ruolo nell'avventura durante lo svolgersi degli eventi.

HEARTLESS

Gli Heartless sono esseri misteriosi e spietati, apparentemente senza anima. L'unico scopo della loro esistenza è combattere. Vengono attirati fuori dalle tenebre dal cuore delle persone e hanno uno speciale legame con il Keyblade. Sora e i suoi amici sono riusciti a sconfiggere gli Heartless nel corso della prima avventura di Kingdom Hearts, ma sembra che ne sia sopravvissuto qualcuno...

NESSUNO

I grigi Nessuno sono oscuri Heartless, comandati dall'Organizzazione XIII.

ORGANIZZAZIONE XIII

I componenti di questo misterioso gruppo tengono nascosta la loro identità dietro scuri cappucci. Il nome suggerisce che in origine l'organizzazione fosse composta da 13 elementi, ma alcuni di loro sono stati sconfitti da Sora e i suoi amici in Kingdom Hearts: Chain of Memories. Rimane da scoprire cosa ha in mente questa volta l'imperscrutabile organizzazione...

IL CUORE DELLE TENEBRE

La prima avventura di Kingdom Hearts inizia su una piccola isola chiamata Isola del destino. Tre amici, Riku, Sora e Kairi, conducono un'esistenza spensierata su questa paradisiaca terra, finché un giorno decidono di costruire una zattera con cui salpare alla scoperta del vasto mondo oltre la loro idilliaca dimora. Ma prima che riescano ad andare troppo lontano, la loro isola viene avvolta nelle tenebre e i tre amici sono costretti a separarsi. Sora si risveglia in uno strano luogo chiamato Città di Mezzo, dove incontra un ragazzo chiamato Leon e il suo gruppo di amici, tutti espulsi dal loro mondo a causa degli Heartless. Qui incontra anche Paperino e Pippo, inviati in missione per recuperare il Keyblade, un'arma mistica finita letteralmente in mano a Sora.

Grazie al Keyblade, Sora è riuscito a chiudere tutte le serrature dei mondi, per proteggerli dalle orde di Heartless all'attacco. Sora, Paperino e Pippo si lanciano all'avventura per soccorrere gli amici di Sora, trovare il re e salvare i mondi. A bordo della gummiship visitano luoghi incredibili, tra cui il Paese delle Meraviglie della famosa Alice, il Monte Olimpo, la Giungla Profonda di Tarzan, Agrabah, La Città di Halloween, l'isola che non c'è di Peter Pan e la Fortezza Oscura. Ma l'obiettivo degli Heartless va ben oltre la mera conquista di qualche mondo; il loro scopo è impadronirsi del cuore di tutti i mondi, la sorgente di luce: Kingdom Hearts.

Sette principesse dal cuore puro giocano un ruolo importante nella storia: Alice, Belle, Cenerentola, la Bella Addormentata nel Bosco, Jasmine, Biancaneve e l'ultima principessa Kairi. Per poterla trarre in salvo, Sora è costretto a combattere contro il suo vecchio amico Riku, che sembra essersi unito alle forze delle tenebre. La responsabile di ciò che sta accadendo è la perfida strega Malefica, la quale, però, non si rende conto di essere a sua volta manipolata da un certo Ansem, studioso degli Heartless che annota dettagliatamente le sue riflessioni sulle pagine di un diario segreto. Alla fine, questi si rivela il Padrone delle Tenebre e Sora deve affrontarlo "alla fine del mondo" per poter liberare i suoi amici. La porta verso le tenebre viene poi chiusa da re Topolino, che rimane dall'altra parte insieme a Riku. Sora viene di nuovo separato da Kairi, e rimane con Pippo e Paperino; la sua ricerca ricomincia dall'inizio...

CHAIN OF MEMORIES

La storia di Chain of Memories inizia da dove si è concluso il primo capitolo, riempiendo il divario tra Kingdom Hearts I e II. In Chain of Memories, Sora, Paperino e Pippo visitano il Castello dell'Oblio, un luogo misterioso in cui perdono la memoria e ne acquisiscono una nuova, mentre percorrono i 13 piani del castello (la sequenza è inclusa nell'introduzione di KH2). Qui Sora incontra per la prima volta i componenti dell'"Organizzazione": Axel, Larxene, Vexen e Marluxia. In Chain of Memories si intreccia anche un'altra storia: quella di Riku, rimasto dall'altro lato del mondo insieme a re Topolino. E con lui, compariranno altri due agenti dell'Organizzazione: Lexaeus e Zexion.

Nel corso dell'avventura, Sora non solo dimentica i suoi obiettivi e la missione di ricerca dei suoi amici, ma anche il ricordo di Kairi inizia a sbiadirsi, per lasciare il posto a nuovi "ricordi" di una ragazza chiamata Naminé, imprigionata in cima alla torre e con l'apparente abilità di modificare la memoria. Dopo che Sora sconfigge Marluxia, Naminé gli spiega che i suoi ricordi su di lei non sono reali, ma riguardano un'altra importante persona per Sora. Per poter recuperare i suoi ricordi, Sora deve dimenticare tutto ciò che è accaduto nel Castello dell'Oblio...

LA PRIMA BATTAGLIA

Le prime barre che compaiono su schermo verranno spiegate durante la battaglia di allenamento con Seifer. Inizialmente, ti interessa solo la barra verde degli HP, poiché la barra blu degli MP non è ancora attiva: non puoi infatti usare la magia finché non arrivi alla Fortezza Oscura. Nella parte sinistra dello schermo comparirà, inoltre, il menu Comandi. In questo momento, ne è disponibile solo uno: Attacca.

Nelle prime fasi della battaglia, Seifer non attacca quasi mai, quindi hai tutto il tempo di fare pratica con i comandi. Ricorda che i potenziali obiettivi vicino a te sono indicati con un marcatore giallo (figura 6). Quando lanci l'attacco con **X**, sarà diretto verso il nemico preso di mira, anche se tu hai lo sguardo rivolto nella direzione opposta. Per questo motivo, di solito è preferibile puntare attivamente sui nemici con **R1**.

Seifer può bloccare gli attacchi frontali con molta sicurezza, respingendo i tuoi colpi con la sua arma. Tuttavia, per infliggergli danni, puoi colpirlo alle spalle, dove non ha protezione. Impara ad analizzare il comportamento del tuo avversario e aspetta il momento opportuno per attaccare. Per esempio, avrai una buona occasione non appena vedi Seifer urlare. Anche se la sua bocca si muove, lui rimane immobile, quindi puoi colpirlo con facilità. Oppure, quando salta all'indietro, approfittane per inseguirlo. Cerca soprattutto di entrare nel ritmo di azione e reazione proprio del combattimento. Premi **X** rapidamente e ripetutamente dopo aver lanciato un colpo, per eseguire una combo di attacco.

Dopo pochi colpi, la battaglia si avvia verso la seconda fase, in cui Seifer inizierà a contrattaccare. Un messaggio su schermo ti informerà che puoi bloccare i suoi attacchi lanciando contemporaneamente i tuoi (come ha già dimostrato Seifer). Non fare troppo affidamento su questa tecnica, poiché serve un po' di tempo per abituarsi alla tempistica. La cosa migliore da fare è cercare di schivare il più possibile gli attacchi del nemico; non sarà un'impresa difficile, in quanto i suoi movimenti sono lenti, e ti permettono quindi di capire le sue mosse. Spostati lateralmente quando il nemico si avventa contro di te e attacca immediatamente (figura 7). Quando salta in aria, corri e fermati sotto di lui, poiché il suo prossimo attacco punta sempre diagonalmente verso il basso.

Le tue abilità di combattimento saranno di nuovo messe alla prova quando dovrai affrontare un Nessuno di fronte alla vecchia villa. Nelle prime battute di questa battaglia, il mostro è immune ai danni. Dopo aver lanciato qualche colpo del tutto inefficace (oppure se i tuoi HP sono scesi sotto il 25%), Roxas riceverà un Keyblade (figura 8), con il quale potrai finalmente fare sul serio. Inoltre, questa sarà la tua prima occasione di lanciare un comando di reazione da combattimento. Premi **△** per eseguire Aggira quando sei vicino all'avversario, per portarti alle spalle. Questa mossa disorienterà il Nessuno per qualche istante, offrendoti l'occasione di lanciare un attacco con la tua nuova arma. Per ulteriori informazioni sui vari nemici e sui relativi comandi di reazione (incluso quando utilizzarli, i loro effetti e così via...), consulta il capitolo Nemici a pagina 58.



6



7



8

PUNTI SALUTE (HP)

La barra verde accanto all'immagine del tuo personaggio rappresenta gli HP. Questa diminuisce quando vieni colpito da un attacco del nemico, oppure, in alcune occasioni, se tocchi oggetti pericolosi. Se subisci un danno, la perdita di HP viene mostrata in rosso e il livello della barra si abbassa di conseguenza.

Se gli HP calano sotto il 25%, sentirai il suono di una sirena e vedrai una spia rossa lampeggiante. Questo avvertimento ti permetterà di capire quando sei in una situazione critica; inoltre, anche l'immagine del personaggio cambia. Se gli HP si esauriscono del tutto, ricomincerai dal menu Continua, dove potrai scegliere tra Carica partita e Continua. Comunque, non preoccuparti molto di questo aspetto: fino al terzo giorno, non ci sono conseguenze negative derivanti da una tua sconfitta in battaglia.

Il piccolo segmento verde della barra di energia con cui inizi la partita rappresenta solo 20 HP, ma non preoccuparti, questa sottile linea verde diverrà molto più lunga alla fine del gioco! Il livello massimo di HP del personaggio aumenta regolarmente quando sconfiggi i vari boss, allungando così la barra.

SFERE

Quando colpisci il nemico di fronte alla vecchia villa, lascerà cadere delle sfere verdi e delle piccoli oggetti dorati (figura 9). Gli oggetti verdi sono sfere HP, mentre quelli dorati sono munny. Questo nemico rilascerà cinque grosse sfere HP e 15 grosse monete munny. Questo è un caso eccezionale, poiché di solito i Simili lasciano cadere oggetti diversi. Per ulteriori informazioni, consulta il capitolo Nemici.

Le sfere cadute rimangono a terra per diverso tempo, quindi puoi raccogliercle con calma al termine di una battaglia. Più avanti, potrai equipaggiare delle abilità che attireranno le sfere verso di te, quindi non dovrai nemmeno disturbarti a correre per raccogliercle. Inoltre, alla fine di determinate Battaglie Missione, che in genere hanno un obiettivo legato alla trama, le sfere ti finiranno direttamente in tasca. Questa battaglia ne è un esempio, poiché il giorno seguente noterai nel menu principale che Roxas ha 150 munny di cui prima non disponeva.

Più avanti nel gioco, compariranno altri tipi di sfere: bolle trasparenti (sfere MP) e sfere gialle (sfere Turbo), disponibili solo quando acquisirai le relative abilità. Alcuni nemici potranno anche lasciare cadere oggetti diversi dalle sfere, come le pozioni.



9



Sfere HP: ripristinano gli HP del personaggio (punti salute).

Sono di due dimensioni:
piccola = 1 HP, grande = 5 HP



Sfere MP: ripristinano gli MP del personaggio (punti magia).

Sono di due dimensioni:
piccola = 1 MP, grande = 3 MP



Sfere Turbo: riforniscono le barre Turbo e Invocazione.

Sono di due dimensioni:
piccola = 1% della barra, grande = 3% della barra



Munny: è la valuta del gioco.

È in tre dimensioni:
piccola = 1 munny, media = 5 munny, grande = 10 munny



Oggetti: i nemici rilasceranno un'ampia gamma di oggetti, diversi per forma, dimensione e colore.

SALVARE LA PARTITA

Avrai la possibilità di salvare la partita per la prima volta all'inizio del secondo giorno a Crepuscopoli. Vai nel vortice luminoso (figura 10) e apri il menu Salva. I "cerchi di salvataggio" hanno anche un'altra importantissima funzione: ripristinano gli HP e gli MP di tutto il gruppo.

Una volta lasciata Crepuscopoli, puoi usare la maggior parte dei punti di salvataggio che trovi negli altri mondi per tornare al Mappamondo. Nella nostra soluzione (da pagina 72), sono indicati sulle varie mappe tutti i punti in cui puoi salvare la partita. Ricorda che puoi effettuare i salvataggi anche nel Mappamondo (consulta la pagina 25).

MAPPE

Poco dopo aver salvato, acquisirai la tua prima mappa: la mappa di Crepuscopoli. Nel corso della tua avventura, ne acquisirai altre automaticamente, e ne troverai qualcuna anche nei forzieri. Nel capitolo Soluzione troverai informazioni dettagliate su tutti i luoghi in cui potrai trovarle. La mappa dell'area in cui ti trovi viene visualizzata automaticamente nell'angolo superiore destro dello schermo (figura 11) e mostra il territorio nelle tue immediate vicinanze, un'icona a forma di chiave che indica la direzione di movimento attuale e delle linee rosse (confini) che fungono da entrate e uscite. Noterai, che alcune zone specifiche di ogni mondo non sono disponibili fino a un certo punto del gioco. In questi casi, comparirà un messaggio informativo.



10



11

USO DELLO SKATEBOARD

Gli skateboard (figura 12) sono un mezzo veloce per esplorare la sezione della mappa in cui ti trovi. Saltaci sopra con il comando di reazione Sali **△**. Muoviti normalmente con la levetta analogica sinistra e usa **○** per il Salto. Una volta in movimento, lo skateboard procederà finché non urti un ostacolo o premi **○** per scendere.

Ma lo skateboard non è solo un mezzo per girare in città: puoi anche usarlo per eseguire qualche acrobazia. Per esempio, premi **X** per esibirti in un Heelflip. Mentre sei a mezz'aria, puoi anche eseguire Air Walk con **○**, Method Grab con **△** e un 360° Spin con **X**. Quando sei vicino a una superficie adatta, puoi anche usare **△** per eseguire il comando di reazione Grind. Alcuni comandi di reazione, come per esempio Parla, non sono disponibili mentre sei sullo skateboard.

Lo skateboard scomparirà se entri in un'altra sezione della mappa. Comunque, ne potrai trovare altri in determinate occasioni e in particolari aree del gioco. All'inizio non ce ne sono molti, ma più avanti saranno sempre più diffusi (specialmente se visiti alcune aree per la seconda volta). In molti mondi (come per esempio la Terra dei Dragoni, il castello della Bestia e le Terre del Branco), non ne troverai neanche uno.



12

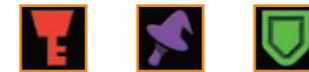


OGGETTI

Da una prima occhiata, questo capitolo può sembrare un semplice elenco di oggetti, ma in realtà le informazioni contenute in questa sezione ti saranno molto utili per attraversare senza troppe difficoltà il mondo di Kingdom Hearts II. Soprattutto, eviterà che gli indaffarati Moguri storciano i loro pompon se non porti gli oggetti necessari per l'elaborazione nelle loro officine. Inoltre, ti impedirà di spendere tutto il tuo patrimonio per l'acquisto di un oggetto per poi trovarlo in un forziere nella stanza accanto!

Nelle pagine seguenti troverai una panoramica completa di tutti gli oggetti disponibili in Kingdom Hearts II, con informazioni dettagliate su ogni arma, pezzo di equipaggiamento e oggetti. Abbiamo anche incluso elementi e quantità per le elaborazioni (per far felici i Moguri), formule (per lo stesso motivo) e molto altro ancora. Naturalmente, non riveleremo solo la funzione di ogni oggetto, ma anche come, dove e quando acquisirlo. Il suono che senti? È l'applauso dei Moguri.

Armi



Ciascun personaggio usa uno specifico tipo di arma che completa il proprio stile di combattimento: Sora impugna i Keyblade, Paperino preferisce gli scettri, mentre Pippo brandisce gli scudi. Le armi nelle tabelle sottostanti seguono un ordine ascendente in base al relativo valore di Attacco. L'Attacco (ATT) di un'arma, combinato con il valore di Attacco del personaggio che la impugna, determina il livello di danno inflitto quando colpisce un nemico. Inoltre, ogni arma ha un valore di Magia (MAG), che incrementa l'abilità di un personaggio di lanciare incantesimi.

Ogni Keyblade ha una specifica abilità, che Sora guadagna mentre impugna l'arma; non sono necessari AP per attivarla. Le armi di Paperino e Pippo non hanno sempre questo bonus.

Le informazioni sotto Oggetto/Negozio specificano dove si acquisisce un'arma. Ad esempio, potresti trovare qualcosa in un particolare forziere, oppure acquistarlo al negozio. Sora riceverà automaticamente numerosi Keyblade nel corso della sua avventura, quindi la tabella dei Keyblade è leggermente diversa (Oggetto/Evento) e si riferisce al momento in cui Sora trova o riceve ognuna delle armi. Alcuni nemici, quando sconfitti, possono lasciar cadere delle armi, utilizzabili da Paperino o Pippo. In questi casi, la percentuale di riferimento indica la probabilità che ciò si verifichi.

Una volta trovato un oggetto in vendita in uno dei negozi in cui entri durante i tuoi viaggi, esso si renderà subito disponibile per l'acquisto a Crepuscolpi e alla Fortezza Oscura. Elaborazione (SYN) indica che un particolare oggetto può essere "fabbricato" da un Moguri. Per ulteriori informazioni sull'elaborazione, consulta da pagina 52 a 57.

KEYBLADE

Nome	ATT	MAG	Oggetto/Evento	Abilità	Descrizione
Dolci ricordi	0	0	Il Bosco dei Cento Acri: forziere nella Caverna Spaventevole	Premio fortuna	La probabilità che i nemici sconfitti lasciano cadere oggetti aumenta del 30%
Drago segreto	2	2	La Terra dei Dragoni: Dopo aver sconfitto Shan Yu	Aspira danno	Gli MP si ripristinano quando perdi HP
Gabbiano	3	0	La Fortezza Oscura (Liv. Battaglia 34): Forziere all'entrata posteriore	Esperienza +	Se gli HP di Sora scendono al 25%, o meno, riceve punti esperienza doppi sconfiggendo i nemici
Catena regale	3	1	Equipaggiamento base di Sora	Defender	Se gli HP scendono al di sotto del 25%, il valore di Difesa aumenta di 2 punti
Cercastelle	3	1	Crepuscolpi (la torre): dalle fate nel Guardaroba	Aerocombo plus	Il numero massimo di attacchi possibili durante le combo aeree aumenta di 1
Segui il vento	3	1	Port Royal: dopo la vittoria contro Barbossa	Assimila	Le sfere vengono attirare da Sora da una distanza maggiore
Monocromo	3	2	Il Fiume senza tempo: dopo la vittoria contro Pietro	Oggetti +	L'effetto curativo degli oggetti aumenta del 50% durante i combattimenti
Debugger fotonico	3	2	Space Paranoids: dopo la vittoria contro il Programma ostile	Thunder +	Il danno degli attacchi Thunder aumenta del 20%
Abisso misterioso	3	3	Atlantica: dopo la vendetta di Ursula	Blizzard +	Il danno degli attacchi Blizzard aumenta del 20%
Portafortuna	3	3	Crepuscolpi (Liv. Battaglia 28): all'incontro alla Piazza della Stazione	Fusione +	La barra Fusione si consuma il 20% più lentamente
Simbolo fatale	3	5	Il Monte Olimpo: ricompensa per la vittoria della Coppa Dea del Destino	Carica berserk	Durante la Carica MP, il valore di Attacco aumenta di 1 punto e le combo sono illimitate
Simbolo d'eroe	4	0	Il Monte Olimpo: dopo la vittoria contro l'Idra	Aerocombo +	Il danno inflitto dalla tecnica finale aumenta in base al numero di colpi della combo aerea
Cerchio della vita	4	1	Le Terre del Branco: dopo la seconda conversazione nell'oasi	MP Haste	La Carica MP è il 25% più veloce
Lampada magica	4	3	Agrabah: dopo la vittoria contro Jafar	Premio partita	I nemici sconfitti lasciano cadere il 50% in più di sfere e munny
Legame di fuoco	4	4	Crepuscolpi: dopo la battaglia a Mezzo e mezzo	Fire +	Il danno degli attacchi Fire aumenta del 20%
Rosa tonante	5	0	Il castello della Bestia (Liv. Battaglia 36): dopo la seconda conversazione nella camera della Bestia	Colpo di grazia plus	Le tecniche letali combo usando Attacco o Magia si possono eseguire due volte consecutive
Anima guardiana	5	1	Il Monte Olimpo: dopo la vittoria contro Ade	Reazione +	Il danno inflitto dai comandi di reazione aumenta del 50%
Leone dormiente	5	3	La Fortezza Oscura (Liv. Battaglia 45): di fronte al computer nello studio di Ansem	Combo Plus	Il numero massimo di attacchi in una combo a terra aumenta di 1
Testa di zucca	6	1	La Città di Halloween: dopo la vittoria contro l'Esperimento	Combo +	Il danno inflitto dalla tecnica finale aumenta in base al numero di colpi della combo a terra
Lontano ricordo	6	2	Il mondo che non esiste: durante l'incontro alla Sopraelevata per il Niente	Turbo +	La barra Turbo si riempie il 20% più velocemente durante la Carica MP
Ultima Weapon	6	4	Utilizzando Elabora (formula Ultima)	MP Hastega	La Carica MP è il 100% più veloce
Fenrir	7	1	Dopo la battaglia bonus. Consulta il capitolo Extra, a pagina 231	Anti-combo	Il numero massimo di combo a terra e in aria cala di 1

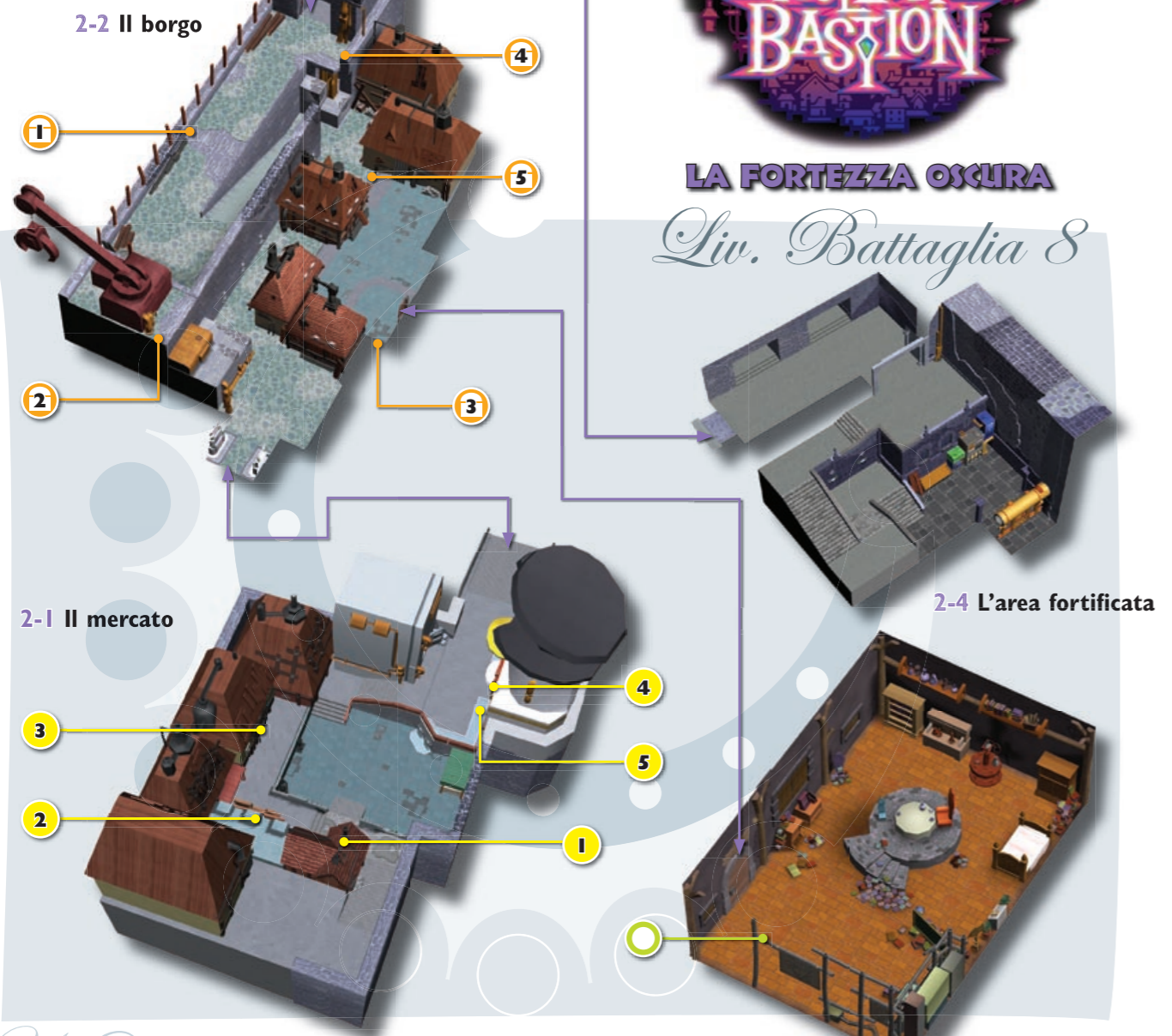
- Come giocare
- Personaggi
- Oggetti
- Nemici
- Soluzione
- Extra
- Armi
- Equipaggiamento
- Oggetti
- Elaborazione

Alcune sezioni aggiuntive della Fortezza Oscura sono disponibili solo più avanti nel gioco; consulta le mappe a pagina 154.



LA FORTEZZA OSCURA

Liv. Battaglia 8



2-2 Il borgo

2-1 Il mercato

2-3 La casa di Merlino

2-4 L'area fortificata

NEMICI

	Simile	Etereo	Samurai	Shadow	Soldato
HP	50	31	50	16	31
Pagina	68	68	69	60	60

MOGURI

Queste misteriose e adorabili creature, che hanno una marcata inclinazione per la parola "Kupo", sono comparse regolarmente in diverse scene della serie di Final Fantasy. I grossi pomponi rossi che adornano le loro teste sono fonte di ammirazione generale, ma è assolutamente vietato toccarli! Un famoso Moguri, Stilzkin, ha interpretato una rilevante parte secondaria nei titoli Final Fantasy IX per PlayStation e Final Fantasy: Crystal Chronicles per Gamecube. Nella prima avventura di Kingdom Hearts, i Moguri gestiscono un laboratorio davvero ben nascosto nella Città di Mezzo.



FORZIERI

Luogo	Contenuto	
1	2-2 Turbo istantaneo	<input type="checkbox"/>
2	2-2 AP +	<input type="checkbox"/>
3	2-2 Granpozione	<input type="checkbox"/>
4	2-2 Scheggia mithril	<input type="checkbox"/>
5	2-2 Tenda	<input type="checkbox"/>

SCENARIO

Luogo	Descrizione
1	2-1 Il negozio di accessori
2	2-1 Il negozio di armature
3	2-1 L'armeria
4	2-1 Il negozio di oggetti
5	2-1 La Bottega Elaboratutto

IL NEGOZIO DI ARMATURE DI WEDGE

Oggetto	Munny
Bandana elfica	100
Cavigliera d'ombra	150

IL NEGOZIO DI ACCESSORI DI QUI, QUO E QUA

Oggetto	Munny
Anello abile	80

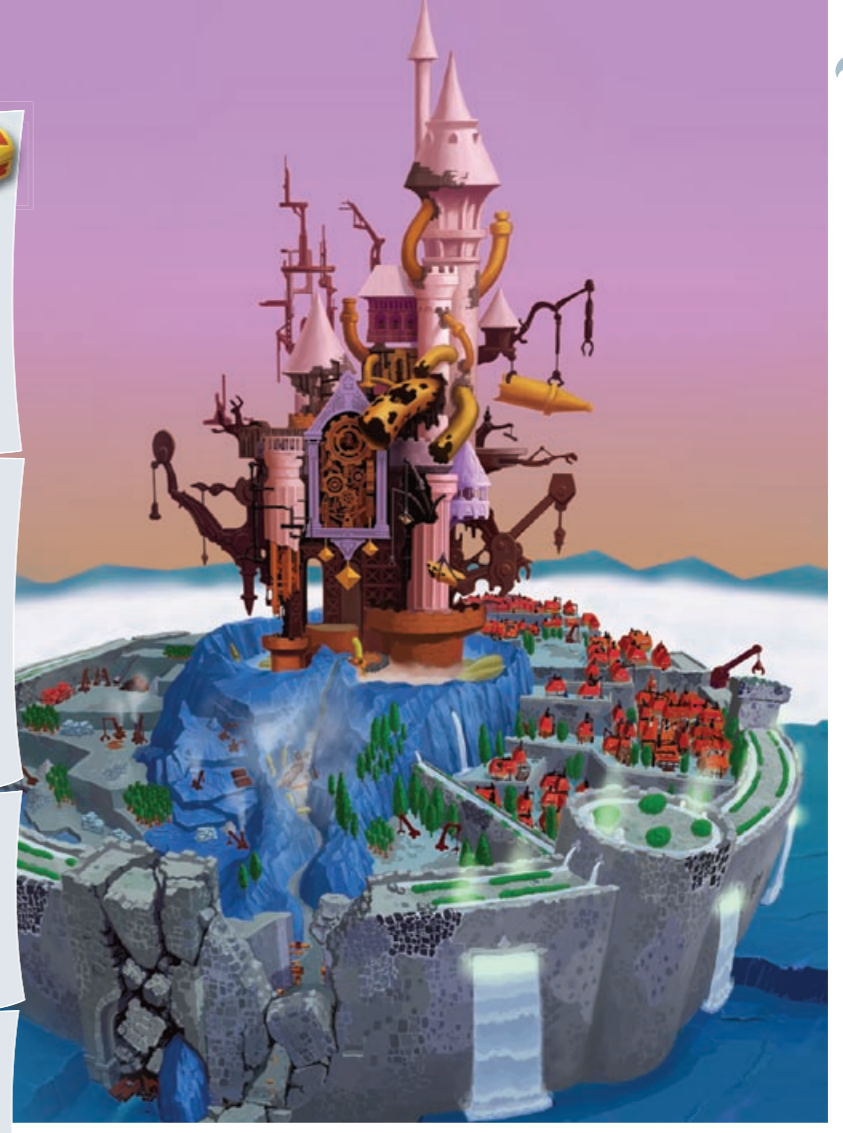
L'ARMERIA DI QUI, QUO E QUA

Oggetto	Munny
Scettro pesante	100
Scudo eterno	100

IL NEGOZIO DI OGGETTI DI QUI, QUO E QUA

Oggetto	Munny
Pozione	40
Etere	120
Tenda	100

- OBIETTIVI**
- Parla con il Moguri per farti aprire la Bottega Elaboratutto
 - Sconfiggi i Nessuno nel borgo
 - Visita la casa di Merlino
 - Incontra Leon nell'area fortificata e proteggi l'entrata



QUI, QUO, QUA E ZIO PAPERONE

I famosi "boy scout" de "Le Giovani Marmotte" fanno la loro prima comparsa in un fumetto nel 1937 (la loro prima pellicola esce l'anno seguente). Il loro famoso prozio Paperone prende forma per la prima volta nel 1947, ad opera del brillante artista di fumetti Disney Carl Barks. Il suo nome in inglese, Scrooge McDuck, deriva da Ebenezer Scrooge, protagonista della novella "A Christmas Carol" (Canto di Natale) di Charles Dickens. Nonostante la sua immensa fortuna pari a 50 fantastilioni di dollari, questo ricco cittadino di Paperopoli ha dovuto aspettare 20 anni prima di comparire (brevemente) in una pellicola.

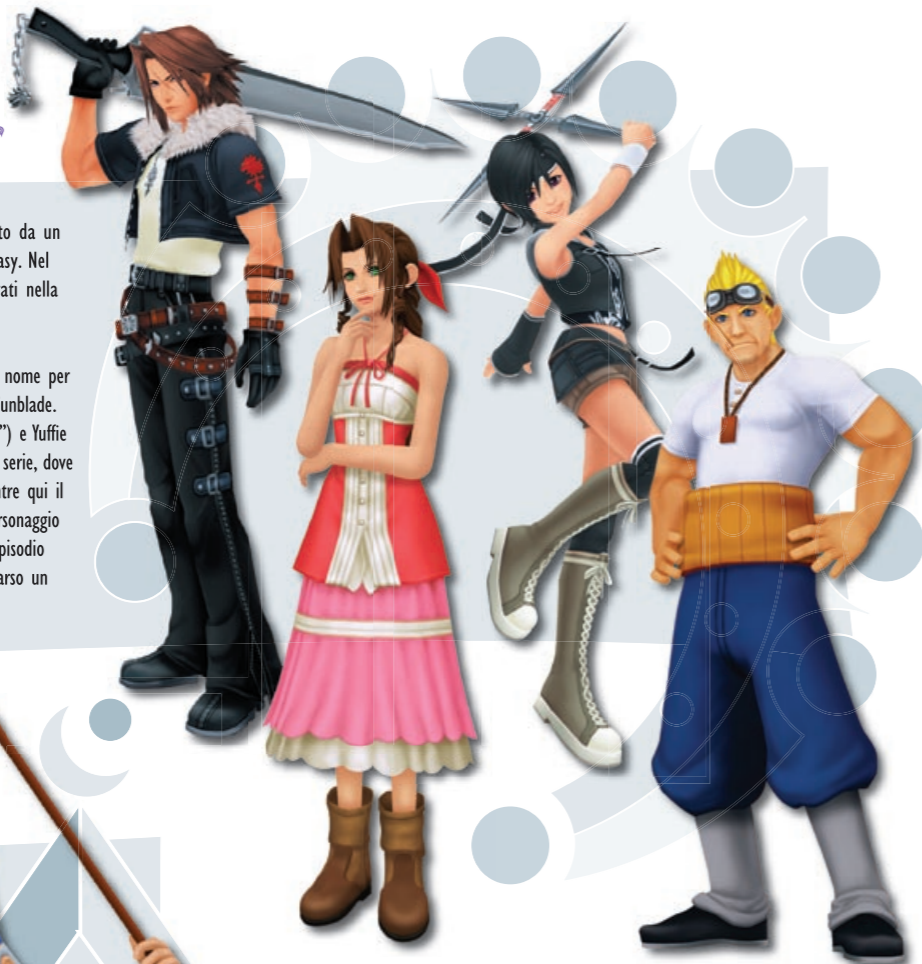


- Come giocare
- Personaggi
- Oggetti
- Nemici
- Soluzione
- Extra
- Come usare la soluzione
- Parte 1
- Parte 2
- Prologo
- Crepuscoli
- La Fortezza Oscura
- La Terra dei Dragoni
- Il castello della Bestia
- La Fortezza Oscura (LB 15)
- Il Monte Olimpo
- Il castello Disney
- Il Fiume senza tempo
- Port Royal
- Agrabah
- La Città di Halloween
- Le Terre del Branco

LEON, AERITH, YUFFIE E CID

Il Comitato di Restauro della Fortezza Oscura è composto da un gruppo di personaggi comparsi nella serie di Final Fantasy. Nel primo episodio di Kingdom Hearts, Sora li aveva incontrati nella Città di Mezzo, dove vivevano in esilio virtuale.

Leon è in realtà Squall Leonhart di FFXIII, e ha cambiato nome per lasciarsi il passato alle spalle. La sua arma è la famosa Gunblade. Aerith (Aerith Gainsborough, anche conosciuta come "Aeris") e Yuffie (Yuffie Kisaragi) sono comparse nel settimo episodio della serie, dove Aerith interpretava un personaggio chiave (e tragico), mentre qui il suo ruolo è piuttosto marginale. Anche Cid richiama il personaggio comparso in FFXIII, così come rappresentato qui. In ogni episodio di Final Fantasy, infatti, a partire da FFXIII, è sempre comparso un personaggio chiamato Cid, persino nel film Final Fantasy.



MERLINO

Nel primo capitolo di Kingdom Hearts, Merlino era alleato e consigliere di Sora. Paperino ha appreso da lui le sue abilità magiche. Famoso mago della leggenda di Re Artù, Merlino prende vita nel film d'animazione Disney La spada nella roccia (1963), ispirato all'omonimo racconto di T.H. White. Si narrano gli eventi dell'infanzia dello sfortunato Semola, che grazie all'aiuto di Merlino, diventa il leggendario Re Artù.



LA CITTÀ ASSEDIATA

Assicurati di parlare con il Moguri nell'officina di Mog (figura 1) quando arrivi al mercato. Seleziona **Elabora** per consegnargli tutti i tuoi materiali per l'elaborazione (come le pietre mithril). In questo modo guadagnerai un **elisir**, ma non potrai ancora elaborare nulla. Per ulteriori informazioni su questo argomento, consulta le pagine 52-57.

Nell'area del borgo incontrerai una banda di Nessuno. Come se non bastasse, riceverai "l'aiuto" del Sistema di difesa della città: sfere incandescenti che sfrecciano al suolo e scagliano in aria i nemici (figura 2). Questo è il momento opportuno per esercitarti a usare il comando Turbo durante un combattimento relativamente semplice. Al termine dello scontro, acquisirai la **mapa del mercato**. Segui Yuffie fino alla casa di Merlino (2-3). Alcuni Heartless usciranno dalla falegnameria e si disperderanno tra le strade del borgo, quindi rimani sempre in guardia.



LA CASA DI MERLINO

Nella casa di Merlino (figura 3) incontrerai il resto del Comitato di Restauro della Fortezza Oscura: Leon, Aerith e Cid, oltre ovviamente a Merlino. Inoltre, acquisirai la **tessera** e l'**elemento Blizzard**. Il comando Magie diventa disponibile nel menu Comandi e d'ora in poi potrai lanciare Blizzard, tramite il menu o un comando Uso rapido. Per ulteriori informazioni sull'uso della magia, consulta la pagina 21. Nota: puoi tornare al Mappamondo da molti (ma non tutti) i punti di salvataggio.

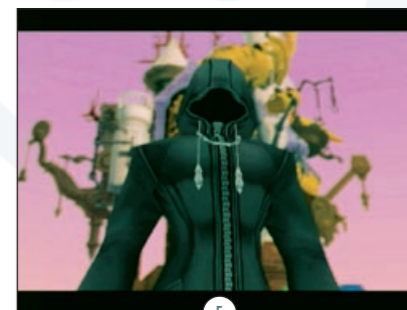
PROTEGGI L'ENTRATA!

Dopo aver salutato Merlino, vai a incontrare Leon nell'area fortificata (2-4). Prima che possiate iniziare a raccontarvi le ultime (dis)avventure, Sora si separerà da Paperino e Pippo e si schiererà con Leon per combattere contro i Nessuno. Il tuo primo obiettivo qui è quello di difendere l'entrata della città. La barra verde Porte indica il relativo stato. Quando la barra diventa rossa, significa che l'entrata sta subendo danni.

Prima attaccheranno i Simili; poi sarà la volta di un'orda di Etere e di Samurai. In seguito, arriveranno altri Simili. Ricorda che adesso puoi usare la magia a lunga distanza Blizzard. Per rifornire gli MP, raccogli le sfere trasparenti oppure usa una Carica MP.

Mentre combatti contro i Samurai, in alcuni momenti compare il comando di reazione In guardia! L'azione si ferma e tutte le voci nel menu dei comandi vengono sostituite da un "?" Per distruggere il nemico, devi trovare velocemente il comando chiamato La fine.

Come premio per la vittoria, riceverai l'**elemento Fire**, che aggiungerà la magia Fire ai tuoi incantesimi. Al termine dello scontro, arriva un agente dell'Organizzazione XIII, creando maggiore confusione per Sora (figura 5). La serratura per la Fortezza Oscura verrà bloccata e tu acquisirai il **diario segreto di Ansem 7**, prima di tornare automaticamente alla gummiship.



MAPPAMONDO

Non puoi più raggiungere Crepuscopoli dal Mappamondo, ma compaiono due nuovi portali. Sono le gummirotte (figura 6). Devi attraversare i portali per poter raggiungere l'altro lato dei mondi. Puoi scegliere tra due rotte:

- Il campo delle stelle conduce al castello della Bestia
- Il campo di asteroidi conduce alla Terra dei Dragoni

Poiché il castello della Bestia (consulta la pagina 102) ha il Liv. Battaglia più alto, ti conviene scegliere prima il campo degli asteroidi.



LE GUMMIROTTI

Vola attraverso il portale del campo di asteroidi. Puoi usare la voce di menu Officina gummy per rimodellare la nave in un secondo momento (ulteriori informazioni a pagina 244), ma per il momento non è necessario. Come si evince dal nome, la terza voce di menu ti riporta al Mappamondo. Seleziona **Inizia** quando sei pronto per un po' d'azione. A questo punto, il tuo unico progetto è Highwind, selezionalo per proseguire, quindi scegli **Inizia** nel menu successivo per decollare.

Per attraversare i livelli 3D devi usare la gummiship (figura 7). Pilota il velivolo con la levetta analogica sinistra e usa **X** per sparare. Se premi **START** mentre sei in volo, troverai numerose informazioni nel menu di pausa sotto il Registro suggerimenti. La spiegazione della funzione Aggancia obiettivo è particolarmente utile: tieni premuto **X** per prendere di mira bersagli multipli, quindi rilascia il tasto per fare fuoco. Per una descrizione dettagliata della gummiship, consulta da pagina 231 in poi. Una volta che sei arrivato alla fine e hai aperto la rotta, non dovrai più attraversare queste aree, a meno che tu non voglia intraprendere nuove missioni.

- Come giocare
- Personaggi
- Oggetti
- Nemici
- Soluzione
- Extra
- Come usare la soluzione
- Parte 1
- Parte 2
- Prologo
- Crepuscopoli
- La Fortezza Oscura
- La Terra dei Dragoni
- Il castello della Bestia
- La Fortezza Oscura (LB 15)
- Il Monte Olimpo
- Il castello Disney
- Il Fiume senza tempo
- Port Royal
- Agrabah
- La Città di Halloween
- Le Terre del Branco

- Se puoi usare i comandi di reazione contro un particolare nemico, questi vengono mostrati tramite uno o più riquadri grigi nell'angolo inferiore destro della schermata. Il numero nel riquadro indica quante volte hai già usato il comando di reazione. Nel capitolo Nemici viene spiegata la funzione di ogni comando e in quale situazione lo puoi utilizzare.

- **Nessuno:** si presenta con le stesse caratteristiche del menu Heartless, Il boss Aculeo crepuscolare, che affronti solo con Roxas, comparirà automaticamente quando arrivi nel mondo che non esiste. (I pirati fantasma di Port Royal non sono inclusi nel Grillario e questo li ha abbastanza infastiditi.)

- **Tesori, Mappe, Missioni, Minigiocchi, Relazioni:** sono le stesse voci che hai trovato nelle pagine del Diario.

- **Attacchi combo:** qui sono mostrati i vari attacchi Limite che hai eseguito, insieme al più alto numero colpi totali ottenuto. Se vedi che nel tuo repertorio manca qualcosa, usa la nostra lista completa (consulta Attacchi combo) come riferimento.

- **Elaborazioni:** la prima voce in questa lista viene completata quando i tuoi Moguri raggiungono il livello 9. Per ulteriori informazioni, consulta il capitolo Oggetti a pagina 57, dove troverai anche una lista di tutti i tipi di materiali e la loro posizione. Per scoprire le 50 cose da fare per completare la Lista collezioni vai a pagina 221 nel paragrafo Premi per i collezionisti. L'ultima voce, Formule elaborate è un po' ambigua, poiché ci sono solo 10 formule nel gioco. Il riferimento è di fatto alle voci nel menu Creazioni Moguri, che puoi consultare a pagina 55.



ATTACCHI COMBO

Paperino / Fantasia
Paperino / Forza Flare
Pippo / Fusione Tornado
Pippo / Gioco di squadra
La Bestia / Luna ululante
Auron / Frenesia
Mulan / Vampa di drago
Aladdin / Gioco di fantasia
Jack / Plusobrezza
Jack Sparrow / Isola del tesoro
Simba / Orgoglio reale
Tron / Ricompilazione
Riku / Sessione eterna
Sora / Trio-Limite
Peter Pan / L'isola che non c'è
Chicken Little / Modalità mirino
Stitch / Ohana!
Genio "Valore" / Potenza sonora
Genio "Giudizio" / Aerocolpo
Genio "Triade" / Ultimo maleficio
Genio "Finale" / Infinity

MINIGIOCHI E MISSIONI

Questa sezione presenta una panoramica di tutti i minigiocchi, specifica i requisiti necessari e gli obiettivi presenti nel menu Missioni. La sequenza segue l'ordine dei menu nel Grillario. Se hai già giocato a un minigioco nella soluzione, il primo messaggio sotto ogni singola voce nella lista delle missioni è "Provaci di nuovo". Ciò significa che devi cimentarti nel gioco una volta come Sora per considerare l'obiettivo completato. Tieni presente che partecipando a questi minigiocchi non vinci nulla, con l'eccezione di alcuni tornei sul Monte Olimpo. Partecipare ha il puro scopo di collezionare le icone di Topolino nel Grillario e, ovviamente, di divertirsi un po'...

volta con Sora quando torni a Crepuscopoli (Liv. Battaglia 28). Il torneo Struggle inizia poco dopo, una volta che hai lasciato Crepuscopoli; consulta il capitolo Soluzione a pagina 152.

Il postino
Luogo: bacheca degli annunci in Corso della Stazione
Missione: finisci il lavoro in 14 secondi

Non dovresti avere problemi a completare il lavoro entro i 10 secondi. Consulta Il postino e Munny, munny, munny alle pagine 77 e 78.

Lo spostapesi
Luogo: bacheca degli annunci in Corso della Stazione
Missione: finisci il lavoro in 15 secondi

I 15 secondi richiesti potrebbero sembrare inizialmente uno scoglio difficile da superare, ma di fatto dovresti riuscire nell'intento con il tuo normale Keyblade e senza dover usare abilità. Inizia afferrando il carrello, quindi saltaci sopra e colpiscilo con una combo tripla in aria, poi salta dietro il carrello e colpiscilo di nuovo con un'altra combo tripla. Se l'impatto lancia il carrello in aria, salta anche tu e colpiscilo mentre è ancora sospeso a mezz'aria. Cerca di non colpire il veicolo agli angoli, altrimenti questo devia lateralmente.



Ti sveliamo un segreto: esiste un altro modo, molto più semplice, di completare il minigioco; aspetta finché non hai acquisito le abilità Colpo di grazia plus e Anti-combo. Disattiva tutte le altre abilità che possono interferire (vale a dire i potenziamenti delle combo). Ricorda che l'ideale è colpire sempre il carrello quando è a mezz'aria. Inoltre, se hai il Keyblade Fenrir, dovresti ottenere punteggi più alti.

L'esibizionista
Luogo: bacheca degli annunci in Corso della Stazione
Missione: finisci il lavoro con più di 100 punti

Due parole: Turbine volante. È tutto ciò che ti serve per ottenere il massimo. Puoi usare questa abilità da sola per tenere la sfera in aria finché resisti con il braccio. Avvicinati alla sfera e premi X: Sora colpirà la sfera in aria. Premi di nuovo X in modo che Sora salti seguendo l'obiettivo per poi colpirlo di nuovo in aria con una vorticosa rotazione. Nel momento in cui Sora tocca terra, premi velocemente X e ripeti la sequenza.

Così sarai molto più veloce che usando Carica berserk. Disattiva tutto ciò che accelera la rigenerazione degli MP. Avvicinati alla sfera e lancia Energia per attivare la carica MP e con essa la combo infinita Carica berserk. A questo punto, premi ripetutamente X. Sora rimarrà "sulla sfera" finché dura la Carica MP e in questo modo otterrai oltre 100 punti in pochi secondi (figura 1).

L'attacchino
Luogo: bacheca degli annunci in Corso della Stazione
Missione: finisci il lavoro in 30 secondi

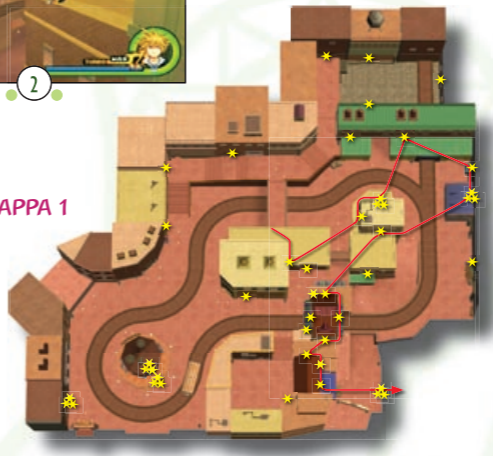
Puoi portare a termine questo lavoro entro il limite di tempo solo con l'abilità Crescita. Hai bisogno di Schivata aerea, Glide e, se possibile, Tagliavento. Con Glide puoi spostarti da un manifesto all'altro percorrendo il tragitto più breve (figura 2). Schivata aerea evita che Sora perda tempo prezioso dopo aver attaccato un manifesto e può guadagnare secondi in aria. La velocità di Glide è molto più elevata all'inizio del minigioco. Premi C appena dopo aver attaccato un manifesto (o più di uno), prima che Sora tocchi di nuovo terra, quindi dirigitelo velocemente verso il prossimo punto di affissione e usa Glide per fermarti proprio davanti. Premi sempre A ripetutamente vicino al manifesto mentre muovi la levetta analogica sinistra in direzione del punto di affissione, per risparmiare quanti più secondi possibile.

Per guadagnare tempo prezioso, è essenziale che Sora tocchi terra il meno possibile quando inizia il suo giro. Per questo, è utile seguire il tragitto suggerito sulla mappa. Scivola verso destra usando Tagliavento dietro il Manifesto 1 (se serve, puoi anche eseguire un doppio salto), premi A in aria, attiva C quando attacchi il manifesto, quindi cambia direzione verso il Manifesto 2. Usa Glide quando ci sei vicino e premi di nuovo A. Procedi così fino alla fine.

Con Glide III, puoi ottenere record di tempo sotto i 22 secondi, se inizi attaccando gli 11 manifesti raggruppati uno vicino all'altro sulla destra, per poi puntare verso i tre gruppi di tre nella parte inferiore sinistra della mappa. Il vantaggio di usare il tragitto suggerito (sulla mappa) è che riuscirai a rimanere sotto il limite di 30 secondi imposto con Glide I (o meglio ancora, con Glide II).



MAPPA 1



L'acchiappa-api
Luogo: bacheca degli annunci in Corso della Stazione
Missione: finisci il lavoro in 10 secondi

Qui il segreto è la magia Magnete, o più precisamente Magnetega. Se il valore di Magia di Sora è alto, basta lanciare una Magnetega per uccidere tutte le api in circa 2,5 secondi. Senza Magnetega, dovrai ripetere la più debole Magnete, con il supporto di Thundaga e del tuo fidato Keyblade.

Lo spazzino
Luogo: bacheca degli annunci in Corso della Stazione
Missione: finisci il lavoro con meno di 6 punti

I sacchi della spazzatura devono essere distrutti con le mosse finali combo. Ogni colpo vale come una mossa finale se hai attivato l'Anti-combo come unica abilità e se hai equipaggiato anche il Keyblade Fenrir. Se spingi insieme i cumuli di immondizia e calcoli bene la direzione (consulta la pagina 78), puoi persino completare il lavoro con un solo colpo.



3

Il torneo Struggle: Hayner
Luogo: bacheca nel ring di sabbia
Missione: vinci con un margine di almeno 100 punti

LB	HP	ATT	DIF
28	640	27	15
47	950	43	25

Puoi iscriverti per partecipare a questo minigioco sulla bacheca arancione, a destra del vialetto che conduce al Corso della Stazione (figura 4). L'obiettivo del torneo Struggle è uguale a quello che aveva dovuto portare a termine Roxas (consulta la pagina 81). Vinci se hai più sfere del nemico dopo un minuto di combattimento, oppure appena ne accumuli 200. Il nemico rimane temporaneamente al tappeto, se riuscirai a ridurre a zero le sue sfere. Ricorda che le abilità di Sora funzionano anche nel torneo Struggle.



4

Hayner è il tuo primo nemico. Ha a disposizione solo pochi semplici attacchi fisici, per di più lenti, quindi Sora non dovrebbe incontrare difficoltà a ridurlo senza sfere e a raccogliercle a sua volta. Se hai attivato Carica scivolata, non dovrai fare altro che usare X da subito.

Il torneo Struggle: Setzer
Luogo: bacheca nel ring di sabbia
Missione: vinci con un margine di almeno 150 punti

LB	HP	ATT	DIF
28	320	27	15
47	475	43	25

Devi sconfiggere Hayner dieci volte per poter selezionare Setzer nella bacheca. Sicuramente questi ha in serbo attacchi molto più interessanti rispetto al primo. Poiché è anche vanitoso, a volte farà delle brevi pause per sistemarsi i capelli, quindi sfrutta questi momenti per attaccarlo a sorpresa con Carica scivolata e approfitta del vantaggio. Inoltre, Setzer ha anche la metà degli HP di Hayner, di conseguenza, è più facile sconfiggerlo.

Il torneo Struggle: Seifer
Luogo: bacheca nel ring di sabbia
Missione: vinci con un margine di almeno 200 punti

LB	HP	ATT	DIF
28	192	27	15
47	285	43	25

Devi sconfiggere dieci volte Setzer prima di poter affrontare Seifer. A differenza dei suoi due predecessori, questo nemico può bloccare i tuoi attacchi più di frequente. Il punto debole di Seifer è... la sua debolezza! Dispone solo del 30% degli HP di Hayner, quindi puoi metterlo al tappeto davvero in fretta, per poi concentrarti esclusivamente nella raccolta delle sfere. Seifer userà ripetutamente i suoi famosi attacchi; per quanto leggendari, non avrai problemi a contrastarli.



- Come giocare
- Personaggi
- Oggetti
- Nemici
- Soluzione
- Extra
- Il Bosco dei Cento Acri
- Atlantica
- Le Terre del Branco
- Livelli Battaglia insoliti
- Il Monte Olimpo
- Suggerimenti e informazioni
- Grillario
- Minigiocchi e Missioni
- El boss segreto
- Il finale segreto
- La gummiship
- Crepuscopoli
- La Fortezza Oscura
- Il Monte Olimpo
- Agrabah
- Il Bosco dei Cento Acri
- Atlantica
- La Città di Halloween
- Port Royal
- Space Paranoids