

INTRODUCTION

Vous trouverez dans les pages suivantes un bref résumé des événements se déroulant lors des précédents épisodes de la série (Kingdom Hearts et Kingdom Hearts : Chain of Memories, sortis respectivement sur PlayStation 2 et Game Boy Advance), ainsi qu'une courte présentation des personnages principaux de Kingdom Hearts II. Ce petit récapitulatif permettra aux néophytes comme aux fans de toujours de mieux comprendre les enjeux liés à la nouvelle aventure de Sora et ses amis.

Afin de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, le présent guide divulgue le minimum de détails relatifs à l'intrigue de Kingdom Hearts II. Les Principes du Jeu présentent en profondeur le « gameplay ». Le chapitre Personnages passe au crible les compétences de chacun des héros, alors que les chapitres Inventaire et Bestiaire

font de même en ce qui concerne les objets et les ennemis. Les boss n'étant décrits qu'aux passages correspondants du cheminement, vous êtes libre de feuilleter ces chapitres sans crainte de tomber sur des images de ces adversaires particuliers.

Le chapitre Cheminement a été conçu pour vous guider pas à pas tout au long de l'aventure. Tant que vous résistez à la tentation de tourner les pages avant l'heure, vous n'y rencontrerez aucune révélation inopportune quant au scénario du jeu. Enfin, les Suppléments renferment toutes les informations nécessaires pour terminer Kingdom Hearts II à 100% : secrets, mondes bonus, analyse des vaisseaux gummi et bien plus encore.

RÉCAPITULATIF DE L'HISTOIRE AVANT KINGDOM HEARTS II

SORA

Héros des précédents volets de Kingdom Hearts, Sora est né il y a 15 ans sur l'île du Destin. Optimiste et doté d'un sens aigu de la justice, cet adolescent enjoué a toujours su conserver intacte sa joie de vivre en dépit de la tournure tragique de certaines de ses précédentes aventures. Armé de sa Keyblade, Sora s'est donné pour mission de retrouver ses amis, dont il a été séparé depuis presque un an.



DINGO

Capitaine de la Garde Royale du Château Disney, Dingo bénéficie de la confiance la plus totale du Roi Mickey et de la Reine Minnie. Le bouclier qu'il porte comme seule arme reflète le peu d'attrait qu'il éprouve pour la guerre, et ce malgré ses indéniables talents de combattant. Accompagné de Donald et Sora, il se lance dans Kingdom Hearts II à la recherche du Roi.



MICKEY

Même si Donald et Dingo font tout leur possible pour le protéger, le Roi Mickey s'avère on ne peut plus capable de veiller sur lui-même — comme en atteste le fait qu'il porte une Keyblade. A la fin du premier Kingdom Hearts, Mickey et Riku se sacrifient pour sauver le monde en fermant de l'intérieur la porte des Ténèbres.



DONALD

Donald porte le titre officiel — et plutôt pompeux — de Magicien de la Cour Royale. Si la patience n'est pas son fort, Donald se montre expert dans le maniement du bâton de sorcier. Dans le premier Kingdom Hearts, il part en compagnie de Dingo à la recherche d'une « clé » spéciale, un voyage qui le conduit à rencontrer dans la Ville de Traverse Sora, le porteur de la keyblade. Tous trois vont se lancer dans une périlleuse quête encore loin d'être terminée...



RIKU

Ami d'enfance de Sora, dont il est à la fois le modèle et le rival, Riku possède bien plus de sagesse que ne laisse supposer son jeune âge. Les événements du premier Kingdom Hearts l'amènent à combattre non seulement son ami, mais aussi la part obscure qu'il a en lui-même — et les apparences laissent à penser qu'il a perdu ces deux batailles...



KAIRI

Kairi, bien qu'elle ne soit pas née sur l'île du Destin, a grandi en compagnie de Sora et Riku. Au début de Kingdom Hearts, elle se fait enlever par les Sans-cœur. Alors même que Sora réussit à la retrouver, les deux amis sont à nouveau séparés à la fin de l'aventure, Kairi retournant seule sur l'île du Destin.



ROXAS

Roxas, que vous contrôlez au début de Kingdom Hearts II, profite de ses derniers jours de vacances dans la Cité du Crépuscule en compagnie de ses amis Hayner, Pence et Olette. Son rôle dans l'histoire reste à déterminer...



LES SANS-CŒUR

Les Sans-cœur sont de mystérieux êtres qui n'existent que par et pour le combat. Se nourrissant de l'obscurité qui se terre dans les cœurs des gens, ils semblent unis à la Keyblade par un lien particulier. A la fin du premier Kingdom Hearts, Sora et ses amis réussissent à les anéantir, ou du moins le croient-ils...



LES SIMILI

Si le mystère qui entoure leur origine reste entier, les créatures appelées Simili semblent contrôlées par l'Organisation XIII.



ORGANISATION XIII

Les membres de cette organisation occulte cachent leur visage sous une ample capuche noire. Des 13 membres qui composaient ce groupe à l'origine, cinq ont déjà été taillés en pièce par Sora et ses amis dans Kingdom Hearts : Chain of Memories. Loïn d'avoir suspendu ses activités pour autant, l'organisation continue à œuvrer pour accomplir un mystérieux et sombre dessein...



KINGDOM HEARTS

Le premier Kingdom Hearts débute sur la paradisiaque île du Destin, où trois amis — Riku, Sora et Kairi — mènent une vie aussi paisible qu'insouciance. Un jour, ils décident de construire un radeau afin d'explorer le vaste monde qui s'étend au-delà des océans. Cependant, avant même qu'ils n'aient pu larguer les amarres, leur île se retrouve enveloppée dans les ténèbres et les amis sont séparés. Après s'être réveillé dans la Ville de Traverse, Sora fait la connaissance de Donald et Dingo, chargés par leur roi de retrouver la Keyblade, une arme légendaire qui tombe littéralement entre les mains de Sora.

Cette arme singulière lui donne le pouvoir de sceller les Serrures des mondes, les protégeant ainsi des hordes de Sans-cœur qui tentent de les envahir. Accompagné de Donald et Dingo, Sora commence alors un long voyage dans le but de retrouver ses amis, et accessoirement de sauver les mondes. A bord de leur vaisseau gummi, ils se rendent notamment au Pays des Merveilles, au Colisée de l'Olympe, dans la Jungle profonde de Tarzan, à Agrabah, dans la Ville d'Halloween, dans le Pays Imaginaire de Peter Pan et dans la Forteresse oubliée. Ils découvrent ainsi que l'objectif final qui sous-tend les actions apparemment désordonnées des Sans-cœurs est de conquérir le cœur de tous les mondes, la source de la lumière : Kingdom Hearts.

Afin de sauver Kairi, une des sept princesses (avec Alice, Belle, Cendrillon, Blanche Neige, Jasmine et Aurore) qui jouent un rôle clé dans cette histoire, Sora doit se battre contre Riku, qui a apparemment rejoint les forces des Ténèbres. Alors que la puissante sorcière Maléfique semblait tirer les ficelles en coulisse, le véritable adversaire de nos héros se découvre : il s'appelle Ansem, un scientifique dépravé qui a passé sa vie à étudier les Sans-cœur. Après l'avoir vaincu à l'issue d'un combat titanesque, Sora réussit avec l'aide de ses compagnons à refermer la porte des Ténèbres : Mickey et Riku restent bloqués à l'intérieur du « cœur des royaumes », Kingdom Hearts, et se retrouvent par conséquent à nouveau séparés de leurs amis, Sora, Dingo et Donald qui se remettent aussitôt en quête...

KINGDOM HEARTS : CHAIN OF MEMORIES

L'histoire de Chain of Memories fait le lien entre Kingdom Hearts I et II. Sora, Donald et Dingo visitent le Manoir Oblivion, un lieu mystérieux où leurs souvenirs s'effacent à mesure qu'ils gravissent les 13 étages du château (une séquence qui apparaît dans l'introduction de KH2). Sora rencontre alors pour la première fois certains membres de l'Organisation : Axel, Larxene, Vexen et Marluxia. Chain of Memories retrace également les aventures de Riku, qui fait face pour sa part à deux autres agents de l'Organisation : Lexaeus et Zexion.

Au fur et à mesure qu'il progresse, Sora oublie ses objectifs initiaux en même temps que s'évanouissent ses souvenirs de Kairi. Ces derniers sont remplacés par ceux d'une jeune fille appelée Naminé, qui est emprisonnée au sommet de la tour. Après que Sora a vaincu Marluxia, Naminé lui explique que « ses » souvenirs ne sont pas réellement les siens, mais ceux d'une autre personne. Pour qu'il recouvre sa véritable identité, Sora doit oublier tout ce qui lui est arrivé dans le Manoir Oblivion...

LE PREMIER COMBAT

Les différents symboles affichés à l'écran vous sont présentés en introduction du combat qui vous oppose à Seifer. Pour le moment, seule la jauge verte symbolisant la quantité de HP vous intéresse : vous ne pourrez pas vous servir de la magie (à laquelle correspond la jauge bleue qui comptabilise vos MP) avant d'avoir atteint la forteresse oubliée. Quant au menu des commandes, il ne contient pour l'instant qu'une seule entrée, à savoir « Attaquer ».

Seifer se montrant très attentiste au début du combat, vous avez toute latitude pour vous familiariser avec le maniement de votre arme. Dès qu'il s'approche, votre ennemi est automatiquement ciblé (un réticule jaune apparaît alors — image 6) : lorsque vous appuyez sur **X**, votre assaut est donc dirigé contre lui, même si votre personnage regarde dans une autre direction. Face à plusieurs adversaires, vous devrez par conséquent choisir la cible que vous souhaitez frapper en la verrouillant avec **R**.

Si Seifer se révèle capable de parer les attaques frontales, il ne peut rien contre les assauts dirigés sur son dos. De manière générale, prenez le temps d'analyser le comportement d'un adversaire en vue de découvrir les éventuelles failles que vous pouvez exploiter : dans le cas présent, attaquez Seifer par derrière quand il s'immobilise et s'écrie « Ne me fais pas attendre ! ». Dès que vous en avez l'opportunité, appuyez à plusieurs reprises sur **X** pour enchaîner trois attaques d'affilée (ce qui constitue un combo).

Une fois qu'il a subi quelques coups, Seifer sort enfin de sa léthargie. Oubliez le message qui vous conseille de frapper en même temps que lui pour parer ses attaques et contentez-vous de les esquiver. Lorsque Seifer s'élance dans les airs, attendez-vous à ce qu'il fonde épée la première droit sur vous. Ripostez immédiatement après avoir évité un de ses coups (image 7) et vous viendrez rapidement à bout de votre adversaire.

Vos talents de combattant sont une nouvelle fois mis à l'épreuve à votre arrivée devant le manoir abandonné, où vous êtes opposé à Simili apparemment insensible à vos attaques. Continuez malgré tout à le frapper jusqu'à ce que Roxas hérite d'une Keyblade (image 8). Elle vous permettra de lui infliger des dégâts et d'activer votre première commande réaction de combat : lorsque vous appuyez sur **A** à proximité du Simili, Roxas passe en un éclair derrière lui. Profitez-en pour le rosser avec votre nouvelle arme. Notez que le chapitre Bestiaire (voir page 58) récapitule les commandes réaction associées à chaque ennemi.



LES POINTS DE VIE (HP)

La barre verte située au-dessus du portrait de votre personnage symbolise la quantité de HP en sa possession. A chaque coup encaissé, son niveau diminue (la perte de HP apparaît brièvement en rouge) en même temps que grimace votre personnage sur son portrait !

Si la quantité de HP passe en dessous des 25%, des signaux d'alerte (visuels et sonores) se déclenchent pour vous informer du danger encouru. La partie se termine dès que vous perdez tous vos HP : l'écran qui s'affiche alors (seulement à partir du troisième jour) vous laisse le choix entre « Charger une partie » ou « Continuer ».

Vous débutez la partie avec une petite jauge de vie (représentant 20 HP) qui s'allongera progressivement au fil de l'aventure, principalement au fur et à mesure que vous terrassez des boss.



LES ORBES

Lorsque vous venez à bout du Simili devant le manoir, il relâche à titre exceptionnel cinq orbes verts (des orbes qui rendent des HP à votre personnage) et 15 orbes dorés (qui contiennent des munnies — image 9). Par la suite, tous les autres Reflets (les monstres de ce type) abandonneront des objets différents, comme vous l'indique le chapitre Bestiaire.

Habituellement, les orbes libérés gisent sur le sol avant de disparaître au bout d'un moment (une compétence vous donnera plus tard dans le jeu la capacité d'attirer les orbes à vous). En revanche, à l'issue de ce combat, comme après tous ceux qui se déroulent dans le cadre d'une mission, les orbes relâchés se précipitent d'eux-mêmes dans votre poche : vous constaterez ainsi en ouvrant le menu principal le jour suivant que Roxas possède 150 munnies.

Ci-après sont récapitulés les différents types d'orbes que vous êtes susceptible de rencontrer au cours de votre aventure.



Les **orbes de HP** rendent des points de vie (HP).

Il existe des orbes de deux tailles :
Petit = 1 HP, gros = 5 HP

Les **orbes de MP** (bulles transparentes) rendent des points de magie (MP).

Il en existe deux tailles :
Petit = 1 MP, gros = 3 MP

Les **orbes de fusion** (orbes jaunes) remplissent la jauge de flux.

Il en existe deux tailles :
Petit = 1% de la jauge, gros = 3% de la jauge

Les orbes de **munnies** remplissent votre bourse.

Il en existe trois tailles :
Petit = 1 munnie, moyen = 5 munnies, gros = 10 munnies

Les ennemis laissent parfois derrière eux des **objets** qui peuvent être de différentes formes, tailles ou couleurs selon leur nature.

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Vous pourrez sauvegarder votre partie pour la première fois au début de la seconde journée dans la Cité du Crépuscule. Pour cela, placez-vous au centre du cercle lumineux (image 10) avant d'ouvrir le menu correspondant. Les points de sauvegarde ont également la propriété de restaurer intégralement les HP et MP de votre équipe.

Par ailleurs, la plupart des points de sauvegarde du jeu vous permettent de vous rendre sur l'atlas, où vous pouvez là aussi sauver votre partie (voir page 72). Notez que les cartes du cheminement (qui débute à la page 25) signalent la présence de chaque point de sauvegarde.

LES PLANS

Après avoir sauvé votre partie au début du second jour du prologue, vous héritez de votre premier plan, celui de la Cité du Crépuscule. Vous ferez l'acquisition des cartes des lieux que vous explorez soit automatiquement, soit en les trouvant dans un coffre : le chapitre Cheminement vous révèle où et comment les obtenir. La carte des lieux que vous visitez s'affiche automatiquement dans le coin supérieur droit de l'écran (image 11) : un icône en forme de clé y signale votre position alors que les lignes rouges symbolisent les frontières entre deux zones. Notez à ce propos que chaque monde comporte des zones qui vous seront interdites d'accès jusque tard dans l'aventure.



LE SKATEBOARD

Un moyen de locomotion original viendra faciliter et accélérer vos déplacements dans les rues de la Cité du Crépuscule : le skateboard (image 12). Après avoir grimpé sur la planche à roulettes en activant la commande réaction « Monter », dirigez-vous avec le stick analogique gauche et appuyez sur **C** pour effectuer un saut. Une fois en mouvement, le skateboard avance jusqu'à ce qu'il heurte un obstacle ou que vous posiez pied à terre en appuyant sur **Q**.

Le skateboard vous permet également de réaliser des acrobaties. Par exemple, appuyez sur **X** pour effectuer un « Heelflip » ; vous pouvez exécuter trois autres pirouettes une fois dans les airs : « Air Walk » avec **C**, « Grab » avec **Q** et un « 360 » avec **X**. Enfin, vous aurez l'occasion d'activer la commande réaction « Grind » à proximité d'un rail ou d'une rampe. Vous perdez le bénéfice du skateboard sur lequel vous vous tenez en changeant de zone, mais il arrive parfois qu'on y en trouve un autre exemplaire.

Notez que vous aurez accès à une planche à roulette dans des endroits très différents du jeu, mais jamais dans certains mondes (tels que la Terre des Dragons, le Château de la Bête ou la Terre des Lions) où sa présence ferait un peu tâche !



Principes du Jeu

- Personnages
- Inventaire
- Bestiaire
- Cheminement
- Suppléments
- Commencer à jouer
- Les commandes
- Les bases
- Le menu principal
- L'affichage à l'écran
- L'équipe
- Conseils et astuces
- Le vaisseau gummi
- Seconde chance



SORA

Au moment où vous en prenez le contrôle, Sora hérite de l'équipement, du niveau ainsi que des compétences de Roxas. Les tableaux suivants vous présentent l'évolution de ses capacités, ses techniques de combat, ses compétences et ses sorts. Le reste de l'analyse est consacré aux formes de Fusion du héros.

TABLEAU D'ÉVOLUTION

Le tableau suivant montre l'évolution des capacités de Sora (et accessoirement de Roxas) à mesure qu'il accumule des points d'expérience. Notez qu'il est nécessaire d'ajuster certaines des valeurs indiquées : ajoutez un point à une des trois caractéristiques principales selon l'arme que vous avez choisie avec Roxas lors de votre première journée à la Cité du Crépuscule (voir page 76), et éventuellement 1 ou 2 points à la valeur des PC selon la quantité d'argent que vous avez gagné en travaillant le lendemain. Notez par ailleurs que le menu Etat du jeu prend en compte les éventuelles améliorations de capacités que vous octroie votre équipement.

Sora apprend parfois de nouvelles techniques en atteignant les niveaux signalés par le symbole qui apparaît dans la colonne « COM. » (Compétence). Référez-vous au tableau « Compétences d'évolution » pour plus de détails.

NIV	EXP	ATT	MAG	DEF	PC	COM.
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	-	-

CARACTÉRISTIQUES INITIALES

HP	30
MP	100
Emplacement armure	1
Emplacement accessoire	1
Emplacements objet	3
Objets	-
Arme	Chaîne royale

COMPÉTENCES D'ÉVOLUTION

Lorsqu'il atteint certains niveaux d'expérience, Sora apprend de nouvelles compétences, dans un ordre qui dépend de l'arme que vous avez choisie sur le palier de sérénité lors de votre troisième journée à la Cité du Crépuscule (voir page 79) : l'épée, le bâton et le bouclier correspondent respectivement dans le tableau suivant aux intitulés de colonne Offensif, Mystique et Défensif.

NIV	Offensif (épée)	Mystique (bâton)	Défensif (bouclier)
4	Scan	Scan	Scan
7	Booster Combo	Booster XP	Booster Objet
9	Booster XP	Booster Objet	Booster Combo
12	Verrouillage magique	Verrouillage magique	Verrouillage magique
15	Booster Réaction	Booster Feu	Fluxion
17	Booster Objet	Booster Combo	Booster XP
20	Pétale garde	Pétale garde	Pétale garde
23	Booster Feu	Fluxion	Booster Réaction
25	Booster Flux	Attraction	Dernière chance
28	Attraction	Dernière chance	Booster Flux
31	Booster Coopération	Booster Glace	Défenseur
33	Fluxion	Booster Réaction	Booster Feu
36	Combo aérien	Combo négatif	Profusion
39	Booster Glace	Défenseur	Booster Coopération
41	Chance	Booster Foudre	Vaillance
44	Combo négatif	Profusion	Combo aérien
47	Dernière chance	Booster Flux	Attraction
49	Finish Plus	Charge Furie	Dernières forces
53	Booster Foudre	Vaillance	Chance
59	Défenseur	Booster Coopération	Booster Glace
65	Charge Furie	Dernières forces	Finish Plus
73	Profusion	Combo aérien	Combo négatif
85	Dernières forces	Finish Plus	Charge Furie
99	Vaillance	Chance	Booster Foudre

LISTE DES BONUS

Après avoir vaincu un boss ou effectué une mission, Sora et ses amis font en général l'acquisition d'un bonus tel qu'une nouvelle compétence ou une augmentation de HP. Il existe au total 50 bonus, les trois premiers vous étant attribués alors que vous jouez avec Roxas. L'entrée « Niv. Bonus » dans le menu Etat indique le nombre de bonus que vous avez reçus jusqu'à présent. Notez que l'ordre dans lequel le tableau suivant recense les bonus se base sur celui dans lequel vous explorez les mondes en suivant le Cheminement.

NIV	Bonus	Condition
1	Pirouette	Palier de sérénité : vaincre les trois Simili (avec Roxas)
2	HP+5, Parade	Palier d'éveil : vaincre l'Armure astrale (avec Roxas)
3	HP+5	Cité du Crépuscule : vaincre Axel dans le manoir (avec Roxas)
4	Élément de Feu	Forteresse oubliée : vaincre tous les ennemis sur les fortifications
5	Virevolte	Terre des Dragons : vaincre tous les ennemis dans la grotte
6	HP+5, Cyclone	Terre des Dragons : vaincre Shan-Yu
7	Frappe ascendante	Château de la Bête : vaincre Duetto et la fleur de brume
8	Emplacement armure +1	Château de la Bête : ramener la Bête à la raison
9	HP+5, Riposte	Château de la Bête : vaincre Nervure
10	Moulinets	Colisée de l'Olympe : vaincre Cerbère
11	Vrille aérienne	Colisée de l'Olympe : suivre l'entraînement de Phil
12	HP+5	Colisée de l'Olympe : vaincre Demyx
13	Trinité	Colisée de l'Olympe : vaincre Pat Hibulaire
14	HP+5, Élément de Foudre	Colisée de l'Olympe : vaincre l'Hydre
15	Emplacement accessoire +1, Invocation auto	Château Disney : escorter Minnie jusqu'à la salle du trône
16	Frappe éclair	Rivière intemporelle : vaincre Pat Hibulaire (1 ^{er} combat)
17	HP+5, Élément de Miroir	Rivière intemporelle : vaincre Pat Hibulaire (2 ^{ème} combat)
18	HP+5	Port Royal : vaincre tous les ennemis sur l'Intercepteur avant qu'ils ne volent la pièce
19	Emplacement objet +1	Port Royal : jeter tous les explosifs par-dessus bord sur l'Intercepteur
20	Jauge de flux +1, Spirale ascensionnelle	Port Royal : vaincre le Capitaine Barbossa

21	HP+5	Agrabah : placer le joyau sur les sentinelles de roc dans la caverne aux merveilles
22	HP+5	Agrabah : vaincre tous les ennemis dans la salle du trésor
23	Explosion	Agrabah : vaincre Poussah Volcano et Poussah Bizzaro
24	HP+5	Ville d'Halloween : vaincre Automato-cage
25	Emplacement objet +1	Ville d'Halloween : vaincre Oogie Boogie
26	HP+5	Terre des Lions : vaincre Shenzi, Banzai et Ed
27	MP+10	Terre des Lions : vaincre Scar
28	HP+5	Space Paranoids : arrêter les trois moniteurs dans l'espace de données
29	Jauge de flux +1, Frappe horizontale	Space Paranoids : vaincre le Programme belliqueux
30	Emplacement armure +1, Élément de Glace	Forteresse oubliée : vaincre Demyx
31	Estocade	Forteresse oubliée : vaincre les 1 000 Sans-cœur dans le grand vallon
32	Élément de Foudre	Terre des Dragons : vaincre Membrator
33	HP+5, Élément de Miroir	Château de la Bête : vaincre Xaldin
34	Booster Invocation	Port Royal : vaincre le Fossoyeur (1 ^{er} combat)
35	Élément d'Attraction	Port Royal : vaincre le Fossoyeur (2 ^{ème} combat)
36	Élément de Feu	Agrabah : vaincre Jafar
37	MP+10, Contre-garde	Colisée de l'Olympe : vaincre Hadès
38	Emplacement objet +1	Ville d'Halloween : vaincre Am, Stram et Gram
39	HP+5, Frappe verticale	Ville d'Halloween : vaincre l'Expérience
40	Emplacement accessoire +1	Terre des Lions : vaincre Shenzi, Banzai et Ed (2ème combat)
41	HP+5, Élément de Foudre	Terre des Lions : vaincre Duo sismique
42	HP+5	Space Paranoids : vaincre tous les ennemis sur le volier solaire
43	HP+5, Élément de Miroir	Space Paranoids : vaincre le MCP
44	HP+5	Cité du Crépuscule : vaincre tous les ennemis devant le manoir abandonné
45	MP+10	Cité du Crépuscule : vaincre tous les ennemis dans l'entremonde
46	Élément d'Attraction	Illusiopolis : vaincre Xigbar
47	HP+5	Illusiopolis : vaincre Luxord
48	Jauge de flux +1	Illusiopolis : vaincre Saix
49	MP+10	Illusiopolis : vaincre Xemnas
50	Jauge de flux +1	Forteresse oubliée : vaincre un boss secret (voir page 229)

COMPÉTENCES D'ACTION

Le tableau suivant classe les compétences d'action de Sora dans le même ordre que celui du menu Compétences, où vous pouvez à loisir (dés)activer vos techniques. Chacune inflige une quantité de dégâts calculée sur la base de la valeur de l'Attaque de Sora : seuls les dégâts causés par les ondes de choc ou l'activation d'une forme de Fusion dépendent de la valeur

Nom	PC	Type	Dégâts (%)	Flux (%)	Garde	Boss	Note
Parade	2	-	-	-	-	-	Appuyer sur pour que Sora pare les attaques frontales (seulement possible au sol, et en se tenant immobile si Sprint est activé)
Frappe ascendante	4		100	3	✓	✓	Appuyer sur durant un combo au sol pour que Sora projette l'ennemi dans les airs avec un coup vertical
Frappe horizontale	2		25 / 25 / 100	1/1/3	✓	✓	Appuyer sur durant un combo aérien pour que Sora balance son arme latéralement à trois reprises
Frappe verticale	5		200	3	✓	✓	Appuyer sur au sol en conclusion d'un combo : Sora enfonce son arme dans le sol, créant une onde de choc qui souffle les ennemis à proximité
Riposte	3		100 / 65	3/3	✗	✗	Lorsque Sora a été projeté dans les airs par un coup, appuyer sur pour qu'il s'immobilise et frappe à deux reprises
Frappe éclair	2		150	4	✓	✗	Face à un ennemi proche au sol, Sora balance son arme vers le haut
Moulinets	2		100	3	✓	✗	Face à des ennemis proches au sol, Sora agit son arme jusqu'à trois reprises tout en avançant vers ses adversaires
Virevolte	2		100	3	✗	✗	Face à un ennemi éloigné au sol, Sora frappe vers l'avant puis balance son arme autour de lui
Estocade	3		250	4	✓	✓	En conclusion d'un combo au sol, Sora repousse l'ennemi à proximité : si vous activez simultanément Explosion, cette compétence sera prioritaire en présence de plusieurs ennemis
Explosion	3		25 / Repousser 150	1 / Repousser 3	✓	✓	En conclusion d'un combo au sol, des orbites d'énergie rotatives infligent des dégâts à 4 reprises puis repoussent l'ennemi en lui infligeant un maximum de 2 coups
Cyclone	2		65	3	✓	✗	Sora saute vers un ennemi dans les airs et tourne avec son arme (3 coups au maximum)
Vrille aérienne	2		100	3	✓	✗	Sora s'approche d'un ennemi et le frappe après avoir effectué un saut périlleux (3 coups au maximum)
Spirale ascensionnelle	3		50 / 25 / 25 / 25 / 200	3/1/1/1/3	✓	✓	En conclusion d'un combo aérien, Sora frappe à cinq reprises (en la repoussant) sa cible (pas en présence de plusieurs ennemis)
Contre-garde	4		100	3	✓	✗	Appuyer sur juste après avoir contré une attaque ennemie pour relâcher une onde de choc
Vaillance auto	1	-	-	-	-	-	Si les HP de Sora passent en dessous de la barre des 25%, vous pouvez activer la Vaillance avec une commande réaction
Sagesse auto	1	-	-	-	-	-	Si les HP de Sora passent en dessous des 25%, vous pouvez activer la Sagesse avec une commande réaction
Maîtrise auto	1	-	-	-	-	-	Si les HP de Sora passent en dessous des 25%, vous pouvez activer la Maîtrise avec une commande réaction
Suprême auto	1	-	-	-	-	-	Si les HP de Sora passent en dessous des 25%, vous pouvez activer la forme Suprême avec une commande réaction
Invocation auto	2	-	-	-	-	-	Si les autres membres de l'équipe sont KO, vous pouvez activer une Invocation avec une commande réaction
Trinité	5	-	-	-	-	-	Voir plus loin la description détaillée
Changement de forme	-		200	0	✓	✗	Vous générez une onde de choc quand vous activez une forme de Fusion (Sora est temporairement invincible durant cette phase)

TECHNIQUES DE COMBAT

Le tableau suivant dresse la liste des attaques qu'est susceptible d'effectuer Sora (ou Roxas) avec la Keyblade lorsque vous appuyez sur . La technique exécutée dépend de différents facteurs : distance par rapport à l'ennemi, nombre total d'adversaires et surface de combat (sol ou air).

La force des assauts — tous sont de type « Arme » — dépend de la valeur de l'Attaque du héros. Chaque coup peut être paré par l'ennemi et remplit la jauge de flux de Sora de 3% à 4%. Notez que vous ne pouvez dans tous les cas vaincre un boss qu'avec une attaque qui conclut un combo.

Technique	Dégâts (%)	Note
Coup vertical	100	Avec des ennemis à proximité : pas en avant puis attaque
Coup horizontal	65	Avec plusieurs ennemis à proximité : balayage avec l'arme qui peut toucher plusieurs ennemis
Coup vers l'avant	Coup fort 65 Coup faible 33	Sora s'approche d'un ennemi qu'il frappe avec son arme à deux reprises (coup vers l'avant puis latéral)
Coup vers le haut	100	Avec des ennemis au-dessus de Sora, ou durant un combo aérien : coup vers le haut
Coup en profondeur	100	Durant un combo aérien : frappe en diagonale vers le bas
Coup circulaire (vertical)	200	En conclusion d'un combo au sol : petit saut suivi d'une frappe vers le bas
Coup circulaire (horizontal)	150	En conclusion d'un combo au sol avec plusieurs ennemis à proximité : pirouette suivie d'une frappe horizontale
Saut périlleux	200	En conclusion d'un combo aérien : saut périlleux vers l'avant suivi d'une frappe verticale
Frappe circulaire	150	En conclusion d'un combo au sol avec plusieurs ennemis à proximité : frappe latérale

de la Magie. Les compétences « auto » s'apprennent automatiquement avec les formes (voir pages 34-37) ; la dernière compétence (changement de forme) se déclenche quant à elle systématiquement à chaque transformation de Sora en une forme.



INVENTAIRE

Le chapitre suivant répertorie la totalité des objets du jeu et révèle où, comment, et à quelles conditions les obtenir. Vous pouvez l'utiliser à votre guise, que ce soit simplement pour mettre la main sur quelques objets particuliers que vous voulez absolument, ou carrément pour rafler un maximum de pièces en vidant tous les coffres, en dépensant intelligemment vos économies et en recourant aux services des mogs.

Vous trouverez ainsi dans les pages suivantes la présentation complète des armes, pièces d'équipement et objets, puis une analyse minutieuse de la synthèse d'objets : listes des ingrédients et des créations, table d'évolution des mogs... autant de données qui vous permettront d'exploiter au mieux les petites créatures à pompon.

ARMES



Chaque personnage manie un type d'arme qui correspond à son style de combat : Sora porte une Keyblade, Donald un bâton et Dingo un bouclier. Les armes sont classées dans les tableaux suivants par ordre d'Attaque croissante : cet indice s'ajoute à la caractéristique Attaque de leur porteur pour déterminer le montant de dégâts infligés aux ennemis touchés. À l'exception de celles de Dingo, la plupart des armes renforcent également la Magie des personnages.

À chaque Keyblade est associée une compétence spécifique : du moment que Sora s'équipe de la première, il maîtrise automatiquement la seconde sans avoir à dépenser de PC. Les armes de Donald et Dingo ne disposent pas toutes d'un tel bonus.

La colonne « Acquisition » vous révèle comment mettre la main sur une arme : seul Sora reçoit régulièrement de nouvelles Keyblades au cours de l'aventure ; Donald et Dingo doivent se procurer les leurs eux-mêmes, soit dans un magasin, soit à l'intérieur d'un coffre, soit en terrassant des ennemis (le pourcentage qui accompagne le nom du monstre indique la probabilité qu'un tel événement se produise), soit enfin en les faisant synthétiser par des mogs (pour plus d'informations, reportez-vous aux pages 52-57).

Notez que toute arme que vous apercevez dans l'un des nombreux magasins du jeu devient aussitôt disponible dans ceux de la Cité du Crépuscule et de la Forteresse oubliée.

KEYBLADES

Nom	ATT	MAG	Acquisition	Compétence	Description
Doux souvenir	0	0	Forêt des Rêves Bleus : coffre dans la grotte hantée	Chance	Augmente de 30% la probabilité que les ennemis vaincus relâchent des objets
Dragon tapi	2	2	Terre des Dragons : après avoir vaincu Shan Yu	Vaillance	Les HP perdus régénèrent la jauge de MP
Albotros	3	0	Forteresse oubliée (Niveau combat 34) : coffre sur la poterne	Booster XP	Quand il reste à Sora moins de 25% de ses HP, les ennemis qu'il bat lui rapportent le double de points d'expérience
Chaîne royale	3	1	Équipement de base de Sora	Défenseur	Augmente la Défense de 2 points quand les HP passent sous la barre des 25%
Stella	3	1	Cité du Crépuscule (La Tour) : donnée par les fées dans le vestiaire	Combo aérien	Ajoute une attaque aux combos aériens
Gouvernail	3	1	Port Royal : après avoir vaincu Barbossa	Attraction	Sora attire les orbes sur un plus large périmètre
Monochrome	3	2	Rivière intemporelle : après avoir vaincu Pat Hibulaire	Booster Objet	Augmente de 50% l'effet des objets de soin utilisés durant le combat
Debugger photon	3	2	Space Paranoids : après avoir vaincu le Programme belliqueux	Booster Foudre	Augmente de 20% les dégâts des attaques de Foudre
Mystérieux abîme	3	3	Atlantica : après la Revanche d'Ursula	Booster Glace	Augmente de 20% les dégâts des attaques de Glace
Tendre promesse	3	3	Cité du Crépuscule (Niveau combat 28) : lors de la rencontre sur la place de la gare	Booster Fusion	Réduit de 20% la vitesse à laquelle diminue la jauge de fusion
Fatalis	3	5	Colisée de l'Olympe : après avoir remporté la Coupe de la Destinée	Charge Furie	Durant la recharge MP, la valeur de l'Attaque augmente de 1 et le nombre d'attaques réalisables dans un combo est illimité
Emblème de héros	4	0	Colisée de l'Olympe : après avoir vaincu l'Hydre	Booster Combo aérien	Plus un combo aérien compte d'attaques, plus la dernière inflige de dégâts
Cercle vital	4	1	Terre des Lions : après la seconde conversation dans l'oasis	Concentration	Accélère de 25% la recharge MP
Lampe magique	4	3	Agrabah : après avoir vaincu Jafar	Profusion	Les ennemis vaincus abandonnent 50% d'orbes et de munnies en plus
Ignescence	4	4	Cité du Crépuscule : après le combat dans l'entremonde	Booster Feu	Augmente de 20% les dégâts des attaques de Feu
Rose de combat	5	0	Château de la Bête (Niveau combat 36) : après la seconde conversation dans la chambre de la Bête	Finish Plus	Permet d'effectuer deux fois d'affilée l'ultime technique d'un combo (qu'elle soit exécutée avec Attaquer ou Magie)
Âme de gardien	5	1	Colisée de l'Olympe : après avoir vaincu Hadès	Booster Réaction	Augmente de 50% les dégâts infligés par les commandes réaction
Lion assoupi	5	3	Forteresse oubliée (Niveau combat 45) : devant l'ordinateur du bureau d'Ansem	Combo	Ajoute une attaque aux combos au sol
Citrouille de Noël	6	1	Ville d'Halloween : après avoir vaincu l'Expérience	Booster Combo	Plus un combo au sol compte d'attaques, plus la dernière inflige de dégâts
Souvenir perdu	6	2	Illusiopolis : au cours de la rencontre sur la passerelle du néant	Booster Flux	Augmente de 20% la vitesse de régénération de la jauge de flux durant la recharge MP
Ultima	6	4	Synthèse (Formule ultime)	Concentration X	Double la vitesse de la recharge MP
Fenrir	7	1	Après le combat bonus — voir les Suppléments page 231	Combo négatif	Enlève une attaque aux combos (au sol ou aériens)

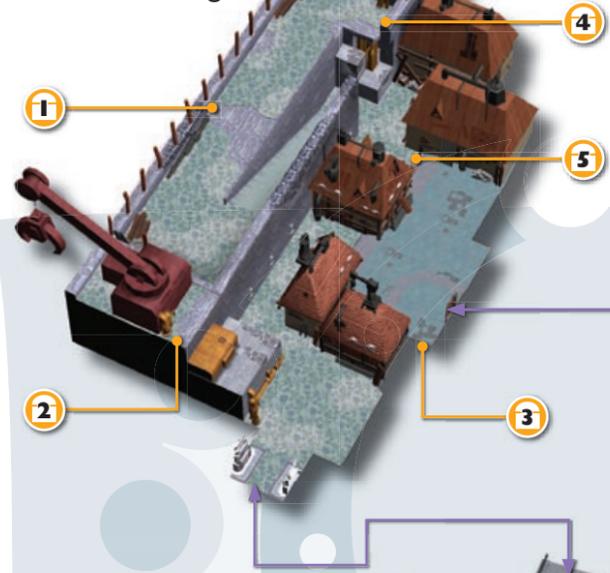
Vous ne pourrez pénétrer dans certaines zones de la Forteresse oubliée que plus tard dans le jeu (voir les cartes page 154).



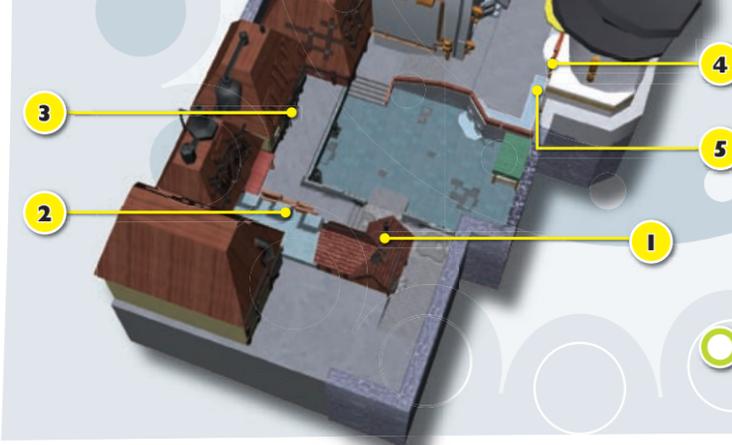
LA FORTERESSE OUBLIEE

Niveau combat 8

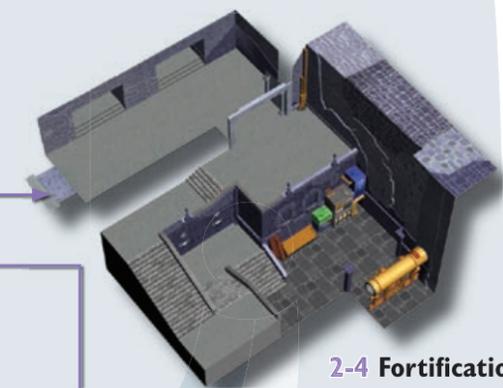
2-2 Faubourgs



2-1 Centre-ville



2-4 Fortifications



2-3 Maison de Merlin

ENNEMIS

	Reflot	Sombreur	Samuraï	Ombre	Soldat
HP	50	31	50	16	31
Page	68	68	69	60	60

LES MOGS

Ces adorables créatures, caractérisées par leur propension à prononcer le mot « kupo » autant que par le pompon rouge qui pendouille au-dessus de leur tête, font des apparitions régulières dans les jeux Final Fantasy. Un mog célèbre appelé Stilzkin a joué un rôle important dans les jeux Final Fantasy IX et Final Fantasy : Crystal Chronicles, sortis respectivement sur Playstation et Gamecube. Dans le premier Kingdom Hearts, les mogs tiennent un atelier dans la Ville de Traverse.



TRESORS

Lieu	Contenu	
1	2-2	Reflux <input type="checkbox"/>
2	2-2	Bonus PC <input type="checkbox"/>
3	2-2	Potion + <input type="checkbox"/>
4	2-2	Eclat de mithril <input type="checkbox"/>
5	2-2	Tente <input type="checkbox"/>

ENVIRONNEMENT

Lieu	Description	
1	2-1	Joallerie
2	2-1	Echoppe
3	2-1	Armurerie
4	2-1	Boutique
5	2-1	Atelier

ECHOPPE DE WEDGE

Article	Munnies
Bandana elfique	100
Chevillière obscure	150

JOAILLERIE DE RIRI, FIFI ET LOULOU

Article	Munnies
Anneau de compétences	80

ARMURERIE DE RIRI, FIFI ET LOULOU

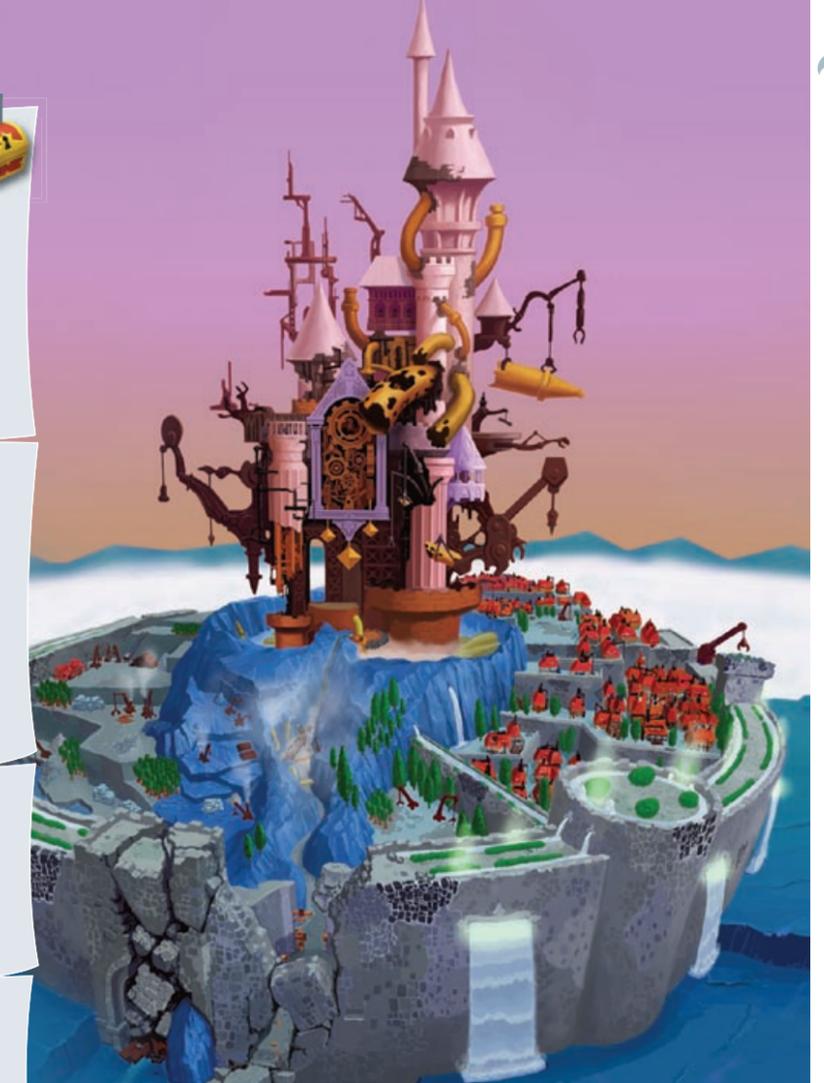
Article	Munnies
Bâton marteau	100
Ecu d'adamante	100

BOUTIQUE DE RIRI, FIFI ET LOULOU

Article	Munnies
Potion	40
Ether	120
Tente	100

OBJECTIFS

- Parler au mog pour ouvrir l'atelier
- Vaincre les Simili dans les faubourgs
- Visiter la maison de Merlin
- Rejoindre Léon sur les fortifications et protéger la porte



RIRI, FIFI, LOULOU ET ONCLE PICSOU

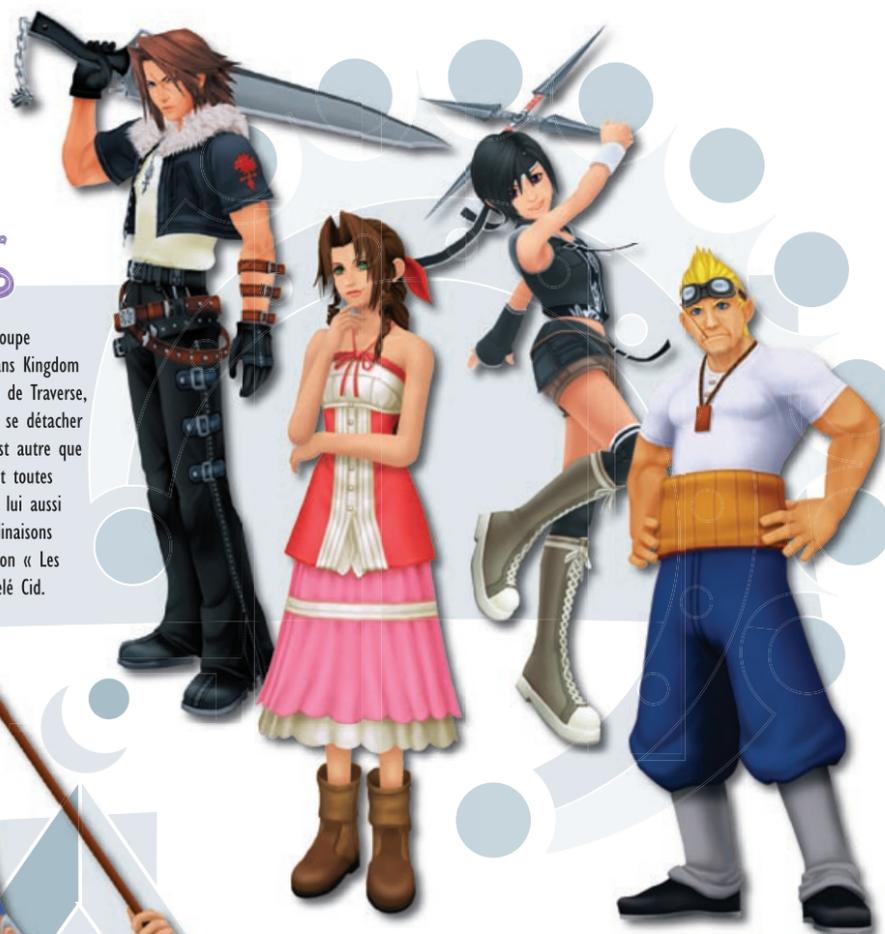
Les membres des Castors Junior sont pour la première fois mis en scène dans une bande dessinée datant de 1937 (leur premier film suivra un an après). Leur célèbre oncle Picsou fut quant à lui dessiné en 1947 par Carl Barks, un artiste qui travaillait chez Disney. Malgré sa fortune estimée à quelques 50 milliards de dollars, ce riche citoyen de Donaldville a dû attendre 20 ans avant d'effectuer une première (et brève) apparition dans un film.



- Principes du Jeu
- Personnages
- Inventaire
- Bestiaire
- Cheminement
- Suppléments
- Introduction
- Partie 1
- Partie 2
- Prologue
- Cité du Crépuscule
- Forteresse oubliée
- Terre des Dragons
- Château de la Bête
- Forteresse oubliée (NC 15)
- Colisée de l'Olympe
- Château Disney
- Rivière intemporelle
- Port Royal
- Agrabah
- Ville d'Halloween
- Terre des Lions

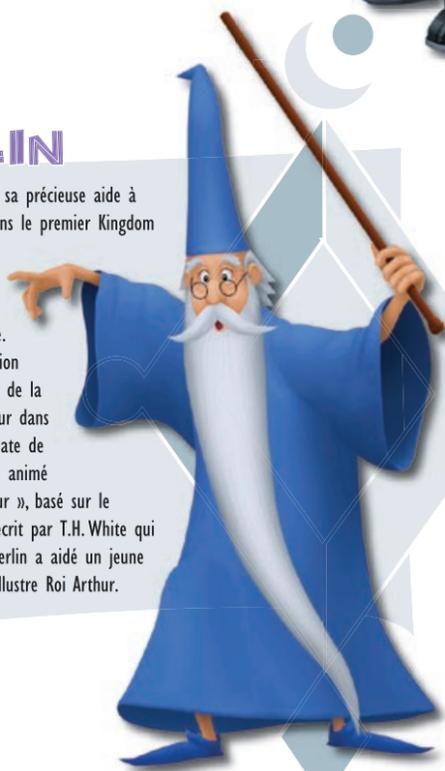
LEON. AERITH. YUFFIE ET CID

Le Comité de restauration de la Forteresse oubliée regroupe plusieurs personnages tirés de la série Final Fantasy. Dans Kingdom Hearts premier du nom, Sora les rencontre dans la Ville de Traverse, où ils s'étaient exilés. Léon, qui a changé de nom pour se détacher de son passé, mais a conservé sa célèbre Gunblade, n'est autre que le Squall Leonhart de FFVIII. Aerith et Yuffie apparaissent toutes deux dans le septième épisode de la série. Cid provient lui aussi de FFVII, du moins sous cette forme, car toutes les déclinaisons de Final Fantasy (depuis FFII et jusqu'au film d'animation « Les créatures de l'esprit ») comportent un personnage appelé Cid.



MERLIN

Merlin a déjà offert sa précieuse aide à Sora et ses amis dans le premier Kingdom Hearts : c'est notamment lui qui a initié Donald aux arcanes de la magie. La première apparition du célèbre magicien de la légende du roi Arthur dans un film de Disney date de 1963, avec le dessin animé « Merlin l'Enchanteur », basé sur le classique éponyme écrit par T.H. White qui raconte comment Merlin a aidé un jeune garçon à devenir l'illustre Roi Arthur.



LA VILLE ASSIEGEE

Lorsque vous arrivez au centre-ville, prenez le temps de saluer le mog de l'atelier (image 1). Sélectionnez Synthétiser pour lui remettre tous vos ingrédients (tels que les Pierres de mithril) ; même si vous ne pouvez pas créer d'objets pour le moment (voir à ce sujet les pages 52 à 57), ce simple geste vous vaudra de recevoir un Elixir.

Dès que vous posez les pieds dans les faubourgs, vous êtes assailli par une bande de Simili. Ne comptez pas outre mesure sur le système de défense de la ville — qui ajoute plus au chaos ambiant qu'il ne vous aide réellement (image 2) — et profitez éventuellement de ce combat, à l'issue duquel vous faites l'acquisition de la **carte du centre-ville**, pour essayer votre nouvelle commande Fusion. Remettez-vous ensuite en route vers la maison de Merlin (2-3) et repoussez les Sans-cœur vous agressant régulièrement.



LA MAISON DE MERLIN

Dans la maison de Merlin (image 3) vous attendent Yuffie, Léon, Aerith et Cid, ainsi évidemment que le propriétaire des lieux. Vous recevez la **Carte de membre** et l'**Élément de Glace**, un objet qui vous permet de lancer le sort Glacier, soit à partir de la commande Magie, soit via un raccourci (retrouvez plus d'informations sur l'utilisation de la magie à la page 21). Notez par ailleurs que vous pouvez maintenant retourner sur l'Atlas à partir de la plupart des points de sauvegarde du jeu.

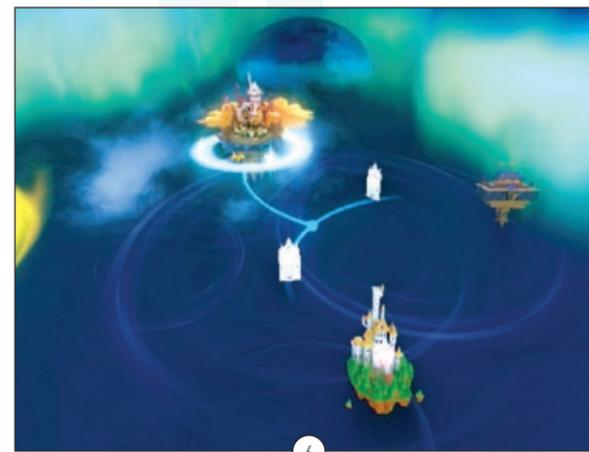
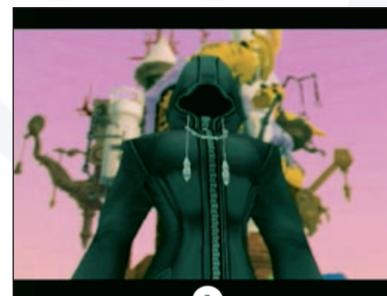
PROTEGEZ LA PORTE !

Dès son arrivée sur les fortifications (2-4), Sora se retrouve séparé de Donald et Dingo et doit faire équipe avec Léon pour combattre les Simili. Votre objectif consiste à protéger les portes de la ville, dont l'état est représenté par une barre verte (affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran) qui devient rouge à mesure que la porte encaisse des dégâts.

Vous subissez d'abord les assauts de Reflets (image 4), puis de Sombres et de Samuraïs bientôt rejoints par d'autres Reflets. N'hésitez pas à attaquer vos ennemis à distance avec le sort Glacier ; vous restaurerez votre jauge de MP en ramassant les orbes transparents relâchés par vos adversaires.

Face aux Samuraïs, activez la commande réaction Face à face. L'action s'arrête alors et toutes les entrées du menu des commandes sont remplacées par des points d'interrogation. Vous devez rapidement trouver la commande intitulée Fin pour éliminer votre adversaire.

La victoire vous rapportera l'**Élément de Feu** — qui ajoute la magie Brasier à votre liste de sorts — et vous vaudra la visite impromptue d'un agent de l'Organisation XIII, source de confusion supplémentaire pour Sora (image 5). Après avoir scellé la Serrure de la Forteresse oubliée et reçu le **Rapport d'Ansem 7**, vous embarquez automatiquement sur le vaisseau gummi.



L'ATLAS

Si la Cité du Crépuscule est dorénavant inaccessible, deux nouveaux portails ont fait leur apparition. Vous devez franchir ces « routes gummi » (image 6) pour atteindre les mondes situés à l'autre bout. Vous avez le choix entre deux destinations...

- Le circuit sidéral mène au Château de la Bête
- Le champ d'astéroïdes conduit à la Terre des Dragons

Etant donné que le niveau de combat du Château de la Bête (voir page 102) est le plus élevé, commencez de préférence par le Champ d'astéroïdes.

LES ROUTES GUMMI

Le menu du vaisseau gummi s'affiche dès que vous avez sélectionné le portail à franchir. Le Garage vous permet de remodeler le vaisseau à votre goût (voir à ce sujet la page 244), alors que l'option Atlas vous ramène sur la carte du monde. Choisissez Décollage lorsque vous êtes décidé à partir puis validez à deux reprises.

Vous devez utiliser la puissance de feu du vaisseau gummi pour vous frayer un chemin à travers les niveaux (image 7) remplis d'ennemis en tous genres. Pilotez le vaisseau avec le stick analogique gauche et tirez avec la touche X. En vol, appuyez sur **START** pour ouvrir le menu de pause : vous trouverez dans le sous-menu Astuces des informations sur les différentes fonctions du vaisseau gummi, qui vous sont présentées en détail à partir de la page 231. Une fois que vous arrivez à la fin du parcours, la route est définitivement ouverte : vous n'aurez plus nécessairement à la traverser lors de vos prochains voyages.

- Principes du Jeu
- Personnages
- Inventaire
- Bestiaire
- Cheminement
- Suppléments
- Introduction
- Partie 1
- Partie 2
- Prologue
- Cité du Crépuscule
- Forteresse oubliée
- Terre des Dragons
- Château de la Bête
- Forteresse oubliée (NC 15)
- Colisée de l'Olympe
- Château Disney
- Rivière intemporelle
- Port Royal
- Agrabah
- Ville d'Halloween
- Terre des Lions

- **Sans-cœur** : les différents types de Sans-cœur apparaissent dans cette liste, que vous aurez en principe complétée à la fin du jeu. Si tel n'est pas le cas, comparez-la avec celle du chapitre Bestiaire aux pages 60 à 71 (toutes deux classent les Sans-cœur dans le même ordre) pour identifier les monstres qui vous ont échappé. Les onze derniers Sans-cœur de la liste sont des boss.

Les noms des commandes réaction associées à un ennemi apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran qui le décrit (image 1) ; le chiffre qui les accompagne stipule à combien de reprises vous les avez utilisées.

- **Simili** : ce menu inventorie les Simili que vous avez affrontés au cours de votre aventure. Le boss Armure astrale, que Roxas combat au début du jeu, y apparaît automatiquement lorsque vous posez le pied à Illusiopolis ; notez que les pirates fantômes de Port Royal ne figurent pas — à leur grand dam ! — dans le Carnet.

- **Trésors, Plans, Missions, Mini-jeux, Organigramme** : ces menus sont identiques à ceux que vous trouvez sur l'écran de Notes.

- **Coopérations** : ce menu catalogue les diverses Coopérations que vous avez déjà déployées, chacune étant accompagnée du nombre de coups maximal qu'elle a infligés. S'il vous en manque, référez-vous à celle du paragraphe « Coopérations » pour les identifier.

- **Rapport de synthèse** : ce menu comporte quatre entrées relatives à la synthèse, la première étant validée lorsque les mogs atteignent le niveau 9. Le chapitre Inventaire (voir page 57) recense tous les types d'ingrédient et leur emplacement. La liste des conditions à remplir pour compléter les collections vous attend à la page 221 sous le paragraphe « Récompenses des mogs ». La dernière entrée, « Formules de synthèse », fait référence, comme son nom ne l'indique pas, aux créations que peuvent produire les mogs : au besoin, vous les trouverez toutes à la page 55.



1

LES COOPERATIONS

Donald/Fantasia
Donald/Fusées Atomium
Dingo/Tornado fusion
Dingo /Partenariat
La Bête/Lune bestiale
Auron/Overdrive
Mulan/Souffle de dragon
Aladdin/Trombe
Jack/Applaudissements
Jack Sparrow/Le au trésor
Simba/Sang royal
Tron/Compression
Riku/Session éternelle
Sora/Trinité
Peter Pan/Pays Imaginaire
Chicken Little/Mode FPS
Stitch/Ohana !
Génie vaillant/Frénésie
Génie sage/Rafale
Maître Génie/Arcanes ultimes
Génie suprême/Ragnarok

LES MINI-JEUX

Les pages suivantes vous présentent tous les mini-jeux (ainsi que les objectifs de mission correspondants) accessibles durant votre aventure, dans le même ordre que dans le Carnet. Le message « Retente ta chance » qui apparaît dans le menu des missions sous l'entrée d'un mini-jeu auquel vous avez déjà participé signifie qu'il vous suffit d'y prendre part à nouveau pour valider cet objectif. Notez qu'à l'exception de certains tournois du Colisée de l'Olympe, aucun mini-jeu ne vous rapportera une quelconque récompense : le seul trophée que vous êtes susceptible de remporter se résume aux symboles en forme de tête de Mickey qui pousseront comme des champignons dans le Carnet...

LA CITE DU CREPUSCULE 1

Les participations de Roxas aux mini-jeux de la Cité du Crépuscule en début d'aventure ne sont pas prises en compte dans le Carnet. Vous avez l'opportunité de les essayer pour la première



fois avec Sora à votre retour dans ladite Cité (Niveau combat 28). La compétition de Struggle débute en revanche un peu plus tard, une fois que vous avez quitté le monde — voir le Cheminement, page 152.

La tournée du facteur

Lieu : panneau d'annonces dans la rue de la gare
Mission : terminer en moins de 14 secondes

Reportez-vous aux paragraphes « La tournée du facteur » et « Toujours plus de munnies » aux pages 77 et 78 pour tout savoir sur ce mini-jeu.

Monte-charge

Lieu : panneau d'annonces dans la rue de la gare
Mission : terminer en moins de 15 secondes

Il est possible d'atteindre l'objectif fixé avec votre Keyblade de base et sans l'aide d'aucune compétence. Ciblez le chariot, sautez vers lui et infligez-lui un combo aérien de trois coups. Si l'impact projette le chariot dans les airs, sautez à sa suite et frappez-le avant qu'il ne retombe pour le propulser vers l'avant. Répétez cette manœuvre jusqu'à ce qu'il aboutisse dans le garage.



1

Vous explorez les records en désactivant toutes vos compétences à l'exception de Finish Plus et Combo négatif, et en vous équipant éventuellement de la Keyblade Fenrir. Prenez soin de sauter avant de frapper le chariot et vous pourrez l'amener à bon port en moins de 10 secondes.

Tour d'adresse

Lieu : panneau d'annonces dans la rue de la gare
Mission : terminer en faisant plus de 100 points

La seule compétence Cyclone vous permet de garder le ballon dans les airs aussi longtemps que vous le désirez (du moment que votre pouce ne fatigue pas !). Ciblez la balle et appuyez sur \otimes pour que Sora la projette dans les airs : une nouvelle pression sur la touche et Sora sautera après le ballon avant de le frapper vers le haut en tournant sur lui-même. Dès que Sora atterrit, appuyez à nouveau sur \otimes et continuez ainsi jusqu'à atteindre votre objectif.

Une astuce consiste à activer la compétence Charge Furie, tout en désactivant celles qui accélèrent la régénération de MP. Approchez-vous du ballon ciblé puis lancez Soin : la recharge MP se déclenche alors en même temps que prend effet la compétence Charge Furie, qui vous donne la possibilité de réaliser un combo infini. Il ne vous reste qu'à appuyer frénétiquement sur \otimes : Sora restera collé à la balle tant que durera la recharge MP, ce qui vous permettra de dépasser les 100 points en quelques secondes (image 1).

Collage d'affiches

Lieu : panneau d'annonces du circuit du tram
Mission : terminer en moins de 30 secondes

Pour accomplir cette mission, vous aurez besoin des compétences d'évolution Double saut, Vol plané et, si possible, Sprint. La compétence Vol plané vous permet de voler de mur en mur par le chemin le plus court (image 2). Grâce à Double saut (qui accélère en outre la vitesse de vol), vous économiserez de précieuses secondes : dès que vous avez collé une ou plusieurs affiches voisines, et avant que Sora ne retombe au sol, appuyez sur \odot pour qu'il s'élançe avec une pirouette dans la direction de l'emplacement suivant. Appuyez constamment sur \odot quand vous approchez d'un emplacement pour y coller l'affiche sans perdre de temps.

Votre meilleure chance d'atteindre l'objectif consiste à suivre le chemin représenté sur la carte. Sprintez vers l'affiche 1 sur votre droite, puis activez le Vol plané avant d'appuyer sur \odot pour coller l'affiche alors que Sora est dans les airs ; appuyez immédiatement sur \odot afin de vous remettre dans le sens de la marche, en direction de l'affiche 2, et continuez ainsi jusqu'à la fin du parcours.

Avec la compétence Vol plané au niveau 3, il est possible de terminer la séance de collage en environ 22 secondes, à condition de commencer par coller les 11 affiches regroupées sur la droite de la carte (sous le point de départ), avant de voler vers les trois groupes de trois situés dans le coin inférieur gauche.



2

CARTE 1



Extermination

Lieu : panneau d'annonces sur le circuit du tram
Mission : terminer en moins de 10 secondes

Pour peu que la valeur de la Magie de Sora soit suffisamment élevée, il ne vous faudra pas plus de 2,5 secondes pour abattre toutes les abeilles avec le sort Aimant X. Si vous ne possédez qu'une version plus faible de ce sort, accompagnez-le de quelques coups de Keyblade ou de la magie Foudre X.

Déblayage

Lieu : panneau d'annonces sur le circuit du tram
Mission : terminer avec moins de 6 points

Les tas de ferraille ne pouvant être détruits qu'avec une attaque qui conclut un combo, désactivez toutes les compétences à l'exception de Combo négatif pour que chacun de vos coups aient les propriétés d'un coup critique, et équipez-vous éventuellement de la Keyblade Fenrir. Si, en outre, vous regroupez ensemble les amas de ferraille (en les poussant avec votre personnage), vous aurez l'occasion de terminer le travail d'un seul coup d'épée bien placé (voir page 78).



3

Struggle : Hayner

Lieu : panneau sur la place des fêtes
Mission : gagner avec plus de 100 points d'écart

NC	HP	ATT	DEF
28	640	27	15
47	950	43	25

Examinez le panneau orange dressé à droite de l'allée qui mène à la rue de la gare (image 4) pour participer au Struggle. Les règles de la compétition n'ont pas changé (voir page 81) : vous gagnez si vous possédez plus d'orbes que votre adversaire à l'issue de la minute réglementaire de combat, ce dernier cessant immédiatement si vous détenez les 200 orbes. Notez par ailleurs qu'un ennemi qui a perdu tous ses HP est temporairement sonné, et que les compétences de Sora fonctionnent normalement dans le Struggle.



4

Hayner est votre premier adversaire : au vu de sa lenteur et de la faiblesse de ses attaques, vous ne devriez avoir aucun mal à lui dérober tous ses orbes. Si vous avez activé la compétence Virevolte, il vous suffit d'appuyer à quelques reprises sur \otimes dès le début du combat pour y mettre un terme quasi-instantanément.

Struggle : Setzer

Lieu : panneau sur la place des fêtes
Mission : gagner avec plus de 150 points d'écart

NC	HP	ATT	DEF
28	320	27	15
47	475	43	25

Vous devez battre Hayner à dix reprises avant de pouvoir sélectionner Setzer sur le panneau. Ses attaques sont plus élaborées que celles de son prédécesseur, mais il ne possède cependant que la moitié de ses HP. Vous le mettrez facilement KO en le frappant avec Virevolte au moment précis où il se recoiffe au lieu de combattre.

Struggle : Seifer

Lieu : panneau sur la place des fêtes
Mission : gagner avec 200 points d'écart

NC	HP	ATT	DEF
28	192	27	15
47	285	43	25

Ce n'est qu'après avoir vaincu dix fois Setzer que vous aurez le privilège de vous mesurer à Seifer. A l'inverse de ses devanciers, ce dernier se montre capable de parer fréquemment vos attaques ; en revanche, il ne possède que 30% des HP de Hayner. Si vous lui en laissez le temps, Seifer vous fera la démonstration de ses techniques (voir page 82) somme toute faciles à contrer.



Principes du Jeu

Personnages

Inventaire

Bestiaire

Cheminement

Suppléments

Forêt des Rêves Bleus

Atlantica

Terre des Lions

Niveaux de combat variables

Colisée de l'Olympe

Trucs et astuces

Carnet de Jimmy

Mini-jeux et missions

Boss secret

Fin secrète

Vaisseau gummi

Cité du Crépuscule

Forteresse oubliée

Colisée de l'Olympe

Agrabah

Forêt des Rêves Bleus

Atlantica

Ville d'Halloween

Port Royal

Space-Paranoids