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 AdvanceTM), 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 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.



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...

PAPERINO

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.



strada verso la luce?

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

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...

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
Crepuscopoli 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 sonoravvissuto qualcuno.



NESSUNO

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



ORGANIZZAZIONE XIII



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 Kevhlade 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 🗞, 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 🛇 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 sue 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.







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.

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 raccoglierle 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 raccoglierle, 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,





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 = I MP, grande = 3 MP



Sfere Turbo: riforniscono le barre Turbo e Invocazione.

piccola = 1% della barra, grande = 3% della barra



Munny: è la valuta del gioco.

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).

Poco dono 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.



USO DELLO SKATEBOARD

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

eseguire qualche acrobazia. Per esempio, premi per esibirti in un Heelflip. Mentre sei a mezz'aria. puoi anche eseguire Air Walk con , Method Grab con 🗇 e un 360° Spin con 🛞 Ouando

sei vicino a una superficie adatta, puoi anche usare A per eseguire il comando di reazione Grind Alcuni comandi di reazione come per esempio Parla, non sono disponibili mentre

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



Come iniziare

I menu principale

La schermata

principale

Comandi





sei sullo skateboard. Lo skateboard scomparirà se entri

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM



Quando finalmente compare nel gioco, Sora eredita l'equipaggiamento di Roxas, il suo livello attuale e le abilità che ha imparato. La tabella seguente mostra gli sviluppi del suo stato, delle sue tecniche di attacco e delle abilità e magie che può imparare. Più avanti viene fornita una panoramica dettaglia sulle diverse Fusioni Turbo e sulle relative abilità Crescita. È possibile attivare un'abilità aggiuntiva equipaggiando specifici Keyblade, ma la sua natura dipende dall'arma. Per ulteriori informazioni, consulta la panoramica nel capitolo Oggetti a pagina 45.

БТАТО	
НР	30
MP	100
Slot armature	I
Slot accessori	
Slot oggetti	3
Oggetti	-
Arma	Catena regale

Questa tabella mostra lo sviluppo di Roxas e Sora attraverso l'accumulo di punti esperienza. Ricorda che solo uno dei tre valori di stato aumenta sempre di I punto, in base all'arma che scegli il primo giorno (consulta la pagina 76). Tieni presente, inoltre, che puoi incrementare il valore di AP di 1-2 punti svolgendo lavori occasionali durante il secondo giorno. Per quanto riguarda il menu Stato, verrà preso in considerazione ogni incremento ottenuto dall'equipaggiamento di Keyblade, armature e accessori.

Il simbolo nella colonna Abilità indica che il tuo eroe acquisisce una nuova abilità in questo livello. Per sapere esattamente di quale si tratta, fai riferimento alle Abilità nella tabella "passaggi di livello".

LIV	EXP	ATT	MAG	DIF	AP	ABI	LIV	EXP	ATT	MAG	DIF	AP	AB
	0	2	6	2	2	-	51	417.978	29	-	-	30	-
2	40	-	-	4	-	-	52	450.378	-	32	-	-	Τ.
3	100	3	-	-	-	-	53	483,578	30	-	-	-	4
4	184	-	-	6	-	+	54	517.578	-	33	32	-	Г
5	296	4	-	Ė	4		55	552.378	31			32	Τ.
6	440	-	7	8	-	-	56	587.978	-	34	-	-	T.
7	620	5			-	+	57	624,378	32	-	-	34	Η.
8	840	-	8	-	6	-	58	661.578		35	34	-	Η.
9	1.128	6	-		-	+	59	699,578	33	-	-	-	-
10	1.492	-	9	10			60	738.378	-	36	-	_	۲
II	1.940	7	7	-	8		61	777.978	34	- 30		36	H
\rightarrow		\vdash	_		_	-	-			_	_		H
12	2.480	-	10	•	-	+	62	818.378	-	37	36	- 20	H
13	3.120	8	-	-	10	-	63	859.578	35	-	-	38	Ŀ
14	3.902	-	Ш	12	-	-	64	901.578	-	38	-	-	Ŀ
15	4.838	9	-	-	-	+	65	944.378	36	-	-	-	-
16	5.940	-	12	-	12	-	66	987.987	-	39	38	-	Ŀ
17	7.260	10	-	-	-	+	67	1.032.378	37	-	-	40	Ŀ
18	8.814	-	13	14	-	-	68	1.077.578	-	40	-	-	Ŀ
19	10.618	Ш	-	-	14	-	69	1.123.578	38	-	-	42	Ŀ
20	12.688	-	14	-	-	+	70	1.170.378	-	41	40	-	
21	15.088	12	-	-	16	-	71	1.217.978	39	-	-	44	Γ.
22	17.838	-	15	16	-	-	72	1.266.378	-	42	-	-	Γ
23	20.949	13	-	-	-	+	73	1.315.578	40	-	-	-	-
24	24.433	-	16	-	18	-	74	1.365.578	-	43	42	-	Τ.
25	28.302	14	-	-	-	+	75	1.416.378	41	-	-	46	Τ.
26	32.622	-	17	18	-	-	76	1.467.978	-	44	-	-	T.
27	37.407	15	18	-	-		77	1.520.378	42	-		48	t.
28	42.671	-	19	-	-	+	78	1.573.578	-	45	44		Η.
29	48.485	16		_	20	-	79	1.627.578	43	-	-	50	Η.
30	54.865	-	20	20	-	-	80	1.682.378	- 17	46		-	Н
31	61.886	17	-	-	_	+	81	1.737.978	44	-		52	Н
32			_	-	-					_	_	_	H
_	69.566	18	21	-	-	-	82	1.794.378	-	47	46	-	H
33	77.984	19	-	-	-	+	83	1.851.578	45	-	-	54	Ľ
34	87.160	-	22	22	-	-	84	1.909.578	-	48	-	-	Ŀ
35	97.177	20	-	-	22	-	85	1.968.378	46	-	-	-	-
36	108.057	-	23	-	-	+	86	2.027.978	-	49	48	-	Ŀ
37	119.887	21	-	-	24	-	87	2.088.378	47	-	-	56	Ŀ
38	132.691	-	24	24	-	-	88	2.149.578	Ŀ	50	Ŀ	Ŀ	Ŀ
39	146.560	22	-	-	-	+	89	2.211.578	48	-	-	58	Ŀ
40	161.520	-	25	-	26	-	90	2.274.378	-	51	50	-	Ŀ
41	177.666	23	-	-	-	+	91	2.337.978	49	-	-	60	
42	195.026	-	26	26	-	-	92	2.402.378	-	52	-	-	
43	213.699	24	27	-	-	-	93	2.467.578	50	-	-	62	[
44	233.715	-	28	-	-	+	94	2.533.578	-	53	52	-	Γ.
45	255.177	25	-	-	28	-	95	2.600.378	51	-	-	64	١.
46	278.117	-	29	28	-	-	96	2.667.978		54		-	
47	302.642	26	-	-	-	+	97	2.736.378	52	-	-	66	١.
48	328.786	27	30	-	-	-	98	2.805.578		55	54	-	
49	356.660	28	-			+	99	2.875.578	53	-	-	Ė	-
7/	0.000	40				T .	17	4.013.310	"				

ABILITÀ ACOUISITE CON I PASSAGGI DI LIVELLO

Una volta raggiunti determinati livelli, Sora imparerà delle nuove abilità, diverse in base all'arma scelta nella Stazione della Serenità il terzo giorno (consulta la pagina 79): lama = guerriero, scettro = mistico e scudo = guardiano.

LIV	Guerriero	Mistico	Guardiano
4	Scan	Scan	Scan
7	Combo +	Esperienza +	Oggetti +
9	Esperienza +	Oggetti +	Combo +
12	Autoselezione magica	Autoselezione magica	Autoselezione magica
15	Reazione +	Fire +	Danno turbo
17	Oggetti +	Combo +	Esperienza +
20	Proteggicura	Proteggicura	Proteggicura
23	Fire +	Danno turbo	Reazione +
25	Turbo +	Assimila	Di nuovo
28	Assimila	Di nuovo	Turbo +
31	Combinazione +	Blizzard +	Defender
33	Danno turbo	Reazione +	Fire +
36	Aerocombo plus	Anti-combo	Premio partita
39	Blizzard +	Defender	Combinazione +
41	Premio fortuna	Thunder +	Aspira danno
44	Anti-combo	Premio partita	Aerocombo plus
47	Di nuovo	Turbo +	Assimila
49	Colpo di grazia plus	Carica berserk	Ultima chance
53	Thunder +	Aspira danno	Premio fortuna
59	Defender	Combinazione +	Blizzard +
65	Carica berserk	Ultima chance	Colpo di grazia plus
73	Premio partita	Aerocombo plus	Anti-combo
85	Ultima chance	Colpo di grazia plus	Carica berserk
99	Aspira danno	Premio fortuna	Thunder +

OTTIENI BONUS!

Dopo aver sconfitto i boss nemici, oppure dopo aver vinto le Battaglie Missione, Sora e i suoi amici acquisiscono generalmente un'abilità, un elemento magico, un incremento degli HP, oppure altre forme di bonus. Riceverai i primi tre quando giochi nel ruolo di Roxas; in totale ci sono 50 bonus. Il Livello Bonus nel menu Stato indica quanti ne hai accumulati fino a quel punto. Non è necessario seguire l'ordine mostrato qui, che si basa esclusivamente sull'ordine in cui vengono descritti all'interno della soluzione.

LIV	Bonus	Requisiti		
	Balzo aereo	La Stazione della Serenità: sconfiggi i tre Nessuno (con Roxas)		
		La Stazione del Risveglio: sconfiggi l'Aculeo crepuscolare (con Roxas)		
3 HP +5		Crepuscopoli: sconfiggi Axel nella villa (con Roxas)		
4	Elemento Fire	La Fortezza Oscura: sconfiggi tutti i nemici nell'area fortificata		
5	Carica scivolata	La Terra dei Dragoni: sconfiggi tutti i nemici nella caverna del villaggio		
6	HP +5, Turbine volante	La Terra dei Dragoni: sconfiggi Shan Yu		
7 Fendente volante II castello della Bestia: sconfiggi la Guardia di soglia Possessore		II castello della Bestia: sconfiggi la Guardia di soglia e il Possessore		
8	Slot armature +1	Il castello della Bestia: fa' tornare la Bestia in sé		
9 HP +5, Taglio vendicativo II castello della Bestia: sconfiggi la Spina oscura		Il castello della Bestia: sconfiggi la Spina oscura		
10	Taglio destro	Il Monte Olimpo: sconfiggi Cerbero		
Ш	Spirale aerea	Il Monte Olimpo: completa l'allenamento di Fil		
12	HP +5	II Monte Olimpo: sconfiggi Demyx		
13	Trio-Limite	Il Monte Olimpo: sconfiggi Pietro		
14	HP+5, elemento Thunder	II Monte Olimpo: sconfiggi l'Idra		
15	Slot accessori +1, Autoinvocazione	Il castello Disney: scorta Minni nella sala del trono		
16 Colpo secco II Fiume senza tempo: sconfiggi Pietro (prima battaglia)		Il Fiume senza tempo: sconfiggi Pietro (prima battaglia)		
17 HP +5, elemento Reflex II Fiume senza tempo: sconfiggi Pietro (seconda battaglia)		Il Fiume senza tempo: sconfiggi Pietro (seconda battaglia)		
18 HP +5 Port Royal: sconfiggi tutti i nemici sull'Interceptor prima o rubino il medaglione		Port Royal: sconfiggi tutti i nemici sull'Interceptor prima che rubino il medaglione		
19	Slot oggetti +1	Port Royal: getta tutti i barili di esplosivo in mare		

delle Meraviglie 22 HP +5	LIV	Bonus	Requisiti		
delle Meraviglie 22 HP +5 Agrabah: sconfiggi tutti i nemici nella sala del tesoro 23 Esplosione Agrabah: sconfiggi Lord Vulcano e Lord Tormenta 24 HP +5 La Città di Halloween: sconfiggi il Secondino 25 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi il Secondino 26 HP +5 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai 27 MP +10 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai 28 HP +5 Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio 29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard La Fortezza Oscura: sconfiggi il Programma ostile 30 Slot armature +1, elemento Blizzard La Fortezza Oscura: sconfiggi Jenou Heardless al crepaccio 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste 33 HP +5, elemento Reflex Il castello della Bestia: sconfiggi il Nietitore (prima battaglia) 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi jafar 37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Ade 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Fsperimento Le Terre del Branco: sconfiggi I Go. Sconfiggi I Go. Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi IMCP 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi IMCP Ada HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi IMCP Ada HP +5 Space Paranoids: sconfiggi IMCP Crepuscopoli: sconfiggi IMCP Ada HP +5 II mondo che non esiste: sconfiggi Saix HP +10 II mondo che non esiste: sconfiggi Saix HP +10 II mondo che non esiste: sconfiggi Saix	20	Barra Turbo +1, Finale aereo	Port Royal: sconfiggi il capitano Barbossa		
23 Esplosione Agrabah: sconfiggi Lord Vulcano e Lord Tormenta 24 HP + 5 La Città di Halloween: sconfiggi il Secondino 25 Slot oggetti + 1 La Città di Halloween: sconfiggi il Secondino 26 HP + 5 Le Terre del Branco: sconfiggi il Baubau Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai 27 MP + 10 Le Terre del Branco: sconfiggi Scar 28 HP + 5 Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio Space Paranoids: sconfiggi il Programma ostile 30 Slot armature + 1, elemento Blizzard 31 Spezzaguardia 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi I.000 Heardess al crepaccio 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi I.000 Heardess al crepaccio 33 HP + 5, elemento Reflex Il castello della Bestia: sconfiggi sladin 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi I Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi Jafar 37 MP + 10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 38 Slot oggetti + 1 La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 40 Slot accessori + 1 Le Terre del Branco: sconfiggi Teg. Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP + 5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Timento 42 HP + 5 Space Paranoids: sconfiggi Intti i nemici sul veliero solare 43 HP + 5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Untri i nemici sul veliero solare 44 HP + 5 Crepuscopoli: sconfiggi Utti i nemici di fronte alla vecchia vill: 45 MP + 10 Crepuscopoli: sconfiggi Lutti i nemici in fronte alla vecchia vill: 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo + 1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx Jundo che non esiste: sconfiggi Saïx Jundo che non esiste: sconfiggi Luxord	21	HP +5	Agrabah: sottrai la gemma ai guardiani di pietra nella Caverna delle Meraviglie		
24 HP +5 La Città di Halloween: sconfiggi il Secondino 25 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi il Baubau 26 HP +5 Le Terre del Branco: sconfiggi il Baubau 27 MP +10 Le Terre del Branco: sconfiggi il Baubau 28 HP +5 Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio 29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard La Fortezza Oscura: sconfiggi il Programma ostile 31 Spezzaguardia 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Demyx 33 HP +5, elemento Reflex Il castello della Bestia: sconfiggi il Signore delle tempeste 30 HP +5, elemento Reflex Il castello della Bestia: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi jafar 37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Ade 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Fsperimento 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Fd, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Tegoprimento Le Terre del Branco: sconfiggi Indictiore (prima battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Fd, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi Tegoprimento Le Terre del Branco: sconfiggi Tudo, Vedo e Prendo Solota ccessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Tudo, Ve	22	HP +5	Agrabah: sconfiggi tutti i nemici nella sala del tesoro		
25 Slot oggetti +1 26 HP +5 27 MP +10 28 HP +5 29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard 31 Spezzaguardia 32 Elemento Thunder 33 Elemento Thunder 34 Invocazione + 35 Port Royal: sconfiggi i Mietitore (prima battaglia) 36 Elemento Magnete 37 MP +10, Controguardia 38 Slot oggetti +1 39 Elemento Magnete 30 Fort Royal: sconfiggi i Mietitore (prima battaglia) 30 Elemento Magnete 31 Invocazione + 32 Port Royal: sconfiggi i Mietitore (prima battaglia) 34 Invocazione + 35 Port Royal: sconfiggi i Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire 37 MP +10, Controguardia 38 Slot oggetti +1 39 Invocazione + 40 Slot accessori +1 40 Slot accessori +1 41 HP +5, elemento Thunder 42 HP +5 43 HP +5, elemento Reflex 44 HP +5 45 Crepuscopoli: sconfiggi rutti i nemici sul veliero solare 45 MP +10 46 Elemento Magnete 8 Il cartello Branco: sconfiggi Inti in nemici sul veliero solare 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Lxma	23	Esplosione	Agrabah: sconfiggi Lord Vulcano e Lord Tormenta		
26 HP +5 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai 27 MP +10 Le Terre del Branco: sconfiggi Scar 28 HP +5 Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio 29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard 31 Spezzaguardia 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi I Drogramma ostile 33 HP +5, elemento Reflex 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi I Jo00 Heartless al crepaccio 35 Elemento Magnete 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi i Mietitore (prima battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi jafar 37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi i Meititore (seconda battaglia) 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi I Scuotitera 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi tutti i nemici sul veliero solare 43 HP +5, elemento Reflex Space Paranoids: sconfiggi WhCP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi TMCP 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi TMCP 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Saix 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saix	24	HP +5	La Città di Halloween: sconfiggi il Secondino		
27 MP +10 Le Terre del Branco: sconfiggi Scar 28 HP +5 Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio 29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard La Fortezza Oscura: sconfiggi il Programma ostile 31 Spezzaguardia La Fortezza Oscura: sconfiggi il Ospo Heartless al crepaccio La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste 13 HP +5, elemento Reflex La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste 14 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 36 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Jafar 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Pado, Vedo e Prendo 39 HP +5, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Io Scuotiterra 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Io Scuotiterra 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi IntCP 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi IMCP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi IMTCP 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi IMTU i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Saix Il mondo che non esiste: sconfiggi Saix Il mondo che non esiste: sconfiggi Saix	25	Slot oggetti +1	La Città di Halloween: sconfiggi il Baubau		
28 HP +5 29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard 31 Spezzaguardia 32 Elemento Thunder 33 HP +5, elemento Reflex 34 Invocazione + 35 Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 36 Elemento Magnete 37 Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 38 Elemento Fire 39 HP +5, Balzo di grazia 30 Elemento Fire 31 Invocazione + 32 Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete 36 Port Royal: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 37 MP +10, Controguardia 38 Slot oggetti +1 39 HP +5, Balzo di grazia 40 Slot accessori +1 40 La Città di Halloween: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder 42 HP +5 43 Space Paranoids: sconfiggi lo Scuotiterra 44 HP +5 45 Space Paranoids: sconfiggi IMCP 46 Elemento Magnete 11 mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar 47 HP +5 48 Barra Turbo +1 11 mondo che non esiste: sconfiggi Saix 11 mondo che non esiste: sconfiggi Saix	26	HP +5	Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai		
29 Barra Turbo +1, Taglio orizzontale 30 Slot armature +1, elemento Blizzard 31 Spezzaguardia 32 Elemento Thunder 33 La Fortezza Oscura: sconfiggi i L000 Heartless al crepaccio 32 Elemento Thunder 33 HP +5, elemento Reflex 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi i Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi i Mietitore (prima battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi i Mietitore (seconda battaglia) 37 MP +10, Controguardia 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Pado, Vedo e Prendo 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi InfOP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi InfOP Crepuscopoli: sconfiggi InfOP Crepuscopoli: sconfiggi InfOP Crepuscopoli: sconfiggi InfOP 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Saix	27	MP +10	Le Terre del Branco: sconfiggi Scar		
30 Slot armature + I, elemento Blizzard La Fortezza Oscura: sconfiggi Demyx 31 Spezzaguardia La Fortezza Oscura: sconfiggi I.000 Heartless al crepaccio 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste 33 HP + S, elemento Reflex II castello della Bestia: sconfiggi il Signore delle tempeste 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 37 MP + 10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Me 38 Slot oggetti + I La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 39 HP + S, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi Fsperimento 40 Slot accessori + I Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP + S, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Io Scuotiterra 42 HP + S Space Paranoids: sconfiggi IntCP 44 HP + S Crepuscopoli: sconfiggi IMCP 45 MP + 10 Crepuscopoli: sconfiggi IVTCP 46 Elemento Magnete II mondo che non esiste: sconfiggi Sigbar 47 HP + S II mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP + 10 II mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	28	HP +5	Space Paranoids: blocca i tre schermi nel dataspazio		
31 Spezzaguardia La Fortezza Oscura: sconfiggi I.000 Heardess al crepaccio 32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste 33 HP + 5, elemento Reflex II castello della Bestia: sconfiggi il Signore delle tempeste 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agraba: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 37 MP + 10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi il Maco il Monte Olimpo: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 38 Slot oggetti + I La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 40 Slot accessori + I Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP + 5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi I McP 42 HP + 5 Space Paranoids: sconfiggi I MCP 44 HP + 5 Crepuscopoli: sconfiggi Utti i nemici sul veliero solare 45 MP + 10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici di fronte alla vecchia vill. 46 Elemento Magnete II mondo che non esiste: sconfiggi Sigbar 47 HP + 5 II mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo + I II mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP + 10 III mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	29	Barra Turbo +1, Taglio orizzontale	Space Paranoids: sconfiggi il Programma ostile		
32 Elemento Thunder La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste 33 HP + 5, elemento Reflex Il castello della Bestia: sconfiggi Xaldin 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia) 37 MP + 10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Ade 38 Slot oggetti + 1 La Città di Halloween: sconfiggi Yado, Vedo e Prendo 39 HP + 5, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi Fe, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 40 Slot accessori + 1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP + 5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi In Couciterra 42 HP + 5 Space Paranoids: sconfiggi In Couciterra 43 HP + 5, elemento Reflex Space Paranoids: sconfiggi tutti i nemici sul veliero solare 44 HP + 5 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici di fronte alla vecchia villi 45 MP + 10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo + 1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	30	Slot armature +1, elemento Blizzard	La Fortezza Oscura: sconfiggi Demyx		
33 HP +5, elemento Reflex Il castello della Bestia: sconfiggi Xaldin 34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi Il Mietitore (prima battaglia) 35 Elemento Magnete Port Royal: sconfiggi Il Mietitore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi Il Mietitore (seconda battaglia) 37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Idac 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Yado, Vedo e Prendo 39 HP +5, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi I'Esperimento 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi To Scuotiterra 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi Tutti i nemici sul veliero solare 43 HP +5, elemento Reflex Space Paranoids: sconfiggi Tutti i nemici sul veliero solare 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi Tutti i nemici di fronte alla vecchia vill. 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi Tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	31	Spezzaguardia	La Fortezza Oscura: sconfiggi 1.000 Heartless al crepaccio		
34 Invocazione + Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia)	32	Elemento Thunder	La Terra dei Dragoni: sconfiggi il Signore delle tempeste		
35 Elemento Magnete Port Royal sconfiggi il Mieititore (seconda battaglia) 36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi jafar 37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Ade 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 39 HP +5, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi l'Esperimento 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi lo Scuotitera da battaglia) 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi l'MCP 43 HP +5, elemento Reflex Space Paranoids: sconfiggi l'MCP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi lutti i nemici di fronte alla vecchia vill. 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi butti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	33	HP +5, elemento Reflex	Il castello della Bestia: sconfiggi Xaldin		
36 Elemento Fire Agrabah: sconfiggi Jafar	34	Invocazione +	Port Royal: sconfiggi il Mietitore (prima battaglia)		
37 MP +10, Controguardia Monte Olimpo: sconfiggi Ade 38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Yado, Yedo e Prendo 39 HP +5, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi l'Esperimento 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi lo Scuotitera del Prendo del Pren	35	Elemento Magnete	Port Royal: sconfiggi il Mietitore (seconda battaglia)		
38 Slot oggetti +1 La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo 40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi In Scuotitera 43 HP +5, elemento Reflex Space Paranoids: sconfiggi PMCP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi Intiti i nemici sul veliero solare 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	36	Elemento Fire	Agrabah: sconfiggi Jafar		
39 HP + 5, Balzo di grazia La Città di Halloween: sconfiggi l'Esperimento	37	MP +10, Controguardia	Monte Olimpo: sconfiggi Ade		
40 Slot accessori +1 Le Terre del Branco: sconfiggi Ed, Shenzi e Banzai (seconda battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder Le Terre del Branco: sconfiggi lo Scuotiterra 42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi l'MCP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi l'MCP 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar 47 HP +5 Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	38	Slot oggetti +1	La Città di Halloween: sconfiggi Vado, Vedo e Prendo		
battaglia) 41 HP +5, elemento Thunder 42 HP +5 5pace Paranoids: sconfiggi lutti i nemici sul veliero solare 43 HP +5, elemento Reflex 5pace Paranoids: sconfiggi lutti i nemici sul veliero solare 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi lutti i nemici nel Mezzo e mezzo 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Lucrord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Lucrord 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx	39	HP +5, Balzo di grazia	La Città di Halloween: sconfiggi l'Esperimento		
42 HP +5 Space Paranoids: sconfiggi tutti i nemici sul veliero solare	40	Slot accessori +1			
43 HP +5, elemento Reflex Space Paranoids: sconfiggi I'MCP 44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici di fronte alla vecchia vill. 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete II mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar 47 HP +5 II mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 II mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 II mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas	41	HP +5, elemento Thunder	Le Terre del Branco: sconfiggi lo Scuotiterra		
44 HP +5 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici di fronte alla vecchia vill. 45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar 47 HP +5 Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas	42	HP +5	Space Paranoids: sconfiggi tutti i nemici sul veliero solare		
45 MP +10 Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo 46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar 47 HP +5 Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas	43	HP +5, elemento Reflex	Space Paranoids: sconfiggi l'MCP		
46 Elemento Magnete Il mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar 47 HP +5 Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord 48 Barra Turbo +1 Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx 49 MP +10 Il mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas	44	HP +5	Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici di fronte alla vecchia villa		
47	45	MP +10	Crepuscopoli: sconfiggi tutti i nemici nel Mezzo e mezzo		
48 Barra Turbo +1 II mondo che non esiste: sconfiggi Saix 49 MP +10 II mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas	46	Elemento Magnete	Il mondo che non esiste: sconfiggi Xigbar		
49 MP + 10 II mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas	47	HP +5	Il mondo che non esiste: sconfiggi Luxord		
55 111 11 111 1111 1111 1111 1111 1111 1111	48	Barra Turbo +1	Il mondo che non esiste: sconfiggi Saïx		
	49	MP +10	Il mondo che non esiste: sconfiggi Xemnas		
50 Barra Turbo +1 La Fortezza Oscura: sconfiggi il boss segreto (pagina 229)	50	Barra Turbo +1	La Fortezza Oscura: sconfiggi il boss segreto (pagina 229)		

ATTACCHI

Questi sono attacchi normali eseguiti con il Keyblade da Sora o Roxas e attivati con 🗞. Il tipo di tecnica dipende da diversi fattori: la distanza del nemico, il numero totale di avversari che devi affrontare e se combatti a terra o in aria.

Tutti gli assalti prevedono l'uso di un'arma e la forza del colpo dipenderà di volta in volta dal valore di Attacco dell'eroe. Tutte le tecniche possono essere parate dal nemico. Ogni colpo inflitto incrementa la barra Turbo di Sora dal 3% al 4%. I boss possono essere sconfitti solo con una tecnica letale.

Tecnica	Fattore attacco	Note
Taglio verticale	ticale 100% Si sposta leggermente in avanti quando il nemico è vicino e affo con l'arma	
Taglio orizzontale	Taglio orizzontale 65% Quando diversi nemici sono vicini, li spazza via con l'arma; infl danni a molteplici avversari	
Colpo	olpo Colpo 65% Sora si awricina al nemico, colpisce con l'arma, quindi la fa rotea Rotazione 33% lateralmente	
Colpo rotante verso l'alto		
Colpo profondo 100% Tecnica durante i combattimenti in aria: ci verso il basso con l'arma		Tecnica durante i combattimenti in aria: colpo rotante diagonale e verso il basso con l'arma
Colpo rotante 200% Colpo di grazia combo a terra: colpo rotan (verticale) termine di un salto		Colpo di grazia combo a terra: colpo rotante verso il basso al termine di un salto
Colpo rotante (orizzontale)	150%	Colpo di grazia combo a terra con molti nemici a distanza ravvicinata: colpo rotante al termine di un giro su se stesso
Rovesciata 200% Colpo di grazia combo in aria: colpo rotante al termine di una rovesciata in avanti		Colpo di grazia combo in aria: colpo rotante al termine di una rovesciata in avanti
Super rotazione	150%	Colpo di grazia combo a terra con molti nemici a distanza ravvicinata: affondo laterale

ABILITÀ AZIONE

Nel corso del gioco. Sora impara numerose abilità Azione, che puoi attivare nel menu Abilità. La percentuale offensiva dipende dal valore di Attacco di Sora. Comunque, il danno inflitto dalle "esplosioni" e dalle metamorfosi delle Fusioni dipende dal valore Magia. L'elenco segue lo stesso si attiva una Fusione. ordine del menu di gioco Abilità. Le abilità Fusione automatiche si acquisiscono apprendendo le

relative Fusioni. Per ulteriori informazioni, consulta da pagina 34 a 37. L'ultima voce, Mutazione

Nome	AP	Tipo	Fattore attacco	Barra Turbo%	Parata	Boss	Note
Iperguardia	2	-	-	-	-	-	Sora/Roxas para/respinge gli attacchi diretti con 📵. Si può effettuare solo a terra, stando fermi in piedi e dopo aver attivato Tagliavento)
Fendente volante	4	0	100%	3	~	~	Con 🕲 durante una combo a terra: Sora colpisce il nemico con un movimento rotatorio verticale in aria
Taglio orizzontale	2		25%/25%/100%	1/1/3	~	~	Con 🕲 durante una combo in aria: Sora fa roteare l'arma lateralmente tre volte
Balzo di grazia	5	\bigcirc	200%	3	~	~	Con 🕲 a terra quando è possibile eseguire un colpo di grazia combo: Sora conficca l'arma nel terreno creando un'onda d'urto che investe i nemici nelle vicinanze
Taglio vendicativo	3	Ð	100%/65%	3/3	X	X	Quando Sora viene scagliato in aria dall'impatto di un colpo, può rimanere sospeso a mezz'aria con 🕲 e colpire due volte
Colpo secco	2		150%	4	~	×	Quando un nemico vicino è a terra, Sora fa roteare l'arma verso l'alto
Taglio destro	2		100%	3	~	×	Quando i nemici vicini sono a terra, Sora fa roteare l'arma in circolo tre volte e si avvicina agli avversari
Carica scivolata	2	•	100%	3	×	×	Quando un nemico è a una certa distanza a terra, Sora colpisce con la sua arma dopo un affondo in avanti, quindi la fa roteare intorno a sé
Spezzaguardia	3	€	250%	4	~	V	Combo finale a terra. Sora respinge il nemico vicino. Se anche Esplosione è attivata, questa abilità avrà la precedenza, in caso ci sia un certo numero di avversari nelle vicinanze
Esplosione	3	0	25% Respinta 150%	I Respinta: 3	~	~	Combo finale a terra. Le sfere di energia rotanti infliggono danni 4x e colpiscono il nemico alle spalle. La respinta infligge al massimo danni 2x
Turbine volante	2		65%	3	~	×	Quando un nemico è a mezz'aria, Sora salta e fa roteare l'arma mentre gira su se stesso. Massimo tre colpi
Spirale aerea	2		100%	3	~	×	Tecnica a mezz'aria: Sora si avvicina e fa roteare l'arma durante il salto mortale. Massimo tre colpi
Finale aereo	3	Ð	50% / 25% / 25% / 25% / 200%	3/1/1/1/3	~	V	Combo finale a mezz'aria: Sora fa roteare l'arma per cinque volte verso un singolo obiettivo, quindi colpisce il nemico alle spalle (ma non quando diversi avversari sono vicini)
Controguardia	4	\bigcirc	100%	3	>	X	Si attiva con 😵 nella pausa in difesa dopo il contrattacco all'assalto nemico. Provoca un'onda d'urto
Autovalore	ı	-	-	-	-	-	Se gli HP di Sora scendono sotto il 25%, puoi attivare la Fusione Valore con un comando di reazione
Autogiudizio	1	-	-	-	-	-	Se gli HP di Sora scendono sotto il 25%, puoi attivare la Fusione Giudizio con un comando di reazione
Autotriade	ı	-	-	-	-	-	Se gli HP di Sora scendono sotto il 25%, puoi attivare la Fusione Triade con un comando di reazione
Autofinale	ı	-	-	-	-	-	Se gli HP di Sora scendono sotto il 25%, puoi attivare la Fusione Finale con un comando di reazione
Autoinvocazione	2	-	-	-	-	-	Se gli altri componenti del gruppo non sono adatti per il combattimento, richiama un'Invocazione con un comando di reazione
Trio-Limite	5	-	*	*	*	*	*Consulta la dettagliata descrizione sotto il titolo Limite
Mutazione Fusione	-	\bigcirc	200%	0	V	X	Quando si attiva una fusione, si crea un'onda d'urto. Sora è temporaneamente invincibile in questa fase e respinge gli attacchi del nemico

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU 28 WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

0ggetti

Nemici





Sora impugna i Keyblade, Paperino preferisce gli scettri, mentre Pippo brandisce gli scudi. Le

Magia (MAG), che incrementa l'abilità di un personaggio di lanciare incantesimi.

armi nelle tabelle sottostanti seguono un ordine ascendente in base al relativo valore di Attacco.

determina il livello di danno inflitto quando colpisce un nemico. Inoltre, ogni arma ha un valore di

L'Attacco (ATT) di un'arma, combinato con il valore di Attacco del personaggio che la impugna,

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.







Ciascun personaggio usa uno specifico tipo di arma che completa il proprio stile di combattimento: 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 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 le 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 Crepuscopoli 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.

automaticamente numerosi Keyblade nel corso della sua avventura, quindi la tabella dei Keyblade è

					intormazioni sull'elabo	razione, consulta da pagina 52 a 57.	
	KEYBL	ADI					Ţ
	Nome	ATT	MAG	Oggetto/Evento	Abilità	Descrizione	
1º	Dolci ricordi	0	0	ll 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	122
	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	I	Equipaggiamento base di Sora	Defender	Se gli HP scendono al di sotto del 25%, il valore di Difesa aumenta di 2 punti	Q.
(6)	Cercastelle	3	I	Crepuscopoli (la torre): dalle fate nel Guardaroba	Aerocombo plus	Il numero massimo di attacchi possibili durante le combo aeree aumenta di I	
	Segui il vento	3	I	Port Royal: dopo la vittoria contro Barbossa	Assimila	Le sfere vengono attirate da Sora da una distanza maggiore	2
A.S.	Monocromo	3	2	ll 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%	(C)
/**	Abisso misterioso	3	3	Atlantica: dopo la vendetta di Ursula	Blizzard +	Il danno degli attacchi Blizzard aumenta del 20%	
	Portafortuna	3	3	Crepuscopoli (Liv. Battaglia 28): all'incontro alla Piazza della Stazione	Fusione +	La barra Fusione si consuma il 20% più lentamente	Ø.
1	Simbolo fatale	3	5	ll Monte Olimpo: ricompensa per la vittoria della Coppa Dea del Destino	Carica berserk	Durante la Carica MP, il valore di Attacco aumenta di I 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	Ø. **
S.	Cerchio della vita	4	I	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	l nemici sconfitti lasciano cadere il 50% in più di sfere e munny	A STATE OF THE STA
*	Legame di fuoco	4	4	Crepuscopoli: dopo la battaglia a Mezzo e mezzo	Fire +	Il danno degli attacchi Fire aumenta del 20%	
	Rosa tonante	5	0	ll 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	12
A.	Anima guardiana	5	I	ll 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 I	2
No.	Testa di zucca	6	I	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	ll 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	De Par
	Ultima Weapon	6	4	Utilizzando Elabora (formula Ultima)	MP Hastega	La Carica MP è il 100% più veloce	
	Laurin	7		D 11 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0	4.2. 1		M

Dopo la battaglia bonus. Consulta il capitolo Extra,

a pagina 231

Personaggi

0ggetti Nemici

Soluzione

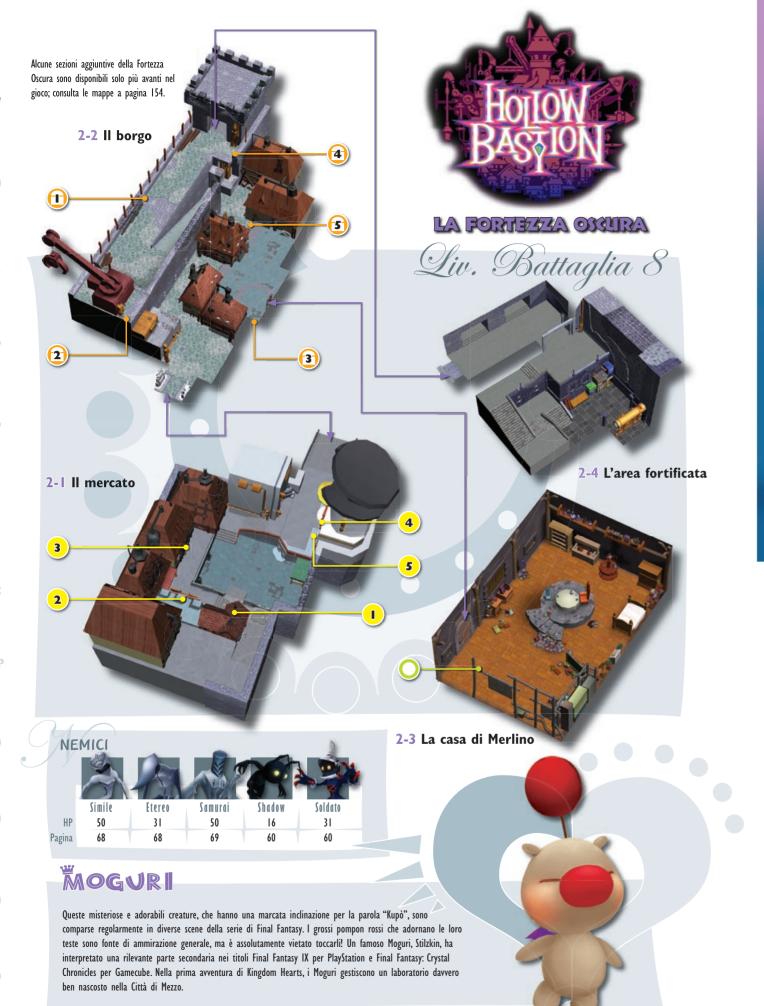
Extra

Equipaggiamento

Elaborazione

0ggetti

Il numero massimo di combo a terra e in aria cala di I





SCENARIO

SCLIVITO						
Luogo	Descrizione					
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

O ggetto	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



ÖJI, QJO, QJA 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



Personaggi

Oggetti Nemici

Soluzione

extra

Come usare la soluzione

Parte I

Parte 2

Prologo Crepuscopoli

La Fortezza Oscura

La Terra dei Dragoni

ll castello della Bestia

La Fortezza Oscura (LB 15)

Il Monte Olimpo
Il castello Disnev

Il Fiume senza tempo

Port Royal

Agrabah

La Città di Hallowe

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, doveva vivevano in esilio virtuale.

Leon è in realtà Squall Leonhart di FFVIII, 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 FFVII, così come rappresentato qui. In ogni episodio di Final Fantasy, infatti, a partire da FFII, è sempre comparso un personaggio chiamato Cid. persino nel film Final Fantasy.



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

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 mappa 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 Eterei 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 GUMMIROTTE

Vola attraverso il portale del campo di asteroidi. Puoi usare la voce di menu Officina gummi 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 🛞 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 🛞 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.

Parte 2

Come usar

La Fortezza Oscura

La Terra dei Dragoni

l castello della Bestia

(LB 15) Il Monte Olimpo

Il castello Disnev l 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 soiegata 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, Minigiochi, 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.



lack / Plausobrezza 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 / Modelità mirino Stitch / Ohana! Genio "Valore" / Potenza sonica Genio "Giudizio" / Aerocolpo Genio "Triade" / Ultimo maleficio Genio "Finale" / Infinity

ATTACCHI COMBO

Panerino / Fantasia

Paperino / Forza Flare

Pippo / Fusione Tornado

Pippo / Gioco di squadra

La Restia / Luna ululante

Mulan / Vampa di drago

Aladdin / Gioco di fantasia

Auron / Frenesia

MINIGIOCHI

Questa sezione presenta una panoramica di tutti i minigiochi, 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 minigiochi 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'...

CREPUSCOPOLI 1

Anche se hai partecipato ad alcuni minigiochi nei panni di Roxas, nel Grillario vengono inseriti solo quelli completati da Sora. Puoi giocare alla maggior parte dei minigiochi per la prima



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.

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.

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 è premi 🗞: Sora colpirà la sfera in aria. Premi di nuovo 😵 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 \otimes e ripeti la seguenza.

Così sarai molto più veloce che usando Carica berserk. Disattiva tutto ciò che accelera le 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 🛇. 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

appena dopo aver attaccato un manifesto (o più di uno), prima che Sora tocchi di nuovo terra, quindi dirigiti velocemente verso il prossimo punto di affissione e usa Glide per fermarti proprio davanti. Premi sempre @ 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 I (se serve, puoi anche eseguire un doppio salto). premi (A) in aria, attiva (O) quando attacchi il manifesto, quindi cambia direzione verso il Manifesto 2. Usa Glide quando ci sei vicino e premi di nuovo . 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 manna II 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).



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.

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.





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.



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

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

LB	HP	ATT	D
28	320	27	- 1
47	475	43	2

Devi sconfiggere Hayner dieci volte per poter selezionare Setzer nella bacheca. Sicuramente guesti 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 sconfigger

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 suo famosi attacchi; per quanto leggendari, non avrai proble a contrastarli

0ggetti

II Bosco dei Cento Acri

Atlantica

Le Terre del Branco Livelli Battaglia

Il Monte Olimpo

Grillario

El boss segreto Il finale segreto

La gummiship

La Fortezza Oscura Monte Olimpo

Agrabah

Il Bosco dei

Atlantica La Città di Halloweer

Space Paranoids