

TODAS LAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%

Play
manía



KINGDOM HEARTS II

La Guía Definitiva

MAPAS DETALLADOS CON LAS LOCALIZACIONES • ENEMIGOS • SECRETOS • MISIONES SECUNDARIAS

I. villa crepúsculo

Lo primero que veremos será una escena que resume de forma rápida lo visto en *Kingdom Hearts* y *Kingdom Hearts Chain of Memories* (Game Boy) por si acaso no los jugaste o no te acuerdas. no pierdas detalle y, cuando acabe, comenzará el prólogo, que dura 6 días.

✧ PRIMER DÍA ✧



Saldrá una nueva escena de vídeo y conoceremos a los personajes que nos van a acompañar durante este prólogo, **Roxas y su pandilla** de amigos ①. Al parecer hay un ladrón suelto, y esta primera parte te servirá para **conocer algunos de los controles**, los cuales te irán mostrando en pantalla, aunque **el más importante es el Comando de Reacción** ②, que se usa con **▲** cuando está disponible, y con el que hablas o realizas acciones concretas con algunos personajes u objetos. Cuando tengas el control de Roxas, **ve hacia la pandilla** y, tras una pequeña charla, te irán guiando de tienda en tienda para **que hables con los dueños** acerca del misterioso ladrón ③ (tendrás que ayudar a la dueña de la segunda tienda a rescatar a su gato pulsando R1 mientras le miras para enfocarlo, facilito) ④.

De esta forma saltará otro vídeo en el que aparecerá **la banda de Seifer**, vuestros "rivales" en el lugar, que os acusarán también de ladrones. Veremos de nuevo otra secuencia en la que os indicarán que **habrá que pelear**, pero primeramente **te dejarán elegir como arma entre tres objetos** ⑤. El de la izquierda, una especie de bastón, aumenta la Magia 1 punto, el del centro sube la Defensa en 1 y el de la derecha el Ataque también en 1. La elección de tu arma **no afectará al final del juego** o a que la historia varíe, simplemente elige en función de si quieres un arma más potente en una u otra disciplina. Elige la que elijas, harás que suba ese atributo en las habilidades de Roxas. Después tendrás que atacar a Seifer y derrotarle, claro. **(VER JEFE SEIFER)**

Tras vencer a Seifer veremos una nueva secuencia de vídeo en la que **Roxas y sus amigos encuentran al misterioso ladrón** ⑥, el cual sale huyendo hacia un bosque. Crúzalo hasta llegar a la salida opuesta a la que te ha traído aquí y llegarás hasta una **mansión** ⑦. El ladrón está junto a la puerta, así que acércate hasta él y pulsa **▲** para que salte una nueva escena y otro combate. **En principio no puedes hacerle daño**, pero golpéale ⑧ sin parar hasta que salte otro vídeo en el cual tu arma se transformará en una **¿llave espada?** con la que sí le harás daño, empezando el combate de verdad. **(VER ENEMIGO MISTERIOSO)**

Tras varias escenas de vídeo más, Roxas habrá conseguido recuperar lo robado, unas **fotos** ⑨ y acabará este primer día.

JEFE SEIFER

Como es tu primera pelea, será bastante sencilla, como un tutorial. Acércate hasta Seifer y comienza a golpearle realizando los combos que te han indicado antes ①. Si estás mucho tiempo golpeándole es posible que realice un contraataque, aunque no será muy poderoso e incluso puede que lo rechaces si sigues golpeándole sin parar. Para esquivar sus ataques, sobre todo los de larga distancia, simplemente muévete hacia los lados.

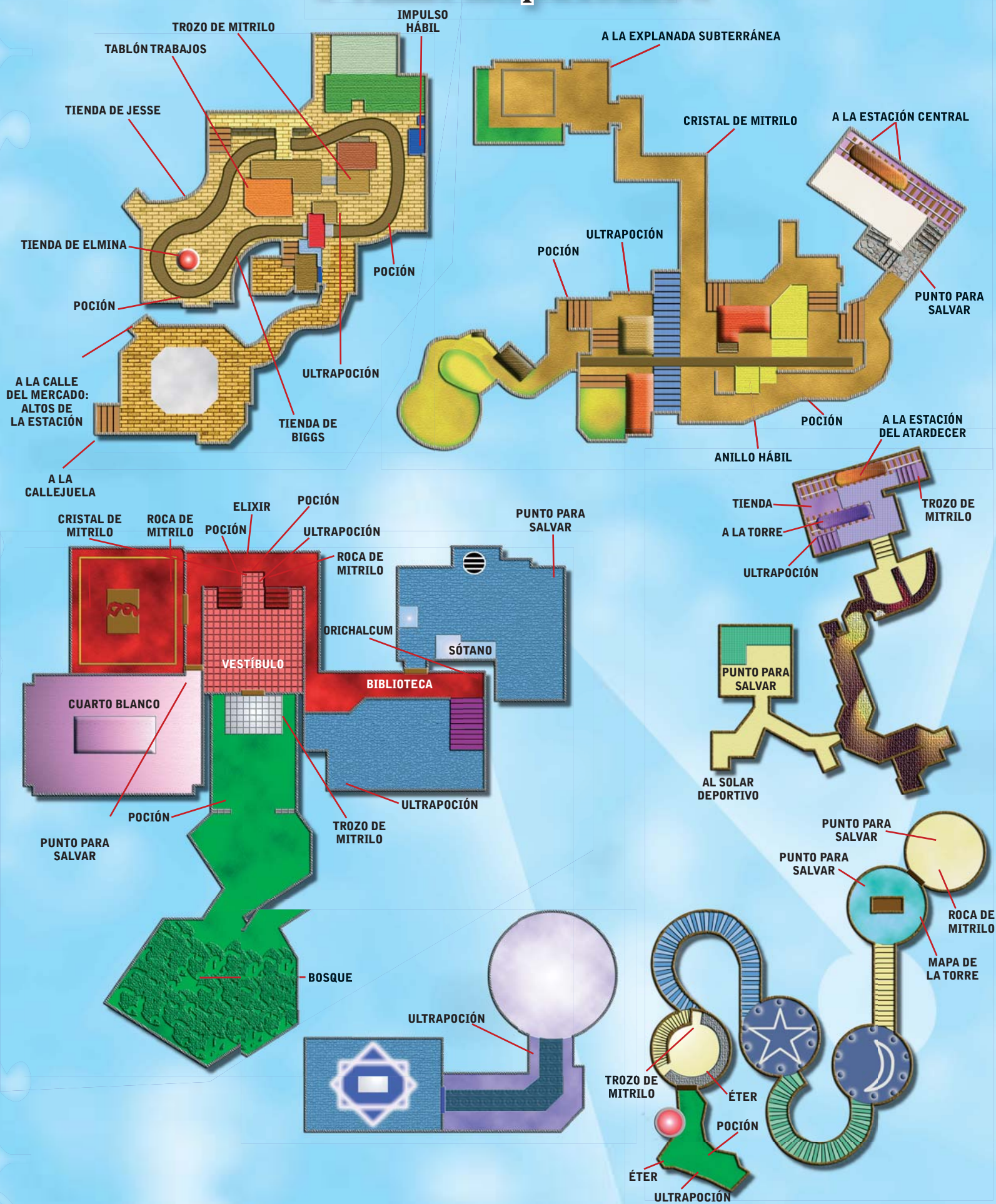


ENEMIGO MISTERIOSO

Al igual que hiciste con Seifer, no pares de atacarlo en ningún momento realizando todos los combos que puedas ①, protegiéndote cuando te ataque, y usando el Comando de Reacción "Finta" con **▲** aparezca para ganarle la espalda al malo y atacarle por detrás, donde es más vulnerable. No te costará mucho derrotarlo.



MAPA * VILLA CREPÚSCULO *



SEGUNDO DÍA

Después de las escenas de rigor, en las que Roxas está teniendo unos sueños algo raros **1**, ya **estarán activados los Puntos para Salvar**, así que si quieres puedes guardar la partida. De momento no hace falta, pero bueno... hay que hacerlo para que salte otro vídeo **2**. Cuando vuelvas a tener el control de Roxas, coge si quieres el **monopatín** para moverte más rápido **3** (cada vez que pases de escenario aparecerás sin él, aunque estará cerca) y ve por la izquierda hacia los **Altos de la Estación**. Después de una nueva escena y de aprender a moverte por el menú, descubrirás que para poder pagar el billete de tren para ti y tus amigos **necesitas ganar dinero**, 650 platines exactamente, porque ya tenemos 150 para completar los 800 necesarios. Es hora de buscar un trabajo. En la plaza, ve al **tablón verde** que pone "Help



Wanted" **4** y usa el Comando de Reacción para examinarlo y **ver una lista con tres trabajos disponibles**. **(VER TRABAJOS)**

Tendrás que repetir varias veces las pruebas para conseguir el dinero suficiente, porque la paga media por trabajo es de 30 platines o 50 si lo haces muy bien (el más



fácil de realizar es el primero, el de cartero). De todos modos, si vas hasta la zona llamada **Calle del Mercado: Plazoleta del Tranvía**, encontrarás otro **tablón** con otros tres trabajos más **5**. **(VER TRABAJOS 2)**

Ya con el dinero que necesitas, **ve a la Plaza de la Estación**, donde te espera Hayner.



Habla con él y elige la segunda opción del diálogo para indicarle que ya estás listo **6**. Al hacerlo, obtendrás como recompensa **un punto más de Habilidad** y el **monedero** con todo el dinero que habéis conseguido. Lamentablemente, después de la escena que vendrá, descubrirás que el misterioso personaje te ha robado el monedero y no podrás coger el tren. Una lástima...



TRABAJOS 1

Cartero. Tienes que entregar en el menor tiempo posible 5 cartas. Cuanto menos tardes, más dinero obtendrás. Es sencillo, solo tienes que organizarte. Dale la carta al niño en primer lugar, luego a la paloma que se cruzará en tu camino, después al hombre de la izquierda, luego usa la barandilla para "grindar" con el monopatín **1** y saltar al final para darle la carta a la paloma voladora y finalmente la mujer que estará a la izquierda de la barandilla, en la parte inferior de la zona.

Cuesta arriba. Tienes que subir el carro cargado hasta el garaje de la parte de arriba de la cuesta. Para ello, tienes que golpear el carro sin parar, aunque tienes que intentar conseguir una especie de ritmo al golpearla, ya que de esta forma, el golpe final del combo empujará bas-

tante el carro hacia arriba **2**. Eso sí, si tardas mucho en volver a golpearlo, volverá a bajar por la cuesta. Ah, y otra cosa, si no lo haces bien, al golpear el carro con un combo éste irá hacia arriba en lugar de hacia delante, y si te pillas debajo te hará "pupita"... Es cuestión de práctica y de cogerle el tranquillo. Al igual que antes, cuanto menos tardes, más dinero cobrarás.

Fanfarronería. Tienes que demostrar que eres el mejor manteniendo una pelota en el aire golpeándola sin parar. Cuantos más golpes la des mientras está en el aire más dinero conseguirás. Enfoca la pelota con R1 al empezar para no perderla de vista, aunque cada combo mandará la pelota bastante lejos de ti, por lo que tendrás que estar atento y no quedarte quieto.



TRABAJOS 2

Pegar carteles. Tienes que colocar por todo el lugar 20 carteles publicitarios. Para ello, tienes que buscar las zonas en las que puedes ponerlos, marcados con una X amarilla y acercarte a ellas para pulsar **X** y colocarlos **1**. No es fácil, pero si consigues colocar los 20 carteles antes de 1 minuto y medio te pagarán 100 platines. Seguramente te llevará más tiempo, pero puedes repetir cuantas veces quieras, por lo que quizá sería mejor echar un vistazo a las zonas donde más carteles hay para poner y empezar por ahí la próxima vez.

Para-zumbidos. Aquí tienes que acabar con 8 grupos de abejas lo más rápido que puedas. Primero aparecerán 4 grupos y, una vez que las elimines aparecerán los 4 restantes. Limitate a

golpearlos sin parar sin fijar a ninguna con R1 para dañar a más abejas a la vez **2**.

¡Fuera basura! Este requiere algo más de habilidad que el de las abejas, ya que tienes que destruir toda la chatarra del lugar con la menor cantidad de golpes. ¿El truco? Muy sencillo, dado que al acercarte a los objetos los muebles, intenta formar un grupo grande en una zona y luego dedícale a golpearlos sin parar. El último golpe del combo es el más poderoso y, además, si consigues que los objetos salgan volando y golpeen a otros a su vez, conseguirás superar este trabajo en poco tiempo y obteniendo más dinero del habitual. Igual que los anteriores, es cuestión de práctica.



✘ TERCER día ✘



Nueva escena con sueños extraños y recuerdos? **Guarda la partida** cuando tengas el control de Roxas y **ve a la estación** de nuevo, lugar donde empezará una nueva escena ①. Al terminar tendrás que enfrentarte a un enemigo. **Recurre de nuevo al Comando de Reacción** para “fintarle” y golpearle por la espalda ②. Al final saltará otro vídeo y acabarás en la **Estación de la Serenidad**. Al igual que hiciste al elegir arma al principio, ahora **tendrás que elegir de nuevo de entre los tres objetos que te ofrecen**, un escudo, una espada o un bastón ③. El primero sube un punto en defensa, el segundo en ataque y el tercero en magia. **Elige el que prefieras** en función de lo que más te atraiga (el juego será igual) y luego tendrás que estrenar tu arma contra tres enemigos más. Repite la técnica de antes y no te costará nada vencerlos ④. Obtendrás como recompensa la **habilidad Recuperación Aérea** (puedes equiparla después si quieres, es más, te lo recomendamos para que vayas viendo cómo funcionan las habilidades) y aparecerá un **cofre** en el escenario. Ábrelo usando ▲ y, además de algunas nuevas indicaciones del menú rápido,

penumbra espinosa

PUNTOS DE VIDA: 300
NIVEL RECOMENDADO: 2
OBTIENES: +5 Vitalidad y la habilidad Bloqueo

El único punto débil de este enemigo es la cabeza. Para ello, pulsa ▲ cuando te indiquen que el Comando de Reacción está disponible y atácale ①. Si te coge, solo podrás usar ▲ para soltarte. Más o menos después de unos 3 ataques podrás liberarte y caerás a la plataforma junto al jefe, momento que aprovechar para golpearle en la cabeza. Después empezará la segunda parte de la pelea, ya que ahora tendrás que pulsar ▲ cuando te lo digan en pantalla para esquivar los rayos que te lanza. Al hacerlo cada vez te acercará más hasta su cabeza; cuando veas que estás muy cerca golpéale en ella sin parar.



Para finalizar el combate, el jefe volverá a cambiar de estrategia y lanzará rayos de energía al azar. Sigue esquivándolos con ▲ y ataca a la cabeza en cuanto tengas ocasión. Lo que pasa es que ahora aparecerán varios enemigos para ayudarlo, pero tranquilo, te vendrán bien, ya que serán fáciles de eliminar y además dejarán esferas con las que podrás recuperar salud. Sigue así y finalmente le derrotarás.

te harás con una **Poción** ⑤. Ve ahora al **punto para salvar** y guarda tu progreso (si pulsas Start te darán más indicaciones acerca de las habilidades y la autorrecarga de los objetos que elijas en tu inventario). Después ve a la nueva puerta que ha aparecido y ábrela con ▲ para llegar a la **Estación de la Llamada** ⑥. Sigue por la rampa hasta que te topes con un enemigo. Acaba con él y, después de avanzar un poco más te topará con otro. Dale jarabe de palo

y, al llegar a la plataforma verde aparecerán tres malos más. Acaba con ellos y abre el **cofre** que hay allí para coger una **Poción**. Después ve a la plataforma roja, despacha a los enemigos que aparecerán allí y abre la puerta para ver otro vídeo, el cual dará paso a una nueva pelea.

(VER PENUMBRA ESPINOSA)

Tras despachar a este enemigo saltarán varias escenas más y se dará por terminado el día.



CUARTO día

Si, nuevos sueños asaltarán a Roxas, aunque hoy no les prestará mucha atención, porque tiene que **participar en el torneo de Struggle** ①. Después de las escenas, y de ver a algunos personajes de la saga *Final Fantasy* ②, **habla con el tipo que está junto a la pizarra** para que te explique las sencillas reglas del torneo y **luego con el presentador**. Elige la segunda opción y empezará el combate ③. Tras un nuevo vídeo, comenzará tu combate contra Hayner. **(VER ROXAS VS. HAYNER)**

Después de este "calentamiento", **salva si quieres la partida** en el punto que hay en una de las esquinas del solar deportivo y **equipa la habilidad "Bloqueo"** en el menú de habilidades de Roxas ④, luego sabrás para qué. Una vez hecho todo, **habla con el presentador** para otro combate. **(VER ROXAS VS. VIVI)**

Tras el combate todo se congelará a tu alrededor y saltará otro vídeo, tras el te enfrentarás



ROXAS VS VIVI

Este combate es algo más difícil que el anterior, aunque no mucho más. Empieza a repartir palos pero procura no darle demasiados golpes seguidos, ya que su contraataque es difícil de esquivar y te quitará bastantes esferas ①. El mejor momento para atacarle es cuando esté cogiendo esferas, así que déjate golpear un poco al principio y después, mientras esté cogiendo las esferas, ataca tú sin darle tregua ②. También puedes, justo cuando vaya a golpearte, intentar esquivarle hacia un lado y golpearle desde el lateral o ganarle la espalda. De todos modos, en cuanto veas que tienes más esferas que él procura aguantar moviéndote por el escenario sin parar hasta que se acabe el tiempo, es la mejor estrategia.



ROXAS VS HAYNER

Este primer combate es fácil, ya que tu rival es más lento que tú. Golpéale sin parar y coge todas las esferas que puedas ① (verás la cantidad en pantalla en relación a las de tu rival) hasta que tengas más que él. No hace falta que le dejes a cero, así que si tienes más límitate a correr por el escenario hasta que acabe el tiempo.



a varios enemigos ⑤. Acaba con todos y, tras otra escena más, tendrás que pelear contra un miembro de la Organización XIII, Axel. **(VER JEFE AXEL)**

Tras vencer a Axel veremos otro vídeo en el que todo vuelve a la normalidad. **Guarda la partida** y habla de nuevo con el presentador del torneo para disputar la final contra Setzer, el campeón actual ⑥. **(VER ROXAS VS. SETZER)**

Por ganar el torneo recibirás el **Cinturón de Campeón** y un **Trofeo**. Disfruta de las secuencias y dará por concluido el día.



ROXAS VS SETZER

La estrategia es la misma que en combates anteriores: basta con tener una esfera más que él en tu poder para aguantar hasta que el tiempo acabe y ganarás. De vez en cuando se pondrá a hablar y a "fardar", buen momento para pillarle con la guardia baja y golpearle ②. También puedes acercarte y esquivar lateralmente sus ataques para golpearle después por la espalda. Aguantar hasta el final te puede resultar algo difícil, ya que según se acerque el final del combate Setzer repetirá un ataque volador, aunque también podrás esquivarlo lateralmente.



JEFE AXEL

PUNTOS DE VIDA: 105
NIVEL RECOMENDADO: 3
OBTIENES: ----

Si nos hiciste caso antes, tendrás equipada la habilidad "Bloqueo", que te permite deflectar ataques pulsando ①. Aquí te vendrá muy bien, ya que Axel tiene varios ataques a larga distancia en los que lanza sus discos, por lo que tendrás que estar atento si te alejas mucho de él para evitar estos ataques. Lo mejor es acercarse lo máximo posible a él y golpearle sin parar, sobre todo si lo haces desde el aire, ya que le será más difícil esquivar tus ataques aéreos. Ten cuidado con la barrera de fuego que hay alrededor y si ves que Axel se agacha concentrándose es porque va a lanzar ondas de fuego por todo el escenario, así que intenta estar cerca de él cuando esto vaya a pasar para golpearle e interrumpir su concentración o intenta rechazar el fuego con , aunque es más difícil. Vigila también sus contraataques, bastante rápidos.



QUINTO DÍA



Después de las escenas de rigor, tendrás un nuevo "trabajo": **investigar las Siete Maravillas de Villa Crepúsculo** para descubrir si son reales o no. Una vez que controles a Roxas, **guarda la partida** y ve a la callejuela, donde podrás hablar con Vivi **1**. Al hacerlo podrás, si quieres, bajar de nuevo al solar deportivo y hablar con Seifer para pelear contra él: solo te servirá para ganar experiencia y tiempo tendrás más adelante para hacerlo, así que tú mismo. De cualquier forma, tienes que ir a la **Estación del Tren** de nuevo, donde encontrarás a tus amigos. Tras la escena entra en la estación cruzando las puertas y saltará otro vídeo. Ahora te encuentras en la **Estación del Atardecer**, puedes **guardar** si quieres la partida y luego bajar las escaleras para **hablar con Pence**. Al hacerlo, resolveréis el primer misterio del lugar, los Escalones Escalofríos, y te mostrará un **mapa** con las maravillas a investigar, 5 de momento. Sigue después por el camino que baja hasta lle-

gar a un árbol junto al que hay un **cofre** con una **Poción** **2**. Avanza hasta una rampa que lleva a un túnel pero, antes de llegar allí, ve por la derecha y entra en el callejón que está a tu derecha **3**. **Examina la pared de ladrillos** del fondo cuando aparezca el triángulo. **(VER EL AMIGO TRAS LA PARED)**

Vuelve al túnel al que antes no entraste y pasa dentro **4**. Saltará una escena y después otro reto, en el que te enfrentarás a unos cuantos Vivis. **(VER LOS QUEJIDOS DEL TÚNEL)**

Sal del túnel y ve hacia la izquierda siguiendo el mapa hasta llegar a un camino con un **cofre** que contiene una **Ultrapoción**. Siguiendo por la calle que lleva al sur y desde ahí **verás una fuente en una pared** **5**. Examinala con **▲** y saltará una nueva escena y un enfrentamiento con tu "parte oscura". **(VER EL DOBLE)**

Ya que estás aquí, **sube al techo del tranvía** que cruza esta zona de la ciudad (tienes que pulsar **▲** cuando te lo indiquen) y, aprovecha para saltar hasta el tejado de un edificio junto al que pasarás y que tiene un **cofre** con un **Anillo Diestro**. Para descifrar el último misterio de la zona, tienes que a la **Colina del Atardecer**, que está a la izquierda de las escaleras por las bajaste al principio **6**. Sube hasta ella y **echa un vistazo a la bolsa** para que salte otra prueba. **(VER LA BOLSA ANIMADA)**

Aquí no queda nada más por hacer, así que, tras la escena, **ve a la colina de nuevo**,

donde acabas de realizar el reto de la bolsa, para que salte otro vídeo **7**. Ahora **tenemos que ir al bosque**, ya que otro de los misterios a investigar está en la vieja mansión que visitamos al principio del todo. Para acceder al bosque, tienes que buscar la **grieta** que hay en una pared en la **Plazuela del Tranvía**, al fondo a la izquierda junto a las vías del tranvía y meterte por ella **8**. Es posible que aparezcan algunos enemigos aquí, despáchalos y **sal del bosque por la salida que hay al norte** para llegar a la Mansión. Aquí saltará una nueva secuencia un poco más larga de lo habitual, con el que terminará este día.



EL AMIGO TRAS LA PARED

Para solucionar este primer enigma, simplemente tienes que golpear o esquivar las bolas **1** que salen de la pared mientras avanzas llegar hasta ella y examinarla de nuevo con **▲**, tras lo cual terminará el reto y el misterio de esta "maravilla".

LOS QUEJIDOS DEL TÚNEL

En realidad no es uno, ya que Vivi se habrá multiplicado y aparecerán tres en pantalla para atacarnos a la vez **1**. Tiene los mismos ataques que en el Torneo, así que procura no acabar los combos, vigila sus contraataques y enseguida los derrotarás.

EL DOBLE

En este nuevo enigma, esta versión oscura de Roxas cuenta con sus mismas habilidades, aunque realmente no da la impresión de emplearse a fondo durante el combate. Limitate a golpearle sin parar y bloquear sus ataques con **■** y no te costará mucho derrotarle **1**. Después aparecerá Pence para "tachar" el misterio.

LA BOLSA ANIMADA

La bolsa está viva, así que tienes que subírte a ella utilizando el Comando de Reacción con **▲** en cuanto empiece a moverse e irlo pulsando para saltar o esquivar los cubos de basura del escenario **1**. Una vez que lo hayas hecho varias veces y la bolsa se quede sin "energía", habrás resuelto un misterio más.

SEXTO día



El último día de este prólogo. Después del vídeo introductorio ①, ve a la callejuela y saltará una escena, tras la cual tendrás que enfrentarte a varios enemigos ②. Tras vencerlos, **tendrás que volver a la Vieja Mansión**, así que no pierdas tiempo y ve para allá. Cuando llegues hasta la verja de entrada disfrutaremos de otra nueva secuencia de vídeo ③.

Ya en el interior, y de nuevo con el control de Sora, abre el **cofre** que hay entre las dos escaleras con una **Ultrapoción** ④. Ahora cruza la puerta de la izquierda para entrar en el **comedor**. Tras vencer a los enemigos de esta sala, abre los dos **cofres** para hacerte con una **Poción** y un **Pañuelo de Duende** y vuelve al recibidor. Sube por las escaleras de la izquierda y abre otro **cofre** más para coger una **Poción**. En el pasillo del segundo piso también hay otro **cofre**. Ábrelo y entra en la habitación que hay al fondo a la izquierda, el **Cuarto Blanco**, donde saltará una escena con Naminé ⑤. Al acabar, obtendrás los **Bocetos de Naminé** y un **Mapa de la Mansión**. **Guarda la partida** en el punto que hay aquí y sal de nuevo al pasillo. Síguelo para cruzar al otro lado y entra por la puerta del fondo, la **Biblioteca**. Aquí, **examina los símbolos** escritos en la mesa ⑥ y saltará otro vídeo, en el cual se mostrará un **acceso secreto** a un sótano. Baja a éste, coge del **cofre** de la esquina una **Ultrapoción** y cruza la siguiente puerta para llegar a la **Sala de Ordenadores** ⑦, donde veremos otra escena más. Cuando acabe, **graba la partida** en el punto de la sala y ve a la siguiente habitación donde, tras derrotar a varios enemigos, te enfrentará de nuevo con Axel.

(VER JEFE AXEL)



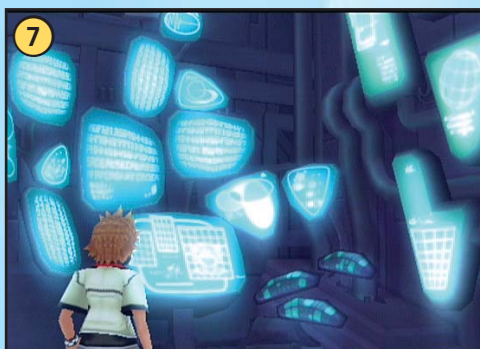
JEFE AXEL

PUNTOS DE VIDA: 345
NIVEL RECOMENDADO: 6
OBTIENES: +5 en Vitalidad

Usa R1 para enfocar a Axel e intenta cogerle por los lados o la espalda para evitar sus ataques frontales, que son muy poderosos. En cuanto puedas, comienza a golpearle y realizar combos sin parar sin parar de moverte, ya que si le dejamos pensar o nos quedamos quietos lanzará una barrera de fuego por toda la sala o creará un círculo de llamas a su alrededor ①. De vez en cuando se activará el Comando de Reacción, así que presta atención y pulsa **▲** cuando esto pase para realizar ataques más potentes contra Axel ②.

Una vez que hayas vencido a Axel, y tras la escena de rigor, cruza con Roxas por la puerta para aparecer en el pasillo del sótano. Aparecerá otro vídeo más. Cuando termines de verlo, y ya de nuevo con el control de Roxas, abre el **cofre** y descu-

brirás que tiene **Poción** y luego pasa a la siguiente sala. En cuanto entres saltará una nueva escena de vídeo, más larga de lo habitual y **nos despediremos de Roxas** ⑧ (¿para siempre?). Eso ya lo veremos después, por ahora hemos concluido el prólogo.



✘ villa crepúsculo ✘



Por fin controlamos a Sora. Después de ponerte al día ①, ve al jardín de la Vieja Mansión y abre los cofres que están en cada esquina para coger un **Trozo de Mitrilo** y una **Poción**. Después, vuelve al bosque y saltarán varias escenas ②. Cuando acaben, **guarda la partida** en el punto para salvar del Sitio de Siempre y sal fuera. Desde aquí **tienes que ir a la estación** para continuar la historia, pero si quieres, **antes de hacerlo date una vuelta por la zona para abrir los cofres** de esta zona y dejarla "limpia". Baja al **Solar Deportivo** y, después de la escena ③, ve a la **Plazoleta del Tranvía**. Sigue de frente y pasa por debajo del puente. Cerca verás, en una esquina, un **cofre** con una **Ultrapoción**. Sigue avanzando por ese camino y junto a las líneas negras que indican las vías del tranvía verás otro **cofre** más con una **Poción** ④. Busca ahora la rampa en la que está el tipo que pega carteles: en la esquina desde donde verás un **tejado verde** hay un **cofre** con una **Tienda** y, mirando hacia el fondo desde la misma rampa, verás una **línea de tejados azules**. Avanza

hasta el fondo saltando sobre ellos y al fondo a la derecha encontrarás otro **cofre** sobre un techo con un **Trozo de Mitrilo**. Desde este tejado, mira hacia la derecha y verás otra azotea enfrente con un **cofre** con otro **Trozo de Mitrilo** en su interior. También desde la rampa en la que está el tipo de los carteles, buscando hacia el fondo a la derecha encontraremos otro tejado azul con un **cofre** y un **Impulso Hábil** ⑤. El último cofre de esta zona está **junto a la puerta marcada con un "4"** de este escenario, guíate por las otras puertas, numeradas del 1 al 3, para encontrar la que nos interesa y abrir el **cofre** para coger una **Poción**. Y eso no es todo, porque **en el bosque hay tres cofres**, todos a la vista, que contienen un **Trozo de Mitrilo**, una **Poción** y una **Ultrapoción** ⑥. Cógelos y encamínate ya a la estación. Después del vídeo tendremos que volver a pelear. No dejes de repartir "leña" hasta que finalmente salte otro vídeo en el que ¡¡el rey Mickey!! ⑦, vestido todo de negro y con capucha, nos despejará el camino y nos observará con el **Monedero** y una **Esfera de Cristal**. También conseguiremos el **Informe Ansem 2**. Ya dentro de la estación, **busca junto a las vías 3 cofres** con una **Ultrapoción**, un **Trozo de Mitrilo** y una **Tienda**. Después, **guarda la partida**, habla con Donald y elige la 2ª opción para montar en el tren. Tras las correspondientes escenas, llegaremos hasta una misteriosa torre. En esta zona, antes de ir hacia la puerta de la torre **abre los tres cofres** que tienes cerca para coger un **Éter**, una **Poción** y

una **Ultrapoción**. Ahora sí, ve a la entrada de la torre y saltará otro vídeo, en el que **nos cruzaremos con Pete**, que no muy contento de vernos al saber que Maléfica está muerta, **mandará contra nosotros a varios sincorazón**. Acaba con todos ⑧ y saltará otra escena, tras la cual estaremos en el interior de la torre. Abre los **dos cofres (Trozo de Mitrilo y Éter)**, **guarda la partida** y ve subiendo por las escaleras. Durante el ascenso te asaltarán varios enemigos, acaba con todos o sube directamente hasta la puerta del fondo y crúzala. Llegarás a una sala en la que tendrás que derrotar a varios sincorazón ⑨. Después de hacerlo, cruza la puerta que tienes enfrente y de nuevo tendrás que derrotar a varios enemigos en dos ocasiones más. Al final, cruzarás otra puerta y **llegarás los aposentos del sabio Yen Sid**, el consejero del rey Mickey. Cuando acabe la escena, abre el **cofre grande** para coger el **Mapa de la Torre**, usa ▲ junto al libro que hay en la mesa para **leer los tres capítulos** que contiene (puedes pasarlos rápido con ✘, pero tienes

que leerlos para poder continuar) ⑩, **guarda si quieres la partida** en el punto para salvar de la sala y **vuelve a hablar con Yen Sid**. Escoge la 2ª respuesta y saltará otra escena más. Entra en la habitación de al lado, el vestidor, y, antes de hablar con las tres hadas, abre el **cofre** que hay aquí para coger una **Roca de Mitrilo**. Ahora sí, **habla con el hada vestida de rojo** y elige la 2ª respuesta para cambiar de vestimenta ⑪. Después del vídeo habrás conseguido la **llave espada Explorador Estelar** y la **forma de fusión "Valiente"** ⑫. Tras las explicaciones de cómo usar tus nuevas funciones en el menú, vuelve a los aposentos de Yen Sid y saltará otro vídeo, en el cual estaremos **a bordo de la nave gumí** con Chip y Chop ⑬. Una vez que te expliquen cómo manejar la nave, **llévala en el mapa de los mundos hasta el único mundo al que podemos entrar, Bastión Hueco** y colócate en su parte frontal para desembarcar en este mundo ⑭.



2. bastión hueco



Después del vídeo, baja las escaleras y sigue el camino **1**. Verás que los sobrinos de Donald tienen aquí **tiendas**, donde podrás comprar objetos a cambio de los platinos que consigas en el juego. También habrá al lado un **Moguri**, con el que **podrás comprar o vender objetos y fabricarlos** **2**, gracias a algunos ítems que encontrarás o que dejarán caer los enemigos.

Habla con el Tío Gilito y baja las escaleras del fondo para cambiar de escenario. Tras el vídeo y **la charla con Yuffie**, tendremos que pelear contra varios umbríos de zona (los círculos de luz te ayudarán) **3**. Acaba con todos y luego ve a la casa del mago Merlín, aunque antes Yuffie nos dará el **Mapa del Mercado**.

Sigue avanzando hacia el norte eliminando a todos los enemigos que se crucen en tu camino hasta llegar a una pequeña plaza **4**. Abre el **cofre** que verás para coger una **Ultrapoción** y entra de al lado, a de Merlín. Después de la escena, obtendrás la **Tarjeta de Miembro de Honor del Comité de Restauración de Bastión Hueco** y la **magia Hielo Elemental**. Tras aprender cómo usar la magia, **guarda la partida** en casa de Merlín y sal. Esta vez, ve por el norte y sigue el camino. Coge la **Tienda** del cofre

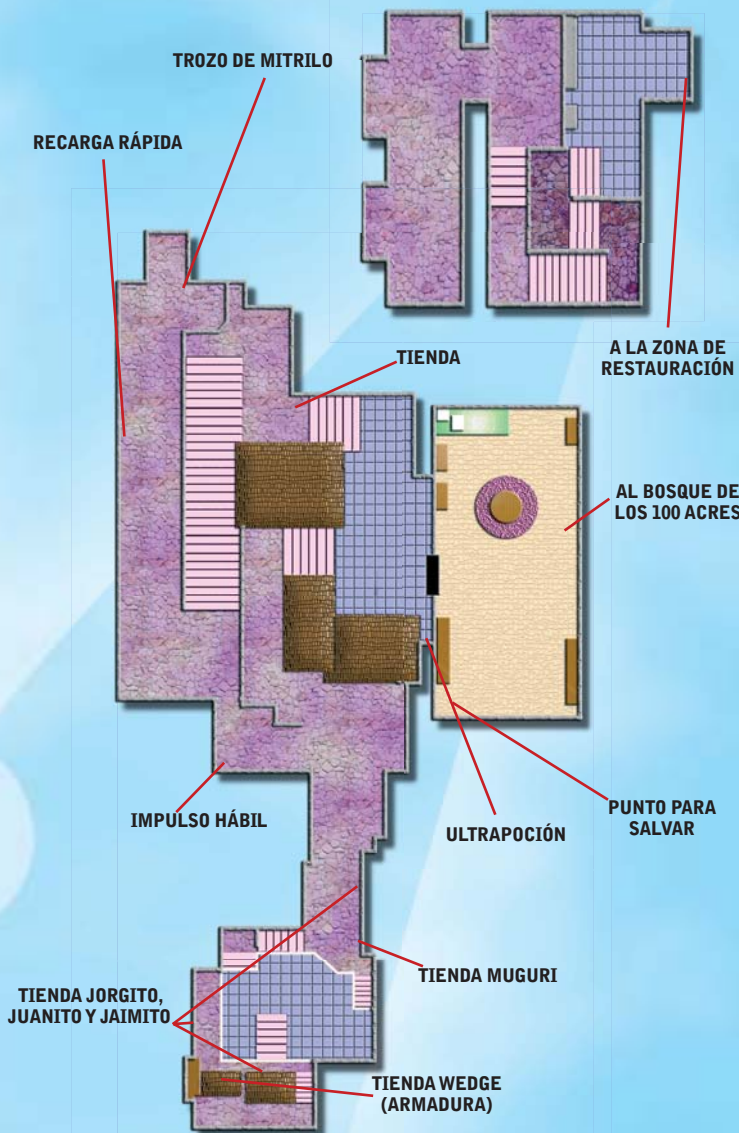
y sube por las escaleras. Ve hacia el sur y coge el **Impulso Hábil** del **cofre** del tejado de una de las casas. Vuelve a las escaleras y avanza por el camino **5**. Antes de cruzar a la siguiente zona, podrás abrir **dos cofres**, (**Recarga de Fusión** y **Trozo de Mitriilo**). Tienes que ir al Patio para **hablar con León**, al otro lado de las escaleras **6**. Ve

allí y saltará otra escena y una nueva pelea. **(VER PROTEGER LAS PUERTAS)**

Tras las escenas, obtendrás el **Informe Amsen 7** y volverás a la Nave Gumi. Se abrirán dos rutas, ve a la del norte, **Tierra de Dragones**. Tienes que abrir una puerta. **(VER NAVE GUMI)**



MAPA bastión hueco



PROTEGER LAS PUERTAS

Tienes que defender la puerta de acceso al castillo de los umbríos sin la ayuda de Donald y Goofy, aunque tranquilo, León estará a tu lado. Lo mejor es no alejarse mucho de la puerta, porque tiene una barra de "vida" y si queda a cero habrás perdido. Usa tus combos y hechizos más potentes **1** y entre los dos conseguirás la victoria. Como recompensa, obtendrás **Fuego Elemental**.



NAVE GUMI

Según aparezcan rutas para llegar a nuevos mundos, tendremos que abrir las puertas en el camino. Para ello, manejando la nave gumi en un divertido juego "matamarcianos" nos enfrentaremos con infinidad de naves enemigas de diversos tipos hasta que lleguemos al final de la ruta **1**. Pero eso no es todo. Aunque superando el primer nivel de cada puerta ésta queda abierta, al hacerlo desbloquearemos nuevos niveles más difíciles de dicho acceso. Completar cada nivel solo vale para completar el 100% del juego, pero con abrir la puerta una vez basta para pasar siempre que quieras. Además, verás que también consigues nuevos planos de naves más potentes, objetos que luego puedes acoplar en tu nave editándola en los menús de la nave e incluso cambiar los colores o formas de la misma ¡es muy divertido!



3. tierra de dragones



MISIONES

Las dos primeras misiones tienen lugar en la zona llamada Puesto de Control, y la tercera en el campamento militar. En todas ellas el objetivo es derrotar a todos los sincorazón que aparezcan en pantalla, 15 en la primera misión ①, 10 en la segunda y 8 en la tercera, aunque cada vez serán más difíciles de derrotar, como los "centauros" o "jinetes de asalto" ② para los cual habrá que realizar ataques y combos aéreos para evitar sus cargas frontales y su dañino ataque con la lanza.

Para acabar con muchos enemigos de una vez, rompe los barriles o carromatos que veas en los escenarios cargados con fuegos artificiales para que estos exploten y afecten a tus enemigos.

En la tercera misión, además, algunos estarán escondidos en el escenario, por lo que tendrás que destruir las tiendas de campaña para encontrarlos y luego acabar con ellos. La barra de ánimo seguirá estando presente, así que procura coger todas las esferas oscuras que sueltan tus enemigos al ser golpeados para mantener la barra al máximo.



Después del vídeo y de conocer a "Ping", se añadirá a tu equipo, así que tendrás que dejar fuera a Donald o Goofy, como quieras ①. Abre los tres cofres del lugar para hacerte con un Trozo de Mitrilo, una Ultrapoción y un Éter, guarda la partida en el punto para salvar (también hay una tienda moguri aquí) y avanza a la siguiente zona. Una vez en el Campamento, ve hacia el grupo de gente y saltará otra escena, tras la cual acabaremos peleando de nuevo contra varios sincorazón ②, aunque esta vez con una variante. En esta ocasión contamos con una barra de ánimo del equipo, la cual, si se acaba, significará nuestro fracaso. Para evitarlo, podemos rellenarla con las esferas que dejan los enemigos al morir, así que no dejes una sin coger ③, sobre todo las más grandes. Tras vencer a tus enemigos, saltará otra escena en la cual, para que Ping pueda incorporarse al ejército imperial, tendrá que superar junto a Sora y compañía tres misiones, aunque antes conseguiremos el Mapa del Campamento. Habla con el capitán y

dile que estás listo para realizar las misiones ④, que vendrán en este orden: El Ataque Sorpresa, La Emboscada y La Búsqueda. (VER MISIONES)

Tras superar los encargos con éxito, recibiremos como recompensa un Impulso Hábil, saltará un vídeo y nos embarcaremos en una última misión ⑤. Guarda la partida en el punto para salvar al principio del nivel, cruza el campamento y sal por el otro lado al bosque de bambú para volver al Puesto de Control. Vence a los sincorazón ⑥ y hazte con la Ultrapoción y el Trozo de Mitrilo de los dos cofres. Después sigue por la salida del norte para ir a las montañas. Aquí, es más importante cruzar toda la zona sin que se agote la barra de ánimo ⑦ que entretenerse a pelear y abrir los cofres, cosas que podremos hacer más tarde cuando volvamos aquí. Avanza y, cuando llegues a la zona bloqueada por las rocas, pulsa ▲ para golpearlas con el Comando de Reacción y abrirte paso ⑧. Por supuesto, tus enemigos harán acto de presencia para complicarte la vida, pero intenta en la medida de lo posible centrarte en avanzar e ignora sus



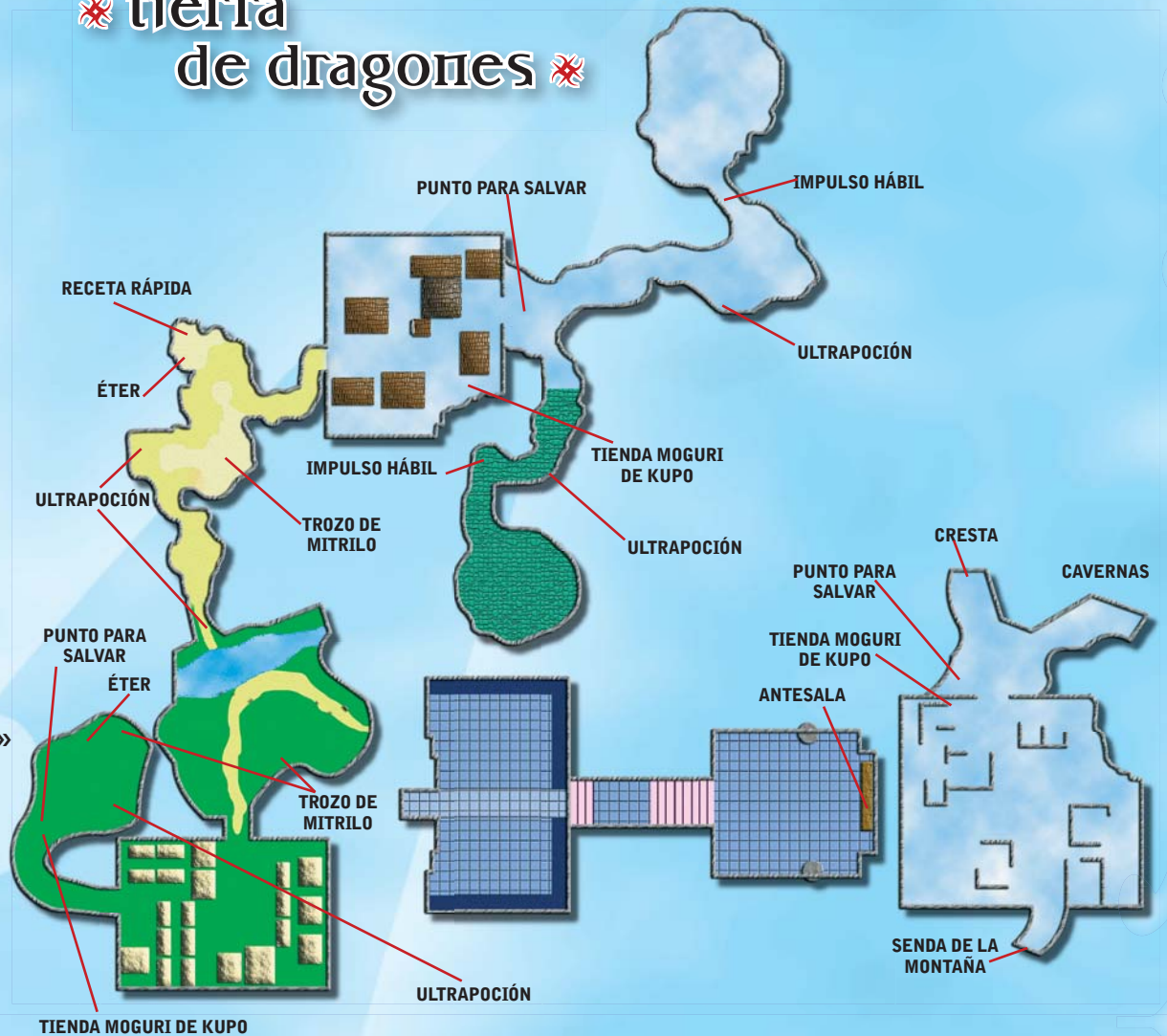
ataques siempre que puedas. Sigue hacia delante despejando el camino de rocas dos veces más de igual manera y, tras romper la tercera pared de piedra, ve a la derecha y sube por los "escalones" de piedra para pasar rápidamente a la siguiente zona evitando a tus enemigos. De esta forma saltarás otro vídeo y te darán el **Mapa de la Aldea**.

Ahora puedes volver a la zona anterior y abrir todos los cofres que dejaste atrás. Son 4 en total, y contienen una **Ultrapoción**, un **Trozo de Mitrilo**, un **Éter** y una **Receta de Recarga**. Los verás sin problemas, ya que están a lo largo del camino. Vuelve a la aldea, guarda la partida y ve a la caverna que está avanzando por la derecha (9), que es donde supuestamente se ha escondido Shan-Yu. En su interior, coge una **Ultrapoción** del cofre, destruye a golpes el carrmatato para dejar a la vista otro cofre con un **Impulso Hábil** y sigue avanzando hasta que salte otro vídeo (10). **(VER PELEA EN LA CUEVA)**

Salva tu avance en el punto para salvar y sigue por la salida del norte para ir a las montañas. Aparecerá un tipo de sincronazón nuevo, muy fácil de eliminar gracias al Comando de Reacción que tendrás disponible frente a él (11). Además, puedes ayudarte con los remolinos para que la corriente te eleve y te lance a por tus enemigos pulsando dos veces ▲ cerca de uno de ellos (12).»



MAPA tierra de dragones





» Antes de seguir, coge un **Impulso Hábil** y una **Ultrapoción** de los dos **cofres** que hay aquí (uno está escondido detrás del carromato, rómpelo). Sigue avanzando para llegar a otro escenario y, tras la escena, Ping saldrá de tu equipo. **(VER COMBATE EN LA CRESTA)**

Tras el vídeo, vuelve a la zona anterior (aprovecha para derrotar enemigos y subir de nivel), donde veremos otra escena **13**. Desanda todo el camino y, **junto a la aldea, salva la partida**. Ve al Punto de Control. Allí saltará otra escena en la cual verás que **tienes que ir al Palacio Imperial**. Sigue avanzando hacia allí y, de nuevo tras ver otro vídeo, estarás en la Entrada del Palacio Imperial. **Vence a los sincorazón** que aparecerán **14** y, cuando llegues junto a las puertas del palacio, verás otro vídeo y tendremos que luchar contra Shan-Yu. **(VER JEFE SHAN-YU)**

Además de los **bonus** que obtendrás al derrotarle, también conseguiremos una **nueva llave espada, Dragón Oculto**. Después del vídeo final, volverás a la **nave Gumi**. Ve ahora hacia el otro acceso que estaba disponible, **superando primero la misión** de la nave Gumi "Polvo de estrellas" **15** y desembarca en el Castillo de Bestia.

PELEA EN LA CUEVA

Ahora tendrás que vencer no a una, sino a dos oleadas de enemigos, entre los que no podían faltar los "centauros", claro **1**. Elimina primero a las sombras y luego céntrate en los jinetes. En la primera oleada solo habrá uno, pero después serán dos y no se separarán mucho, por lo que es bastante fácil que, mientras golpeas a uno, te alcance el otro. Usa siempre que puedas los ataques aéreos **2** y muévete para evitar su lanza y embestidas. Como recompensa, recibirás la **habilidad "Látigo Deslizante"** (actívala en cuanto puedas) para Sora y la **habilidad Ultracura** y un **incremento de salud** para Ping.



COMBATE EN LA CRESTA

Sora estará solo en este combate, en el que tenemos como objetivo intentar sobrevivir un minuto al ataque de centenares de sincorazón voladores **1**. No necesitas derrotarles a todos, basta con aguantar ese tiempo. Ataca a los que estén más cerca primero y usa los Comandos de Reacción siempre que estén disponibles.



JEFE SHAN-YU

PUNTOS DE VIDA: 442

NIVEL RECOMENDADO: 10

OBTIENES: Aumento de Salud y Habilidad Helicóptero para Sora, Aumento de Salud para Donald y Mulan y Habilidad Turbo para Goofy.



El objetivo es derrotar a Shan-Yu y defender las puertas del palacio del ataque de este villano y de los sincorazón que le acompañan. Las puertas tienen una barra de resistencia, que se puede recargar con las esferas que dejan los enemigos al morir. Nada más empezar, limpia la zona de sincorazón **1**, enfoca con R1 a Shan-Yu y empieza a atacarle sin parar. Si atacas con combos normales, se activará una especie de duelo en el que tendrás que pulsar muchas veces seguidas el **▲** para salir victorioso del enfrentamiento **2**. Si van apareciendo más sincorazón en el escenario, tus compañeros se encargarán de ellos, así que céntrate en Shan-Yu. Si ves que empieza a crepitar con energía oscura aléjate, porque no le harás nada y él efectuará un golpe muy poderoso. Vigila también a su halcón, que aparecerá cuando menos te lo esperes para incordiarte. Utiliza los Comandos de Reacción y el ataque límite con Mulan siempre que puedas y acabarás con este villano.

4. castillo de Bestia

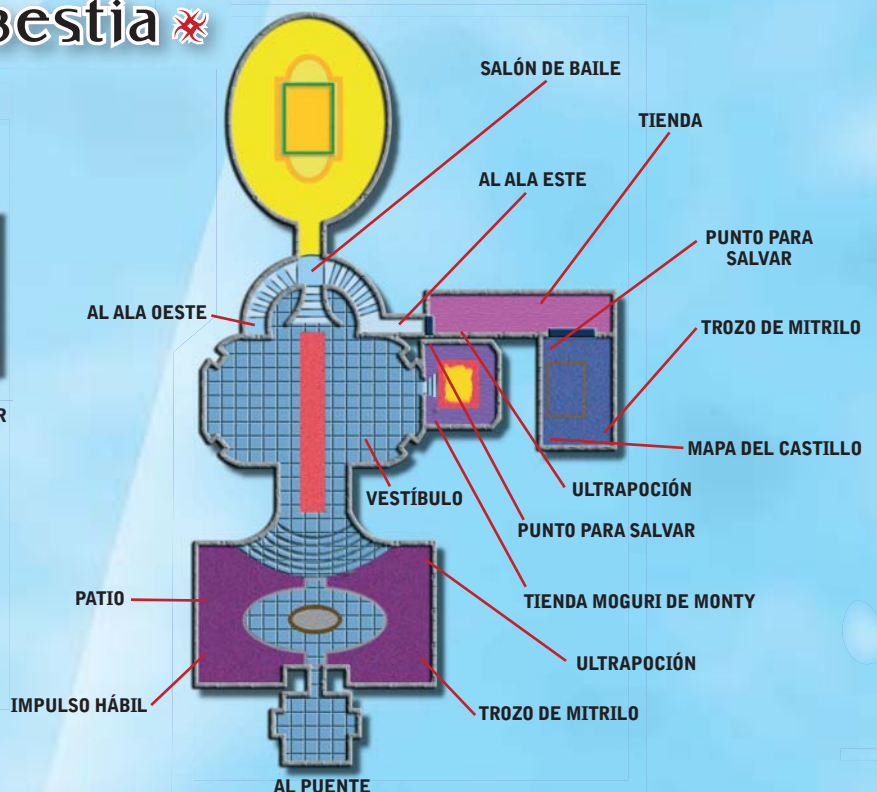
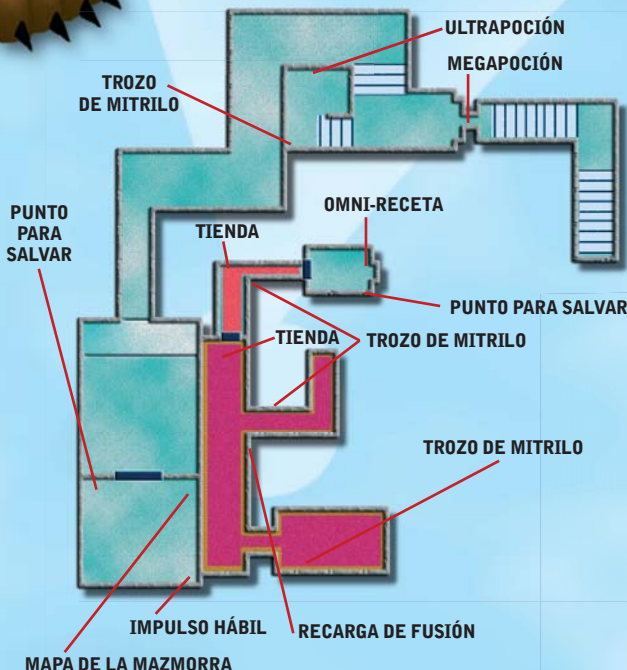


Después del vídeo entra a la habitación con la puerta medio entornada y empezará una pequeña escaramuza en la que habrá que eliminar a todos los sincronización ①. No hay que vencerlos a todos, solo aguantar el tiempo suficiente para que Bestia aparezca. Después, guarda la partida y sal al vestíbulo. Otra escena más, nueva pelea con los sincronización y luego sube por las escaleras. Ve por el camino de la derecha hasta llegar al ala Este del castillo y avanza

hasta el final para llegar a una habitación, la de Bella ②. Tras hablar con ella y conocer tu nuevo objetivo, guarda la partida y abre los dos cofres para hacerte con el mapa del Castillo y un Trozo de Mitriilo ③. Tienes que volver al vestíbulo para dirigirte al otro ala, pero por el camino, además de enfrentarte a varios sincronización ④, podrás abrir dos cofres con una Ultraopción y una Tienda. Recorre el ala oeste del castillo hasta que salte una escena (en el pasillo de las armaduras,

las cuales puedes romper para coger esferas, hay dos cofres con un Trozo de Mitriilo y una Ultraopción). Sigue avanzando hasta llegar al Corredor Oeste, con escaleras que suben a la derecha (aquí hay tres cofres con Recarga Rápida, Trozo de Mitriilo y Tienda). No subas por ellas todavía y dirígete hacia el armario que bloquea la puerta del fondo a la izquierda ⑤. Examínalo con Triángulo para que salte otra escena y un pequeño evento. **(VER MOVER ARMARIO)** »

MAPA castillo de Bestia





MOVER ARMARIO

Es muy fácil de hacer. Ponte a un lado y pulsa **▲** de forma rápida para moverlo y despejar la puerta ①. Si ves que empieza a “reversarse” es que se va a despertar. Para entonces de pulsar el botón, porque si te pilla moviéndolo volverá hasta su sitio original, así que ve poco a poco, no hay prisa.



» Cuando hayas despejado el camino, saltará otro vídeo y podrás cruzar la puerta que te llevará al sótano, donde tocará pelear de nuevo. **(VER JEFES CUSTODIO Y USURPADOR)**

Cruza la puerta para entrar en la mazmorra y saltará un vídeo ⑥. Después, abre los **cofres** para coger el **Mapa del Sótano** y un **Impulso Hábil**. **Guarda la partida** y sal de aquí. Sigue a **Lumiere** saltando por los muebles hasta llegar al balcón ⑦. Allí, **habla con Din Don** para que abra el camino y entra por el pasadizo secreto. En esta zona, saltará otro vídeo.

(VER FAROLES)

Tras el vídeo, abre el **cofre** con la **Omnipoción** que hay en el pequeño pasillo que ha

JEFES CUSTODIO y USURPADOR

PUNTOS DE VIDA: 137

NIVEL RECOMENDADO: 13

OBTIENES: Habilidad Corte Superior para Sora, Habilidad Piro Donald para Donald e Incremento de Salud para Goofy.



En primer lugar, quédate en el fondo de la sala, alejado de la puerta y donde las manos del custodio no pueden alcanzarte. Desde aquí, encárgate de las gárgolas que aparecerán ①. Cuando sean historia, ve a la puerta y comienza a usar tus combos contra el custodio fijándole con R1 (si tienes la forma Valiente disponible, úsala). Después de un rato aparecerán más murciélagos. Repite la estrategia y ahora, tras golpear un rato al custodio, podrás usar el Comando de Reacción “Liberar” para sacar de él al espíritu que posee la puerta, el usurpador ②. Este enemigo no tiene ataques propios, pero al cabo de un rato de dar vueltas por la sala volverá a “animar” al custodio y tendremos que repetir la estrategia. Por tanto, fíjale con R1 y usa tus combos más potentes con él, aunque seguramente te costará un par de intentos cuando salga fuera del custodio para acabar con él. En la última recta de la pelea, el Custodio lanzará una especie de bolas de energía negras, cuando las esté formando aléjate y sigue atacando una vez que las haya lanzado, son fáciles de esquivar. Cuando la vida del Custodio esté a cero, aparecerá de nuevo el Usurpador y podrás acabar con él realizando un combo.

quedado descubierto y crúzalo. Avanza eliminando enemigos ⑧ (hay un **cofre** con un **Impulso Hábil**) y cruza la puerta de enfrente para llegar al **Ala Oeste**. Aquí, además de pelear con un montón de sincorazón,

podrás hacerte con una **Tienda** y un **Trozo de Mitrilo** de sendos **cofres**. Al final del pasillo ⑨, cruza la puerta para llegar a la habitación de Bestia.

(VER JEFE BESTIA)

FAROLES

Mientras Din Don mueve la palanca para bajar los faroles, tienes que dirigirte con Sora hacia estos para, usando rápidamente el Comando de Reacción, encenderlos todos antes de que Din Don se canse. Si esto pasa (verás una barra de “agarre” en la pantalla), puedes volver hacia él y usar **▲** para devolverle las fuerzas, aunque si te das prisa en avanzar y en encender los faroles no habrá necesidad (son solo tres los que necesitamos encender) ①. Si te encuentras cajas por el camino, rómpelas o salta para evitarlas.

Si te queda tiempo suficiente, antes de encender el último farol abre los dos cofres que encontrarás aquí y **hazte con una Ultrapoción** y un **Trozo de Mitrilo** (si no te da tiempo no pasa nada, podrás volver aquí más adelante).



Tras la escena, coge la **Omnireceta** del **cofre**, **guarda la partida** y **Bestia se unirá a tu equipo**. Desanda todo el camino hasta el vestíbulo del castillo derrotando enemigos o avanzando sin parar ⑩. Desde allí, ve al **Patio** de fuera y abre los tres **cofres** para hacerte con una **Ultrapoción**, un **Trozo de**



JEFE BESTIA

PUNTOS DE VIDA: 156 / **NIVEL RECOMENDADO:** 13

OBTIENES: Espacio de armadura +1 para Sora, Vitalidad máxima aumentada para Goofy y Habilidad Defensor para Donald.



El objetivo es liberar a Bestia del hechizo al que ha sido sometido por el miembro de la Organización XIII "despertándole" ①. Para ello, tienes que utilizar el Comando de Reacción con Din Don para que active su alarma y entonces líarte a golpes y combos con Bestia para ha-

cerle entrar "en razón" mientras está atontado ②. No dejes que Bestia te arrincone, ya que sus combos y golpes son muy poderosos. Eso sí, tras cuatro o cinco "alarmas" tendrás que recargar a Din Don de nuevo acercándote a él y utilizando ▲, tenlo presente porque

mientras no podrás atacar, pero serás vulnerable ③. Cuando a Bestia ya no le quede vida, acércate a él y pulsa repetidas veces ▲ para liberarle del hechizo ④. Si no eres lo bastante rápido, tendrás que seguir peleando con él y volver a usar este comando cuando esté disponible.

Mitrilo y un **Impulso Hábil** ⑪. Vuelve al vestíbulo y dirígete a la **habitación de Bella** en el Ala Este y habla con el armario. Tras el vídeo, **guarda la partida**, vuelve otra vez al vestíbulo y, tras la escena, al **Salón de Baile** (la puerta grande que está en mitad de las escaleras). Aquí, saltará otro vídeo y un nuevo combate.

(VER JEFE SOMBRA ACECHANTE)

Tras otro vídeo, tendremos otro combate.

(VER JEFE ESPINAS DE SOMBRA)

Como recompensa, obtendrás la **magia Cura Elemental** ⑫ y volverás a la Nave Gumi, dirigiéndote (sí o sí) a **Bastión Hueco**.

JEFE SOMBRA ACECHANTE

PUNTOS DE VIDA: 176 / **NIVEL RECOMENDADO:** 13 / **OBTIENES:** ---



En este primer combate, nuestro enemigo es un sincorazón que ataca metiéndose en cosas y animándolas para atacar. Si anima la pared del fondo te lanzará columnas de energía (se pueden evitar poniéndose entre dos) ①, si anima la lámpara aléjate para evitar que te caiga encima, si lo hace con las columnas, espera a que terminen de "atacar" y golpea en la que esté el jefe (usa R1, aunque si ves que en algún momento el jefe ya no está marcado es que va

a hacer algún golpe especial) y si anima el suelo, verás un marcador bajo Sora, lo que indica que el espíritu está debajo de ti: salta para evitar su ataque ②. Cuando esté dentro de un objeto y le hayas golpeado lo suficiente aparecerá el Comando de Reacción "Liberar" para expulsar al espíritu del objeto. Hazlo, fija con R1 al espíritu y golpéale sin parar ③ (la forma Valiente y los ataques límite con Bestia van muy bien aquí).

JEFE ESPINAS DE SOMBRA

PUNTOS DE VIDA: 390 / **NIVEL RECOMENDADO:** 13

OBTIENES: Vitalidad máxima aumentada y Habilidad Contracorte para Sora, Vitalidad máxima aumentada para Donald y Bestia y Espacio para Objetos +1 para Goofy.

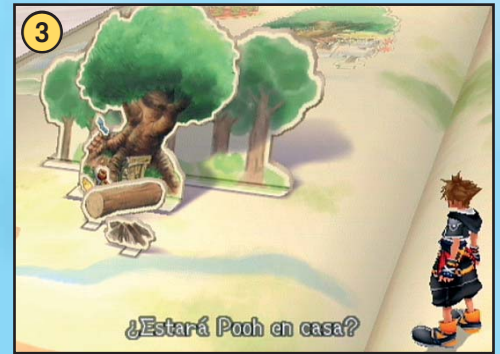


Fíjalo con R1 cuando se vuelva invisible para saber dónde está ①. Trae a Goofy a tu equipo si lo dejaste fuera y usa la forma Valiente, ya que así le harás más daño en tus ataques. Usa también el ataque límite con Bestia y, tras golpearlo lo suficiente se activará el Comando de Reacción el cual, al usarlo, hará que nuestro rival se haga visible, momento para

empezar a repartir leña sin parar ②. Si Sora es arrojado contra alguna columna, pulsa ▲ rápidamente para efectuar un contraataque. Si te quedas en el centro de la sala, a veces también podrás usar un Comando de Reacción triple en el que usarás la lámpara central como arma, aunque claro, tu rival puede hacer lo mismo... ③



5. bastión bueco (2)



Tras el vídeo, te encontrarás en casa de Merlín 1 **Guarda la partida** si quieres y luego ve hacia Donald y **examina el libro** que tiene en las manos 2. De esta forma, entraremos en el libro de Winnie the Pooh. Una nueva escena, tras la cual hay que ir a la hoja con forma de árbol de la izquierda 3. Así entraremos en el **Bosque de los 100 Acres**, un lugar que visitaremos unas cuantas veces durante la aventura (será opcional, te lo explicamos al final de la guía). Antes de acercarnos para hablar con el osito Winnie, puedes si quieres echar un vistazo por la zona para abrir unos cuantos **cofres** y hacerte con el **Mapa del Lugar**, un **Impulso Hábil** y un **Trozo de Mitriilo**, aunque podrás hacerlo más adelante

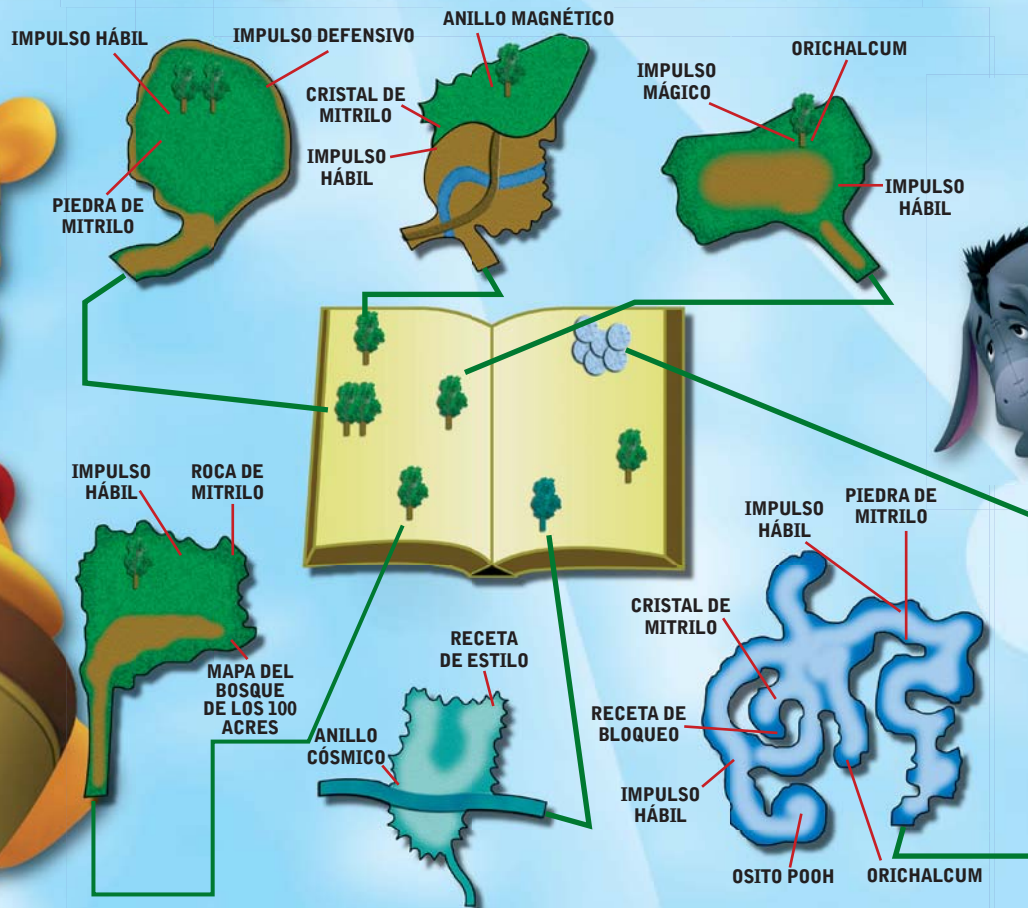
si quieres. De cualquier modo, **ve junto al oso** y habla con él para que salte otro vídeo 4. Algo pasará y serás expulsado del libro. **Vence a los sincorazón en la plaza** 5, tras la escena, habla de nuevo con Pooh. Otro

vídeo y descubrirás que **faltan algunas páginas** del libro del oso Pooh, las cuales habrá que recuperar poco a poco. Merlín te dará el **Amuleto de Béisbol** y a partir de ahora podrás invocar a otros personajes Disney para

que te ayuden. Ya de vuelta en la nave Gumi, el único sitio al que podemos ir es al **Coliseo**, el mundo de Hércules, aunque antes tendremos que **abrir la ruta** con otra fase a bordo de la nave gumi (Tormenta Fantasma) 6.



MAPA bosque de los 100 acres



6. Coliseo del Olimpo



Nos encontramos en el Inframundo. **Acércate a Megara** y habla con ella ①. Después, **guarda la partida** y ve por el camino junto al que está la chica para llegar a la entrada de la cueva de los muertos. De momento tenemos un problema, porque **hasta que no tengamos la Piedra del Olimpo no podremos usar ninguna fusión ni invocaciones, aunque si conservamos los ataques límite**. Ignora a las luces flotantes si quieres, despacha a los sincorazón ② que aparezcan y sigue avanzando hasta llegar a otro escenario. Tras la escena, avanza siguiendo la corriente del agua esquivando las rocas que caen del techo (hay un pequeño desprendimiento primero, lo que te indicará que la roca va a caer en ese lugar) ③. Gira a la izquierda en cuanto puedas y coge el **Éter**, el **Impulso Hábil** y el **Trozo de Mitrilo** de los cofres que encontrarás aquí. Vuelve a seguir el cauce del río y avanza para abrir otro **cofre** con una **Ultrapoción**. Al final llegarás a un punto por el que continuar,

aunque coge antes la **Roca de Mitrilo** del cofre que hay a su lado ④. **Guarda tu partida** en el punto para salvar y abre los **dos cofres (Mapa Inframundo y Trozo de Mitrilo)** y avanza para llegar a otra zona, donde veremos en la escena cómo un miembro de la Organización XIII nos dice que huyamos. Ignórale y **entra en el Valle de los Muertos**, subiendo por la rampa eliminando sincorazón para llegar a los dominios de Hades ⑤. Aquí veremos al señor del Inframundo intentando "convencer" a **Auron**. Cuando éste se niegue, se unirá a ti en el combate que vendrá a continuación contra Hades. **No puedes vencerle**, por lo que límitate a golpearle sin parar ⑥ hasta que salte otro vídeo y dé paso a otro evento. **(VER ¡DIRÍGETE A LA SALIDA!)**

Tras el evento, saltará otra escena y habremos escapado de las garras de Hades por el momento. **Guarda la partida** en el punto de esta zona y vuelve a la entrada del Inframundo ⑦. >>

DIRÍGETE A LA SALIDA

El objetivo es bajar por la rampa hasta las puertas del Inframundo. Para ello, la rampa se dividirá en tres partes, teniendo que superar una parte para acceder a la siguiente y así. Los enemigos cada vez serán más duros, y además contarán con la ayuda de Hades ① al cual no puedes hacer daño y que te lanzará bolas de fuego durante todo el rato ②, las cuales tendrás que esquivar además de derrotar a todos los sincorazón que aparezcan en el escenario para que desaparezca la barrera que te impide avanzar (usa el ataque límite con Auron ③). Lo mejor es avanzar hasta que no puedas más y enfrentarte allí a los enemigos, ya que si juegas con la altura las bolas de Hades no te darán. Los Comandos de Reacción también estarán disponibles con algunos enemigos, así que no dudes en usarlos.



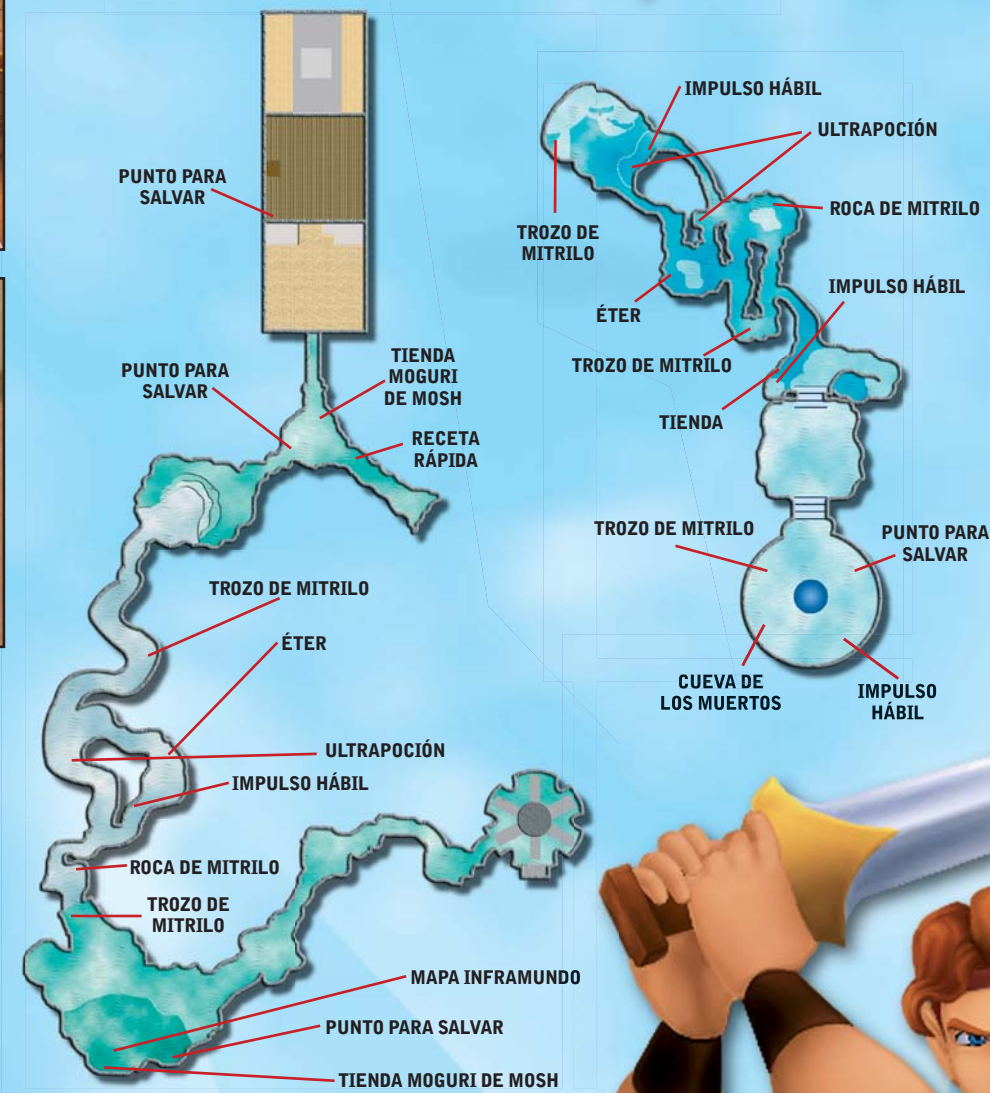


» Por el camino saltará otra escena y tendremos que superar otro combate.
(VER JEFE CERBERO)

Guarda la partida y sube las escaleras del fondo para salir. Ve a las **Puertas del Coliseo** y saltará un vídeo **8**. Mientras Hércules consigue la Piedra del Olimpo, **tendrás que ir a ver a Fil** para entrenar un poco (también conseguirás el **Mapa del Coliseo**). Sal por la puerta del fondo y, tras la escena, habla de nuevo con Fil **9**.
(VER PRÁCTICAS)

Después del vídeo, **habla con Hércules**. Tenemos que **volver al Inframundo**, así que ve allí sin perder tiempo, **guarda la**

MAPA coloso del olimpo



JEFE CERBERO

PUNTOS DE VIDA: 440 / **NIVEL RECOMENDADO:** 15

OBTIENES: Habilidad Corte con finta para Sora y Vitalidad máxima aumentada para Auron.



De nuevo te quedarás sin tus amigos en el combate, aunque Auron estará contigo, ayuda más que suficiente para superar el combate gracias al ataque límite que puedes realizar con él, muy potente **1**. En lugar de moverse por el escenario, Cerbero se quedará quieto en un sitio hasta que salte a otro lugar (el salto hace daño, salta tú también a la vez). Fija una de las cabezas del perro con R1 y golpéala sin parar **2**. No te alejes

mucho o Cerbero lanzará bolas de fuego. Si te atrapa en uno de sus ataques (generalmente la cabeza del medio), usa el Comando de Reacción cuando te lo indiquen en pantalla en tres etapas para liberarte y realizar un contraataque que dejará al perrito inconsciente **3**. Ni que decir tiene que aproveches ese momento para golpear sin descanso a tu enemigo. Repitiendo esta técnica las cabezas irán cayendo una a una.





partida (coge un **Impulso Hábil** del cofre grande) y habla con Fil para que salte otra escena y podamos acceder a las **Cavernas del Inframundo**.

Aquí verás que la espesa niebla no te deja ver la parte inferior del escenario, no pasa nada **10**. Antes de bajar, **mira las antorchas azules**: tienes que seguir las para cruzar la zona. Ahora sí, baja, elimina a los enemigos que aparezcan **11** y abre el cofre para coger un **Trozo de Mitrilo**. Avanza siguiendo las antorchas y llegarás, al fondo a la derecha, a un nuevo escenario “**La senda de la perdición**”. En esta zona hay **3**

cofres, con un **Éter**, un **Trozo de Mitrilo** y una **Ultrapoción**. Aquí hay dos puertas, elige la que está junto al último cofre **12** y que te llevará a la “**Entrada de las cavernas del Inframundo**”, aunque ahora en la parte superior (hay **dos cofres** con una **Ultrapoción** y un **Impulso Hábil**). Vuelve al escenario anterior y cruza el camino que nos queda por explorar. Coge la **Tienda del cofre** cercano y sube las escaleras (en el segundo tramo, si saltas a la derecha podrás coger un **Impulso Hábil** del cofre). Sigue subiendo derrotando enemigos **13** y al final saltará una escena y luego otro combate. **(VER JEFE DEMYX)**

Después del vídeo obtendremos la **Piedra del Olimpo** y el **Informe Ansem 5**. Cruza la puerta para llegar a la **Sala del Sello**, abre los tres >>

PRÁCTICAS

Tendremos que superar dos prácticas. En la primera, hay que destruir los jarrones que hay en el patio para conseguir 20 esferas dentro del tiempo que nos marcan, un minuto y medio. Si usas combos, puedes arrojar unos jarrones contra otros y conseguir más esferas de una sola vez **1**, pero para esta primera práctica no tendrás problemas lo hagas como lo hagas. Tras superar el ejercicio, habla de nuevo con Fil y te asignará otra práctica, que es la misma que acabamos

de hacer solo que ahora necesitamos conseguir 100 esferas en el mismo tiempo. Liate a golpes y combos sin parar y lo conseguirás **2**. Como recompensa conseguirás la habilidad **Aeroespiral**. Más adelante, si quieres, podrás volver aquí para repetir las o realizar nuevas prácticas en forma de minijuegos, aunque no son obligatorias, solo son necesarias para completar el 100% del juego.



JEFE demyx

PUNTOS DE VIDA: --- / **NIVEL RECOMENDADO:** 17

OBTIENES: Vitalidad máxima para Sora y Goofy y Habilidad Aspirar daño para Donald.

Más un evento que una pelea contra un jefe final, lo que hay que hacer aquí es eliminar las 100 formas de agua que invoca Demyx en 80 segundos **1**. La clave está en agarrar a una de las formas de agua usando el Comando de Reacción “**Danza Salvaje**” y atacar con este golpe, que eliminará de una tacada a bastantes formas de agua **2**. Repite esto (aunque tampoco debes de realizar combos normales si no está disponible este comando) y superarás este “combate”.





» cofres para hacerte con el **Mapa de las Cavernas**, un **Impulso Hábil** y un **Trozo de Mitrilo**. **Guarda la partida y examina la roca** del medio con **▲** para liberar a Megara **14**. Después de la escena, métete por el agujero y atento al combate. **(VER JEFE PETE)**

Después varios vídeos, estaremos de nuevo en la entrada del Inframundo **15**. **Guarda la partida y ve al Coliseo**, ya que el lugar está siendo atacado por otro enemigo. **(VER JEFE LA HIDRA)**

Sora recibirá después del vídeo una **nueva llave espada, Emblema de Héroe** y volveremos a la Nave Gumi **16**. Dirígete al mundo que ha aparecido tras Bastión Hueco, y para el cual no hará falta abrir ninguna ruta.



JEFE PETE

PUNTOS DE VIDA: 264
NIVEL RECOMENDADO: 18
OBTIENES: Habilidad Límite Trío para Sora, Habilidad Ultracura para Goofy y Vitalidad máxima aumentada para Donald.



En la primera parte el objetivo es proteger a Megara del ataque de los sincorazón (Megara tendrá una barra de daño que se irá llenando según la golpeen) y del villano Pete. Acaba primero con los sincorazón voladores **1** y, cuando no haya ninguno, ataca a Pete para apartarlo de Megara (usa la forma Valiente si la tienes disponible y cuidado con las bombas que suelta Pete y su escudo protector **2**). De esta forma, finalmente saltará una escena en la que aparecerá Hércules y nos ayu-

dará en la segunda parte. Ahora puedes romper el escudo de Pete usando con Hércules el Comando de Reacción, aunque después tendrás que golpearle para quitarle vida. Ignora a los sincorazón y céntrate en Pete, golpéale sin parar y usa el ataque límite con Hércules, ya que tienes que derrotarle en menos de dos minutos **3**. Si Pete lanza alguna roca contra ti, corre junto a Hércules y pulsa **▲** para que aparezca un globo protector entorno vuestro.

JEFE LA HIDRA

PUNTOS DE VIDA: 264
NIVEL RECOMENDADO: 18
OBTIENES: Habilidad Límite Trío para Sora, Habilidad Ultracura para Goofy y Vitalidad máxima aumentada para Donald.



La habilidad "Aeroespiral" de Sora vendrá muy bien aquí. Este monstruo atacará tanto con su cola como con sus cabezas, además de lanzar rayos de energía que surgirán de la nada y que se pueden esquivar corriendo **1**. Puedes irte a una esquina para evitar la cola, pero lo mejor es fijar la cabeza con R1 y, cuando la Hidra baje la cabeza, golpéala sin parar hasta que esté disponible el Comando de Reacción **2**. Pulsa **▲** y le cortarás la cabeza. Ahora aparecerán 3 cabezas en lugar de una. Fija una de ellas y repite la estrategia atacándola sin parar para intentar cortarla de nuevo. Fil nos ayudará ahora: cuando nos grite, súbete por el lomo del monstruo y pulsa **▲** cuando te lo indiquen

para hacer un comando de reacción conjunto con Fil **3**. Aprovecha que la Hidra está atontada para golpear sin parar las cabezas hasta que se levante de nuevo. Repite esta técnica hasta conseguir cortar las tres cabezas. Pero esto no ha terminado, ya que ahora habrá multitud de cabezas que cortar. Sigue con la misma técnica de todo el combate y espera a que aparezca, tras golpear mucho a una cabeza, el comando de reacción. Gracias a él nos subiremos a lomos de Pegaso y tendremos que pulsar **▲** cuando no los indiquen para ir cercenando cabezas. Repitiendo este ataque y finalmente aparecerá un comando de reacción para atacar el cuerpo de la bestia y acabar con ella.

7. castillo Disney



En el Hangar Gumi, **habla con Chip y Chop** ① y luego sigue el camino para llegar al **Jardín**, donde encontrarás **7 cofres** repartidos por el escenario y alrededor de los cuales siempre aparecerán un montón

de sincronazón. Aprovecha para subir experiencia, acaba con cada grupo que aparezca junto a un cofre ②, coge el ítem y pasa a otro cofre. Hay una **Receta Estelar**, una **Ultraopción**, **dos Trozos de Mitrilo**, un **Impulso Hábil**, una **Roca de Mitrilo** y un **Éter**. Cuando los tengas todos, sigue el camino de hierba hasta llegar a otra puerta por la que volveremos a entrar al castillo ③.

Avanza por el pasillo eliminando a los enemigos o ignorándolos ④, ya que no dejarán de salir. Ignora la puerta con un escudo rosa a la derecha y pasa por la que ves al fondo del todo, donde encontraremos a la **reina Minnie**. Habla con ella ⑤ y, tras la escena, Goofy y Donald saldrán del equipo, aunque Minnie nos ayudará un ratito. Antes de salir obtendrás el **Mapa del Castillo**. Además, si abres el **cofre grande** de la sala, conseguirás **Páginas Arrancadas** del libro del osito Pooh. **Guarda la partida** y vuelve al pasillo.

La reina Minnie tiene que llegar a la Sala de Audiencias (la del escudo rosa), pero tendremos que escucharla ⑥. **Lo mejor es no alejarse de Minnie**, pero si lo



haces aparecerá un Comando de Reacción para llamarla pulsando ▲. Además, también podréis realizar conjuntamente un **ataque llamado "Sanctus"** que ayudará bastante a limpiar el camino. Sea como fuere, **tienes que llegar a la puerta con la reina** y usar ▲ para que Minnie abra la puerta. Saltará una escena, después cruza la pequeña abertura para pasar a la sala del trono y saltará una escena.

(VER CAMINO AL TRONO)

En esta nueva sala bajo el trono, y tras ver otra escena, Goofy y Donald volverán a tu equipo y saldrá Minnie. **Guarda la partida**

y con ese mismo punto **sal al Mapa de los Mundos para dirigirte a Bastión Hueco**, concretamente a la casa de Merlín. Hablarás con el viejo mago, tras lo cual estarás de vuelta en el Castillo de Mickey. Aquí, tras las escenas, prepara a tu equipo, **guarda la partida** y cruza la nueva puerta del escenario.



CAMINO AL TRONO

Como puedes ver, el lugar está tomado por multitud de sincronazón con forma de campana, y tienes que llevar a la reina hasta el trono del fondo. Para ello, avanza despacio, espera que te ataquen un par de enemigos, reparte golpes o usa el ataque conjunto "Sanctus" para acabar más rápidamente con ellos ① y sigue avanzando repitiendo el proceso. Es lento y no es necesario que acabes con todos los enemigos de la sala, pero como tampoco es muy difícil y no hay tiempo límite, hazlo si quieres para subir experiencia. De todas formas, una vez que llegues junto a la reina al trono, pulsa ▲ para que salte otra escena con Maléfica, tras la cual tendrás la **Habilidad Auto-invocar** y un **Espacio para accesorios +1** para Sora.



8. RÍO eterno



Estamos en un mundo en blanco y negro cuya estética también afecta a nuestros protagonistas ①. Sube la colina y coge de un cofre el **mapa de la zona** (cerca hay otro cofre con una **Recarga de Fusión**). Ve a la entrada marcada como "Muelle" y en esta zona abre los cofres junto a los árboles para hacerte con una **Ultrapoción** y un **Trozo de Mitrilo**. Hecho esto, ve al muelle a hablar con el tipo grandote y feo ② y que se parece a Pete. Tras la escena, habrá que pelear contra él. **(VER JEFE PETE)**

Después de las escenas (en las que se repite la entrada de nuestro grupo), estaremos al principio del nivel y veremos **4 puertas flotando** en el aire. El objetivo es entrar en cada una para realizar un evento ③. **(VER PUERTAS MISTERIOSAS)**

Al completar los cuatro minijuegos conseguiremos el **Mapa Ventana Temporal**. **Guarda la partida** y ve al camino que lleva al **Canal** ④. Allí, después de la escena, tendremos que pelear contra el Pete "actual". **(VER PETE Y EL BARCO DE VAPOR)**

Tras la escena, en la que Pete huirá, abre los **tres cofres** que ahí aquí para coger una **Roca de Mitrilo**, una **Ultrapoción** y un **Impulso Hábil** ⑤ y sigue por la salida marcada como **Embarcadero**. Allí encontrarás a los dos Pete, el bueno y el malo, acércate a ellos para iniciar el combate ⑥. **(VER JEFE PETE 2)**

Después de varias escenas más, conseguiremos otra **llave espada, Monocromo** y otra **forma de fusión, Sabia**, a utilizar con Donald ⑦. Dirígete ahora a Port Royal.

PETE Y EL BARCO DE VAPOR

OBTIENES: Habilidad Golpe Súbito para Sora, Habilidad Fantasía y Auto Límite para Donald y Vitalidad máxima aumentada para Goofy.

La pelea tiene dos partes. En la primera, quédate quieto y usa el **Comando de Reacción** las dos veces que te indiquen en cuanto aparezca en pantalla para devolverle a Pete la basura que te lanza ①. Repite esta técnica hasta que el barco se acerque a la orilla, momento en el que tenemos que ir hacia él y pulsar **▲** junto a la grúa para subir a ella y golpear la jaula en la que está la piedra angular ②. Si la grúa comienza a moverse para tirarte, pulsa **▲** de nuevo para agarrarte y evitar caer, continuando golpeando la jaula. Si caes, podrás volver a subir pulsando **▲**, aunque aparecerán varios sincorazón-bomba en el lugar ③. Tarde o temprano el barco se alejará y Pete volverá a lanzarte basura. Repite toda la estrategia para que vuelva a puerto y súbete de nuevo a la grúa hasta que consigas romper la jaula.



JEFE PETE

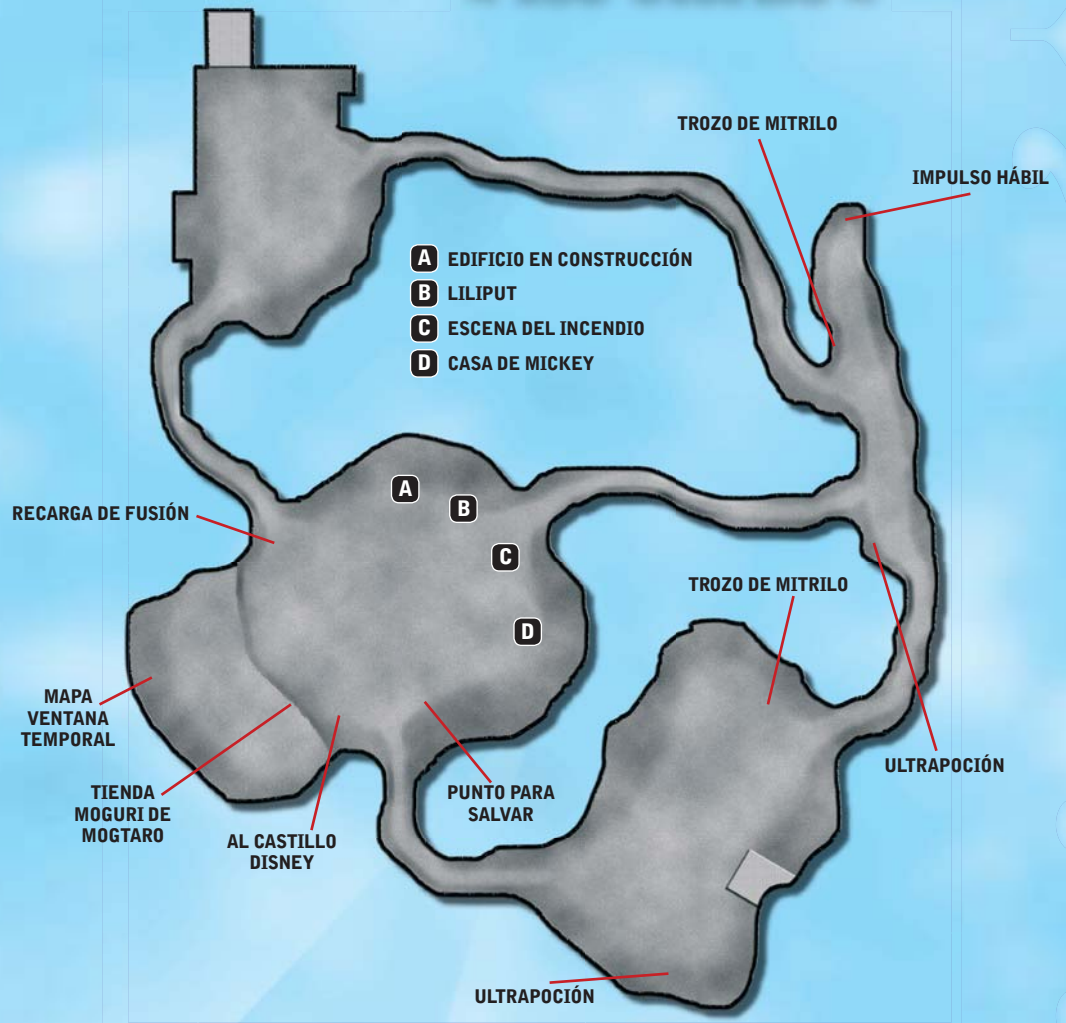


En realidad es un "minicombate" más que un combate contra un jefe, y bastante sencillo, la verdad. Empieza enfocando con **R1** a Pete y golpéale sin parar ① hasta que comience a correr sin parar por el escenario presa del pánico. Cuando se acerque a ti mientras está en este estado, utiliza el **Comando de Reacción** para hacerle entrar "en razón" ②

y golpéale de nuevo repitiendo esta técnica hasta conseguir vencerle, lo cual será enseguida. Ojo si acabas lo combos contra él cuando le golpees, ya que le lanzarás por los aires y al caer al suelo creará una especie de onda que si te pilla cerca te hará daño ③. Salta para evitarla si pasa esto.



MAPA RÍO ETERNO



PUERTAS MISTERIOSAS

En cada puerta tendremos que superar un minijuego en el que el objetivo principal es acabar con todos los sincronazón antes de que acaben con algo, representado siempre con una barra en pantalla. De izquierda a derecha son:

Y EDIFICIO EN CONSTRUCCIÓN: tienes que evitar que haya demasiados sincronazón que puedan tirar la estructura. Usa siempre que puedas los comandos de reacción. Cuando más golpeen los sincronazón-martillo la estructura, más se moverá y saltaréis por los aires: aprovecha también para realizar combos aéreos ①

Y LILIPUT: hay que proteger la pequeña ciudad del ataque de los aviones y el resto de sincronazón. Si vas junto a la torre del centro de la ciudad podrás usar su cañón (pulsando **▲**) para acertar a los aviones, aunque es mejor usarlo cuando ya hayas golpeado previamente a tus enemigos y rematarles de esta forma, ya que sólo con el cañón no lo lograrás ②.

Y ESCENA DEL INCENDIO: evita que los coches y los sincronazón que aparezcan no hagan peor el incendio del edificio más de lo que es. Golpea a todos los que veas,

aunque para vencer de forma eficaz y directa a los coches ③ que se mueven muy rápido y cuyas embestidas son poderosas, intenta usar la forma Valiente.

Y CASA DE MICKEY: esta pelea es contrarreloj, así que enfócate a los sincronazón y, cuando veas que el agujero negro empiece a "chupar" los muebles a su interior, enfócalo con **R1** y golpéalo para hacerlo pequeño y continuar derrotando a los sincronazón que quedan en la habitación ④. Usa también el Comando de Reacción para moverte más rápido por el lugar cuando aparezca en pantalla.



JEFE PETE 2

PUNTOS DE VIDA: 784 / NIVEL RECOMENDADO: 19

OBTIENES: Magia Reflejo Elemental y Vitalidad Máxima aumentada para Sora, Goofy Tornado para Goofy y Vitalidad Máxima aumentada para Donald.



Como ayuda adicional, el Pete bueno te ayudará contra el Pete malvado. Esta pelea se irá moviendo a los distintos escenarios que ya hemos visitado antes, por lo que en cada una, además de a Pete, tendremos que enfrentarnos a los enemigos de cada escenario ❶. Enfoca a Pete con R1 y ten cuidado con sus bombas y ondas de suelo mientras le atacas sin parar (recuerda que la forma Valiente va muy bien aquí, así como los ataques en salto y combos aéreos). El Pete bueno también ayudará, aunque si empieza a ponerse nervioso corriendo sin parar tendrás que usar ▲ para aprovechar y lanzarle contra el Pete malo ❷. Éste quedará inconsciente unos momentos, así que aprovecha para golpearle sin parar. Usa también los Comandos de Reacción que vayan estando disponibles en cada escenario al que pases para tener más ventaja sobre tu enemigo (sobre todo en los dos últimos escenarios, donde activará un escudo protector) y terminarás vencéndole.



9. port royal

Tras el vídeo, **equipa la magia Electro** como comando rápido y abre el **cofre** detrás de ti para coger el **mapa Naval** ❶. Sigue explorando el escenario y junto a los cañones podrás coger un **Éter** y en la esquina del fondo a la derecha una **Piedra de Mitrilo**. Vuelve al inicio del nivel, **salva** y baja por las escaleras. Saltará otra escena. **(VER PIRATAS MALDITOS)**

Después de la escena, ve al puente de la izquierda y saltará otro vídeo en el que nos encontraremos con **Will Turner** ❷ y tendremos

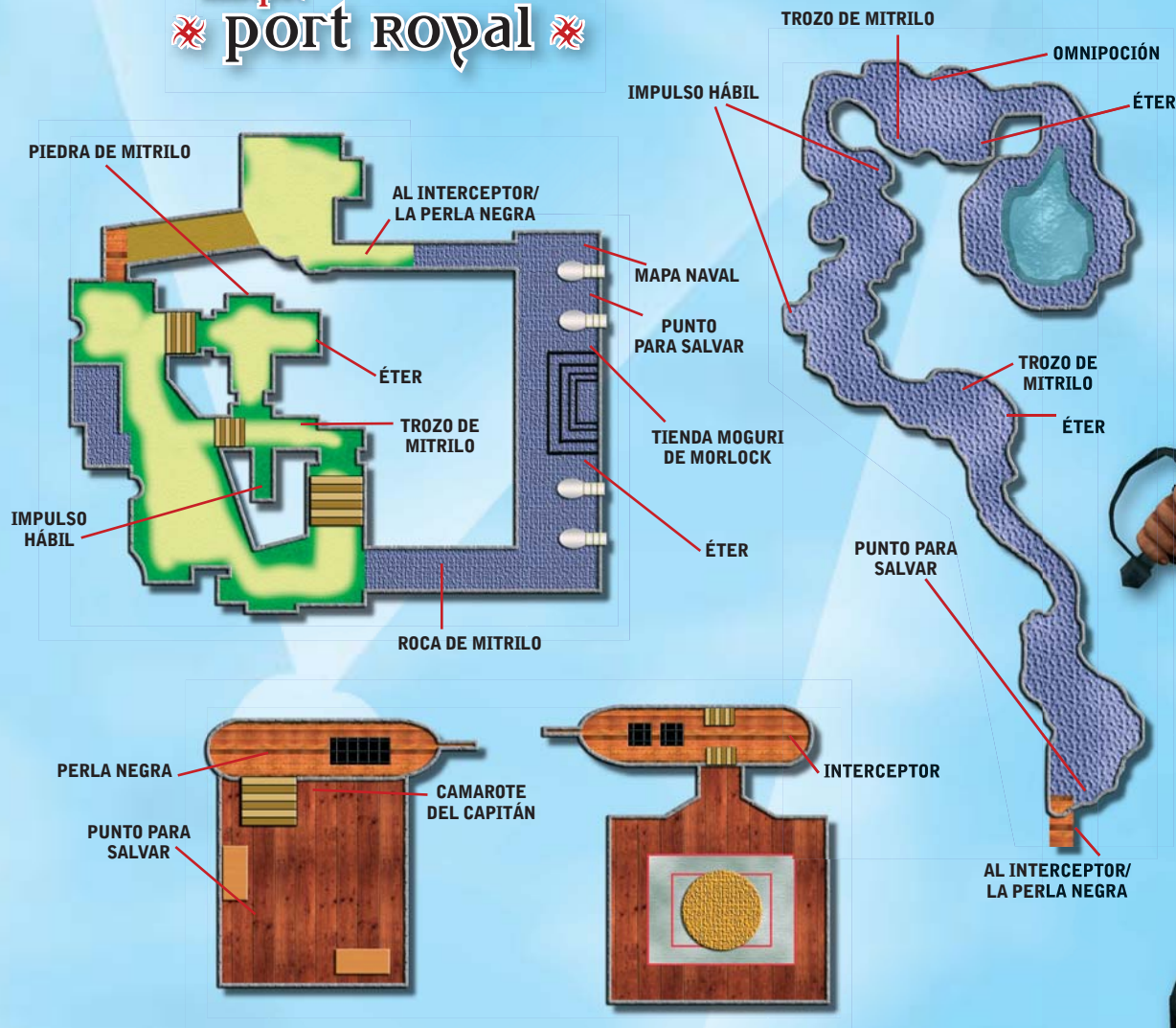
que derrotar a más sincorazón. Tras la pelea y la siguiente escena, **explora el pueblo rompiendo barricadas** para encontrar cofres y desbloquear caminos ❸. **Los cofres son 4**, y tienen un **Trozo de Mitrilo**, un **Éter**, un **Impulso Hábil** y una **Piedra de Mitrilo**. Cuando los tengas todos, ve al Puerto, donde saltará otro vídeo y nos toparemos con Jack Sparrow ❹ el cual se unirá a nuestro equipo (deja fuera a Goofy, ya que la magia Electro es más potente en Donald). **Habla con Will** junto al Interceptor y sube al barco ❺. En éste, podrás

guardar la partida en el camarote de la parte inferior, donde también habrá una **tienda moguri**. Luego vuelve a cubierta y **busca a Jack junto al timón** para indicarle en el mapa que aparecerá en pantalla que quieres ir tras la Perla Negra ❻. Saltará una escena y **seremos abordados**, teniendo que derrotar a varios sincorazón y piratas malditos ❼. Después desembarcaremos en la Isla de Muerta y Jack saldrá de nuestro equipo. Sigue el camino por el acantilado y en la siguiente zona coge de los dos cofres un **Trozo de Mitrilo** y un **Éter** ❽. »





mapa port royal





» Sigue avanzando y saltará una escena, después de la cual **tendrás que aguantar el ataque pirata durante 1 minuto** defendiendo a Will y Elisabeth mientras vuelven al barco 9. Tras ese tiempo saltará otro vídeo y conseguiremos el **mapa de la Isla de Muerta**. De vuelta en el barco, **guarda la partida** y habla con Will para indicarle en el mapa que quieres **volver a Port Royal**. Por el camino caeremos



PIRATAS MALDITOS



Al principio de este combate no podremos causarles daño a los piratas, por lo que será mejor mantenerse alejado y devolver sus disparos con **▲** hasta que salte un vídeo 1. Ahora sabemos cómo derrotarlos: hay que acercarlos a las zonas iluminadas por la luna llena para que se revelen como

esqueletos, momento en el que sí les harán efecto nuestros golpes 2. Si vuelven a las sombras serán invulnerables, así que recuérdalo. La magia Electro les afecta bastante ralentizándoles, por lo que será un arma muy útil en este mundo 3.

de nuevo en otra emboscada de sincronización 10. Acaba con ellos y, tras la escena, tendrás que vencer a los Piratas malditos. **(VER ABORDAJE MALDITO)**

Tras la escena, **guarda la partida** en el camarote 11 y vuelve a cubierta, ya que tenemos que superar otro evento más para evitar que hundan nuestro barco. **(VER SALVAR EL INTERCEPTOR)**

De vuelta ya en la Isla de Muerta, sigue avanzando de nuevo hasta que llegues a la cueva del tesoro 12. Por el camino **te asaltarán sincronización y piratas malditos**. En el escenario en el que hay varias **cajas llenas de pólvora** podrás encontrar tras ellas, una vez destruidas dos **cofres** (o piratas malditos) 13. Los cofres tienen dos **Impulso Hábil**. En la siguiente zona aparecerán más piratas malditos y encontrarás tres cofres con un **Éter**, un **Trozo de Mi-**

trilo y una **Omnipoción**. Una vez que llegues a la sala del tesoro, disfruta de la escena y prepárate para una pelea. **(VER JEFE BARBOSSA)**

Después de las escenas, **Sora conseguirá una nueva espada-llave, Sigue al Viento**, y volveremos al mapa de los mundos. De los dos posibles, ve al que está más abajo. Usa la nave gumi para abrir la puerta "Carretera antigua" 14 y desembarca en Agrabah.



ABORDAJE MALDITO

El objetivo es vencer a los piratas malditos que quieren apoderarse del medallón que tiene Sora y atacar a la Perla Negra, que te disparará con un cañón 1. Si te alcanza algún golpe y te quitan el medallón, busca rápidamente al pirata que lo tiene (aparecerá un icono con el medallón sobre él) y elimínalo de forma rápida para recuperarlo 2, ya que

si pasa más de un minuto sin que tengas el medallón fracasarás. Usa también los cañones que hay en cubierta con **▲** 3 para disparar a la Perla y atrae a los piratas a las zonas de luz lunar para hacerles vulnerables. Recuerda que la magia Electro ralentiza a los piratas y que la forma Valiente o Sabia son más poderosas. Como recompensa, **umentarás la vitalidad de Sora y Goofy** y conseguirás la **habilidad Atracción** para Donald.





SALVAR EL INTERCEPTOR

Los piratas de Barbossa han colocado 5 barriles explosivos a bordo del Interceptor y tenemos que lanzarlos por la borda para evitar que hundan nuestro barco. Busca los barriles, ponte junto a uno y pulsa sin parar **▲** para lanzarlos por la borda **1**. El problema es que aparecerán varios sincorazón y piratas malditos en el barco para complicar el asunto, así que empieza por una esquina y, cuando lleguen los enemigos **2**, vete a la otra punta para

que te dé tiempo a lanzar el barril. Si recibes algún golpe mientras estás golpeando un barril tendrás que volver a empezar, y aunque no hay tiempo límite, algunos enemigos intentarán hacer detonar los barriles (los sincorazón-bomba); evita esto **3** y superarás el evento, tras el cual recibirás un **incremento en Vitalidad Máxima** para Donald y Jack, un **Espacio para Objetos +1** para Sora y la **Habilidad Último Estertor** para Goofy.



JEFE BARBOSSA

PUNTOS DE VIDA: 612 / NIVEL RECOMENDADO: 21

OBTIENES: Indicador de Fusión aumentado y Habilidad Aerofinal para Sora, Vitalidad Máxima aumentada para Donald y Jack Sparrow y Habilidades Unidad y Auto Límite para Goofy.



Jack volverá a tu equipo, por lo que deja fuera a Goofy a favor de Donald y su magia Electro. En esta primera parte de la pelea, la criatura que ha invocado Pete dejará todo a oscuras **1**, no pudiendo ver a Barbossa. Busca en la oscuridad dos puntos llamantes (los ojos del bicho) y ve allí rápidamente intentando fijarle con R1 para que no se te escape **2**, ya que no se queda quieto mucho tiempo.

Golpéale sin parar y la oscuridad desaparecerá. Céntrate entonces en Barbossa y usa tus ataques límite con Sparrow **3** cuando estés cerca de Barbossa y le dé la luz de la luna, ya que de otra forma, al igual que el resto de piratas malditos, será invulnerable a tus ataques. Como siempre, las formas de fusión de Sora también vendrán bien en la pelea, con las que además recuperarás toda la vida y los puntos de magia. En ocasiones se activarán Comandos de Reacción **4**, úsalos si puedes, aunque aparecerán súbitamente y durarán muy poco.





10. Agrabah



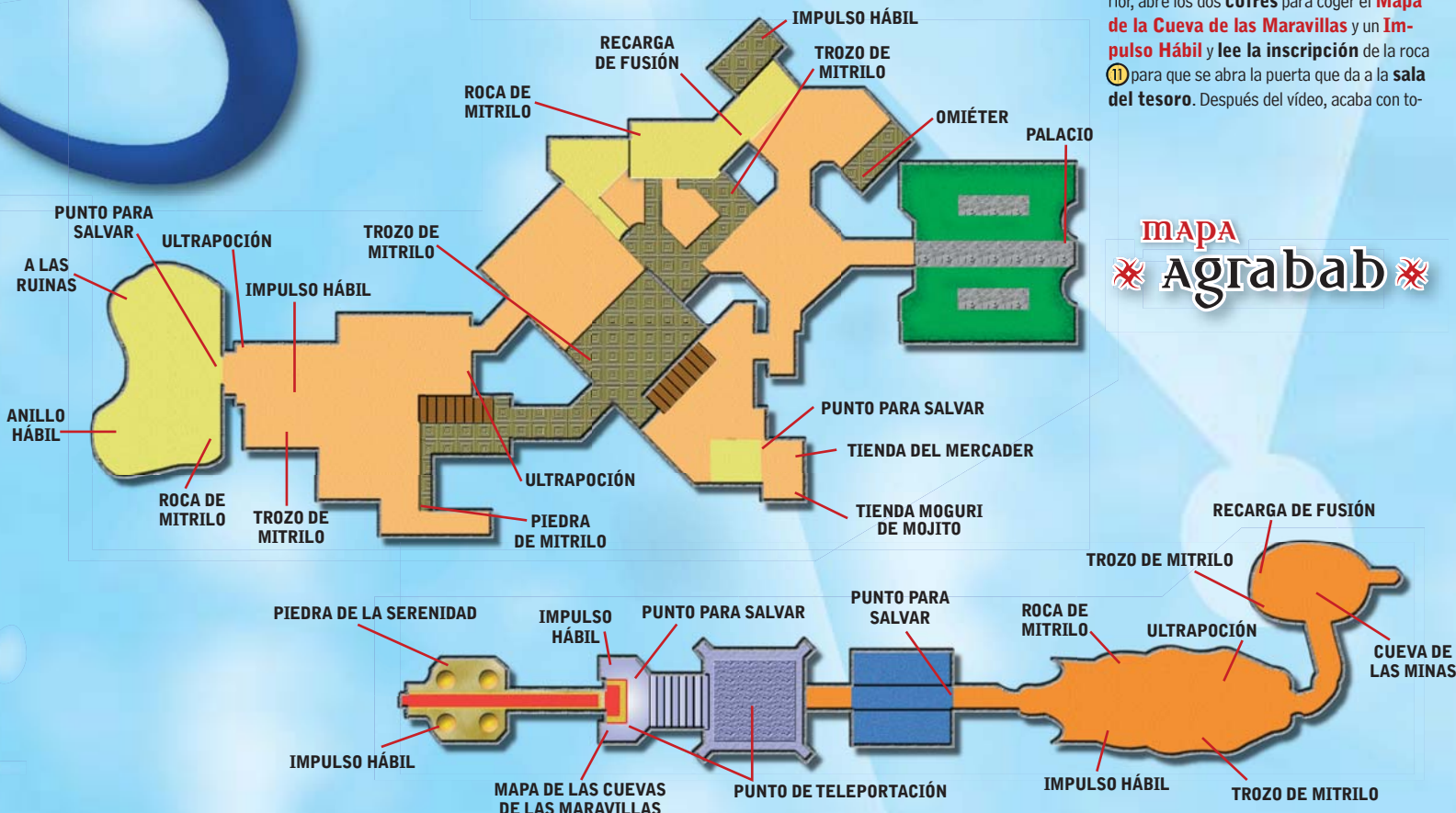
Después del vídeo de introducción, tienes que **pelear contra todos los sincorazón** que aparezcan **1** hasta que Iago, en una nueva escena, nos "salve" de ellos (aprovecha para ganar experiencia). Después del vídeo estaremos en la **tienda del mercader**, donde obtendrás el **Mapa de Agrabah**. **Guarda la partida** (también hay una **tienda moguri**) y sal fuera de nuevo. Recorriendo las calles de la ciudad encontraremos diversos **cofres**, aunque la mayoría estarán encima de algún tejado **2**. Sube por la escalera que verás frente a ti y busca lo **7 cofres** de la zona, que tienen una **Ultraopción**, **2 Trozos de Mitriilo**, un **Impulso Hábil**, una **Recarga de Fusión**, una **Roca de Mitriilo** y un **Omiéter**. También, por supuesto, aparecerán grupos de sincorazón para atacarte **3**, así que ya sabes. De cualquier forma, habla con Iago y **ve hacia el palacio**, donde tras varias esce-

nas **Aladdin** se unirá a tu equipo **4**. Vuelve a la tienda del mercader para hablar con él y saltará otra escena. De nuevo en las calles de la ciudad, **ve hacia la zona del Bazar**. Aquí verás un montón de **puestos**, pues bien, si los rompes (la magia Electro va muy bien para hacerlo) encontrarás algunos **cofres ocultos**, además de los que hay en esta zona, custodiados la mayoría por grupos de sincorazón **5**. En total son **5 cofres**, que tienen un **Trozo de Mitriilo**, un **Impulso Hábil**, una **Roca de Mitriilo** (en el piso superior, algo escondida en un lateral) y **2 Ultraopciones**. Sal por la puerta grande de madera para ir al desierto **6**. Abre los dos **cofres** (**Anillo Hábil** y **Piedra de Mitriilo**), salva la partida y sigue hacia el desierto. Tras la escena, estaremos en la **entrada de la Cueva de las Maravillas** **7**. Antes de entrar, busca en la zona posterior de la cueva y encontrarás dos **cofres**, con un **Trozo de Mitriilo** y una **Recarga de Fu-**

sión. Ahora sí, entra en la cueva. Aquí, límitate a avanzar derrotando a los enemigos y superando escenarios a la vez que abrimos **cofres** **8**. En la primera sala hay **4**, con una **Ultraopción**, un **Trozo de Mitriilo**, una **Roca de Mitriilo** y un **Impulso Hábil**. En la segunda sala, **examina la gema flotante** **9** y la estatua del fondo. **(VER GUARDIANES DE PIEDRA)**

Antes de seguir, **guarda en el punto para salvar** que ha aparecido **10** y continua hacia la siguiente sala. **Lee la inscripción de la roca** y elige la segunda opción. **(VER ABISMO DE LOS DESAFÍOS)**

Se activará un **punto de teleportación**, que podrás aprovechar más adelante, ya que en esta misma roca estarán disponibles más eventos opcionales que podrás disfrutar volviendo aquí. Para seguir la aventura, **guarda la partida** en el punto de la plataforma superior, abre los dos **cofres** para coger el **Mapa de la Cueva de las Maravillas** y un **Impulso Hábil** y **lee la inscripción** de la roca **11** para que se abra la puerta que da a la **sala del tesoro**. Después del vídeo, acaba con to-





dos los sincronización (son unos cuantos, así que **utiliza las formas de fusión y todos los Comandos de Reacción** que aparezcan, así como el **ataque límite con Aladdin**) ⑫, tras lo cual recibirás un **Incremento Máximo de Salud** para Sora, Donald y Aladdin y la **habilidad Autocura** para Goofy.

Tras el combate saltará otra escena y estaremos de vuelta en Agrabah (en la sala del tesoro han quedado por abrir dos cofres con un **Impulso Hábil** y un **Guijarro Se-**

reno, pero puedes volver aquí más adelante a por ellos si quieres). Guarda la partida en la tienda del mercader y ve al palacio de nuevo. Allí, después de las escenas que saltarán, tendremos un combate contra un jefe. **(VER JEFES VOLCANICO / GÉLIDO)**

Tras el vídeo tendrás a **Genio** como invocación gracias al **Amuleto Lámpara** que te darán. Más escenas y abre la ruta con la puerta "Carrera Truncada" superando la fase con la nave gumi y desembarca en Ciudad de Halloween.

Abismo de los Desafíos

Tienes 2 minutos para acabar con todos los sincronización que aparezcan ①. El grupo estará sobre plataformas que irán desapareciendo, teniendo que acabar con todos los enemigos que aparezcan antes de que se cumpla el tiempo. Para los sincronización "gordos", procura golpearlos por detrás o esperar a que, mientras caigáis a otra plataforma ②, golpearlos con combos aéreos hasta que aparezca el Comando de Reacción para hacerles más daño.



Guardias de Piedra

Deja que tu equipo se encargue de los cristales que caen y céntrate en Abú, ya que tienes que ayudarlo a cruzar hasta el otro lado de la sala para que coloque la gema en su lugar ①. Cuando aparezca la ola que vendrá hacia ti y el mono, pulsa ▲ cuando el comando de reacción aparezca en pantalla y saltar para evitar la pared de agua ②. Sigue ayudándole para que llegue hasta el final de la sala y pulsa ▲ cuando te lo digan para colocar la gema. Como recompensa, obtendrás un **Aumento de la Vitalidad máxima** para Sora, Goofy y Aladdin y la **habilidad Hielo Donald** para Donald.



JEFES VOLCANICO / GÉLIDO

PUNTOS DE VIDA: 351

NIVEL RECOMENDADO: 23

OBTIENES: Habilidad Explosión para Sora, Incremento máximo de vitalidad para Donald y Aladdin y un Espacio para Armadura +1 para Goofy.



Cada jefe representa un elemento, Fuego y Hielo respectivamente, por lo que lo que hay que hacer es atacarles con el elemento opuesto a cada uno ①. De todos modos, como se irán turnando para atacarte, céntrate en uno, fíjale con R1 y golpéale con combos aéreos y con el Ataque Límite con Aladdin o las formas de Fusión ② hasta que esté disponible el comando de reacción con el que le lanzarás contra el otro jefe ③. Esquiva sus ataques (cuando golpees mucho a uno de los jefes se dividirá en enemigos pequeños, los cuales dejarán esferas de vida para Sora) y repite esta estrategia hasta vencer finalmente a los dos.



II. ciudad de Halloween



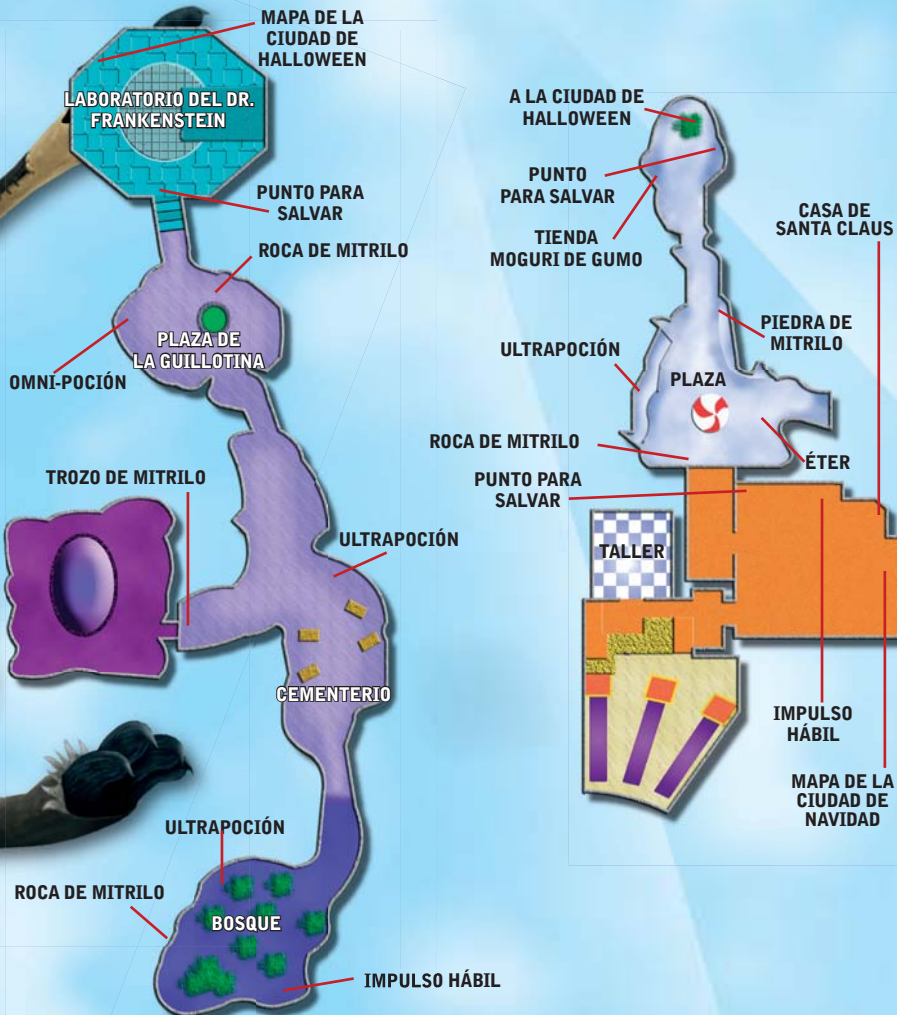
Tras la escena introductoria (con nuevo "look" ①), abre los dos cofres para coger una **Ultrapoción** y un **Trozo de Mitriilo**. Sigue avanzando hasta la plaza, y tras las escenas, nos encontraremos en el **laboratorio del Dr. Finkelstein** ②. Antes de salir, abre el cofre para coger el **ma- pa de Ciudad de Halloween** y **salva**.

Ya en el exterior, saltará otro vídeo y tendremos que vencer a todos los sincorazón que vayan apareciendo ③, aunque ten cuidado, ya que **algunos elementos de la ciudad**, como la puerta doble, la guillotina o la fuente del centro de la plaza **te golpearán si te acercas mucho** a ellas ④, aunque claro, también puedes usar esto para atraer

a tus enemigos junto a ellas y que sean golpeados, lo cual facilitará mucho tu tarea. No obstante, usa los combos y magias habituales, así como los Comandos de Reacción disponibles y terminarás en un periquete. Tras el vídeo, abre los dos cofres que hay aquí para coger una **Omnipoción** y una **Piedra de Mitriilo** y ve al **Cementerio**.

Crúzalo sin entretenerse demasiado con los enemigos para llegar hasta el **Bosque**, donde, además de más enemigos, encontrarás **3 cofres** con un **Impulso Hábil**, una **Piedra de Mitriilo** y una **Ultrapoción**. Acércate a Jack, que está junto al árbol que tiene un árbol de Navidad ⑤ como puerta y saltará otro vídeo.

MAPA ciudad de Halloween



JEFE CARCELERO

PUNTOS DE VIDA: 1140
NIVEL RECOMENDADO: 25
OBTIENES: Aumento de Vitalidad máxima para Sora, Goofy y Jack, y la Habilidad Ultracura para Donald.

El combate tiene 3 fases. En la primera nos atacará con bolas de fuego y es difícil acercarse para realizar combos cuerpo a cuerpo ①. Inténtalo mientras esquivas los proyectiles y golpéale sin parar (el ataque límite con Jack y las formas de fusión te irán de perlas). Cuando le hayas quitado algo de vida, el villano te arrojará lanzas de hielo desde las alturas. Para alcanzarle mientras esquivas su ataque, sube a la colina, enfócalo con R1 y salta cuando esté cerca para golpearle todo lo que puedas. Si lo haces bien volverá al suelo y podrás golpearle junto a tus compañeros. En la última fase tienes que acercarte para hacerle daño y te perseguirá sin parar. Usa el Ataque Límite con Jack y tus mejores combos y ataques. Si vuelve a alguna de las etapas anteriores, repite la estrategia.





Ahora estás en el mundo de la Navidad, así que guarda la partida (también hay un punto de teleportación) y ve colina abajo hasta llegar a la plaza, donde saltará otro combate. Vence a todos los sincorazón (puedes usar el tiovivo de la plaza golpeándole con el comando de reacción para que dé vueltas sin parar y dañe a tus enemigos) ⑥ y abre los 4 cofres de la zona (Éter, Piedra de Mitrilo, Roca de Mitrilo y Ultrapoción). Después, entra en la casa de color rojo y saltará otro vídeo, en el cual conoceremos a Santa Claus ⑦. Cuando tengas el control de Sora, abre los dos cofres para hacerte con el Mapa de la Ciudad de la Navidad y un Impulso Hábil. Guarda la partida y ve al taller. Tras el vídeo, disponte a seguir las huellas de vuelta a Ciudad de Halloween ⑧, desandando el camino que hiciste para llegar aquí. Si



quieres subir experiencia por el camino derrotando enemigos puedes hacerlo ⑨. Siguiendo las huellas llegarás a una nueva zona pasado el cementerio, en la cual tendremos un enfrentamiento contra un jefe mandado por los tres "simpáticos" niños. (VER JEFE CARCELERO)

Vuelve a casa de Santa Clavos, guarda la partida y entra en el taller... (VER JEFE OOGIE BOOGIE)

Tras los vídeos volverás al Mapa de los Mundos. Como ya tienes Magneto Elemental, puedes ir a Atlántica para disfrutar de otro reto musical. Para seguir la historia, ve a Tierras del Reino superando con la nave Gumi la fase "Tormenta Solar" ⑩.

JEFE OOGIE BOOGIE

PUNTOS DE VIDA: 371 / NIVEL RECOMENDADO: 25

OBTIENES: Espacio para objetos +1 para Sora, Aumento de Vitalidad máxima para Donald y Jack y la Habilidad Una vez más para Goofy.



Estás en la cinta del centro, y Oogie te lanzará regalos. Utiliza el comando de reacción para lanzárselos de vuelta y romper la cabina en la que está ①. Cuando esto pase, ve a por él y golpéale sin parar. Después Oogie subirá de nuevo y cambiará de cinta, lo que tienes que hacer entonces es avanzar hasta el final de la cinta en la que estés ② y pulsar ▲ cuando esté disponible el comando al final para colarte por el hueco y moverte a la cinta izquierda o derecha, dependiendo de dónde esté Oogie. Si no te cambias a tiempo y abres algún regalo de tu cinta, aparecerán sincorazón, así que procura evitarlo. Oogie también te atacará con una mano gigante intentando aplastarte ③, la cual se puede esquivar fácilmente gracias a la sombra que proyecta, y con varios regalos explosivos, los cuales también se pueden esquivar si no te quedas quieto mucho rato. Ah, también usará un rayo para intentar acertarte ④, pero una vez que viene a por ti no cambiará de curso, por lo que moviéndote a izquierda o derecha podrás evitarlo.



12. tierras del reino



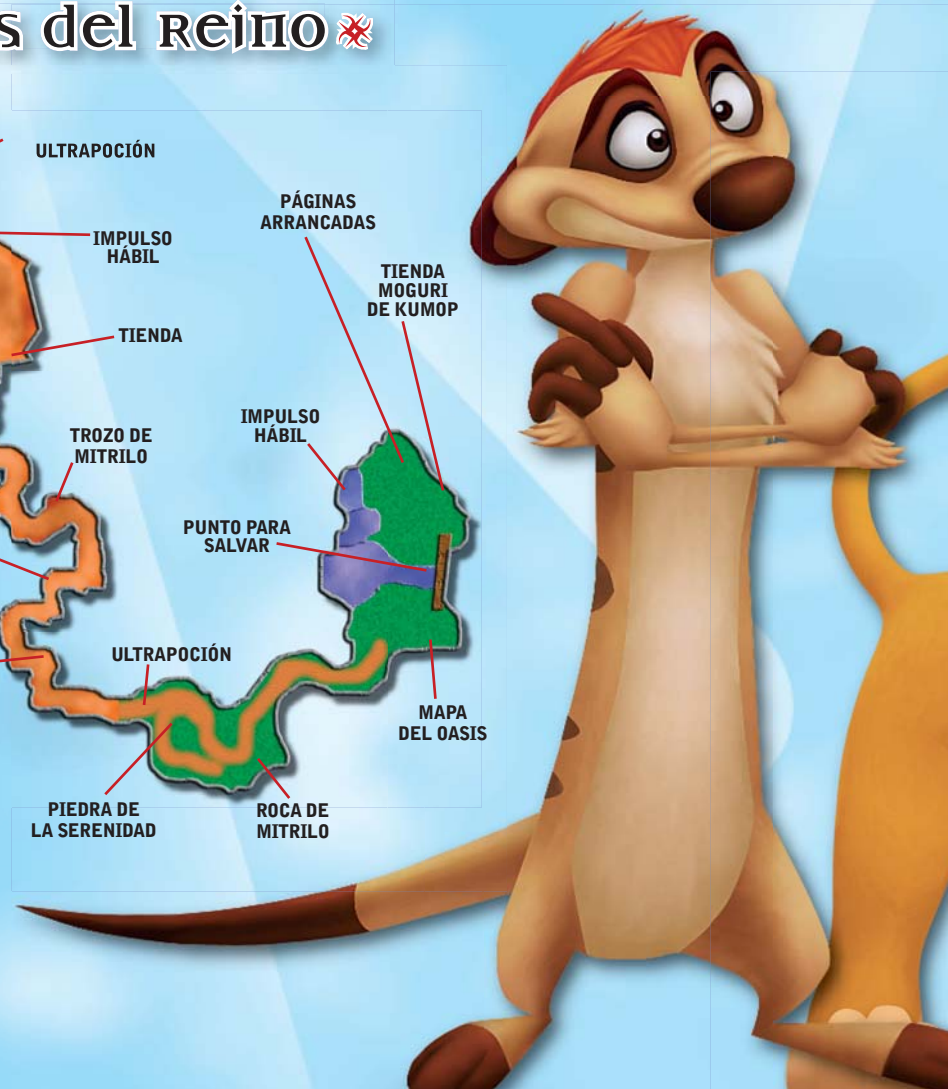
Dado que aquí Sora y el resto del grupo han vuelto a "mutar" ❶, las habilidades del Sora león serán distintas a las del Sora normal, así que echa un vistazo al menú en cuanto puedas, aunque en lo esencial serán iguales. Después de la escena, abre los cofres de esta zona (esa especie de peras) para hacerte con el **mapa de la Sabana**, un **Éter** y una **Roca de Mitriilo**. **Guarda tu partida** en el punto correspondiente y avanza por

el otro lado del escenario. Después de un nuevo vídeo, tocará **combate contra dos sincorazón que están atacando a Nala** ❷. El que parece un rinoceronte cargará contra vosotros, así que mantente en movimiento y usa el Comando de Reacción cuando brille para montarte sobre el bicho y vuelve a pulsarlo para lanzarlo de cabeza contra el suelo y terminar de rematarlo ❸. Una nueva escena y nos encontraremos en un **escenario lleno de hue-**

sos de elefantes. Si miras el mapa verás que, aunque es enorme, el lugar solo tiene la entrada de la que vienes y una salida al otro extremo del todo. En tu avance hacia esta nueva salida encontrarás diversos **cofres**, cinco en total, con una **Ultrapoción**, **Roca de Mitriilo**, **Trozo de Mitriilo**, **Impulso Hábil** y un **Éter**. También aparecerán diversos sincorazón, a los cuales puedes derrotar ❹ u obviar hasta que llegues a la salida que lleva hasta la Sabana. **Avanza sin parar**

hacia el Norte (habrá más sincorazón por el camino que te darán experiencia al ser derrotados) hasta que llegues a la **Roca del Clan**, donde empezará otra escena de vídeo. Cuando termine, ve hacia donde están las leonas y abre los **3 cofres** que hay aquí para hacerte con el **Mapa de la Zona**, un **Omni-Éter** y una **Roca de Mitriilo**. Antes de salir de este escenario volviendo por el camino que está junto al árbol, **guarda tu partida en la cueva**, llamada Oquedad

MAPA tierras del reino





5, que hace las veces de guarida de Rafiki, el mono sabio.

Ahora sí, vuelve a la Sabana y, mirando el mapa, ve hacia la otra marca roja distinta de la que acabas de salir y de la que viniste en primer lugar desde el cementerio de elefantes para llegar hasta el **Valle del Ñu** 6. Tras el vídeo recibirás la **habilidad "Ve-loz"**, con la que correrás más rápido. Avanzando por el camino que recorre el valle derrotando sincorazón y abriendo los **cofres** que encuentres 7 para hacerte con una **Ultrapoción**, un **Impulso hábil**, una **Roca de Mitrilo**, una **Tienda** y una **Roca de Mitrilo**. De esta forma llegaremos hasta las **Tierras Baldías**, donde habrá que seguir el camino hasta llegar a la jungla (no tiene pérdida). Por el camino, además de más

combates podrás coger un **Trozo de Mitrilo**, una **Ultrapoción** y una **Roca de Mitrilo** de sendos **cofres**. En la jungla también encontrarás enemigos 8 y otros 3 cofres, con una **Roca de Serenidad**, una **Ultrapoción** y una **Roca de Mitrilo**. Sigue avanzando por la izquierda hasta que llegues al **Oasis**, donde encontrarás a **Simba** en una divertida escena de vídeo 9.

Cuando acabe vuelve a la Jungla donde, tras otro vídeo, regresarás al Oasis. Aquí, además de un **punto para salvar** y una **tienda moguri**, encontrarás **3 cofres** con el **Mapa de la zona**, más **Páginas arrancadas** y un **Impulso Hábil** 10. Habla con Simba y, tras un vídeo, te darán una **nueva llave espada**, el **Círculo de Vida**, la cual te recomendamos equipos enseguida.

»





» Tienes que **volver junto a Simba**, el cual se unirá a tu equipo (deja fuera a Donald, Goofy en su forma de tortuga es más poderoso), hasta la Roca del Clan, donde estaba la manada de leonas, así que tendrás que desandar el camino hecho hasta aquí, derrotando sincronazón y ganando experiencia en el camino **11**. Al llegar a tu destino y termine el vídeo, Simba saldrá de tu equipo y tendrás que **entrar en la cueva 12**. **(VER JEFE BANZAI, SHENZI Y ED)**

cueva **14** para, después de ver otro vídeo, luchar con Scar. **(VER JEFE SCAR)**

Después del combate, y tras los vídeos, obtendrás **Fuego Elemental**. Ya en el mapa de los mundos, verás que se han añadido capítulos nuevos en Bastión Hueco y El Coliseo, pero son opcionales. Ve a Villa Crepúsculo.

Después de vencer a las hienas, puedes subir por las escaleras de piedra del fondo de la cueva para enfrentarte a Scar o salir, guardar tu partida en la cueva de Rafiki, **13** y luego volver a entrar en la

JEFES BANZAI, SHENZI Y ED

PUNTOS DE VIDA: 305
NIVEL RECOMENDADO: 27
OBTIENES: Aumento de Vitalidad máxima para Sora y Donald y Habilidad Vaya suerte para Goofy.

El objetivo de las tres hienas es comerse a Pumba, al cual tendrás que proteger durante todo el combate **1**. Para asegurarte de que viva, no te alejes mucho de él o usa el Comando de Reacción si lo haces para llamarle a tu lado **2**. Por lo demás, las hienas cuentan con dos barras de vida y no dejarán de moverse por el escenario, por lo que lo mejor será esperar a que vengan a por Pumba y usar tus combos, junto a algunos hechizos como Electro o Fuego, para dañarlas a la vez y darte tiempo a acercarte a ellas para asestarles combos de golpes.



PUNTOS DE VIDA: 915 / **NIVEL RECOMENDADO:** 27
OBTIENES: aumento de puntos de magia máximos para Sora, aumento de vitalidad máxima para Goofy y Simba y habilidad Extrapiro para Donald.



Este combate es difícil, porque Scar es uno de los jefes más "fieros" del juego. Como Simba vuelve a estar en tu equipo, usa siempre que puedas los ataques Límite junto a él para bajar la barra de salud de Scar **1**. Cuando no te queden puntos de magia, corre por el escenario o ataca de frente a Scar, siempre y cuando no empiece a brillar con una luz azul, mo-

mento en el que tienes que apartarte de él **2** lo máximo posible porque lanzará un terrible ataque del que no podrás huir. Si te coge, usa el Comando de Reacción cuando aparezca para contraatacar y librarte de su presa **3**, y acuérdate de utilizar Ultrapociones para rellenar antes la barra de magia y seguir con los ataques Límite junto a Simba.



JEFE SCAR

13. Villa crepúsculo (2)



Nada más aterrizar Vivi nos dirá que hay **problemas en el solar deportivo**

1. Ve hasta allí y saltará otro vídeo, tras el cual tendremos que luchar contra algunos umbríos. **Utiliza la finta** del Comando de Reacción para sorprenderles por la espalda y acabarás rápidamente con ellos 2. Para el de la espada, sorpréndele por la espalda también y, **cuando suelte la espada, acércate a ella y usa el Comando**

de reacción "Locura" para cogerla y usarla 3. Una vez que derrotes a todos los enemigos, saltará otro vídeo y obtendrás como recompensa el **Trofeo de Seifer**.

Para terminar de momento aquí, **ve a la estación del tren** para ver algunas secuencias más, tras las cuales conseguirás la **llave-espada Prometida** 4. Ya de nuevo en el mapa de los mundos, y tras el aviso de Chip y Chop, **vuelve a Bastión Hueco**.



14. bastión bueco (3)



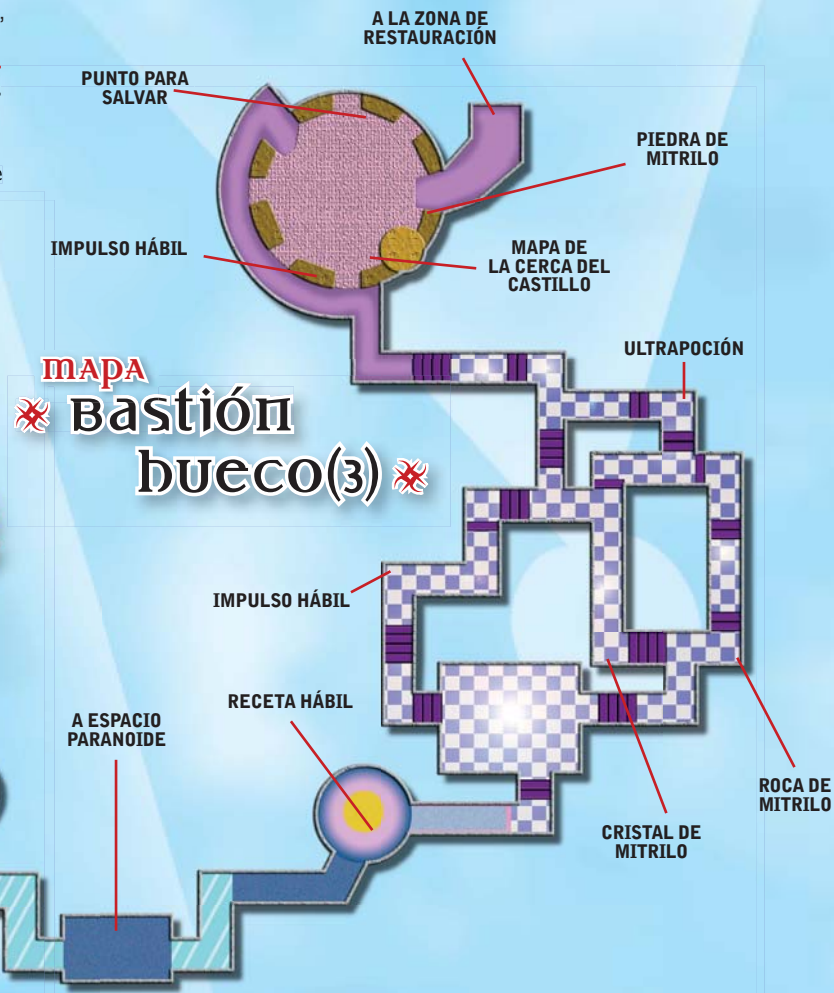
Después del vídeo, **ve a casa de Merlín.**

Por el camino, además de derrotar a los enemigos ① que aparecerán en algunos puntos del recorrido (hazlo para ganar experiencia), te encontrarás con **Cloud**, preguntando por **Sephiroth** ②, personaje al que más adelante, y de forma opcional, también podremos enfrentarnos. Una vez que superes un par de combates y estés ya en casa de Merlín, saltará otro vídeo. Cuando recuperes el control de Sora, **guarda la partida** y ve hasta el **Patio** para que salte otra escena en la que aparecerán las protagonistas de *Final Fantasy X-2* aunque... ¿de qué lado están? ③. Continúa bajando las escaleras derrotando sincorazón hasta que llegues al acceso que lleva al castillo, el **Postigo** (puedes usar si quie*res el **monopatín** para desplazarte más rápidamente), donde saltará otro vídeo más y en el que **verás ¡por fin!, al rey Mickey**. Antes de dirigirte al castillo, examina la zona para hacerte con el **Mapa de la Cerca del Castillo**, una **Piedra de Mitriolo** y un **Impulso Hábil**. **Guarda la partida** ④ y ve al castillo.

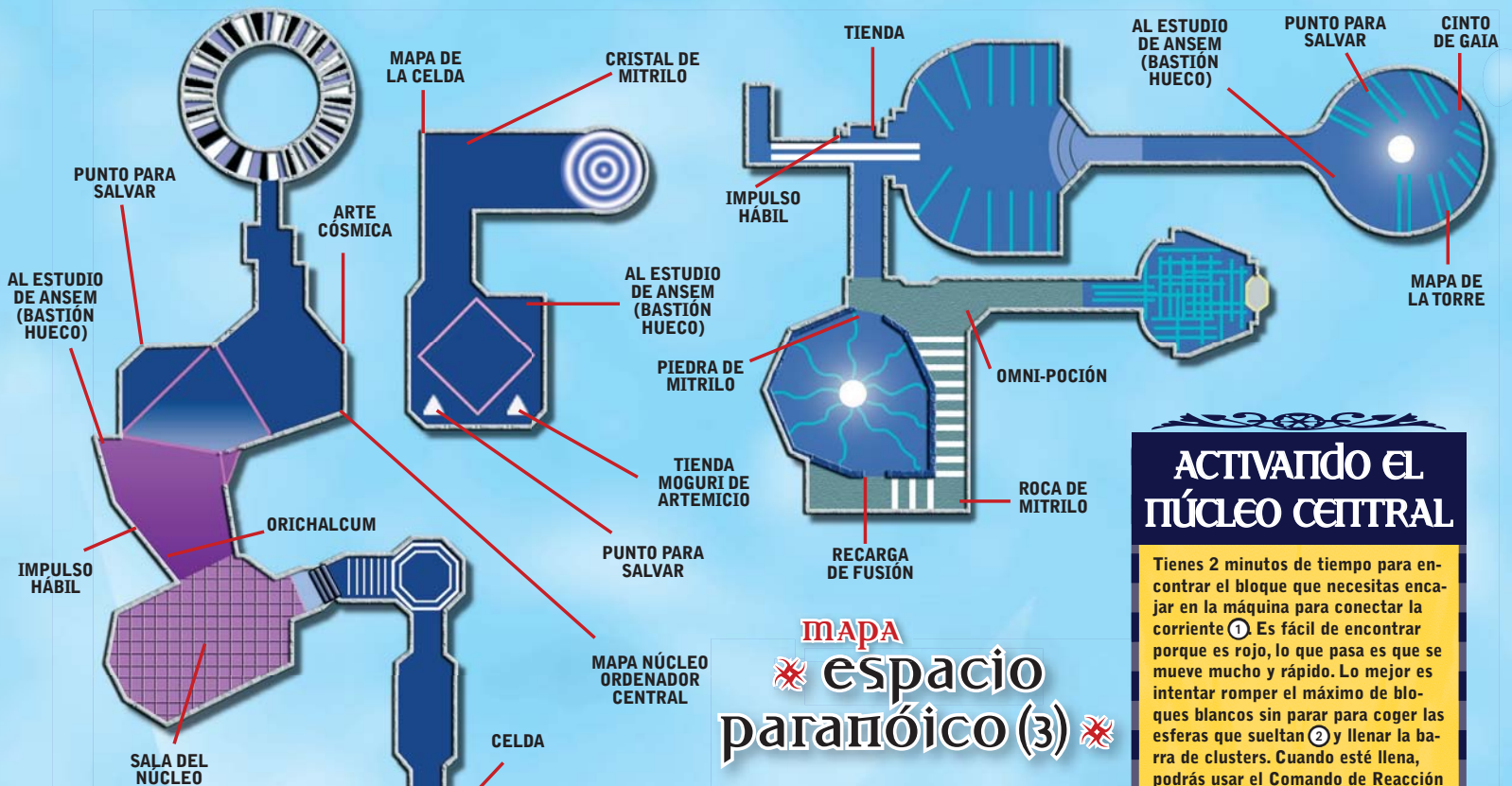
Al avanzar te encontrarás en un pequeño **laberinto**, pero tranquilo, ya que todos los caminos llevan a la salida por la que continuar. Si te de-



dicas un rato a examinar los diferentes pasillos, encontrarás una **Ultrapoción**, una **Roca de Mitriolo**, un **Cristal de Mitriolo** y un **Impulso Hábil**. Ahora nos encontraremos en el **estudio de Ansem el Sabio**, donde tras unos vídeos, abre el **cofre** que tiene una **Receta Hábil** y **habla con León** ⑤. Después, sigue por el pasillo que se ha abierto para llegar a la sala de ordenadores y a otro vídeo, tras el cual nos meteremos dentro del ordenador.



15. espacio paranoico



ACTIVANDO EL NÚCLEO CENTRAL

Tienes 2 minutos de tiempo para encontrar el bloque que necesitas encajar en la máquina para conectar la corriente ①. Es fácil de encontrar porque es rojo, lo que pasa es que se mueve mucho y rápido. Lo mejor es intentar romper el máximo de bloques blancos sin parar para coger las esferas que sueltan ② y llenar la barra de clusters. Cuando esté llena, podrás usar el Comando de Reacción para "congelar" la máquina y detener el movimiento de los bloques. Acércate hasta él y pulsa ▲.



Después del vídeo y de las presentaciones, tienes que **abrir la puerta de la celda** para escapar. Para lograrlo, **golpéala sin parar hasta** que aparezca disponible el Comando de Reacción y puedas usarlo con ▲ ①. Tras el vídeo, **Tron se unirá a tu equipo** (deja contigo a Goofy).

Avanza por el pasillo y abre los **cofres** para coger el **Mapa del Área de Celdas** y un **Cristal de Mitrilo**.

Sigue hasta llegar al **círculo de luz**, el cual te llevará al área siguiente. Después de otro vídeo, avanza eliminando enemigos ② y, antes de acercarte a la enorme máquina que verás en una sala circular, **examina todo el camino hacia arriba** para abrir los **4 cofres** y hacerte con una **Recarga de Fu-**

sión, una **Roca de Mitrilo**, una **Omnipoción** y una **Roca de Mitrilo**. Ahora sí, ve a la sala central y **examina la máquina** pulsando ▲ ③. **(VER ACTIVANDO EL NÚCLEO CENTRAL)**

Una vez la máquina esté activada, tienes que **volver a la celda** donde empezaste, así que deshaz el camino hasta allí ④. El ordenador ya funcionará, así que **actívalo con ▲** y **elige volver al laboratorio de Bastión Hueco**, aunque mucho antes de lo que crees volveremos aquí.

Después de la nueva escena de vídeo, sin moverte de donde estás, **pulsa ▲ para examinar los dibujos y frases de en la**

pared ⑤. De este modo averiguarás la contraseña que necesitas, además de **hablar con el rey Mickey**. Después de la larga escena con León y el rey Mickey ⑥, obtendremos como recompensa una **nueva forma, la Forma Maestra**. >>



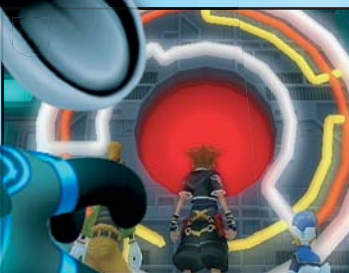


» Tenemos que **volver de nuevo al mundo de Tron**, así que regresa a la sala de ordenadores (en el pasillo encontrarás un **cofre** que contiene una **nueva invocación**,

el **amuleto Ukelele**, que te permitirá invocar a Stitch **7**). Cuando la tengas, **guarda la partida** y pulsa **▲** junto al ordenador para ir de nuevo a la celda virtual **8** (ahora también habrá aquí una **tienda moguri**, por si necesitas algo...). Después del vídeo, nos enfrentaremos a otro reto.

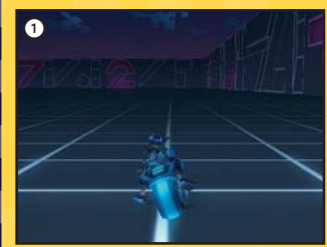
(VER CARRERA DE MOTOS)

Una vez que hayas escapado y tras el vídeo pertinente **9**, **ve a la zona del Cañón**, sube hasta arriba del todo peleando contra sincorazón y gira a la derecha para dirigirte a una puerta que se ve al final, que es la habitación **Entorno de Datos 10**.



CARRERA MOTOS

Sora tiene que hallar la salida de la rejilla de juegos, y para ello hay que conducir esta futurista moto girando para no chocar contra los muros y repeliendo los ataques enemigos **1**. Toma nota de los controles tal y como te indican al principio del desafío y prepárate, porque la dificultad irá aumentando conforme te acerques a la salida, ya que el reto consta de dos fases. La primera es muy fácil, para que te hagas con los controles, en la cual tendrás que derrotar a unos cuantos sincorazón **2**. Pero en la segunda fase, tendrás que sobrevivir hasta lograr escapar del lugar saliendo por la brecha de la pared, y aparecerán bastantes enemigos en pantalla. Si puedes, céntrate más en conducir y girar a tiempo que en golpear a tus enemigos, ya que si no lo haces casi seguro que te acabarás estrellando más de una vez. Con un poco de habilidad, conseguirás evitar la mayoría de los ataques o hacer que tus rivales choquen contra las paredes.





Acércate al ordenador y examínalo para empezar otro desafío. (VER APAGAR EL ORDENADOR)

Sal de esta sala y, ya de vuelta en el Cañón, sigue recto hasta el final y gira a la derecha hasta “montar” en el círculo de luz (11) que hay allí para que te lleve a la torre. Avanza eliminando enemigos y abre los dos cofres que encontrarás (12) para hacerte con un Impulso Hábil y una Tienda hasta llegar a la Sala de Comunicaciones. Allí, después de varios vídeos, abre los cofres para hacerte con el Mapa de la Torre y un

Cinto de Gaia. Guarda la partida si quieres en el punto de salvar y vuelve a la sala anterior para enfrentarte a un jefe (13). (VER JEFE PROGRAMA HOSTIL)

Tras el combate y los vídeos, vuelve a examinar el ordenador y elige el laboratorio de Bastión Hueco (14) como destino para salir de aquí. Como recompensa por tu ayuda a Tron, obtendrás una nueva llave-espada, Depurador Fotónico y tu barra de Fusión subirá hasta 5 (15), así que tendrás disponible otro capítulo en Atlántica si quieres entretenerte.

APAGAR EL ORDENADOR

De nuevo nos encontramos con un desafío contrarreloj. Tenemos dos minutos para apagar tres monitores que hay en la sala (1). Lo que hay que hacer es derrotar a los sincronización que aparecen para recoger las esferas que sueltan y llenar la barra que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla (2). Una vez que esté llena, tenemos que ir hasta uno de los monitores a apagar y utilizar el Comando de reacción para apagarlo (3). Hay que hacerlo tres veces en total, una por monitor. Como recompensa, conseguirás un Aumento de vitalidad máxima para Sora, Goofy y Tron y la habilidad Extraelectro para Donald.

ENEMIGO PROGRAMA HOSTIL

PUNTOS DE VIDA: 640 / **NIVEL RECOMENDADO:** 28
OBTIENES: Indicador Fusión aumentado y Habilidad Corte Horizontal para Sora, Aumento de Vitalidad máxima para Donald y Tron y Habilidad ¡Más premios! para Goofy.



Como ya es típico en este lugar, tienes que golpearle para que suelte esferas y llenar la barra que te permitirá usar el Comando de Reacción (1). Con este movimiento conseguirás pararle en seco, momento que tienes que aprovechar de nuevo para golpearle con tus mejores combos y hechizos, además del movimiento conjunto con Tron, que también se realiza con el Comando de Reacción, y que te será muy útil aquí (2). Si empieza a girar sin parar por todo el escenario de forma rápida, quédate en el centro del escenario y espera a que termine su movimiento, puesto que mientras no le podrás dañar (3). Uno de sus ataques principales constará de varios rayos que lanzará de sus dedos y que te seguirán por la sala. Si te pones detrás de él los rayos no te tocarán, ¡pero tú podrás seguir “zum-



16. bastión hueco (4)



Intenta acceder al ordenador del estudio y saltará una escena ①. Ve a la siguiente sala. **(VER DERROTAR A TODOS)**

Tras el vídeo y la aparición de Sephiroth, estarás en la parte exterior del castillo, en el Postigo ②. Guarda tu partida y ve hacia las Obras de Restauración.

De nuevo, por el camino te asaltarán otro pequeño evento en el que tendrás que de-

rrotar a todos los incorpóreos que aparezcan ③. Repite la misma estrategia de antes y no tardarás nada en eliminarlos. Cuando acabes, busca un hueco en la pared de la derecha por el que colarte ④. En él podrás encontrar dos cofres, uno con un Impulso Hábil y otro con una Receta Lunar. Ábrelos, claro.

Sal de nuevo fuera y sigue hacia el acantilado para que salte otra escena ⑤. Después de disfrutarla tendrás que enfrentarte a un miembro de la Organización XIII. Prepárate para el combate.

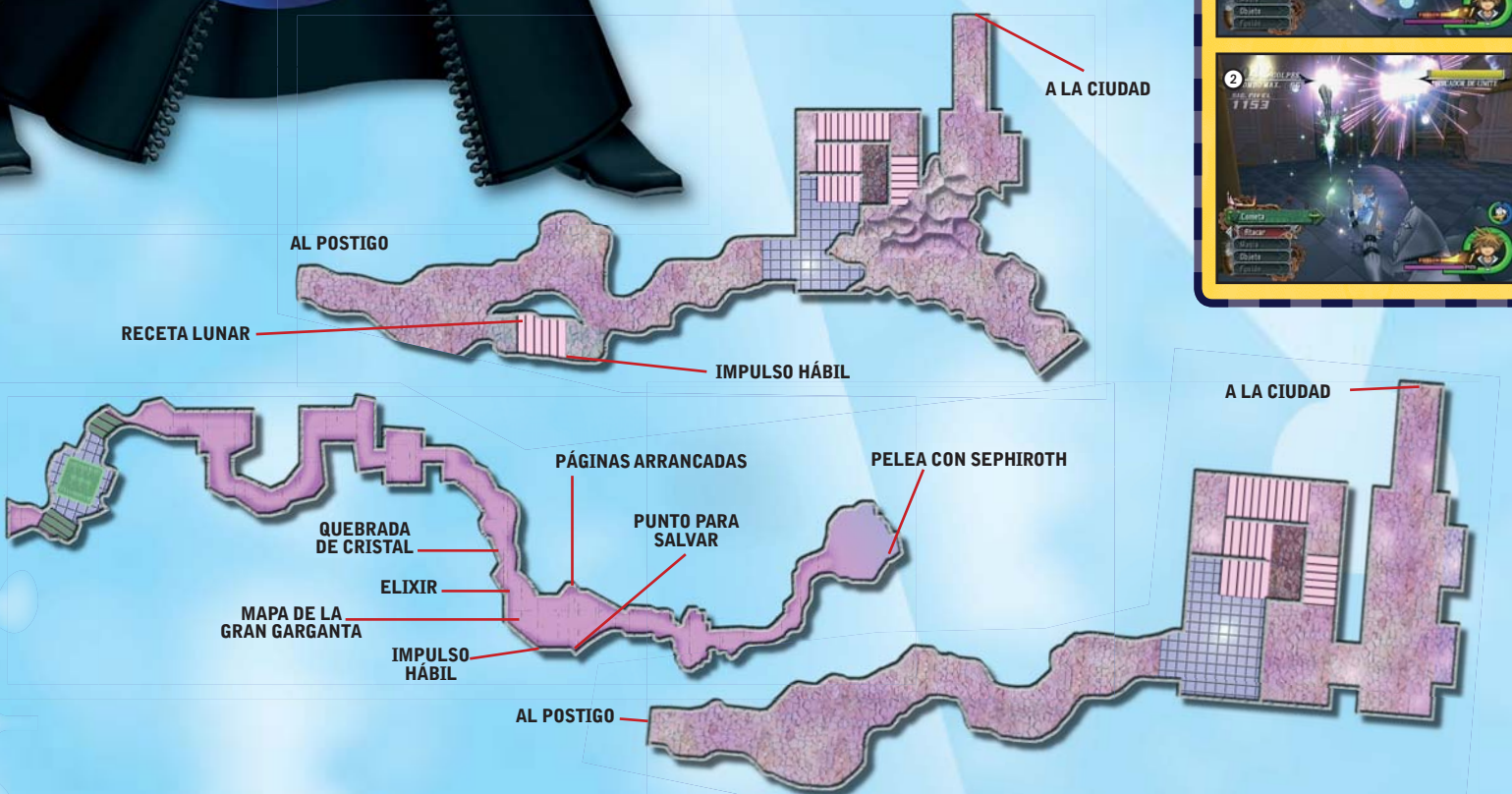
(VER JEFE DEMYX)

DERROTAR A TODOS

Como indica el título, tienes que acabar con todos los enemigos que saldrán en pantalla, y serán unos cuantos ① ya que según "despaches" a unos aparecerán otros cubriendo su lugar. Líate a golpes sin parar, no fixes a ningún enemigo y usa el Comando de Reacción ② las invocaciones o las magias más poderosas que tengas para superarlo rápidamente.



MAPA bastión hueco





Después veremos algunas escenas más **6** y, de momento, **Sora se quedará solo** para hacer frente a algunos desafíos. En ellos, tendremos que ir **derrotando a un grupo determinado de enemigos** que aparecerán en el escenario al que lleguemos, aunque eso sí, en cada uno contaremos con la ayuda de algún personaje amigo para limpiar la zona **7**. A estas alturas, estos retos nos valdrán solo para obtener experiencia, ya que **no suponen ningún problema**, sobre todo si usamos el Ataque Límite junto a la pa-

reja que nos toque en cada ocasión **8**. De esta forma, avanza hasta que salte una escena de vídeo y Goofy y Donald vuelvan a nuestro equipo. **En el caso de Goofy, tendrás que volver a asignarle todos los ítems, habilidades y hechizos que tenía** antes de dejar el equipo, pero no tardarás mucho. Además de **Cura Elemental**, podremos obtener, si abrimos los **cofres** de esta zona, **Páginas Arrancadas**, el **Mapa de la zona**, un **Impulso Hábil** y un **Elixir 9**. Tras cogerlo todo, **guarda tu**

partida y sal de la cueva por el lado contrario al que está el punto de salvar. Otro vídeo más y después un nuevo combate. **(VER LOS 1000 SINCORAZÓN)**

Ahora saltarán de forma consecutiva varias escenas de vídeo, de las cuales obtendrás al final el **Informe de Ansem 1, un Helado y una Foto**. Finalmente, cuando acaben los vídeos volverás al Mapa de los Mundos. Para continuar la historia, **ve de nuevo al mundo de Mulan**.

1000 SINCORAZÓN

Aunque parezca mentira es verdad: tenemos que derrotar a 1000 sincorazón, aunque no es tan difícil como aparenta ser. Así que relájate. Liate a golpes con los sincorazón normales **1** e intenta atrapar, usando **▲ 2**, a los que flotan en mitad del aire de color marrón. Si lo consigues, usarás un ataque láser demoledor (Fumigar), que irá despejando bastante el escenario. Repite esta fórmula sin parar hasta que, finalmente, todo el escenario esté limpio de enemigos. Como recompensa, obtendrás **Antibloqueo**.



JEFE demyx

PUNTOS DE VIDA: 1005 / **NIVEL RECOMENDADO:** 30

OBTIENES: Espacio para armadura +1 y magia Hielo Elemental para Sora, Habilidad Extrahielo para Donald y vitalidad máxima aumentada para Goofy.



Si tienes a Goofy equipado con su habilidad límite Trabajo en equipo y Autolímite no tendrás demasiados problemas, aunque el ataque límite "Cometa" de Donald también es poderoso y muy eficaz **1**. Nada más comenzar la pelea, tienes que destruir las 50 formas de agua que Demyx creará a su alrededor constantemente en menos de 40 segundos, algo fácil si usas el comando de reacción junto a una de ellas o cambias a una forma más poderosa de Sora **2**. Es posible que Demyx vuelva a atacar más adelante con las figuras de agua, en cuyo caso serán 10 las

que habrá que destruir en 10 segundos. Tras usarlas Demyx pasará a atacarte personalmente **3** (cuidado con acercarte mucho, en las distancias cortas es demoledor), por lo que será mejor usar el ataque Límite con el personaje que te acompañe, ya que de esta forma le quitarás bastante vida de golpe. Mientras se rellena tu barra de magia para volver a realizar este ataque (usa **Ultrapociones** para rellenarla antes), muévete sin parar por el escenario esquivando a Demyx y vuelve a ejecutar el ataque límite cuando esté listo.

17. tierra de dragones (2)

Tras del vídeo, **Mulan se unirá al equipo**, así que **guarda la partida y ve hacia la cima** de la montaña para ayudarla a encontrar al misterioso miembro de la Organización XIII. Sube varios tramos hacia la cresta de la montaña derrotando enemigos ① hasta que salte un vídeo... **(VER JEFE ENEMIGO MISTERIOSO)**

Después del combate y la escena, **guarda la partida** en el punto para salvar que hay

en la aldea y luego **dirígete hacia la Ciudad Imperial** por la otra salida ②. Cuando llegues a la **Plaza Imperial** tendrás que derrotar a varios sincronozón. **Usa tus ataques Límite** tanto con Mulan como con Goofy y Donald y tus formas evolucionadas para despacharlos rápidamente y ve a las **puertas del palacio**.

Saltará un vídeo y estaremos en la Antecala. Ve hacia el miembro de la Organización XIII y, tras otro vídeo, saltará una batalla en la

que habrá que **derrotar a un grupo de umbríos** ③. A estas alturas no serán problema para ti. Ataca como sabes y, tras derrotarlos y ver una nueva escena, te encontrarás en la **Sala del Trono**.

Abre los **cofres** del escenario, ocho en total, para hacerte con un **Cristal de Mitrilo**, el **Mapa del Palacio**, un **Orichalcum**, **Páginas Arrancadas**, **2 Impulso Hábil**, un

Escudo de Ogro y la **Receta de la Reina** ④. Tras este jugoso botín, **guarda la partida** y ve de nuevo al exterior para, después de una nueva escena, enfrentarnos a un nuevo y peligroso jefe.

(VER JEFE JINETE DE TORMENTAS)

Tras superar la batalla y las escenas que veremos, dirígete al mundo de Bella y la Bestia.



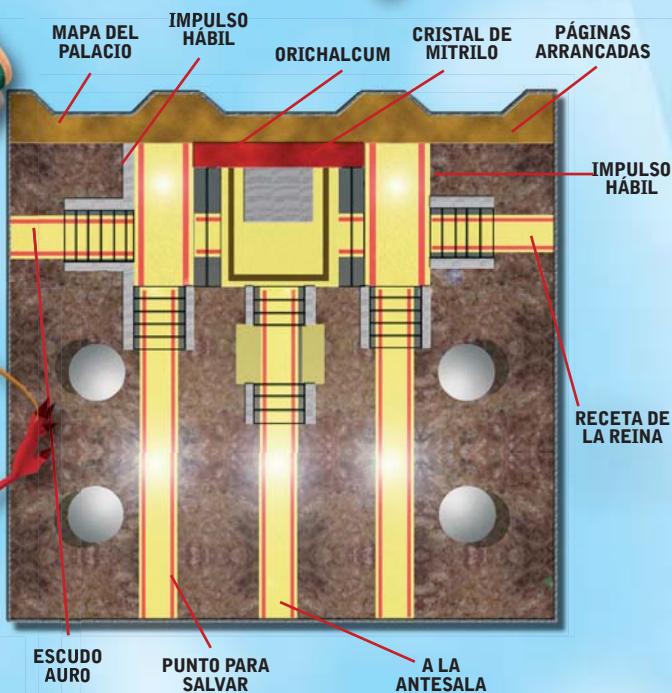
ENEMIGO MISTERIOSO

PUNTOS DE VIDA: 760
NIVEL RECOMENDADO: 32
OBTIENES: --



De nuevo estás solo ante el peligro. Lo mejor frente a este misterioso adversario es intentar buscarle los costados y la espalda ①. Si te acercas lo suficiente, prueba con tus combos más poderosos y usa el Límite Trío ②. No podrás evolucionar a una forma más poderosa, así que tómate con calma la pelea, porque durará un rato. Y no te olvides de los sincronozón que aparecerán para ayudarte, aunque si puedes céntrate en él, ya que cuando le consigas quitar más o menos una barra de vida se irá por donde ha venido.

MAPA TIERRA DE DRAGONES (2)



JEFE JINETE DE TORMENTAS

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 33

OBTIENES: Aumento de Vitalidad máxima para Donald y Mulan, Magia Rayo Elemental para Sora y Habilidad Tornado Fusión para Goofy.



Equipa habilidades que tengan que ver con combos aéreos para Sora, como Aeroespiral, antes de salir de la Sala del Trono. Su punto débil son los cuernos, pero para subirte a él tienes que usar los remolinos que vayan apareciendo y saltar hacia arriba, dirigiendo el salto y moviendo la cámara para aterrizar sobre su cabeza. Fija con R1 uno de sus cuernos y golpea sin parar (puedes hacer ataques Límite con Goofy o Mulan ①). Si va a hacer un giro, aparecerá un Comando de Reacción para agarrarte a sus cuernos, si no lo haces caerás y tendrás que volver a subir con los remolinos. Cuando aterrice, creará barreras a los lados y te lanzará bolas de energía. Puedes atacar igualmente a sus cuernos o a los apéndices que emiten las bolas, ambas cosas le harán daño (si destruyes a la vez las dos cargas de los apéndices, el jefe quedará K.O. un rato). En ocasiones cargará contra ti desde el otro lado de la pantalla ②, pero dispondrás de un Comando de Reacción de contraataque para evitarlo y golpearle a su vez. De esta forma, le derrotarás.

18. Castillo de Bestia (2)



Habla con Bestia y, tras la escena, se unirá a nuestro equipo ①. Poco después tendremos que derrotar a todos los umbríos que aparecerán en el salón de baile. **Usa los ataques límite con Bestia y las formas de fusión** para derrotarles ②. Tras la escena, Bestia volverá a salir de nuestro equipo, así que ve al **vestíbulo** y de ahí dirígete al Ala oeste, superando unos

cuantos combates ③ (o avanzando ignorando a los enemigos) hasta llegar a la **habitación de Bestia**. Allí, saltará otra escena y después estarás de nuevo en el corredor. Entra otra vez en la habitación de Bestia y habla con él. Obtendrás una **nueva llave-espada, la Rosa del Estruendo**, y el **mapa Murallas del Castillo** ④. Además, **Bestia volverá a**

nuestro equipo. Vuelve de nuevo al **Vestíbulo**, guarda la partida en el comedor con la chimenea y **sal al Patio** para enfrentarte a un nuevo jefe ⑤. **(VER JEFE XALDIN)**

Tras la pelea, obtendrás el **Informe Ansem 4** ⑥. De nuevo en el Mapa de los Mundos, ve hacia Port Royal.



JEFE XALDIN

PUNTOS DE VIDA: 1155 / NIVEL RECOMENDADO: 38

OBTIENES: Vitalidad Máxima aumentada para Sora, Donald y Bestia, Magia Reflejo Elemental para Sora y Habilidad Autocura para Donald.



Procura que tu equipo llegue con varias pociones, Ultrapociones y Éter. Equipa a Goofy con las habilidades de límite "Unidad" y Autolímite, ya que estos ataques son los que más daño le hacen. Deja fuera del equipo al principio a Donald y vete alternándole con Goofy o Bestia cuando se quede sin puntos de magia. Empieza el combate fijando a Xaldin y realizando combos aéreos ①, ya que este jefe es muy rápido y difícil de golpear cuerpo a cuerpo. Aprovecha los comandos de reacción cuando aparezcan en pantalla, sobre todo "Aprender" ②, con el que acumulas ataques en salto cuantas más veces le des al botón, golpe contra el que Xaldin no tiene defensa y con el que quedará algo aturdido. Ese es el momento para realizar un ataque límite con Bestia o

Goofy y darle de lo lindo (este salto también te ayudará a evitar algunos de sus ataques brutales). Si empieza a brillar de color verde, corre y aléjate, ya que va a realizar un ataque "berserker", haciéndose más rápido y fuerte de lo normal ③. Si te pilla en este estado, date por muerto... aunque si caemos aparecerá Mickey para ayudarnos, pudiendo controlarle mientras Sora esté fuera de combate. Aunque con Mickey también podemos golpear a Xaldin, el objetivo con el ratón es revivir a Sora pulsando ▲ cerca de él de forma repetida para luego lanzar una magia sobre Sora (si al hacerlo Xaldin nos golpea se interrumpirá la magia). Gasta tu magia en ataques Límite con Goofy o Bestia en lugar de fusionarte en alguna forma.



19. PORT ROYAL (2)



Nada más llegar aquí **ve al puerto**. Allí, tras la escena, tendremos que **ayudar a Jack** a defenderse de los piratas **1**, que por lo visto siguen malditos. Repite la estrategia utilizada anteriormente (atraerlos hacia las zonas donde dé la luz de la luna llena para que sean vulnerables) para

derrotarlos y **ve a la Perla Negra 2**. **Guarda la partida** en el camarote y busca a Jack junto al timón para dirigirlo de nuevo a la **Isla de Muerta 3**. En el camino, seréis nuevamente emboscados por varios piratas malditos y sincronízalos **4**. Acaba con ellos, contempla la escena

que vendrá después, sal del camarote y veremos otro vídeo en el que aparecerá **Luxord**, otro miembro de la Organización XIII y su criatura, la Parca Pirata. Ya te imaginas lo que vien ahora... **(VER JEFE PARCA PIRATA)**

Tras el combate estarás en el **Cementerio de Barcos**. Abre el **cofre** para hacerte con el **Amuleto de Plumas**, con el conseguirás otra invocación (Peter Pan) **5**. **Guarda la partida** y avanza al siguiente escenario, y podrás coger una **Recarga de Fusión+**,



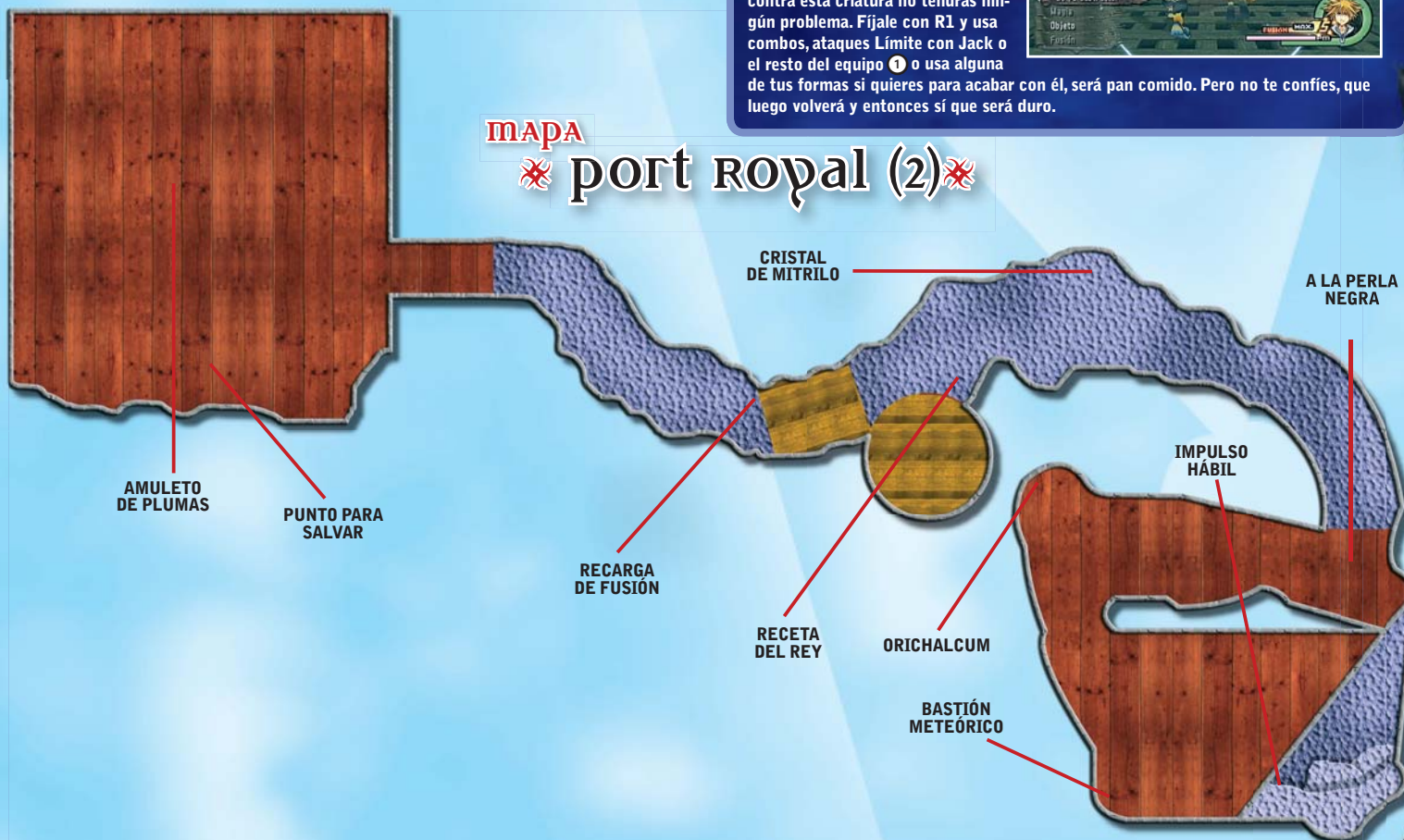
JEFE PARCA PIRATA

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 37
OBTIENES: Habilidad Extrainvocar para Sora, Aumento +4 de Vitalidad máxima para Donald, Habilidad Atracción para Goofy y Aumento +10 de Vitalidad máxima para Jack Sparrow.

En este primer enfrentamiento contra esta criatura no tendrás ningún problema. Fíjate con R1 y usa combos, ataques Limite con Jack o el resto del equipo **1** o usa alguna de tus formas si quieres para acabar con él, será pan comido. Pero no te confíes, que luego volverá y entonces sí que será duro.



MAPA port royal (2)





la **Receta del Rey** y un **Cristal de Mitrilo** de 3 cofres (6). Sigue avanzando y, tras la escena, tendrás que **hacerte con la pieza de oro maldita** que tiene el umbrío (7). Acaba con él y te dirán que **tienes que recuperar tres piezas** más para acabar con la maldición y te darán el **Mapa del Cementerio de Barcos**. Ve allí y, en la parte inferior del esqueleto del barco, además de encontrar a un umbrío con una moneda (8), encontrarás **3 cofres (Bastón Meteórico para Donald, Orichalcum e Impulso Hábil)**. (VER PIEZAS DE ORO)

Cuando tengas todas las monedas en tu poder, **vuelve a la Perla Negra, guarda la partida** y dile a Jack que quieres volver a **Port Royal**. Una vez allí, y después de la escena, tocará el segundo asalto contra la Parca Pirata. (VER JEFE PARCA PIRATA 2)

Después de las escenas, conseguirás el **Informe Ansem 6** y podrás acceder a **otro capítulo en el mundo de la Sirenita**. Para continuar la aventura, ve al Coliseo del Olimpo.

JEFE PARCA PIRATA 2

PUNTOS DE VIDA: 790
NIVEL RECOMENDADO: 37

OBTIENES: Magia Magneto Elemental para Sora, Habilidad Fulgor Cegador para Donald y Vitalidad Máxima aumentada para Goofy y Jack Sparrow en +5 y +15, respectivamente.



Es el mismo jefe que antes, pero ahora está maldito también por las monedas aztecas. En pantalla verás las monedas que tiene este jefe, las que hay en el arca y las que tiene Sora. El objetivo es golpearle sin parar para que suelte monedas (1) y conseguir restituirlas en el arca todas acercándote y soltándolas pulsando ▲ para que, cuando la maldición acabe, el jefe sea de nuevo vulnerable a nuestros ataques (2). El problema es que el jefe usará un movimiento "succionador" junto al cofre para recuperar las monedas que vayas dejando (3), aunque puedes interrumpirlo usando los distintos Comandos de Reacción que aparecerán en pantalla si eres rápido (4). Si pretendes acumular muchas monedas antes de dejarlas en el cofre para evitar esto olvídalas, ya que en cuanto recibas un golpe las dejarás caer. Intenta atacar a este enemigo con alguna magia que dure, como Extrapiro o Rayo Elemental, por lo que será mejor tener a Donald en tu equipo, más poderoso con las magias (5). Cuando el jefe sea vulnerable, usa tu forma Valiente (6) y salta junto al jefe para realizar combos poderosos y acabar antes con él, aunque hasta que le cojas el truco a esto de quitarle monedas y conseguir llenar el arca quizás tardes un rato. No te desesperes...

Piezas de Oro

Las piezas de oro están escondidas tanto en la Isla de Muerta como en el Cementerio de Barcos, y están en poder de un umbrío cada una (1). Cuando entres en una parte de un escenario donde se oculte el enemigo con la moneda, saltará un aviso en pantalla y te darán una cantidad de tiempo límite para conseguir vencerle y recuperar la moneda. Si no lo consigues en el tiempo que te dan, sal de ese escenario y vuelve después a entrar para reiniciar el reto. En total hay 6 incorpóreos distribuidos en estas localizaciones: 4 en la Isla de Muerta y 2 en el Cementerio de Barcos, no te costará mucho encontrarlos. Eso sí, los tiempos que te darán para cumplir tu misión, en función del umbrío y la zona, irán de los 10 segundos a los 3 minutos, así que si alguno se te resiste por falta de tiempo, busca en otro lado ¡sólo necesitas 3 monedas! Ah, y no juegues con ellos aunque aparezca el comando de reacción disponible, tienes muchas posibilidades de convertirte en una carta por un rato.



20. COLISEO DEL OLIMPO (3)



Habla con Pánico tras la escena para **participar en la Copa Hades** ①. Vence a todos los enemigos que aparecen ② y vuelve a hablar con Pánico para participar en las semifinales. Derrota de nuevo a todos los enemigos y ve al **Valle de los Muertos**, que está pasada la puerta azul. Tras la escena, tienes que **ir a las dependencias de Hades**, que están cruzando de nuevo la puerta azul ③. Saltará otro vídeo de la pelea entre Auron y Hércules, y mientras tendremos que ir peleando contra unos sincorazón ④ hasta que llegemos a los aposentos de Hades y salte otro vídeo, tras el que conse-

guiremos el **Muñeco de Auron** ⑤. Desanda el camino hasta la entrada al Inframundo derrotando enemigos, **habla con Pánico para participar en la final de la Copa** y, tras otro vídeo ⑥, tendremos que enfrentarnos a Hades para derrotarle de una vez por todas. **(VER JEFE HADES)**

Tras acabar con él **se activarán el resto de copas opcionales del Infiernódromo**, en las cuales podrás participar cuando te apetezca (aunque son algo difíciles, ya lo verás...) y **obtendrás la llave-espada Guardián del Alma** ⑦. Ya en el mapa de los mundos, ve a Agrabah.



JEFE HADES

PUNTOS DE VIDA: 1230
NIVEL RECOMENDADO: 37
OBTIENES: Vitalidad máxima aumentada en +10 y la Habilidad Contrabloqueo para Sora, Espacio para Accesorios +1 para Donald y Aumento de Vitalidad máxima para Goofy y Auron en +5 y +15, respectivamente.

Golpea a Hades nada más empezar este combate todo lo que puedas para descubrir que es invulnerable a todos tus ataques. Llegado un momento, saltará un vídeo en el que Hércules se unirá a nuestro equipo. Gracias a él podremos dañar a Hades, ya que Hércules creará unas esferas que podemos lanzarle al villano con **▲ 1** para hacerle vulnerable (pasará del color rojo de las llamas a estar azul). Cuando esto suceda, usa la artillería pesada de tu equipo (Ataques Límite, formas, magias... lo de siempre) para golpearle sin parar y quitarle toda la vida que puedas. Repite esta estrategia y le derrotarás sin problemas.



21. Agrabah (2)



MAPA * Agrabah (2) *



Tras el vídeo obtendrás una nueva llave-espada, Lámpara Mágica y tendrás que volver a Ciudad de Halloween (guarda la partida en la casa de Merlín).

JEFE JAFAR

PUNTOS DE VIDA: ---
 NIVEL RECOMENDADO: 37
 OBTIENES: Fuego Elemental para Sora.

Tendrás que volver a usar la alfombra voladora para derrotar al genio Jafar. Tiene dos puntos débiles, su estómago y su cabeza. Fija el estómago de Jafar con R1 y golpéale hasta que baje las manos para cubrirse y agache la cabeza 1, momento en el que tienes que golpearla sin parar. En ocasiones aparecerá un comando de reacción para desorientar a Jafar 2, aunque acabarás un poco lejos de él. Vuelve y golpea su cabeza de nuevo. El ataque más peligroso de Jafar es uno en el que os transportará a otra dimensión y habrá que esquivar todos los edificios que nos lance hasta que volvamos a la dimensión "normal" y seguir con la misma estrategia.



Tras el regreso de Jafar 1, dirígete junto a Aladdin, que estará en tu equipo, hasta la enorme puerta doble de madera que lleva a las afueras de Agrabah (Puertas de Palacio). Guarda la partida y habla con Iago 2, ya que tienes que ir a las ruinas. Tras la escena, saltará un evento. (VER VOLANDO EN LA ALFOMBRA)

Examina el monumento de la torre redonda y verás la localización de los tres interruptores que hay que activar para entrar 3. Tienes que hacerlo por orden y esperar a que los símbolos que forman cada interruptor sean iguales para usar la magia igual a la de su dibujo y activarlos 4. Este es el orden: primero el que está justo debajo

del puente que hay junto a la torre. Se activa con magia Piro. El segundo está bastante lejos, sobre una torre en el pueblo destrozado y se activa con magia Electro. El tercero está a la derecha de la torre si tenemos ésta detrás, bajo unas ruinas, y se activa con Hielo 5. Tras activarlos tendrás 20 segundos para volver volando a la torre y entrar por la puerta que se ha abierto 6. Dentro de las Ruinas Enterradas, abre los dos cofres para coger el mapa del lugar y más Páginas arrancadas 7, guarda la partida y avanza. Tras el vídeo, tendrás que superar un pequeño evento en el que habrá que golpear a los sincorazón que aparezcan para "estamparlos" contra otros objetos mientras te mueves lateralmente 8. Tras la escena, tenemos que volver a Agrabah. Graba la partida en la tienda del mercader y ve al Palacio. (VER JEFE JAFAR)

VOLANDO EN LA ALFOMBRA

Manejamos a Sora que, a lomos de la alfombra voladora, tendrá que avanzar esquivando los ataques enemigos y los obstáculos que irán surgiendo en el camino 1. Tras vencer la primera oleada de sincorazón, fija con R1 a Jafar y persíguelo golpeándole un par de veces cuando veas que intenta lanzar magia. Dos asaltos más de sincorazón y superarás el evento.



22. CIUDAD DE HALLOWEEN (2)



Tras la escena, Jack entrará en el equipo **1**. **Ve al taller** de Santa Claus en la segunda planta **2** (subiendo por la rampa) y prepárate para otro combate. **(VER JEFES LOCK, SHOCKY Y BARREL)**

Guarda la partida en la casa de Santa Claus y **vuelve a la plaza de la Guillotina** en Ciudad Halloween **3**, donde saltará

un pequeño evento en el que habrá que **recuperar los 4 regalos robados** por los sincorazón. Golpéales sin parar y al vencerles recuperarás los regalos **4**, no tiene más misterio. De nuevo en casa de Santa Claus, **vuelve al taller** del segundo piso, **habla con el Elfo** **5** que hay aquí y elige la segunda respuesta para participar en un divertido minijuego. **(VER ENVOLVER REGALOS)**

Tras el minijuego, **guarda la partida, habla con Santa Claus** **6** y elige la segunda opción y... ¡otra vez a pelear! **(VER JEFE EL EXPERIMENTO)**

Tras las escenas que vendrán, y con las que nos despediremos de este mundo, obtendremos la **llave-espada Calabaza Decisiva** y volveremos al mapa de los mundos. Sería buena idea ir a visitar a Simba.



ENVOLVER REGALOS

Hay que envolver 100 regalos usando el cañón. Si te quedas sin juguetes, pulsa **▲** para "recargar" el cañón y sigue llenando cajas **1**. Si aparecen de nuevo Lock, Shocky y Barrel, dispáralos juguetes para que no molesten.



JEFES LOCK, SHOCKY Y BARREL

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 38
OBTIENES: Espacio para Objetos +1 para Sora, Vitalidad Máxima aumentada en +4 para Donald y +5 para Jack y la Habilidad Cambio Automático para Goofy.



Tienes que encerrar a estos tres mocosos en las cajas que hay en el escenario. Para ello, enfoca a uno con R1, golpéale sin parar hasta dejarle atontado **1** y luego ve hacia una de las cajas y, mirando hacia el niño, pulsa **▲** para golpearla y lanzarla sobre él **2**. Es posible que te cueste más de un intento, pero procura tardar poco, ya que aunque tengas a algún niño en una caja, si tardas mucho en meter a los otros dos en las suyas se liberará y tendrás que volver a encerrarlo en ella.

JEFE EL EXPERIMENTO

PUNTOS DE VIDA: 1290
NIVEL RECOMENDADO: 38
OBTIENES: Vitalidad máxima aumentada en +5 y Habilidad Salto Letal para Sora, Habilidad Más premios para Donald y un Aumento de Vitalidad máxima de +5 para Goofy y +10 para Jack.

Enfoca al jefe y golpéale sin parar hasta que se rompa en tres trozos. Busca y enfoca al torso y, además de seguir golpearlo, podrás cogerlo con **▲** cuando esté disponible para golpear con él al resto de las partes de este robot **1**, que seguirán moviéndose y atacando por todo el escenario. Si se vuelven a unir las piezas, vuelve a golpearlo hasta que se rompa y repite la estrategia.



23. TIERRAS DEL REINO

Dirígete hacia la **Roca del Clan** y, tras las escenas ①, entra en el **cubil del rey**. Tras el vídeo, conseguirás la **habilidad Placaje Brutal** y tendrás que **ir a ver a Rafiki a su cueva**, la **Oquedad** ②. **Guarda la partida** y habla con Rafiki para descubrir que hay que ir al **Cementerio de**

Elefantes, donde te aguarda otro combate. (VER JEFES ED, BANZAI Y SHENZI)

Tras la escena, ve al **Oasis** en busca de Simba ③, que habrá huido. Allí, tras un par de escenas, volverás a la Roca del Clan. **Guarda la partida** en la cueva de Rafiki ④.

equipa a Sora con pociones, activa sus **habilidades aéreas** y ve a la Sabana. (VER JEFE TERREMOTO SALVAJE)

Tras la pelea y la despedida ⑤, ve desde el mapa de los mundos a Bastión Hueco.

JEFES ED, BANZAI Y SHENZI

PUNTOS DE VIDA: 445

NIVEL RECOMENDADO: 39

OBTIENES: Espacio para Accesorios +1 para Sora, Vitalidad Máxima aumentada en +4 para Donald y +5 para Simba y la Habilidad Aspirar Daño para Goofy.



Aquí tienes que usar la habilidad **Placaje Brutal** y correr muy rápido enfocando a una hiena para alcanzarla y golpearla ①. El escenario no ayudará, porque habrá distintas alturas y las hienas corren mucho y cambian de sentido enseguida. Además, los combos que uses les lanzarán lejos de ti. El comando de reacción con Simba también funciona aquí muy bien, siempre y cuando estés cerca de una hiena, claro ②. Cuando acabes con una, enfoca a otra y repite hasta vencer a las tres. Ellas no te atacarán, solo huirán de ti al verte.



JEFES TERREMOTO SALVAJE

PUNTOS DE VIDA: 1424

NIVEL RECOMENDADO: 40

OBTIENES: Vitalidad Máxima aumentada en +5 para Sora y Magia Rayo Elemental y Magia Máxima aumentada en +5 para Simba.



Sora y Simba se enfrentan solos a este descomunal enemigo. Primero tienes que esquivar sus pisotones con el **Comando de Reacción** durante 5 veces consecutivas ①. Tras quedar atontado, atácale a uno de sus ojos. Si baja a tierra, fija una de las patas delanteras o su cabeza utilizando R1 y ataca para que aparezca en pantalla el **Comando de Reacción** ② y puedas subir a su espalda para golpearle en el "núcleo" que alimenta al bicho (utiliza aquí el ataque **Límite con Simba**), aunque estando aquí también recibirás ataques. Si te caes, vuelve a atacar con tus combos aéreos para intentar subir de nuevo o hacerle daño. Este jefe te atacará con ondas y láseres flotantes, esquivalos moviéndote sin parar por el enorme escenario y no tendrás problemas. Cuando le hayas quitado bastante vida, se activará otro **Comando de Reacción** y tendrás que volver a las estrategias previas.



24. bastión bueco (4)

Ve a casa de Merlín derrotando a los sincorazón que aparezcan en tu camino **1** y, tras la escena, ve al castillo. En la zona del **Postigo**, antes de entrar en el castillo,

habla con las tres protas de FFX-2 **2** y conseguirás un **cofre** con la **llave-espada Ala de Gaviota**. Entra dentro y ve al estudio de Ansem (usa el **monopatín** si quieres)

hasta llegar al **ordenador** desde el que se accede al mundo de Tron **3**. Tras la escena obtendrás **otra llave-espada más, León Durmiente**. Antes de visitar a Tron, ve por el

pasillo de la izquierda para pasar a la Fábrica de sincorazón y abre el **cofre** para coger una **Cadena Cósmica** **4**. Vuelve al ordenador y entra en el mundo de Tron pulsando **▲**.



25. espacio paranoide (2)



Guarda la partida, examina el **ordenador** y elige la segunda respuesta **“Moto de Luz”** **1** para que salte un evento en el que vencer a las distintas oleadas de sincorazón que aparecerán, algo fácil a estas alturas y que te vendrá bien para subir algo más de experiencia **2**. Tras la escena **Tron** entrará en tu equipo y tendréis que ir a la **Sala de Comunicaciones de la**

Torre I/O. Allí saltará otro evento con más sincorazón **3**. Acaba con ellos y atraviesa la puerta de enfrente que está en la pared roja para llegar al **Entorno de Datos** **4**, y, tras la escena, avanza hasta el **Hangar de Simulación** y examina la consola verde. Actívala para montar en una nave. Durante el viaje, **examina el ordenador**. **(VER EXCESO DE EQUIPAJE)**

EXCESO EQUIPAJE

La nave será abordada por diferentes grupos de sincorazón, a los que habrá que derrotar de la forma más rápida posible, ya que verás una barra de peso límite que no debes exceder o la nave se estrellará. Cuantos más enemigos haya en la nave, más aumentará el indicador de la barra, así que ponte las pilas y usa toda la artillería para despacharlos rápido **1**. Como recompensa, conseguirás un **aumento de la Vitalidad Máxima** para Sora, Goofy y Tron y la **Habilidad Prisa PM+** para Donald.





Tras llegar al **Núcleo Central**, abre los **cofres** para coger un **Orichalcum+**, un **Impulso Hábil**, el **mapa de esta zona** y un **Arte Cósmica** ⑤. **Guarda la partida** y avanza hasta el siguiente escenario donde, tras la escena ⑥, tocará otro combate, esta vez doble.

(VER JEFES SARK Y PROGRAMA CONTROL MAESTRO)

Tras las escenas de despedida de este mundo (que cambiará de nombre por el de **Vergel Radiante** ⑦), **guarda la partida** en el mapa de los mundos y ve a **Villa Crepúsculo**, aunque antes tendrás que volver a abrir la ruta ⑧.

JEFES SARK Y PROGRAMA CONTROL MAESTRO

PUNTOS DE VIDA: 230 / 920
NIVEL RECOMENDADO: 41

OBTIENES: Vitalidad Máxima aumentada en +5 y Magia Reflejo Elemental para Sora, Vitalidad Máxima aumentada en +4 para Donald y +5 para Tron y Espacio para Accesorios +1 para Goofy.



Acaba con todos los sincorazón y espera a que Sark haga un ataque lanzando su disco (después de teleportarse) y podrás devolvérselo con **▲ ①**. Cuando esté atontado, acércate y usa el ataque límite con Goofy o Tron y acabarás con él enseguida usando esta estrategia, aunque esto solo ha sido un aperitivo ②. Tras una pequeña escena, el PCM revivirá a Sark y le convertirá en un gigante, entrando él también en el combate ③. Ataca a las piernas de Sark hasta que se agache y golpéale en la cabeza hasta dejarle inconsciente ④. Entonces céntrate en golpear la barrera de cuadrados que rodean al PCM y, cuando rompas uno, usa el ataque límite junto a Tron (sin él no funcionará) y machaca **▲** sin parar para quitarle vida ⑤ hasta que te ataque con rayos láser circulares o Sark vuelva a la vida y te lance su disco. Si se te hace muy pesado, huye de Sark hasta que cree una barrera en el escenario (y así se cargan tus puntos de magia) y pulsa **▲** junto a ella cuando aparezca el Comando de Reacción para saltar y atacar a Sark directamente en la cabeza ⑥ y dejarle inconsciente. Sigue así (es algo larga, pero la pelea es muy fácil) y les derrotarás a ambos.



26. villa crepúsculo (3)

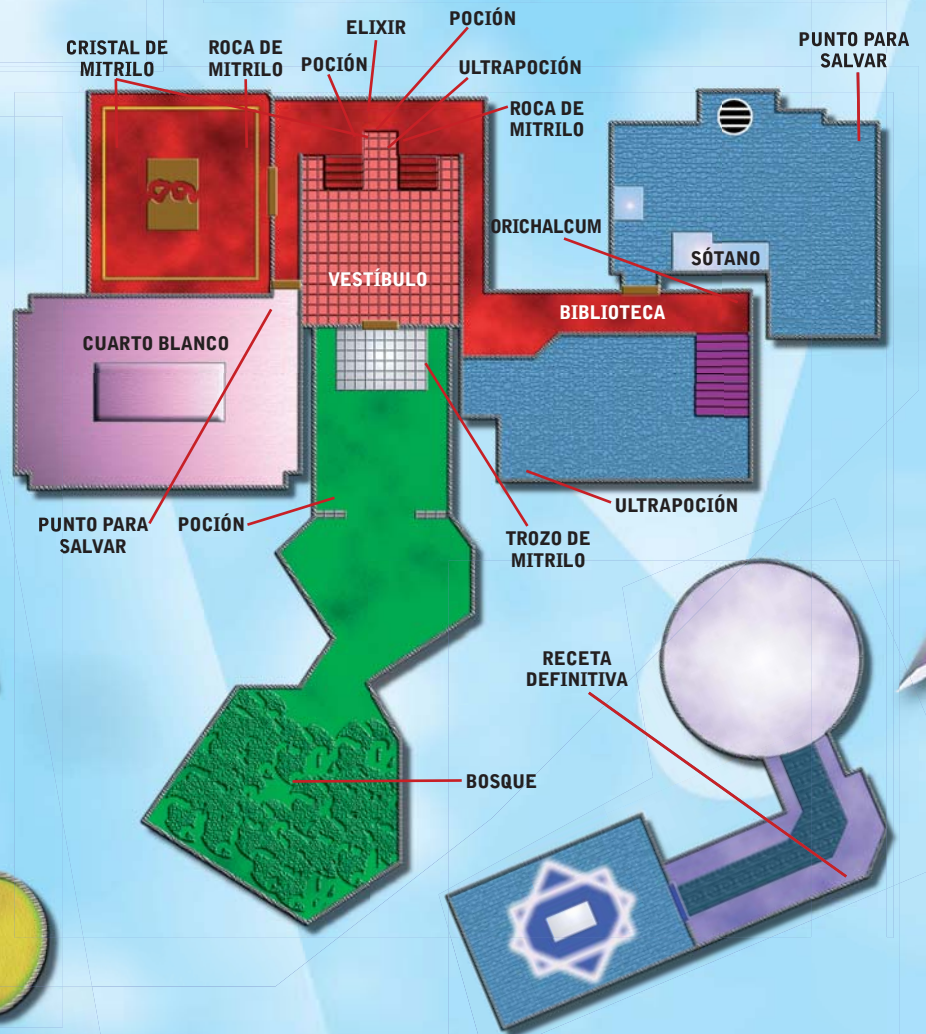
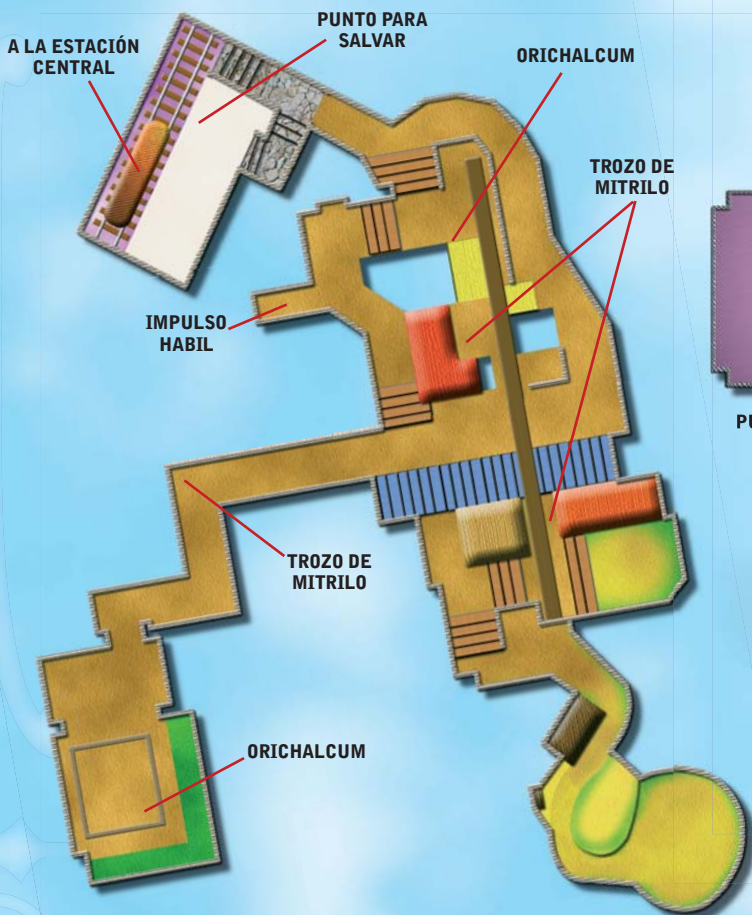


Sal de la estación y ve a la plaza, derrotando por el camino a los enemigos ① que te ataquen o avanzando más rápido con el monopatín. Antes de ir a la Vieja Mansión, **entretente un poco cogiendo los últimos cofres** que quedan aquí. Busca la **puerta "5"** a la derecha de la puerta de la estación y accede a la **Explanada Subterránea** ②, un lugar lleno de túneles donde hay **4 cofres** con un **Cristal de Mitrilo**, una **Roca de Mitrilo**, un **Impulso Hábil** y un **Orichalcum**. Sal de aquí por la puer-

ta "2" que da al túnel, coge el **Cristal de Mitrilo** y el **Orichalcum** que hay aquí en sendos cofres y avanza para **salir a las Terrazas del Atardecer**. Salta sobre el **tranvía** ③ y de ahí a la azotea de un edificio a la derecha para coger un **Orichalcum+** de un cofre. Baja por el lado izquierdo de la misma y verás otro **cofre** con un **Impulso Hábil**. Por último, en una casa baja a la izquierda de la fuente donde nos enfrentamos al doble encontrarás otro **cofre** con un **Trozo de Mitrilo**. Ya con todo en tu



MAPA villa crepúsculo (3)



poder, **ve por la puerta "3"** de la Explanada Subterránea para volver a la callejuela, que está junto al Lugar de Siempre, donde puedes **guardar la partida** y desde allí ve a la **Vieja Mansión**. Tras la escena, derrotada a los umbríos que aparecen hasta que salte otra escena (obtendrás más **salud** tras ella). Entra en la mansión.

Aquí hay nuevos **cofres**. En el **comedor** (a la izquierda), hay 2 con un **Cristal de Mitrilo** y una **Piedra de Mitrilo**. En el **vestíbulo**, bajo la escalera otro con un **Cristal de Mitrilo** y, subiendo las escaleras, en el segundo piso 2 con una **Roca de Mitrilo** y un **Elixir**. Ve a la habitación de arriba a la izquierda, el **Cuarto Blanco**, para **guardar la partida**, sal y ve al del otro lado, la **Biblioteca**. Baja por las escaleras al sótano,



coge el **Orichalcum** del cofre y tras cruzar la puerta saltará un vídeo. **Habla con Pence y elige la 2ª respuesta**, Helado de Sal Marina. Saltará otra escena, tras la cual ve a la **Entrada al Sótano** y sigue avanzando hasta llegar al **Pasillo** para abrir el **cofre** con la **Receta Definitiva**, imprescindible



para fabricar en las tiendas moguri el arma más poderosa de Sora. Vuelve a la sala del ordenador, **guarda la partida y examina la luz** 4. Tras la escena, estaremos en la dimensión paralela de este mundo, y recibiremos el **Informe Ansem 10**. Ve al Sótano, mira en la esquina la **esfera de oscuridad** y examínala, tras lo cual tendrás que



enfrentarte dos veces seguidas contra un grupo numeroso de umbríos (la 2ª vez Axel acudirán en tu rescate 5). Tras el combate, recibirás una **subida de Puntos de Magia** y una **llave espada, Lazo de llamas** y llegaremos al mundo final.

27. el mundo ^{corona} inexistente



Después de la secuencia de vídeo llegarás de forma automática aquí. **Guarda la partida** y ve a la siguiente zona, **Pasaje de la Otredad** 1. Sigue avanzando y abre los **cofres** para hacerte con una **Piedra de Mitrilo**, un **Cristal de Mitrilo**, un **Orichalcum** y un **Impulso Hábil**. Llega al siguiente escenario y, tras el vídeo, conseguirás el **Informe Ansem 8**.

Abre los tres **cofres** del escenario (a ambos lados del Rascacielos del centro) y hazte con un **Impulso Hábil**, un **Cristal de Mitrilo** y una **Piedra de Mitrilo**. Sigue avanzando por la izquierda del Rascacielos de los



Recuerdos 2 para que salte otro vídeo. Después de verlo, y cuando te encuentres en el nuevo escenario, abre primero el **cofre grande** para hacerte con el **Mapa de la Ciudad Oscura** y luego el de la esquina para coger un **Orichalcum+**. **Guarda la partida** y avanza por el puente para entrar en el **castillo** 3.

Ya dentro, abre los dos **cofres** para coger un **Orichalcum** y una **Roca de Mitrilo** y cruza la puerta para llegar a una plataforma que empezará a subir. Mientras lo hace, aparecerán varios umbríos con los que luchar, nada de qué preocuparse 4.



JEFE XIGBAR

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 50
OBTIENES: Magia Magneto Elemental para Sora, Vitalidad Máxima aumentada para Goofy y Espacio para objetos +1 para Donald.

Procura ir cargado de pociones y contar con habilidades para ataque aéreo. Este jefe no se quedará quieto, teletransportándose por el escenario y lanzándote sin parar rayos, los cuales puedes devolver con el Comando de Reacción si eres rápido. Primero realiza el comando Ataque Súbito cuando te lo indiquen en pantalla de forma repetida para anular el ataque oculto de Xigbar y hacerle aparecer 1. Enfócate entonces e intenta acercarte a él lo más rápido posible para golpearle sin parar. Síguelo a donde vaya aunque cambie la disposición del suelo (siempre habrá un camino para llegar a él) e intenta esquivar la ráfaga grande de rayos que lanzará por todo el escenario y que caerán desde arriba moviéndote sin parar o realizando entonces un ataque límite, por ejemplo. Si en lugar de rayos rojos lanza unos de color blanco, puedes devolvérselos con el Comando de Reacción. Tras rebotar varias veces acabarán por darle a él.





Riku y tú nunca volvisteis a casa, así que he venido a por vosotros.

» Cuando se pare, sigue avanzando hasta llegar a la **zona Vista Crepuscular**, en la que hay un **cofre** con un **Cinto Cósmico** en un cofre y un **punto para salvar**. Avanza al siguiente escenario y saltará un vídeo bastante revelador **5**. Y luego, a pelear. **(VER JEFE XIGBAR)**

Tras derrotarlo conseguirás el **Informe Ansem 3**. Cruza la puerta cerrada para llegar a la **Senda del No Ser**, llena de umbrios **6** (aprovecha para subir experiencia). Encontrarás 3 cofres (**Piedra de Mitrilo**, **Oricalcum** y **Cristal de Mitrilo**). En la siguiente zona, y tras el vídeo **7**, conseguirás

la **llave-espada Recuerdos Lejanos** y el **Mapa del Castillo del Mundo Inexistente**. Cruza la puerta y, tras la escena **8**, ve a la siguiente estancia, Prueba de existencia. Salva y ponte sobre la tumba azul **9** para iniciar uno de los combates más difíciles. **(VER JEFE LUXORD)**



JEFE LUXORD

PUNTOS DE VIDA: --- / **NIVEL RECOMENDADO:** 50
OBTIENES: Aumento de la Vitalidad máxima en +5 para Sora.

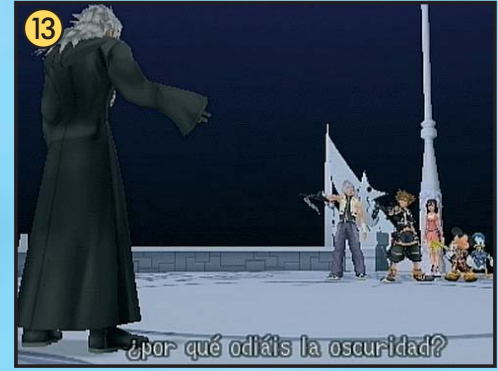


De nuevo pelearémos solo, lo que aumentará bastante la dificultad del combate, que además va por tiempo. Tenemos que conseguir que la barra de Luxord se acabe antes que la nuestra, lo cual conseguiremos, evidentemente, golpeándole sin parar y evitando que él nos haga daño **1**, puesto que si nos quedamos sin vida también perderemos. Comienza a golpear a Luxord tras haberle fijado (la primera descarga que te transformará en dado no podrás evitarla, así que muévete por el escenario hasta que se pase el efecto o atácale, también le harás daño). Tras golpearle mucho en ocasiones dirá "Un desafío" y aparecerá el comando de reacción en pantalla para jugar con él. Entonces tenemos que acertar cuando haya un círculo en la barra **2** que tenemos marcada (hay que esperar un poco para que vaya más despacio, pero no mucho). Si acertamos haremos que baje su barra de tiempo, además de soltar esferas de vida, quedando atontado momentáneamente y pudiendo golpearle **3**. Si fallamos al pulsar, nos convertiremos en carta temporalmente **4**, así que tendremos que movernos por todo el escenario evitando sus ataques hasta que volvamos a ser de carne y hueso. En

otras ocasiones Luxord se convertirá en carta y se mezclará entre otras **5**. Mueve la cámara cuando esto pase para ver por detrás la que tiene su imagen y golpea esa con **▲**, ya que así desaparecerán las demás y le quitarás

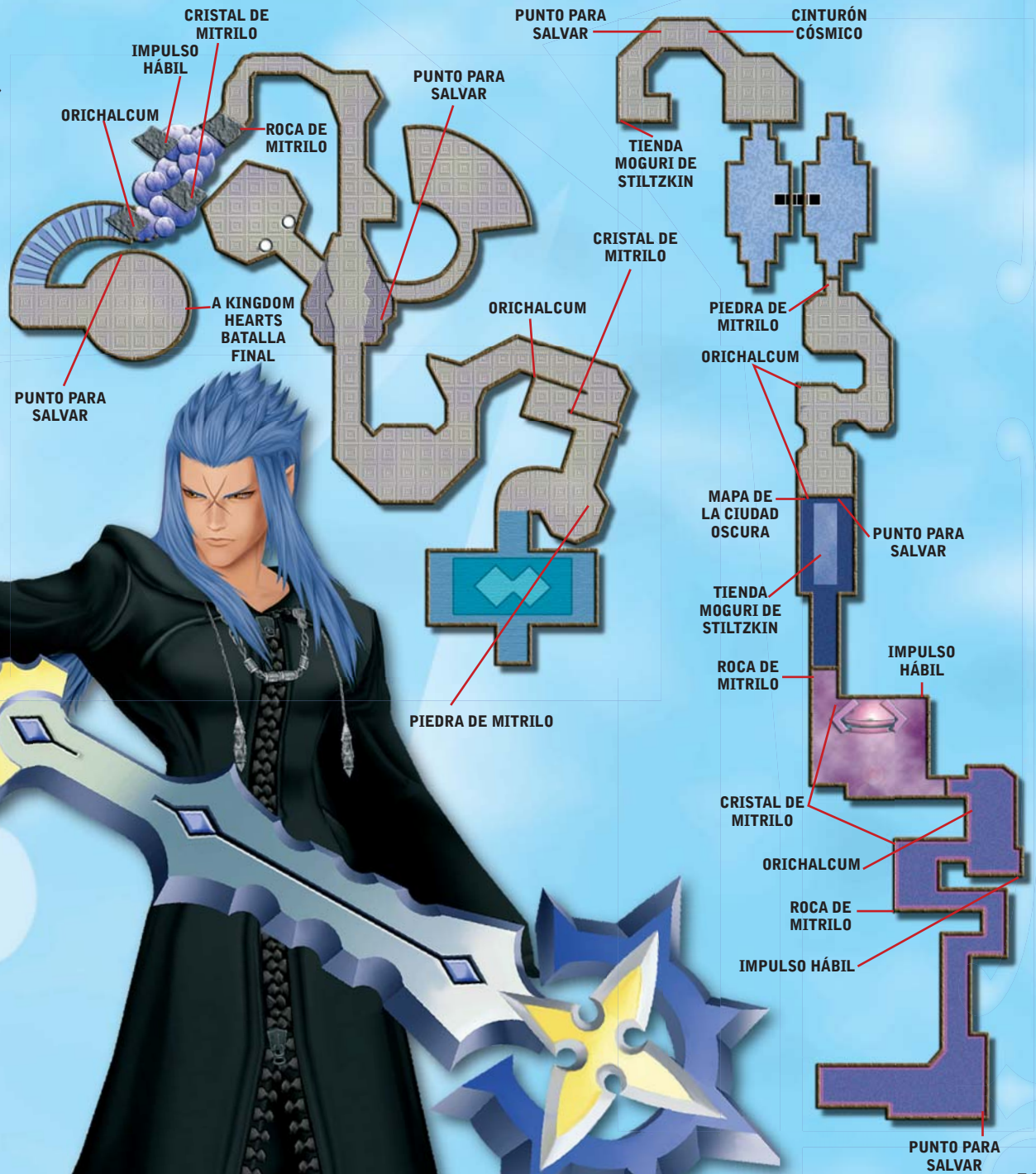
vida. Hacia el final del combate hará otro ataque, en el cual creará una barrera de cartas y tendremos que acertar tres círculos seguidos para superarlo **6**.





Tras el combate volveremos junto a nuestros amigos y obtendremos el **Informe Ansem 9**. **Cruza la puerta azul** y volveremos a la sala de las tumbas. **Guarda la partida** y ponte sobre la tumba de la segunda fila a la derecha, que está en azul (10), para librar otro combate. Después de derrotar a tu enemigo conseguirás el **Informe Ansem 12**, pero primero tienes que pelear...
(VER JEFE SAIX)

MAPA el mundo inexistente



JEFE SAIX

PUNTOS DE VIDA: ---
NIVEL RECOMENDADO: 51
OBTIENES: Indicador de Fusión aumentado para Sora, Vitalidad máxima aumentada para Donald y Espacio para Objetos +1 para Goofy.

Este jefe ataca con una espada muy poderosa y cuando se llena la barra de locura que aparece en pantalla realiza un ataque letal (1). Fíjale nada más empezar y usa el ataque límite con Goofy o Donald si puedes (2). De esta forma, cuando le golpees mucho soltará una espada, la cual podrás utilizar (al igual que con los incorpóreos de los espadones ¿recuerdas?) usando el Comando de Reacción junto a ella para moverte más rápido y atizarle un poco si te pones junto a él y pulsas **▲**. Sigue usando esta técnica y los ataques límite y conseguirás vencerle sin demasiados problemas.





» Sal de aquí por la puerta para volver a la sala de las tumbas 11. **Guarda la partida** y ve por la puerta del fondo. Tras un vídeo, te darán el **Informe Ansem 11** y ¡por fin! **Rikku se unirá a tu grupo**. Ve a la siguiente zona. Aquí vendrán una serie de escenarios conectados por **plataformas** que, aunque parece que no están conectadas, se irán uniendo según avances tú y se cree el camino 12. En este camino, además de un

montón de enemigos, podrás hacerte con una **Roca de Mitrilo**, un **Impulso Hábil**, un **Cristal de Mitrilo** y un **Orichalcum** de sus respectivos cofres. Cuando llegues a la cuarta plataforma, cruza la puerta y saltará otro vídeo. Tras él, sube por las escaleras para ver una nueva secuencia 13 y después tendrás que enfrentarte a **Xemnas**, el líder de la Organización XIII. **(VER JEFE XEMNAS)**

Tras el combate y la escena que vendrá a continuación, conseguiremos el **Informe Ansem 11**. Antes de entrar en Kingdom Hearts, **guarda la partida** 14 y equipa bien a Sora y Riku (sólo contarás con ellos), porque una vez cruzada la puerta nos esperan 4 combates seguidos contra Xemnas en distintas encarnaciones y no se podrá guardar ya en ningún punto. Asegúrate también de tener al menos un nivel 50 como mínimo. Si no es así, revisita algún mundo donde queden enemigos para subir de nivel. Además, para ver el final secreto tienes que completar el 100% del juego, es decir, superar todas las visitas opcionales y retos que te indica

Pepito en su diario. Una vez que entres y termines la aventura, no podrás completar el juego, tienes que hacerlo antes de entrar en Kingdom Hearts, así que tú mismo...

Si estás listo, **ve hacia la puerta, examínala y elige la 2ª respuesta** 15. Cruza la puerta y, cuando los edificios te ataquen, espera a que se active el Comando de Reacción y pulsa **▲** 16 cuando te lo digan para abrirte camino. Avanza y saltará un evento. **(VER SOBRECARGAR EL NÚCLEO)**

Apareceremos en una sala con el **núcleo principal** protegido por una barrera. Fíjala

JEFE XEMNAS

PUNTOS DE VIDA: 1500
NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: Magia Máxima aumentada.

Fíjale con R1 y comienza a golpearle sin parar hasta que Xemnas te lance una magia que empezará a quitarte vida. Entonces, ve hacia la puerta del edificio y se activará un Comando de Reacción con el que harás, pulsando cuando te lo indiquen, un golpe contra Xemnas, además de anular la magia 1. Si quieres hacerle más daño, de los tres comandos que aparecen para activar el golpe, deja pasar los dos primeros, y usa solo el final. Será espectacular. Aprovecha que además luego volverá a tierra firme para golpearlo sin parar antes de que se teletransporte por el escenario. Intenta esquivar sus ataques y píllale por la espalda para no rebotar contra el escudo que crea en ocasiones y le derrotarás sin problemas.



JEFE XEMNAS 2

PUNTOS DE VIDA: 1000
NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: ---

Xemnas aparecerá con una nueva armadura y sentado en un trono. Enfócale con R1 y acércate para entrar en el cuerpo a cuerpo 1 (el ataque límite con Riku es aconsejable aquí, igual que la fusión en la forma Maestra).

Si levanta la lanza aléjate o salta, ya que será muy difícil si no esquivas este ataque. Si levanta un escudo, espera a que desaparezca y muévete por el escenario mientras se recarga tu magia y volver a usar una fusión o ataque límite 2 (a veces tus combos conseguirán pasar el escudo y hacerle daño, depende de si eres rápido). Eso sí, no te alejes demasiado o te atacará con nuevos ataques que te lanzarán por los aires. Quédate cerca del trono.



JEFE XEMNAS 3

PUNTOS DE VIDA: 1200 / 1500
NIVEL RECOMENDADO: 53
OBTIENES: ---



Cambio de tercio, ya que ahora nos vamos al espacio a matar marcianitos 1. Xemnas se ha convertido en una enorme nave dragón. Mientras Riku maneja vuestra nave, lo que tienes que hacer tú es absorber los rayos de las naves enemigas con **●** 2 para llegar la barra que te permite lanzar un rayo enorme a la nave Xemnas. Si quieres, puedes ignorar a los enemigos cercanos y demasiado lejanos y céntrate en llenar cuanto antes esta barra absorbiendo los rayos enemigos, ya que tienes que destruir 5 partes en la nave que podrás fijar con R1 3. Eso sí, según avances en este combate la cosa se irá complicando, ya que la nave Xemnas empezará a lanzar un ataque con misiles y otro con rayos láser 4 que se forman por toda la pantalla que cada vez serán más difíciles de esquivar, así que muévete sin parar por la pantalla.





y golpéala **17** hasta que aparezcan enemigos, acaba con ellos para continuar con la puerta y **esquiva los ataques** que caerán hasta que se active un Comando de Reacción con la puerta para destruir el núcleo **18**, tras lo cual pasaremos al 2º asalto.

(VER JEFE XEMNAS 2)

Una nueva secuencia y el siguiente asalto.

(VER JEFE XEMNAS 3)

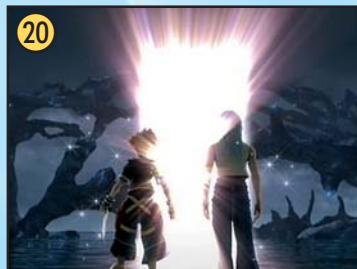
Otra escena y vuelta a la pelea **19**.

(VER JEFE XEMNAS 4)

Un vídeo y el último combate del juego.

(VER JEFE XEMNAS 5)

¡Enhorabuena! Disfruta de las escenas finales **20** y espera hasta después de los créditos para ver un vídeo adicional (el normal o el secreto).



SOBRECARGAR LOS NÚCLEOS

Tienes que golpear a todos los enemigos que aparezcan en los tres escenarios que visitarás para que se estrellen contra los núcleos que habrá a los lados y los sobrecarguen llenando las barras que hay en pantalla **1**. Cuando esté lleno, podremos pulsar **▲** para irnos de aquí antes de que exploten y aterrizar en otra zona. A los enemigos, con golpearles una vez bastará.



JEFE XEMNAS 4

PUNTOS DE VIDA: 1000 / NIVEL RECOMENDADO: 53

OBTIENES: ---



Xemnas ha vuelto a su armadura y a su trono, por lo que la estrategia a seguir será similar a la del combate "2". Eso sí, ahora cuando Xemnas esté sentado contará con cuatro rayos láser **1** que recorrerán todo el escenario. Y también, de vez en cuando realizará un golpe muy potente que nos lanzará al espacio. Para volver al escenario del trono, podremos flotar y volar usando **○** o **■**, pero habrá que esquivar los edificios voladores que nos mandará y esquivar los ataques con rayos láser **2**.

Lo que hay que hacer entonces es acercarnos a la altura de los edificios que están quietos flotando y usar el Comando de Reacción las veces que nos indiquen **(2 en total)** para devolvérselo y poder volver junto al trono, donde continuará golpeando a Xemnas (sobre todo con los ataques límite **3**). Aquí, cuando te quedes sin magia o para esquivar los láser, quédate flotando sobre el trono mientras se llena tu barra (no te preocupes por Riku, no morirá e incluso en ocasiones te curará con alguna magia).

JEFE XEMNAS 5

PUNTOS DE VIDA: 1500 / NIVEL RECOMENDADO: 53

OBTIENES: --



En este escenario un tanto psicodélico, nada más empezar Xemnas nos lanzará por los aires para golpearlos. Dedícate a esquivar sin parar tus ataques pulsando **▲** en el momento justo y pasa de golpearle, ya que al final te acertará. Espera a volver al suelo y fija a Xemnas con **R1** mientras intentas acertarle **1** (no para de teletransportarse) con tus combos o con los ataques límite conjuntamente con Riku. Después de quitarle algo de vida de esta forma, empezará a moverse por la sala lanzándote rayos láser difíciles de evitar, intenta saltar o parar alguno o usa alguna poción si vas mal de vida. Es posible que, aunque te cubras o te mantengas lejos de Xemnas, llegue un momento en el que te coja y, realizando una magia, comience de nuevo a quitarte vida **2**. En ese momento pasaremos a controlar a Riku, y nuestro objetivo será acercarnos a Sora y Xemnas para pulsar **▲** cuando esté disponible y librar a Sora

del ataque. Pero no es fácil, ya que un doble de Xemnas intentará evitarlo, para lo cual podremos o bien realizar ataques cortos con **✕** o a distancia con **■**. Procura usar los cortos calculando el momento en el que se acerca justo antes de que levante su barrera y poco a poco Sora y el otro Xemnas se irán acercando a ti. Recuerda que la vida de Sora irá bajando, así que no te duermas. Si empieza a teletransportarse sin parar, espera a que esté disponible el comando de reacción para contraatacar, aunque no siempre sale. Cuando le dejes sin vida, empezará un pequeño evento en el que tendremos que pulsar sin parar durante más o menos un minuto **3**. La **✕** y el **▲** a la vez para devolver los rayos que te lanzan hasta que salte una escena y te dejen acercarte a Xemnas para, pulsando **▲**, asestarle el golpe final (tranquilo, que no se defenderá).

VISITAS OPCIONALES

de vez en cuando, si te apetece cambiar de tercio podrás disfrutar de algunos divertidos minijuegos, los cuales te servirán si los haces bien para completar el 100% del juego y ver el final secreto, aunque no son necesarios para concluir el juego. Aquí te indicamos los que hay.

* bosque de LOS 100 ACRES *

Tras la primera visita a este mundo, que es obligatoria, podremos volver a visitar nuevos escenarios dentro del libro para disfrutar de divertidos minijuegos. Eso sí, primero **hace falta encontrar las Páginas Arrancadas del libro**, 5 en total, que se encuentran ocultas en cofres en los mundos que visitaremos. Las 5 páginas están en:

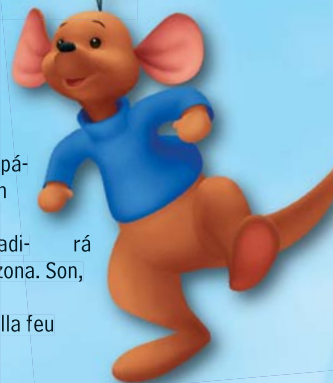
- * **CASTILLO DISNEY:** en la Biblioteca donde encontramos a la reina Minnie.
- * **TIERRAS DEL REINO:** en el Oasis donde encontramos a Simba.
- * **BASTIÓN HUECO:** en la Quebrada de Cristal, tras

recuperar a Goofy en el equipo.

- * **TIERRA DE DRAGONES:** en la sala del trono.
- * **AGRABAH:** en la Cámara en Ruinas.

Cada vez que encuentres una de estas páginas, podrás volver a la casa de Merlín en Bastión Hueco y entrar en el libro, tras lo cual la página se añadirá automáticamente y podrás visitar esa zona. Son, en este orden:

Consed eniatumsan ut irit augiamc onulla feu



visita 1

Entra en esa nueva página, **a la izquierda** dentro del libro de Winnie the Pooh y llegarás hasta la casa de Piglet.

Después de la escena de vídeo que vendrá a continuación, antes de rescatar a este simpático personaje de la rama del árbol, **explora la zona** para hacerte con una **Piedra de Mitrilo**, un **Impulso Hábil** y un **Impulso Defensivo** de tres cofres. Una vez hecho esto, **ve hasta la rama** donde cuelga Piglet. Pulsa **▲** para usar el Comando de Reacción y, tras la escena de vídeo, tendrás lugar otro evento.

(VER RESCATE TORMENTOSO)

visita 2

Ve al nuevo punto que se ha añadido en el libro y, después de la escena de inicio, abre los tres cofres que verás para hacerte con un **Anillo Magnético**, un **Cristal de Mitrilo** y un **Impulso Hábil** ①. Después dirígete hacia el grupo donde está Pooh ② y salta-

rá otro vídeo. Ahora tendrás que superar otro divertido minijuego. **(VER CUADRO TOBOGÁN DE MIEL)**

Después de superar la carrera volveremos al Mapa de los Mundos.



UN RESCATE TORMENTOSO

Este minijuego es bastante sencillo de superar. Tienes que gopear todos los objetos que aparezcan en pantalla mientras mueves el globo con el stick para evitarlos ①. Si te acercas a un remolino y pulsas **▲** cuando esté disponible el Comando de Reacción, lim-

piarás la pantalla de objetos ②. Si alguno te alcanza Pooh se caerá de tus brazos, así que tendrás que moverte hasta él y pulsar de nuevo **▲** para recogerlo. Finalmente, cuando llegues junto a Piglet, usa el Comando de Reacción para salvarle.



TOBOGÁN DE MIEL

En esta ocasión, tienes que llegar al final de la carrera antes de que la barra de vida de Pooh se reduzca a cero ①. Para ello, tendrás que ir esquivando todos los obstáculos que irán apareciendo moviéndote a izquierda o derecha. Además, por el camino podrás coger es-

feras de miel ② las cuales también te indicarán el camino. Si chocas con algo y pierdes de vista a Pooh, acércate a él lo más rápido posible y pulsa **▲** cuando te lo indiquen para volver a cogerle. Si mantienes pulsado **■**, te moverás más rápido, recuérdalo.



visita 3

Entra en la zona añadida a la izquierda y abre los **cofres (Orichalcum, Impulso Hábil e Impulso Mágico)**. Habla con **Tigger** ①. **(VER BRINCOS Y GLOBOS)**

Tras el evento, otra escena y volveremos a casa de Merlín. **Entra de nuevo en el li-**

bro (guarda si quieres la partida antes) y **ve a la Cueva Tenebrosa** ②, donde, tras hablar con el canguro, empezará otro evento. **(VER LA EXPEDICIÓN)**

Tras las escenas recibirás la **llave-espada Dulces Recuerdos** y el **mapa de la Cueva**.



BRINCOS Y GLOBOS

Tienes que saltar sobre los globos que aparecen en pantalla hasta reventar el número indicado (10) ①. Los



más grandes cuesta romperlos más, pero saltando sobre ellos subiremos más alto. No te costará superarlo ②.



LA EXPEDICIÓN

Tienes que encontrar a Pooh, que se ha escondido dentro de la cueva. Tienes tres minutos para ello y, además, te acompañará el resto del grupo, a los cuales tendrás que ir indicando que paren o que se muevan. Si te alejas mucho es posible que tengas que volver a por alguno de ellos que se ha quedado rezagado (tranquilo, te llamarán si pasa eso). Además, la barra de ánimo se irá gastando, y si se queda vacía tus amigos se asustarán, por lo que tendrás que acercarte a ellos y pulsar **▲** para calmarlos y volver a llenar la barra. Pero es que además también seremos atacados por distintos peligros, rocas que caen, abejas... ① Intenta adelantarte un poco al resto para despejar el



camino y que no se retrasen mucho. No obstante, el sitio es algo laberíntico y además hay 6 cofres que abrir, por lo que te recomiendo que primero te dediques a abrir los cofres y, aunque falles, cuando vuelvas a empezar el minijuego (hablando con el canguro de nuevo) los cofres ya estarán abiertos y no tendrás que preocuparte. Eso sí, tienes que llegar hasta Pooh, que se encuentra al final del segundo camino a la izquierda en el claro de la cueva ②, con todo el equipo, así que no les dejes atrás. Los cofres tienen **2 Piedras de Mitrilo**, una **Receta de Bloqueo**, **2 Impulso Hábil** y un **Orichalcum**. Cuando encuentres a Pooh, habla con él.



visita 4

Ve a la nueva zona que ha aparecido y coge de los cofres un **Anillo Cósmico** y una **Receta de Estilo** ①. Luego busca a Pooh y habla con él para iniciar otro evento ②.

(VER EL TARRO DE MIEL)

Tras ayudar a Pooh, obtendremos **Cura Elemental** y un **Orichalcum+**.

EL TARRO DE MIEL

Tienes que sacar la cabeza de Pooh del tarro, y es tan simple como pulsar dos veces **▲** y listo ①.





ATLÁNTICA

Desde el mapa de los mundos, ve a la ruta con la puerta Isla del Rocío. Supera la fase a bordo de la nave gumi y desembarca en Atlántica, hogar de la Sirenita. Después del vídeo y de ver que nos hemos convertido en "sirenos" y de aprender a movernos bajo el agua ①, busca a Flounder (el pez amarillo) y habla con él pulsando ▲ cuando estés cerca ②. Tras la escena, disfrutaremos de un **pequeño evento en forma de tutorial** para aprender la dinámica de los retos musicales de este mundo. Tras superarlo te darán el **mapa de esta zona**. Localiza al cangrejo Sebastián y habla con él. Elige la segunda respuesta ③ y empezará el musical.



capítulo 1 diversión submarina

Ahora, **por cada excelente que consigas obtendrás una Nota, y necesitas tener 3** al final de la canción para superar el evento ①. Si fallas al pulsar la ✖ en el momento justo, te quitarán una nota. Intenta centrarte sólo en el círculo con la barra a pulsar cuando aparezca en pantalla y **olvidate de la coreografía** de la canción o te distraerás. Al principio no pasa nada porque los

círculos están quietos en pantalla, pero a veces se mueven y es difícil acertar ②. Tras la escena volveremos a la nave Gumi, ya que **necesitamos la magia Magneto para avanzar aquí. Quedan 4 capítulos más**, y en cada uno necesitaremos conseguir una habilidad o magia para pasar al siguiente reto musical, cada vez más difíciles, claro, aunque igual de divertidos.



capítulo 2 parte de tu mundo

Habla con Flounder de nuevo y tras las escenas que vendrán después tendremos que superar otro musical ①. La dinámica del juego es igual que antes, solo que ahora **necesitas obtener 5 Excelentes (o más) seguidos**. Esta vez aparecerán círculos donde tendrás que pulsar ✖ o ▲. Al igual que antes, tienes que pulsar el botón indicado en la franja amarilla final del

círculo para obtener la puntuación indicada ②. Cuando aparezcan dos círculos en pantalla, si pulsas bien el botón (con una vez basta) obtendrás el doble de puntuación. **Si fallas, vuelve a hablar con Flounder** para empezar la canción de nuevo. **Para disfrutar del capítulo 3 necesitarás que tu barra de Fusión sea de 5 o más.**





capítulo 3 bajo el mar

Ve directamente a **hablar con Sebastián**
1. Responde de quieres practicar cuando te pregunte. Tienes que animar a Ariel durante la canción, así que **tendrás que pulsar** ■ cuando el botón de reacción muestre a Ariel **2** y ganar puntos de esta forma. Ten cuidado, porque a veces la imagen cambia repentinamente por la de

Sebastián, y si pulsamos ■ entonces los puntos bajarán. Si la imagen de Sebastián aparece directamente, con no pulsar ningún botón lograremos subir puntos. Después volveremos a encontrarnos en el Mapa de los Mundos, ya que nos dirán que **necesitamos el hechizo Magneto+ para seguir avanzando**.

capítulo 4 La venganza de Úrsula

Habla con Ariel y elige la segunda respuesta para que salte una escena **1**. Tras ella, **habla con Sebastián** y elige la segunda respuesta para, después de la escena que veremos, enfrentarnos a otro reto musical. En esta ocasión nos enfrentamos durante la canción a Úrsula, por lo cual, **además del círculo** de anteriores eventos donde hay que pulsar ✕ o ▲ en la zona amarilla, aparecerá también de vez en cuando

un **círculo con una barra morada**. Cuando éste aparezca, **hay que machacar sin parar la ✕** para quitarle vida a la villana **2**. Al vaciar esa barra, acabaremos con Úrsula. Tras la canción saltarán más escenas y **conseguiremos la llave-espada Abismo Misterioso** y volverás al mapa de los mundos, ya que **necesitas la magia Electro++ para completar el último capítulo**.



capítulo 3 AMANEZCER DE UN NUEVO DÍA

Habla con Sebastián y elige la segunda opción para iniciar la última canción **1**, en la cual **hay que conseguir una puntuación de al menos 30.000 puntos** **2**. To-

das las barras que han aparecido en anteriores eventos se mezclarán aquí, incluida la que aparece Sebastián y durante la cual no hay que pulsar nada **3**. A es-

tas alturas ya dominarás este minijuego, por lo que no te costará superarlo. Al finalizar los eventos de este mundo recibirás **Hielo Elemental** y un **Orichalcum+**.



COLISEO DEL OLIMPO

De las 4 opciones, **elige desembarcar en la Entrada del Inframundo** y, tras la escena, habla con Pánico y Dolor (los dos ayudantes de Hades) para participar en la Copa del Infiernódromo.

(VER COPA PÁNICO Y DOLOR)

Después de superar esta copa, siempre que vuelvas aquí y hables con el personaje que te indiquemos **podrás disputar nuevas copas y torneos**, cada vez contra enemigos más poderosos y difíciles. Si quieres disputarlas, asegúrate de venir con un buen nivel y con habilidades y objetos poderosos. Como recompensa, obtendrás algunos ítems poderosos, pero **no ganarás experiencia**.

copa pánico y dolor



Debes tener al menos nivel 20 para afrontar las cuatro rondas de combates que disputaremos en este torneo. Equipa tus habilidades más potentes (tanto en ataque como en defensa), así como los accesorios y armas que den más "caña". Cuando estés listo, habla con Pánico y, tras las indicaciones que te darán (no puedes usar formas de fusión y no ganarás

experiencia) disputarás 10 rondas de combates contra diversas clases de sincorazón ①, aunque tranquilo, ya te has enfrentado antes a ellos y no tendrás problemas, excepto en dos rondas. En la 8 tendrás que aguantar durante 1 minuto el ataque de múltiples enemigos que aparecerán ②. Usa los comandos de reacción y no te quedes quieto en ningún sitio. En la ronda 10

te enfrentarás a León y Yuffie. El primero es muy fuerte en combates cuerpo a cuerpo, así que fíjate primero en acabar con Yuffie, que no dejará de teleportarse por el escenario (fíjala con R1) golpeándola sin parar ③ y después encárgate de León. Como recompensa por ganar la Copa conseguirás un Anillo Afortunado y una Roca Serena.

copa cerbero

HABLAR CON: Pánico / **NIVEL RECOMENDADO:** 28
PREMIO: Bastón Dragón Naciente y Cinto Protector.

Otros 10 asaltos en los que Sora peleará solo y con límite de tiempo, aunque se añadirán 15 segundos cada vez que superemos un asalto ①. Usa tus magias y formas para acabar de forma rápida cada uno de ellos. Sora también puede usar fusiones, y aunque la barra dura menos, aprovéchala siempre que puedas. Los últimos 3 asaltos pelearás a oscuras y el último del todo pelearás de nuevo con-

tra Cerbero ②. Para derrotar a este simpático perrito, usa la magia Electro hasta que vacíes casi del todo la barra de magia y usa entonces el ataque límite Trío, bastante poderoso y útil para la ocasión. Sigue luego con la forma de fusión Valiente (o Final si la tienes) para aumentar tu velocidad y rellenar tus puntos de magia y sigue golpeando a este enemigo hasta que caiga. No te entretengas, que el tiempo corre.



copa titán

HABLAR CON: Pánico / **NIVEL RECOMENDADO:** 41
PREMIO: Escudo de Genji y Anillo Talentoso.

Ahora tienes una barra de daño. Sora peleará de nuevo solo y solo podrá recibir 500 puntos de daño como máximo en las 10 rondas que tendrá que superar ①, en cuya última batalla tendrá que derrotar al mismísimo Hércules. Aquí no se pueden usar formas de fusión, aunque sí magias e invocaciones (pero no restauran los puntos de daño perdidos, tenlo en cuenta). Usa la magia de Sora para atacar a dis-

tancia y usa los Comandos de Reacción cuando estén disponibles para sacar ventaja en la pelea ②.



👑 c. diosa del destino 👑

HABLAR CON: Pánico / **NIVEL RECOMENDADO:** 53
PREMIO: Llave espada Emblema Fatal y Orichalcum+.

Cada una de las 10 rondas tiene sus propias reglas, algunas van por tiempo, otras por daño, otras son en total oscuridad... Ten en cuenta las normas de cada asalto para saber si puedes usar fusiones, invocaciones o magias, por ejemplo ①.

El asalto final será contra Hades. Usa ataques rápidos y aléjate antes de que

pueda golpearte. Si le oyes decir "Siente el calor" significará que va a lanzarte bolas de fuego, las cuales pueden bloquearse y devolver a Hades ②.

Este villano estará acompañado de algunos enemigos, pero como **Donald y Goofy están con nosotros en esta ocasión,** tampoco tendremos que preocuparnos mucho por ellos.

👑 c. paradoja cerbero 👑

HABLAR CON: Hades en sus aposentos / **NIVEL RECOMENDADO:** 70
PREMIO: --

Sora estará solo en este combate, pero la barra de fusión estará disponible y se llena más rápido de lo normal. Tienes 5 minutos para vencer a Cerbero ①.

aunque conseguirás 15 segundos adicionales al finalizar cada asalto. Contra Cerbero, usa la magia Electro++, le hará mucho daño, o alguna de las formas de Sora ②.



👑 c. para León y Yuffie 👑

HABLAR CON: Hades en sus aposentos / **NIVEL RECOMENDADO:** 60
PREMIO: --

Las formas de fusión no estarán disponibles, pero los límites consumen menos magia de lo normal. Estas copas serán parecidas a las anteriores, pero los enemigos serán más difíciles de derrotar. Eso sí, **Donald y Goofy estarán junto a Sora**

① Las estrategias a usar para derrotarlos son las mismas que has usado en combates anteriores, la única pega es que ahora tus rivales tendrán una barra de salud más grande.



👑 c. paradoja titán 👑

HABLAR CON: Hades en sus aposentos / **NIVEL RECOMENDADO:** 80
PREMIO: --

De nuevo Sora tendrá que pelear en solitario y esta vez no puede usar la barra de fusión, aunque sí contarás con invocaciones (la mejor es la del Genio) ①.

Tienes de nuevo la barra con 500 puntos de daño, así que vigila tu salud y usa la misma estrategia que en la otra copa para vencer a Hércules ②.



👑 c. paradoja hades 👑

HABLAR CON: Hades / **NIVEL RECOMENDADO:** 99
PREMIO: Copa Trofeo Hades

Este último combate es muy difícil, incluso con nivel 99. Hay 50 rondas ①, divididas en bloques de 10 en cuyo último asalto vendrá un jefe. Cada serie tendrá sus propias reglas ②. En los combates en los que no haya tiempo límite, usa el ataque sú-

bito cuando puedas para huir de tus enemigos y para atacar recurre al ataque límite Trío, las invocaciones si se puede y cuidado en los combates en los que cuentan los puntos de daño. Los jefes a los que te enfrentarás son:
Asalto 10: Tifa y Yuffie.
Asalto 20: Pete
Asalto 25: Cloud y Tifa.
Asalto 30: Hades (normal).
Asalto 40: Leon y Cloud.
Asalto 50: Hades (Paradoja)



villa crepúsculo

DELIRIO CALLEJERO

Dónde: habla con la chica que está junto a la tienda de objetos de Wantz en la Calle del Mercado: Altos de la Estación.

Qué hay que hacer: practicar con el monopatín y terminar con 1000 puntos.

struggle

Dónde: en el tablón del solar deportivo.

Qué hay que hacer: pelear contra Hayner, después contra Setzer (tras haber vencido 10 veces a Hayner) y contra Seifer, tras derrotar también 10 veces a Setzer.

BASTIÓN BUECO

ESTILO LIBRE

Dónde: habla con el Tío Gilito en la plaza del mercado.

Qué hay que hacer: practicar con el monopatín y conseguir 200 puntos.

COMBATE CONTRA SEPHIROTH

Dónde: en las Oscuras Profundidades, la siguiente pantalla a donde te enfrentaste a los 1000 sincorazón, pasada la quebrada de Cristal.

Qué hay que hacer: pelear con él a muerte.

Lo harás solo y sin magias, ni invocaciones ni fusiones. Sephiroth tiene 3000 puntos de vitalidad y es más rápido y su espada alcanza más, así que procura venir al menos con nivel 65-70 y moverte sin parar golpeándole con ataques aéreos (esquiva su ataque al principio con ▲ y las veces que lo repita o morirás al momento) y prepárate para un combate muuyyy largo... Si le ganas, conseguirás la **llave-espada Fenrir** y un **Indicador de Fusión +1**.

port royal

CONTRARRELOJ

Dónde: en el Baluarte, habla con Will Turner.

Qué hay que hacer: coger los 23 cristales que aparecen en orden secuencial en 40 segundos usando el monopatín.

AGRABAB

PATÍN DE AREIA

Dónde: tienda del mercader, habla con él.

Qué hay que hacer: patinar durante 30 segundos por la ciudad recogiendo los 40 cristales según aparecen, al igual que en Port Royal, y acabar con 10 puntos.

ALFOMBRA MÁGICA

Dónde: examina la losa de piedra que está en la cámara en ruinas, al fondo del todo.

Qué hay que hacer: supera la ruta por la que pasas volando con la alfombra golpeando enemigos y consigue 65 puntos al acabar.

C. de BALLOWEEN

ENVUELVE REGALOS

Dónde: en el taller de Santa Claus. Habla con el duende de la segunda planta.

Qué hay que hacer: envolver en 60 segundos la mayor cantidad de regalos disparándolos a las cajas. Conseguir 150 puntos.

TALLER DELIRANTE

Dónde: habla con Lock en la colina de Navidad.

Qué hay que hacer: tienes 30 segundos para realizar acrobacias con el monopatín por el escenario y conseguir al menos 1000 puntos.

ESPACIO PARANOICO

MOTO DE LUZ

Dónde: en el ordenador de la celda, al entrar en este mundo.

Qué hay que hacer: tienes que vencer a 30 sincorazón para escapar de aquí y terminar con 30 puntos.

EXTRAS

ARTEMA: LA LLAVE-ESPADA DEFINITIVA

Para conseguir esta arma para Sora, tendremos que fabricarla en una tienda moguri. Para ello, hacen falta **1 Orichalcum**, **1 Cristal de Mitrilo**, **1 Cristal Denso**, **1 Cristal Crepuscular** y **7 Cristal Sereno**, además de la **Receta Última** y **13 partes de Orichalcum+**. Lo que pasa es que en el juego solo hay 7 de estos últimos, por lo que necesitarás que el moguri que fabrique el arma tenga nivel 9, con lo que solo harán falta la mitad de los ingredientes de la receta, o **añadir un cristal de poder** a tu receta, que consigue el mismo efecto reduciendo la cantidad de ingredientes a usar. Los siete trozos de Orichalcum+ se encuentran en:

Atlántica: al completar los 5 retos musicales.

Bosque de los 100 Acres: al liberar a Pooh del tarro de miel.

Coliseo del Olimpo: al superar la Copa Diosa del Destino.



Consigue todos los elementos.



El final secreto del juego...



Acude a una tienda moguri.



... se consigue al completar el 100%...



Entrega todo para fabricar el arma.



...del juego, incluidos minijuegos.



Elige tu nueva arma y ¡al ataque!



Te llevará tiempo, pero merece la pena.