



Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS HD 1.5 ReMIX

SQUARE ENIX.

PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanses quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver vídeos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.

Encontrará más información en www.pegionline.eu



CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01897

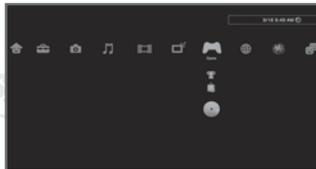
PARA USO DOMÉSTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation®3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation®3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStationNetwork pueden retrasarse mediante previo aviso razonable; véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “SOKANIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. KINGDOM HEARTS - HD 1.5 REMIX - ©2013 Disney. Published by Square Enix Ltd. Developed by SQUARE ENIX. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. “SBMV” and the SBMV logo are trademarks of Sony Corporation and represents the Super Bit Mapping for Video technology developed by Sony Corporation. All rights reserved. Made in Austria. All rights reserved.

INICIO

Configura el sistema PlayStation®3 según las instrucciones de este manual. Al iniciar el sistema, la luz del indicador de encendido se iluminará en rojo para indicar que el sistema se encuentra en modo de espera. Pulsa el botón de encendido y el indicador de encendido cambiará a verde.

Introduce el disco de **KINGDOM HEARTS -HD 1.5 ReMIX-** en la ranura para disco con la etiqueta hacia arriba. Selecciona el icono de  en el menú XMB™. Se mostrará una imagen en miniatura del software. Pulsa el botón  para comenzar la descarga. No conectes ni desconectes accesorios cuando el sistema esté encendido.



Menú XMB™

KINGDOM HEARTS -HD 1.5 ReMIX- incluye tres títulos en un único disco de juego. Cada uno de los títulos se puede iniciar desde el menú de selección una vez que se ha ejecutado el disco.

DATOS DEL SISTEMA

Cuando inicias el juego por primera vez, aparece una pantalla de creación de datos del sistema. Estos datos son necesarios para guardar información compartida entre los tres títulos. Si borras el archivo, cierto contenido dejará de estar disponible o se borrarán algunos ajustes del juego.

Al seleccionar un juego, irás al menú de inicio de ese juego.

TEN EN CUENTA que la información que contiene este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés de este producto.

Este título está disponible en inglés, francés, alemán, italiano y español. Se recomienda configurar el idioma del sistema PlayStation®3 antes de iniciar el juego.

PARA LA DESCODIFICACIÓN DE DOLBY DIGITAL:

Muchos juegos para PlayStation®3 son compatibles con la codificación interactiva Dolby Digital 5.1. En caso de conexión con un cable óptico digital, sigue las siguientes instrucciones para disfrutar la emoción del sonido "surround". Conecta tu sistema PlayStation®3 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital, mediante un cable óptico digital. Configura el sistema de sonido para la toma óptica. En el menú XMB™ del sistema PlayStation®3, selecciona el menú Ajustes, y después Ajustes de sonido, Ajustes de salida de audio y, a continuación, selecciona Óptica digital. Selecciona Dolby Digital 5.1 C. Pulsa el botón hacia la derecha y en Formato de salida, debería aparecer Dolby Digital 5.1 C. Pulsa el botón  para guardar la configuración. Haz clic en el menú Opciones de cada juego y configúralo para que el sonido saliente esté como Dolby Digital.



Inicio Pág. 7

FINAL MIX Pág. 8

Re:Chain of Memories Pág. 32

358/2 Days Pág. 49



randomvc / BSD 4-clause License

Copyright (c) 1983 Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms are permitted provided that: (1) source distributions retain this entire copyright notice and comment, and (2) distributions including binaries display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors." In the documentation or other materials provided with the distribution and in all advertising materials mentioning features or use of this software, neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

loststream2

Copyright (c) 1997
Christian Michelsen Research AS
Advanced Computing
Fantofvegen 36, 0308 BERGEN, Norway
http://www.crn.no

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Christian Michelsen Research AS makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

coexcept

Copyright (c) 2000-2006 Adam M. Costello and Cosmin Truta. This software may be modified only if its author and version information is updated accurately, and may be redistributed only if accompanied by this unaltered notice. Subject to those restrictions, permission is granted to anyone to do anything with this software. The copyright holders make no guarantees regarding this software, and are not responsible for any damage resulting from its use.

lbrsqulsh / MIT License

Copyright (c) 2006 Simon Brown sif@brown.co.uk

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

pngminus / PngMinus License

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. This software is provided "as is" without express or implied warranty.

PNG: The Definitive Guide: Source Code / BSD-like with advertising clause

Copyright (c) 1998-2008 Greg Roebels. All rights reserved.

This software is provided "as is," without warranty of any kind, express or implied. In no event shall the author or contributors be held liable for any damages arising in any way from the use of this software.

LICENSE 1 ("BSD-like with advertising clause"):

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, disclaimer, and this list of conditions.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, disclaimer, and this list of conditions in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:

This product includes software developed by Greg Roebels and contributors for the book, "PNG: The Definitive Guide," published by O'Reilly and Associates.

INICIO

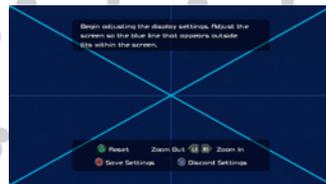
KINGDOM HEARTS HD 1.5 Remix incluye tres títulos en un único disco de juego. Cada uno de los títulos se puede iniciar desde el menú de selección una vez que se ha ejecutado el disco.

Datos del sistema

Cuando inicias el juego por primera vez, aparece una pantalla de creación de datos del sistema. Estos datos son necesarios para guardar información compartida entre los tres títulos. Si borras el archivo, cierto contenido dejará de estar disponible o se borrarán algunos ajustes del juego.

Opciones de pantalla

Cuando inicias el juego por primera vez, aparece un menú de opciones. Usa los botones **L1** y **R1** para ajustar la pantalla si el tamaño no se adapta a tu televisor. Los ajustes se pueden modificar en la sección Opciones de pantalla del menú de selección.



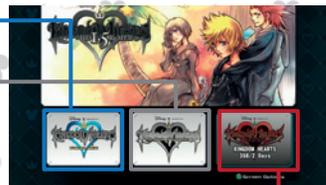
Menú de selección

Al seleccionar un juego, irás al menú de inicio de ese juego.

Inicia KINGDOM HEARTS FINAL MIX. (Pág. 8)

Inicia KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories. (Pág. 32)

Inicia KINGDOM HEARTS 358/2 Days. (Pág. 47)



CRÉDITOS Y EXTRAS

Cuando completas cualquiera de los títulos, desbloquearás las opciones CRÉDITOS y EXTRAS del menú de selección.

CRÉDITOS Aquí puedes consultar los créditos del juego.

EXTRAS Incluye un tema personalizado de cada uno de los títulos que hayas completado.

Las Islas del Destino son un paraíso terrenal donde siempre se oye la risa de los niños. Pero Sora, Riku y Kairi sueñan con conocer nuevos lugares, nuevos mundos fuera de sus islas. Tienen las mismas incertidumbres que cualquier adolescente acerca del mundo que los rodea y de su propia existencia; no se imaginan que les aguarda un gran destino. Una noche de tormenta, una terrible oscuridad invade las islas... Y así comienza su aventura.

Sora despierta en un lugar desconocido, Ciudad de Paso. Se ha cumplido su deseo de ver otros mundos, pero sus amigos Riku y Kairi no están en ninguna parte. Entretanto, Donald y Goofy llegan del Castillo Disney. Por orden del rey, buscan la "llave" y a su portador.

El rey les ha dejado un mensaje:
"Sé que alguien tiene una 'llave' vital para nuestra supervivencia".
Ese "alguien" resulta ser Sora.

Para encontrar a Kairi y a Riku y descubrir qué les está ocurriendo a sus mundos, Sora se une a Donald y Goofy y los tres emprenden un viaje fabuloso.




KINGDOM HEARTS

FINAL MIX



ÍNDICE

Personajes	10
Controles	12
Inicio	14
Desarrollo del juego	16
Guía de la pantalla de juego	20
Magia e invocaciones	21
Habilidades	23
Equipo/Condición/Aumento de nivel	24
Objetos y su fabricación	25
Nave gumi	26





👑 Pato Donald

Mago de la corte y leal súbdito del rey. Emprende el viaje para cumplir las órdenes del monarca desaparecido. Resulta ser un hechicero algo impaciente e irritable.



👑 Goofy

Capitán de los Caballeros Reales. Aunque es un soldado, no le gustan las armas. Por orden del rey, acompaña a Donald en el viaje en busca del soberano. Es un caballero despreocupado y un poco desmañado.



👑 Sora

Personaje principal. Tiene catorce años y las preocupaciones propias de su edad, pero en general logra mantener una actitud optimista. Compensa su falta de experiencia con un fuerte sentido de la justicia.



👑 Riku

Tiene quince años y aunque parece tranquilo y con mucho aplomo para su edad, no es en absoluto de los que se quedan quietos. Siente una permanente curiosidad por lo desconocido, y eso le hace cuestionar el pequeño y cerrado mundo en el que vive.



👑 Kairi

Una chica de catorce años que llegó de pequeña a las islas de Sora y Riku. Tras su apariencia delicada se oculta una voluntad inquebrantable.

👑 Los sincorazón

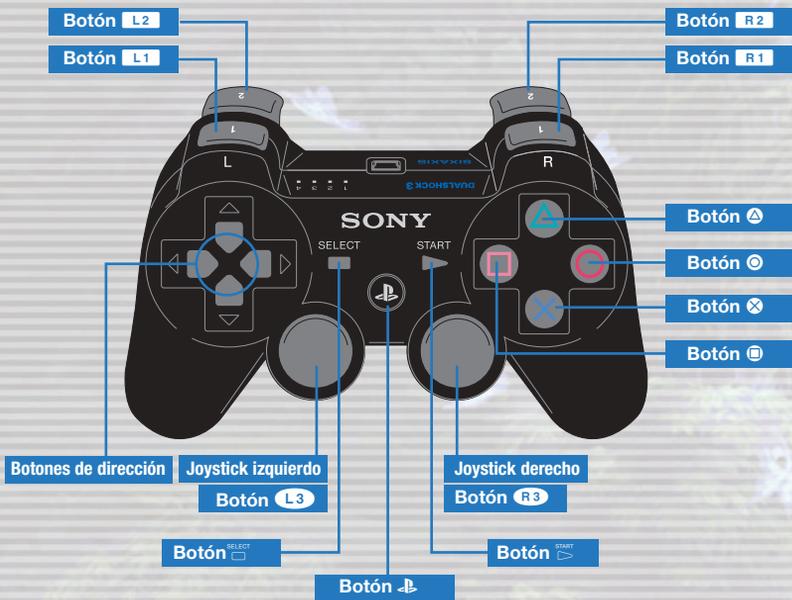
Seres misteriosos que acosan a Sora. Existen muchos tipos diferentes, cada uno más amenazador y malévolo que el anterior.



CONTROLES

Este juego es compatible con la función de vibración del mando inalámbrico DUALSHOCK®3. Podrás activar o desactivar la función de vibración al comienzo del juego y en la sección Preferencias del menú principal. Este juego es compatible solo con el mando inalámbrico DUALSHOCK®3.

En KINGDOM HEARTS FINAL MIX existen dos modos de control. A continuación, se explican los controles de movimiento en la pantalla de juego, mientras que los de la nave gumi se detallan en la página 26.



Botón L1	Abrir el menú de acceso directo a hechizos (mantener pulsado).
Botón L2	Cambiar entre los blancos disponibles (con el blanco fijo activado).
Botón R1	Activar o desactivar el blanco fijo.
Botón R3	Volver la cámara a la posición frontal.
Botones de dirección	Mover el cursor/Mover el cursor en el menú de comandos.
Joystick izquierdo	Mover el personaje/Mover la cámara (en modo de primera persona, pulsando simultáneamente el botón SELECT).
Joystick derecho	Mover la cámara.
Botón START	Mostrar el menú principal/Pausa (durante combates y secuencias)/ Saltar eventos (durante secuencias).
Botón SELECT	Activar y desactivar la vista en primera persona.
Botón O	Cancelar/Lanzar el hechizo asignado (mantener pulsado el botón L1).
Botón A	Comandos especiales (hablar, abrir cofres, guardar, etc.)/Usar habilidades especiales (pág. 23)/Invocar aliados (en combate)/Lanzar el hechizo asignado (mantener pulsado el botón L1).
Botón B	Usar habilidades (esquivar, voltereta, etc.)/Descender en el aire o en el agua/Lanzar el hechizo asignado (mantener pulsado el botón L1).
Botón X	Confirmar/Saltar/Soltarse/Ascender en el aire o en el agua.

Para hacer un reinicio de software y volver al menú de inicio sin reiniciar el sistema, pulsa los botones **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **START** y **SELECT**. Durante ciertas secuencias, se desactivan la pausa y el reinicio de software.

MENÚ DE INICIO



Al seleccionar **NUEVA PARTIDA** en el menú de inicio, podrás elegir entre tres niveles de dificultad en la pantalla Modo de juego. El modo de juego no se puede cambiar después de haberlo seleccionado.

FINAL MIX: Principiante

Modo de juego fácil para jugadores inexpertos en el que se proporcionan objetos raros desde el principio para hacer los combates más sencillos.

FINAL MIX: Normal

Modo de juego equilibrado ideal para quienes juegan por primera vez a **KINGDOM HEARTS**. (*El nivel de dificultad se ha ajustado desde el **KINGDOM HEARTS** original).

FINAL MIX: Experto

Modo de juego para jugadores avanzados con enemigos más fuertes y combates emocionantes.



CARGAR PARTIDA

Continúa la partida usando los datos guardados del sistema PlayStation®3.



GUARDAR

Los datos de este juego se guardan en el sistema PlayStation®3. Hacen falta al menos 4757 KB de espacio libre para guardar. Puedes borrar archivos en los menús Guardar o Cargar seleccionando un archivo y pulsando el botón .

ATRÁS

Volver al menú de selección. (Pág. 7)

CONTINUAR O CARGAR DATOS

Si Sora se queda sin vitalidad (VT), aparecerá la pantalla de continuación. Selecciona Continuar para seguir jugando desde el área donde Sora ha quedado fuera de combate. Selecciona Cargar partida para reanudar el juego desde una posición que hayas guardado anteriormente.



PANTALLA DE JUEGO

Icono de descubrimiento

Aparece cuando hay un objeto o individuo cerca de Sora con el que puede interactuar.

Comandos

A veces, el comando Atacar se transforma en otro.



Icono de mira

Medidores de los aliados

Indican la condición de los aliados en cada momento.

Medidores de Sora

Indican la condición de Sora en cada momento.

MEDIDORES

El medidor verde indica la vitalidad (VT). Cuando caiga por debajo de un cierto nivel, comenzará a sonar una alarma y el medidor brillará intermitentemente en rojo. El medidor azul indica los puntos mágicos (PM). Los PM se utilizan para lanzar hechizos. Algunas otras habilidades también consumen PM. La barra anaranjada es el medidor de carga. Cuando llega a cierto nivel, se convierte en PM. Los hechizos de bajo consumo de PM extraen primero del medidor de carga.

APUNTAR

Sora apunta automáticamente a los enemigos y se dirige a personas con las que puede hablar y a objetos que puede recoger y observar. Si pulsas el botón **R1**, se fijará el punto de mira en un blanco y la cámara lo seguirá, haciendo que resulte mucho más fácil ejecutar las acciones.



Puntos de mira: Automático



Mira



Mira fija

Pulsa el botón **R1** para fijar el punto de mira en un blanco. Pulsa el botón **L2** para cambiar ciclicamente entre los blancos disponibles.



MENÚS

Para abrir el menú principal, pulsa el botón START. (No se puede acceder durante los combates y otras situaciones determinadas). En este menú puedes elegir objetos para utilizar, equiparte, activar habilidades y modificar las opciones del juego, entre otras cosas. Los mensajes de ayuda de las opciones del menú explican el uso de cada sección.

Objetos	Aquí puedes usar objetos, entregar objetos a un aliado o sacar objetos del Baúl y equiparte con ellos. (Pág. 25)
Equipo	Equipate con armas y accesorios. (Pág. 24)
Habilidades	Equipate con habilidades. (Pág. 23)
Configuración	Configura cómo se comporta cada personaje. (Pág. 18)
Condición	Consulta el estado actual de los personajes.
Diario de Pepito Grillo	Pepito Grillo registra entradas en su diario según avanzas a lo largo del juego.
Preferencias	El menú de preferencias te permite modificar los ajustes del juego.



LAS ACCIONES DE SORA

Sora puede moverse de muchas maneras diferentes. Es capaz de colgarse de bordes salientes, trepar escaleras y árboles, nadar, etcétera.



SISTEMA DE BATALLA

Las batallas ocurren en el campo de acción, es decir, en el mismo lugar por el que viajan los personajes en KINGDOM HEARTS FINAL MIX. Se desarrollan en tiempo real, de modo que Sora puede sufrir daño en todo momento, aun cuando esté eligiendo objetos y hechizos. Durante las batallas, el menú de comandos se vuelve rojo.



ATAQUES COMBINADOS

Durante la batalla, pulsa el botón **X** repetidamente en el momento oportuno y Sora lanzará un ataque combinado. Además de la combinación básica de tres golpes, existen otras más prolongadas.



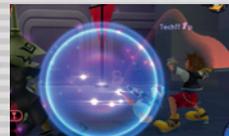
LOS ALIADOS DURANTE LA BATALLA

El sistema del juego controla a los compañeros de Sora. Sin embargo, es posible ajustar el estilo de lucha de cada uno en la sección Configuración del menú principal. Durante la batalla puedes pedir ayuda a tus aliados pulsando el botón **L1**. Si pulsas el botón **R1** mientras mantienes el punto de mira fijado en un enemigo, tus aliados lo atacarán.



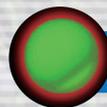
PUNTOS DE EXPERIENCIA Y PREMIOS

Al derrotar enemigos ganas experiencia. En la ilustración se ve cómo Sora gana siete puntos de experiencia. Ciertas acciones, como bloquear un ataque, también otorgan puntos de experiencia (indicados como puntos Extra). La cantidad de experiencia obtenida puede diferir dependiendo del equipo y las habilidades. El aumento de nivel de los personajes se explica en la página 24.

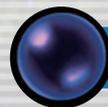


Premios

Los enemigos dejan diversos objetos en el campo de acción cuando los derrotas. Ciertos objetos solo pueden conseguirse de esta manera. Algunos vienen en distintos tamaños; los más grandes tienen más valor o más efecto.



Orbe verde: Devuelve VT.



Orbe transparente: Hace subir el medidor de carga.



Orbe amarillo: Platines (dinero).



Cofre azul: Puede ser de otros colores y contiene diversos objetos.

RECUPERACIÓN DE VT Y PM

Ciertos objetos, premios y hechizos devuelven VT. Todos los miembros del grupo excepto Sora recuperan VT con el paso del tiempo. Si un aliado de Sora queda fuera de combate durante la batalla, se reanimará después de cierto tiempo recuperando parte de su VT. Los PM pueden recuperarse utilizando ciertos objetos o haciendo subir el medidor de carga (el medidor sube al atacar a los enemigos y al recoger ciertos premios). También puedes recuperar VT y PM por completo entrando en un círculo de luz.



CÍRCULOS DE LUZ

Los círculos de luz te permiten guardar los datos de la partida y restaurar la VT y los PM de los personajes. Los encontrarás en muchos lugares a lo largo del juego. Hay dos tipos de círculos de luz: todos los de tipo A te permiten teletransportarte a la nave gumi y nunca desaparecen. Algunos de tipo B, por el contrario, no te permiten subir a la nave y pueden ser temporales.

MENÚ GUARDAR

Puedes entrar en este menú en los círculos de luz. Ofrece las siguientes opciones:

Guardar	Para guardar tu progreso.
Grupo	Para cambiar miembros del grupo cuando hay más de dos que pueden acompañar a Sora.
Nave gumi	Para subir a la nave gumi. (Para obtener más información, consulta las páginas 26-31). *Esta opción no aparece al principio.
Menú	Para abrir el menú principal.



Tipo A

Tipo B



EXPLORACIÓN

Cuando estés frente a una puerta o pasaje aparecerá un subtítulo indicando el lugar al que te diriges. Algunas puertas están cerradas al principio, otras no pueden abrirse durante todo el juego. *No es posible salir de un área cuando tienes el punto de mira fijo en algún blanco o estás utilizando alguna invocación.

Cofres del Tesoro

Encontrarás muchos cofres del tesoro por el camino. La mayoría son fáciles de hallar; pero no todos. A veces no podrás abrirlos hasta que se cumplan ciertas condiciones.



Marcas Trío

Mantente atento a las marcas Trío. Las hay azules, rojas, amarillas, verdes y blancas. Al acercarte a una de ellas aparecerá el comando Trío en el menú de comandos si ya has obtenido el Trío de ese color. (*Para activar los Tríos, Donald y Goofy tienen que estar en el grupo con Sora).



CÓMO APRENDER HECHIZOS

Aprenderás nuevos hechizos al superar ciertas etapas del juego o al completar con éxito determinadas tareas. Para ver los hechizos que has aprendido, selecciona el comando Magia.



LOS PM Y CÓMO LANZAR HECHIZOS

Puedes lanzar hechizos en cualquier momento siempre y cuando tengas suficientes PM. Los hechizos de bajo consumo de PM extraen primero del medidor de carga. Los hechizos de alto consumo de PM extraen primero del medidor de PM.



HECHIZOS BÁSICOS

Piro	Lanza una bola de fuego.	Electro	Hace caer una lluvia de rayos.
Hielo	Lanza cristales de hielo.	Cura	Devuelve VT a un personaje.

MEJORA DE LOS HECHIZOS

Los hechizos son más potentes cuando superas ciertas partes del juego o derrotas a determinados enemigos, aunque su consumo de PM sigue siendo el mismo.



PERSONALIZAR EL MENÚ DE ACCESO DIRECTO A LOS HECHIZOS

Selecciona Configuración en el menú principal para asignar hechizos a los botones de acceso directo. Después podrás lanzar rápidamente un hechizo pulsando su botón correspondiente mientras mantienes presionado el botón **L1**.



CÓMO APRENDER INVOCACIONES

Aprenderás las invocaciones al superar ciertas etapas del juego y cuando entregues piedras de invocación al Hada Madrina en Ciudad de Paso. Esta magia te permite invocar aliados con poderes únicos para que te ayuden en las batallas.



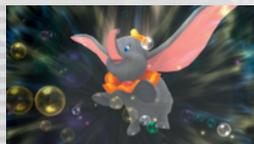
CÓMO USAR LAS INVOCACIONES

Para ver durante las batallas las invocaciones que ya has aprendido, selecciona el comando Invocar. Para acceder a este menú, los dos aliados de Sora deben estar conscientes. También necesitarás una cierta cantidad de PM para invocarlos. Cada hechizo de invocación puede utilizarse una sola vez por batalla.



PODERES DE LAS INVOCACIONES

Hay muchos personajes de invocación diferentes. Cada uno se comporta de manera distinta en la batalla. Abajo se muestran un par de ejemplos.



Dumbo

Para invocar a Dumbo, selecciona su nombre en el menú Invocar durante una batalla. Cuando aparezca, los aliados de Sora dejarán momentáneamente el campo de batalla y el comando Atacar cambiará a Empapar. Cuando esto suceda, pulsa el botón **○** para que Dumbo empape de agua a los enemigos. Mientras Sora y Dumbo luchan juntos, serán invulnerables a los ataques del enemigo. El medidor de PM de Dumbo aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla y su nivel bajará a medida que pase el tiempo. Cuando llegue a cero, Dumbo se marchará. También puedes hacer que el simpático elefante se vaya en cualquier momento seleccionando el comando Retirar.



Los personajes invocados proporcionan excelente apoyo ofensivo y defensivo en la batalla.

Bambi

Cuando invoques a Bambi, los aliados de Sora desaparecerán temporalmente. El joven príncipe diseminará diversos objetos mientras brinca alegremente por el campo de batalla.



CÓMO ADQUIRIR HABILIDADES

Las habilidades te otorgan diversos poderes. Las adquirirás al superar ciertas etapas del juego o cuando tus personajes suban de nivel. Existen habilidades individuales y compartidas.



CÓMO ACTIVAR LAS HABILIDADES

Para utilizar las habilidades que has adquirido, primero debes activarlas en el menú Habilidades. Algunas habilidades requieren puntos de habilidad (PH) para ser activadas. Cada personaje tiene un número máximo de PH, que aumenta al subir de nivel o equiparse con ciertos objetos.



TIPOS DE HABILIDADES

Hay varios tipos de habilidades: algunas permanecen activas todo el tiempo, otras se activan solo durante la batalla o en determinadas circunstancias.

EJEMPLOS

Combi +1	Aumenta en 1 el número máximo de golpes combinados.
Libra	Muestra el medidor de VT del enemigo durante la batalla.
Salto de altura	Permite saltar a gran altura (habilidad compartida).
Estocada veloz	Ataca al enemigo al cruzarse con él. Pulsa el botón ○ en el momento idóneo para realizar un ataque combinado. (Cuando el enemigo está algo alejado).



HABILIDADES ESPECIALES

Algunas habilidades no pueden utilizarse hasta que se cumplan ciertas condiciones durante la batalla. Encontrarás más información sobre las habilidades especiales en los mensajes de ayuda del menú Habilidades.



CÓMO ELEGIR TUS ARMAS

Las armas de Sora, Donald y Goofy se pueden cambiar. Sin embargo, la llave espada de Sora es totalmente única, aunque la puedes modificar con los llaveros que consigues para incrementar el ataque o cambiar su forma. Las demás armas las encontrarás en cofres del tesoro, en las tiendas y al superar ciertas etapas del juego.



CÓMO ELEGIR ACCESORIOS

Todos los personajes pueden utilizar accesorios. Los accesorios elevan ciertos parámetros de los personajes, como Defensa, VT, PM, etc. Los encontrarás en cofres del tesoro, en las tiendas y al superar ciertas etapas del juego.



CONDICIÓN Y AUMENTO DE NIVEL

Pantalla de condición

La pantalla de condición, a la que se puede acceder desde el menú principal, muestra los parámetros, el equipo, los objetos, las habilidades y las invocaciones de cada personaje.



Aumento de nivel

Los personajes suben de nivel cuando han obtenido una cierta cantidad de puntos de experiencia en las batallas. Los puntos se distribuyen entre todos los aliados, incluso los que no están en ese momento en el grupo activo. Los parámetros de un personaje (VT, PM y PH máximos, Fuerza y Defensa) aumentan cuando sube su nivel. Los parámetros incrementados se muestran en la ventana de aumento de nivel. Si un personaje sube varios niveles, se mejoran varios parámetros a la vez.



CÓMO CONSEGUIR OBJETOS

Podrás obtener todo tipo de objetos abriendo cofres del tesoro, recogiendo los que dejen los enemigos derrotados o comprándolos en las tiendas. Sora puede recoger un premio de un enemigo derrotado si se acerca a él.



USO DE LOS OBJETOS

Para utilizar objetos o agregarlos al equipo de un personaje, selecciona Objetos en el menú principal. Si equipas a Sora con objetos como Pociones o Éteres, podrás usarlos durante la batalla seleccionando el comando Objeto. Los demás personajes utilizarán automáticamente los objetos que hayas puesto en su equipo. Todos los objetos que consigas fuera de la batalla entrarán en el Baúl.



OBJETOS BÁSICOS

Poción	Devuelve VT.
Ultrapoción	Versión más potente de la Poción.
Éter	Devuelve PM.
Elixir	Devuelve por completo la VT y los PM a un personaje.
Tienda de Iona	Devuelve por completo la VT y los PM a todos los personajes.

TIENDAS

En el juego encontrarás tiendas donde comprar y vender objetos. Para ello, habla con el dueño de la tienda. Algunas tiendas estarán cerradas al comienzo de la partida.



FABRICACIÓN DE OBJETOS

Visita la Orfebrería en la planta alta de la Tienda de accesorios de Ciudad de Paso para que te hagan objetos nuevos y sofisticados.



PANTALLA DE SELECCIÓN DE MUNDO

En esta pantalla, puedes elegir el mundo al que deseas ir, acceder al menú de gumis y al menú de misiones de la nave gumi. Selecciona el mundo con el joystick izquierdo y pulsa el botón **X** para emprender el viaje. Pulsa el botón **O** para abrir el menú de gumis y el botón **△** para acceder al menú de misiones de la nave gumi.

Legenda de la imagen: El número de ★ indica el nivel de las batallas de un mundo.



PANTALLA DE VUELO

Nave gumi enemiga

Objeto

Nave gumi

Radar

Aparece cuando la nave está equipada con un gumi Libra. Hay dos tipos de gumi Libra, uno con mayor ángulo de acción que el otro.



Puntuación

Pulsa el botón **R2** para cambiar entre la visualización de todas las puntuaciones o mostrar/ocultar solamente la puntuación actual.

Puntos de mira

Indican los blancos de las armas. Para fijar los puntos de mira, mantén presionado el botón **R1**.

Medidores de la nave gumi

Obstáculo

MEDIDORES DE LA NAVE GUMI

Acciones como disparar el láser o utilizar una red consumen energía y hacen bajar el medidor de energía (ENE). El medidor de protección (PRO) baja cuando la nave choca con obstáculos o naves enemigas o cuando recibe un ataque. Si el medidor llega a cero, la nave volverá al punto de partida y aparecerá la pantalla de selección de mundo. El medidor de carga (CAR) aparece cuando la nave está equipada con un gumi Prisa. La carga se agota poco después de activar el acelerador; después se restablece gradualmente con el tiempo. El medidor de barrera (BAR) aparece cuando la nave está equipada con un gumi Barrera. Cada vez que la nave bloquee un ataque, bajará el medidor de barrera en vez del medidor de protección. Sin embargo, si se trata de un gumi Barrera de defensa frontal, bajará el medidor de protección cuando la nave sufra daño por detrás.

Medidor de energía

Medidor de protección

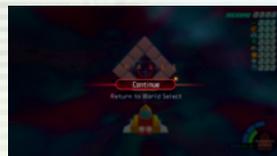
Medidor de carga

Medidor de barrera



MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** para detener el juego mientras controlas la nave gumi. El menú de pausa contiene las opciones Continuar y Volver a selección de mundo.



CÓMO OBTENER OBJETOS

En el espacio puedes obtener objetos destruyendo obstáculos o naves enemigas. Simplemente acércate a los objetos para apropiarte de ellos. Para alcanzar objetos a mayor distancia, puedes equipar la nave con un brazo mecánico (gumi Drenaje) o una red (gumi Aspir).



Devuelve energía.



Devuelve protección.



Devuelve barrera.



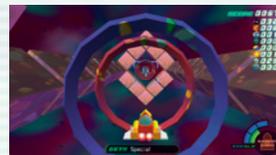
Llena a tope los medidores de energía, protección y barrera.



Bloque gumi (hay varios tipos).



Plano de construcción* (puedes utilizarlo para fabricar una nave).



SELECCIÓN DE PUERTO

Al llegar al punto de destino, a veces podrás elegir entre varios "puertos" o lugares de aterrizaje (no podrás hacerlo la primera vez que visites un mundo). Pulsa el botón hacia arriba o hacia abajo o usa el joystick izquierdo para elegir un puerto y pulsa el botón **X** para desembarcar. En algunos mundos, la lista de puertos aumentará a medida que encuentres más círculos de luz.



MENÚ DE GUMIS

En la pantalla de selección de mundo, pulsa el botón **O** para acceder al menú de gumis. Aquí podrás fabricar o modificar naves gumi. A continuación veremos para qué sirve cada opción:



Fábrica	Ensambla una nave gumi con la ayuda de un plano de construcción.
Naves	Cambia la nave que utilizas para viajar y los botones que usas para controlarla durante el vuelo.
Colección	Examina tu colección de bloques gumi.
Ayuda	Información general sobre los gumis y las misiones.
Lecciones	Explicación rápida sobre cómo construir una nave gumi.
Salir	Para salir del menú de gumis.



LOS CUATRO MODOS DEL MENÚ DE GUMIS

En la sección Fábrica, pulsa el botón SELECT para abrir la pantalla de ayuda. Esta pantalla es diferente en cada modo.

MODO SELECCIÓN

En este modo eliges el siguiente bloque gumi que quieres colocar en tu nave.

Bloque siguiente:
Pulsa el botón hacia arriba para seleccionarlo.

Bloque seleccionado:
El bloque gumi seleccionado actualmente. Haz girar el bloque con el joystick izquierdo hasta la posición en que quieres colocarlo en la nave. Pulsa el botón **○** para confirmar la selección y pasar al modo Montaje.

Bloque siguiente:
Para seleccionarlo, pulsa el botón hacia abajo.

Grupo de gumis seleccionado:
Para cambiar de grupo de gumis, pulsa el botón hacia la izquierda o derecha. Para cambiar de bloque gumi dentro del grupo, pulsa el botón hacia arriba o abajo.



Nombre y función del gumi seleccionado.

Pulsa el botón **R1** o el botón **○** para colocar el bloque seleccionado en modo Montaje.

Nave en construcción. Para girarla, usa el joystick derecho.

Si tienes el Aerosol, pulsa el botón **⊙** para pasar al modo Aerosol.

MODO MONTAJE

En este modo agregas a tu nave el bloque gumi que has seleccionado. Puedes cancelar con el botón **○**.

Bloque seleccionado para colocarlo en la nave.

Para seleccionar la nave entera, pulsa el botón **○**. Después podrás utilizar el joystick izquierdo para hacerla girar. También puedes borrar la nave con el botón **○**. Pulsa el botón **○** para pintar (1) toda la nave.

(1: Solo si tienes el Aerosol).

Pulsa el botón **L1** para mover el bloque a un nivel superior del área de montaje y el botón **L2** para moverlo a un nivel inferior.



Pulsa el botón **R1** para pasar al modo Selección o el botón **R2** para pasar al modo Control.

Cursor que muestra la posición del bloque seleccionado. Para moverlo, usa los botones de dirección. Para colocar el bloque, pulsa el botón **○**.

Área de montaje: Gira el área de montaje con el joystick derecho.

MODO CONTROL

En este modo podrás comprobar cómo va tu trabajo. Pulsa el botón **R2** en el modo Montaje para acceder a él.

Pulsa el botón **L1** para ver la nave más de cerca o el botón **L2** para alejarla.

Haz girar la nave con el joystick derecho.

Pulsa el botón **○** para ver los controles de la nave.

Pulsa el botón **⊙** para comprobar los datos técnicos de la nave.



Pulsa el botón **R2** para pasar al modo Montaje.

Pulsa el botón **○** para probar el motor, el armamento y otros equipos.

MODO AEROSOL

Cuando tengas el Aerosol podrás acceder a este modo y colorear los bloques gumi. Si consigues la Paleta de colores tendrás más colores para elegir.

MISIONES DE LA NAVE GUMI

Puedes realizar misiones de la nave gumi al viajar entre mundos. En cada mundo, se muestra la puntuación de las distintas misiones y, si las completas, obtendrás premios. No hace falta que completes las misiones de la nave gumi para avanzar por el modo Historia. La dificultad de las misiones, al igual que la cantidad de daño que provocan los enemigos, depende del ajuste de dificultad seleccionado al comienzo del juego.

Pulsa el botón en la pantalla de selección de mundo para consultar los detalles de la misión y tu puntuación actual.



Los destinos disponibles se muestran en verde, mientras que el mundo desde el que partes aparece en blanco.

Tu última puntuación. Pulsa el botón para consultar tu récord de puntuación.

Pulsa el botón hacia la izquierda o derecha o usa el joystick izquierdo para pasar de página. Si mueves el joystick derecho hacia la derecha o izquierda, girará el icono del mundo.



Detalles de la misión. Cuando completes una misión, desbloquearás otras.

Dificultad de la misión. Cuantos más símbolos ★ aparezcan, mayor es la dificultad.

Número de mundos disponibles. El icono se resalta al completar todas las misiones de un mundo.

Aquí se muestran los mundos que puedes visitar.

El récord de puntuación de cada mundo aparece más abajo.

También se muestra el número de misiones completadas en cada mundo.

Pulsa el botón hacia la izquierda o derecha o usa el joystick izquierdo para cambiar de modo.

Botón SELECT: Para ir a la pantalla de ayuda.

Pulsa el botón hacia la izquierda o derecha o usa el joystick izquierdo para cambiar de pantalla.



Pulsa el botón hacia la izquierda o derecha o usa el joystick izquierdo para cambiar de pantalla.



Detalles de las misiones de cada mundo. Cuando completes una misión, desbloquearás otras.

Kingdom Hearts Re:Chain of Memories

Nuestros héroes viajan por un largo sendero que atraviesa vastos campos y llegan a un cruce de caminos.

Sora se detiene a contemplar el cielo nocturno, pensando en los amigos que han quedado atrás en su aventura.

De repente, por uno de los caminos llega un misterioso hombre que se acerca a él pronunciando estas palabras:

“Ante ti aguarda algo que necesitas, mas habrás de perder algo querido para reclamarlo”.

Dicho esto, el hombre desaparece, dejando a la vista el camino que conduce a una misteriosa fortaleza, el Castillo del Olvido.

¿Qué deparará a Sora y sus amigos en esta nueva aventura?

¿Qué ganarán con ella y, sobre todo, qué perderán?

ÍNDICE

Personajes	34
Controles	36
Inicio	38
Desarrollo del juego	39
Los combates	42
Naipes y estados	46
Tipos de naipes	47
La historia de Riku	48

Sora

El héroe de nuestra historia es un chico de catorce años. En su última aventura, Sora recibió la llave espada y salvó el mundo a costa de verse separado de sus mejores amigos. En esta nueva odisea, Sora parte en su busca para volver con ellos a su isla natal. Aunque un poco ingenuo, Sora tiene un fuerte sentido de la justicia.



Riku

Tiene quince años y es el mejor amigo de Sora y de Kairi. Muy maduro para su edad, Riku es tranquilo y sosegado. En su afán de salvar el mundo, decidió permanecer en el reino de la oscuridad.



Pato Donald

Es el mago de la corte, al servicio del rey en el Castillo Disney. Viaja con Sora y Goofy en busca del rey desaparecido. Donald es charlatán, gruñón y tiene muy mal genio.



Goofy

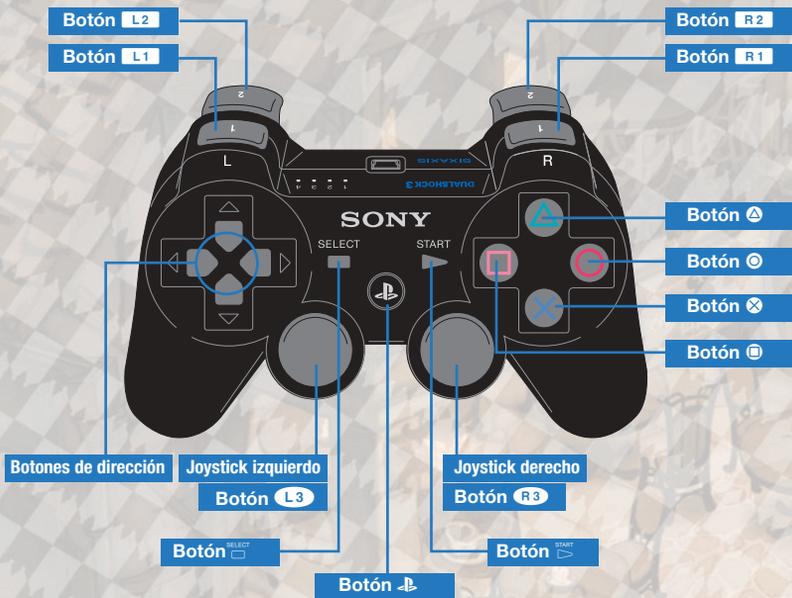
El capitán de los Caballeros Reales del Castillo Disney es patoso, pero tiene muy buen carácter. A pesar de su ocupación, Goofy detesta las armas. Viaja con Sora y Donald para encontrar al rey.

El Desconocido

Este misterioso hombre indicó a Sora y sus amigos el camino al Castillo del Olvido. Parece que hay otros como él y es seguro que debe de tener sus razones para abordar así a Sora, pero lo cierto es que no están nada claras.



Este juego utiliza el mando inalámbrico DUALSHOCK®3. Podrás activar o desactivar la función de vibración al comenzar una nueva partida o en la sección Preferencias del menú principal. El juego es incompatible con cualquier otro mando que no sea el mando inalámbrico DUALSHOCK®3.



	COMBATE	PANTALLA DE JUEGO	OTRO <small>(Sendas mágica, síntesis de estancias, etc.).</small>
Botón L1	Girar baraja en sentido opuesto a las agujas del reloj.	—	Desplazar página.
Botón L2	Quitar naipes.	—	Desplazar página.
Botones L1 + R1	Activar habilidades almacenadas usando naipes (1-3 naipes).	—	—
Botón R1	Girar baraja en el sentido de las agujas del reloj.	—	—
Botón R2	Fijar/Cancelar objetivo.	—	—
R2 + joystick derecho	Cambiar de objetivo.	—	—
Botón R3	Colocar la cámara detrás del personaje.	Colocar la cámara detrás del personaje.	—
Botones de dirección	→ Girar baraja en el sentido de las agujas del reloj.	—	Seleccionar naipes mundo al seleccionar mundo.
	← Girar baraja en sentido opuesto a las agujas del reloj.	—	Seleccionar naipes mundo al seleccionar mundo.
	↑ Acceso directo a recargar baraja.	—	—
	↓ Acceso directo al naipes seleccionado.	—	—
Joystick izquierdo	Desplazarse.	Desplazarse.	Desplazar el cursor en los menús, seleccionar naipes.
Joystick derecho	Mover la cámara.	Mover la cámara.	—
Botón START	Detener el juego.	Mostrar menú.	Saltar evento.
Botón SELECT	Cambiar a naipes enemigos.	Mostrar mapamundi.	—
Botón X	Usar naipes (mantén pulsado para recargar naipes).	Golpe con llave espada. Lanzar objeto (habiendo levantado el objeto).	Confirmar.
Botón A	Almacenar naipes (después de almacenar 3 naipes). Usar naipes almacenados.	Levantar un objeto (junto a objeto). Lanzar un objeto (habiendo levantado el objeto). Mostrar menú de síntesis de estancias (delante de una puerta). Hablar.	Acercar/alejar mapamundi (en el mapamundi).
Botón O	Voltereta (Sora). Desplazamiento lateral (Riku).	Voltereta (Sora). Desplazamiento lateral (Riku).	—
Botón B	Salto, salto de altura. Planeador (mantener pulsado). *Una vez que Sora ha obtenido la habilidad.	Salto, salto de altura. Planeador (mantener pulsado). *Una vez que Sora ha obtenido la habilidad.	—

KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories es un juego de rol, o RPG, que sigue el trayecto de Sora a través del Castillo del Olvido mediante el uso de naipes.

MENÚ DE INICIO

NUEVA PARTIDA

Selecciona **NUEVA PARTIDA** para crear un archivo nuevo. Al comenzar una nueva partida, podrás seleccionar el nivel de dificultad, activar o desactivar la función de vibración y seleccionar los ajustes de sonido. Ten cuidado: una vez que seleccionas el nivel de dificultad al comienzo de una nueva partida, después no puedes cambiarlo. Puedes cambiar la configuración de la vibración y el sonido en la sección Configuración del menú principal.

CARGAR

Carga un archivo guardado del disco duro del sistema PlayStation®3 para seguir jugando.

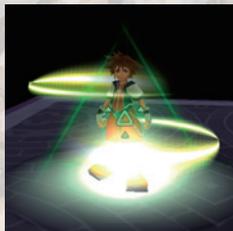
ATRÁS

Volver al menú de selección. (Pág. 7)



GUARDAR

Los datos de este juego se guardan en el sistema PlayStation®3. Hacen falta al menos 4738 KB de espacio libre para guardar. Puedes borrar archivos en los menús Guardar o Cargar seleccionando un archivo y pulsando el botón ○. *Puedes guardar la partida en los puntos para guardar que se encuentran en las estancias que separan las plantas (pág. 41) y que también puedes crear usando ciertos naipes mapa (pág. 40).



CONTINUAR/VOLVER AL MENÚ

Si la vitalidad (VT) de Sora se agota durante un combate, aparecerá la pantalla para continuar. Elige Continuar para seguir jugando a partir de la estancia en la que han derrotado a Sora. En caso de que selecciones Volver al menú, regresarás a la pantalla del título.



MAPAMUNDI

Pulsa el botón **SELECT** en la pantalla de juego para ver el mapamundi, donde se indican las conexiones entre las distintas estancias de un mundo y donde tienen lugar sucesos de la historia.

Cómo comprobar los criterios de la síntesis de estancias

Coloca el cursor en una estancia sin sintetizar y pulsa el botón ○.



Nombre de la estancia seleccionada

*Solo se muestran la primera estancia, la estancia objetivo y las estancias que se han sintetizado.

Estancias de sucesos

Son las estancias donde tienen lugar los sucesos del juego. La historia va avanzando a medida que se ven estos sucesos.



Estancias sin sintetizar

Son aquellas estancias donde se puede realizar la síntesis de estancias.

Estancia en la que está Sora

PANTALLA DE JUEGO

Además de moverse por la pantalla de juego usando las plataformas y escaleras que hay en distintos lugares, Sora podrá golpear algunos objetos con la llave espada o subirse a estos para obtener premios y naipes. ¡No pases nada por alto!

Sincorazón

Si entras en contacto con un enemigo, aparecerá automáticamente la pantalla de combate y deberás enfrentarte a él.

Puertas

Pulsa el botón ○ para entrar en la pantalla de síntesis de estancias.



Minimapa de la estancia

Fechas rojas: Las puertas por las que aún no has pasado.

Fechas amarillas: Puertas a estancias de sucesos.

Fechas azules: Las puertas que ya has atravesado.

Premios que Sora puede conseguir mientras avanza



VT



Puntos moguri



Naipes de combate

Inclina el joystick izquierdo en la dirección de un muro y pulsa el botón ○ mientras Sora está saltando para que se cuelgue del borde.



Golpea a un enemigo con la llave espada o lánzale un objeto nada más empezar a luchar para que se quede aturdido y colocarte en una posición ventajosa.



DESARROLLO DEL JUEGO (2)

LA SÍNTESIS DE ESTANCIAS

Cuando te acerques a una puerta en la pantalla de juego, aparecerá un icono triangular. Si pulsas el botón **△**, se abrirá la pantalla de síntesis de estancias (pulsas el botón **○** para volver al mapa).

Criterio de síntesis de una estancia

Naipes mapa en poder de Sora

Nombre del naipe mapa seleccionado



Número de naipes mapa seleccionados en poder de Sora

Pulsa el botón **△** en las puertas que ya hayas abierto para crear una nueva estancia en su lugar. Crea nuevas estancias repletas de enemigos para subir de nivel, ¡o estancias con puntos de guardado para guardar la partida!

LOS CRITERIOS

Para sintetizar una estancia, debes cumplir ciertos criterios. Las puertas especiales (consultar abajo) tienen criterios determinados, mientras que otras puertas harán que cumplas o excedas el número indicado para abrirlas. Sin embargo, si el criterio es 0, solo se puede usar un naipe de valor 0 para abrir esa puerta, mientras que una puerta en la que se indica "9 o superior" se puede abrir con un 0 o un 9. Los naipes con valor 0 también se pueden usar para cumplir los criterios de cualquier puerta que no sea especial. Los criterios de las puertas normales dependerán del número del naipe que hayas usado para acceder a la estancia en la que te encuentras. Por ejemplo, el criterio para abrir estancias adyacentes será +1 a partir del valor del naipe que hayas utilizado para entrar en la estancia actual.



Un naipe del mismo color.



Un naipe con el diseño indicado.



Varios naipes cuyo valor total supere el valor indicado.



Un naipe con este valor o inferior.



Un naipe con este valor o superior.



Un naipe con el valor indicado.

Las puertas especiales solo se pueden abrir si se cumplen ciertos criterios. Hay estancias, como la que se muestra a la derecha, que solo se pueden abrir si se cumple más de un criterio. *Los criterios que ya hayas cumplido no volverán a aparecer si regresas a ese lugar, pero, si abandonas el mundo, se restaurarán los criterios.

SELECCIÓN DE MUNDOS

Aquí puedes elegir el mundo al que quieres dirigirte.



HALL DEL CASTILLO

Esta es una zona especial ubicada entre cada planta donde puedes guardar la partida o hablar con tus aliados. *Cuando accedas a la siguiente planta, se restablecerán los criterios de síntesis de las estancias de la planta anterior.

Punto para guardar

Abre la pantalla de guardado.

Vórtice

Abre la pantalla del vórtice.



Acércate a Donald o Goofy y aparecerá un icono triangular. Pulsa el botón **△** para hablar con ellos.

LOS VÓRTICES

Usa la pantalla del vórtice para desplazarte entre las distintas plantas por las que ya ha pasado Sora. Elige un mundo y pulsa el botón **×**.

Planta actual

Planta de destino



EL MENÚ

Pulsa el botón **START** en la pantalla de juego para abrir la pantalla del menú, donde podrás echar un vistazo a los naipes de Sora, guardar tus avances, etc. *Para obtener más información, consulta la página correspondiente.

Nivel actual
Vitalidad restante/
Vitalidad máxima

Puntos moguri totales
Tiempo de juego



Baraja utilizada actualmente

Naipes aliados que aparecen en la pantalla de juego

Naipes aliados que aparecen en combate

Ver barajas

Personaliza tus barajas.

Mapamundi

Consulta el mapa del mundo en el que se encuentra Sora y los criterios de sintetización de estancias.

Naipes mapa

Echa un vistazo a los naipes mapa que posees.

Naipes mundo

Echa un vistazo a los naipes mundo que posees.

Estado

Comprueba el estado de Sora.

Diario

Lee las anotaciones que Pepito Grillo ha hecho de tu viaje.

Configuración

Cambia los ajustes del juego.

LA PANTALLA DE COMBATE

Entrar en contacto con algún sincorazón hace aparecer automáticamente la pantalla de combate, aunque a veces también puede aparecer durante un suceso. Durante los combates puedes ganar premios y naipes.

Efecto de los premios recogidos por Sora

VT de Sora

Naipes almacenados

Naipes utilizables

Número total de naipes utilizables



VT del enemigo al que atacas

Blanco

Premios

Naipе usado

LOS CONTROLES (1)

Durante un combate, pulsa el botón **X** para usar un naipе y el botón **○** para saltar. Usa los botones **L1** o **R1** para ver los naipes que tienes en el mazo y elegir uno. Mantén pulsado el botón **L1** o el botón **R1** para que la ruleta se mueva más rápido en una dirección u otra.

*Los ajustes de los botones se pueden modificar en el menú Configuración.

No perderás los naipes que uses en combate, pero los naipes aliados y los naipes de trucos desaparecerán una vez acabado el combate.

Cómo recargar naipes

Recarga los naipes de la baraja seleccionando el icono de recarga de naipes que se muestra a la derecha y mantén pulsado el botón **○**. *Se excluyen algunos naipes, como el primer naipе almacenado.

No hace falta esperar a quedarse sin naipes para recargar, de hecho a veces es mejor recargarlos nada más se presente la oportunidad (excepto el primer naipе almacenado y algunos naipes especiales). Si quieres acceder rápidamente a la recarga de naipes en combate, mantén pulsado el botón **L1** o el botón **R1** para activar la ruleta del mazo. Los naipes dejarán de girar automáticamente en cuanto lleguen al icono de recarga de naipes. También puedes pulsar el botón hacia arriba para recargar los naipes automáticamente



Cómo cambiar de categoría

Pulsa el botón **↑** durante un combate para pasar a la categoría de naipes enemigos.



Cómo dar una voltereta

Pulsa el botón **○** para que Sora dé una voltereta y evite un ataque (usa también el joystick izquierdo para realizar una maniobra en la dirección deseada).



Cómo huir

Cuando estés en un extremo de la pantalla, inclina el joystick izquierdo en esa dirección. Una vez que el medidor se llene, Sora podrá escapar del combate en dicha dirección. *Esto no se aplica a los combates contra enemigos finales ni a los combates que tienen lugar a raíz de ciertos sucesos de la historia.



Cómo almacenar naipes y hacer trucos

Si pulsas el botón **△**, podrás almacenar el naipе que hayas seleccionado. Una vez hayas almacenado tres naipes, podrás liberar su poder pulsando simultáneamente los botones **L1** y **R1** o el botón **○**. Normalmente, Sora usará los tres naipes de forma consecutiva y hará un combo. Sin embargo, si Sora ha aprendido un truco que se corresponda con los tipos o el valor total de los naipes almacenados, lo realizará. Podrás ver el valor total y el nombre del truco a la derecha de los naipes almacenados. El nombre del truco se mostrará encima de los naipes. Sora puede aprender trucos durante los sucesos que conforman la historia, cada vez que sube de nivel o al abrir un cofre.



*No puedes almacenar ni naipes enemigos ni naipes de trucos.

Los cortanaipes

Los naipes tienen valores que van de 0 a 9. Si usas un naipе con un valor superior al del naipе de tu enemigo, anularás el ataque de este y podrás contraatacar. Esta acción de bloquear un ataque enemigo se llama "cortanaipе". Sin embargo, también puede suceder todo lo contrario: si el naipе del enemigo tiene un valor superior al del naipе que estás usando, anulará tu ataque y quedará expuesto al contraataque de tu rival.

*A la hora de usar un naipе de valor 0, la precisión es esencial. Los naipes 0 siempre ganan a un cortanaipе enemigo cuando se juegan después de este, pero no sirven de nada antes, porque tu rival puede anularlo con cualquier otro naipе.



Los premios y los naipes

Los enemigos dejan caer diversos premios y naipes durante los combates. El número de puntos de experiencia obtenidos depende del color y forma del premio.



→ VT



→ Puntos de experiencia



→ Puntos moguri



→ Premio dilite



→ Premio ruleta

Naipes
Los naipes que los enemigos dejan caer pueden ser naipes mapa o naipes enemigos.



*Tienes más oportunidades de obtener premios ruleta en los combates disputados en estancias ruleta. Apenas se obtienen en otras estancias.

LOS CONTROLES (2)

Bonus élite

Obtén el bonus élite que los enemigos pueden dejar caer durante un combate en raras ocasiones, o crea una estancia élite para tener más posibilidades de obtener un premio élite. Recógelos para pasar a la pantalla de bonus élite cuando acabe el combate. Allí podrás convertir uno de los naipes que hayas utilizado al luchar en un naipe élite. Los naipes élite usan menos PN que los naipes normales.

*Los naipes élite cuestan menos de tener en la baraja, pero no estarán disponibles en combate una vez que los hayas usado (naipes especiales excluidos). Sin embargo, si usas un naipe élite como segundo o tercer naipe en un truco, este se recargará.



Cómo subir de nivel

Cuando los puntos de experiencia que Sora ha obtenido recogiendo premios alcanzan una cierta cantidad, nuestro héroe sube de nivel. Al final de un combate en el que Sora sube de nivel puedes elegir uno de tres bonus.

- Sube VT ➡ La vitalidad máxima de Sora aumenta
- Sube PN ➡ Los puntos de naipe máximos de Sora aumentan.
- Trucos ➡ Sora aprende un nuevo truco.



HP ➡ Vitalidad de Sora. PN ➡ (Consultar la página 45).

Ver barajas

Editar baraja

Editar los contenidos de una baraja seleccionada (*ver detalles más abajo).

Equipar baraja

Seleccionar la baraja con la que deseas equiparte.

Acceso directo

Seleccionar los naipes para los que deseas crear accesos directos en combate.

Eliminar baraja

Eliminar todos los naipes de la baraja seleccionada.

Nombre de la baraja

Cambiar el nombre de la baraja.

Eliminar naipe

Puedes borrar los naipes en tu posesión (algunos naipes enemigos y naipes actualmente equipados en la baraja no se pueden eliminar).

Número de naipes de combate equipados/Número total de naipes de combate

Baraja equipada

PN usados/PN máximos

Número de naipes en la baraja/Número máximo de naipes

Editar baraja

Aquí puedes editar los naipes de tu baraja. Crea una baraja de combate eficaz sin exceder los PN máximos o 99 naipes. Los PN máximos de Sora aumentan cuando sube de nivel.

Los PN reflejan el coste de un naipe. Cuando Sora sube de nivel, tienes la oportunidad de aumentar los PN máximos de las barajas.

AÑADIR NAIPES

Sirve para añadir un naipe a la baraja. Pulsa el botón **R1** para pasar a la pantalla Quitar naipes.

PN del naipe de combate seleccionado

Muestra cuántas copias del naipe de combate seleccionado tienes para cada valor

Descripción del naipe de combate seleccionado



Botón L1	Menú Añadir naipes
Botón R1	Menú Quitar naipes
Botones LC2 + R2	Cambiar de baraja
Botón SELECT	Ordenar naipes

QUITAR NAIPES

Sirve para quitar un naipe de la baraja. Pulsa el botón **L1** para pasar a la pantalla Añadir naipes. Pulsa el botón **SELECT** para cambiar el orden de los naipes.



*Puedes consultar los detalles de cualquier naipe en el menú del diario.

Naipes mapa

Echa un vistazo a los naipes mapa que posees.



Número total de naipes mapa por color

Número de naipes mapa que poses/Número total de naipes que se pueden tener

Muestra cuántas copias del naipes mapa seleccionado tienes para cada valor.

Descripción del naipes mapa seleccionado

*Puedes llevar contigo un máximo de 99 naipes. Cuando alcances el total de 99 naipes, los enemigos no dejarán caer naipes, de manera que si quieres obtener algún naipes en particular, deshazte de los que no necesitas (para eliminar naipes sobrantes, basta con colocar el cursor sobre el naipes y el valor que ya no necesitas. A continuación, pulsa el botón para que aparezca la pantalla de borrado).

Naipes mundo

Aquí puedes ver los mundos que has superado.



Mundo actual

Coloca el cursor encima de un mundo y pulsa el botón para que aparezca su descripción.

Naipes mundo seleccionado

Los mundos que has visitado aparecen como "P1", "P2", etc. Los mundos que no hayas visitado no aparecen.

Menú de estado

Aquí podrás comprobar el estado de Sora, ver la lista completa de trucos disponibles y cuántos puntos de experiencia necesita para subir de nivel. También puedes elegir un truco para ver una descripción del efecto que tiene, así como las instrucciones sobre cómo usarlo.



Nivel: Nivel actual de Sora.

EXP: Puntos de experiencia actuales.

Sig. nivel: Experiencia necesaria para subir de nivel.

VT: Vitalidad restante/Vitalidad máxima.

PN máx.: PN máximos.

Baraja equipada: Nombre de la baraja equipada.

Aliados: Naipes aliados disponibles en ese mundo.

Naipes usados en combate



Naipes de ataque

Son los naipes estándar que permiten a Sora blandir la llave espada y atacar. Usa los naipes de ataque de forma sucesiva para encadenar combos.



Naipes aliados

Son los naipes que permiten que los amigos de Sora se unan a él en combate.



Naipes mágicos

Son los naipes que permiten lanzar conjuros o invocar a personajes.



Naipes objeto

Son los naipes que permiten a Sora usar un objeto. Una vez utilizados, Sora no podrá recargar los naipes correspondientes hasta el final del combate.



Naipes enemigos

Son los naipes que originan efectos únicos y prolongados durante un combate determinado. La duración de estos depende del naipes utilizado. Solo se puede usar un naipes enemigo cada vez. Si se usara un segundo naipes enemigo, el efecto de este sustituiría al del naipes anterior.

Naipes de trucos

Son naipes especiales que solo se pueden obtener y usar durante los combates contra enemigos finales.

Naipes usados en la pantalla de juego



Naipes mapa

Son los naipes usados en la síntesis de estancias.



Naipes mundo

Son los naipes usados al seleccionar mundos.

La tienda moguri

Si usas un naipes mapa con la imagen de un moguri, abrirás el camino a la tienda moguri, en la que Sora puede cambiar cualquier naipes que ya no quiera por puntos moguri, que a su vez puede usar para comprar nuevos lotes de naipes.

Vender naipes a cambio de puntos moguri



Puntos moguri totales

Puntos que puedes conseguir cambiando el naipes seleccionado

Usar puntos moguri para comprar naipes



Rojo: Lote de naipes de ataque. Azul: Lote de naipes mágicos.

Los lotes más caros tienen más probabilidades de contener naipes poco comunes.

Verde: Lote de naipes objeto. Rojo, azul y verde: Combinación de los lotes anteriores.

REVERSE/REBIRTH

Cuando completes la historia de Sora, desbloquearás el modo Reverse/Rebirth. Para jugar a este modo, selecciona Nueva partida: Riku en la pantalla del título.



COMBATES

Riku puede transformarse a medida que avanza la historia. En la esquina superior izquierda de la pantalla se muestran los PO (puntos oscuros) del personaje. Cuando alcancen cierto nivel, Riku activará el Modo oscuro. Mientras esté en Modo oscuro, mejorarán sus atributos, como la potencia de ataque. Riku pierde PO cuando le hacen cortanaipe o recibe daños. Además, vuelve a su estado normal al agotarse los PO. Los PO máximos de Riku aumentan cuando sube de nivel.



AUMENTO DE NIVEL

El menú de aumento de nivel de Riku es diferente al de Sora.

Aumenta la VT máxima de Riku.

Aumenta el ataque de Riku.

Aumentan los puntos oscuros de Riku.

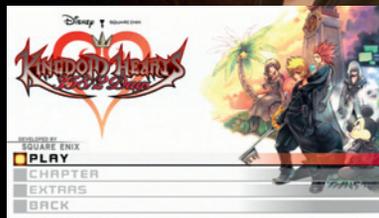


DUELO DE NAIPES

Pulsa el botón **X** cuando tu naipe sea del mismo valor que el del enemigo para retarle a un duelo de naipes. El enemigo descubrirá un naipe tras otro, y tendrás que realizar un cortanaipe según los vaya enseñando. Si realizas con éxito un cortanaipe para el número de naipes necesarios durante el límite de tiempo, Riku realizará un ataque especial. Si no descubres tus naipes lo suficientemente rápido, se acabará el duelo.



PANTALLA DEL TÍTULO



REPRODUCIR: Selecciona esta opción para comenzar a ver las secuencias. Si dejas de ver una secuencia antes de que acabe, aparecerán las opciones Reproducir todas y Continuar.

CAPÍTULO: Selecciona los capítulos que desees ver.

EXTRAS: Lee las entradas del DIARIO DE ROXAS y la sección PERSONAJES. La sección PERSONAJES se desbloquea tras ver un evento específico.

ATRÁS: Vuelve al menú de selección (P.7)

LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES (1)

Un joven muchacho llamado Roxas se despierta en Villa Crepúsculo sin poder recordar nada de su pasado.

De repente se encuentra con un misterioso hombre que lleva un abrigo negro y decide seguirlo. Este le conduce a la Organización XIII, a la que decide unirse. Desde entonces, Roxas lleva a cabo con afán misiones diarias y se hace amigo de Axel, su mentor.

Se reúnen todos los días en la torre del campanario de Villa Crepúsculo, donde se cuentan historias mientras contemplan el atardecer.

Poco a poco, Roxas se va familiarizando con la Organización, hasta que un día le encargan una misión con una nueva compañera.

Se trata de la número XIV, Xion, el miembro más reciente de la Organización XIII.

Poco sabe Roxas que conocer a Xion alterará drásticamente su destino...

INCORPÓREOS

Cuando alguien que tiene auténtica fuerza en el corazón pierde esa importante parte de sí y se convierte en un sincorazón, a veces sucede que nace una segunda versión de él. Estos "incorpóreos" no tienen corazones con los que sentir, sólo recuerdos de su pasado como humanos y de cómo era sentir.

ROXAS

No. XIII Arma: llave espada

Un muchacho que acaba de unirse a la Organización como decimotercer miembro. Domina el poder de la luz y no recuerda nada sobre su pasado.



AXEL

No. VIII Arma: chakrams

Un sabio muchacho que, a pesar de lo mucho que habla, sabe sorprendentemente poco sobre sí mismo. Aunque es miembro de la Organización XIII, en caso de duda se tiene en cuenta a sí mismo y nadie más. Maneja el poder del fuego.

XION

No. XIV Arma: llave espada

Una chica a la que la Organización ha abierto las puertas como decimocuarto miembro. Ella también domina el poder de la luz.

RIKU

El mejor amigo de Sora. Hubo un tiempo en que la oscuridad lo dominaba, pero sus experiencias en el Castillo del Olvido le han enseñado a manejar un arsenal compuesto tanto de oscuridad como de luz.

REY MICKEY

El rey del Castillo Disney. Viaja entre los mundos, vigilándolos, y a menudo acude en ayuda de Sora y Riku.

NAMINÉ

Una bruja que tiene poder sobre los recuerdos de Sora y de la gente a la que ha tocado. Mientras Sora duerme en la cápsula, ella se afana con empeño por restablecer su memoria.

DIZ

Un misterioso adversario de la Organización XIII. Hará todo lo que pueda por ayudar a Sora a recuperar su memoria, pues sabe que el muchacho es el único que puede frustrar los planes de la Organización.

SORA

El elegido de la llave espada para ser su portador. Perdió la memoria en el Castillo del Olvido y ahora duerme dentro de una cápsula mientras Naminé intenta restaurarla.

PATO DONALD/GOOFY

El dinámico dúo que ha estado al lado de Sora en la mayoría de sus aventuras. También ellos duermen en sus propias cápsulas.



LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES (2)

LA ORGANIZACIÓN XIII

XIII

Un grupo compuesto por trece poderosos incorpóreos, los más fuertes de su especie. Su gran deseo es apoderarse de Kingdom Hearts, la fuerza irresistible que creen que los completará.

XALDIN

No. III Arma: lanzas

Este feroz guerrero utiliza el viento para blandir simultáneamente seis lanzas en una danza letal. Aunque su comportamiento evidencia la seguridad que le proporciona su dominio de las artes marciales, también posee el pico de oro de un consumado diplomático.

DEMYX

No. IX Arma: sitar

Conocido principalmente por su falta de motivación y su actitud indolente. Cuando no le queda más remedio, combate utilizando su dominio del sitar y del agua.

LUXORD

No. X Arma: cartas

Este consumado jugador apuesta la vida a las cartas, incluso en combate. Por suerte para él, sabe utilizarlas con letal pericia. De modales caballerosos, posee el poder de manipular el tiempo.

XEMNAS

No. I Arma: hojas de aire

El líder de la Organización XIII. Dotado de una abrumadora presencia, su poder dimana del control sobre la mismísima nada.

SAÏX

No. VII Arma: espadón

Mano derecha de Xemnas y supervisor de la Organización en su funcionamiento cotidiano. Manipula el poder de la luna para sumirse en un trance salvaje a la hora de luchar.

ZEXIÓN

No. VI Arma: lexicón

Un excepcional estratega que lucha tanto con su penetrante intelecto como con su habilidad para hilvanar ilusiones y manipular con ellas a quienes lo rodean.

XIGBAR

No. II Arma: pistola láser

Hombre de muchos secretos que utiliza su locuacidad para esquivar las preguntas, del mismo modo que emplea la manipulación espacial para evitar y eliminar a sus adversarios. Lleva un parche en el ojo derecho.

MARLUXIA

No. XI Arma: guadaña

Armado con una enorme guadaña, el poder de dominar las flores y una ambición sin límites, ha asumido el liderazgo del Castillo del Olvido con la esperanza de que sus planes secretos lleguen a prosperar.

LEXAEUS

No. V Arma: espada hacha

Un maestro de la tierra y el miembro más fuerte de la Organización. Hombre de pocas palabras que prefiere expresarse por medio de sus actos.

VEXEN

No. IV Arma: escudo

Todo cuanto hay en el mundo es sujeto de investigación en la mente de este científico. Es tan enregrado como brillante y utiliza el poder del hielo para cegar a sus enemigos.

LARXENE

No. XII Arma: cuchillos

Desalmada y brutal, es la única mujer que hay en el seno de la Organización XIII. El relámpago la obedece y le permite golpear con la rapidez de un rayo caído del cielo.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefonii cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	España	902 102 102 Tarifa nacional
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute	Россия	+7 (499) 238 36 32
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χραοση	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
		UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.

Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.

www.KINGDOMHEARTS.com



SQUARE ENIX®
www.square-enix.com

Square Enix Ltd. Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, London, SW19 3RU, UK

KINGDOM HEARTS -HD 1.5 ReMIX- © Disney. Developed by SQUARE ENIX. Published by Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "SBMV" and the SMBV logo are trademarks of Sony Corporation and represents the Super Bit Mapping for Video technology developed by Sony Corporation. All rights reserved.

BLES-01897

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.