

ÜBER DIESES BUCH

Als Einstieg von Kingdom Hearts II möchten wir dir kurz die Hauptpersonen des Spiels vorstellen. Falls du Kingdom Hearts (PlayStation 2) oder Kingdom Hearts: Chain of Memories (Game Boy Advance) gespielt hast, kennst du Sora natürlich bereits. Falls jedoch Kingdom Hearts II dein erster Kontakt mit der Serie ist, beschreiben wir dir kurz, was bisher geschah – ohne dabei die Handlung detailliert zu durchleuchten, denn falls du die Vorgänger noch nachholen willst, wollen wir dir natürlich nicht den Spaß verderben.

Bei diesem Buch wurde insgesamt viel Wert darauf gelegt, dass dir so wenig wie möglich von der Handlung verraten wird. Im Kapitel „So spielst du“ wird das Spielsystem eingehend durchleuchtet, im Anschluss daran findest du unter der Überschrift „Charaktere“ eine umfassende Beschreibung aller Fähigkeiten der Helden

dieser Geschichte. Als Nächstes kommen die Kapitel „Gegenstände“ und „Gegner“ mit vollständigen Informationen über die jeweiligen Themen – bis auf die Bossgegner, die im Lösungsweg beschrieben werden, damit du die anderen Kapitel bedenkenlos nutzen kannst, ohne ständig auf Bilder der Endgegner des Spiels zu stoßen.

Die gibt es natürlich im Kapitel „Lösungsweg“, welches dich Schritt für Schritt durch das Spiel begleitet. Wenn du nicht vorausblättest, bleibst du also von Spoilern verschont. Das letzte Kapitel schließlich trägt die Überschrift „Extras“; es enthält alle zusätzlichen Infos, die vor allem erst am Ende des Spiels relevant sind, Geheimnisse, Bonus-Welten und detaillierte Informationen zum Thema Gumi-Jet und vieles mehr. Du kannst den „Index“ ganz am Ende des Buches benutzen, um gezielt nach bestimmten Stichworten und Informationen zu suchen.

WAS BISHER GESCHAH

SORA

Sora ist der Held aus Kingdom Hearts. Vor 15 Jahren wurde der Junge mit dem ausgeprägten Gerechtigkeitsinn auf der Insel des Schicksals geboren. Im Grunde seines Herzens ist er ein fröhlicher und lebhafter Teenager, der sich seine Unbeschwertheit trotz der schicksalhaften Ereignisse im ersten Kingdom-Hearts-Abenteuer bewahren konnte. Er ist der Auserwählte der geheimnisvollen Waffe Schlüsselschwert. Soras Ziel ist es, seine Freunde wieder zu finden, von denen er vor etwa einem Jahr getrennt wurde.

GOOFY

Goofy ist der Befehlshaber des Ritterordens von Schloss Disney. Er genießt das volle Vertrauen von König Micky und Königin Minnie. Doch obwohl er ein fähiger und zuverlässiger Kämpfer ist, kämpft der besonnene Goofy nicht besonders gern, weshalb er als Waffe auch einen defensiven Schild verwendet. Zusammen mit Donald und Sora versucht er, den verschollenen König wiederzufinden ...

KÖNIG MICKY

Auch wenn Donald und Goofy ihren Regenten beschützen wollen, kann die königliche Maus, ebenfalls Träger eines Schlüsselschwerds, offenbar sehr gut auf sich allein aufpassen ... Am Ende von Kingdom Hearts blieb er zusammen mit Riku im Reich der Dunkelheit zurück, um das Tor der Dunkelheit von innen zu versiegeln und die Welten zu retten. Ob er den Weg zurück ins Licht finden kann?

RIKU

Der selbstbewusste Teenager wirkt für sein Alter schon relativ erwachsen. Er ist ein Jahr älter als Sora, für den er Freund, Vorbild und Rivale bei Freizeit, Sport und Spiel war. In Kingdom Hearts kämpft er nicht nur gegen seinen Freund, sondern auch mit der Dunkelheit in seinem Herzen, und lange Zeit sieht es so aus, als würde er jenen Kampf verlieren ...

DONALD

Donald ist der Hofmagier am Hofe des Königs. Geduld gehört nicht unbedingt zu den Stärken des temperamentvollen Enterichs, der so versiert im Umgang mit dem Zauberstab ist. Im Auftrag von Micky suchte er in Kingdom Hearts zusammen mit Goofy nach einem geheimnisvollen „Schlüssel“ und traf dabei in der Stadt Traverse auf Sora, den Träger des Schlüssels – beziehungsweise des Schlüsselschwerds. Zusammen begibt sich das Trio Sora, Donald, Goofy auf eine gefährvolle Reise ...

KAIRI

Das Mädchen ist etwa so alt wie Sora. Sie wurde nicht auf der Insel des Schicksals geboren, ist dort aber zusammen mit Sora und Riku aufgewachsen, bevor sie schließlich durch die Herzlosen von ihren Freunden getrennt wurde. Obwohl Sora alles daran setzte, um seine Freundin wiederzufinden, wurden die beiden am Ende von Kingdom Hearts doch wieder getrennt, und sie kehrte zur Insel des Schicksals zurück ...

ROXAS

Diesem Jungen aus Twilight Town begegnen wir zu Beginn dieser Geschichte zum ersten Mal. Zusammen mit seinen Freunden Hayner, Pence und Olette versucht er, die letzten Tage der Sommerferien zu genießen. Du wirst in Kürze selbst herausfinden, welche Rolle er in dieser komplexen Geschichte spielt ...

HERZLOSE

Herzlose sind geheimnisvolle Wesen, die scheinbar geistlos und unnachgiebig sind und nur für den Kampf existieren. Sie werden von der Dunkelheit in den Herzen der Menschen angezogen – und es gibt eine besondere Verbindung zwischen ihnen und dem Schlüsselschwert. Sora und seine Freunde können die Herzlosen in Kingdom Hearts stoppen, aber es gelingt ihnen nicht, die Gefahr endgültig zu vernichten.

NIEMANDE

Die grauen Niemande sind den finsternen Herzlosen nicht ganz unähnlich, und doch sind diese rätselhaften Kreaturen von Grund auf völlig verschieden. Sie scheinen unter der Kontrolle von Organisation XIII zu stehen ...

ORGANISATION XIII

Die Mitglieder dieser Gruppe halten ihre Gesichter im Dunkel ihrer Kapuzen verborgen. Der Name deutet an, dass die Gruppe ursprünglich 13 Mitglieder hatte, aber einem Teil konnten Sora und seine Freunde in Kingdom Hearts: Chain of Memories bereits das Handwerk legen. Es bleibt abzuwarten, welche Pläne die unergründliche Organisation wirklich verfolgt ...

DAS HERZ DER DUNKELHEIT

Das erste Kingdom-Hearts-Abenteuer begann auf einer kleinen Insel namens Die Insel des Schicksals. Dort führten die drei Freunde Riku, Sora und Kairi ein unbeschwertes Leben in der paradiesischen Umgebung. Eines Tages beschlossen sie, ein Floß zu bauen und hinaus in die Welt zu fahren. Doch dazu sollte es nicht kommen, denn die Insel wurde von der Dunkelheit überfallen und die Freunde wurden getrennt. Sora erwachte in einer Stadt namens Traverse, wo er auf Leon und dessen Freunde traf, die von den Herzlosen aus ihrer Welt vertrieben worden waren. Dort begegnete er Donald und Goofy, die im Auftrag ihres Königs nach einem mystischen Schlüssel suchten – offenbar das Schlüsselschwert, eine geheimnisvolle Waffe, die Sora buchstäblich in die Hände gefallen war ...

Mit dem Schlüsselschwert konnte Sora die Schlüsselöcher der Welten versiegeln, um sie vor der Invasion der Herzlosen zu schützen. Gemeinsam machten sich Sora, Donald und Goofy auf den Weg, um Soras Freunde zu retten, den König zu finden und die Welten zu retten. Im Gumi-Jet bereisten sie unter anderem das Wunderland (aus „Alice im Wunderland“), die Arena des Olymps, Tarzans Tiefen Dschungel, Agrabah, Halloween Town, Peter Pans Nimmerland und die Hollow Bastion. Doch die Herzlosen hatten offenbar größere Ziele, das Herz aller Welten, die Quelle des Lichts: Kingdom Hearts.

Eine Schlüsselrolle spielten dabei sieben Prinzessinnen reinen Herzens: Alice, Belle, Cinderella, Dornröschen, Jasmine, Schneewittchen ... und eine andere. Kairis Rettung lag schließlich in der Hand von Sora, während er gegen seinen alten Freund Riku kämpfen musste, der scheinbar zu den Bösen übergelaufen war. Die Fäden im Hintergrund zog dabei die mächtige Hexe Malefiz, die offenbar die Herzlosen kontrollierte. Dabei erkannte sie nicht, dass sie selbst nur benutzt wurde. Vielleicht von einem gewissen Ansem, der die Herzlosen studiert hatte und seine Erkenntnisse in den Seiten seiner geheimen Berichte mitteilte? Schließlich war er der Herr der Dunkelheit, gegen den Sora am „Ende der Welt“ kämpfen musste, um seine Freunde zu retten ... Am Ende konnte das Tor zur Dunkelheit geschlossen werden, indem König Micky und Riku auf der anderen Seite blieben. Auch von Kairi wurde Sora erneut getrennt, er blieb zusammen mit Goofy und Donald zurück, und seine Suche begann von vorn ...

CHAIN OF MEMORIES

Die Geschichte von Chain of Memories knüpft dort an, wo Kingdom Hearts endete, und schlägt eine Brücke zur Handlung von Kingdom Hearts II. In diesem Abenteuer erreichen Sora, Donald und Goofy das Schloss des Entfallens, einen mysteriösen Ort, an dem sie ihre Erinnerungen verlieren und neue gewinnen, während sie die 13 Etagen des Turms hinaufsteigen (eine Sequenz, die im Intro von KH2 wiedergegeben wird). Hier trifft Sora auf die Mitglieder der „Organisation“: Axel, Larxene, Vexen und Marluxia. In Chain of Memories wird noch eine zweite Geschichte erzählt, und zwar die von Riku, der mit König Micky auf der anderen Seite zurückgeblieben ist. In seiner Geschichte tauchen zwei weitere Mitglieder der Organisation auf, Lexaeus und Zexion.

Im Zuge der Geschichte vergisst Sora nicht nur sein Ziel, die Suche nach seinen Freunden, sogar die Erinnerungen an Kairi verblassen vollständig. Dafür gewinnt er neue „Erinnerungen“, zum Beispiel an ein Mädchen namens Naminé, die an der Spitze des Turms gefangen gehalten wird und die in der Lage ist, Erinnerungen zu verändern. Nachdem Sora Marluxia besiegen konnte, erklärt ihm Naminé, dass seine Erinnerungen an sie nicht echt sind und dass es eine andere Person ist, die ihm auf der Welt am wichtigsten ist ... Damit seine Erinnerungen wiederhergestellt werden können, muss Sora aber alles vergessen, was im Schloss des Entfallens jemals passiert ist ...

DER ERSTE KAMPF

Beim Probekampf mit Cifer werden dir die ersten Bildschirmanzeigen erklärt. Anfangs ist nur die grüne HP-Leiste von Bedeutung. Es gibt zwar auch die blaue MP-Leiste, allerdings ist die noch ohne Funktion. (Magie kannst du erstmalig in der Welt der Hollow Bastion verwenden.) Links taucht außerdem die Kommandos-Leiste auf, die zurzeit aber nur eine Funktion („Angriff“) enthält.

In der Anfangsphase des Kampfes greift Cifer überhaupt nicht an. Du kannst also in aller Ruhe mit der Steuerung experimentieren. Beachte, dass potenzielle Ziele in deiner Nähe immer durch eine gelbe Markierung erfasst werden (Bild 6). Wenn du jetzt mit **X** einen Angriff startest, wird er automatisch gegen diesen Gegner geführt – auch wenn dein Charakter in die ganz andere Richtung schaut. Daher solltest du deine Gegner immer mit **R1** aktiv anvisieren.

Frontale Attacken werden von Cifer souverän geblockt, weil er deine Schläge durch gleichzeitige Schläge mit seiner Waffe abblockt. Schläge in seinen ungeschützten Rücken sind jedoch sehr effektiv. Hier kannst du lernen, das Verhalten deines Gegners zu analysieren und nach einer so genannten Angriffsücke Ausschau zu halten. Die ergibt sich, wenn Cifer mit Posen beschäftigt ist und „Mann, wie langweilig!“ sagt. In der Zeit rührt er sich nicht, und du kannst ihn schlagen. Eine andere Gelegenheit ist, wenn er gerade nach hinten springt. Dann kannst du sofort nachsetzen und zuschlagen. Schwierig ist das Ganze nicht, es geht ja vor allem darum, ein Gefühl für die Aktionen und Reaktionen im Kampf zu entwickeln. Beachte, dass du **X** bei einem Schlag immer gleich mehrmals schnell hintereinander drücken (triggern) solltest, um im Falle eines Treffers eine Schlagfolge (Combo) anzubringen.

Nach ein paar Treffern beginnt die zweite Phase des Kampfes, in der Cifer nun auch zuschlägt. Eine Einblendung weist dich darauf hin, dass du Attacken durch gleichzeitige Schläge ablocken kannst. Das hat Cifer ja bereits eindrucksvoll demonstriert. Du selbst solltest dich auf diese Technik nicht unbedingt verlassen, da das Timing doch sehr kritisch ist. Viel erfolgversprechender ist es, den Attacken des Gegners auszuweichen. Bei Cifer ist das nicht schwierig, da seine Attacken relativ langsam und offensichtlich sind. Geh einfach etwas zur Seite, wenn er einen Ausfall macht, und schlag dann deinerseits zu (Bild 7). Falls er hoch in die Luft springt, ist ein sicherer Platz beispielsweise direkt unter ihm, da seine folgende Attacke immer schräg nach unten gerichtet ist.

Deine Fähigkeiten im Kampf werden erneut auf die Probe gestellt, wenn du vor dem alten Herrenhaus gegen einen Niemand kämpfst. In der ersten Phase kannst du der Kreatur noch nichts tun. Nachdem du ein paar wirkungslose Treffer platziert hast (oder deine HP unter 25 % gesunken sind), bekommt Roxas ein Schlüsselschwert (Bild 8) und kann nun ernsthaft kämpfen. Dieser Gegner bietet dir ein Situations-Kommando: Drücke in seiner Nähe **A** (für Stellungsspiel), um ihm mit einer blitzschnellen Bewegung in den Rücken zu huschen. Dein Gegner ist dann für einen kurzen Moment desorientiert, und in dieser Situation kannst du zuschlagen. Informationen über alle Gegner und „ihre“ Situations-Kommandos (in welcher Situation du sie einsetzen kannst und was sie bewirken) findest du im „Gegner“-Kapitel ab Seite 58.



HITPOINTS (HP)

Der grüne Balken neben dem Porträt deines Charakters sind seine/deine HP (Lebenspunkte). Sie werden durch Angriffe deiner Gegner reduziert: Kassiert dein Held einen Treffer, wird für einen kurzen Moment der HP-Verlust rot markiert, während der grüne Balken sich verkürzt.

Sinken die HP unter 25 %, ertönt ein Warnsignal und ein rotes Leuchten warnt optisch vor akuter Gefahr. (Außerdem verändert sich das Porträt des Charakters.) Wenn du sämtliche HP verlierst, landest du normalerweise in einem Menü, in dem du die folgenden Auswahlmöglichkeiten hast: „Spielstand laden“ oder „Weiterspielen“. Vor dem dritten Tag haben Niederlagen im Kampf jedoch keine negativen Konsequenzen.

Der grüne Viertelkreis repräsentiert 20 HP. Später bekommt dein Held regelmäßig als Bonus für gewonnene Bosskämpfe eine Erhöhung seines HP-Maximums spendiert. Optisch wird dies durch eine Verlängerung des Balkens verdeutlicht.

KUGELN

Wenn du den Gegner vor dem alten Herrenhaus schlägst, hinterlässt er grüne Kugeln und gelbe Kästchen (Bild 9). Die grünen sind HP-Kugeln, die gelben sind Taler. Dieser Gegner lässt hier ungewöhnlich viele **Kugeln** zurück, nämlich 5 große HP-Kugeln und 15 große Taler. Normalerweise hinterlässt ein Dämmerling (das ist der Name des Gegnertyps) ganz andere Dinge. Auch hierüber informiert dich das „Gegner“-Kapitel.

Normalerweise bleiben die Kugeln am Boden liegen und du musst sie einsammeln. Am Ende eines besonderen Missions-Kampfs (der mit einer bestimmten Zielsetzung zwangsläufig im Rahmen der Story stattfindet) fliegen die Kugeln automatisch in deine Tasche (du wirst am nächsten Tag im Hauptmenü sehen, dass Roxas seit diesem Kampf 150 Taler besitzt).

Später tauchen auch noch andere Arten von Kugeln auf: transparente Blasen (MP-Kugeln) und gelbe Kugeln (Drive-Kugeln). Die erscheinen allerdings erst, wenn du auch die dazugehörigen Fähigkeiten bekommst. Außerdem hinterlassen Gegner mit einer bestimmten prozentualen Wahrscheinlichkeit Items wie zum Beispiel Heilmittel.



HP-Kugeln: regenerieren die HP (Lebenspunkte) deines Charakters.

Es gibt zwei Größen:
Klein = 1 HP, groß = 5 HP.



MP-Kugeln regenerieren die MP (Magiepunkte) deines Charakters.

Es gibt zwei Größen:
Klein = 1 MP, groß = 3 MP.



Drive-Kugeln regenerieren die Drive- und Freund-Leiste:

Es gibt zwei Größen:
Klein = 1 % der Leiste, groß = 3 % der Leiste.



Taler ist das Zahlungsmittel des Spiels.

Es gibt drei Größen:
klein = 1 Taler, mittel = 5 Taler, groß = 10 Taler.



Items: Gegner hinterlassen die verschiedensten Gegenstände.

Es gibt unterschiedliche Farben und Formen, je nachdem, um welche Art von Item es sich handelt.

SPEICHERN

Speichern kannst du erstmals am Beginn des zweiten Tages in Twilight Town. Dazu stellst du dich auf den leuchtenden Ring (Bild 10) und kannst dann zum ersten Mal das Speichern-Menü öffnen. Speicherringe haben noch einen weiteren, unschätzbaren praktischen Nutzen: Sie regenerieren die HP und MP deines Charakters (und seiner Begleiter).

Später, wenn du Twilight Town erst einmal verlassen hast, kannst du die meisten Speicherpunkte benutzen, um von dort auf die so genannte Weltenkarte zurückzukehren. Die Positionen der praktischen Speicherpunkte sind auf den Karten in unserem Lösungsweg ab Seite 72 verzeichnet. Auf der Weltenkarte kannst du ebenfalls speichern (siehe Seite 25).

KARTEN

Kurz nach dem Speichern bekommst du erstmalig die Karte eines Areals, in diesem Fall die Karte: Twilight Town. Einige Karten bekommst du automatisch im Rahmen der Story, andere findest du in Schatztruhen. Auch dazu gibt es die Infos im „Lösungsweg“-Kapitel. Eine Karte wird automatisch oben rechts im Bild eingeblendet (Bild 11). Auf ihr zu sehen sind die groben Umrisse der näheren Umgebung, ein Schlüssel und rote Striche. Der Schlüssel (bzw. das Schlüsselschwert) kennzeichnet deine Position, die Striche markieren den Übergang zu anderen Kartenteilen (unabhängig davon, ob du dort zurzeit langgehen kannst oder nicht).



SKATEBOARD

Skateboards (Bild 12) ermöglichen dir den schnellen Transport innerhalb des aktuellen Kartenabschnitts. Mit **A** (Situations-Kommando Aufsteigen) steigst du aufs Brett. Gesteuert wird normal mit dem linken Analog-Stick, **C** bedeutet Springen. Einmal in Bewegung gesetzt, fährt das Skateboard allerdings immer weiter, bis dich ein Hindernis zum Stillstand bringt oder du mit **C** wieder absteigst.

Neben der reinen Funktionalität als Sportmittel kannst du beim Skaten auch Tricks machen. **X** bedeutet zum Beispiel Kickflip. Im Sprung kommen drei weitere Tricks hinzu:

C = Air Walk, **C** = Method Grab und **X** = 360° Spin. In der Nähe von geeigneten Orten ist auch noch ein Situations-Kommando möglich: **A** = Grind. Andere normale Situations-Kommandos wie Sprechen sind auf dem Brett aber nicht möglich.

Skateboards verschwinden, sobald du in den nächsten Kartenabschnitt rollst. Skateboards findest du zu festgelegten Zeitpunkten an bestimmten Stellen im Spiel. Anfangs nur selten, später zunehmend häufiger (auch an bekannten Orten, an denen zuvor keines stand), besonders, wenn du bekannte Welten zum wiederholten Male besuchen musst. In manchen Welten (Das Land der Drachen, Das Schloss des Biestes oder Das Geweihte Land) musst du auch ganz auf Skateboards verzichten.



So spielst du

Charaktere

Gegenstände

Gegner

Lösungsweg

Extras

Start ins Abenteuer

Steuerung

Grundlagen

Das Hauptmenü

Bildschirmanzeigen

Die Gruppe

Techniken & Fähigkeiten

Der Gumi-Jet

Game Over?



SORA

Sora übernimmt die Ausrüstung von Roxas, ebenso den Level und die gelernten Abilities. Die folgenden Tabellen informieren dich über die Entwicklung seiner Statuswerte, seine Angriffstechniken, alle Abilities, die er lernen kann und alle Zaubersprüche. Im Anschluss daran folgt eine detaillierte Übersicht über die verschiedenen Formen und die entsprechenden Steigerbar-Abilities. Durch das angelegte Schlüsselwort wird eine zusätzliche Ability aktiviert. Welche das ist, hängt von der Waffe ab (siehe Übersicht im „Gegenstände“-Kapitel auf Seite 45).

STATUS	
HP	30
MP	100
Tragbare Rüstungen	1
Tragbare Accessoires	1
Tragbare Items	3
Items	-
Waffen	Königshänger

LEVELTABELLE

Diese Tabelle verrät dir, wie sich Roxas und Sora durch das Sammeln von Erfahrungspunkten entwickeln. Zur besseren Übersicht ist in den Spalten immer nur ein Statuswert genannt, wenn sich der Wert auf diesem Level verbessert. Beachte dabei, dass einer der drei Statuswerte durch deine Waffenwahl am ersten Tag (vgl. Seite 76) permanent um einen Punkt erhöht wurde. Den AP-Wert kannst du durch die Jobs am zweiten Tag um 1-2 Punkte erhöhen. Beachte beim Status-Menü im Spiel, dass bei den Werten außerdem die Erhöhungen durch die Werte des Schlüsselwerts sowie durch Rüstungen und Accessoires bereits einberechnet sind.

Ein Symbol in der Spalte „ABI“ zeigt an, dass dein Held auf diesem Level eine neue Ability lernt. Welche das genau ist, verrät dir die Tabelle „Abilities durch Level Up!“.

LV	EXP	ANG	MAG	ABW	AP	ABI	LV	EXP	ANG	MAG	ABW	AP	ABI
1	0	2	6	2	2	-	51	417.978	29	-	-	30	-
2	40	-	-	4	-	-	52	450.378	-	32	-	-	-
3	100	3	-	-	-	-	53	483.578	30	-	-	-	+
4	184	-	-	6	-	+	54	517.578	-	33	32	-	-
5	296	4	-	-	4	-	55	552.378	31	-	-	32	-
6	440	-	7	8	-	-	56	587.978	-	34	-	-	-
7	620	5	-	-	-	+	57	624.378	32	-	-	34	-
8	840	-	8	-	6	-	58	661.578	-	35	34	-	-
9	1.128	6	-	-	-	+	59	699.578	33	-	-	-	+
10	1.492	-	9	10	-	-	60	738.378	-	36	-	-	-
11	1.940	7	-	-	8	-	61	777.978	34	-	-	36	-
12	2.480	-	10	-	-	+	62	818.378	-	37	36	-	-
13	3.120	8	-	-	10	-	63	859.578	35	-	-	38	-
14	3.902	-	11	12	-	-	64	901.578	-	38	-	-	-
15	4.838	9	-	-	-	+	65	944.378	36	-	-	-	+
16	5.940	-	12	-	12	-	66	987.978	-	39	38	-	-
17	7.260	10	-	-	-	+	67	1.032.378	37	-	-	40	-
18	8.814	-	13	14	-	-	68	1.077.578	-	40	-	-	-
19	10.618	11	-	-	14	-	69	1.123.578	38	-	-	42	-
20	12.688	-	14	-	-	+	70	1.170.378	-	41	40	-	-
21	15.088	12	-	-	16	-	71	1.217.978	39	-	-	44	-
22	17.838	-	15	16	-	-	72	1.266.378	-	42	-	-	-
23	20.949	13	-	-	-	+	73	1.315.578	40	-	-	-	+
24	24.433	-	16	-	18	-	74	1.365.578	-	43	42	-	-
25	28.302	14	-	-	-	+	75	1.416.378	41	-	-	46	-
26	32.622	-	17	18	-	-	76	1.467.978	-	44	-	-	-
27	37.407	15	18	-	-	-	77	1.520.378	42	-	-	48	-
28	42.671	-	19	-	-	+	78	1.573.578	-	45	44	-	-
29	48.405	16	-	-	20	-	79	1.627.578	43	-	-	50	-
30	54.865	-	20	20	-	-	80	1.682.378	-	46	-	-	-
31	61.886	17	-	-	-	+	81	1.737.978	44	-	-	52	-
32	69.566	18	21	-	-	-	82	1.794.378	-	47	46	-	-
33	77.984	19	-	-	-	+	83	1.851.578	45	-	-	54	-
34	87.160	-	22	22	-	-	84	1.909.578	-	48	-	-	-
35	97.177	20	-	-	22	-	85	1.968.378	46	-	-	-	+
36	108.057	-	23	-	-	+	86	2.027.978	-	49	48	-	-
37	119.887	21	-	-	24	-	87	2.088.378	47	-	-	56	-
38	132.691	-	24	24	-	-	88	2.149.578	-	50	-	-	-
39	146.560	22	-	-	-	+	89	2.211.578	48	-	-	58	-
40	161.520	-	25	-	26	-	90	2.274.378	-	51	50	-	-
41	177.666	23	-	-	-	+	91	2.337.978	49	-	-	60	-
42	195.026	-	26	26	-	-	92	2.402.378	-	52	-	-	-
43	213.699	24	27	-	-	-	93	2.467.578	50	-	-	62	-
44	233.715	-	28	-	-	+	94	2.533.578	-	53	52	-	-
45	255.177	25	-	-	28	-	95	2.600.378	51	-	-	64	-
46	278.117	-	29	28	-	-	96	2.667.978	-	54	-	-	-
47	302.642	26	-	-	-	+	97	2.736.378	52	-	-	66	-
48	328.786	27	30	-	-	-	98	2.805.578	-	55	54	-	-
49	356.660	28	-	-	-	+	99	2.875.578	53	-	-	-	+
50	386.378	-	31	30	-	-							

ABILITIES DURCH LEVEL UP!

Auf bestimmten Levels lernt Sora (bzw. Roxas) neue Abilities. Welche das genau sind, hängt davon ab, welche Waffe du am dritten Tag am Ort der inneren Ruhe auswählst (vgl. Seite 79): Klinge = Krieger, Stab = Magier, Schild = Beschützer.

LV	Krieger	Magier	Beschützer
4	Analyse	Analyse	Analyse
7	Combo-Boost	Erfahrungs-Boost	Item-Boost
9	Erfahrungs-Boost	Item-Boost	Combo-Boost
12	Magie-Autovisieren	Magie-Autovisieren	Magie-Autovisieren
15	Situations-Boost	Feuer-Boost	Schadensbegrenzung
17	Item-Boost	Combo-Boost	Erfahrungs-Boost
20	Anti-Disruptor	Anti-Disruptor	Anti-Disruptor
23	Feuer-Boost	Schadensbegrenzung	Situations-Boost
25	Drive-Boost	Charmeur	Dickschädel
28	Charmeur	Dickschädel	Drive-Boost
31	Limit-Boost	Eis-Boost	Defendor-Schild
33	Schadensbegrenzung	Situations-Boost	Feuer-Boost
36	Luftcombo +	Combo -	Kugel-Boost
39	Eis-Boost	Defendor-Schild	Limit-Boost
41	Glücks-Boost	Blitz-Boost	Esprit
44	Combo -	Kugel-Boost	Luftcombo +
47	Dickschädel	Drive-Boost	Charmeur
49	Abschlussangriff +	Auflade-Berserker	Trotzkopf
53	Blitz-Boost	Esprit	Glücks-Boost
59	Defendor-Schild	Eis-Boost	Limit-Boost
65	Auflade-Berserker	Trotzkopf	Abschlussangriff +
73	Kugel-Boost	Luftcombo +	Combo -
85	Trotzkopf	Abschlussangriff +	Auflade-Berserker
99	Esprit	Glücks-Boost	Blitz-Boost

BONUS!

Nach dem Sieg über Bossegegner, oder nach anderen Missions-Kämpfen, bekommen Sora und die anderen Charaktere oft eine Ability, ein magisches Element, eine Erhöhung der maximalen HP oder einen anderen Bonus. Die ersten drei bekommst du mit Roxas, insgesamt gibt es 50 dieser Boni. Die Angabe „Bonus-LV“ im Status-Menü zeigt dir, wie viele du bereits bekommen hast. (Dabei bist du nicht an die hier aufgeführte Reihenfolge gebunden. Sie orientiert sich daran, in welcher Abfolge die Welten im Lösungsweg abgehandelt werden.)

LV	Bonus	Bedingung
1	Stehaufmännchen	Mit Roxas, Ort der inneren Ruhe: Besiege die drei Niemande
2	HP+5, Reflektor	Mit Roxas, Ort des Erwachens: Twilight-Dorn besiegen
3	HP+5	Mit Roxas, Twilight Town: Besiege Axel im Herrenhaus
4	Feuer-Element	Hollow Bastion: alle Gegner im Außenhof besiegen
5	Spurtgrätsche	Das Land der Drachen: alle Gegner in der Höhle vor dem Dorf besiegen
6	HP+5, Tornado	Das Land der Drachen: Shan-Yu besiegen
7	Aufwärts-Schlitzler	Das Schloss des Biestes: Torwächter & Brabbelbalg besiegen
8	Tragbare Rüstungen+1	Das Schloss des Biestes: Das Biest wieder zu sich bringen
9	HP+5, Vergeltungs-Schlitzler	Das Schloss des Biestes: Dunkeltröll besiegen
10	Schlitzerrolle	Arena des Olymps: Zerberus besiegen
11	Luftspirale	Arena des Olymps: Phils Training absolvieren
12	HP+5	Arena des Olymps: Demyx besiegen
13	Trio-Limit	Arena des Olymps: Karlo besiegen
14	HP+5, Blitz-Element	Arena des Olymps: Die Hydra besiegen
15	Tragbare Accessoires+1, Auto-Rufen	Schloss Disney: mit Minnie den Thron erreichen
16	Ratzeplatze	Fluss der Nostalgie: Karlo besiegen (1. Kampf)
17	HP+5, Reflekt-Element	Fluss der Nostalgie: Karlo besiegen (2. Kampf)
18	HP+5	Port Royal: alle Gegner auf der Interceptor besiegen, die das Medaillon wollen
19	Tragbare Items+1	Port Royal: alle explosiven Fässer auf der Interceptor wegschlagen

LV	Bonus	Bedingung
20	Drive-Leiste+1, Luftmeuchler	Port Royal: Käpt'n Barbossa besiegen
21	HP+5	Agrabah: in der Wunderhöhle im Raum der Steinwächter das Juwel einlegen
22	HP+5	Agrabah: alle Gegner in der Schatzkammer der Wunderhöhle besiegen
23	Explosion	Agrabah: Vulkanlord und Blizardlord besiegen
24	HP+5	Halloween Town: Gefängniswärter besiegen
25	Tragbare Items+1	Halloween Town: Oogie Boogie besiegen
26	HP+5	Das Geweihte Land: Shenzi, Banzai & Ed besiegen
27	MP+10	Das Geweihte Land: Scar besiegen
28	HP+5	Space Paranoids: drei Monitore im Datenspeicher stoppen
29	Drive-Leiste+1, Seitwärts-Schlitzler	Space Paranoids: Das aggressive Programm besiegen
30	Tragbare Rüstungen+1, Eis-Element	Hollow Bastion: Demyx besiegen
31	Deckungsbrecher	Hollow Bastion: 1.000 Herzlose am Azurpfad besiegen
32	Blitz-Element	Das Land der Drachen: Sturmreiter besiegen
33	HP+5, Reflekt-Element	Das Schloss des Biestes: Xaldin besiegen
34	Freund-Boost	Port Royal: Sensenmeister besiegen (1. Kampf)
35	Magnet-Element	Port Royal: Sensenmeister besiegen (2. Kampf)
36	Feuer-Element	Agrabah: Dschafar besiegen
37	MP+10, Ausweichkonter	Arena des Olymps: Hades besiegen
38	Tragbare Items+1	Halloween Town: Furcht, Angst & Schrecken besiegen
39	HP+5, Letzter Sprung	Halloween Town: Die Marionette besiegen
40	Tragbare Accessoires+1	Das Geweihte Land: Shenzi, Banzai & Ed besiegen (2. Kampf)
41	HP+5, Blitz-Element	Das Geweihte Land: Treonaut besiegen
42	HP+5	Space Paranoids: alle Gegner auf der Solarsegler-Simulation besiegen
43	HP+5, Reflekt-Element	Space Paranoids: MCP besiegen
44	HP+5	Twilight Town: alle Gegner vor dem alten Herrenhaus besiegen
45	MP+10	Twilight Town: alle Gegner in Jenseits von hier und jetzt besiegen
46	Magnet-Element	Die Welt die niemals war: Xigbar besiegen
47	HP+5	Die Welt die niemals war: Luxord besiegen
48	Drive-Leiste+1	Die Welt die niemals war: Saix besiegen
49	MP+10	Die Welt die niemals war: Xemnas besiegen
50	Drive-Leiste+1	Hollow Bastion: Geheimen Edgegner besiegen (siehe Seite 229)

AKTIONS-ABILITIES

Sora lernt während des Spiels zahlreiche Aktions-Abilities, die im Abilities-Menü aktiviert werden können. Der Stärkefaktor der Attacken richtet sich nach Soras ANG-Wert. Ausnahmen: Der Schaden durch „Explosion“ und durch Form-Wechsel basiert auf dem Magie-Wert. Die folgende Liste ist entsprechend der Anordnung im Abilities-Menü des Spiels sortiert. Die Auto-Form-Abilities

ANGRIFFE

Dies sind die normalen Schlüsselwort-Attacken von Sora und Roxas, die du mit Angriff auslöst. Welche Technik beim Tastendruck ausgeführt wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab: der Entfernung zum Gegner, deren Anzahl, und ob sich dein Charakter und/oder dein Gegner am Boden oder in der Luft befinden.

Alle Attacken sind natürlich vom Typ Waffe, der Stärkefaktor hängt jeweils vom ANG-Wert deines Helden ab. Alle Techniken können vom Gegner abgeblockt werden. Soras Drive-Leiste wird durch jeden Treffer um 3-4 % gefüllt. Boss-Gegner können nur mit einer Finish-Technik endgültig besiegt werden.

Technik	Stärkefaktor	Anmerkung
Vertikalschnitt	100 %	Bei Gegner in der Nähe: Schwung der Waffe nach kleiner Vorwärtsbewegung
Horizontalschnitt	65 %	Bei mehreren Gegnern in der Nähe: Schwung der Waffe, der mehrere Gegner treffen kann
Stoß	Stoß 65 % Schwung 33 %	Sora nähert sich einem Gegner, stößt mit der Waffe und schwingt sie danach seitlich
Aufwärtsschwung	100 %	Bei Gegner über den Charakter, oder während einer Combo in der Luft: vertikaler Schwung der Waffe
Tiefschlag	100 %	Technik in der Luft: Schwung der Waffe nach schräg unten
Drehschlag (vertikal)	200 %	Combo-Finish am Boden: Schwingt die Waffe aus einem kleinen Sprung herab
Drehschlag (horizontal)	150 %	Combo-Finish am Boden, bei mehreren Gegnern in der Nähe: Schwung der Waffe aus einer Körperdrehung
Saltoschlag	200 %	Combo-Finish in der Luft: vertikaler Schwung aus Vorwärtssalto
Rotationsschwung	150 %	Combo-Finish in der Luft, bei mehreren Gegnern in der Nähe: seitlicher Schwung

werden durch den Einsatz der entsprechenden Formen erlernt. Weitere Informationen findest du auf den Seiten 34-37. Der zuletzt genannte Form-Wechsel ist keine eigene Ability, sondern es ist eine Technik, die automatisch bei jeder Aktivierung einer Form ausgelöst wird.

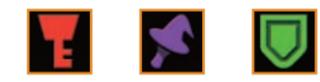
Name	AP	Typ	Stärkefaktor	Drive-Leiste %	Block	Boss	Anmerkung
Reflektor	2	-	-	-	-	-	Mit ☹ blockt/reflektiert Sora/Roxas Angriffe, die von vorn kommen. Nur am Boden möglich. (Nur bei Stillstand möglich, wenn Sprint aktiviert ist.)
Aufwärts-Schlitzler	4	☹	100 %	3	✓	✓	Mit ☹ während einer Combo am Boden: Sora schlägt den Gegner mit einem Vertikalschwung in die Luft.
Seitwärts-Schlitzler	2	☹	25 % / 25 % / 100 %	1/1/3	✓	✓	Mit ☹ während der Combo in der Luft: Sora schwingt die Waffe dreimal seitwärts.
Letzter Sprung	5	○	200 %	3	✓	✓	Mit ☹ am Boden, wenn ein Combo-Finish ausgeführt werden kann: Sticht die Waffe in den Boden und stößt Gegner in der Umgebung mit der Druckwelle weg.
Vergeltungs-Schlitzler	3	☹	100 % / 65 %	3/3	✗	✗	Wenn Sora durch einen Treffer weggeschleudert wird, kannst du ihn mit ☹ in der Luft abfangen und zweimal zuschlagen.
Ratzeplatze	2	☹	150 %	4	✓	✗	Bei einem Gegner in der Nähe am Boden: Sora schwingt die Waffe schnell von unten nach oben.
Schlitzerrolle	2	☹	100 %	3	✓	✗	Bei Gegnern in der Nähe am Boden: Sora schwingt die Waffe dreimal und nähert sich dem Feind.
Spurtgrätsche	2	☹	100 %	3*	✗	✗	Bei einem Gegner in der Ferne am Boden: Sora stößt mit der Waffe aus einer Vorwärtsbewegung heraus, danach schwingt er die Waffe.
Deckungsbrecher	3	☹	250 %	4	✓	✓	Combo-Finish am Boden. Sora stößt die Gegner in der Nähe weg. (Falls auch „Explosion“ aktiviert ist, hat jene Ability bei mehreren Gegnern in der Nähe höhere Priorität.)
Explosion	3	○	25 % Wegstoßen 150 %	1 Wegstoßen: 3	✓	✓	Combo-Finish am Boden. Rotierende Energiekugeln fügen viermal Schaden zu und stoßen die Gegner weg. Das Wegstoßen fügt maximal zweimal Schaden zu.
Tornado	2	☹	65 %	3	✓	✗	Bei einem Gegner in der Luft: Sora springt nach oben und schwingt die Waffe aus einer Drehung. Maximal drei Treffer.
Luftspirale	2	☹	100 %	3	✓	✗	Technik in der Luft: Sora nähert sich dem Gegner und schwingt die Waffe im Salto. Maximal drei Treffer.
Luftmeuchler	3	☹	50 % / 25 % / 25 % / 25 % / 200 %	3/1/1/1/3	✓	✓	Combo-Finish in der Luft: Sora schwingt die Waffe fünfmal und schlägt den Gegner weg. (Nicht, wenn mehrere Gegner in der Nähe sind.)
Ausweichkonter	4	○	100 %	3	✓	✗	Wird mit Angriff während der Abwehrhaltung beim Zurückschlagen der Gegegnergriffe ausgeführt. Setzt eine Schockwelle frei.
Auto-Helden-Form	1	-	-	-	-	-	Sinken Soras HP unter 25 %, ist die Aktivierung der Helden-Form per Situations-Kommando möglich.
Auto-Weisen-Form	1	-	-	-	-	-	Sinken Soras HP unter 25 %, ist die Aktivierung der Weisen-Form per Situations-Kommando möglich.
Auto-Meister-Form	1	-	-	-	-	-	Sinken Soras HP unter 25 %, ist die Aktivierung der Meister-Form per Situations-Kommando möglich.
Auto-Über-Form	1	-	-	-	-	-	Sinken Soras HP unter 25 %, ist die Aktivierung der Über-Form per Situations-Kommando möglich.
Auto-Rufen	2	-	-	-	-	-	Sind die Partner kampfunfähig, ist Rufen-Befehl per Situations-Kommando möglich.
Trio-Limit	5	-	*	*	*	*	*Siehe ausführliche Beschreibung unter der Überschrift „Limit“.
Form-Wechsel	-	○	200 %	0	✓	✗	Bei der Aktivierung einer Form wird eine Schockw



GEGENSTÄNDE

Müssen die Mogrys ihre Läden bald dichtmachen, weil du einfach nicht die nötigen Zutaten für die Item-Herstellung beschaffen kannst? Ist Sora schon wieder pleite, weil du seine sämtlichen Taler gerade für einen Schild ausgegeben hast, der eine Schatztruhe später schon zum alten Eisen gehört? Das muss nicht sein, denn die folgenden Seiten bieten dir eine komplette Übersicht über alle Gegenstände aus Kingdom Hearts II: über Waffen und Ausrüstungsgegenstände aller Art, über Fundsachen, Item-Herstellung, Formeln und vieles mehr. Und natürlich verraten wir dir nicht nur, was es gibt, sondern auch, wie und wo du es bekommen kannst.

Waffen



Jeder Charakter benutzt einen anderen Waffentyp: Sora Schlüsselschwerter, Donald Stäbe und Goofy Schilde. Die vollständige Waffenübersicht in den folgenden Tabellen ist nach aufsteigendem Stärkewert sortiert. Die Angriffskraft (ANG) einer Waffe bestimmt zusammen mit dem ANG-Wert des Charakters die Höhe des Schadens beim Zuschlagen. Außerdem hat jede Waffe einen Magie-Wert (MAG), der den gleichnamigen Statuswert des Charakters erhöht.

Jedes Schlüsselschwert ist mit einer Ability verbunden. Diese Waffen-Ability wirkt, solange dieses Schlüsselschwert in der Hand gehalten wird. Dabei werden keine AP „verbraucht“. Die Waffen von Donald und Goofy bieten nicht immer einen derartigen Bonus.

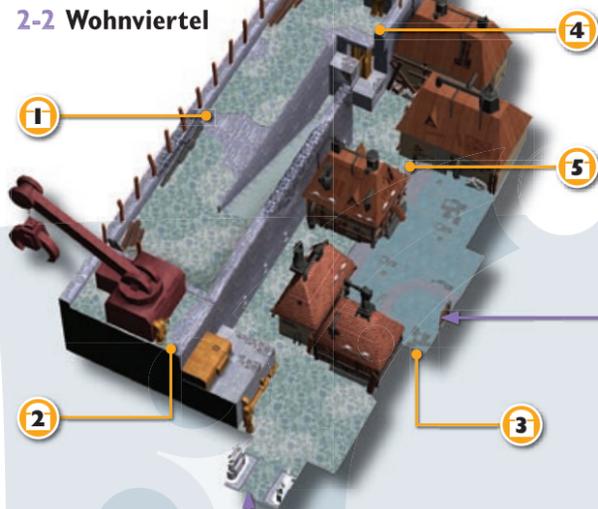
Die Angabe Fundort/Läden verrät dir, wo du eine Waffe bekommen kannst. „In Schatztruhen finden“ oder „Kaufen“ sind dabei nicht die einzigen Optionen: Sora bekommt zum Beispiel viele Schlüsselschwerter automatisch im Verlauf der Handlung. Die Angabe „Gegner“ hingegen bedeutet, dass diese Waffe von einem besiegten Gegner hinterlassen werden kann. Der Prozentwert verrät dir, wie groß die Wahrscheinlichkeit für solch ein freudiges Ereignis ist. Bei der Angabe der Läden ist zu beachten: Wenn du eine Waffe in irgendeinem Laden gesehen hast, wird sie anschließend auch in Twilight Town und in der Hollow Bastion angeboten. Item-Herstellung bedeutet, du kannst diesen Gegenstand bei einem Mogry herstellen lassen. Ausführliche Informationen zur Item-Herstellung gibt es ab Seite 52.

SCHLÜSSELSCHWERTER

Name	ANG	MAG	Fundort/Läden	Ability	Beschreibung
Süße Nostalgie	0	0	Hundertmorgenwald: Schatztruhe in der Gruselhöhle	Glücks-Boost	Die Wahrscheinlichkeit, dass besiegte Gegner Items hinterlassen, steigt um 30 %.
Verborgener Drache	2	2	Das Land der Drachen: nach dem Sieg über Shan-Yu	Esprit	Bei HP-Verlust werden MP regeneriert.
Mäwenflügel	3	0	Hollow Bastion (Empfohlener Lv. 34): Schatztruhe am Seiteneingang	Erfahrungs-Boost	Liegen Soras HP auf höchstens 25 % des Maximums, bekommt er für besiegte Gegner doppelte EXP.
Königshänger	3	1	Grundausrüstung von Sora	Defendor-Schild	Sinken die HP unter 25 %, steigt der ABW-Wert um 2 Punkte.
Sternensucher	3	1	Twilight Town (Der Turm): von den Feen im Ankleidezimmer	Luftcombo +	Maximale Combo-Länge in der Luft steigt um 1.
Folge dem Wind	3	1	Port Royal: nach dem Sieg über Käpt'n Barbossa	Charmeur	Kugeln in größerer Entfernung werden angesogen.
Monochrom	3	2	Fluss der Nostalgie: nach dem Sieg über Karlo	Item-Boost	Heilwirkung der Items wird im Kampf um 50 % gesteigert.
Photonen-Debugger	3	2	Space Paranoids: nach dem Sieg über das aggressive Programm	Blitz-Boost	Schaden der Blitz-Attacken wird um 20 % erhöht.
Mysteriöser Graben	3	3	Atlantica: nach Ursulas Rache	Eis-Boost	Schaden der Eis-Attacken wird um 20 % erhöht.
Sternentreue	3	3	Twilight Town (Empfohlener Lv. 28): beim Treffen auf dem Bahnhofsplatz	Form-Boost	Die Form-Leiste leert sich um 20 % langsamer. Die Ability kann zweimal gelernt werden.
Unheilbringer	3	5	Arena des Olymps: Prämie für den Schicksalsgöttinnen-Cup	Auflade-Berserker	Während MP-Aufladung steigt der ANG-Wert um einen Punkt, und die maximale Combo-Länge wird unendlich.
Heldenwappen	4	0	Arena des Olymps: nach dem Sieg über die Hydra	Luftcombo-Boost	Der Schaden der Finish-Technik steigt entsprechend der Anzahl der Schläge in der Combo in der Luft.
Der ewige Kreis	4	1	Das Geweihte Land: nach dem zweiten Gespräch in der Oase	MP-Hast	MP-Aufladung wird um 25 % beschleunigt.
Wunderklinge	4	3	Agrabah: nach dem Sieg über Dschafar	Kugel-Boost	Besiegte Gegner hinterlassen 50 % mehr Kugeln und Taler.
Flammenfesseln	4	4	Twilight Town: nach dem Kampf in Jenseits von hier und jetzt	Feuer-Boost	Schaden der Feuer-Attacken wird um 20 % erhöht.
Donnerrose	5	0	Das Schloss des Biestes (Empfohlener Lv. 36): nach dem zweiten Gespräch im Gemach des Biests	Abschlussangriff +	Combo-Finish-Techniken mit Angriff oder Magie können zweimal in Folge ausgeführt werden.
Seelenwächter	5	1	Arena des Olymps: nach dem Sieg über Hades	Situations-Boost	Der Schaden durch Situations-Kommandos wird um 50 % erhöht.
Schlafender Löwe	5	3	Hollow Bastion (Empfohlener Lv. 45): vor dem Computer in Ansems Arbeitszimmer	Combo +	Maximale Combo-Länge am Boden steigt um 1.
St. Kürbinian	6	1	Halloween Town: nach dem Sieg über die Marionette	Combo-Boost	Der Schaden der Finish-Technik steigt entsprechend der Anzahl der Schläge in der Combo am Boden.
Memoire	6	2	Die Welt die niemals war: beim Treffen am Pfad der Nichtigkeit	Drive-Boost	Die Drive-Leiste füllt sich während MP-Aufladung um 20 % schneller.
Ultima	6	4	Durch Item-Herstellung (Ultima-Formel)	MP-Hastga	MP-Aufladung wird um 100 % beschleunigt.
Fenrir	7	1	Nach Bonus-Kampf, siehe „Extras“-Kapitel, Seite 231	Negative Combo	Die Maximale Combo-Länge am Boden und in der Luft sinkt um 1.

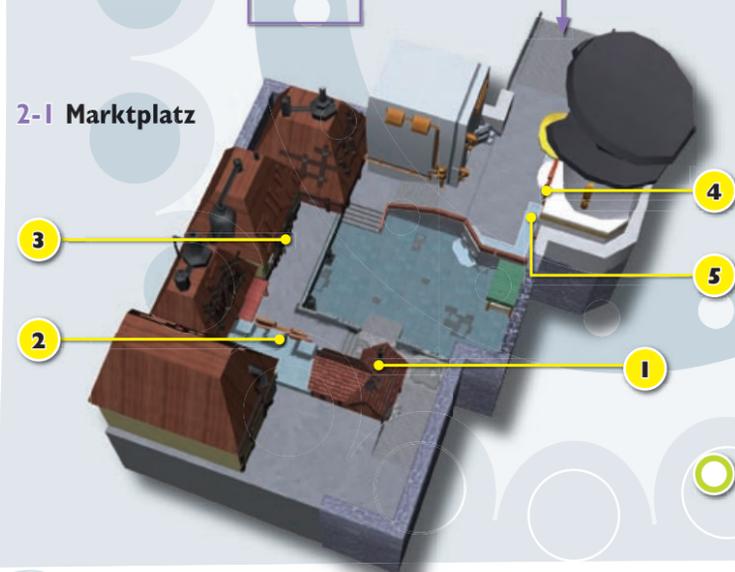
Weitere Abschnitte der Hollow Bastion können erst zu einem späteren Zeitpunkt betreten werden – siehe Karten auf Seite 154.

2-2 Wohnviertel

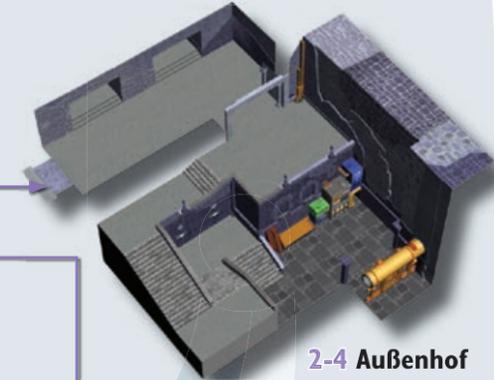


Empfohlener Lv. 8

2-1 Marktplatz



2-4 Außenhof



2-3 Merlins Haus

GEGNER

	Dämmerling	Kriecher	Samurai	Schattenlurch	Klappersoldat
HP	50	31	50	16	31
Seite	68	68	69	60	60

MOGRYS

Die ebenso niedlichen wie mysteriösen Wesen, die gerne „Kupo“ sagen, haben in der Final-Fantasy-Serie eine lange Tradition. Der rote, auffällige Bommel auf ihrem Kopf ist ein Quell großer Faszination für Jung und Alt – bitte nicht berühren! Einem berühmten Mogry namens Stülzkin kommt in dem PSone-Klassiker FF IX und auch in Final Fantasy – Crystal Chronicles für GameCube eine gewichtige Nebenrolle zu. Im ersten Kingdom Hearts betreiben die Mogrys eine gut versteckte Schmiede in der Stadt Traverse.



SCHATZKISTEN

Ort	Inhalt	
1	2-2	Driver <input type="checkbox"/>
2	2-2	Abilitamin <input type="checkbox"/>
3	2-2	Hi-Potion <input type="checkbox"/>
4	2-2	Mithrilsplitter <input type="checkbox"/>
5	2-2	Zelt <input type="checkbox"/>

UMGEBUNG

Ort	Beschreibung	
1	2-1	Accessoire-Laden
2	2-1	Rüstungsladen
3	2-1	Waffenladen
4	2-1	Item-Laden
5	2-1	Atelier

WEDGES RÜSTUNGSLADEN

Objekt	Taler
Elfenband	100
Schatten-Kettchen	150

TICK, TRICK UND TRACKS ACCESSOIRE-LADEN

Objekt	Taler
Ability-Ring	80

TICK, TRICK UND TRACKS WAFFENLADEN

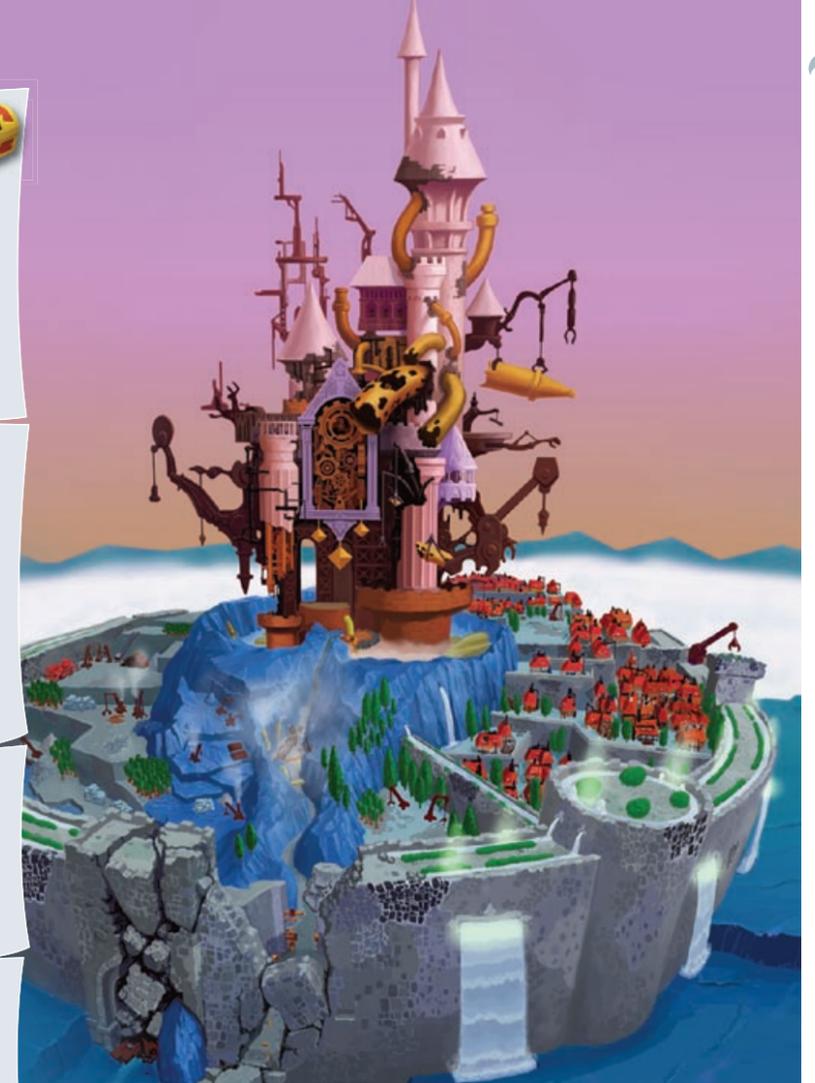
Objekt	Taler
Hammerrute	100
Adaman-Schild	100

TICK, TRICK UND TRACKS ITEM-LADEN

Objekt	Taler
Potion	40
Äther	120
Zelt	100

WAS ZU TUN IST

- Sprich mit dem Mogry, um die Item-Schmiede zu eröffnen
- Besiege die Niemande im Wohnviertel
- Besuche Merlins Haus
- Triff Leon im Außenhof und beschütze die Tore zur Stadt



TICK, TRICK, TRACK UND ONKEL DAGOBERT

Die drei Pfadfinder vom Fährlein Fieselschweif traten erstmals 1937 in einem Comic auf (ihr erster Film folgte ein Jahr später). Kaum zu glauben, dass ihr berühmter Großonkel Dagobert erst 1947 gezeichnet wurde – von dem legendären Disney-Comiczeichner Carl Barks. Sein englischer Name, Scrooge McDuck, leitet sich ab von Ebenezer Scrooge aus „Eine Weihnachtsgeschichte“ von Charles Dickens. Trotz seines Vermögens von 50 Fantastilliarden Talern musste der steinreiche Bewohner von Entenhausen 20 Jahre auf seinen ersten (Kurz-)Filmauftritt warten.



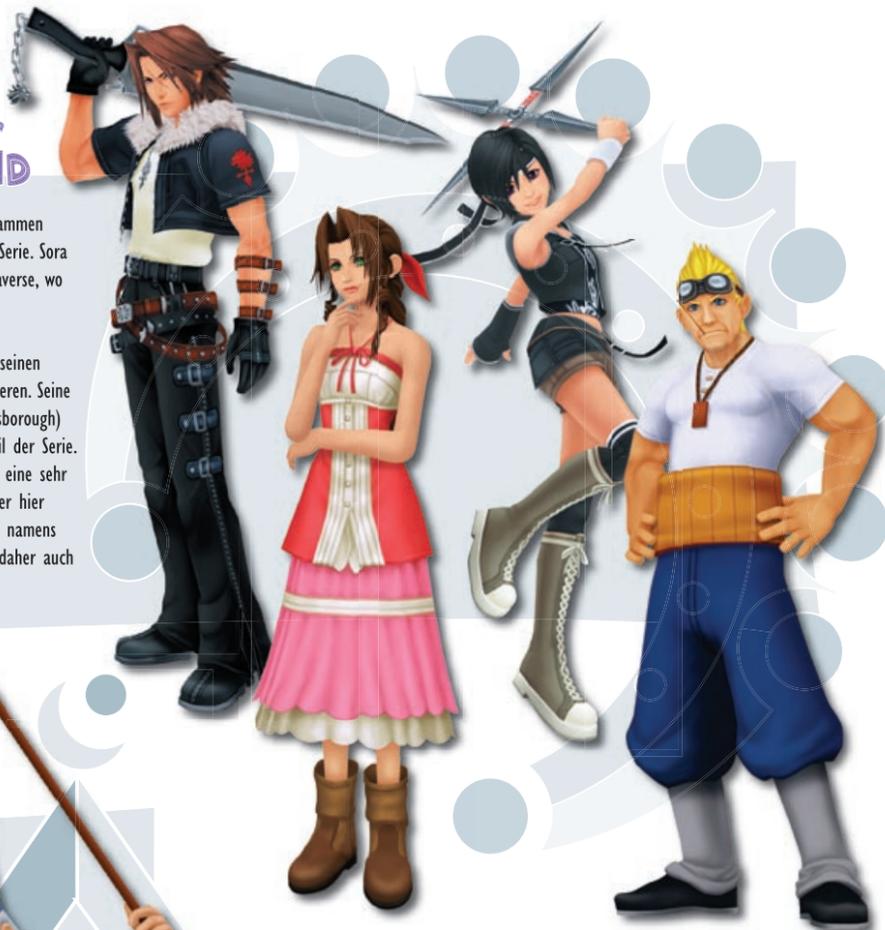
WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

So spielst du
Charaktere
Gegenstände
Gegner
Lösungsweg
Extras
So nutzt du den Lösungsweg
Teil 1
Teil 2
Prolog
Twilight Town
Hollow Bastion
Das Land der Drachen
Das Schloss des Biestes
Hollow Bastion (EL 15)
Arena des Olymps
Schloss Disney
Fluss der Nostalgie
Port Royal
Agrabah
Halloween Town
Das Geweihte Land

LEON, AERITH, YUFFIE UND CID

Das Hollow-Bastion-Wiederaufbau-Komitee setzt sich zusammen aus einer Riege bekannter Charaktere der Final-Fantasy-Serie. Sora begegnete ihnen in Kingdom Hearts (I) in der Stadt Traverse, wo sie quasi im Exil lebten.

Leon ist eigentlich Squall Leonhart aus FF VIII. Er legte seinen Namen ab, um sich von seiner Vergangenheit zu distanzieren. Seine Waffe ist die berühmte Gun-Blade. Aerith (Aerith Gainsborough) und Yuffie (Yuffie Kisaragi) stammen aus dem siebten Teil der Serie. Besonders die hier recht unscheinbare Aerith spielt dort eine sehr tragende und tragische Rolle. Cid hingegen stammt in der hier gezeigten „Form“ zwar auch aus FF VII, aber Charaktere namens Cid kommen seit FF II in allen Teilen der Serie – und daher auch im Film „Final Fantasy: Die Mächte in dir“ – vor.



MERLIN

Merlin stand schon in Kingdom Hearts (I) Sora mit Rat und Tat zur Seite. Von ihm hat Donald seine magischen Fähigkeiten gelernt. Die Figur des weisen Magiers geht zurück auf den berühmten Merlin der Artus-Sage. Der Disney-Zeichentrickfilm „Die Hexe und der Zauberer“ aus dem Jahre 1963 basiert auf T.H. Whites klassischer Erzählung „Der König auf Camelot“, in der die Kindheit des späteren Königs von Britannien erzählt wird. Dank Merlins Unterstützung wurde aus dem jungen Wart (= Warze) der legendäre König Artus.



DIE BELAGERTE STADT

Auf dem Marktplatz solltest du auf jeden Fall mit dem Mogry von Mogs Item-Schmiede sprechen (Bild 1). Wähle Item-Herstellung, um ihm das gesammelte Material zur Item-Herstellung (wie zum Beispiel Mithriltröpfchen) zu überreichen. Dafür wirst du mit einem Elixier belohnt. Herstellen lassen kannst du momentan noch nichts. Mehr zu dem Thema auf den Seiten 52-57.

Im Wohnviertel kommt es zur Begegnung mit Niemanden, die du besiegen musst. Für zusätzliches Chaos sorgt das System der Verteidigungsanlagen der Stadt – merkwürdige Kugeln, die am Boden umherwandern und mit Lichtsäulen Gegner in die Luft schleudern und verletzen (Bild 2). Vergiss nicht, bei Gelegenheit ruhig mal das Drive-Kommando zu testen. Nach dem Kampf bekommst du die Karte: Marktplatz. Folge Yuffie in Richtung Merlins Haus (2-3). Ab jetzt tauchen im Wohnviertel Herzlose als Gegner auf.



MERLINS HAUS

In Merlins Haus (Bild 3) triffst du den Rest vom Hollow-Bastion-Wiederaufbau-Komitee: Leon, Aerith und Cid. Und auch Merlin taucht auf. Du bekommst die Mitgliedskarte und das Eis-Element. Der Magie-Befehl erscheint in der Kommandos-Leiste und du kannst zukünftig Eis einsetzen – auch per Kurzbehl. Mehr über Magie auf Seite 21. Übrigens: Von (fast allen) Speicherpunkten aus kannst du ab jetzt zur Weltenkarte zurückkehren.

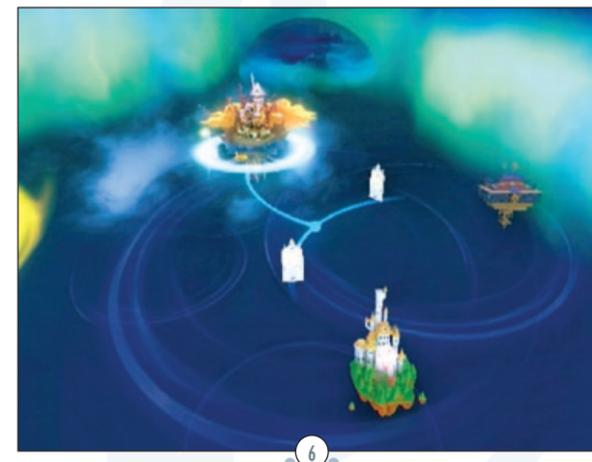
BESCHÜTZE DIE TORE ZUR STADT

Nach dem Wiedersehen bei Merlin sollst du Leon im Außenhof (2-4) treffen. Dort wird Sora von Donald und Goofy getrennt und kämpft allein (bzw. Seite an Seite mit Leon) gegen Niemande. Als Zusatzaufgabe gibt es die Verteidigung des Tores, dessen Stabilität durch eine Gates-Anzeige verdeutlicht wird. Du solltest also verstärkt die Niemande bekämpfen, die sich am Gitter zu schaffen machen.

Zuerst greifen Dämmerlinge an (Bild 4), die zweite Welle besteht aus Kriechern und Samurais. Später kommen dann wieder Dämmerlinge. Denk dran, dass du jetzt auch Eis-Magie mit großer Reichweite einsetzen kannst. Verbrauchte MP ersetzt du laufend durch die transparenten Kugeln – oder durch MP-Aufladung.

Im Kampf mit Samurais taucht manchmal das Situations-Kommando 12 Uhr mittags auf. Die Aktion stoppt dann kurz und in der Kommandos-Leiste werden alle Befehle zu Fragezeichen. Du musst darunter schnell das Kommando Da Capo finden, um den Gegner auszuschalten.

Nach deinem Sieg bekommst du als Bonus das Feuer-Element. Ab jetzt kannst du auch Feuer-Magie einsetzen. Nach der Verteidigung der Tore kommt es zur Begegnung mit einem Vertreter der Organisation XIII (Bild 5). Danach wird das Schlüsselloch der Hollow Bastion versiegelt, du bekommst den Geheime Ansem-Bericht 7 und kehrst automatisch in den Gumi-Jet zurück.



WELTENKARTE

Twilight Town kann jetzt auf der Weltenkarte nicht mehr erreicht werden. Dafür sind zwei Portale aufgetaucht, Eingänge zu Gumi-Routen (Bild 6). Du musst sie durchqueren, um in der jeweiligen Welt am Ende landen zu können. Zwei Routen stehen zur Auswahl:

- Sternstabschneise führt zum Schloss des Biestes
- Asteroidenpfad führt zum Land der Drachen

Da das Schloss des Biestes (siehe Seite 102) den höheren Empfohlenen Lv. hat, empfiehlt es sich, erst die andere Route, also den Asteroidenpfad zu nehmen.

DIE GUMI-ROUTEN

Flieg in das Portal des Asteroidenpfades. Den Menüpunkt Gumi-Editor kannst du später nutzen, um dein Schiff nach eigenen Wünschen umzugestalten (mehr dazu auf Seite 244). Notwendig ist das aber nicht. Mit dem dritten Menüpunkt kehrst du, wie der Name schon sagt, auf die Weltenkarte zurück. Wähle Start, wenn du bereit für den Ballerlevel bist. Danach suchst du dir aus der Liste der Entwürfe einen Jet aus. Anfangs steht mit Highwind nur einer zur Verfügung. Bestätige noch einmal den Start.

Du musst dich mit dem Gumi-Jet durch den 3-D-Level ballern (Bild 7). Gelenkt wird mit dem linken Analog-Stick, geschossen mit X. Wenn du im Flug (START) drückst, kannst du dir im Pause-Menü unter Gumi-Luftkampf-Tipps noch weitere Infos durchlesen. Nützlich ist vor allem die Erklärung der Zielerfassungsfunktion: Halte X gedrückt, um mehrere Ziele anzuvisieren, und lass dann die Taste los, um zu schießen. (Ab Seite 231 kannst du dich ausführlich über den Gumi-Jet informieren.) Wenn du einmal das Ende erreicht und die Route geöffnet hast, musst du diese kein zweites Mal fliegen.



So spielst du
Charaktere
Gegenstände
Gegner
Lösungsweg
Extras

So nutzt du den Lösungsweg

Teil 1
Teil 2
Prolog
Twilight Town
Hollow Bastion
Das Land der Drachen
Das Schloss des Biestes
Hollow Bastion (EL 15)
Arena des Olymps
Schloss Disney
Fluss der Nostalgie
Port Royal
Agrabah
Halloween Town
Das Geweihte Land

- **Herzlose:** Hier sind alle Gegner vom Typ Herzlose aufgelistet. Normalerweise sollte die Liste zum Ende des Spiels vollständig sein. Ansonsten kannst du die Liste im „Gegner“-Kapitel ab Seite 60 zum Abgleich benutzen, dort wird dieselbe Reihenfolge verwendet. Die letzten elf Herzlosen in der Liste im Tagebuch sind Bossgegner.
- Falls bei einem Gegner ein Situations-Kommando möglich ist, wird dies durch einen oder mehrere graue Kästen unten rechts angezeigt (Bild 1). Die Zahl in dem Kasten gibt an, wie oft du das Situations-Kommando schon benutzt hast. Welche es gibt, und unter welchen Bedingungen du sie anwenden kannst, verrät dir ebenfalls unser „Gegner“-Kapitel.
- **Niemande:** Hier gilt dasselbe wie bei den Herzlosen. Der Boss Twilight-Dorn, gegen den du nur mit Roxas kämpfst, wird automatisch beim Erreichen der Welt die niemals war nachgetragen. (Die Geisterpiraten aus Port Royal tauchen nicht im Tagebuch auf.)
- **Schätze, Karten, Aufgaben, Mini-Spiele, Beziehungen:** Dies sind dieselben Infos wie bei den Aufzeichnungs-Seiten.
- **Limit-Moves:** Hier werden die verschiedenen Limit-Attacken eingetragen, die du ausgeführt hast. Dazu wird die höchste Trefferzahl genannt, die du damit erzielt hast. Falls deine Liste Lücken aufweist, hilft dir die komplette Liste auf dieser Seite weiter.

• **Item-Herstellung:** Der erste Punkt gilt als erfüllt, wenn deine Mogrys Level 9 erreicht haben. Details kannst du im Kapitel „Gegenstände“ ab Seite 57 nachlesen. Dort findest du auch eine Liste aller „Sorten von Materialien“ und ihrer Fundorte. Welche 50 Leistungen für die Komplettierung der Sammelziele du erhältst, kannst du auf Seite 221 unter der Überschrift „Prämien-Sammler“ nachlesen. Etwas missverständlich ist der letzte Eintrag „Entdeckte Formeln“, da es nur zehn Formeln im Spiel gibt. Gemeint sind hier alle Einträge aus dem Kreationen-Menü der Mogrys, die du auf Seite 55 kontrollieren kannst.



LIMIT-MOVES

Donald/Fantasia
Donald/Raketentanz
Goofy/Spin-Fusion
Goofy/Teamwork
Biest/Mondgeheil
Auron/Die Mächte in dir
Mulan/Drachennodem
Aladdin/Orientexpress
Jack/Applaus, Applaus
Jack Sparrow/Schatzinsel
Simba/Königsstolz
Trom/Komplette Kompilierung
Riku/Beste Freunde
Sora/Trio-Limit
Peter Pan/Nimmerland
Hühnchen Junior/FPS-Modus
Stitch/Aloha!
„Helden“-Dschinni/Suprakatsche
„Weisen“-Dschinni/Tomahawk-Tribunal
„Meister“-Dschinni/Amok-Arkana
„Über“-Dschinni/Ragnarök-Apokalypse

Mini-Spiele & Aufgaben

MINI-SPIELE UND AUFGABEN

Dies ist eine Übersicht über alle Mini-Spiele und die damit verbundenen Anforderungen und Punktevorgaben aus dem Aufgaben-Menü. Die Reihenfolge entspricht der Sortierung in Jiminys Menüs. Wenn du ein Mini-Spiel schon im Rahmen des Lösungsweges gespielt hast, lautet die erste Vorgabe bei den Aufgaben „Noch einmal versuchen“. Das bedeutet, die Aufgabe gilt bereits als erfüllt, wenn du das entsprechende Spiel einfach einmal startest. Übrigens gibt es bei fast allen Mini-Spielen nichts zu gewinnen. Ausnahmen gibt es lediglich bei den Turnieren in der Arena des Olymps. Ansonsten winken dir nur Ruhm und Ehre!

fast alle Welten nach Twilight Town (Empfohlener Lv. 28) zurückkehrst. Nur das Struggle-Turnier beginnt etwas später, nach dem erneuten Verlassen von Twilight Town (vgl. Lösungsweg Seite 152).

Briefpost

Ort: Aushang-Tafel auf der Anhöhe der Einkaufspromenade
Aufgabe: Innerhalb von 14 Sekunden abschließen

Das Mini-Spiel ist dasselbe wie bei Roxas: Du musst wissen, wo die Empfänger der fünf Briefe stehen, dann sind locker Zeiten weit unter 10 Sekunden möglich (vgl. „Briefpost“ und „Money, Money, Money“ auf den Seiten 77 und 78).

Lieferung bergauf

Ort: Aushang-Tafel auf der Anhöhe der Einkaufspromenade
Aufgabe: Innerhalb von 15 Sekunden abschließen

15 Sekunden scheint eine harte Vorgabe zu sein, aber du kannst diese Zeit sogar ohne die Hilfe von Abilitys mit dem normalen Schlüsselschwert unterbieten. Dazu musst du sofort den Wagen anvisieren, springen und mit einer Dreiercombo in der Luft zuschlagen. Dann springst du hinter dem Wagen her, und schlägst wieder mit einer Dreiercombo zu. Hebt der Wagen ab, dann springst du auch, und schlägst ihn in der Luft. Du darfst in der Abfolge keinen Fehler machen und nicht schräg angreifen, weil der Wagen sonst seitlich wegspringt.



Es geht aber auch viel einfacher: Warte, bis du die Abilitys Abschlussangriff + und Combo - hast. Schalte alles andere ab, was stören könnte, wie zum Beispiel Combo-Verlängerer. Beachte, dass du immer im Sprung zuschlagen solltest. Absolute Bestzeiten (deutlich unter 10 Sekunden) kannst du erzielen, wenn du zusätzlich noch das Schlüsselschwert Fenrir besitzt.

Ballkünstler

Ort: Aushang-Tafel auf der Anhöhe der Einkaufspromenade
Aufgabe: Mit 100 oder mehr Punkten beenden

Ein Wort: Tornado. Mit dieser Ability allein kannst du den Ball so lange in der Luft halten, bis der Strom ausfällt. Geh zum Ball und drücke X. Sora schlägt den Ball senkrecht hoch. Drücke gleich noch einmal X. Sora springt dem Ball hinterher und schlägt ihn mit einem Wirbel senkrecht hoch. Sobald Sora gelandet ist, drückst du wieder kurz ein Mal X. Und so weiter.

Schneller geht es mit Auflade-Berserker. Schalte alles ab, was die MP-Regeneration bescheinigt. Geh zum Ball und sprich einen Vita-Zauber, um die MP-Aufladung und damit die Wirkung Unendliche-Combos von Auflade-Berserker zu starten. Jetzt triggere du X. Sora bleibt bis zum Ende des MP-Aufladung „am Ball“, und binnen weniger Sekunden machst du über 100 Punkte (Bild 1).

Plakat-Pflichten

Ort: Aushang-Tafel am Tram-Forum
Aufgabe: Innerhalb von 30 Sekunden abschließen

Die Zeitvorgabe ist nur mit Steigerbar-Abilitys zu schaffen. Du brauchst Luftsprung, Gleiter, und möglichst auch Sprint. Mit Gleiter schwebst du den kürzesten Weg von Poster zu Poster (Bild 2). Luftsprung benötigst du, damit Sora nach dem Ankleben keine Zeit verliert und in der Luft an Höhe gewinnen kann. Außerdem ist die Anfangsgeschwindigkeit von Gleiter danach deutlich höher. Unmittelbar nach dem Ankleben eines Posters bzw. einer Postergruppe, bevor Sora zu Boden sinkt, drückst du C und wirbelst sofort in Richtung der nächsten Klebestelle. Dann gehst du sofort in den Gleiter über. In der Nähe vom Seiteneingang triggere du immer A und drückst dabei den linken Stick in Richtung der Klebestelle, um möglichst wenig Zeit zu verlieren.

Einer der entscheidenden Zeitfaktoren beim Posterkleben ist, dass Sora nach dem Start möglichst nicht mehr den Boden berühren sollte. Nutze dafür am besten die auf der Karte vorgeschlagene Route. Gleite per Sprint nach rechts hinten zu Poster 1 (zur Not geht auch ein Doppelsprung), drücke in der Luft A, triggere beim Ankleben C und lenke dann Richtung Poster 2, geh in den Gleiter über und drücke in der Nähe von Poster 2 wieder A. Und so weiter.

Mit Gleiter LV.3 sind auch Top-Zeiten um die 22 Sekunden möglich, wenn du zuerst elf möglichst dicht beieinanderliegende Poster klebst, die auf der Karte rechts unterhalb des Startpunktes liegen, und abschließend zu den drei Dreiergruppen unten links auf der Karte gleitest. Der Vorteil der abgebildeten Route ist aber, dass du auf ihr die 30-Sekunden-Grenze bereits mit Level 1 oder besser 2 (knapp) durchbrechen kannst.



KARTE 1



Bienenjäger

Ort: Aushang-Tafel am Tram-Forum
Aufgabe: Innerhalb von 10 Sekunden abschließen

Magnet ist hier das Gebot der Stunde, genauer gesagt Magnega. Wenn der Magie-Wert von Sora sehr hoch ist, reicht ein Magnega-Zauber, um alle Bienen in ca. 2,5 Sekunden zu beseitigen. Ansonsten musst du mit Wiederholungen des Zaubers und/oder Blitzza, oder dem Schlüsselschwert nachhelfen.

Müllentsorger

Ort: Aushang-Tafel am Tram-Forum
Aufgabe: Mit weniger als 6 Schlägen abschließen

Die Müllhaufen werden durch Combo-Finisher zerstört. Wenn du Combo - als einzige Ability aktivierst und außerdem noch Fenrir hast, ist jeder Schlag ein Finish. Wenn du dir die Zeit nimmst, die Stapel zusammenzuschieben, und dann noch die Schwungrichtung richtig wählst (vgl. Seite 78), kannst du die Aufgabe sogar mit einem Schwung beenden (Bild 3)!



Struggle-Turnier: Hayner

Ort: Turniertafel am Turnierplatz
Aufgabe: Mit 100 oder mehr Kugeln Abstand gewinnen

EL	HP	ANG	ABW
28	640	27	15
47	950	43	25

Anmelden kannst du dich an dem orangefarbenen Schild (Turniertafel), das rechts neben dem Durchgang zur Anhöhe der Einkaufspromenade steht (Bild 4). Das Prinzip des Struggle-Turniers ist dasselbe wie bei Roxas (vgl. Seite 81): Es geht um den Besitz von 200 bunten Kugeln. Du gewinnst, wenn du nach einer Minute mehr Kugeln als dein Gegner hast, oder sobald du alle 200 Kugeln hast. Wenn du deinem Gegner alle HP abziehest, ist er für eine Weile benommen. Beachte, dass Soras Abilitys auch beim Struggle-Turnier wirken.



Hayner ist dein erster Gegner. Er beherrscht nur eine Handvoll einfacher Schlagattacken, die du aufgrund ihrer langsamen Ausholbewegung im Ansatz erkennen kannst. Normalerweise ist Sora so überlegen, dass du im Handumdrehen sämtliche Kugeln aus Hayner prügeln und einsammeln kannst. Wenn du die Spurtgrätsche aktiviert hast, musst du praktisch nur von Anfang an X triggern.

Struggle-Turnier: Setzer

Ort: Turniertafel am Turnierplatz
Aufgabe: Mit 150 oder mehr Punkten Abstand gewinnen

EL	HP	ANG	ABW
28	320	27	15
47	475	43	25

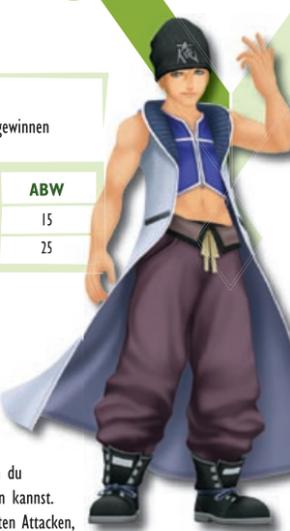
Du musst Hayner zehn Mal schlagen, damit du an der Turniertafel Setzer auswählen kannst. Er hat zwar interessantere Attacken auf Lager als Hayner, beginnt den Kampf aber erst, nachdem er seine Frisur gerichtet hat. Daher kannst du ihn auch ohne die Spurtgrätsche bequem überrumpeln und die Initiative ergreifen. Außerdem hat er nur die Hälfte von Hayners HP und ist deshalb noch leichter k.o. zu schlagen.

Struggle-Turnier: Cifer

Ort: Turniertafel am Turnierplatz
Aufgabe: Mit 200 oder mehr Punkten Abstand gewinnen

EL	HP	ANG	ABW
28	192	27	15
47	285	43	25

Zehn Siege musst du gegen Setzer erringen, damit du gegen Cifer antreten kannst. Im Gegensatz zu seinen beiden Vorgängern blockt er etwas häufiger deine Attacken. Cifers Schwäche ist ... seine Schwäche. Er besitzt nur 30 % der HP von Hayner. Du kannst Cifer also recht schnell k.o. schlagen. Dann hast du ein paar Sekunden Zeit, in denen du dich voll und ganz auf die Kugeln konzentrieren kannst. Außerdem benutzt Cifer weiterhin seine bekannten Attacken, die leicht ausgekontert werden können.



So spielst du Charaktere Gegenstände Gegner Lösungsweg

Extras

Hundertmorgengwald
Atlantica
Das Geweihte Land
Die ungewöhnlichen Empfohlenen Lv.
Arena des Olymps
Tipps und Infos
Jiminys Tagebuch
Mini-Spiele und Aufgaben
Der geheime Endgegner
Der geheime Abspann
Der Gumi-Jet
Twilight Town
Hollow Bastion
Arena des Olymps
Agrabah
Hundertmorgengwald
Atlantica
Halloween Town
Port Royal
Space Paranoids