

WUNDERLAND

WUNDERLAND



Items

| Nr. | Item | Ort | Bedingung | Seite |
|-----|---------------------|-------|--|-------|
| 1 | Camperset | 3-1 | von 3-3 aus zurückkommen und alle Gegner ausschalten (vor der Verhandlung) | 59 |
| 2 | Final-Elixier | 3-1 | nach Kairis Rettung (nach Hollow Bastion hier alle Gegner ausschalten) | 104 |
| 3 | Mega-Potion | 3-1 | nach Verhandlung (vor Kairis Rettung) alle Gegner ausschalten | 59 |
| 4 | Beweis: Kralle | 3-2 A | durch Zugang D | 59 |
| 5 | Beweis: Geruch | 3-2 A | durch Zugang C | 59 |
| 6 | Mithril-Erz | 3-2 A | Teddy in 3-2 C bewegen | - |
| 7 | Schutzelengel | 3-2 C | Lampe anzünden | - |
| 8 | Aero-Gumi | 3-3 | durch Zugang H | - |
| 9 | Dalmatiner 13,14,15 | 3-3 | durch Zugang J | - |
| 10 | Dalmatiner 58,59,60 | 3-3 | durch Zugang I | - |
| 11 | Dalmatiner 16,17,18 | 3-4 | - | - |
| 12 | Beweis: Stachel | 3-4 | - | 59 |
| 13 | Beweis: Fußspur | 3-4 | - | 58 |
| 14 | Orihalcon | 3-4 | Sportsfreund | - |
| 15 | Schutz-Gumi | 3-4 | Blume mit Blitz angreifen | - |
| 16 | Blitz-Gumi | 3-4 | Sprung mit Schlag verlängern | - |
| 17 | Blitzra-Gumi | 3-4 | Blume mit Blitz angreifen | - |
| 18 | Aeroga-Gumi | 3-5 | durch Zugang F (hinter Standuhr) | - |
| 19 | Aeroga-Gumi | 3-5 | durch Zugang O (Sportsfreund) | - |
| 20 | Dalmatiner 19,20,21 | 3-5 | durch Zugang O (Sportsfreund) | - |
| 21 | Mithril | 3-5 | durch Zugang O (Sportsfreund + Gleiter) | 94 |

Umgebung

| Nr. | Umgebung | Ort | Funktion / (Voraussetzung) | Seite |
|-----|-----------------|---------|---|-------|
| 1 | Speicherpunkt | 3-1 | (erscheint, nachdem man in 3-2 war) | 61 |
| 2 | Bett | 3-2 A | kann (vom großen Sora) verschoben werden | 58 |
| 3 | Blumentopf | 3-2 A | enthält Mithril-Erz, 2x Potion (wenn Lampe in 3-2 D brennt) | - |
| 4 | Buch | 3-2 A | wird vom Teddy in 3-2 C aktiviert | 61 |
| 5 | Türknauf | 3-2 A | - | 58 |
| 6 | Tränke | 3-2 A | vergrößern / verkleinern Sora | 58 |
| 7 | Standuhr | 3-2 A | wird vom Teddy in 3-2 A aktiviert, der nach 3-2 C fällt | 61 |
| 8 | Vase | 3-2 A+B | wird vom Wasserhahn in 3-2 B aktiviert | 61 |
| 9 | Bild | 3-2 C | (wird durch Lampe aktiviert): untersuchen, um Durchgang P zu nutzen | - |
| 10 | Lampe links | 3-2 C | anzünden, um Durchgang P zu aktivieren | 61 |
| 11 | Lampe rechts | 3-2 C | anzünden, damit Schutzelengel erscheint | 61 |
| 12 | Regal mit Teddy | 3-2 C | Halterung durchschlagen, um Teddy zu aktivieren | 61 |
| 13 | Lampen | 3-2 D | anzünden, damit in 3-2 A der Blumentopf und der Stelzenknüppler erscheint | 60 |
| 14 | Wasserhahn | 3-2 B | aufdrehen, um Durchgang I zu aktivieren | 61 |
| 15 | Herzkönigin | 3-3 | - | 58 |
| 16 | Baum | 3-4 | kann (vom großen Sora) gedreht werden | 59 |
| 17 | Baumstumpf | 3-4 | (als großer Sora) drauftreten, um Verbindung D zu aktivieren | 59 |
| 18 | Blume 1 (gelb) | 3-4 | für eine Potion wird Sora groß | 59 |
| 19 | Blume 1 (rot) | 3-4 | für Äther gibt es ein Camperset | - |
| 20 | Blume 2 (gelb) | 3-4 | für eine Potion gibt es eine HI-Potion | - |
| 21 | Blume 2 (rot) | 3-4 | für Äther gibt es ein Camperset | - |
| 22 | Blume 3 (gelb) | 3-4 | für ein Elixier gibt es Mithril-Erz und Taler | - |
| 23 | Blume 3 (rot) | 3-4 | für eine HI-Potion gibt es eine Mega-Potion | - |
| 24 | Blume 4 (gelb) | 3-4 | für eine Potion gibt es eine HI-Potion | - |
| 25 | Felsblock | 3-4 | verschwindet nach Verhandlung | - |
| 26 | Felsblock | 3-4 | kann (vom großen Sora) verschoben werden (taucht nach Verhandlung auf) | 60 |
| 27 | Nuss | 3-4 | verkleinert großen Sora | 59 |
| 28 | Schild | 3-5 | Hinweis auf Stühle | 61 |
| 29 | Stuhl 1-7 | 3-5 | verschiedene Überraschungen | 61 |

Trios

| Trio | Ort | Funktion | Seite |
|------|-----|---------------------|-------|
| 5 | 3-4 | Äther, Zelt, Potion | - |
| 6 | 3-4 | Camperset | - |
| 7 | 3-1 | Elixier | - |
| 8 | 3-2 | Mithril-Erz | - |
| 9 | 3-4 | Herzensbrecher | 104 |

Was zu tun ist

- dem Weißen Kaninchen folgen
- Verkleinerungstrank trinken
- Beweise für die Unschuld von Alice finden
- den Turm der Herzkönigin zerstören
- Wunderzimmer mit der Tiger-Katze finden
- Lampen anzünden
- den Stelzenknüppler besiegen

Einige Verbindungen sind mit zwei Buchstaben gekennzeichnet (E/M, D/L, C/X). Der erste gilt vor, der zweite nach der Gerichtsverhandlung. Den Bereich rund um das blaue Trio-Symbol 6 können Sie erst nach der Gerichtsverhandlung betreten.

Gegner

| Name | HP | Seite |
|-----------------|-----|-------|
| Schattenschurke | 12 | 122 |
| Klappersoldat | 24 | 123 |
| Pyroziffler | 24 | 123 |
| Adowampe | 160 | 123 |
| Arktiziffler | 24 | 123 |
| Zikzakziffler | 24 | 124 |
| Turbopropper | 33 | 124 |
| Schattenquasar | 60 | 126 |
| Defendor | 240 | 126 |
| Schwarzmagier | 75 | 126 |
| Puffungi | - | 127 |
| Herzkönigin | 10 | 130 |

| Name | HP | Seite |
|---------------|----|-------|
| Karten (Pik) | 45 | 131 |
| Karten (Herz) | 60 | 130 |

| Name | HP | Seite |
|-----------------|-----|-------|
| Turm | - | 131 |
| Stelzenknüppler | 600 | 132 |

Charaktere

So spielen Sie

Lösungsweg

Gegenstände

Gegner

Geheimnisse

Weltkarte

Ort des Erwachens

Insel des Schicksals

Disney Schloss

Stadt Traverse

Wunderland

Arena des Olymps

Tiefer Dschungel

Stadt Traverse (2)

Agrabah

Monstro

Atlantica

Halloween Town

Nimmerland

Stadt Traverse (3)

Hollow Bastion

Stadt Traverse (4)

Hollow Bastion (2)

Ende der Welt

SO SPRINGEN SIE WEITER

Denken Sie daran, dass Sie Sprünge verlängern können, wenn Sie im richtigen Moment zuschlagen (vgl. „So spielen Sie“, Seite 24). So gelingt Ihnen der Sprung ans Ufer wesentlich leichter. Diese Technik empfiehlt sich, wenn Sie die Kiste mit dem **Opti-Gumi** öffnen wollen (Bild 3). Die Kiste mit **Mithril** bei 5-1 erreichen Sie, indem Sie im Sprung vom Baumhaus (Bild 4) in der Luft vier- bis fünfmal zuschlagen.



03



04

Zurück zum Baumhaus

Nach dem Gespräch mit Kerchak ist das Baumhaus Ihr nächstes Ziel. Machen Sie kehrt und klettern Sie die Ranken nach oben zum Mammutbaum. Wenn Sie hier alle verwelkten Blumen mit Magie aktivieren, tauchen keine neuen Gegner mehr auf. Jetzt sollten Sie aber gleich weiter nach 5-1 gehen. Im Haus treffen Sie Clayton. Bevor Sie wieder zum Zelt zurückkehren, können Sie noch die Kisten in der Nähe öffnen, wenn Sie das noch nicht getan haben. Die Treppe zur oberen Etage ist zerstört, aber der Kistenstapel bringt Sie nach oben (Bild 5) zum Ausgang B. Von dort gehen

Sie außen ganz um das Haus herum und springen am Ende der Planke zur Leiter, die aufs Dach führt (Bild 6).



05



06



Terk

Das muntere Gorillaweibchen ist mit Tarzan™ aufgewachsen. Terk ist etwas älter als er und kümmert sich gern um andere, daher war sie für Tarzan™ wie eine große Schwester. Ihre Neugier bringt sie oft in Schwierigkeiten ...



Kala

Kala fand den elternlosen Tarzan™ im Dschungel und zog ihn wie ihr eigenes Kind auf. Ihre eigenen Kinder wurden von Sabor verschleppt, so galt ihre ganze Liebe Tarzan™. Kala ist zwar nicht darüber erfreut, dass er mit Menschen Kontakt aufnimmt, jedoch respektiert sie seine Entscheidung.



Kerchak

Kalas Gefährte ist der Führer der Gorillas. Die Sicherheit der Herde steht für ihn an erster Stelle, daher meidet er jeden Kontakt zu Menschen. Er war stets gegen die Entscheidung, Tarzan™ großzuziehen und kann ihn selbst heute noch nicht als Familienmitglied akzeptieren. Seit Jane auftauchte, ist Kerchak besorgt, dass dies die Gorillas in Gefahr bringen könnte.

Forschung im Zeltlager

Auch im Lager können Sie ein paar kleine Aufgaben erledigen. Sammeln Sie die beiden **Kochrezepte** am Fahnenmast und bei der Standuhr ein. Untersuchen Sie dann den Kochtopf. Eine Potion wird, falls vorhanden, in den Topf gelegt. Schlagen Sie den Ofen, um die Feuerstelle zu öffnen,

und zünden Sie sie mit **Feuer** an. Das Ergebnis ist eine **Hi-Potion**. Wenn Sie die drei **Anleitungen** auf dem Platz eingesammelt haben, untersuchen Sie den Labortisch. Nach dem Einsatz einer Potion benutzen Sie **Eis**. Für das erfolgreiche Experiment gibt es zwei Rationen **Äther**.

Retten Sie die Gorillas

Nach der Rückkehr ins Zelt ist Ihr Auftrag, die Gorillas zu schützen. An fünf Orten werden sie von Herzlosen attackiert. Besiegen Sie die Angreifer an einem Ort zum ersten Mal, erhalten Sie dafür Gumisteine. Gleich draußen vor dem Zelt geht es los. Auch ins Innere des Baumhauses müssen Sie noch einmal hinaufsteigen. Jane gibt bei Bedarf auch Tipps zum nächsten Kampfort.

Nachdem alle Gorillas gerettet sind, müssen Sie im Zelt erneut mit Jane sprechen. Dann geht es im Bambusdickicht weiter.

| Ort | Preis |
|---------------------|-------------|
| 5-1 Baumhaus | Schutz-Gumi |
| 5-4 Mammutbaum | Aeroga-Gumi |
| 5-8 Zeltlager | Protes-Gumi |
| 5-10 Bambusdickicht | Feuer-Gumi |
| 5-11 Felsklippe | Aeroga-Gumi |

SABOR

Der böartige Leopard hatte einst das Kind des Gorillaweibchens Kala entführt. Er ist auch für den Tod von Tarzan™s Eltern verantwortlich. Sabor hat einen grausamen Charakter und vergreift sich nur zu gern an Schwächeren. Alle Dschungelbewohner fürchten ihn und seine hinterhältigen Attacken.



Strategie Im Bambusdickicht folgt der finale Kampf gegen Sabor (Bild 7). Diesmal ist er stärker. Weichen Sie seinen Sprüngen am besten mit dem **Purzelbaum** aus und greifen Sie dann von der Seite an. Oder Sie **Perforieren** Sabor: Er wird für kurze Zeit ohnmächtig und bietet ein schönes Ziel für Ihre Attacken. Nach Ihrem Sieg kehren Sie ins Zelt zurück, wo Sie feststellen, dass Jane verschwunden ist.

| | |
|-------|----------|
| HP: | 180 |
| ANG: | 12 |
| ABW: | 11 |
| EXP: | 150 |
| Item: | Reißzahn |



07

Retten Sie Jane

Ihr Ziel ist der Mammutbaum. Die Verbindung zwischen 5-2 und 5-3 ist momentan unterbrochen. Also müssen Sie bei 5-7 den Weg über den Rücken der Nilpferde nehmen und dann nach oben klettern. Am Ziel 5-4 angekommen, entdecken Sie an dem Baumstamm in der Mitte eine

große dunkle Frucht. Um Jane zu retten, müssen Sie diese Frucht zerstören, während Sie von unzähligen Anthromuren attackiert werden. Danach sollten Sie sich wieder um die Gorillas kümmern – und zwar an der Felsklippe (5-11).

CLAYTON + CHAMÄSILISK

Strategie An der Felsklippe warten Clayton und einige Anthromuren. Seinen Schüssen weichen Sie am besten mit dem **Purzelbaum** aus. Sobald Claytons HP auf unter 70% fallen und Sora noch einmal trifft, verschwinden die Herzlosen, und der nächste Kampf beginnt. Clayton versucht, eine Potion zu benutzen – das können Sie durch einen Angriff verhindern. Den nächsten Teil der Auseinandersetzung beginnt Clayton aber immer vollständig geheilt. Die Felswand in der Mitte des Areals bricht auf, und Clayton wird von einem unsichtbaren Wesen unterstützt. Greifen Sie zuerst den Chamäsilisken an (Bild 8). Nach einer Weile wird er ohnmächtig, und Clayton wird zu Boden geworfen. Das kommt Ihnen sehr gelegen, weil Clayton seinen Begleiter sonst heilen kann. Außerdem schießt er mit Strahlen, wenn er nicht im Sattel sitzt. Das Rezept dagegen lautet erneut: Schnell nähern und angreifen. Clayton kann auch heruntergeworfen werden, indem man den Chamäsilisken mit dem letzten Angriff einer Combo trifft. Nach dem Kampf bekommt Sora die Kraft der Heilung: den **Vita**-Zauber.

| | |
|-------|------------------------------------|
| HP: | 250 (Clayton) 750 (Chamäsilisk) |
| ANG: | 12 |
| ABW: | 11 |
| EXP: | 240 (Clayton) 30 (Chamäsilisk) |
| Item: | Mega-Potion (Chamäsilisk) |



08



Die Herzenshöhle

Nach dem Sieg über Clayton können Sie den Abschnitt Hinter dem Wasserfall betreten. Ihr Ziel liegt ganz oben – den Weg können Sie Bild 9 entnehmen. Dabei kommen Sie auch an den vier Kisten vorbei. Oben haben Sie zwei Möglichkeiten: Der blaue Weg ist etwas kürzer, wenn Sie den Sprung nicht verpatzen und wieder von unten hochklettern müssen.

Im angrenzenden Raum erhält Sora ein weiteres **Navi-Gumini**. Von Tarzan™ erhalten Sie den Anhänger **Simplexus**, den Sie wie üblich im Menü „Ausrüstung“ noch anlegen müssen. Außerdem lernen Sie, **rote Trio-Symbole** zu aktivieren. Da der Gumi-Jet vorerst keine neuen Welten ansteuern kann, sollten Sie nach Traverse zurückkehren und Leon nach dem neuen Navi-Gumini befragen.



09

Mini-Spiele

Im Tiefen Dschungel bietet sich die Gelegenheit, an zwei Spielen teilzunehmen.

Lianenspaß: Untersuchen Sie in 5-6 die Blume in der Nähe des Speicherpunktes (Bild 10). Sie haben die Option, eines von vier Lianenspielen zu starten – eine Karte finden Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 143. Preise können Sie dabei nicht gewinnen.

Urwaldrutsche: Springen Sie in den Totenbaum in 5-2, nachdem Sie das Schlüsselloch in 5-13 versiegelt haben. Auf dem Weg nach unten können Sie nun zehn Früchte aufsammeln. Gelingt das, erhalten Sie ein **Abilitamin**. Sie können nach und nach vier weitere Strecken freilegen und vier weitere Preise einheimsen. Alle Details erfahren Sie ab Seite 142.



10

- Charaktere
- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner
- Geheimnisse
- Weltkarte
- Ort des Erwachens
- Insel des Schicksals
- Disney Schloss
- Stadt Traverse
- Wunderland
- Arena des Olymps
- Tiefer Dschungel
- Stadt Traverse (2)
- Agrabah
- Monstro
- Atlantica
- Halloween Town
- Nimmerland
- Stadt Traverse (3)
- Hollow Bastion
- Stadt Traverse (4)
- Hollow Bastion (2)
- Ende der Welt

GEGENSTÄNDE

Brechen Sie sich an einem Gegner die (Schlüssel-)Zähne aus oder sinken Donald und Goofy stets nach wenigen Kampfminuten zu Boden, kann dies an den Waffen und der Ausrüstung Ihrer Gruppe liegen. Verschaffen Sie sich in diesem Kapitel einen Überblick über die Eigenschaften aller Waffen, Accessoires und sonstigen Items. Die Seitenverweise zum Lösungsweg und zu den Geheimnissen helfen Ihnen, ein Objekt möglichst schnell zu finden. Seitenverweise auf Gegner werden gegeben, wenn Sie den Gegenstand mit

hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit nach dem Kampf erhalten oder wenn dies die einzige Möglichkeit ist, einen Gegenstand zu erhalten.



WAFFEN

Die Waffen sind nach Stärke sortiert. Der Angriffskraft-Wert (ANG) eines Charakters und der seiner Waffe bestimmen die Stärke des Schadens bei Treffern. Die Waffen haben unterschiedlichen Einfluss auf die Maximum-MP des Trägers. Die Angaben in der Spalte „Volltreffer-%“ beziehen sich auf die Wahrscheinlichkeit, mit der die Waffe einen Volltreffer verursacht und ggf. höheren Schaden („Bonus“

steht für Volltreffer-Bonus). Lesen Sie hierzu auch im Kapitel „So spielen Sie“ Seite 34. Die Information zur Reichweite und Größe kann bei der Wahl der Waffe entscheidend sein, denn z. B. gegen vereinzelt angreifende Gegner ist eine Waffe mit großer Reichweite effektiver. Einkaufs- und Verkaufspreise sind in den Tabellen ebenso aufgeführt wie die Fundorte.

Soras Waffen

Soras Waffen können nicht verkauft werden.



| Waffe | ANG | Max.-MP | Volltreffer-% | Bonus | Reichweite | Fundort |
|-----------------|-----|---------|---------------|-------|------------|---|
| Holzschwert | 0 | - | 100 | 0 | - | Startausrüstung bzw. Hollow Bastion (S. 99) |
| Alchera-Schwert | 1 | - | 100 | 0 | - | Ort des Erwachens (S. 45) |
| Alchera-Stab | 1 | - | 50 | 0 | - | Ort des Erwachens (S. 45) |
| Alchera-Schild | 1 | - | 0 | - | - | Ort des Erwachens (S. 45) |
| Königsanhänger | 3 | - | 100 | 0 | mittel | Insel des Schicksals (S. 48) |
| Examinator | 4 | +2 | 100 | 0 | mittel | Traverse (S. 81) |
| Simplexus | 5 | - | 50 | 0 | groß | Tiefer Dschungel (S. 69) |
| Wunschgestirn | 5 | - | immer | 4 | kurz | Traverse (S. 51) |
| Wunderlampe | 6 | - | 100 | 0 | mittel | Agrabah (S. 76) |
| Maritim | 6 | +1 | 100 | 0 | mittel | Atlantica (S. 85) |
| Cucurbita | 7 | - | 200 | 0 | groß | Halloween Town (S. 90) |
| Feenharfe | 8 | +1 | 100 | 4 | kurz | Nimmerland (S. 94) |
| Herzensbrecher | 8 | +2 | 100 | 0 | mittel | Wunderland (S. 56) |
| Heros | 9 | - | 150 | 4 | mittel | Olymp (S. 63) |
| Sternentreue | 9 | +1 | 200 | 0 | mittel | Traverse (S. 104) |
| Chocobo | 10 | -1 | 10 | 0 | groß | Olymp (S. 95 und 169) |
| Löwenherz | 10 | +1 | 100 | 0 | groß | Olymp (S. 169) |
| Zentifol | 10 | - | 200 | 0 | kurz | Hollow Bastion (S. 105) |
| Memoire | 11 | -1 | 100 | 4 | groß | Hollow Bastion (S. 98) |
| Ultima | 12 | +2 | 200 | 4 | groß | Nur durch Schmieden (S. 119) |

Donalds Waffen

| Waffe | Max. ANG | MP | Reichweite | Preis | Verkaufspreis | Fundort / Gegner |
|-------------------|----------|----|------------|-------|---------------|----------------------------|
| Zauberstab | 1 | - | kurz | - | - | (Startausrüstung) |
| Stemstab | 2 | - | kurz | 150 | 30 | Item-Laden |
| Magierstab | 3 | +1 | kurz | 1000 | 100 | Item-Laden |
| Penta-Stab | 4 | - | kurz | 750 | 100 | Item-Laden |
| Kampfstab | 4 | -1 | groß | 250 | 50 | Item-Laden |
| Weisheitsstab | 5 | +1 | kurz | 4000 | 150 | Item-Laden |
| Großmagiersstab | 5 | +2 | groß | - | 1000 | vom Schwarzmagier (S. 126) |
| Galaxithen-Stab | 6 | +1 | kurz | - | - | Traverse (S. 104) |
| Hammerstab | 7 | -1 | groß | 1000 | 100 | Item-Laden |
| Alchera-Stab | 8 | +2 | groß | - | - | Traverse (S. 140) |
| Richtsstab | 9 | -1 | groß | 4000 | 150 | Item-Laden |
| Thanatos-Stab | 9 | -1 | kurz | - | - | Olymp (S. 62) |
| Infantinnen-Wache | 9 | +2 | groß | - | - | Olymp (S. 169) |

Donald kann nur mit dem Thanatos-Stab einen Volltreffer verursachen (Volltreffer-% = 100, Volltreffer-Bonus = 9).

Goofys Waffen

| Waffe | Max. ANG | MP | Größe | Preis | Verkaufspreis | Fundort / Gegner |
|-----------------|----------|----|--------|-------|---------------|-----------------------|
| Ritterschild | 1 | - | mittel | - | - | (Startausrüstung) |
| Dreiecksschild | 1 | - | groß | 250 | 50 | Item-Laden |
| Buckler | 3 | - | klein | 250 | 50 | Item-Laden |
| Golem-Schild | 3 | - | groß | 1000 | 100 | Item-Laden |
| Mithril-Schild | 4 | - | mittel | 750 | 100 | Item-Laden |
| Adaman-Schild | 5 | - | groß | 4000 | 150 | Item-Laden |
| Platin-Schild | 6 | - | mittel | 2800 | 150 | Item-Laden |
| Alchera-Schild | 6 | +2 | mittel | - | - | Traverse (S. 140) |
| Gigas-Buckler | 7 | - | kurz | 1000 | 100 | Item-Laden |
| Genji-Schild | 8 | - | groß | - | - | Olymp (S. 169) |
| Hercules-Schild | 9 | - | mittel | - | - | Olymp (S. 95) |
| Defendor-Schild | 10 | +1 | groß | - | 1000 | vom Defendor (S. 126) |
| Königswache | 10 | +2 | groß | - | - | Olymp (S. 169) |

Goofy kann keinen Volltreffer verursachen.

Die Waffen der anderen Helden



| Charakter | Waffe | ANG | Volltreffer-% | Bonus | Fundort |
|-----------|-------|-----|---------------|-------|--------------------|
| Tarzan™ | Speer | 3 | 100 | 0 | Standardausrüstung |
| Aladdin | Säbel | 5 | 100 | 0 | Standardausrüstung |
| Peter Pan | Dolch | 1 | 100 | 0 | Standardausrüstung |

Anielle, Jack und das Biest tragen keine Waffen.

- Charaktere
- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner
- Geheimnisse
- Waffen
- Ausrüstung
- Items
- Einkaufen
- Die Schmiede

GEGNER



Haben Sie Probleme mit Herzlosen oder anderen Schurken? Die folgenden Seiten helfen Ihnen dabei, sich optimal auf jeden Kampf vorzubereiten und die wunden Punkte Ihrer Kontrahenten auszunutzen. Die Reihenfolge der präsentierten Gegner entspricht in etwa der Reihenfolge des Erscheinens im Spiel. Die Boss- oder Endgegner haben wir ans Ende des Kapitels gestellt. Schließlich wollen wir Ihnen die Überraschung nicht nehmen. Also entscheiden Sie selbst, wie weit Sie blättern ...



- Charaktere
- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner
- Geheimnisse

ZERSTÖRER

| 1 Name und Abbildung | 2 Generell | 3 Ort | 4 HP | 5 ANG | 6 ABW | 7 EXP | 8 →MP | 9 Angriffstyp | 10 Reagiert auf: | 11 HP-Kugeln | 12 MP-Kugeln | 13 Taler | 14 Items | 15 Bemerkung: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------------|---------------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|----------------------|-------------------------|---------------------|---------------------|-----------------|-----------------|----------------------|--------------|-------|-------|-----------|-----------|----------------------|-----------|------|--|--|----------|--|--|----------|--|--|---------|----|------|-----------|----|----------|-----------|----|--------|------------|----|--------------|-----------|----|------|---|--|---------------------|--|---------------------|--|---------------------------------|--|---------|-----|------------|-----|---|-----|---|--|
| <table border="1"> <tr> <th>Parameter:</th> <th>Hinterlässt:</th> <th>Reagiert auf:</th> </tr> <tr> <td>4 HP *1</td> <td>11 HP-Kugeln</td> <td>Waffe</td> </tr> <tr> <td>5 ANG</td> <td>12 MP-Kugeln</td> <td>Feuer</td> </tr> <tr> <td>6 ABW</td> <td>13 Taler</td> <td>Eis</td> </tr> <tr> <td>7 EXP</td> <td>14 Item 1 *2</td> <td>Blitz</td> </tr> <tr> <td>8 →MP</td> <td>14 Item 2</td> <td>%-Angriff</td> </tr> <tr> <td>9 Angriffstyp: Feuer</td> <td>14 Item 3</td> <td>Stop</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Ohnmacht</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Kein Typ</td> </tr> </table> | | Parameter: | Hinterlässt: | Reagiert auf: | 4 HP *1 | 11 HP-Kugeln | Waffe | 5 ANG | 12 MP-Kugeln | Feuer | 6 ABW | 13 Taler | Eis | 7 EXP | 14 Item 1 *2 | Blitz | 8 →MP | 14 Item 2 | %-Angriff | 9 Angriffstyp: Feuer | 14 Item 3 | Stop | | | Ohnmacht | | | Kein Typ | <table border="1"> <tr> <td>1 – 300</td> <td>HP</td> <td>grün</td> </tr> <tr> <td>301 – 600</td> <td>HP</td> <td>gelbgrün</td> </tr> <tr> <td>601 – 900</td> <td>HP</td> <td>orange</td> </tr> <tr> <td>901 – 1200</td> <td>HP</td> <td>rötlichbraun</td> </tr> <tr> <td>über 1201</td> <td>HP</td> <td>lila</td> </tr> </table> | | 1 – 300 | HP | grün | 301 – 600 | HP | gelbgrün | 601 – 900 | HP | orange | 901 – 1200 | HP | rötlichbraun | über 1201 | HP | lila | <table border="1"> <tr> <td>klein x 5, groß x 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>klein x 5, groß x 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>klein x 3, mittel x 2, groß x 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Elixier</td> <td>1 %</td> </tr> <tr> <td>Achatstein</td> <td>8 %</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>- %</td> </tr> </table> | | klein x 5, groß x 1 | | klein x 5, groß x 2 | | klein x 3, mittel x 2, groß x 3 | | Elixier | 1 % | Achatstein | 8 % | - | - % | <p>*1 Rumpfl. Das Heck besitzt 1/10 der Gesamt-HP, die Kanone 1/12 und der Mast 1/7. *2 Beim Zerstören von Heck, Kanone oder Mast: Elixier 4%, Achatstein 16%, Elementring 2%.</p> | |
| Parameter: | Hinterlässt: | Reagiert auf: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 HP *1 | 11 HP-Kugeln | Waffe | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 ANG | 12 MP-Kugeln | Feuer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 ABW | 13 Taler | Eis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 EXP | 14 Item 1 *2 | Blitz | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 →MP | 14 Item 2 | %-Angriff | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 Angriffstyp: Feuer | 14 Item 3 | Stop | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Ohnmacht | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Kein Typ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 – 300 | HP | grün | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 301 – 600 | HP | gelbgrün | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 601 – 900 | HP | orange | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 901 – 1200 | HP | rötlichbraun | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| über 1201 | HP | lila | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| klein x 5, groß x 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| klein x 5, groß x 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| klein x 3, mittel x 2, groß x 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elixier | 1 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Achatstein | 8 % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| - | - % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



- 1** Name und Abbildung
So heißt der Gegner; so sieht er aus.
- 2** Generell
Nach Kairis Rettung werden die meisten Gegner stärker – die entsprechenden Werte stehen hinter dem Schrägstrich. Gibt es nur einen Eintrag, bedeutet dies, dass sich die Werte des Gegners während des Spiels nicht verändern. Manchmal hängt die Veränderung der Werte nicht mit Kairis Rettung zusammen; ein **!** unter „Bemerkung“ gibt Ihnen dann genauere Hinweise.
- 3** Ort
Die Icons stehen für die Welten, in denen der Gegner auftaucht.
- 4** HP
Lebensenergie. Mit „Analyse“ sehen Sie eine farbige HP-Anzeige des Gegners.
- 5** ANG
Je höher der Wert, desto größer die Angriffskraft des Gegners.
- 6** ABW
Je höher der Wert, desto größer die Abwehrkraft des Gegners.
- 7** EXP
So viele Erfahrungspunkte erhalten Sie nach dem Sieg („So spielen Sie“, S. 36).
- 8** →MP
Attackieren Sie den Gegner, füllt sich Ihre Ladeanzeige um diesen Wert. Wie Sie dadurch MP regenerieren, lesen Sie auf Seite 28.
- 9** Angriffstyp
Gehören die Angriffstypen Blitz, Feuer, Eis, Dunkel oder Ohnmacht zum Repertoire des Gegners, steht es hier.
- 10** Reagiert auf
Ihre Gegner reagieren unterschiedlich auf verschiedene Angriffstypen. Der Zahlenwert gibt den Faktor an, mit dem der Schaden eines Angriffs multipliziert wird – bei „1“ wird also einfacher (normaler) Schaden verursacht, bei „0,5“ nur der halbe Schaden. „Ab.“ heißt, der Gegner absorbiert den Angriff und füllt so seine HP-Leiste.
- 11** HP-Kugeln
So viele HP-Kugeln hinterlässt der besiegte Gegner. Eine kleine Kugel regeneriert 1 HP, eine große 5. „Jackpot“ erhöht die Zahl der Kugeln.
- 12** MP-Kugeln
So viele MP-Kugeln hinterlässt der besiegte Gegner. Eine kleine Kugel regeneriert 2 Punkte auf der Ladeanzeige (1/7 eines Feldes), große regenerieren 15 Punkte (1/2 Feld). „Jackpot“ erhöht die Zahl der Kugeln.
- 13** Taler
So viele Taler hinterlässt der besiegte Gegner. Eine kleine Kugel entspricht 1 Taler, eine mittlere 5, eine große 20 Talern. „Jackpot“ erhöht die Zahl der Kugeln.
- 14** Items und Chance (%)
Nach dem Sieg erhalten Sie bis zu drei Items. Hier erfahren Sie welche, und mit welcher Wahrscheinlichkeit (Chance in Prozent). „Glückspilz“ erhöht die Chance.
- 15** Bemerkung
Gelten die Werte für eine bestimmte Begebenheit im Spiel finden Sie hier genauere Informationen. Diese werden durch ein **!** eingeleitet. Gibt es Wissenswertes zu berichten, erfahren Sie es hier.



ZIKZAKZIPFLER



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|---------|--------------|---------------------|---------------|---------|
| HP | 24 / 60 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 15 / 35 | MP-Kugeln | klein x 1, groß x 1 | Feuer | 1 |
| ABW | 12 / 27 | Taler | klein x 4 | Eis | 1 |
| EXP | 3 / 60 | Item 1 | Ather 1 % | Blitz | Ab. |
| →MP | 14 / 43 | Item 2 | Donnersplitter 8 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | Blitz | Item 3 | Blitz-Ring 0,5 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



TURBOPROPPER



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|-----------------------|---------------|---------|
| HP | 33 / 120 | HP-Kugeln | klein x 4 | Waffe | 1 |
| ANG | 15 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 12 / 27 | Taler | klein x 1, mittel x 1 | Eis | 1 |
| EXP | 5 / 90 | Item 1 | Potion 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 18 / 47 | Item 2 | Hi-Potion 1 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Rubinstein 4 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



ARACHNAMIT



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|-----------------|--------------|-----------------------|---------------|---------|
| HP | 24 / 60 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 21 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 17 / 27 | Taler | klein x 3, mittel x 4 | Eis | 1 |
| EXP | 3 / 30 | Item 1 | Camperset 1 % | Blitz | 1 |
| →MP | 23 / 43 | Item 2 | Hüte 0,5 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | Feuer, Ohnmacht | Item 3 | Mithril-Erz 1 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:

* Bei Selbsterstörung: 1 EXP



HARPURON



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|-----------------------|---------------|---------|
| HP | 48 / 120 | HP-Kugeln | klein x 5 | Waffe | 1 |
| ANG | 22 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 19 / 27 | Taler | klein x 1, mittel x 2 | Eis | 1 |
| EXP | 15 / 90 | Item 1 | Hi-Potion 2 % | Blitz | Ab. |
| →MP | 31 / 47 | Item 2 | Donnerquarz 4 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Blitz-Ring 0,2 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



VITAZIPFLER



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|---------|--------------|---------------------|---------------|---------|
| HP | 15 / 45 | HP-Kugeln | klein x 4 | Waffe | 1 |
| ANG | 15 / 35 | MP-Kugeln | klein x 1, groß x 1 | Feuer | Ab. |
| ABW | 12 / 27 | Taler | - | Eis | Ab. |
| EXP | 4 / 90 | Item 1 | Ather 4 % | Blitz | Ab. |
| →MP | 14 / 43 | Item 2 | Lunaspitter 10 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Protera-Kette 0,5 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



WÜSTENRÄUBER



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|-----------------------|---------------|---------|
| HP | 39 / 120 | HP-Kugeln | klein x 4 | Waffe | 1 |
| ANG | 18 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 15 / 27 | Taler | klein x 1, mittel x 1 | Eis | 1 |
| EXP | 7 / 90 | Item 1 | Potion 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 22 / 47 | Item 2 | Pyropstein 4 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Protera-Kette 0,5 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



AUGENWERFER



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|---------------------|---------------|---------|
| HP | 45 / 120 | HP-Kugeln * | groß x 1 | Waffe | 1 |
| ANG | 21 / 35 | MP-Kugeln | klein x 1, groß x 2 | Feuer | 1 |
| ABW | 17 / 27 | Taler | - | Eis | 1 |
| EXP | 10 / 120 | Item 1 | Hi-Potion 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 27 / 47 | Item 2 | Mega-Potion 1 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | Dunkel | Item 3 | Lunastein 4 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:

* Besiegen durch %-Angriff oder während er leuchtet: HP-Kugel groß x 3.

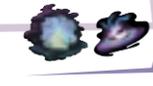


ELEKTROFUGU



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|-----------|--------------|---------------------|---------------|------------|
| HP | 120 / 300 | HP-Kugeln | klein x 3, groß x 1 | Waffe | 1 |
| ANG | 22 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 19 / 27 | Taler | klein x 2, groß x 4 | Eis | 1 |
| EXP | 30 / 240 | Item 1 | Mega-Potion 4 % | Blitz | 1 |
| →MP | 33 / 49 | Item 2 | Donnerquarz 8 % | %-Angriff | 0,9 / 0,75 |
| Angriffstyp: | Blitz | Item 3 | Blitz-Ring 1 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



ANTHROMUR



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|---------------------|---------------|---------|
| HP | 30 / 120 | HP-Kugeln | klein x 3 | Waffe | 1 |
| ANG | 12 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 11 / 27 | Taler | klein x 4 | Eis | 1 |
| EXP | 4 / 90 | Item 1 | Potion 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 15 / 47 | Item 2 | Achtsplitter 8 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Protera-Kette 0,5 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:

Rutscht er auf einer Banane aus: Taler-Kugel klein x 20, mittel x 5; Items: Ather 20%, Mega-Ather 4%, Achtsplitter 16%.



BÖLLERWAMPE



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|-----------|--------------|-----------------------|---------------|---------|
| HP | 240 / 300 | HP-Kugeln | klein x 10, groß x 1 | Waffe | 1 |
| ANG | 18 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 15 / 27 | Taler | klein x 1, mittel x 2 | Eis | 1 |
| EXP | 20 / 240 | Item 1 | Hi-Potion 4 % | Blitz | 1 |
| →MP | 24 / 49 | Item 2 | Pyropstein 8 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | Feuer | Item 3 | Feuga-Ring 1 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:

Besiegen durch Bauchangriff (während er einatmet): HP-Kugel klein x 15, groß x 1; Taler-Kugel klein x 2, mittel x 4; Item: Elixier 4%, Pyropstein 8%, Feuga-Ring 2%. Bei Sieg durch %-Angriff (während er einatmet): HP-Kugel klein x 10.



HAUBENQUALLE



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|---------|--------------|---------------------|---------------|---------|
| HP | 30 / 60 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 22 / 35 | MP-Kugeln | klein x 1, groß x 2 | Feuer | 1 |
| ABW | 19 / 27 | Taler | mittel x 1 | Eis | 1 |
| EXP | 8 / 60 | Item 1 | Ather 1 % | Blitz | 1 |
| →MP | 29 / 45 | Item 2 | Cyanitstein 4 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Eisga-Ring 0,2 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



GIGG-SCHACK



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|-------------------|---------------|---------|
| HP | 60 / 120 | HP-Kugeln | klein x 5 | Waffe | 1 |
| ANG | 24 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 20 / 27 | Taler | - | Eis | 1 |
| EXP | 16 / 90 | Item 1 | Hi-Potion 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 34 / 47 | Item 2 | Mega-Potion 0,5 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Luzidstein 4 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



ANTHROBINE



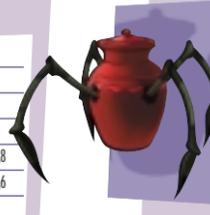
| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|---------|--------------|------------------------|---------------|---------|
| HP | 18 / 90 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 12 / 35 | MP-Kugeln | klein x 1 | Feuer | 1 |
| ABW | 11 / 27 | Taler | klein x 15, mittel x 2 | Eis | 1 |
| EXP | 2 / 60 | Item 1 | Hi-Potion 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 13 / 47 | Item 2 | Achtsplitter 12 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Protera-Kette 1 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:

Rutscht er auf einer Banane aus: Taler-Kugel klein x 20, mittel x 5; Items: Ather 20%, Mega-Ather 4%, Achtsplitter 24%. Rutschen Helden auf einer Banane aus, verlieren sie: Taler-Kugel klein x 30, mittel x 5.



ARACHURNE



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|---------|--------------|-----------------|---------------|---------|
| HP | 21 / 60 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 18 / 35 | MP-Kugeln | - | Feuer | 1 |
| ABW | 15 / 27 | Taler | klein x 8 | Eis | 1 |
| EXP | 2 / 30 | Item 1 | Zelt 1 % | Blitz | 1 |
| →MP | 18 / 43 | Item 2 | Camperset 0,5 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Mithril-Erz 1 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



KOSMOQUALLE



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|---------------------------------|---------------|---------|
| HP | 90 / 240 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 22 / 35 | MP-Kugeln | klein x 5, groß x 5 | Feuer | 1 |
| ABW | 19 / 27 | Taler | klein x 2, mittel x 3, groß x 1 | Eis | 1 |
| EXP | 20 / 150 | Item 1 | Ather 4 % | Blitz | 1 |
| →MP | 31 / 47 | Item 2 | Cyanitstein 8 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | - | Item 3 | Eisga-Ring 1 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



GARGOYLE



| Parameter: | | Hinterlässt: | | Reagiert auf: | |
|--------------|----------|--------------|------------------|---------------|---------|
| HP | 70 / 135 | HP-Kugeln | - | Waffe | 1 |
| ANG | 24 / 35 | MP-Kugeln | groß x 4 | Feuer | 1 |
| ABW | 20 / 27 | Taler | - | Eis | 1 |
| EXP | 20 / 120 | Item 1 | Ather 2 % | Blitz | 1 |
| →MP | 34 / 47 | Item 2 | Mega-Ather 0,5 % | %-Angriff | 1 / 0,8 |
| Angriffstyp: | Feuer | Item 3 | Luzidstein 4 % | Stop | 1 / 0,6 |
| | | | | Ohnmacht | 1 |
| | | | | Kein Typ | 1 |

Bemerkung:



GEHEIME ENDGEGNER

Strategie Nimmerland – Glockenturm: Steuern Sie nach Kairis Rettung Nimmerland an (Sie können nicht direkt am Turm landen). Nehmen Sie Peter Pan in die Gruppe und sprechen Sie in der Kabine 3 10-9 mit Naseweis. Sie machen sich auf zum Glockenturm, und werden unterwegs vom Phantom angegriffen.

Da Sie sehr viele MP brauchen, sollten Sie Sora mit Äther oder Elixier ausrüsten. Legen Sie ihm Ausrüstung an, durch die seine MP erhöht werden. Falls Goofy im Team ist, sollte MP-Spender aktiviert sein. Auch Sora sollte alle entsprechenden Abilities aktivieren (Esprit)!

Phantom kann nur durch den richtigen Angriff auf seinen Kern (Bild 1) verletzt werden. Den richtigen Angriff erkennen Sie an der Farbe des Kerns. Weiß: normale Schläge; Rot: Feuer; Blau: Eis; Gelb: Blitz. Andere Angriffe zeigen keine Wirkung. Die Farbe des Kerns verändert sich mit der Zeit, oder durch einen Angriff. Nach drei Angriffen verschwindet der Kern für eine Weile.

Phantom verflucht seine Gegner: Über dem Kopf erscheint ein Countdown, der von 12 herunterzählt (Bild 2) – jedesmal, wenn der Zeiger der Turmuhr fünf Minuten vorrückt. Bei 0 wird der Charakter kampfunfähig. Sie können den Fluch verlangsamen, aber nicht aufheben. Visieren Sie den Uhrzeiger an und halten Sie ihn mit einem Stop-Zauber an (Bild 3). Er bleibt dann für eine Minute (Realzeit) stehen. Danach können bzw. müssen Sie ihn erneut anhalten. Zuerst wird Peter Pan mit einem Fluch belegt, danach Donald oder Goofy, zuletzt Sora. Zählt sein Countdown bis Null, bevor Phantom besiegt ist, haben Sie verloren.

Gelegentlich feuert Phantom eine Energiekugel auf Sora. Wenn sie trifft, wird er bis zu fünf Mal verletzt (Zufallsprinzip). Sie können ausweichen, indem Sie Sora an eine Ecke des Turms stellen. Mit Aeroga kann die Kugel gelöscht werden, wenn Sie stehenbleiben.

Nach dem Kampf wird Soras Stop-Zauber stärker.

PHANTOM

| | |
|------|------|
| HP: | 1200 |
| ANG: | 42 |
| ABW: | 34 |
| EXP: | 9999 |



01



02



03

INDEX

A

| | |
|--------------------------|-----------------|
| 1001 Stürme | 27, 32 |
| 100-Morgen-Wald | 148 |
| Abilitamin | 117, 119 |
| Abilities | 26 f. |
| Abilities aktivieren | 26 |
| Abilities, Tipps | 172 |
| Ability (Menü) | 20 |
| Abwehrkraft (ABW) | 19 |
| Accessoires | 20 |
| Adaman-Schild | 115, 118 |
| Aero | 29 |
| Aeroga | 29 |
| Aero-Meister | 117 |
| Aero-Potion | 27, 33 |
| Aerora | 29 |
| Agrabah | 72 ff. |
| Alchera-Schild (Goofy) | 115 |
| Alchera-Schild (Sora) | 115 |
| Alchera-Schwert (Sora) | 115 |
| Alchera-Stab (Donald) | 115 |
| Alchera-Stab (Sora) | 115 |
| Amethyst | 118 |
| Analyse | 27 |
| ANG (Angriffskraft) | 19 |
| Angriffstypen | 34 |
| Ansem | 103 |
| Ansem-Bericht | 153 |
| Antikes Buch | 118 |
| Anvisieren | 22 f., 29 |
| Anvisieren beim Zaubern | 29 |
| Anvisieren im Kampf | 29, 34 |
| AP (Ability-Punkte) | 19 |
| Aquamarin | 118 |
| Arena des Olymps | 62 ff., 167 ff. |
| Arena, Cups | 167 ff. |
| Äther | 117 |
| Atlantica | 82 ff. |
| Aufgaben (optionale) | 153 ff. |
| Ausrufezeichen „!“ | 23 |
| Ausrüstung | 116 |
| Ausrüstung (Menü) | 20 |
| authorisedcollection.com | 178 |
| Autovisieren | 21 |
| Azas Glück | 117 |
| Bambi | 147 |
| Baumstamm | 118 |
| Baupläne | 163 |
| Berserker | 27 |
| Beweis: Fußspur | 117 |
| Beweis: Geruch | 118 |
| Beweis: Kralle | 117 |
| Beweis: Stachel | 117 |
| Bildschirmanzeigen | 22 |
| Blaue MP-Kugel | 36 |
| Blitz | 29 |
| Blitzga | 29 |
| Blitzga-Ring | 116, 118 |
| Blitz-Meister | 118 |
| Blitz-Potion | 27, 33 |
| Blitzra | 29 |
| Blitzra-Ring | 116, 118 |
| Blitz-Ring | 116, 118 |

B

| | |
|--------------------|----------|
| Blizzard | 27, 33 |
| Blocken | 35 |
| Bonus-Waffen | 140 |
| Brutalo | 27, 31 |
| Buckler | 115, 118 |
| Bunte Taler-Kugeln | 36 |

C

| | |
|-------------------------|--------------------------|
| Camperset | 117, 118 |
| Chaosring | 116, 118 |
| Charaktere | 4ff., 27, 30 ff., 36 ff. |
| Charaktere herbeirufen | 30 |
| Charaktere wechseln | 25 |
| Charaktere, Ursprünge | 42 f. |
| Charakterwechsel (Tipp) | 172 |
| Charmeur | 27 |
| Chocobo | 115 |
| Combo + | 27 |
| Combos | 31 |
| Cucurbita | 115 |
| Cups | 167 ff. |

D

| | |
|-----------------------------|----------|
| Dalfgan-Ring | 116, 119 |
| Dalmatiner | 153 |
| Defendor | 115 |
| Demiluna | 27, 32 |
| Diamant | 118 |
| Dias | 118 |
| Disney Schloss | 49 |
| Disney-Filme (s. Ursprünge) | 42 f. |
| Donnerzorn | 27, 33 |
| Dreiecksschild | 115, 118 |
| Dreigestirn | 116, 119 |
| Druiden | 118 |
| Dschafar | 76 |
| Dschinni | 30 |
| Dumbo | 30 |
| Dunkelring | 116, 119 |

E

| | |
|------------------------|----------|
| Eiferring | 116, 119 |
| Einkaufen in Traverse | 118 |
| Einstellung (Menü) | 21 |
| Eis | 29 |
| Eisga | 29 |
| Eisga-Ring | 116, 118 |
| Eis-Meister | 117 |
| Eisra | 29 |
| Eisra-Ring | 116, 118 |
| Eis-Ring | 116, 118 |
| Elektrokution | 27, 33 |
| Elementring | 116, 118 |
| Elixier | 117, 119 |
| Emblemsplitter | 117 |
| Ende der Welt | 107 ff. |
| Energierief | 116, 119 |
| Engelsreif | 116, 119 |
| Enigmanith | 117 |
| Esprit | 27 |
| Examinator | 115 |
| EXP (Erfahrungspunkte) | 36 |
| Experte | 118 |

F

| | |
|-------------------|-----|
| Fadenkreuz | 21 |
| Fässer (im Olymp) | 142 |
| Feenharfe | 115 |
| Feuer | 29 |
| Feuer-Meister | 117 |



| | |
|----------------------|----------|
| Feueropal | 117 |
| Feuer-Ring | 116, 118 |
| Feuertaufe | 27, 33 |
| Feuga | 29 |
| Feuga-Ring | 116, 118 |
| Feura | 29 |
| Feura-Ring | 116, 118 |
| Filme (s. Ursprünge) | 42 ff. |
| Final-Elixier | 117, 119 |
| Flammenwall | 116 |
| Fleißring | 116, 118 |
| Fragezeichen „?“ | 23 |
| Frohnatur | 27 |
| Frühreif | 18, 36 |
| Fundsache? | 118 |

G

| | |
|-----------------------|----------------|
| Gaia-Reif | 116, 119 |
| Galaxithen-Stab | 115 |
| Gegner | 120 ff. |
| Gegner, ungewöhnliche | 154 f. |
| Geheimer Abspann | 140 |
| Genji-Schild | 115 |
| Gespielte Zeit | 19 |
| Gigas-Buckler | 115, 118 |
| Girlande | 116 |
| Gleiter | 27 |
| Glückspilz | 27 |
| Golem-Schild | 115, 118 |
| Goofy-Rakete | 27, 32 |
| Goofy-Tackle | 27, 32 |
| Goofy-Trombe | 27, 32 |
| Granitos | 171 |
| Graviga | 29 |
| Gravi-Meister | 117 |
| Gravitas | 29 |
| Gravitra | 29 |
| Großes Laken | 117 |
| Großmagierstab | 115 |
| Grüne HP-Kugel | 36 |
| Gruppen-Abilities | 27 |
| Gumi-Jet | 38 f., 160 ff. |
| Gumisteine | 163 |

H

| | |
|---------------------------|----------|
| Hades | 63 |
| Halloween Town | 86 ff. |
| Hammerstab | 115, 118 |
| Heiligenring | 116 |
| Heldenlizen | 117 |
| Hercules | 64 |
| Hercules-Schild | 115 |
| Heros | 115 |
| Herzensbrecher | 115 |
| Hi-Potion | 117 |
| Hollow Bastion | 96 ff. |
| Hollow Bastion, 2. Besuch | 105 f. |
| Holzschild | 115 |
| HP (Hit Points) | 22 |
| Hütte | 117, 119 |

I

| | |
|------------------------------|----------------|
| Illis Tod | 118 |
| Infantinnen-Wache | 115 |
| Inferno-Wall | 116 |
| Insel des Schicksals | 46 ff. |
| Insel des Schicksals, Kämpfe | 141 |
| Internet | 178 |
| Item (Menü) | 20 |
| Items | 25 f., 114 ff. |
| Items herstellen | 26 |

J

| | |
|---------|----|
| Jackpot | 27 |
|---------|----|

K

| | |
|----------------------|------------|
| Kamera | 21 |
| Kämpferkette | 116, 119 |
| Kampfstab | 115, 118 |
| Kampfsystem | 31 ff. |
| Kardia-Wache | 116, 119 |
| Karma | 118 |
| Karte der Welten | 42 f. |
| Kerberos | 64 |
| Koko-Frucht | 117 |
| Kombitaste | 29 |
| Kommando (Menü) | 22 f. |
| Konfiguration (Menü) | 21 |
| Königshänger | 115 |
| Königswache | 115 |
| Konter | 27, 31, 35 |
| Koryphäe | 118 |
| Kraft der Heilung | 29 |
| Kraft der Hitze | 29 |
| Kraft der Kälte | 29 |
| Kraft der Lüfte | 29 |
| Kraft der Sterne | 29 |
| Kraft der Zeit | 29 |
| Kraft des Stroms | 29 |
| Kraftbolzen | 117, 119 |
| Kräftekette | 116, 119 |
| Kriegerkette | 116, 119 |
| Kristallmitra | 116, 119 |
| Kürbis-Explosion | 31 |
| Kurt Zisa | 157 |

L

| | |
|-------------------|--------|
| Ladeanzeige | 22, 28 |
| Läden in Traverse | 118 |
| Leere Flasche | 117 |
| Levels, neue | 36 f. |
| Löwenherz | 115 |
| Luftcombo + | 27 |
| LV (Level) | 19 |

M

| | |
|------------------------|----------|
| Magie | 28 ff. |
| Magierstab | 115, 118 |
| Maritim | 115 |
| Maximum-AP | 19 |
| Maximum-HP | 19 |
| Maximum-MP | 19 |
| Meeresfisch | 117 |
| Meereskristall | 117 |
| Mega-Äther | 117, 119 |
| Mega-Potion | 117, 119 |
| Meisterring | 116, 119 |
| Memoire | 115 |
| Menüs | 20 f. |
| Mithril-Schild | 115, 118 |
| Mogrys | 119 |
| Monster (s. Gegner) | 120 ff. |
| Monster, ungewöhnliche | 154 f. |
| Monstro | 78 ff. |
| MP (Magiepunkte) | 22 |
| MP-Hast | 27 |
| MP-Spender | 27, 32 |
| Mushu | 30 |
| Mutter Erde | 27, 32 |

N

| | |
|-------------------|-----|
| Nächstes Level Up | 19 |
| Narchia-Reif | 116 |
| Naseweis | 30 |

| | |
|----------------------------------|------------------------|
| Natura | 27, 32 |
| Navi-Gumi | 118 |
| Navi-Gumini | 118 |
| Nimmerland | 91 ff. |
| Nixenflosse | 27 |
| Normal | 18, 36 |
| O Olymp, Cups | 167 ff. |
| Omegadot | 116 |
| Ort des Erwachens | 44 f. |
| Osteogravit | 27, 33 |
| P Papadu-Ei | 118 |
| Paragleiter | 27 |
| Penta-Stab | 115, 118 |
| Perforieren | 27, 32 |
| piggyback | 177 |
| Pliz | 118 |
| Platin-Schild | 115, 118 |
| Polaros | 159 |
| Postkarten | 118, 153 |
| Potions | 117 |
| Power-Tackle | 27, 33 |
| Profi | 18 |
| Protega-Kette | 116, 118 |
| Protera-Kette | 116, 118 |
| Protes-Kette | 116, 118 |
| Puffungi | 154 f. |
| Purzelbaum | 27, 31 |
| Q Quellen (s. Ursprünge) | 42 f. |
| R (R) -Taste | 22 f., 173 |
| (R3) -Taste | 31, 23 |
| Ragnarök | 27, 32 |
| Rarfungi | 155 |
| Reflektor | 27, 31 |
| Reißzahn | 116 |
| Rekorde | 141 ff. |
| Richtstab | 115, 118 |
| Riku, Wettrennen | 141 |
| Ritterschild | 115 |
| Rotator | 27, 31 |
| Rufen (Zauber) | 30 |
| Runenreif | 116, 119 |
| S Schamane | 27 |
| Schlangenbiss | 27, 32 f. |
| Schleife | 116, 119 |
| Schmieden | 119 |
| Schutzengel | 117, 119 |
| Seil | 118 |
| Sephiroth | 158 |
| Simba | 30 |
| Simplexus | 115 |
| Skeleton | 27, 33 |
| Sound | 21 |
| Spätzünder | 18, 36 |
| Speichern | 24 |
| Spiele (s. Ursprünge) | 42 f. |
| Spielmodus | 21 |
| Spiralschraube | 27, 33 |
| Sportsfreund | 27 |
| Squaresoft-Spiele (s. Ursprünge) | 42 f. |
| Stadt Traverse | 50 ff., 70 f., 95, 104 |
| Status (Menü) | 21 |
| Sternenstab | 115, 118 |

| | |
|-------------------------------|-------------|
| Sternentreue | 115 |
| Stop | 29 |
| Stopga | 29 |
| Stop-Meister | 118 |
| Stoppuhr | 27, 33 |
| Stopra | 29 |
| T Tagebuch (Menü) | 21 |
| Taler | 19 |
| Tastenbelegung | 16 f. |
| Teilnahmekarte | 117 |
| Teledolch | 27, 33 |
| Thanatos-Stab | 115 |
| Tiefer Dschungel | 65 ff. |
| Tipps | 172 f. |
| Tollwut | 27, 32 |
| Tontaube | 27, 32 |
| Tornado | 27, 31 |
| Traverse, Läden | 118 |
| Trinkwasser | 117 |
| Trio-Symbole | 19, 24, 154 |
| Trio-Techs | 27, 32 |
| Troll | 118 |
| Trotzkopf | 27 |
| U Überraschung | 118 |
| Ultima | 115, 119 |
| Untersuchen der Umgebung | 24 |
| V Vergissmeinnicht | 117 |
| Verlorene Seite | 118 |
| Vibration | 21 |
| Vigra | 29 |
| Vita | 29 |
| Vita-Meister | 117 |
| Vita-Potion | 27, 33 |
| Vitra | 29 |
| Volltreffer | 34 |
| Volltreffer + | 27, 34 |
| W Waffe | 19 |
| Waffen | 115, 140 |
| Was bedeutet dir am meisten? | 18 |
| Was ist dir wichtig im Leben? | 18 |
| Weisheitsstab | 115, 118 |
| Weißmagie, Bd. 4 | 117 |
| Weltkarte | 42 f. |
| Wettrennen mit Riku | 141 |
| Wichtige Begriffe | 19 |
| Wovor hast du Angst? | 18 |
| Wunderlampe | 115 |
| Wunderland | 56 ff. |
| Wunschgestirn | 115 |
| X Xanakonda | 27, 32 |
| Z Zauber erlernen | 28 |
| Zaubern und kämpfen | 28 f. |
| Zauberring | 116, 114 |
| Zaubersprüche, (Überblick) | 29 |
| Zauberstab | 115 |
| Zelt | 117 |
| Zentifol | 115 |
| Zephir | 27, 33 |
| Zierrat-Kralle | 116 |
| Zons Opus | 118 |

