

Pokémon Feuerrot / Blattgrün Erweiterung



Dies ist eine Erweiterung zu der Komplettlösung der Spiele „Pokémon Feuerrot und Blattgrün“ und unterliegt dem gleichen Copyright wie die Komplettlösung!

Sevii Eiland – Das Insel-Archipel

Information:

Sevii Eiland ist ein Insel-Archipel, welches aus mehreren kleinen Inseln besteht. Es gibt verschiedene Pässe, womit man zwischen den einzelnen Inseln hin und herfahren kann. Die Seesprint-Fähre ankert im Hafen von Orania City.

1. Allgemeines

1.1 Insgesamt gibt es sieben Inseln

- Eiland Eins
- Eiland Zwei
- Eiland Drei
- Eiland Vier
- Eiland Fünf
- Eiland Sechs
- Eiland Sieben

Mit der Seesprint-Fähre ist es möglich die Inseln zu erreichen. Um die Fähre benutzen zu können, wird allerdings ein Pass benötigt. Mit dem Tri-Pass kannst du die Inseln Eiland Eins, Eiland Zwei und Eiland Drei besucht und erforscht werden. Der Bunt-Pass hingegen erlaubt es dir zusätzlich noch auf die Inseln Eiland Vier, Eiland Fünf, Eiland Sechs und Eiland Sieben zu gelangen.

Den Tri-Pass erhältst du automatisch von Celio, sobald du mit Bill zum ersten Mal auf Eiland Eins fährst. Für den Bunt-Pass hingegen musst du bestimmte Bedingungen erfüllen. Zum einen musst du den Nationaldex besitzen und zum anderen Celio auf Eiland Eins den Rubin gebracht haben.

1.2 Das Reisen zwischen den Inseln

Um von einer Insel zur nächsten zu fahren, oder erst auf das Insel-Archipel zu gelangen, musst du die Fähre benutzen. Diese ankert in Orania City bzw. an jeder Insel des Archipels. Du kannst sie jederzeit und so oft benutzen, wie du möchtest und kommst von jedem Standpunkt aus auf jede Insel, die dein Pass zulässt.



Sobald du eine Insel einmal besucht hast, kannst du auch mit deinem Pokémon von Insel zu Insel fliegen. Allerdings nur zwischen Inseln, die gemeinsam auf der Karte liegen. Um zwischen Kanto und dem Insel-Archipel hin und herzureißen ist die Fähre zwingend erforderlich.

1.3 Die wilden Pokémon

Nach dem Erhalt des Nationaldex, können auf den Inseln des Sevii Eiland Insel-Archipel auch Pokémon aus anderen Regionen die von außerhalb Kantos stammen auftauchen. Für genauere Informationen siehe Punkt 4.

2. Der Erhalt der Pässe!

2.1 Dein erster Besuch auf Sevii Eiland



Nach deinem Sieg über Pyro, den Arenaleiter der Zinnoberinsel, wirst du von Bill angesprochen, welcher dich einlädt ihn auf Eiland Eins zu begleiten. Sobald du zustimmst mit ihm zu fahren, erscheint auch schon das Boot seines Freundes, welches euch von der Zinnoberinsel aus auf Eiland Eins bringt.

Dort angekommen bringt dich Bill direkt zu seinem Freund Celio, der an einem PC-System arbeitet. Nach einer kurzen Unterhaltung bittet er dich, auf Eiland Zwei zu fahren und dem Besitzer der Spielhalle einen Meteoriten zu bringen. Daraufhin erhältst du von Celio den Tri-Pass, welcher zusätzlich auch deine Karte erweitert.

Sobald du die Spielhalle auf Eiland Zwei betrittst, wirst du von dem Besitzer angesprochen und gebeten, seine Tochter suchen zu gehen. Dazu musst du auf Eiland Drei. Dort angekommen musst du dich nur nördlich halten und du wirst recht schnell in einen Kampf verwickelt.



Nachdem du die Biker besiegt hast geht es weiter Richtung Norden. Folge dem Weg weiter nach Westen über die Bundbrücke, bis zum Beerenforst. Irrma befindet sich tief im Beerenforst, bei einer Grasfläche im Nordwesten des Waldes. Irrma wurde von einem Hypno erschreckt, weshalb sie sich nicht mehr traut, nach Hause zu gehen. Ob du es besiegst, fängst oder fliehst bleibt dir überlassen.



Nach dem Kampf begibst du dich automatisch mit Irrma zurück in die Spielhalle auf Eiland Zwei. Sprich den Vater von Irrma an und übergib ihm daraufhin den Meteoriten von Bill. Als Dank für die Hilfe und Überbringung erhältst du einen Mondstein.

Zurück auf Eiland Eins wirst du schon von Bill und Celio erwartet. Das PC-System funktioniert wieder und Bill ist bereit mit dir die Heimreise anzutreten.

2.2 Der rote Rubin und blaue Saphir

Reise nach dem Erhalt des Nationaldex von Professor Eich erneut nach Eiland Eins und sprich mit Celio im Pokémon Netzwerk-Center. Er ist gerade dabei das PC-System zu überarbeiten. Dazu benötigt er deine Hilfe, denn er ist auf der Suche nach einem Edelstein. Er wird dich daher bitten für ihn den Edelstein zu finden, welcher sich irgendwo auf Eiland Eins befinden soll.



Gehe zum Glutberg, im Norden von Eiland Eins. Dort stehen im Osten zwei Team Rocket Mitglieder vor einem Höhleneingang. Belausche die beiden, um eins von zwei Passwörtern zu erfahren. Nachdem sie dich entdeckt haben, verstummen sie. Sprich die beiden nacheinander an und gewinne in einem Kampf gegen sie, damit der Weg zur Höhle freigegeben wird.



Begib dich in die Höhle. Gehe dort den Weg entlang und halte dich an der Stelle, wo der Weg sich gabelt südlich. Folge weiter dem Weg, um den Edelstein, einen Rubin, zu finden. Verlasse die Höhle daraufhin wieder und bringe Celio den Rubin.



Celio bringt den Rubin an dem PC-System an und bittet dich daraufhin einen zweiten Edelstein zu finden, den es irgendwo auf Sevii Eiland gibt. Er schenkt dir zur Unterstützung den Bunt-Pass, mit welchem du die Inseln Eiland Vier bis Eiland Sieben besuchen kannst.



Das nächste Ziel ist Eiland Vier. Dort triffst du direkt auf deinen Rivalen, der dir rät, dich etwas umzusehen. Im Osten befindet sich ein kleiner Teich. Surfe über diesen, um die Eiskaskadenhöhle zu erreichen. Surfe vom Eingang aus nach Westen zu dem Durchgang, um die zweite Ebene zu erreichen und folge dem Weg nach Norden. Pass aber auf, wenn du über das Eis gehst, denn solltest du eine Stelle mehrmals betreten, fällst du in ein Loch.

Lass dich in das nördlichste Loch fallen, um die dritte Ebene zu erreichen und nimm die Leiter, um wieder in die zweite Ebene zu gelangen. Gehe dort am ersten Eisloch vorbei und lass dich in das untere Loch fallen. Nun stehst du inmitten des Eises. Rutsche nach Norden, Osten, Süden und nach Westen, um die nächste Leiter zu erreichen. Klettere diese hinauf und du findest die VM07 Kaskade.

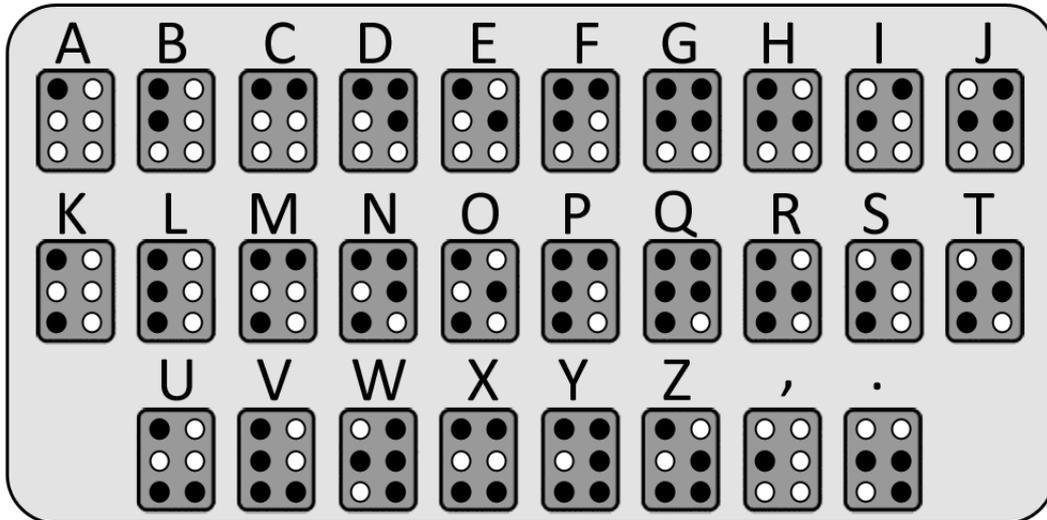


Gehe nun wieder an den Anfangsbereich zurück und erklimme mit der Fähigkeit Kaskade den Wasserfall. Im Nordwesten gibt es die nächste Leiter, welche dich zu einem Durchgang bringt. Hinter diesem triffst du auf Lorelei und ein paar Team Rocket Rüpel. Gemeinsam mit Lorelei verjagst du sie mit der Info, das Rocket-Lager auf Eiland Fünf aufzusuchen.



Reise als nächstes nach Eiland Sechs. Gehe nach Osten und halte dich dann südlich, um das Ruinental zu erreichen. Folge dem Weg nach Westen weiter und dann südlich, an der ersten Treppe vorbei, bis du die zweite erreichst. Gehe diese hinauf und folge dem Weg bis du das Gebäude erreichst. Die Tür scheint verschlossen, allerdings befindet sich eine Inschrift auf der Tür: Zerschneider.

Stell dich vor die Tür und setze die Fähigkeit Zerschneider ein. Die Tür wird sich öffnen und du kannst das Punktloch betreten. In diesem Raum befinden sich mehrere Löcher. Im ersten Raum gibt es nur ein Loch, lass dich in dieses fallen. In den nächsten Räumen gibt es in jeder Himmelsrichtung je ein Loch. Um herauszufinden, in welches Loch du springen musst, musst du nur die Inschrift in der Mitte auf der Tafel lesen. Diese musst du allerdings erst entziffern, da es sich hierbei um die Blindenschrift handelt.

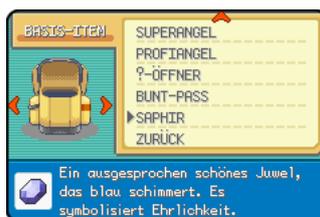


Hast du die richtige Reihenfolge ermittelt, landest du in dem Raum, wo sich der Saphir befindet. Sobald du diesen einsammeln möchtest, taucht ein Forscher auf und schnappt ihn dir vor der Nase weg. Er verrät dir, dass er den Saphir an Team Rocket verkaufen wird und das zweite Passwort für das Rocket-Lager.



Das nächste Ziel ist Eiland Fünf. Dort befindet sich im Südosten das Rocket-Lager. Gib die beiden Passwörter an der Tür ein und betrete es. Nun musst du dir den Weg durch die Drehplatten suchen. Hast du diesen gefunden und bist bei der Team Rocket Vorsitzenden angekommen wird sie dir, nachdem du sie besiegt hast, die Drehplatten umstellen, damit du vom Eingang aus direkt an diese Stelle zurückkehren kannst, falls du deine Pokémon ins Pokémon-Center bringen möchtest.

Wenn du gegen den zweiten Team Rocket Vorsitzenden gewonnen hast, verschwinden die Team Rocket Mitglieder aus dem Rocket Lager. Zurück bleibt nur im Norden der Forscher, welcher dir nach einem Kampf den Saphir überlässt. Gehe zurück nach Eiland Eins und überbringe Celio den Saphir.



Jetzt wo das PC-System bearbeitet ist konnte Celio eine Verbindung zu Hoenn herstellen. Dies ermöglicht dir Pokémon mit den Pokémon Editionen Rubin, Saphir und Smaragd herzustellen, so wie mit Pokémon Colosseum und Pokémon XD – Der dunkle Sturm.

3. Die einzelnen Inseln

3.1 Eiland Eins – Freunde treffen sich auf der Knoteninsel!

Information:

Auf Eiland Eins befindet sich ein Pokémon Center und zwei Häuser. Im Norden kannst du über den Glühweg den Glutberg erreichen. Im Süden der Insel liegt die Schatzgestade.



Wenn du von der Stadt aus nach Süden surfst, erreichst du einen Strand, dieser wird Schatzgestade genannt, weil andauernd unterschiedliche Items angespült werden, die unsichtbar auf dem Boden liegen. Beispiele sind Hyperball oder Sternenstaub. Was du an Items findest ist unterschiedlich und wenn du regelmäßig vorbeikommst, findest du immer neue Items, die angespült wurden.

Von der Stadt aus nach Westen gehend gelangst du zum Meer. Diese Route ist der Glühweg und führt dich direkt zum Glutberg, wo du Lavados fangen kannst. Unterwegs kommst du an einer Höhle vorbei, diese wird Gluttherme genannt und im inneren schenkt dir ein Opa die VM06. Mit der Fähigkeit Zertrümmerer kannst du zerbrechliche Steine aus dem Weg räumen. Desweiteren werden deine Pokémon geheilt, wenn du dich in die Mitte des Beckens begibst.



Direkt am Eingang zum Glutberg steht ein Wanderer. Er ist ein Attacken-Lehrer und kann einem deiner Pokémon die Attacke Explosion beibringen. Die zwei Team Rocket Mitglieder im Osten werden dich vorläufig nicht beachten, weshalb es nach Westen weitergeht. Folge dem Weg immer die Treppe hinauf. Wenn der Weg sich zweigt, halte dich westlich, um zu einem Höhleneingang zu gelangen.

Nun befindest du dich im Inneren des Glutberges. Es gibt nur einen Weg. Folge diesem, bis du den Ausgang erreichst und gehe dann die Treppen weiter rauf. Oben angekommen musst du nun die Steine so schieben, dass für dich ein Weg frei wird um weiter zu gehen. Hast du dies geschafft, bist du bei Lavados angekommen.

Auf Eiland Eins gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf Eiland Eins gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



3.2 Eiland Zwei – Ein Paradies für Zwei!

Information:

Auf Eiland Zwei befindet sich ein Pokémon Center, ein Haus, die Spielhalle und ein kleiner Laden. Im Norden befindet sich die Kap Kante mit einem weiteren Haus.

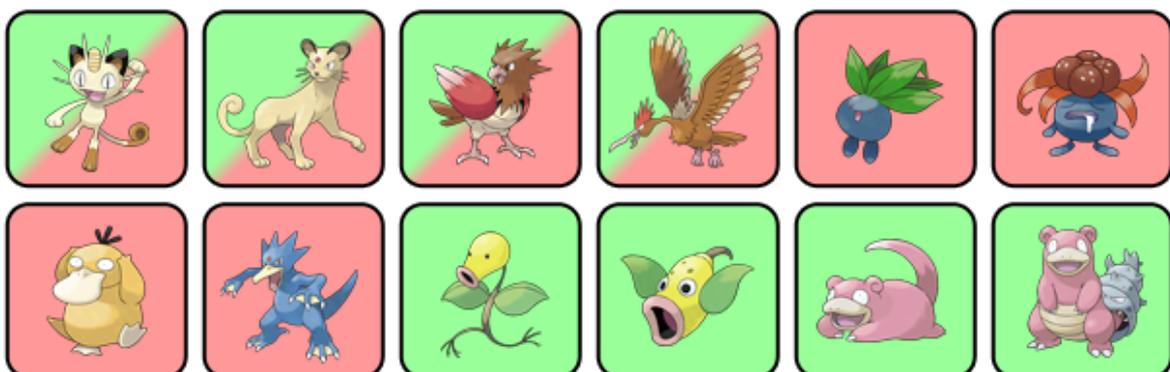


Die Insel ist mit die kleinste. Der Marktverkäufer hat noch nicht viel im Angebot, aber mit der Zeit wird er immer mehr Ware erhalten, zum Teil auch seltene Items. In dem Haus neben der Spielhalle hingegeb wohnt ein Attacken-Maniac. Wenn du diesem zwei Minipilze, bzw. einen Rießenzpilz bringst, lehrt er deinem Pokémon eie Attacke, welche es beim Levelanstieg nicht gelernt hatte.

Bei der Kap Kante befindet sich ein Haus. In diesem wohnt eine Frau, die deinem Starter Pokémon, falls dessen Zuneigung für dich groß genug ist, eine bestimmte Attacke beibringen kann:

- Bisafloer kann die Attacke Faune-Statue gelehrt werden
- Glurak kann die Attacke Lohekanonade gelehrt werden
- Turtok kann die Attacke Aquahaubitze gelehrt werden

Auf Eiland Zwei gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf Eiland Zwei gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



3.3 Eiland Drei – Verwandtschaft und Familienbande

Information:

Auf Eiland Drei befindet sich ein Pokémon Center, fünf Häuser und ein Supermarkt. Im Westen befindet sich ein Wald namens Beerenforst und im Süden der Hafen.



Eiland Drei ist im Vergleich zu Eiland Eins und Eiland Zwei recht modern, da es hier sogar einen Supermarkt gibt. Im Süden ist auch ein Hafen für die Fähre vorhanden. Vom Hafen aus ist der Eingang zum Tri-Eiland-Pfad zu sehen. Hier findest du nur einen Mann vor, der nach Gold sucht. Schau aber nach deinem Sieg in der Pokémon-Liga und dem Besitz des Nationaldex noch einmal vorbei, und du wirst einen Tunnel vorfinden.

Der Weg nach Westen führt zur Bundbrücke und wiederum zum Beerenforst. In diesem gibt es ständig neue und unterschiedliche Beeren zu finden. Dem Beerenforst mehrmals einen Besuch abzustatten ist also nie umsonst.

Auf Eiland Drei gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf Eiland Drei gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



3.4 Eiland Vier – Warmes, blaues Eisschollen-Eiland

Information:

Auf Eiland Vier befindet sich ein Pokémon Center, drei Häuser, ein Supermarkt und die Pokémon Pension. Im Nordosten befindet sich die Eiskaskadenhöhle.

In der Pokémon-Pension im Norden kannst du zwei deiner Pokémon abgeben. Die Pensionsleiterin wird sich um diese kümmern. Je nachdem wie gut diese sich verstehen und welches Geschlecht diese besitzen, kann es vorkommen, dass der Pensionsleiter ein Ei auffindet.



In dem Haus im Norden wohnt ein Attacken-Lehrer, der einem deiner Pokémon die Attacke Bodyslam beibringen kann. In dem Haus im Süden hingegen lebt eine Frau, welche dir, immer wenn du eine Tat vollbracht hast, mit der du angeben kannst, einen Sticker schenkt, der auf deinem Trainerpass angebracht wird.

Das letzte Haus auf der Insel ist das zu Hause von Lorelei. Sie sammelt Poképuppen und immer, wenn du eine bestimmte Anzahl an Siegen in der Pokémon-Liga hinter dich gebracht hast, schenkt sie dir eine Poképuppe.

Auf Eiland Vier gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon in der Höhle zu finden:



Auf Eiland Vier gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



3.5 Eiland Fünf – Wo die Zeit rennt

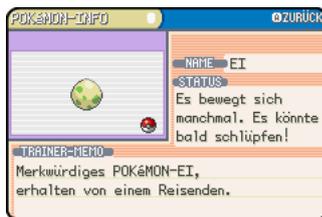
Information:

Auf Eiland Fünf befindet sich ein Pokémon Center, zwei Häuser und im Süden das Rocket-Lager. Ansonsten gibt es im Norden noch den Wasserirrgarten und das Ferienparadies samt der verlorenen Höhle. Nach Westen hingegen liegt die Eiland 5-Weide und im Süden befindet sich die Gedenksäule.

Im Pokémon Center hält sich eine Trainerin auf, die bescheid wissen möchte, sobald du ein starkes Pokémon gefangen hast. Ansonsten gibt es nichts besonderes zu sehen, also geht es weiter nach Osten, auf die Eiland 5-Weide und von dort aus weiter nach zur Gedenksäule.



Vor der Gedenksäule steht ein Junge, der sein Onix hier begraben hat. Stell vor die Gedenksäule eine Dose Limonade, um von dem jungen die TM 42 zu erhalten.



Vom Pokémon Center aus nach Norden hingegen gelangst du in den Wasserirrgarten. Halte dich westlich und suche dir den richtigen Weg durch den Irrgarten, um eine kleine Insel zu erreichen. Auf dieser befindet sich ein Mann, der dir ein Pokémon-Ei schenkt, falls die Zufriedenheit deines Pokémon, welches sich an erster Stelle befindet, hoch genug ist.

Folgst du hingegen dem Weg nach Norden, gelangst du zum Ferienparadies. Von dort aus nach Westen surfend gelangst du zur verlorenen Höhle

In dieser Höhle musst du die Steine zählen, die in jedem Raum liegen und den entsprechenden Gang wählen. Drei Steine entsprechen dem Durchgang im Osten, sechs Steine dem im Süden, Neun Steine dem im Westen und zwölf Steine dem im Norden.



Solltest du in bestimmten Räumen den Durchgang gegenüber des richtigen wählen, kann es sein, dass du ein Item findest.

Wenn du den richtigen Weg gefunden hast, gelangst du zu einer Frau, die dich zum Kampf herausfordert, weil sie denkt, dass du sie überfallen möchtest. Wenn du sie besiegt hast, wird sie sich bei dir entschuldigen und möchte nach Hause gebracht werden. Besuche sie daraufhin in ihrem Haus und sprich mit ihr. Sie wird dir ein Pokémon nennen, welches sie gerne sehen möchte. Solltest du ihr das gewünschte Pokémon zeigen, erhältst du als Dankeschön ein Item.

Auf Eiland Fünf gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon im Gras bzw. in der Höhle zu finden:



Auf Eiland Fünf gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



3.6 Eiland Sechs – Schicksalsinsel der alten Weisheit

Information:

Auf Eiland Sechs befindet sich ein Pokémon Center, ein Haus und ein Supermarkt. Im Norden liegt der Wasserweg, Grüner Pfad samt Musterbuschwald und Fern-Eiland mit der Wandelhöhle. Im Süden liegt das Ruinental mit der Punktloch Höhle.

Gehe nach Osten, um den Wasserweg zu erreichen. Folge dem Wasserweg nach Norden, um zum Grünen Pfad zu gelangen und den Musterbuschwald zu betreten. Dieser Wald verläuft von Osten nach Westen und der Ausgang befindet sich im Südwesten. Der Wald ist eine große Fläche mit einigen Trainern, die auf einen Kampf aus sind.



Wieder aus dem Musterbuschwald raus geht es weiter nach Westen und dann Richtung Norden zum Fern-Eiland, wo sich der Eingang zur Wandelhöhle befindet.

In der Wandelhöhle gibt es nur wilde Zubat zu fangen. Auch keine Trainer oder Items sind in der Höhle vorhanden. Es ist nur ein einziger Raum, und es gibt nichts zu erkunden.



Vom Wasserweg aus nach Süden gelangst du in das Ruinental. Dort befindet sich eine Höhle namens Punktloch. Ansonsten gibt es dort mehrer Grasflächen zum Fangen von Pokémon.

Auf Eiland Sechs gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon im Gras bzw. in der Höhle zu finden:



Auf Eiland Sechs gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



3.7 Eiland Sieben – Die Abenteuerinsel der Unendlichkeit

Information:

Eiland Sieben ist die größte Insel des Archipel. Auf ihr befindet sich ein Pokémon Center, ein Haus und ein Supermarkt. Im Norden liegt der Trainerturm. Im Süden liegen die Tanibu-Ruinen.

Ganz im Norden der Insel befindet sich der Trainerturm. Der Trainerturm besteht aus acht Stockwerken. In jedem Stockwerk wartet ein Trainer auf dich. Schaffst du es alle Trainer nacheinander zu besiegen erhältst du als Preis ein Item.



Du kannst in vier verschiedenen Modi kämpfen und je nachdem für welchen du dich entscheidest, erhältst du als Belohnung ein spezielles Item:

- Einzel -> Preis: Up-Grade
- Doppel -> Preis: Drachenhaut
- K.O -> Preis: Metallmantel
- Gemischt -> Preis: King-Stein

Du kannst mit einem Team bis zu sechs Pokémon antreten. Die Pokémon der Gegner werden automatisch das Level deines Stärksten Pokémon annehmen. Nach einem Kampf werden deine Pokémon nicht geheilt, du kannst aber wie üblich Items benutzen.

Folge vom Pokémon Center dem Weg nach Süden über die Brücke. Auf dieser steht ein Attacken-Lehrer und schaut aufs Meer hinaus. Er lehrt einem deiner Pokémon die Attacke Schwertanz. Gehe weiter nach Süden und du erreichst das Gebiet Schluchteingang.



Durchquere das Gebiet, um im Westen zu der Route 7-Schatzschlucht zu gelangen. Dort befindet sich eher nördlich bei einer Grasfläche der Eingang zu einer kleinen Höhle namens Tanibu-Schlüssel.

Das Rätsel der Tanibu-Schlüssel-Höhle muss gelöst werden, damit in den im Süden folgenden Tanibu-Ruinen die begehrten Pokémon Icoognito auftauchen. Dazu müssen in der Tanibu-Schlüssel-Höhle die dortigen Steine auf die vorgesehenen Löcher geschoben werden.



Weiter südlich auf der Route befindet sich ein Haus. In diesem tanzt ein Mann mit seinem Chaneira. Sprich ihm an und führe ihm den Chaneira-Tanz vor, damit deine Pokémon geheilt werden.



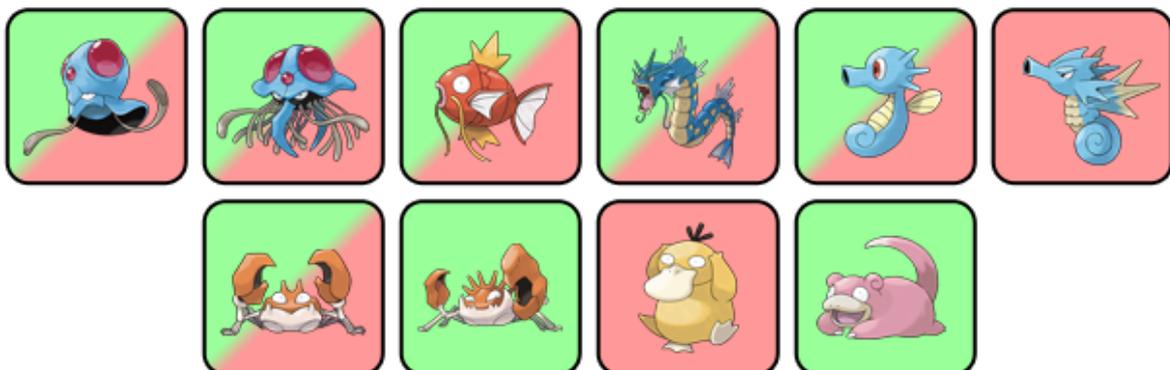
Hast du den Weg nach Süden gemeistert, erreichst du die Tanibu-Ruinen. Sieben Ruinen befinden sich von West nach Ost im Wasser auf jeweils einer eigenen kleinen Insel. Hier existieren die verschiedenen Formen des seltenen Pokémon Icognito.

Insgesamt gibt es 28 verschiedene Formen in den unterschiedlichen Ruinen zu finden. In jeder Ruine existieren nur bestimmte Formen. Um alle einzufangen, musst du also in jeder Ruine mit Geduld suchen.

Auf Eiland Sieben gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon im Gras bzw. in der Höhle zu finden:



Auf Eiland Sieben gibt es je nach Gebiet folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



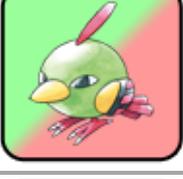
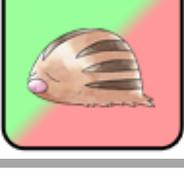
4. Pokémon außerhalb von Kanto

4.1 Pokémon zum Fangen oder Erhalten

Information:

Auf den verschiedenen Eilanden können nach dem Erhalt des Nationaldex auch Pokémon außerhalb der Kanto Region in freier Wildbahn auftauchen.

Folgende Pokémon können in den jeweiligen Editionen gefangen werden. Je nach Art, können die Pokémon im Gras, in Höhlen oder im Wasser, also durch Surfen und Angeln, gefunden werden. Je nach Edition tauchen die Pokémon unterschiedlich häufig auf.

	<p>Eiland Fünf:</p> <ul style="list-style-type: none"> Eiland 5-Weide <p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wasserweg <p>Eiland Sieben:</p> <ul style="list-style-type: none"> Schluchteingang 		<p>Eiland Fünf:</p> <ul style="list-style-type: none"> Eiland 5-Weide Gedenksäule Wasserirrgarten Ferienparadies
	<p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Musterbuschwald 		<p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Musterbuschwald
	<p>Eiland Fünf:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wasserirrgarten (als Ei geschenkt) 		<p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ruinental
	<p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ruinental 		<p>Eiland Sieben:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanibu-Ruinen
	<p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ruinental 		<p>Eiland Drei:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tri-Eiland-Hafen
	<p>Eiland Sechs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Musterbuschwald 		<p>Eiland Vier:</p> <ul style="list-style-type: none"> Eiskaskadenhöhle

	Eiland Eins: <ul style="list-style-type: none"> • Glutberg 		Eiland Eins: <ul style="list-style-type: none"> • Glutberg
	Eiland Sieben: <ul style="list-style-type: none"> • Schluchteingang • 7-Schatzschlucht 		Eiland Sieben: <ul style="list-style-type: none"> • 7-Schatzschlucht
	Eiland Sechs: <ul style="list-style-type: none"> • Ruinental 		Eiland Sechs: <ul style="list-style-type: none"> • Ruinental
	Eiland Fünf: <ul style="list-style-type: none"> • Verlorene Höhle 		Eiland Fünf: <ul style="list-style-type: none"> • Verlorene Höhle
	Eiland Fünf: <ul style="list-style-type: none"> • Eiland 5-Weide • Gedenksäule • Wasserirrgarten • Ferienparadies Eiland Sechs: <ul style="list-style-type: none"> • Fern-Eiland • Grüner Pfad • Wasserweg Eiland Sieben: <ul style="list-style-type: none"> • Trainerturm • Tanibo Ruinen 		Eiland Fünf: <ul style="list-style-type: none"> • Eiland 5-Weide • Gedenksäule • Wasserirrgarten • Ferienparadies Eiland Sechs: <ul style="list-style-type: none"> • Fern-Eiland • Grüner Pfad • Wasserweg Eiland Sieben: <ul style="list-style-type: none"> • Trainerturm • Tanibo Ruinen
	Eiland Vier: <ul style="list-style-type: none"> • Eiskaskadenhöhle 		Eiland Vier: <ul style="list-style-type: none"> • Eiskaskadenhöhle
	Eiland Sieben: <ul style="list-style-type: none"> • 7-Schatzschlucht 		Eiland Sieben: <ul style="list-style-type: none"> • Trainerturm • Tanibo Ruinen

4.2 Pokémon zum Brüten

Um folgende Pokémon zu erhalten, müssen diese in der Pension, im Norden auf Eiland Vier, gezüchtet werden. Dazu müssen die Weiterentwicklungen der Pokémon mit unterschiedlichem Geschlecht in die Pension gebracht werden. Ditto kann allerdings mit jedem Pokémon außer sich selbst gepaart werden. Legendäre Pokémon bilden eine Ausnahme, da diese keine Eier brüten können.



4.3 Pokémon zum Entwickeln

Folgende Pokémon entwickeln sich aus Pokémon der Kanto Region...

... durch Freundschaft:



... durch einen Tausch mit einem Item:



Kingstein

Metallmantel

Up-Grade



Drachenhaut

Metallmantel

Kingstein

... durch einen Stein:



Sonnenstein