

# Pokémon Feuerrot / Blattgrün Komplettlösung



## Inhaltsverzeichnis

### Vorwort

1. Inhalt
2. Copyright
3. Quellen
4. Kontakt

### Einführung

#### 1. Was ist Pokémon?

- 1.1 Das Spiel
- 1.2 Der Anime
- 1.3 Trading Card Game
- 1.4 Merchandise

#### 2. Ziel des Spiels

- 2.1 Die Pokémon Liga gewinnen
- 2.2 Den Pokédex vervollständigen
- 2.3 Nach der Hauptstory

#### 3. Spielhilfen

- 3.1 Legende
- 3.2 Vorkenntnisse
- 3.3 Städte und Wege
- 3.4 Deine Leben
- 3.5 Die Tastenbelegung
- 3.6 Das Spiel speichern

#### 4. Sonstiges zum Spiel

- 4.1 Für welche Emulatoren ist das Spiel geeignet?
- 4.2 Mit welchen Editionen kann getauscht werden?

#### 5. Unterschiede von Feuerrot und Blattgrün

- 5.1 Die Seltenheit von Pokémon
- 5.2 Nicht vorhandene Pokémon

---

## Komplettlösung

### 1. Die Reise beginnt!

- 1.1 Der Start
- 2.1 Allgemeine Angaben

### 2. Alabastia - Dich erwarten aufregende Abenteuer!

- 2.1 Dein erstes Pokémon!
- 2.2 Dein erster Kampf

### 3. Vertania City - Das immergrüne Paradies!

- 3.1 Route 1 - Das Abenteuer beginnt
- 3.2 Professor Eichs Paket und der Pokédex
- 3.4 Route 22 (Optional)

### 4. Marmoraria City - Die steingraue Stadt!

- 4.1 Route 2 und der Vertania-Wald
- 4.2 Der erste Orden
- 4.3 Was gibt es sonst noch zu sehen?

### 5. Azuria City - Eine mysteriöse blaue Aura umgibt die Stadt!

- 5.1 Route 3 und der legendäre Mondberg
- 5.2 Route 4 - Sprung ohne Rückweg
- 5.3 Der zweite Orden
- 5.4 Weitere Erkundungen der Stadt
- 5.5 Auf dem Weg zu Bill

### 6. Orania City – Die Hafenstadt der einmaligen Sonnenuntergänge!

- 6.1 Auf zum Hafen!
- 6.2 An Bord der M.S. Anne!
- 6.3 Der dritte Orden
- 6.4 Die nächsten Routen warten
- 6.5 Das stillgelegte Kraftwerk (Optional)

### 7. Lavandia – Die edle, violette Stadt!

- 7.1 Der finstere Felstunnel
- 7.2 Der Pokémon-Turm von Lavandia
- 7.3 Route 8

### 8. Prisma City – Die Stadt der Regenbogen-Träume!

- 8.1 Eine große Stadt – es gibt viel zu sehen!
- 8.2 Team Rocket Alarm
- 8.3 Der vierte Orden
- 8.4 Der Einsatz des Silph Scope und der Erhalt der Pokéflöte

### 9. Saffronia City – Die goldglänzende Handelsstadt!

- 9.1 Die Rückkehr des Team Rocket
- 9.2 Zwei Pokémon Arenen in Saffronia City!
- 9.3 Der fünfte Orden
- 9.4 Zwei Wege! - Welchen nehmen?

**10. Fuchsia City – Die Stadt der rosaroten Träume!**

- 10.1 Der Radweg (Optional wenn Punkt 10.2 gewählt)
- 10.2 Ein langer Weg (Optional wenn Punkt 10.1 gewählt)
- 10.3 Endlich wieder in einer Stadt
- 10.4 Die Safari-Zone
- 10.5 Der sechste Orden
- 10.6 Wieder einmal zwei Wege zur Auswahl

**11. Zinnoberinsel – Die Stadt brennender Leidenschaft!**

- 11.1 Der Weg übers Wasser (Optional wenn Punkt 11.3 gewählt)
- 11.2 Die Seeschauminseln (Optional wenn Punkt 11.3 gewählt)
- 11.3 Wieder an den Anfang zurück (Optional wenn Punkt 11.1 gewählt)
- 11.4 Eine kleine Insel
- 11.5 Das Pokémon-Haus
- 11.6 Der siebte Orden
- 11.7 Sevii Eiland – Das Insel-Archipel
- 11.8 Der achte Orden
- 11.9 Dem Ziel zum greifen nahe!

**12. Indigo Plateau – Das große Ziel aller Trainer ist die Pokémon-Liga!**

- 12.1 Die Siegesstraße - Die letzte Hürde
- 12.2 Die Top Vier und der Champion
- 12.3 Nach dem Sieg in der Pokémon-Liga

**Nachwort**

1. Danksagung

2. Erweiterungen

3. Offene Fragen?

4. Weitere Komplettlösungen

## Vorwort

### 1. Inhalt

Der Inhalt bezieht sich auf die Aktionen des Spiels, wie ich es gespielt habe. Diese Komplettlösung ist also während dem Spielen entstanden. Dadurch kann es sein, dass manche Dinge anders sind, als bei dir. Der Lösungsweg an sich, ist aber der gleiche!

Die Reihenfolge wie ich die Dinge erledigt habe, muss nicht immer zwingend so eingehalten werden. Da manche Aktionen auch nichts mit der Lösung zu tun haben (z.B. alle Items sammeln), muss auch nicht alles in der Komplettlösung vorkommende erledigt werden.

Die Komplettlösung soll dir nur zeigen, wie du im Spiel vorankommst und was es alles zu erledigen gibt. In welcher Reihenfolge du also bspw. die Items sammelst, ist deine Sache. Es könnte ja sein, dass du den Weg ganz anders gehst als ich, oder manche Items ignorierst. Die Stelle, wo du die Items findest, bleibt aber immer die gleiche!

### 2. Copyright

Die Texte sind zu 99% alle von mir selbst geschrieben. Ich habe versucht alles so verständlich wie möglich zu beschreiben. Natürlich ist das Geschriebene für einen selbst schwer zu beurteilen, da man weiß, was man sagen will. Solltest du also etwas nicht verstehen, oder eine bessere Umschreibung wissen, kannst du mir dies gerne mitteilen.

Ich bitte dich auch, meine Komplettlösung nicht ohne Erlaubnis von mir im Internet zu verbreiten. Auch nicht auszugsweise! Solltest du die Komplettlösung auf deiner Internetseite oder sonst wo veröffentlichen wollen, so frage mich vorher bitte um Erlaubnis.

Ansonsten kann die Komplettlösung für den privaten Gebrauch benutzt und auch gerne ausgedruckt werden.

### 3. Quellen

Wie bereits erwähnt stammen die Texte von mir selbst, außer wenigen Ausnahmen. Die Bilder hingegen habe ich zwar selbst während dem Spielen gemacht, aber das rechtmäßige Copyright unterliegt den Spielentwicklern.

Die Grafiken sind von folgenden Seiten aus den jeweiligen Artikeln entnommen.

<http://www.pokewiki.de/Hauptseite>

<http://gallery.gtsplus.net/>

Sollte das Benutzen einer Grafik oder sonst etwas nicht gewünscht sein, sag mir bitte Bescheid und ich werde betroffenes entfernen!

### 4. Kontakt

Fehler und ähnliches können immer passieren. Solltest du einen finden, kannst du mir dies gerne mitteilen. Auch über Lob, Kritik, Verbesserungsvorschläge oder sonstige Anmerkungen würde ich mich freuen.

Dazu musst du nur eine e-Mail schreiben mit dem Betreff „Pokémon Blattgrün“ an folgende Adresse:  
**Nanami-chan@gmx.net**

## Einführung

### 1. Was ist Pokémon

#### 1.1 Das Spiel

Die ersten Pokémon Spiele erschienen am 05. Oktober 1999 in Deutschland. Bereits am 27. Februar 1996 erschienen diese in Japan, erfunden von Satoshi Tajiri. Ziel des Spiels ist es Pokémon (kurz für Pocket Monsters) zu fangen und zu trainieren, um der beste Trainer der Region zu werden. Die Spiele hatten einen riesen Erfolg und noch heute erscheinen immer wieder neue Spiele für alle möglichen Konsolen von Nintendo.

#### 1.2 Der Anime

Die Spiele wurden in einen Anime umgesetzt. In diesem möchte der 10-jährige Ash Ketchum aus Alabastia Pokémon-Meister werden. Wie im Spiel bekommt er von Professor Eich sein erstes Pokémon und macht sich mit diesem auf die Reise, um weitere Pokémon zu fangen, in der Hoffnung die Pokémon Liga zu gewinnen und der beste Trainer der Region zu werden.

#### 1.3 Trading Card Game

Mit der Zeit wurde Pokémon immer berühmter und es wurde sogar ein Kartenspiel erfunden. Dies ist heute genauso begehrt wie die Spiele selbst. Auch hier werden die Pokémon von den Trainern in den Kampf geschickt und „kämpfen“ gegeneinander.

#### 1.4 Merchandise

Der Erfolg von Pokémon wurde schnell größer, weshalb es nicht lange dauerte, bis die ersten Fanartikel auf den Markt kamen. Heutzutage gibt es fast alles von Pokémon. Angefangen von Plüschtieren, Figuren und Bettdecken bis hin zu Esstübchen. Die meisten Fanartikel sind leider nur in Japan erhältlich, in den Pokémon Centern, die extra in verschiedenen Städten Japans gebaut wurden.

### 2. Ziel des Spiels

#### 2.1 Die Pokémon Liga gewinnen

Das Hauptziel des Spieles ist es, unabhängig von welcher Edition, die Pokémon Liga zu gewinnen. Am Anfang des Spiels erhältst du dein erstes Pokémon. Dies erreichst du, indem du weitere Pokémon fängst, sie trainierst und in verschiedenen Städten gegen Arenaleiter antrittst, um Orden zu gewinnen. Acht Orden werden benötigt, um zur Pokémon Liga zugelassen zu werden. Hast du den Champion der Pokémon Liga besiegt, bist du der neue Pokémon Meister und hast das Hauptziel des Spiels gemeistert.

#### 2.2 Den Pokédex vervollständigen

Nebenbei ist es noch deine Aufgabe den Pokédex zu vervollständigen. Immer, wenn du ein Pokémon siehst oder eines fängst werden Daten über dieses im Pokédex gespeichert. Fange alle Pokémon, die es gibt und lass deinen Pokédex in deiner Heimatstadt vom Professor bewerten.

#### 2.3 Nach der Hauptstory

Hast du den Champion der Pokémon Liga besiegt und bist der neue Pokémon Meister, kannst du neue Wege und Orte erkunden, bei welchen dir der Weg bisher versperrt war (z.B. durch eine Person, die den Eingang zu einer Höhle blockiert). In den meisten Fällen musst du bestimmte Bedingungen erfüllen, wie z.B. eine bestimmte Anzahl an Einträgen im Pokédex.

### 3. Spielhilfen

#### 3.1 Legende

Alle Pokémon, egal ob wilde, geschenkte, gekaufte oder auf sonstigen Wegen erhaltene Pokémon werden in einer Box dargestellt, die eine Hintergrundfärbung besitzt. Bei folgenden Beispielen ist Digdri in den Editionen Feuerrot und Blattgrün zu fangen bzw. zu erhalten, Enton nur in der Feuerroten Edition und Vulpix nur in der Blattgrünen Edition.



#### 3.2 Vorkenntnisse

Es gibt im Grunde zwei Arten von Menschen, die Pokémon spielen. Die, die ein Pokémon Spiel zum ersten Mal spielen und die, die schon seit Jahren dabei sind. Die erfahrenen Spieler werden wissen, wie man Pokémon fängt, den Typ eines Pokémon und Attacke richtig einsetzt, Items benutzt und einiges mehr. Für andere, die nichts darüber wissen, unsicher sind in manchen Dingen oder ähnliches können folgende Hilfen bei mir angefordert werden.

#### Allgemeines zum Spiel:

- Das Startmenü
- Wie kämpft man?
- Die verschiedenen Statusveränderungen und ihre Wirkung
- Was sind Items?
- Der Einsatz von VM Attacken
- Die wichtigsten Personen
- Die wichtigsten Gebäude
- Verschiedene Arten von Trainern

#### Alles über Pokémon:

- Was sind Pokémon?
- Wie findet man ein Pokémon?
- Wie fängt man ein Pokémon?
- Einführung in Geschlecht, Fähigkeit, Wesen und andere Werte eines Pokémon
- Einführung in die verschiedenen Typen
- Alles über die Attacken eines Pokémon
- Wissenswertes über die Entwicklung eines Pokémon
- Die besonderen Shiny Pokémon

#### Sonstiges:

- Wilde Pokémon können Items bei sich tragen (bsp. Paras -> Minipilze)
- Pokémon tauschen (level immer gleich!)
- Die Gehorsamkeit getauschter Pokémon

### 3.3 Städte und Wege

Auf deiner Reise musst du von einem Ort zum nächsten Reisen. Insgesamt gibt es elf verschiedene Orte zu erkunden, welche meist mit sogenannten Routen verbunden sind. Auf den Routen warten wilde Pokémon, Trainer und Items auf dich. 25 verschiedene Routen gilt es zu erforschen. Aber auch durch Höhlen irren oder einen Wald zu durchforsten gehört dazu.

### 3.4 Deine Leben

In vielen Spielen hat man eine bestimmte Anzahl an Leben und ist Game Over, wenn diese aufgebraucht sind. Bei den Pokémon Spielen gibt es im Grunde keine Leben. Allerdings verlierst du einen Kampf, wenn alle deine Pokémon besiegt wurden. Dann wirst du automatisch zum letzten Pokémon Center zurückkehren, in dem du deine Pokémon zuletzt hast heilen lassen. Eine Ausnahme bildet Alabastia, dort wirst du dann zu deinem Haus zurückbefördert. Dies gilt immer, wenn alle deine Pokémon im Team kampfunfähig sind, egal durch welche Aktion. Aber außer das du die Hälfte deines Geldes verlierst, hat ein K.O. von Pokémon oder das Verlieren eines Kampfes keine weiteren negativen Auswirkungen.

### 3.5 Die Tastenbelegung

Deine Spielfigur steuerst du mit dem Steuerkreuz, genauso wie du mit diesem auch Dinge auswählst. Mit dem Startknopf öffnest du das Menü. Der Select Knopf wird nur selten gebraucht, meist zum vertauschen von Items im Beutel. Mit dem A-Knopf bestätigst du eine Auswahl, sprichst Personen an, liest Schilder und ähnliches. Der B-Knopf hingegen bricht eine Option ab und schließt beispielsweise das Menü. Der L-Knopf und der R-Knopf ruft in jeder Situation ein Hilfemenü auf!

### 3.6 Das Spiel speichern

Deinen Spielstand kannst du jederzeit speichern, außer während einem Pokémon Kampf oder einer Unterhaltung. Aber sobald du stillstehst und das Startmenü öffnen kannst, musst du in diesem nur den Menüpunkt „Sichern“ auswählen und die Speicherung bestätigen. Es ist sinnvoll dies regelmäßig zu tun, es kann immer etwas Unerwartetes passieren!

## 4. Sonstiges zum Spiel

### 4.1 Für welche Emulatoren ist das Spiel geeignet?

Pokémon Feuerrot und Blattgrün erschienen am 01. Oktober 2004 für den Gameboy Advance bzw. Gameboy Advance SP. Aber auch auf dem danach erschienenen Nintendo DS und Nintendo DS Light funktionieren die Spiele.

### 4.2 Mit welchen Editionen kann getauscht werden?

Die Editionen Feuerrot und Blattgrün können mit folgenden Spielen verbunden werden:

- Pokémon Feuerrot (Linkkabel oder Wireless Adapter benötigt!)
- Pokémon Blattgrün (Linkkabel oder Wireless Adapter benötigt!)
- Pokémon Rubin (Linkkabel benötigt!)
- Pokémon Saphir (Linkkabel benötigt!)
- Pokémon Smaragd (Linkkabel oder Wireless Adapter benötigt!)
- Pokémon Colosseum (GameCube - spezielles Verbindungskabel erforderlich!)
- Pokémon XD (GameCube - spezielles Verbindungskabel erforderlich!)

Je nachdem, mit welcher Edition du tauschen möchtest, müssen unter Umständen bestimmte Vorkehrungen in den Spielen getroffen werden. Das wären z.B. einen bestimmten Ort besucht haben, die Pokémon Liga gewonnen oder genug Einträge im Pokédex.

## 5. Unterschiede von Feuerrot und Blattgrün

### 5.1 Die Seltenheit von Pokémon

Im Grunde ist der Spielverlauf von den Editionen Feuerrot und Blattgrün gleich. Der größte und wichtigste Unterschied sind die auftauchenden Pokémon. So sind manche Pokémon in der Feuerroten Edition häufiger vertreten und manche seltener als in der Blattgrünen Edition und umgekehrt.

### 5.2 Nicht vorhandene Pokémon

Folgende 13 Pokémon gibt es NUR in der Feuerroten Edition zu fangen:



Folgende 13 Pokémon gibt es NUR in der Blattgrünen Edition zu fangen:



## Komplettlösung

### 1. Die Reise beginnt!

#### 1.1 Der Start

Schalte deinen Gameboy Advance an und der Vorspann wird starten. In diesem kämpft ein Nidorino gegen ein Gengar. Danach wechselt es in den Startbildschirm. Bei der Feuerroten Edition ist dies ein Glurak, bei der Blattgrünen Edition ein Bisaflor.



Drücke Start oder den A-Knopf um zur Auswahl zu kommen. Solltest du das Spiel neu haben, wird automatisch ein neues Spiel starten. Willst du ein gespeichertes Spiel fortsetzen, hast du „Weiter“ zur Auswahl mit den wichtigsten Informationen und „Neues Spiel“. Wähle den Menüpunkt welchen du möchtest und bestätige deine Auswahl.

#### Information:

Wenn du deinen Spielstand fortsetzt, werden dir die letzten Geschehnisse kurz angezeigt, was durch drücken des B-Knopfes unterbrochen werden kann und du dein Spiel an dem zuletzt gespeicherten Punkt fortsetzt.

#### 2.1 Allgemeine Angaben

Wenn du ein neues Spiel beginnst, werden dir kurz Informationen gezeigt, ehe Professor Eich erscheint. Nachdem er dir kurz erklärt hat, was Pokémon sind, fragt er dich nach deinem Geschlecht, sowie deinem Namen und dem deines Rivalen.



Du kannst wählen, ob du als Junge oder als Mädchen spielen willst. Als Namen kannst du entweder eine der Vorschläge benutzen oder selbst einen Namen deiner Wahl eingeben. Was auch immer du tust, weder das Geschlecht noch der Name haben irgendeine Auswirkung auf den Spielverlauf.



## 2. Alabastia - Dich erwarten aufregende Abenteuer!

### 2.1 Dein erstes Pokémon!

Nachdem Professor Eich dich in die Welt der Pokémon entlassen hat, befindest du dich in deinem Zimmer. Auf dem PC links in der Ecke befindet sich ein Trank. Verlasse das Zimmer durch die Treppe rechts in der Ecke. Deine Mutter informiert dich, dass Professor Eich nach dir sucht, also verlasse das Haus.



Nun stehst du vor deinem Haus, inmitten des kleinen Ortes Alabastia, deiner Heimatstadt. Alabastia ist ein ruhiger Ort, mit wenigen Einwohnern. In dem Haus neben dir wohnt dein Rivale mit seiner Schwester. Unter diesem befindet sich das Labor von Professor Eich, welches das einzige der gesamten Kanto Region ist. Allerdings ist Professor Eich nicht in seinem Labor, nur sein Enkel. Die einzige Möglichkeit die übrig bleibt ist, die Stadt Richtung Norden zu verlassen.

Aber weit kommst du nicht, denn sofort hält dich Professor Eich auf, wenn du das Gras betreten möchtest und eilt herbei. Er bringt dich in sein Labor, wo er dich bittet dir eins seiner Pokémon auszusuchen.

Du hast die Qual der Wahl zwischen folgenden drei Pokémon:



Bisasam -  
Das Pflanzen Pokémon



Schiggy -  
Das Wasser Pokémon



Glumanda -  
Das Feuer Pokémon

### 2.2 Dein erster Kampf

Nachdem du dich für ein Pokémon entschieden hast, wird sich dein Rivale aus den zwei übrig gebliebenen Pokémon das aussuchen, welches gegen dich im Vorteil ist:

*Deine Wahl*



*Wahl deines Rivalen*



Dein Rivale fordert dich direkt zum Kampf heraus, wenn du das Labor verlassen willst. Sowohl dein Pokémon, als auch das deines Rivalen sind auf Level 5 und können nur eine Angriffsattacke (Tackle bzw. Kratzer) und eine Verteidigungsattacke (Heuler, Rutenschlag bzw. Silberblick). Beide Attacken sind vom Typ Normal. Der Kampf ist also ausgeglichen.



Professor Eich klärt dich kurz über das Wichtigste auf, ehe du mit deinem ersten Kampf beginnen kannst. Für den Fall, dass du den Trank aus deinem Zimmer mitgenommen hast, kannst du ihn einsetzen, falls du ihn brauchst.

**Rivalenkampf:**

Rivale setzt  oder  oder  auf Level 5 ein

Wenn du den Kampf gewinnst, erreicht dein Pokémon den nächsten Level und du erhältst ein Preisgeld. Wenn du verlierst, musst du das Preisgeld für den Gegner zahlen. Freundlicherweise übernimmt Professor Eich dieses eine Mal die Kosten für dich. Aber egal ob du gewinnst oder verlierst, dein Rivale wird, damit protzen, dass er seine Pokémon trainieren wird, damit sie stärker werden und verlässt das Labor.

**Information:**

In Alabastia gibt es kein Pokémon Center. Du kannst dein Pokémon aber bei deiner Mutter heilen lassen, anstelle des nächsten Pokémon Centers.

In Alabastia gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



### 3. Vertania City - Das immergrüne Paradies!

#### 3.1 Route 1 - Das Abenteuer beginnt

##### Information:

Die Route 1 verbindet Alabastia und Vertania City. Sie verläuft von Süden nach Norden. Auf dieser Route gibt es keine Trainer, nur wilde Pokémon, gegen die du kämpfen kannst um dein Pokémon etwas zu trainieren.

Auf der Route 1 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



#### 3.2 Professor Eichs Paket und der Pokédex

##### Information:

Vertania City ist die erste richtige Stadt mit einem Pokémon Center etwa zentral und einem Supermarkt im Westen der Stadt. Die momentan geschlossene Pokémon Arena befindet sich nordöstlich.

In Vertania City angekommen wirst du bei der ersten Erkundung feststellen, dass du nicht weit kommst. Wenn du Richtung Norden gehen möchtest, hält dich ein Opa auf und lässt dich nicht durch. Der Weg nach Westen zur Route 22 wird zwar nicht versperrt, aber auch dort wirst du noch nicht viel machen können.

Sobald du den Supermarkt betrittst, wird dich die Verkäuferin ansprechen und bittet dich, ein Paket zu Professor Eich zu bringen. Erst wenn du dies zu Professor Eich nach Alabastia in sein Labor gebracht und den Pokédex erhalten hast, wird es dir möglich sein Items zu kaufen oder zu verkaufen.



Zurück in Alabastia schenkt Professor Eich dir und deinem Rivalen den Pokédex und Pokébälle, sobald du ihm das Paket übergeben hast. Bevor du dich zurück auf den Weg nach Vertania City machst, solltest du bei der Schwester deines Rivalen vorbeischauen, sie wird dir eine Karte schenken.



Zurück in Vertania City kannst du im Pokémon Supermarkt erste Items kaufen und im Pokémon Center erklärt dir Teala im 1. Stock wie die Herstellung der Verbindung zum Kämpfen oder Tauschen mit einem Freund funktioniert. (Dies passiert in jedem Pokémon Center, sobald du den 1. Stock das erste Mal betrittst).



Weiter geht es von Vertania City aus Richtung Norden. Der Opa wird dich jetzt durchlassen, aber erst nachdem er dir erklärt hat wie man Pokémon fängt. Als Dank für dein Zuhören, erhältst du den Lehrkanal.

Westlich in Vertania City befindet sich ein kleiner Teich. Dort steht ein Attacken-Lehrer, der einem deiner Pokémon einmalig die Attacke Traumfresser beibringen kann. Allerdings wird die Fähigkeit Zerschneider oder Surfer benötigt.



In Vertania City gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



### 3.4 Route 22 (Optional)

**Information:**  
 Die Route 22 bietet nicht viel. Nur ein paar Pokémon kannst du dort fangen.  
 Die Route ist der Beginn des Weges, welcher zur Siegesstraße führt.

Wenn du nach dem Erhalt des Pokédex über die erste Grasfläche hinaus nach Westen gehen möchtest, taucht plötzlich dein Rivale auf und möchte gegen dich kämpfen.





Ob du diesen Kampf machst oder nicht, ist dir überlassen. Aber selbst, wenn du gewinnst und weitergehen kannst, wirst du nicht weiterkommen, weil der Wärter im Durchgangshaus dich aufhalten wird. Das Durchgangshaus wirst du erst durchqueren können, nachdem du deinen ersten Orden gewonnen hast. Dann landest du auf der Route 23. Aber auch diese wirst du immer nur Schrittweise betreten können, weil alle paar Schritte ein Wärter steht, der kontrolliert, ob du den benötigten Orden besitzt. Dort gibt es je weiter du kommst ebenfalls Pokémon zu fangen.

Auf der Route 22 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 22 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



## 4. Marmoraria City - Die steingraue Stadt!

### 4.1 Route 2 und der Vertania-Wald

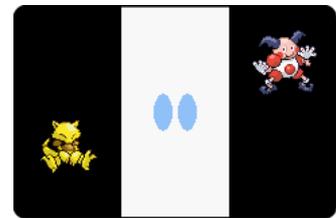
#### Information:

Die Route 2 verbindet Vertania City und Marmoraria City. Sie verläuft von Süden nach Norden. In der Mitte der Route befindet sich der Vertania-Wald und im Norden ein Ein- bzw. Ausgang zu Digdas-Höhle.

Rechts verläuft ein zweiter Weg der Route, diese kannst du jetzt allerdings noch nicht betreten. Dort befindet sich ein Durchgangshaus. In diesem vertreibt sich ein Assistent von Professor Eich die Zeit. Wenn du bereits mehr als zehn verschiedene Pokémon gefangen hast (10 „gefangen“ Einträge im Pokédex), schenkt er dir die VM05 Blitz um dunkle Orte zu erhellen.



Desweiteren befindet sich über dem Durchgangshaus ein kleines Haus. In diesem wohnt ein Junge namens Richard, der sein Pantimos gegen dein Abra tauschen möchte.



Auf der Route 2 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



#### Information:

Der Vertania Wald ist ein dichter Wald. Er befindet sich inmitten der Route 2 und es warten einige Trainer darauf, dich zu einem Kampf herauszufordern.



Erkunde jeden Winkel um kein Item zu übersehen oder einen Trainer zu verpassen! Halte dich erst nördlich und dann westlich. Falls du dich verlaufen solltest, orientiere dich an den Trainern, die gegen dich kämpfen wollen. Denn immer wenn du gegen einen Trainer kämpfen kannst, weißt du, dass du auf dem richtigen Weg bist!

Im Vertania-Wald gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



## 4.2 Der erste Orden

### Information:

In Marmoraria City befindet sich im Westen die erste Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich unterhalb der Arena, während der Supermarkt östlich davon liegt. Ganz im Norden befindet sich das Museum.

Wenn du Marmoraria City Richtung Osten verlassen möchtest, wirst du von einem Teenager aufgehalten, der dich direkt zur Arena von Marmoraria City bringt, denn bevor du gegen Rocko, den Arenaleiter nicht gewonnen hast, kannst du Marmoraria City nicht verlassen.

### Rocko – Der Steinharte Pokémon Trainer!

In Marmoraria City musst du dich das erste Mal in einer Arena beweisen. Arenaleiter haben sich immer auf einen Pokémon Typ spezialisiert. Bei Rocko sind dies Gestein Pokémon. Bevor du gegen Rocko antrittst, kannst du noch freiwillig gegen Camper Georg kämpfen.



- Camper Georg setzt Kleinstein auf Level 10 und Sandan auf Level 11 ein

### Arenaleiterkampf:

Leiter Rocko setzt



auf Level 12 und



auf Level 14 ein

Als Preis für deinen Sieg über Rocko erhältst du den Felsorden. Dieser ermöglicht es dir die Fähigkeit Blitz außerhalb von Kämpfen einzusetzen. Zusätzlich erhältst du noch die TM39 Felsgrab. Automatisch erhältst du auch die VM/TM-Box in welcher alle deine erhaltenen VM und TM gesammelt werden.

## 4.3 Was gibt es sonst noch zu sehen?

Im Norden der Stadt im Museum kannst du dir für 50 Pokédollar die Ausstellung ansehen. Später, wenn du die Fähigkeit Zerschneider anwenden kannst, kannst du durch den Hintereingang des Museums einen Altberstein erlangen, aus welchem ein Aerodactyl erweckt werden kann. In dem Raum befindet sich noch ein Attacken-Lehrer, der einem Pokémon die Attacke Geowurf beibringen möchte.



Wenn du nun die Stadt Richtung Osten verlassen willst, wirst du wieder aufgehalten. Diesmal vom Assistenten von Professor Eich, dem von deiner Mutter aufgetragen wurde dir ein Paar Turnschuhe zu bringen. Ab jetzt kannst du Rennen und schneller vorankommen, indem du den B-Knopf gedrückt hältst.

## 5. Azuria City - Eine mysteriöse blaue Aura umgibt die Stadt!

### 5.1 Route 3 und der legendäre Mondberg

#### Information:

Die Route 3 führt dich von Marmorita City aus direkt zum legendären Mondberg und verläuft von Westen nach Osten. Am Ende der Route geht sie in die Route 4 über, an deren Beginn sich ein Pokémon Center befindet.

Auf dem Weg zum Mondberg warten einige Trainer und ihre Pokémon auf dich. Neben dem Eingang des Mondbergs im Pokémon Center wird dir von einem Pokémon-Händler ein Karpador zum Kauf angeboten, für nur 500 Pokédollar! Aber überlege dir, ob du auf diesen Handel eingehen willst, denn du wirst später noch genug Gelegenheiten haben ein Karpador zu fangen.



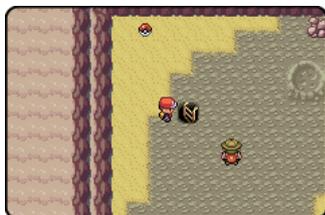
Auf der Route 3 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



#### Information:

Der Mondberg ist legendär und sehr bekannt. Er befindet sich auf der Route 4 und ist die Verbindung zwischen Marmorita City und Azuria City.

Du musst den Mondberg durchqueren, um zur Route 4 zu gelangen und kurz später dein nächstes Ziel, Azuria City, zu erreichen. Allerdings gibt es mehrere Wege, die du gehen kannst und manche werden in einer Sackgasse enden. Wenn du alle Items finden und gegen jeden Trainer kämpfen willst, musst du jeden Weg verfolgen.



Solltest du den richtigen Weg suchen, gehe vom Eingang aus gesehen an den ersten zwei Leitern vorbei und nimm die dritte Leiter in deren Nähe sich ein Wanderer befindet!

Im Mondberg wirst du zum ersten Mal Team Rocket begegnen. Sie sind hinter den Fossilien her, aus denen bereits ausgestorbene Pokémon wiedererweckt werden können. Sobald du gegen den Streber Miguel gewonnen hast, der die Fossilien beschützt, wirst du dir eines aussuchen dürfen bzw. müssen. Aber denke daran, dass du die Fossilien weder später austauschen, noch das andere im Spiel bekommen kannst.



Zur Auswahl stehen folgende Fossilien bzw. später dadurch zu erhaltene Pokémon:



Amonitas -  
Wenn du das  
Helixfossil wählst

oder



Kabuto -  
Wenn du das  
Domfossil wählst

Im Mondberg gibt es folgende Pokémon in der Höhle zu finden:



## 5.2 Route 4 - Sprung ohne Rückweg

### Information:

Die Route 4 führt direkt nach Azuria City. Es ist eine kleine Route, allerdings mit einer großen Bedeutung, denn vorläufig wird es keinen Weg zurückgeben.

Die Route ist kurz und es gibt eine kleine Grasfläche im Osten. Du musst nur die Stufe runterspringen, um es zu erreichen. Dies musst du zwangsläufig tun, denn das ist der weiterführende Weg. Aber sobald du die Stufe heruntergesprungen bist, gibt es vorerst keinen Weg zurück!



Auf dieser Route warten zwei Attacken-Lehrer geduldig auf dich, um einem deiner Pokémon Megakick bzw. Megahieb beizubringen.



Vorerst kannst du auf dieser Route nicht viel tun, aber im späteren Verlauf des Spiels wird es dir möglich sein, den Wasserweg zu nutzen und einen Trainer sowie eine Höhle zu erreichen. Das Geheimdungeon auch bekannt als Azuria-Höhle, wirst du aber erst später im Spielverlauf betreten können.

Auf der Route 4 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 22 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



### 5.3 Der zweite Orden

#### Information:

In Azuria City befindet sich mittig die zweite Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich links neben der Arena, während der Supermarkt südlich davon liegt. Der Fahrradladen befindet sich unterhalb des Pokémon Centers.

In Azuria City kannst du entweder direkt in der Arena kämpfen oder zuerst noch etwas trainieren. Dazu musst du nur nach Norden auf die Route 24. Was auch immer du zuerst tust, aus Azuria City kommst du erst raus, nachdem du bei Bill warst. Dieser wohnt am Ende der Route 25.

(Solltest du zuerst zur Route 24 gehen wollen siehe Punkt 5.5!)

#### Misty – Die Burschikose Meerjungfrau!

In Azuria City musst du dich zum zweiten Mal in einer Arena beweisen. Misty hat sich auf Pokémon des Typs Wasser spezialisiert. Außer Misty befinden sich noch zwei weitere Trainer in der Arena. Gegen keinen der Trainer musst du antreten, sondern kannst auch direkt gegen Misty kämpfen.



- Schwimmer Konstantin setzt Seeper auf Level 16 und Muschas auf Level 16 ein
- Picknicker Gwendolin setzt Goldini auf Level 19 ein

#### Arenaleiterkampf:

Leiter Misty setzt  auf Level 18 und  auf Level 21 ein

Als Preis für deinen Sieg über Misty erhältst du den Quellorden. Dieser ermöglicht es dir die Fähigkeit Zerschneider außerhalb von kämpfen einzusetzen, sowie das dir alle getauschten Pokémon bis einschließlich Level 30 gehorchen. Zusätzlich erhältst du noch die TM03 Aquawelle.

### 5.4 Weitere Erkundungen der Stadt

Im Fahrradladen wird dir ein Fahrrad zum Kauf angeboten. Allerdings für 1 000 000 Pokédollar. Soviel Geld wirst du im Spiel niemals besitzen können, weshalb du auf das Fahrrad verzichten musst. Allerdings wirst du bald ein Rad-Coupon erhalten können, welchen du dann gegen ein Fahrrad einlösen kannst.



Ganz im Nordwesten steht ein Haus, in diesem lebt ein Wanderer, der dir etwas über die acht Ordnungen erzählen kann. Wenn du wissen möchtest, welchen Orden du für welche VM benötigst oder bis auf welches Level getauschte Pokémon dir gehorchen, bist du hier an der richtigen Adresse.



Neben dem Pokémon Center befindet sich ein Haus. In diesem wohnt ein alter Mann, der sein Rossana gegen ein Quapuzi von dir tauschen möchte.



Ansonsten gibt es noch nichts zu tun in Azuria City, denn ein Polizist blockiert den Weg in das letzte vorhandene Haus. Dieses kannst du erst betreten, nachdem du von Bill das Bootsticket erhalten hast.

In Azuria City gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



### 5.5 Auf dem Weg zu Bill

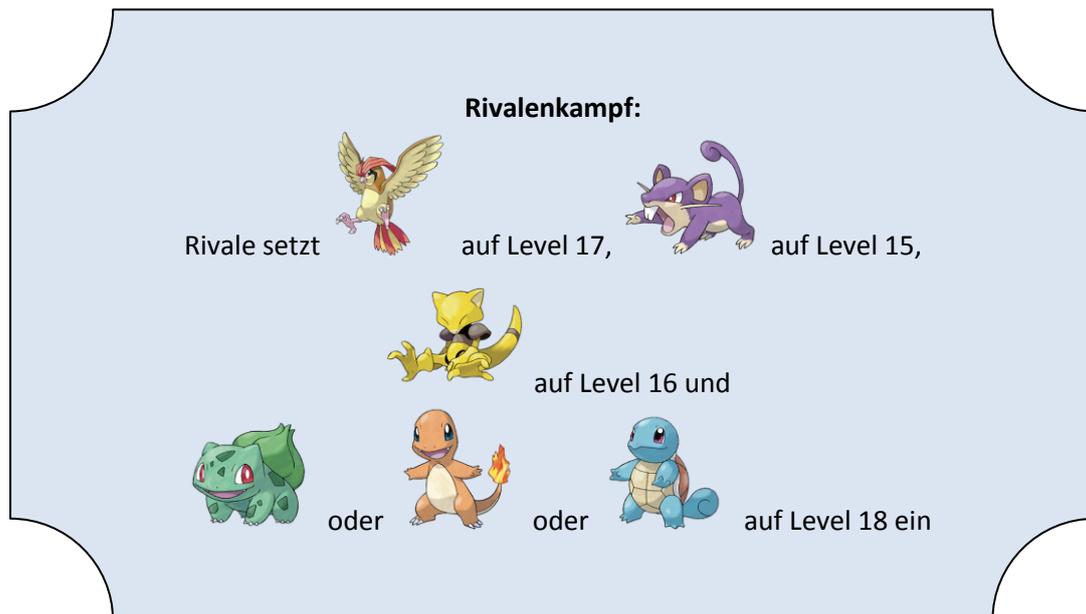
#### Information:

Die Route 24 besteht quasi aus der Nugget-Brücke und ist die einzige Möglichkeit um die Route 25 zu erreichen, welche dich zu Bills Haus führt.

Auf der Nugget-Brücke warten mehrere Trainer, die es nacheinander zu besiegen gilt. Hast du den letzten Trainer, ein Team Rocket Rüpel, erreicht, bekommst du zur Belohnung ein Nugget.



Sobald du die Nugget-Brücke im Norden von Azuria City betreten möchtest, taucht dein Rivale auf und fordert dich zu einem Kampf heraus!



Nachdem du deinen Rivalen besiegt hast, erzählt er dir von Bill und geht dann weiter. Allerdings kommt er noch einmal zurück und schenkt dir die Ruhmesdatei. In diesem Item werden Informationen über verschiedene Charaktere gesammelt. Sprich mit Leuten, wenn sie etwas über eine der Personen erzählen, wird es dort gespeichert.

Auf der Route 24 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 24 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



**Information:**

Die Route 25 verläuft von Westen nach Osten und endet am Kap von Azuria City, wo sich Bills Haus befindet.

Diese Route ist ebenfalls nur kurz, aber eine Vielzahl an Trainer warten geduldig auf einen Kampf. Am Ende der Route angekommen befindet sich nur das Haus von Bill. Wenn du das Haus betrittst, wirst du ein Piepi vorfinden. Sprache es an, um zu erfahren, dass es Bill ist, dem ein Experiment missglückt ist und deshalb deine Hilfe braucht.



Um ihm zu helfen musst du lediglich den Teleporter vom Computer aus starten. Bill wird als er selbst aus dem Teleporter treten. Sprache ihn an um als Dank für deine Hilfe ein Bootsticket für die M.S. Anne zu erhalten. Wenn du das Haus von Bill erneut betrittst, kannst du dir auf seinem Computer aus ein Bild von Evoli, Aquana, Blitza und Flamara ansehen und jeweils einen ‚gesehen‘ Eintrag im Pokédex erhalten.



Nun kannst du das Haus in Azuria City betreten, welches von einem Polizist blockiert wurde. Hinter dem Haus wartet ein Team Rocket Mitglied, welches dich zum Kampf herausfordert. Besiege ihn, um die TM28 - Schaufler zu erhalten, sowie deine Reise fortzusetzen.

Auf der Route 25 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 25 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



## 6. Orania City – Die Hafenstadt der einmaligen Sonnenuntergänge!

### 6.1 Auf zum Hafen!

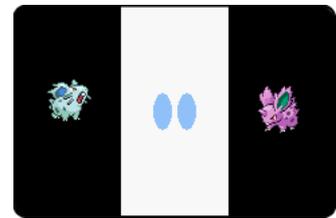
#### Information:

Auf der Route 5 befindet sich im Süden ein Ein- bzw. Ausgang des Tunnelpfades, sowie eine Pokémon-Pension zum Aufziehen eines deiner Pokémon.



Das Durchgangshaus, welches nach Saffronia City führt ist noch nicht passierbar, weshalb du den Tunnelpfad benutzen musst. Dieser verläuft von Norden nach Süden und liegt unterirdisch. Durch diesen erreichst du die Route 6, welche dich nach Orania City führen wird.

In dem Häuschen zum Tunnelpfad steht ein Mädchen, welches in der Feuerroten Edition ihr Nidoran(w) gegen dein Nidoran(m) tauschen möchte. In der Blattgrünen Edition hingegen möchte das Mädchen ihr Nidoran(m) gegen ein Nidoran(w) tauschen.



Auf der Route 5 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



#### Information:

Die Route 6 liegt zwischen Orania City und Saffronia City. Allerdings wird sie durch den Tunnelpfad auch mit der Route 5 verbunden.

Die Route 6 ist zwar nicht besonders lang, aber ein paar Trainer haben trotzdem den Weg hierher gefunden. Auch hier ist das Durchgangshaus nach Saffronia City vorläufig noch gesperrt. Der Ein- bzw. Ausgang des Tunnelpfades liegt nördlich und nach Süden führt dich der Weg nach Orania City.

Auf der Route 6 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 6 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



**Information:**  
 In Orania City befindet sich im Südwesten die dritte Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich westlich, während der Supermarkt eher mittig liegt. Die M.S. Anne ankert im Süden am Hafen.

Im Pokémon Center befindet sich ein Mädchen an der Theke. Sprich es an, um einen Kampffahnder zu erhalten. Dieser lädt sich mit jedem Schritt den du machst auf. Aktiviere ihn in der Nähe von Trainern, gegen die du bereits gekämpft hast, um herauszufinden, wer noch einmal gegen dich kämpfen möchte.



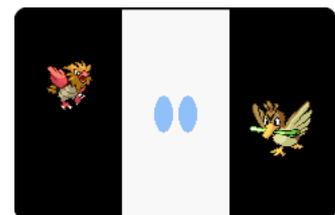
Links neben dem Pokémon Center befindet sich das Haus eines Anglers. Sprich ihn an, um eine Angel zu erhalten. Mit dieser kannst du an jeder Wasserstelle, an die du treten kannst angeln. Allerdings werden bei der Angel nur Karpador anbeißen.



Über der Arena hingegen befindet sich der Pokémon-Fanclub. Höre dem Vorsitzenden geduldig zu, um einen Rad-Coupon zu erhalten. Diesen kannst du in Azuria City im Fahrradladen gegen ein Fahrrad austauschen.



In dem Haus rechts neben dem Pokémon-Fanclub wohnt ein Junge, der gerne mit dir einen Pokémon-Tausch vollziehen würde. Er bietet dir sein Porenta im Austausch mit einem Habitak von dir an.



Der Eingang zur Pokémon Arena wird vorläufig von einem Baum blockiert und ein betreten daher erst später möglich sein, nachdem du der M.S. Anne einen Besuch abgestattet hast.

In Orania City gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



## 6.2 An Bord der M.S. Anne!

### Information:

Die M.S. Anne liegt einmal im Jahr in Orania City an. Das Bootsticket von Bill ermöglicht es dir, das luxuriöse Kreuzfahrtschiff zu betreten. Nutze diese einmalige Chance und schau dich in Ruhe um.

Es gibt einige Items zu finden und auch die Gäste langweilen sich und freuen sich über eine Abwechslung in Form eines Kampfes. Sollten deine Pokémon geschwächt sein, kannst du sie auf dem Schiff heilen lassen. Dazu musst du zum Eingangsbereich zurück und das zweite Zimmer von rechts betreten. (Von dir aus gesehen!) Sprache mit der Person am Bett und sie wird deine Pokémon heilen.



Auf dem zweiten Deck befindet sich im ersten Raum von links ein Wanderer. Er ist schon viel herum gereist und zeigt dir ein Bild von einem verschlafenen Pokémon. Nachdem du dieses Bild gesehen hast, befindet sich ein „gesehen“ Eintrag zu Relaxo in deinem Pokédex.

Das wichtigste Item auf der M.S. Anne ist die VM01 Zerschneider. Diese wird zwingend benötigt um im Spiel weiter zu kommen. Dazu musst du den Kapitän in seiner Kabine aufsuchen. Diese befindet sich ganz oben auf dem Schiff, also die erste Treppe hoch und danach dem Gang folgen, an der ersten Treppe vorbei bis zur zweiten Treppe, welche nach oben führt.



Auch dein Rivale treibt sich auf dem Schiff herum und wird dich zum Kampf herausfordern, sobald du der Treppe, die zum Kapitän führt näher kommst! Er ist wie immer von sich selbst überzeugt. Er hat bereits 40 verschiedene Pokémon gefangen. Aber nach deinem Sieg sieht er ein, dass du dich um deine Pokémon kümmerst und sie trainierst.



Nachdem du die VM01 vom Kapitän erhalten hast und die M.S. Anne verlässt, wird sie vor deinen Augen in See stechen. Du wirst nun nicht mehr die Möglichkeit haben, das Schiff zu betreten.



### 6.3 Der dritte Orden

Nachdem du einem deiner Pokémon die VM01 Zerschneider beigebracht hast, kannst du die Arena von Orania City betreten. Um gegen Major Bob antreten zu können, musst du zuerst die Elektrobarrieren ausschalten. Dazu musst du in den Mülleimern nach versteckten Schaltern suchen. Hast du einen gefunden, erlischt eine der Barrieren. Insgesamt sind es zwei Schalter, die du finden musst und der zweite liegt immer in der Nähe des ersten. Aber solltest du nach dem ersten Schalter einen leeren Mülleimer erwischen, wird sich die Barriere wieder aktivieren und du musst von vorne anfangen!

#### Major Bob – Der Blitzschnelle Arenaleiter!

In Orania City musst du dich zum dritten Mal in einer Arena beweisen. Major Bob hat sich auf Pokémon mit dem Typ Elektro spezialisiert. Außer gegen Major Bob kannst du noch gegen drei weitere Trainer kämpfen. Je nachdem an welchen Mülleimer du musst, ist einem Kampf aber nicht zu entgehen.

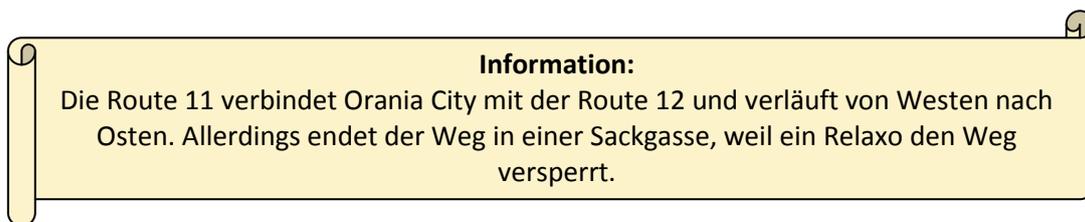


- Matrose Reto setzt Pikachu auf Level 21 und Pikachu auf Level 21 ein
- Mechaniker Alfred setzt Voltobal auf Level 21 und Magnetilo auf Level 21 ein
- Gentleman Claudio setzt Pikachu auf Level 23 ein

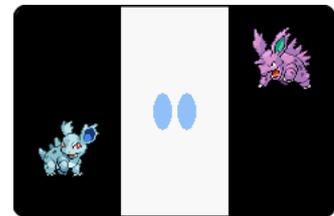


Als Preis für deinen Sieg über Major Bob erhältst du den Donnerorden. Dieser ermöglicht es dir die Fähigkeit Fliegen außerhalb von Kämpfen einzusetzen. Zusätzlich erhältst du noch die TM34 Schockwelle.

#### 6.4 Die nächsten Routen warten



Die Route 11 endet in einer Sackgasse, weshalb ein Besuch dieser Route freiwillig ist. Am Ende der Route 11 befindet sich ein Durchgangshaus. In der ersten Etage wartet ein Junge, der gern sein Pokémon tauschen würde. In der Feuerroten Edition möchte er sein Nidorino gegen ein Nidorina tauschen. In der Blattgrünen Edition hingegen sein Nidorina gegen ein Nidorino.



Desweiteren sitzt am Tisch der Assistent von Professor Eich und wartet auf dich. Wenn du mindestens 30 verschiedene Pokémon gefangen hast, schenkt er dir den Detektor. Mit diesem kannst du versteckte Items auf dem Boden aufspüren.

Auf der Route 11 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 11 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



**Information:**

Digdas Höhle befindet sich auf der Route 11 und ist ein Tunnel, der von Digdas gegraben wurde. Er führt an das nördliche Ende von Route 2.

Der Weg durch Digdas Höhle ist vorerst die einzige Möglichkeit, um zurück zu gehen. Jetzt ist es auch möglich den östlichen Teil von Route 2 zu erkunden, welcher vorher noch durch Bäume versperrt wurde.

Gehe zurück und hole dir beim Assistenten von Professor Eich die VM05 Blitz ab und tausche bei Interesse dein Abra gegen ein Pantimos.

(Für mehr Informationen siehe Punkt 4.1!)

Ansonsten geht es wieder zurück nach Azuria City und Richtung Osten zur Route 9.



In Digdas Höhle gibt es folgende Pokémon in der Höhle zu finden:



**Information:**

Von Azuria City aus erreicht man die Route 9, welche in die Route 10 mündet. Der Felstunnel liegt mitten auf der Route 10 und teilt diese in zwei Hälften. Der Wasserweg auf der Route 10 führt zum Kraftwerk.

Die Route 9 ist kurz und nicht besonders aufregend. Lediglich ein paar Trainer warten auf dich, um gegen dich anzutreten.

Auf der Route 9 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:





Vor dem Eingang zum Felstunnel auf der Route 10 befindet sich ein Pokémon Center. In diesem wartet wieder einmal Professor Eichs Assistent auf dich. Diesmal möchte er in deinem Pokédex einen Eintrag von mindestens 20 verschiedenen ‚gefangenen‘ Pokémon sehen. Als Lohn für deine Mühe schenkt er dir einen Ewigstein.

Auf der Route 10 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 10 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



### 6.5 Das stillgelegte Kraftwerk (Optional)

**Information:**  
Das Kraftwerk ist nur über den Wasserweg zu erreichen. Einige Elektro-Pokémon haben sich dort eingenistet, als es stillgelegt wurde.



Das Kraftwerk ist der Heimatort des legendären Pokémon Zapdos, welches am hinteren Ausgang auf dich wartet. Solltest du es besiegen, wird es verschwinden und du hast deine Chance verpasst. Wenn du aber fliehst oder dich das Zapdos besiegt, kannst du es wieder antreffen.



Nicht jeder Pokéball der auf dem Boden liegt ist ein Item. Manche sind auch als Pokéball getarnte Voltobal oder Lektrobal, die nur ungern in ihrer Ruhe gestört werden möchten.

Im Kraftwerk gibt es folgende Pokémon im Gebäude zu finden:



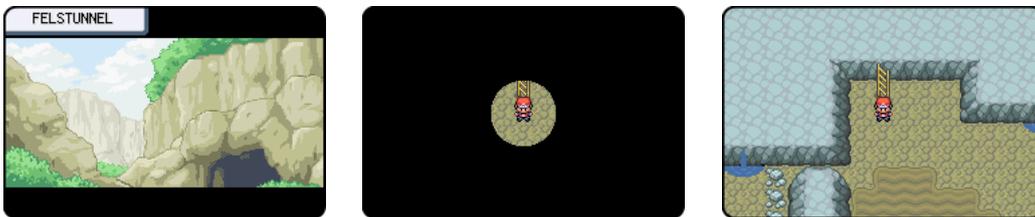
## 7. Lavandia – Die edle, violette Stadt!

### 7.1 Der finstere Felstunnel

#### Information:

Der Felstunnel liegt inmitten der Route 10. Er muss durchquert werden, um Lavandia zu erreichen. Der Felstunnel ist stockfinster, weshalb sich schon der ein oder andere verirrt hat.

Der Felstunnel ist beim Betreten stockfinster. Das einzige was du siehst, ist ein kleiner Radius um die Spielfigur. Mit der Fähigkeit Blitz ist es jedoch möglich den Radius zu vergrößern und die komplette Höhle zu erleuchten.



Es gibt nur einen einzigen richtigen Weg durch den Felstunnel und pro Ebene immer nur zwei Leitern – eine für weiter und eine für zurück. Es ist also fast unmöglich sich zu verlaufen. Du kannst zwar in einer Sackgasse landen, aber sobald du eine neue Leiter gefunden hast, kann es nur die richtige sein.

Ein weiterer Anhaltspunkt für den richtigen Weg sind die Trainer, denn diese lauern nur auf dem Weg, nie in der Nähe einer Sackgasse. Siehst du also einen Trainer und gehst diesen „nach“ bist du auf dem richtigen Weg.

Desweiteren liegen im Felstunnel hin und wieder Felsen verstreut, die zertrümmert werden können. Kann eins deiner Pokémon die benötigte Attacke kann es passieren, dass ein Pokémon zum Kampf erscheint, sobald der Stein verschwindet.

Nebenbei wartet in einer Sackgasse im Untergeschoss noch ein Attacken-Lehrer auf dich. Er möchte einem deiner Pokémon Steinhagel beibringen.



Im Felstunnel gibt es folgende Pokémon in der Höhle zu finden:



Wenn du den Ausgang des Felstunnels erreicht hast, befindest du dich wieder auf der Route 10. Von dort aus sind es nur noch wenige Schritte bis nach Lavandia.

7.2 Der Pokémon-Turm von Lavandia

**Information:**

Lavandia ist eine kleine Stadt, ohne Pokémon Arena. Das Pokémon Center befindet sich westlich, der Supermarkt hingegen östlich. Im Nordosten befindet sich der Pokémon-Turm.

Lavandia ist bekannt für den dort stehenden Pokémon-Turm, welcher die Ruhestätte für Pokémon ist. Das Team Rocket hat den Pokémon-Turm eingenommen. Momentan bist du allerdings noch nicht in der Lage die Spitze zu erreichen, weil du das Silph Scope noch nicht besitzt. Ein Besuch bzw. erkunden des Pokémon-Turm ist also vorläufig freiwillig und erst etwas später zwingend erforderlich.



Es ist zwar möglich gegen die im Pokémon-Turm wartenden Trainer zu kämpfen, aber ohne das Silph Scope ist es dir nicht möglich wilde Pokémon zu fangen. Diese werden als nicht identifizierbar dargestellt. Auch das Kämpfen gegen diese ist nicht möglich, solange du die Pokémon nicht identifizieren kannst, denn dein Pokémon hat Angst vor dem Geist und greift nicht an. Es bleibt nur die Möglichkeit zur Flucht.



Die ersten Etagen des Pokémon-Turms kannst du aber bereits erkunden und gleich im ersten Stock wartet dein Rivale auf dich.

**Rivalenkampf Variante 1:**  
(wenn du Bisasam als Starter gewählt hast)

Rivale setzt

auf Level 25,

auf Level 20,

auf Level 22,

auf Level 23 und

auf Level 25 ein

**Rivalenkampf Variante 2:**  
(wenn du Glumanda als Starter gewählt hast)



**Rivalenkampf Variante 3:**  
(wenn du Schiggy als Starter gewählt hast)



In der 4. Etage befindet sich mittig ein kleiner Bereich. Wenn du diesen betrittst, werden deine Pokémon geheilt. Bis zur 5. Etage kannst du den Pokémon-Turm erkunden. Aber bei der Treppe zur 6. Etage ist vorerst kein weiterkommen. Denn die Treppe wird von einem wilden Pokémon bewacht, welches den Weg erst frei gibt, wenn du es besiegt hast. Du wirst also später wieder in den Pokémon-Turm zurückkehren müssen, oder ihn vorerst ignorieren.



Im Pokémon-Turm gibt es folgende Pokémon zu finden:



Desweiteren gibt es in Lavandia noch das Pokémon Haus. Dies befindet sich mittig von Lavandia. In diesem wohnt Mr. Fuji. Allerdings ist er gerade nicht zu Hause, sondern befindet sich in der obersten Etage im Pokémon-Turm.



Unterhalb des Pokémon-Haus wohnt noch der Namen-Bewerter. Er bewertet den Spitznamen deines Pokémon. Sollte dir der Name nicht mehr gefallen, kannst du ihn hier ändern. Allerdings nur, wenn du das betroffene Pokémon nicht durch einen Tausch von einem anderen Trainer erhalten hast. Die Spitznamen getauschter Pokémon können nämlich nicht verändert werden.

Von Lavandia aus führt ein Weg nach Süden, welchen dich nach Fuchsania City bringt. Dies sind die Route 12, Route 13, Route 14 und Route 15. Allerdings wird die Route 12 immer noch von einem Relaxo versperrt, weshalb es vorläufig nur den Weg nach Westen zur Route 8 gibt.

### 7.3 Route 8

#### Information:

Die Route 8 verbindet Lavandia und Saffronia City. Am Ende der Route befindet sich aber auch ein Tunnelpfad, welcher dich zur Route 7 bringt.

Die Route 8 bietet nichts außergewöhnlich. Es ist eine kleine Route, auf der Trainer warten und in einer abgegrenzten Grasfläche Pokémon gefangen werden können. Folge dem Weg nach Westen um den Tunnelpfad zu erreichen, der dich zur Route 7 bringt, da das Durchgangshaus nach Saffronia City immer noch gesperrt ist.

Auf der Route 8 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



## 8. Prisma City – Die Stadt der Regenbogen-Träume!

### 8.1 Eine große Stadt – es gibt viel zu sehen!

#### Information:

Die Route 7 verbindet Prisma City und Saffronia City. Auf der Route befindet sich aber auch ein Tunnelpfad, welcher dich zur Route 8 bringt.

Die Route 7 ist mit die kleinste Route im Spiel. Es gibt auf ihr keine Trainer, nur eine kleine Grasfläche zum Fangen von Pokémon.

Auf der Route 7 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



#### Information:

In Prisma City befindet sich im Südwesten die vierte Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich ganz im Nordosten der Stadt, während der Supermarkt im Nordwesten liegt. Die Rocket Spielhalle befindet sich etwa mittig der Stadt.

In Prisma City gibt es kein Supermarkt im üblichen Sinne, sondern ein großes Kaufhaus. In diesem gibt es alle möglichen Gegenstände zu kaufen, die es sonst in keinem Supermarkt gibt. Erkunde die einzelnen Stockwerke, denn jedes Stockwerk hat sich auf unterschiedliche Items spezialisiert.

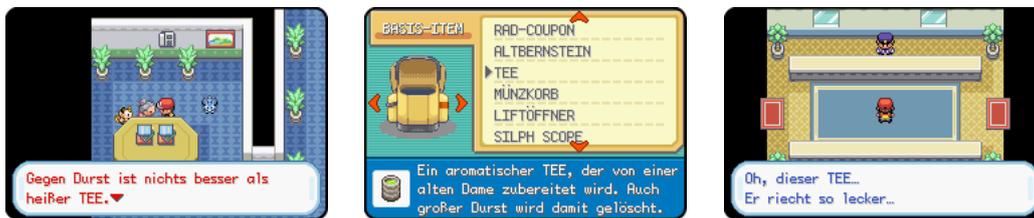


In der zweiten Etage steht hinter dem Tresen ein Attacken-Lehrer, er bringt bei Interesse einem deiner Pokémon die Attacke Konter bei. Auf dem Dach des Kaufhauses befindet sich sogar ein Getränkeautomat. Je nachdem, welches Getränk du kaufst kannst du es bei dem kleinen Mädchen einmalig gegen eine TM eintauschen.

Neben der Spielhalle befindet sich ein kleines Haus, vor welchem ein alter Mann steht. Um diesen zu erreichen musst du übers Wasser gleiten. Sprich ihn an und du erfährst, dass er ein Attacken-Lehrer ist und die Attacke Weichei lehrt.



In der Prisma-Villa befindet sich im Erdgeschoss eine alte Dame. Sprich diese an und du erhältst von ihr einen Tee. Gib diesen einem der Wärter in einem Durchgangshaus. Der Wärter wird den Tee mit den anderen teilen. Ab diesem Zeitpunkt kannst du Saffronia City von jeder Richtung betreten.



In der zweiten Etage befinden sich die Entwickler des Spiels. Der Gestalter ermutigt dich dazu, auch wenn es schwer ist, den Pokédex zu komplettieren und ihm diesen danach zu zeigen. Hast du dies geschafft und zeigst ihm den Pokédex, erhältst du eine Urkunde.

Gehe um das Pokémon Center herum und betrete das gleiche Gebäude von hinten. Oben auf dem Dach befindet sich ein kleiner Raum. In diesem liegt auf einem Tisch ein Pokéball. In diesem befindet sich ein Evoli. Solltest du bereits sechs Pokémon bei dir tragen, wird Evoli automatisch auf den PC übertragen.



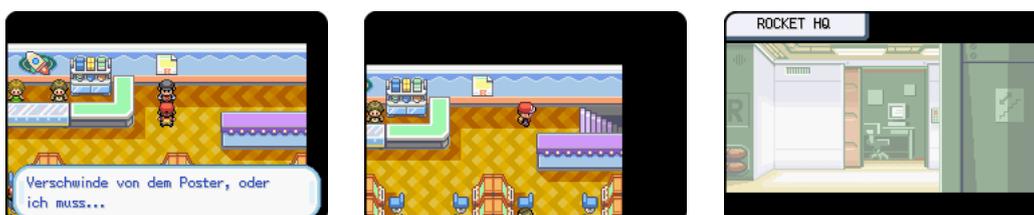
Von einem Kerl im Restaurant, dies befindet sich südlich, direkt vor der Tür läuft ein Team Rocket Mitglied rum, bekommst du einen Münzkorb geschenkt. Mit diesem kannst du nun in der Rocket Spielhalle spielen und Münzen sammeln, die du daraufhin im Raum neben der Spielhalle gegen Preise eintauschen kannst, z.B. gegen ein Porygon.

Auf der Route 10 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



## 8.2 Team Rocket Alarm

In Prisma City laufen viele Team Rocket Mitglieder im freien herum oder in Gebäuden. Dies liegt daran, dass sie in der Rocket Spielhalle einen Stützpunkt errichtet haben. In dieser befindet sich ein Poster, vor welchem ein Team Rocket Mitglied steht. Sprich diesen an und besiege ihn im Kampf. Schau dir danach das Poster genauer an und du wirst einen geheimen Schalter entdecken, der eine Treppe freigibt.



Nun hast du das Rocket Hauptquartier betreten. Begib dich zunächst in das 3. Untergeschoss und suche dir den richtigen Weg durch die Drehplatten. Hast du diesen gefunden kommst du zu einer Treppe, welche nach unten in das 4. Untergeschoss führt. Dort befindet sich ein Team Rocket Rüpel. Besiege diesen in einem Kampf um den Liftöffner zu erhalten.



Gehe zurück ins 2. Untergeschoss und suche dir auch dort den richtigen Weg durch die Drehplatten. Wenn du im Besitz des Liftöffners bist, kannst du dortigen Aufzug benutzen. Fahre mit diesem ins 4. Untergeschoss und besiege die zwei Team Rocket Rüpel, welche die Tür bewachen.



Sobald du die beiden Team Rocket Rüpel besiegt hast, öffnet sich das Tor und gibt dir den Weg frei. Daraufhin erreichst du den Anführer des Team Rocket, Giovanni, welcher dein nächster Gegner ist.

**Team Rocket Boss-Kampf:**



Boss Giovanni setzt



auf Level 25,



auf Level 24,

und



auf Level 29 ein

Wenn du gegen Giovanni gewonnen hast, verschwindet er mit dem Versprechen, dass es ein Wiedersehen geben wird. Neben der liegt nun ein Item, das Silph Scope. Verlasse daraufhin die Rocket Spielhalle und begib dich zur Pokémon Arena.

### 8.3 Der vierte Orden

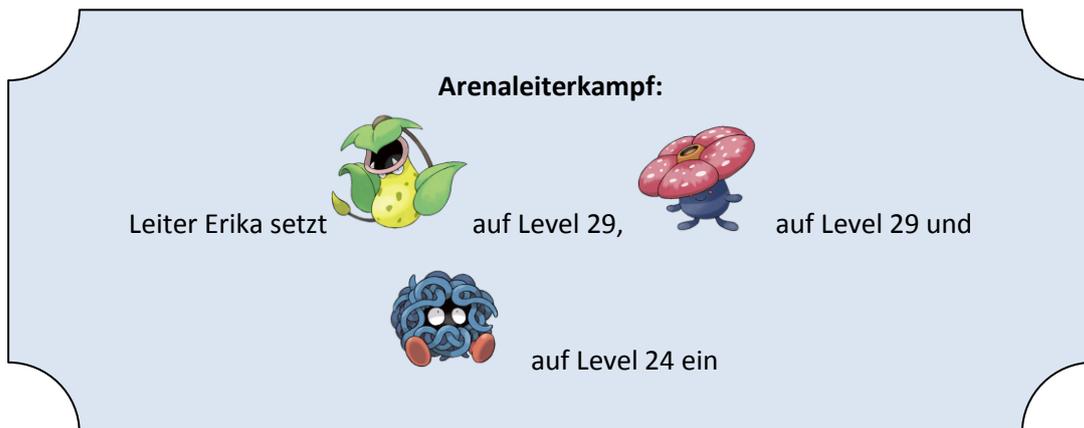
Die Arena erreichst du, indem eins deiner Pokémon Zerschneider an dem kleinen Baum im Süden von Prisma City einsetzt. Folge daraufhin dem Weg nach Westen und du stehst vor der Arena.

#### Erika – Die Naturliebende Prinzessin!

In Prisma City musst du dich zum vierten Mal in einer Arena beweisen. Erika hat sich auf Pokémon mit dem Typ Pflanze spezialisiert. Außer gegen Erika kannst du noch gegen sieben weitere Trainer kämpfen. Je nachdem, welchen Weg du wählst um zu Erika zu gelangen, musst du zwingend gegen bestimmte Trainer kämpfen.



- Göre Helen setzt Knofensa auf Level 23 und Ultrigaria auf Level 23 ein
- Schönheit Salma setzt Myrapla auf Level 21, Knofensa auf Level 21, Myrapla auf Level 21 und Knofensa auf Level 21 ein
- Ass-Trainer Yvonne setzt Knofensa auf Level 22, Myrapla auf Level 22, Ultrigaria auf Level 22, Duflor auf Level 22 und Bisaknosp auf Level 22 ein
- Schönheit Roberta setzt Knofensa 24 und Knofensa auf Level 24
- Picknicker Tina setzt Bisasam auf Level 24 und Bisaknosp auf Level 24 ein
- Göre Bea setzt Myrapla auf Level 23 und Duflor auf Level 23 ein
- Schönheit Ramona setzt Owei auf Level 24 ein



Als Preis für deinen Sieg über Erika erhältst du den Farborden. Dieser ermöglicht es dir die Fähigkeit Stärke außerhalb von Kämpfen einzusetzen, sowie das dir alle getauschten Pokémon bis einschließlich Level 50 gehorchen. Zusätzlich erhältst du noch die TM19 Gigasauger.

#### 8.4 Der Einsatz des Silph Scope und der Erhalt der Pokéflöte

Nun geht es wieder zurück nach Lavandia in den Pokémon-Turm. (siehe auch Punkt 7.1!) Mit dem Silph Scope im Gepäck können jetzt auch die wilden Pokémon erkannt werden. In der 5. Etage wird dich, sobald du die Treppe zur 6. Etage betreten möchtest, ein wildes Pokémon angreifen. Das Silph Scope erkennt dieses als ein Knogga. Das wilde Knogga kann nicht gefangen werden, es wird jedem Pokéball ausweichen. Du musst es also besiegen, um deinen Weg fortsetzen zu können.



In der 6. Etage angekommen warten mehrere Team Rocket Mitglieder, welche den Pokémon-Turm eingenommen haben. Besiege diese in einem Pokémon-Kampf, um sie zu vertreiben und als Dank von Mr. Fuji die Pokéflöte zu erhalten. Mit dieser können schlafende Pokémon geweckt werden.



## 9. Saffronia City – Die goldglänzende Handelsstadt!

### 9.1 Die Rückkehr des Team Rocket

#### Information:

In Saffronia City befindet sich im Nordosten die fünfte Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich im Südwesten der Stadt, während der Supermarkt eher östlich liegt. Das Silph Co. Bürogebäude befindet sich etwa mittig der Stadt. Im Nordosten befindet sich noch die Kampfarena.

Die gesamte Stadt ist von Team Rocket Mitgliedern erfüllt, weil diese das Silph Co. Bürogebäude eingenommen haben. Nur wenige Gebäude können betreten werden, da manche von einem Team Rocket Rüpel bewacht werden.

Betrete das Silph Co. Gebäude. Dieses besteht aus insgesamt zehn Etagen und im gesamten Gebäude wimmelt es nur so von Team Rocket Rüpeln und anderen Trainern, sowie Transportplattformen, die dich an einen anderen Ort im Gebäude teleportieren. Du kannst wahlweise die Treppe benutzen oder den Aufzug. Zunächst musst du in die 4. Etage und den Türöffner einsammeln, der in Form eines Pokéballs unten im Gang liegt. Mit diesem kannst du die verschlossenen Türen öffnen.



In der 1. Etage befindet sich eine Frau, welche einem deiner Pokémon die Attacke Donnerwelle beibringen möchte. In der 8. Etage hingegen steht bei zwei Betten eine Frau, die deine Pokémon heilt.

Nun geht es in die zweite Etage. Öffne mit dem Türöffner die Tür, welche den Raum nach links versperrt und trete auf den ersten Transporter. Dieser bringt dich in einen abgegrenzten Raum in der 6. Etage. Dort wartet bereits dein Rivale auf einen erneuten Kampf auf dich.

#### Rivalenkampf Variante 1:

(wenn du Bisasam als Starter gewählt hast)



**Rivalenkampf Variante 2:**  
(wenn du Glumanda als Starter gewählt hast)



**Rivalenkampf Variante 3:**  
(wenn du Schiggy als Starter gewählt hast)



Hast du deinen Rivalen besiegt hast, setzt er seinen Weg fort und verschwindet. Der junge Mann der im gleichen Raum steht schenkt dir ein Lapras, als Dankeschön für deine Mühe, das Team Rocket zu vertreiben. Folge dem Weg über den nächsten Transporter und du wirst wieder einmal zu Giovanni gelangen.





Sobald du gegen Giovanni gewonnen hast verschwindet er mit alle anderen Team Rocket Mitgliedern aus dem Silph Co. Gebäude. Der Präsident ist dir sehr Dankbar für deine Hilfe und schenkt dir einen Meisterball. Mit diesem kannst du jedes Pokémon beim ersten Versuch fangen. Da du nur einen einzigen Meisterball im ganzen Spiel bekommen kannst, solltest du dir gut überlegen, wann du ihn einsetzt und ob es sich lohnt.

Nachdem alle Team Rocket Mitglieder aus der Stadt verschwunden sind, ist es möglich jedes der Häuser zu betreten. In einem Haus im Norden der Stadt wohnt die Nachahmerin. Kaufe ihr im Prisma City eine Poképuppe und sie wird einem deiner Pokémon die Attacke Mimikry beibringen. In einem Haus im Südosten der Stadt hingegen schenkt dir ein Mann, der im Psychologen-Haus wohnt, die TM29.



### 9.2 Zwei Pokémon Arenen in Saffronia City!

Im Nordosten von Saffronia City gibt es zwei Pokémon Arenen in denen du kämpfen kannst. Rechts die offizielle Arena von Saffronia City, in welcher du einen Sumpforden erlangen kannst, und links die Kampfarena, in welcher du ein Kampf Pokémon erhalten kannst.

Die Kampf-Arena ist recht klein und alle Trainer in ihr setzen Kampf Pokémon ein. Insgesamt gibt es fünf Trainer in der Kampfarena. Du kannst gegen alle Trainer kämpfen, es reicht aber auch, wenn du auf dem schnellsten Weg zum Leiter, Schwarzgurt Junichi, gehst und diesen besiegst.



- Schwarzgurt Shigeru setzt Machollo auf Level 31, Menki auf Level 31 und Rasaff auf Level 31 ein
- Schwarzgurt Satoru setzt Machollo auf Level 32 und Maschock auf Level 32 ein
- Schwarzgurt Edmund setzt Rasaff auf Level 36 ein
- Schwarzgurt Melvin setzt Menki auf Level 31, Menki auf Level 31 und Rasaff auf Level 31 ein
- Schwarzgurt Junichi setzt Kicklee auf Level 37 und Nockchan auf Level 37 ein



Wenn du gegen Schwarzgurt Junichi gewonnen hast, kannst du dir einen der Pokébälle hinter seinem Rücken aussuchen. Zur Auswahl stehen Kicklee und Nockchan. Du wirst dich für eines entscheiden müssen.

### 9.3 Der fünfte Orden

Die Arena befindet sich ganz im Nordosten der Stadt und kann problemlos betreten werden, sobald Team Rocket aus der Stadt verjagt wurde. Die Arena besteht aus neun Räumen, in denen Warpfelder vorhanden sind. Über diese gelangst du zu Sabrina. Gehe von dem Warpfeld aus auf dem du dich befindest immer zu dem, welches direkt untendrunter oder obendrüber liegt und du gelangst problemlos zu Sabrina. Um aus der Arena rauszukommen, benutze die gleiche Methode und gehe den Weg quasi rückwärts.

#### Sabrina – Die Herrin der Psycho-Pokémon!

In Saffronia City musst du dich zum fünften Mal in einer Arena beweisen. Sabrina hat sich auf Pokémon mit dem Typ Psycho spezialisiert. Außer Sabrina befinden sich noch sieben weitere Trainer in der Arena. Ob du gegen diese kämpfst oder direkt zu Sabrina gehst, ist dir überlassen.



- Psycho Maximilian setzt Flegmon auf Level 33, Flegmon auf Level 33 und Lahmus auf Level 33 ein
- Psycho Bertold setzt Pantimos auf Level 34 und Kadabra auf Level 34 ein
- Exorzistin Selina setzt Alpollo auf Level 38 ein
- Psycho Urban setzt Lahmus auf Level 38 ein
- Exorzistin Amanda setzt Nebulak auf Level 34 und Alpollo auf Level 34 ein
- Exorzistin Pandora setzt Nebulak auf Level 33, Nebulak auf Level 33 und Alpollo auf Level 33 ein
- Psycho Alex setzt Kadabra auf Level 31, Flegmon auf Level 31, Pantimos auf Level 31 und Kadabra auf Level 31 ein

**Arenaleiterkampf:**

Leiter Sabrina setzt  auf Level 38,  auf Level 37,

 auf Level 38 und  auf Level 43 ein

Als Preis für deinen Sieg über Sabrina erhältst du den Sumpforden. Dieser ermöglicht es, dass dir alle getauschten Pokémon bis einschließlich Level 70 gehorchen. Zusätzlich erhältst du noch die TM04 Gedankengut.

### 9.4 Zwei Wege! - Welchen nehmen?

Um die nächste Stadt, Fuchsia City, zu erreichen gibt es zwei verschiedene Wege. Für beide benötigst du die Pokéflöte, um jeweils ein schlafendes Relaxo aufzuwecken. Die erste und schnellere Möglichkeit ist der Fahrradweg von Prisma City aus. Dafür wird ein Fahrrad vorausgesetzt (siehe Punkt 6.1!) Die zweite Möglichkeit dauert länger und es sind auch mehr Trainer anzutreffen. Dies wäre der Weg über die Route 12, Route 13, Route 14 und Route 15 von Lavandia aus.

## 10. Fuchsania City – Die Stadt der rosaroten Träume!

### 10.1 Der Radweg (Optional wenn Punkt 10.2 gewählt)

#### Information:

Die Route 16 verbindet Prisma City und die Route 17. Es ist eine kleine Route, die von Osten nach Westen verläuft und bildet den oberen Teil des Radwegs.

Von Prisma City aus musst du nach Westen gehen. Dort verläuft die Route 16, welche dich zu einem Durchgangshaus führt. Wenn du dieses durchquerst gelangst du auf den Radweg. Der Wächter wird dich aber nur passieren lassen, wenn du ein Fahrrad besitzt.



Bevor du das Durchgangshaus erreichst, kommst du an einem kleinen Baum vorbei. Benutze die Fähigkeit Zerschneider um einen weiteren Weg entlang gehen zu können und ein einsames kleines Haus zu erreichen. Die Bewohnerin wird dir die VM02 schenken. Du kannst nun einem deiner Pokémon Fliegen beibringen und zu bereits besuchten Städten fliegen.

Der Weg zum Durchgangshaus wird zusätzlich noch von einem schlafenden Relaxo blockiert. Benutze die Pokéflöte, um es zu wecken und es wird dich daraufhin angreifen. Ob du es fängst, besiegst oder fliehst bleibt dir überlassen. Aber die Gelegenheit ein Relaxo zu fangen wirst du nur zweimal im Spiel haben.

(Solltest du schon das Relaxo auf der Route 12 geweckt und besiegt haben, ist dies deine letzte Chance eines zu fangen!)



Hast du das Durchgangshaus erreicht, kannst du im ersten Stockwerk Eichs Assistent aufsuchen. Wenn du mindestens 40 Pokémon gefangen hast, schenkt er dir das Münzamulett.

Auf der Route 16 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



#### Information:

Die Route 17 verbindet die Route 16 und die Route 18. Die Route verläuft von Norden nach Süden und bildet den mittleren Teil des Radwegs.

Auf dem Fahrradweg wirst du, wenn du von Norden nach Süden fährst schneller sein, als andersrum. Dies liegt daran, dass der Fahrradweg von Norden aus ein leichtes Gefälle hat und du quasi einen Berg auf bzw. ab fährst. Auf der Route verteilt warten mehrere Trainer mit ihren Pokémon auf dich. Die Grasfläche zum fangen von Pokémon ist eher klein gehalten.

Auf der Route 17 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



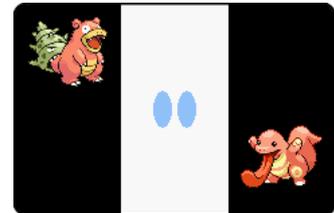
**Information:**

Die Route 18 verbindet die Route 17 und Fuchsania City. Diese kleine Route verläuft von Westen nach Osten und bildet den unteren Teil des Radwegs.

Sobald du auf der Route 18 das Durchgangshaus durchquerst, hast du den Radweg verlassen. Dahinter geht die Route noch ein kleines Stückchen weiter und beinhaltet eine abgegrenzte Grasfläche samt Trainern. Ein paar Schritte vom Durchgangshaus entfernt liegt Fuchsania City.



Im oberen Stock des Durchgangshauses befindet sich ein Junge, der ein Lahmus sucht. Er möchte dieses gegen sein Schlurp tauschen.



Auf der Route 18 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



**10.2 Ein langer Weg (Optional wenn Punkt 10.1 gewählt)**

**Information:**

Die Route 12 grenzt im Norden an Lavandia, in Westen an die Route 9 und im Süden an die Route 13. Die Route verläuft von Norden nach Süden und besteht aus einem Holzweg über dem Wasser.

Der meiste Teil der Route 12 besteht aus Wasser, weshalb man auf einem Holzweg läuft. Allerdings gibt es im Süden eine kleine abgegrenzte Grasfläche. Von Lavandia aus musst du nach Süden gehen. Der Weg wird dich zu einem Durchgangshaus führen. In der oberen Etage dieses befindet sich eine Frau, welche dir die TM27 schenkt. Weiter nach Süden gehend, gelangst du zu einem schlafenden Relaxo.

Du kannst aber auch von Orania City aus nach Osten auf die Route 9 gehen und dort durch das Durchgangshaus am Ende der Route. Dann landest du ebenfalls auf der Route 12 und befindest dich an der Stelle, an der das schlafende Relaxo den Weg blockiert.

Benutze die Pokéflöte, um Relaxo zu wecken und es wird dich daraufhin angreifen. Ob du es fängst, besiegst oder fliehst bleibt dir überlassen. Aber die Gelegenheit ein Relaxo zu fangen wirst du nur zweimal im Spiel haben.

(Solltest du schon das Relaxo auf der Route 16 geweckt und besiegt haben, ist dies deine letzte Chance eines zu fangen!)



Ein Stückchen weiter Richtung Süden kommst du an einem Haus vorbei. In diesem wohnt ein Profiangler, welcher dir die Superangel schenkt. Gleichzeitig hat er eine bitte an dich. Falls du mit der Superangel ein großes Karpador fängst, möchte er es sehen. Sollte dein gefangenes Karpador größer sein, schenkt er dir einen Netzball.



Auf der Route 12 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



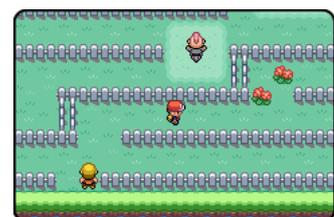
Auf der Route 12 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



#### Information:

Die Route 13 verbindet die Route 12 und die Route 14 und verläuft von Osten nach Westen, in Form eines kleinen ‚Labyrinths‘.

So wie die Route 12 beinhaltet auch die Route 13 eine abgegrenzte Grasfläche. Die Zäune, welche den Weg eingrenzen erinnern an die Hecken eines Labyrinthes. Suche dir den richtigen Weg durch das Labyrinth, um die Route 14 zu erreichen.



Auf der Route 13 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 13 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



**Information:**

Die Route 14 verbindet die Route 13 und die Route 15. Die Route 14 verläuft von Norden nach Süden.

Die Route 14 ist eine kurze Route, die gerade nach unten verläuft. Einige Trainer befinden sich auf der Route und es gibt eine kleine Grasfläche. Ansonsten gibt es nichts Besonderes zu entdecken.

Auf der Route 14 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



**Information:**

Die Route 15 verbindet die Route 14 und Fuchsania City. Die Route verläuft von Osten nach Westen.



Die Route 15 beinhaltet einige Trainer, die du größtenteils umgehen kannst, wenn du den oberen Weg wählst, für welchen du die Fähigkeit Zerschneider brauchst. Auf dem unteren Weg hingegen gibt es mehrere kleine Grasflächen.

Am Ende der Route 15 befindet sich ein Durchgangshaus. Im oberen Stockwerk sitzt der Assistent von Professor Eich am Tisch. Wenn du mindestens 50 verschiedene Pokémon gefangen hast, schenkt er dir den EP-Teiler.

Schaust du durch das rechte Fernrohr, erblickst du den legendären Vogel Arktos.



Auf der Route 15 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:

**10.3 Endlich wieder in einer Stadt****Information:**

In Fuchsania City befindet sich im Nordosten die sechste Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich im Südwesten der Stadt, während der Supermarkt eher im Nordwesten liegt. Die Safari-Zone befindet sich ganz im Norden.



In Fuchsania City wohnt der Attacken-Verlierer. Er wohnt in dem Haus neben dem Pokémon Center. Er ermöglicht es, dass eins deiner Pokémon eine erlernte Attacke wieder vergisst. Dies ist die einzige Möglichkeit, dass dein Pokémon eine VM-Attacke verlernen kann.

Vom Pokémon Center aus siehst du rechts liegend ein Haus. Dies ist das Haus des Wärters der Safari-Zone. Der Wärter befindet sich in dem Haus. Allerdings hat er sein Gebiss verloren, wodurch ihn niemand versteht. Dieses findest du in der Safari-Zone. Bringe es ihm um als Belohnung die VM04 zu erhalten. Mit der Fähigkeit Stärke kannst du dann daraufhin den Fels zur Seite schieben und ein Sonderbonbon erhalten.



Direkt daneben in dem Haus wohnt ein weiterer Profiangler. Dieser schenkt dir die Profiangel. Hinter dem Haus befindet sich ein Teich, wo du die Angel gleich ausprobieren kannst.

Im oberen Bereich von Fuchsania City befindet sich ein kleiner Pokémon-Zoo. Verschiedene zum Teil sehr seltene Pokémon kannst du in Gehegen beobachten und durch die Schilder Informationen darüber erhalten. Vor dem Kangama-Gehege steht ein Attacken-Lehrer. Er kann einem deiner Pokémon die Attacke Delegator beibringen.



In Fuchsania City gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



#### 10.4 Die Safari-Zone

Im Norden befindet sich die Safari-Zone. In dieser gibt es viele verschiedene und seltene Pokémon zu fangen. Insgesamt besteht die Safari-Zone aus vier Abschnitten und in jedem Abschnitt kannst du unterschiedliche Pokémon finden. Der Eintritt kostet 500 Pokédoller. Daraufhin erhältst du 30 Safaribälle.

Du musst die Safari-Zone wieder verlassen, sobald du eine bestimmte Anzahl an Schritten gelaufen bist, oder alle Safaribälle verworfen hast.



Sobald du die Safari-Zone durch das Durchgangshaus betrittst befindest du dich im Zentrum der Safari-Zone. Halte dich westlich um das Areal 12 zu betreten. Du befindest dich Südwestlich und der Durchgang zum nächsten Areal befindet sich Nordwestlich. Du musst das Areal also einmal komplett durchqueren.

Sobald du das Areal 2 erreicht hast, musst du auch dieses einmal quer durchlaufen, um den Weg ganz im Westen zu erreichen, welcher dich zum Areal 3 führt. Von diesem aus musst du dich erst südlich halten und du wirst die Goldzähne des Wärters der Safari-Zone in Form eines Pokébells finden. Nun musst du dich nur noch westlich halten, um das Rasthaus zu erreichen. In diesem wartet eine Person, die dir die VM03 schenkt.



In der Safari-Zone gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



In der Safari-Zone gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



Nachdem du die Goldzähne und VM03 eingesammelt und die Safari-Zone wieder verlassen hast, gehe zurück in das Haus des Wärters der Safari-Zone und bringe ihm die Goldzähne, um wie bereits zuvor erwähnt die VM04 zu erhalten. Danach geht es weiter zur Arena von Fuchsania City.

### 10.5 Der sechste Orden

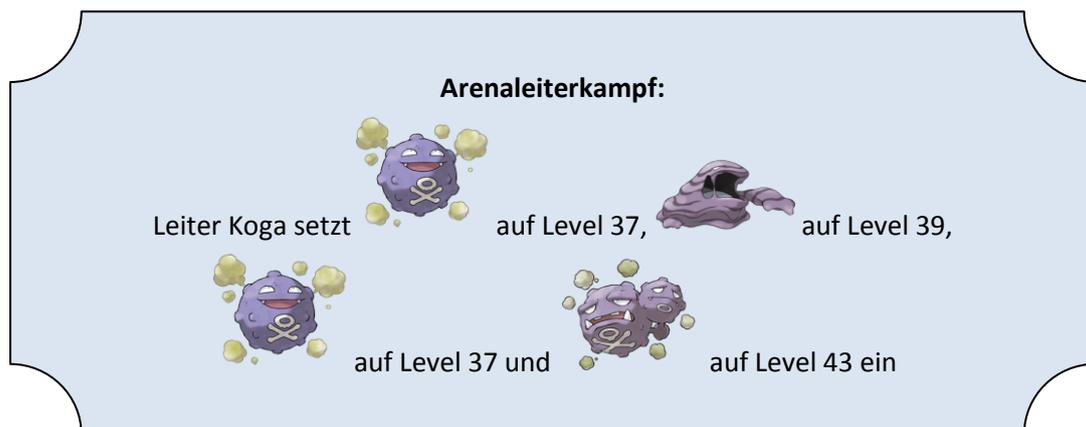
Die Arena befindet sich ganz im Südwesten der Stadt und kann problemlos betreten werden. Die Arena besteht aus einem Raum, welcher durch unsichtbare Wände unterteilt wird. Ertaste dir den Weg, indem du dich vom Eingang aus östlich, nördlich, westlich und dann südlich hältst, bis du schließlich bei Koga, dem Arenaleiter angekommen bist. Um wieder zurückzufinden musst du den Weg einfach rückwärtsgehen.

#### Koga – Der giftige Ninja-Meister!

In Fuchsania City musst du dich zum sechsten Mal in einer Arena beweisen. Koga hat sich auf Pokémon mit dem Typ Gift spezialisiert. Außer Koga befinden sich noch sechs weitere Trainer in der Arena, gegen welche du unter Umständen antreten musst.



- Jongleur Nathan setzt Traumato auf Level 34 und Kadabra auf Level 34 ein
- Jongleur Milo setzt Hypno auf Level 38 ein
- Jongleur Chuck setzt Traumato auf Level 31, Traumato auf Level 31, Kadabra auf Level 31 und Kadabra auf Level 31
- Dompteur Edgar setzt Arbok auf Level 33, Sandamer auf Level 33 und Arbok auf Level 33 ein
- Dompteur Henry setzt Sandamer auf Level 34 und Arbok auf Level 34 ein
- Jongleur Reinhard setzt Traumato auf Level 34 und Hypno auf Level 34 ein



Als Preis für deinen Sieg über Koga erhältst du den Seelenorden. Dieser ermöglicht es dir die Fähigkeit Surfer außerhalb von Kämpfen einzusetzen. Zusätzlich erhältst du noch die TM06 Toxin.

### 10.6 Wieder einmal zwei Wege zur Auswahl

Nachdem du die Fähigkeit Surfer einsetzen kannst, hast du die wieder einmal die Auswahl, welchen Weg du gehen möchtest. Entweder kannst du von Fuchsania City aus über die Route 19 und Route 20 inklusive der Seeschauminseln dein nächstes Ziel die Zinnoberinsel erreichen. Oder du wählst den Weg über die Route 21 von Alabastia aus. (Solltest du dich für den Weg über die Route 21 entschieden haben, siehe Punkt 11.3!)

Auf den Seeschauminseln kannst du dir das legendäre Vogel-Pokémon Arktos fangen. Desweiteren kannst du jetzt, wo du die Fähigkeit Surfer besitzt und einsetzen kannst zur Route 10 zurückkehren, um das Kraftwerk zu erreichen, wo es das legendäre Vogel-Pokémon Zapdos zu fangen gibt. (siehe auch Punkt 6.5!)

## 11. Zinnoberinsel – Die Stadt brennender Leidenschaft!

### 11.1 Der Weg übers Wasser (Optional wenn Punkt 11.3 gewählt)

#### Information:

Von Fuchsania City aus erreicht man die Route 19, welche in die Route 20 mündet. Die Seeschauminseln liegen inmitten der Route 20, wodurch diese in zwei Hälften geteilt wird. Die beiden Routen bestehen fast komplett aus Wasser.

Gehe vom Pokémon Center in Fuchsania City aus nach Süden, um auf die Route 19 zu gelangen. Gehe bis ans Meer und setze die Fähigkeit Surfer ein, um auf eins deiner Pokémon zu steigen und über das Wasser zu gleiten. Halte dich südlich, um auf die Route 20 zu gelangen und von dort aus westlich, um daraufhinzu die Seeschauminseln zu erreichen.



Auf der Route 19 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



Auf der Route 20 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



11.2 Die Seeschauminseln (Optional wenn Punkt 11.3 gewählt)

**Information:**  
 Die Seeschauminseln sind nur über den Wasserweg zu erreichen. Einige Wasser- und Eis-Pokémon haben sich dort eingenistet, welche es nur dort gibt.



Die Seeschauminseln sind der Heimatort des legendären Pokémon Arktos, welches im Inneren versteckt auf dich wartet. Solltest du es besiegen, wird es verschwinden und du hast deine Chance verpasst. Wenn du aber fliehst oder dich das Arktos besiegt, kannst du es wieder antreffen.



Um Arktos zu erreichen musst du Steine mithilfe der Fähigkeit Stärke in die dafür vorgesehenen Löcher schieben. Dadurch wird die starke Strömung, welche Arktos schützen blockiert und es kann mit der Fähigkeit Surfer erreicht werden.

Insgesamt gibt es vier Steine, welche in Löcher geschoben werden können. Die zwei Steine in der ersten Ebene, in welcher du dich befindest nachdem du die Seeschauminseln betreten hast, sind dafür da um die Strömung zu stoppen, welchen den Ausgang blockiert. Die Steine für die Strömung zu stoppen um Arktos zu erreichen, findest du in der vierten Ebene. (Dort, wo mehrere Steine auf einem Haufen liegen!)

Hast du den Ausgang der Seeschauminseln gefunden, befindest du dich wieder auf der Route 20 und kannst deinen Weg nach Westen zur Zinnoberinsel fortsetzen.

In den Seeschauminseln gibt es folgende Pokémon in der Höhle zu finden:



In den Seeschauminseln gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



**11.3 Wieder an den Anfang zurück (Optional wenn Punkt 11.1 gewählt)****Information:**

Die Route 21 verbindet Alabastia und die Zinnoberinsel. Die Route 12 verläuft von Norden nach Süden und besteht überwiegend aus Wasser.

Gehe Alabastia aus nach Süden, um auf die Route 21 zu gelangen. Mit der Fähigkeit Surfer kannst du auf dem Rücken eines deiner Pokémon über das Wasser gleiten. Die Route besteht überwiegend aus Wasser. Nur ganz im Norden, fast an Alabastia grenzend, befindet sich eine kleine Grasfläche.



Auf der Route 21 gibt es folgende Pokémon im Gras zu finden:



Auf der Route 21 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:

**11.4 Eine kleine Insel****Information:**

Auf der Zinnoberinsel befindet sich im Nordosten die siebte Pokémon Arena in der du antreten musst. Das Pokémon Center befindet sich im Süden der Stadt, direkt daneben der Supermarkt. Das Pokémon-Labor findest du im Westen und das Pokémon-Haus im Nordwesten.

Die Zinnoberinsel ist eine kleine Insel, auf der es vor mehreren Jahren einmal gebrannt. Das Pokémon-Labor wurde neu aufgebaut, während die alte Villa, auch bekannt als Pokémon-Haus, noch genauso verwüstet und heruntergekommen ist, wie zu der Zeit des Feuers.

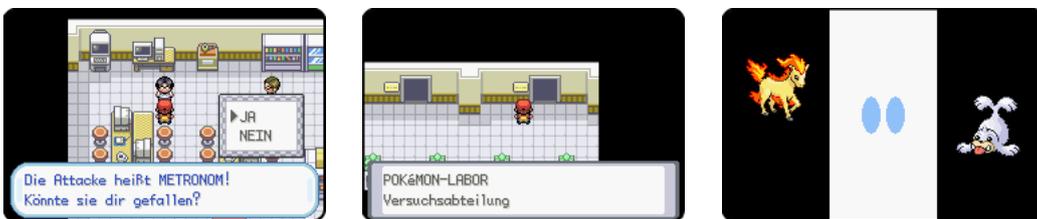
Die Arena der Zinnoberinsel ist vorerst noch verschlossen. Im Pokémon-Haus findest du den nötigen Türöffner.



Im Pokémon-Labor gibt es drei Räume. Der erste Raum ist der „Konferenzraum“. In diesem kannst du mit einem älteren Mann dein Raichu gegen ein Lektrobal und mit einer Dame dein Bluzuk gegen ein Tangela tauschen.



Im zweite Raum für „Forschung und Entwicklung“ bietet dir ein Forscher an einem deiner Pokémon die Attacke Metronom beizubringen. Der dritte und letzte Raum ist die „Versuchsabteilung“. In diesem befindet sich zum einen ein junger Mann, der ein Ponita von dir gegen sein Jurob tauschen möchte.



Zum anderen befindet sich in dem Raum noch ein Forscher, der Urzeit-Pokémon aus Fossilien erwecken kann. Gib ihm eins deiner Fossilien, verlasse das Pokémon-Labor und betrete es erneut, um das erweckte Pokémon vom Forscher zu erhalten.



Auf der Route 21 gibt es folgende Pokémon durch Surfen bzw. Angeln zu finden:



### 11.5 Das Pokémon-Haus



Da das Haus vor längerem abgebrannt ist, sind manche Treppen und Gänge nicht auf normalem Wege passierbar. Ein weiteres Hindernis bilden die Schalter zum Öffnen und Schließen von Falltoren, welche in Statuen versteckt angebracht worden sind. Ob der Schalter in einer Statue ein- oder ausgeschaltet ist, erkennst du an den Augen der Statue.

Gehe vom Eingang aus nach Norden bis zur Treppe und diese hinauf. Umgehe die Treppe, welche noch ein Stockwerk höher führt und halte dich nördlich. Dort wirst du eine weitere Treppe entdecken. Nimm diese und betätige im 2. Stockwerk angekommen den Schalter in der Statue. Folge daraufhin dem Weg südlich und du wirst zwei Wege sehen, die durch den Brant zerfallen sind. Wähle den breiteren der beiden Wege und springe ins ungewisse schwarz.



Du wirst wieder im Erdgeschoss landen, allerdings in einem abgetrennten Bereich, der nur auf diese Weise betretbar ist. Nimm die Treppe, die in das Untergeschoss führt. Ein paar Schritte von der Treppe Weg, kannst du schon die nächste Statue sehen, welche es zu betätigen gilt.

Nimm daraufhin den Weg nördlich der Treppe. Dort wirst du eine weitere Statue finden. Betätige auch diesen Schalter wieder und folge dem Weg weiter. Auf dem Tisch liegend, findest du den ?-Öffner in Form eines Pokéballs.

Gehe den Weg zurück und betätige die beiden Schalter im Untergeschoss erneut, nur rückwärts und verlasse dieses daraufhin über die Treppe.

Wieder im Erdgeschoss angekommen musst du nun nur noch von der Treppe aus dem Weg Richtung Norden folgen und du wirst zum Ausgang gelangen.



Im Pokémon-Haus gibt es folgende Pokémon im Gebäude zu finden:



### 11.6 Der siebte Orden

Die Arena befindet sich nordöstlich der Stadt und kann erst betreten werden, nachdem du im Pokémon-Haus den ?-Öffner eingesammelt hast. Die Arena besteht aus einem Raum, welcher durch Türblockaden in mehrere kleine Räume unterteilt wird. Die Türblockaden öffnen sich und geben den Weg frei, wenn du den entsprechenden Trainer besiegt oder das Rätsel der Quizmaschine gelöst hast. Solltest du die Frage allerdings falsch beantworten, musst du kämpfen.

#### Pyro – Der Hitzköpfige Quizmaster!

Auf der Zinnoberinsel musst du dich zum siebten Mal in einer Arena beweisen. Pyro hat sich auf Pokémon mit dem Typ Feuer spezialisiert. Außer Pyro befinden sich noch sieben weitere Trainer in der Arena, gegen welche du unter Umständen antreten musst.



- Dieb Ralf setzt Fukano auf Level 36, Vulpix auf Level 36 und Vulnona auf Level 36 ein
- Streber Ole setzt Vulpix auf Level 36, Vulpix auf Level 36 und Vulnona auf Level 36 ein
- Streber Olaf setzt Ponita auf Level 34, Glumanda auf Level 34, Vulpix auf Level 34 und Fukano auf Level 34 ein
- Dieb Boris setzt Ponita auf Level 41 ein
- Streber Burkard setzt Gallopa auf Level 41
- Dieb Rüdiger setzt Vulpix auf Level 37 und Fukano auf Level 37 ein
- Streber Ronny setzt Fukano auf Level 37 und Vulpix auf Level 37 ein



Als Preis für deinen Sieg über Pyro erhältst du den Vulkanorden und die TM38 Feuersturm.

### 11.7 Sevii Eiland – Das Insel-Archipel

Sobald du den Vulkanorden gewonnen hast und die Arena verlässt, wirst du von Bill angesprochen. Er lädt dich ein mit ihm zu kommen auf die Insel Eiland Eins, eine Insel im Süden.

Ob du mit ihm gehst oder nicht, bleibt dir überlassen. Solltest du mit ihm gehen, wirst du erst nach der Erledigung mehrerer Aufgaben zurück können. Dafür wird es dir aber möglich sein, das legendäre Vogel-Pokémon Lavados auf dem Glutberg auf Eiland Eins zu fangen und die VM06 zu erhalten, wodurch du dann einem deiner Pokémon die Fähigkeit Zertrümmerer beibringen kannst.





Der Glutberg ist der Heimatort des legendären Pokémon Lavados, welches oben auf dem Berg auf dich wartet. Solltest du es besiegen, wird es verschwinden und du hast deine Chance verpasst. Wenn du aber fliehst oder dich das Lavados besiegt, kannst du es wieder antreffen.



#### Information:

Da die Entscheidung auf Eiland Eins zu fahren freiwillig ist, wird dies nicht in der Komplettlösung behandelt. Bei näheren Informationen zu dem Insel-Archipel Sevii Eiland und den einzelnen Inseln und Aufgaben siehe folgende Erweiterung:  
„Sevii Eiland – Das Insel-Archipel“.

Solltest du dich dazu entschließen nicht mitzugehen, wird Bill im Pokémon Center der Zinnoberinsel auf dich warten. Du kannst ihn dort jederzeit ansprechen und mit ihm auf Eiland Eins aufbrechen.

Begib dich als nächstes nach Vertania City. Solltest du einen Orden zwischendurch ausgelassen haben, begib dich zuerst dorthin und gewinne ihn. Sobald du sieben Orden besitzt, kannst du die Arena von Vertania City betreten und dort um den achten und letzten Orden kämpfen.

### 11.8 Der achte Orden

Die Arena von Vertania City befindet sich nordöstlich und war das ganze Spiel über verschlossen. Erst nach dem Erhalt des siebten Ordens (*die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle*) kann diese betreten werden. Die Arena besteht aus einem Raum, welcher durch Wände unterteilt wird. Zusätzlich befinden sich noch Drehplatten im Boden. Halte dich vom Eingang aus nördlich und gehe an drei Trainern vorbei. Kämpfe gegen die darauffolgenden Trainer, damit der Weg nach den Drehplatten freigegeben wird. Gehe danach wieder zum Eingang und benutze die Drehplatten im Osten.

#### Giovanni – Der Boss von Team Rocket!

In Vertania City musst du dich zum achten und letzten Mal in einer Arena beweisen. Giovanni hat sich auf Pokémon mit dem Typ Boden spezialisiert. Außer Giovanni befinden sich noch acht weitere Trainer in der Arena, gegen welche du unter Umständen antreten musst.



- Dompteur Hendrik setzt Arbok auf Level 39 und Tauros auf Level 39 ein
- Schwarzgurt Yu setzt Maschock auf Level 43 ein
- Ass-Trainer Richard setzt Sandamer auf Level 37, Rihorn auf Level 38, Sandamer auf Level 37, Nidorino auf Level 39 und Nidoking auf Level 39 ein
- Ass-Trainer Hideo setzt Sandamer auf Level 38, Georok auf Level 38, Onix auf Level 38, Georok auf Level 38 und Knogga auf Level 38 ein
- Schwarzgurt Hiroshi setzt Machollo auf Level 40 und Maschock auf Level 40 ein
- Dompteur Jörg setzt Rihorn auf Level 43 ein
- Ass-Trainer Markus setzt Knogga auf Level 37, Rihorn auf Level 38, Knogga auf Level 37, Nidorina auf Level 39 und Nidoqueen auf Level 39 ein
- Schwarzgurt Eugen setzt Maschock auf Level 38, Machollo auf Level 38 und Maschock auf Level 38 ein



Als Preis für deinen Sieg über Giovanni erhältst du den Erdorden. Dieser ermöglicht es, dass dir alle getauschten Pokémon gehorchen, egal auf welchem Level sie sich befinden. Zusätzlich erhältst du noch die TM26 Erdbeben.

### 11.9 Dem Ziel zum greifen nahe!

Nach dem Erhalt des Erdordens, deinem achten Orden hast du dich für die Pokémon Liga qualifiziert. Jetzt musst du nur noch über die Route 22 zur Route 23 gelangen und an deren Ende durch die Siegesstraße. Die Route 22 verläuft westlich von Vertania City. Sobald du diese aber durchquerst erscheint hinter der ersten Grasfläche wieder einmal dein Rivale und fordert dich zu einem Kampf heraus.



**Rivalenkampf Variante 2:**  
(wenn du Glumanda als Starter gewählt hast)



**Rivalenkampf Variante 3:**  
(wenn du Schiggy als Starter gewählt hast)



Nach deinem Sieg über deinen Rivalen macht sich dieser auf den Weg zur Pokémon-Liga. Trotz Niederlage ist er der Überzeugung der bessere zu sein und dass du deine Pokémon besser trainieren müsstest.

Folge dem Weg der Route 22 weiter zum Durchgangshaus, um durch dieses auf die Route 23 zu gelangen.





**Information:**

Die Siegesstraße ist eine große Höhle. Sie liegt auf der Route 23 und muss durchquert werden, um die Pokémon-Liga zu erreichen.

Die Siegesstraße gilt als die letzte Herausforderung, um die Trainer auf die Probe zu stellen, welche in der Pokémon-Liga antreten wollen. In der Höhle warten etliche Trainer auf dich, um dein Können zu testen. Desweiteren musst du eine Aufgabe lösen, um den Ausgang der Höhle erreichen zu können. Diese besteht darin, die in der Höhle vorhandenen Steine auf bestimmte Schalter zu schieben, um blockierte Wege freizugeben.



Solltest du die Siegesstraße während der Erkundung verlassen und neu betreten, werden alle Steine wieder an Ihrem ursprünglichen Platz liegen und müssen neu verschoben werden!

Vom Eingang aus kannst du schon den ersten Stein sehen. Schiebe diesen mithilfe der Fähigkeit Stärke auf den Schalter, der sich westlich des Eingangs befindet. Dadurch wird der Weg oberhalb des Eingangs freigegeben.



Der nächste Stein befindet sich in der zweiten Ebene. Die Leiter um die zweite Ebene zu erreichen, befindet sich nordöstlich. Bist du diese hinauf geklettert, musst du dich südlich halten und du kannst den Stein sehen. Dieser gibt den Weg nach Westen frei.

Gehe den Weg nach Westen entlang und du kommst an einem Schalter vorbei. Den Stein dazu wirst du aber erst später finden. Folge dem Weg weiter und du wirst automatisch auf die nächste Leiter stoßen. Wenn du diese hinaufkletterst bist du in der dritten Ebene und siehst schon von der Leiter aus den nächsten Stein. Dieser muss nach Osten geschoben werden, allerdings muss die Leiter dort nicht benutzt werden. Gehe zurück zur Leiter durch welche du in die dritte Ebene gelangt bist und gehe nach Osten weiter.



Folge dem Weg nach Osten und du wirst zu einem Stein gelangen, welchen du in das Loch schieben musst. Du kannst jetzt entweder den Weg wieder zurück gehen in die zweite Ebene, oder einfach in das Loch springen. Der Stein liegt nun in der zweiten Ebene in der Nähe des Schalters, denn du vorher ausgelassen hast und muss einfach nach Westen auf den Schalter geschoben werden. Nun ist die Leiter freigegeben, welche dich zum Ausgang führt, wo ein Attacken-Lehrer einem deiner Pokémon die Attacke Risikotackle beibringen kann.



In der Siegesstraße gibt es folgende Pokémon in der Höhle zu finden:



Wenn du die Siegesstraße durch den Ausgang verlassen hast, befindest du dich wieder auf der Route 23, diesmal auf der oberen Hälfte. Von dort aus musst du nur noch nach Norden gehen und das kleine Labyrinth aus Felsen meistern, um das Indigo Plateau zu erreichen.



### 12.2 Die Top Vier und der Champion

**Information:**  
 Das Indigo Plateau ist ein kleiner Ort, an welchem sich der Eingang zu Pokémon-Liga befindet. Er liegt nördlich der Route 23.



Nun hast du es geschafft, du hast das Indigo Plateau erreicht. Dies ist das Ziel vieler Pokémon-Trainer. Das Indigo Plateau ist ein kleiner Bereich, auf dem sich nur ein einziges Gebäude befindet, welches den Zugang zur Pokém Liga ist.

Betrete das Gebäude der Pokémon-Liga, welches ein Pokémon Center und einen Supermarkt enthält. Nutze die letzte Gelegenheit deine Pokémon auszutauschen, zu heilen oder Items zu kaufen. Der Eingang zu den Top Vier befindet sich nordwestlich. Bist du einmal durch die Tür gegangen, gibt es kein zurück mehr. Immer, wenn du gegen ein Mitglied gewonnen hast, wird die nächste Tür passierbar.



Der erste Gegner – Lorelei

Lorelei ist dein erster Gegner in den Top Vier und hat sich auf den Einsatz von Eis Pokémon spezialisiert, die noch einen zweiten Typ besitzen.



**Top Vier Kampf:**

Top Vier Lorelei setzt

auf Level 52,

auf Level 51,


auf Level 52,

auf Level 54 und


auf Level 54 ein

Der zweite Gegner – Bruno

Bruno ist dein zweiter Gegner in den Top Vier und hat sich auf den Einsatz von Boden und Kampf Pokémon spezialisiert.



**Top Vier Kampf:**

Top Vier Bruno setzt


auf Level 51,

auf Level 54,


auf Level 53,

auf Level 53 und


auf Level 56 ein

Der dritte Gegner – Agathe

Agathe ist dein dritter Gegner in den Top Vier und hat sich auf den Einsatz von Geist und Gift Pokémon spezialisiert.

**Top Vier Kampf:**

Top Vier Agathe setzt



auf Level 54,



auf Level 54,



auf Level 56,



auf Level 53 und



auf Level 58 ein

Der vierte Gegner – Siegfried

Siegfried ist dein vierter Gegner in den Top Vier und hat sich in erster Linie auf den Einsatz von Drachen Pokémon spezialisiert, allerdings besitzt auch Flug Pokémon, die einen zweiten Typ besitzen.

**Top Vier Kampf:**

Top Vier Siegfried setzt



auf Level 56,



auf Level 54,



auf Level 58,



auf Level 54 und



auf Level 60 ein

Der Champion – dein Rivale

Dein Rivale ist dein fünfter Gegner und amtierender Champion der Pokémon-Liga. Er hat die Top Vier nur kurze Zeit vor dir geschlagen. Er ist der letzte Trainer, den es zu besiegen gilt um der neue Champion und beste Trainer Kantos zu werden.



**Champion Kampf Variante 1:**  
(wenn du Bisasam als Starter gewählt hast)

Rivale setzt  auf Level 59,  auf Level 59,  
 auf Level 57,  auf Level 61,  
 auf Level 59 und  auf Level 63 ein

**Champion Kampf Variante 2:**  
(wenn du Glumanda als Starter gewählt hast)

Rivale setzt  auf Level 59,  auf Level 59,  
 auf Level 57,  auf Level 61,  
 auf Level 59 und  auf Level 63 ein



Wenn du gegen deinen Rivalen gewonnen hast, wirst du in die Ruhmeshalle eingetragen. Mit diesem Eintrag bist du der offizielle Champion der Pokémon-Liga und der beste Trainer in ganz Kanto.



### 12.3 Nach dem Sieg in der Pokémon-Liga

Nach dem Abspann befindest du dich wieder in Alabastia. Professor Eich wird sofort zu dir kommen und dich nach dem Stand deines Pokédex fragen. Solltest du zu diesem Zeitpunkt mehr als 60 verschiedene Pokémon gefangen haben, erhältst du den Nationaldex.



Den Hauptteil des Spieles hast du somit gemeistert. Es gibt aber noch andere Aufgaben, die du erledigen kannst. Die ein oder andere Aufgabe hast du vielleicht bereits erledigt. Manche Aufgaben sind erst nach dem Sieg in der Pokémon-Liga, dem Erhalt des Nationaldex oder anderen Voraussetzungen möglich.

Zu erledigende Aufgaben sind beispielsweise:

- Den Nationaldex zu erhalten (60 „gefangen“ Einträge im Pokédex)
- Den Pokédex bzw. Nationaldex zu komplettieren
- Das Sevii Eiland Insel-Archipel zu erforschen
  - Eiland Eins bis Eiland Drei
  - Eiland Vier bis Eiland Sieben (nach Erhalt des Nationaldex und des Buntpasses)
- Die Ruhmesdatei zu vervollständigen
- Ein Shiny-Pokémon fangen
- Alle Legendären Pokémon fangen
  - Arktos, Zapdos, Lavados
  - Raikou, Entei, Suicune (nach Erhalt des Nationaldex und je nach Starter-Pokémon)
- Das legendäre Pokémon Mewtu in der Azuria-Höhle fangen
  - Nationaldex und die Reparatur des PC-System auf Eiland Eins vorausgesetzt



Die Azuria-Höhle ist der Heimatort des legendären Pokémon Mewtu, welches tief in der Höhle auf dich wartet. Solltest du es besiegen, wird es verschwinden und du hast deine Chance verpasst. Wenn du aber fliehst oder dich das Mewtu besiegt, kannst du es wieder antreffen.



*Für nähere Informationen über die einzelnen Punkte siehe die entsprechende Erweiterung!*

## Nachwort

### 1. Danksagung

Dies ist das Ende meiner Komplettlösung zu dem Spiel „Pokémon Feuerrot / Blattgrün“. Das Spiel erschien am 01. Oktober 2004 in Deutschland für den Gameboy Advance und ist ein Remake der Spiele „Pokémon Rot / Blau“, welche die ersten Spiele von Pokémon überhaupt waren.

Ich bedanke mich bei allen, die diese Komplettlösung gelesen haben und hoffe, dass sie euch geholfen hat. Dies ist eine meiner ersten Komplettlösungen, von daher bin ich für Lob, Kritik und ähnliches immer offen.

Ein herzliches Dankeschön geht an Momoko, die sich die Zeit genommen hat, ein Auge auf die Komplettlösung zu haben. Sowie an andere Helfer, die mir mit Rat und Tat zur Seite standen.

Vielen Dank!

### 2. Erweiterungen

Es gibt verschiedene Erweiterungen zu der Komplettlösung, welche je nach Bedarf bei mir erfragt werden können.

#### Allgemeines zum Spiel:

- Checkliste der wichtigsten Punkte
- Sevii Eiland – Das Insel-Archipel und die Tanibu-Ruinen
- Die legendären Pokémon
- Die Arenaleiter, die Top Vier, der Champion und ihre Pokémon
- Listen der Trainerkämpfe und Items im Spiel
- Teamvorschläge

#### Alles über Pokémon:

- Pokédex mit allen Pokémon zum Abhaken
- Nationaldex mit allen Pokémon zum Abhaken

#### Sonstiges:

- Die Ruhmesdatei
- Safari-Zone
- Prismania City Einkaufszentrum und Spielhalle inklusive Preise
- Die Pokémon-Pension

### 3. Offene Fragen?

Ich habe versucht so genau wie möglich auf die einzelnen Situationen einzugehen und sie zu erklären. Sollten dennoch Fragen offen sein, die du gern beantwortet hättest oder nicht weiterkommst, kannst du mir gerne eine e-Mail schreiben. Ich werde dann gerne versuchen, dir zu Helfen.

### 4. Weitere Komplettlösungen

Zwei bereits fertiggestellte Komplettlösungen sind:

- Detektiv Conan - Nerawareta Tantei
- Card Captor Sakura - Sakura Card de Mini-Game

Beide Spiele sind ausschließlich in Japan erschienen und für den Gameboy Advance gedacht. Diese können bei Interesse bei mir angefordert werden.