

PokémonExperte.de

Pokemonexperte – Komplettführer für Pokémon Gold/Silber

„Von Neuborkia zum Silberberg“



©2001 by Pokemonexperte.de

Dieser Führer ist zwar ein so genannter Walkthrough, dennoch werden hier nicht alle Schritte Schritt für Schritt erklärt. Hier sind lediglich die wichtigsten Situationen beschrieben... Wem das zu wenig ist, dem steht es noch immer frei, den offiziellen Spielführer von Nintendo mit allen Karten zu kaufen!




Neuborkia

Ganz am Anfang muss man seinen Namen fürs Spiel wählen. Danach wacht man auf, und das Spiel stellt die Frage nach der Zeit. Dies muss man wirklich genau eingeben, ansonsten wird es schwer anhand der ausgearbeiteten Führer durch das Spiel zu kommen, da sich vieles verzögert. Auch der Wochentag ist sehr wichtig!

Nun ist man in seinem Zimmer. Nun muss man zu seiner Mutter hinunter gehen. Diese fragt einem sofort danach, ob Sommer- oder Winterzeit ist. Sie wird euch auch den Pokécom geben. Hier findet man eine Weltkarte, eine Uhr (die in Echtzeit ist) und eine Telefonliste. Später gibt es auch noch ein Zusatz-Set um ab Dukatia City Radio hören zu können.

Jetzt geht es ab in Professor Linds Labor. Er hatte eine Mail von Mr.Pokémon bekommen, die besagt er hätte etwas wichtiges, Professor Lind hat aber keine Zeit. So will er, dass man für ihn zu Mr.Pokémon geht. Dafür wird einem ein Pokémon angeboten. Zur Auswahl stehen Endivie, Karnimani und Feurigel; die alle sehr gut sind. Jetzt geht es ab in die Welt der Pokémon!

Die Startpokémon

			
Name und Nummer	Endivie (#152)	Feurigel (#155)	Karnimani (#158)
Typ	Pflanze	Feuer	Wasser
Evolutionen	Lorblatt, Meganie	Igelavar, Tornupto	Tyrocrac, Impergator
Beste Attacken	<ul style="list-style-type: none"> Rasierblatt Synthese Bodyslum Solarstrahl 	<ul style="list-style-type: none"> Feuerrad Ruckzuckhieb Sternschauer Flammenwurf 	<ul style="list-style-type: none"> Biss Schlitzer Aquanarre Hydropumpe
Beschreibung	Endivie entspricht Bisasam in der Blauen/Roten Edition. Es hat Vorteile gegenüber Boden, Wasser und Gesteinspokémon, ist aber gegen Feuer und Flugpokémon im Nachteil.	Glumandas Nachfolger. Klare Vorteile gegenüber Pflanzen-, Käfer- und Eispokémon, gegen Psycho- und Geist beständig, jedoch Schwächen gegenüber Wasser und Gestein!	Wie auch schon Schiggy ein Wasserpokémon und das stärkste Pokémon am Anfang. Stärken: Gegen Feuer-, Boden- und Gesteinspokémon. Schwäche: Pflanzen, Elektro

Route 29

Diese Route ist nicht sehr schwer. Trainer warten zwar noch keine, aber wilde Pokémon lauern, leider kann man sie noch nicht fangen. Man darf auf keinen Fall durch den Durchgang gehen, der in der Mitte der Route ist. Am Dienstag werdet ihr auf dieser Route auch das "Rosa Band" bekommen. Wenn

diese Route verlassen wird, sollte das Startpokémon bereits Level 8 erreicht haben. Wenn ihr zu Professor Lind zurück geht, kann man seine Pokémon heilen lassen.

Rosalia City

Dies ist die erste größere Stadt, dh. Hier gibt es einen Pokécenter, in denen man seine Pokémon gratis heilen lassen kann, und einen Markt, in dem man wichtige Items kaufen kann; aber hier gibt es noch keine Arena. Daher hat diese Stadt keine all zu große Bedeutung. Jetzt wird erst mal Professor Linds Auftrag erfüllt!

Route 30

Auch diese Route ist nicht gerade schwer. Wenn man sich so rechts wie möglich hält, kommt man ziemlich bald zu Mr. Pokémons Haus. Mr. Pokémon gibt einem das Rätsel-Ei das man zu Professor Lind bringen soll. Und Mr. Pokémon hat Besuch - einen alten Bekannten: Professor Eich. Wie auch schon in den früheren Editionen wird er euch einen Pokédex geben. Diesen Pokédex findet ihr im Menü, wie auch Speicheroptionen, Itembeutel, Pokécom, etc. Wenn man den Pokédex angewählt hat, kann man mit "Select" die Pokémon verschieden Ordnen. Aber jetzt müsst ihr wieder zurück nach Neuborkia, aber...

Rosalia City

Wenn man hier in Rosalia City ist, trifft man auf einen unbekannten, der eines von Professor Linds Pokémon gestohlen hat. Sein Name ist noch unbekannt, aber er hat immer das Pokémon, das vom Typ her dem eigenen überlegen ist. Sein Pokémon ist auf Level 5, das eigene sollte bereits Level 10 haben. Dadurch dürfte euer erster Kampf leicht werden. Ist er besiegt, so ist man seinen zukünftigen Konkurrenten erst einmal los, und kann weiter nach Neuborkia.

Neuborkia

Nun geht es ab in Professor Linds Labor. Nachdem er sieht, dass man einen Pokédex erhalten hat meint er: "Professor Eich gibt nur guten Trainer einen Pokédex. Da du ein guter Trainer bist, schenke ich dir das Pokémon und das Ei". Zuvor musste man aber einen Polizisten darüber Auskunft geben ob man den Pokémon Dieb gesehen hätte. Er fragt einem nach dem Namen dieser Person. Diesen Namen wird euer Konkurrent fortan tragen!

Wenn man das Labor verlassen will, wird euch einer der Kollege von Professor Lind ansprechen, der euch schon einmal einen Trank gegeben hat. Und auch dieses mal hat er ein Geschenk: 5 Pokébälle, mit denen man Pokémon fangen kann. Natürlich gibt es auch andere Bälle (siehe Tabelle unten).

Pokébälle

Name	Funktion	Pokémon, die man damit fängt.	Preis
Pokéball	Dies ist der schwächste, erste und billigste Ball mit dem man Standard Pokémon fängt. Kauft also etliche davon!	<ul style="list-style-type: none"> • Taubsi • Hoothoot • Rattfratz • Wiesor • Webarak • Ledyba • Felino • Zubat • Voltillam 	\$ 0200
Superball	Dieser Ball hat eine höhere Erfolgsquote, hiermit werden Pokémon ab Level 15 gefangen.	<ul style="list-style-type: none"> • Dampfrilex • Mogelbaum • Miltang • Snubbull • Porenta • Marril • Voltobal • Seeper • Tanza • Ponita 	\$ 0600
Hyperball	Der beste kaufbare Ball. Hohe Erfolgsquote, dementsprechend ist aber auch der Preis!	<ul style="list-style-type: none"> • Skaraborn • Griffel • Farbeagle • Sniebel • Lampi • Entai • Suicune • Ditto • Raikou 	\$ 1200
Meisterball	Mit diesem Ball kann man jedes Pokémon der Welt fangen.	<ul style="list-style-type: none"> • Lugia • Ho-oh 	Prof. Eich Glücksshow
Parkbälle	20 Exemplare dieser Bälle bei Teilnahme am Käfersammel-Wettbewerb.	<ul style="list-style-type: none"> • Sichlor • Pinsir • Bibor • Smetbo • Hornliu • Raupy 	Beim Käfersammel-Wettbewerb

Es gibt auch noch weitere Bälle, die Kurt aus Aprikos gratis für euch macht. Sie für den Fang spezieller Pokémon gedacht sind. Näheres bei Azaela City!

Der Weg nach Viola City

Ab jetzt kann man ja Pokémon fangen, was man auch tun sollte, denn mit einem Pokémon alleine wird es schwer! Natürlich gehören diese auch trainiert.

Nach Viola City ist der Weg wieder über Rosalia City und Route 30, wo man sich dieses mal aber links halten sollte. Je nach Edition wäre es empfehlenswert ein Ledyba (Silberne Edition/am Morgen, zwischen 6 und 8 Uhr in der Früh) oder ein Webarak (Goldene Edition/am Abend, ab 6 Uhr) zu

fangen. Nun ist auch noch Route 31 zu passieren. Da diese sehr kurz ist, stellt sie aber kein Problem dar.

Viola City

Hier steht zwar die erste Arena, aber auch wenn diese die erste echte Herausforderung ist, sollte man nichts überhasteten. Zuerst geht einmal in den Knofensa Turm. Fangt hier ein Knofensa (am Tag zu finden) und eventuell ein Nebulak (ab 6 Uhr abends zu finden), wobei ersteres wichtiger ist. Wenn ihr schon mal im Knofensa Turm seid, holt euch gleich im obersten Stock VM5, Blitz ab.

Wenn man nun in den Süden der Stadt geht, kann man in der Hütte das Knofensa gegen ein Onix tauschen. Dies sollte man unbedingt machen, da Onix im Kampf gegen den ersten Arenaleiter helfen wird.

Nun kann man aber wirklich in die Arena. Zwei Trainer blockieren den Weg zu Falk, dem Leiter der Arena, aber besiegt man diese, so werden sie den weg freigeben. In diesen Kämpfen kann einem Onix wirklich helfen. Falk hat ein Taubsi auf Level 7 und ein Tauboga auf Level 9.


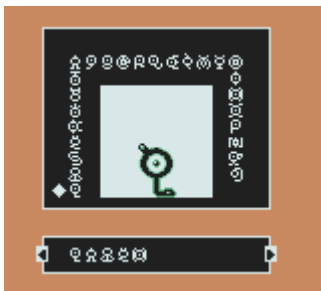
Orden Nummer 1 – Flügelorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Falk (Flugpokémon)	Taubsi (Level 7) Tauboga (Level 9)	Elektro Gestein	Wenn ihr wirklich Knofensa gegen Onix eingetauscht habt, wird es sehr leicht!	TM31

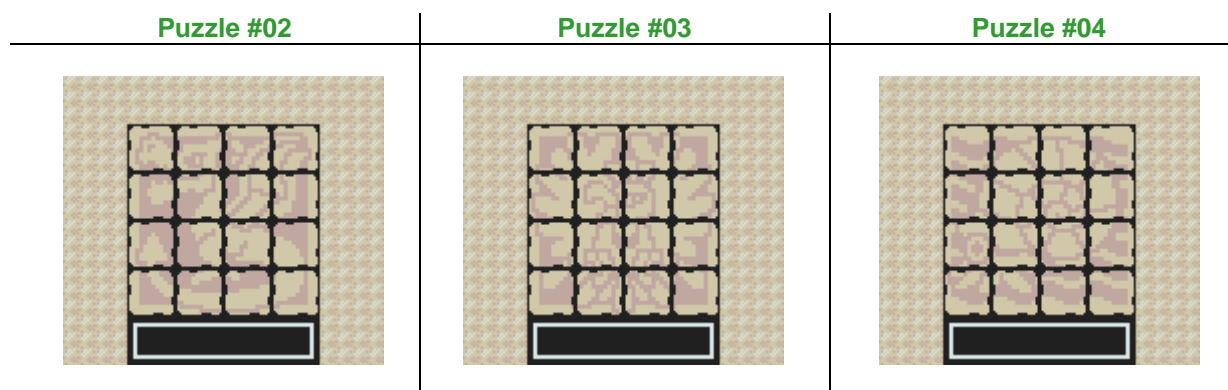
Hat man Falk besiegt, so geht es weiter zu den ...

Alph Ruinen

Nach einem kurzen Weg kommt man schon zu den Alph Ruinen. Hier wartet ein kleines Rätsel, man soll dieses Puzzle zu einem Kabuto zusammen puzzeln (dies ist so leicht das man hier keine Hilfe braucht, die anderen die man aber erst später lösen kann findet ihr unten), danach kann man die seltsamen Icognitos (Typ: Psycho) fangen. Hat man drei verschiedene gefangen (es gibt insgesamt 26 Formen), so erhält man von einem der Forscher im Forschungsbüro einen eigenen Icognito- Pokédex (Bild!). Dieses ruft man auf, indem man Pokédex wählt und anschließend "Select" drückt. Aber vorläufig ist hier nicht mehr zu machen, es geht ab zur Einheitshöhle.

Rätsel lösen ➔	Neue Icognitos fangen ➔	Voller Icognito-Pokédex.
	Immer wenn ein weiteres Rätsel gelöst wurde, erscheinen neue Formen von den 26 Icognitos, jedes steht für einen Buchstaben.	

Das erste Rätsel ist ohne Hilfe zu schaffen (wenn ihr das Puzzle korrekt zusammensetzt, seht ich ein Kabuto), für die weiteren schaut auf die drei unteren Bilder.



Einheitshöhle

Auf den Weg hier her findet man drei neue, hilfreiche Pokémon, mit denen man ein schlagkräftiges Team bilden kann.

Durch diese Höhle werden euch besonders Pflanzen- und Wasserpokémon helfen. Da man wahrscheinlich noch kein Pokémon hat, das Surfer und Stärke kann, wird diese Höhle keine größere Bedeutung haben. Später wenn man so ein Pokémon hat, kann man - an einem Freitag - ein Lapras (auf Level 20) finden.

Azaela City

Früher hausten hier viele anhängliche Flegmons. Jetzt sind sie verschwunden. Man vermutet, Team Rocket ist der Grund des Übels. Stimmt! Sie verkaufen die Flegmonruten um "nur" 1.000.000 Pokédollar. Bei Kurt erfahrt ihr mehr.

Har man ihm Flegmon Problem geholfen, so wird er für einen aus Aprikokos Bälle machen. Welche Bälle er aus welchen Aprikokos macht, seht ihr unten. Er braucht dafür immer 24 Stunden.

Aprikokobälle

Ball- Name	Aprikoko	Beschreibung	Zum Fangen von
Turboball	Weiß	Zum fangen besonders schneller Pokémon.	<ul style="list-style-type: none"> • Phanpy • Entei • Suicune • Raikou
Köderball	Blau	Zum fangen geangelter Pokémon.	<ul style="list-style-type: none"> • Karpador • Remoraid • Baldorfish
Levelball	Rot	Je niedriger der Level des gesuchten Pokémon verglichen zu eurem desto bessere Chancen.	
Schwerball	Schwarz	Zum fangen schwerer Pokémon (Gewicht)	<ul style="list-style-type: none"> • Relaxo • Garados • Onix
Sympaball	Pink	Hat dein Pokémon und das zu fangende unterschiedliches Geschlecht, steigt die Fangchance.	
Freundesball	Grün	Mit Freundesball gefangene Pokémon werden leicht anhänglich und glücklich.	

Mondball

Gelb

Pokémon mit Mondstein- Entwicklungen fangen.

- Pumeluff
- Piepi

Hier wartet außerdem auch der zweite Orden. Der Arenaleiter Kai setzt Käfer- Pokémon ein. Sowohl ein Feuer- (Igelavar), Flug- (Tauboga) oder Stein- Pokémon (Onix) haben Vorteile gegen diese Pokémon- Art.

Orden Nummer 2 – Insektenorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Kai (Käferpokémon)	Safcon (Level 14) Sichlor (Level 16) Kokuna (Level 14)	Feuer Flug Gestein	Leicht wird es wenn du anfangs Feurigel genommen hat, oder Onix/Tauboga hast.	TM49

Nachher gibt es auch ein Duell mit dem Rivalen. Er hat die erste Entwicklungsform seines Startpokémon (Level 16), ein Zubat (Level 14) und ein Nebulak (Level 12) dabei.

Steineichenwald

In diesem Labyrinth muss man ein entflohenes Porenta finden und diesem nachlaufen. Habt ihr es zum Besitzer gelockt, wird er auch Zerschneider geben, welchen ihr braucht um in den nördlichen Teil des Waldes zu kommen.

Lauft Porenta so lange nach, bis es gefangen wird und fliegt zum Besitzer, um eine Belohnung (VM Zerschneider) zu bekommen.



Nachdem ihr durch seid, sucht den komischen Typen im Wald. Er wird euch Kopfnuss geben. Mit ihr könnt ihr Tannen schütteln, sodass Pokémon herausfallen. Je nach Gebiet (Wald/Gebirge) andere. Nur so findet man: Owei, Tannza (Wald) Griffel, Skaraborn (Gebirge) und andere !

Auf der nun folgenden Route 34 könnt ihr Dittos fangen und die Pokémon Pension erreichen, in der man Pokémon trainieren lassen kann oder sogar Baby-Pokémonen zeugen. Hier findet ihr nähere Infos zu den Baby Pokémonen:

Schicke zwei gleiche Pokémon oder ein Pokémon mit Ditto in die Pension. Haben sie verschiedenes Geschlecht, so wirst du vielleicht bald ein Baby Pokémon haben. Leider legen manche Pokémons aber keine Eier! Hier siehst du was passiert, wenn du ein weibliches und ein männliches Magmar zusammen in die Pension gibst!



Es schlüpft ein Magby

Aber jetzt geht's einmal in die nächste Stadt!

Dukatia City

Dukatia City ist eine Stadt mit großer Bedeutung. Sie ist ja immerhin die Hauptstadt von Johto (das ist die neue Welt. Die Hauptstadt der alten Welt Kanto ist Saffronia City). Zwischen den beiden Städten besteht eine direkte Verbindung per Magnetzug, der aber erst benützt werden kann wenn man das Kraftwerkproblem löst!

Was es hier alles gibt: Der Radioturm von Johto (der von Kanto steht im Lavandia City, im ehemaligen Pokémonturm), ein Fahrradladen (der alte in Azuria City ist hierher übersiedelt), ein Kaufhaus so groß wie das in Prismania City, eine Pokémonarena, der Namensbewerter von Johto, eine Spielhalle (diese ist allerdings größer als jene in Prismania City), Bills Wohnung (hier bekommt man später noch ein Evoli), der Bahnhof (wie oben schon angesprochen) und der Untergrund, wo Team Rocket haust!

Im Radioturm gibt es ein Gewinnspiel, wo die Pokémon ID die genannt wird, mit einem eigenem übereinstimmen muss. Wenn man so ein Pokémon hat, gewinnt man wahrscheinlich (da es nirgends steht und ich es noch nicht geschafft habe nicht 100% sicher!) einen Meisterball, mit dem man alle Pokémon am ersten Versuch schnappen kann. Diese Chance ist aber sehr gering. Aber einen Meisterball bekommt man ja, sobald man alle Orden von Johto hat. Vorläufig kann man sich nur das Radiomodul holen!

Wenn man vor den Schienen der Magnetbahn nach rechts gehst und dann ganz nach unten, so kommt man zum Fahrradladen. Dort bekommst du ein Fahrrad geschenkt, warum wird dir dort erklärt. Mit diesem kann man schneller durch Höhlen und Routen kommen!

Im Kaufhaus findet man viele tolle Items, die sehr hilfreich sind.

In der Pokémonarena von Dukatia City ist Bianca zu finden. Sie wird einem den Basisorden übergeben, wenn man gesiegt hat. Sie hat zwei sehr starke Pokémon: Piepi (Level 18) und Miltank, ein sehr starkes Pokémon, welches Walzer einsetzen wir (Level 20). Auch hier würde sich ein Onix bewähren.

Hat man Bianca besiegt, geht man am besten gleich rechts weiter. Im oberen kleinen Haus wird man ein noch wichtig werdendes Item, Shiggykanne, erhalten.

Orden Nummer 3 – Basisorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Bianka (Normal)	Piepi (Level 18) Miltank (Level 20)	Kampf Gestein	Besiegt das Miltank möglichst schnell, bevor es Walzer einsetzt und euch besiegt.	TM45

In der Spielhalle gibt es gleich zwei Spiele, wobei das Kartenspiele wesentlich mehr Gewinn versprechen. Um "nur" 5500 Spielmünzen kann man drei sehr starke TM's - Donner, Blizzard, Feuersturm bekommen. Um jedoch spielen zu können, muss man aus dem Untergrund einen Münzkorb holen.

Vorläufig dient der Untergrund nur als billige Geschäftshalle und hie und da ein paar Kämpfe. Solange hier nicht Team Rocket auftaucht, ist hier nicht viel mehr los! Deshalb geht's erst mal ab, über Route 35, zum Nationalpark.

Nationalpark

Natürlich könnt ihr hier einfach passieren, aber jeden Dienstag, Donnerstag und Samstag findet hier der Käfersammler Contest statt. Es winken tolle Preise (siehe unten). Alle Käfer die ihr fängt, werden in den Pokédex eingetragen, ihr dürft aber nur eines behalten. Und: Man darf nur ein Pokémon zum Kämpfen mitnehmen. Sehr empfehlenswert sind Pokémon mit Trugschlag, einer Paralyse- oder einer Schlafattacke. Nehmt auf jeden Fall teil, denn manche Pokémon gibt es nur hier. Ihr habt 20 Minuten Zeit und 20 Parkbälle! Alle Pokémon gibt es gleich oft, der Zufall bestimmt welche Pokémon kommen!

Übersicht des Erscheinens der Pokémon nach Level und die Preise:

Die Regeln

- Du kannst gratis teilnehmen und bekommst auf jeden Fall einen Preis
- Du darfst nur ein auserwähltes Pokémon mit hinein nehmen!
- Am Anfang bekommst du 20 Bälle, sind diese verbraucht ist das Spiel für dich aus!
- Du hast maximal 20 Minuten Zeit. Sind diese vorbei, so musst du auch aufhören.
- In einer Runde kannst du bis zu 20 Pokémon fangen.
- Alle gefangenen Pokémon werden in den Pokédex eingetragen.
- Behalten darfst du nur ein gefangenes Pokémon!

Tipps und Informationen

- Nimm am besten eines mit Trugschlag oder Hypnose mit.
- Gute Gewinnchancen hast du, wenn du eines der folgenden Pokémon fängst:
 - Bibor / Smetbo
 - Pinsir / Sichlor

Die Pokémon (Unterstrichene Pokémon kannst du nur beim Käfersammelwettbewerb fangen)

- Raupy Level 9-17
- Safcon Level 9-18
- Smetbo Level 12-15
- Hornliu Level 7-18
- Kokuna Level 9-18
- Bibor Level 12-15
- Paras Level 10-17
- Bluzuk Level 10-16
- Sichlor Level 13-14
- Pinsir Level 12-14

Die Preise

- Sonnenstein
- Ewigstein
- Goldbeere
- Trostpreis: Beere

Route 36 & 37

Es sind zwar nur kurze Routen, aber hier warten Trainer, Mogelbaum und viele Richtungen in denen man weitergehen kann.

In der Mitte von Route 36 steht ein komischer Baum (Oder ist es doch kein Baum?). Es ist ein Mogelbaum. Gießt ihn mit Shiggykanne. Er wird jetzt angreifen. Aber Achtung bei der Pokémon Wahl. Dieses Pokémon ist kein Baum und damit auch kein Pokémon des Typen Pflanze. Auch wenn es keiner gedacht hätte, gehört es dem Typen Gestein an. Egal ob man es fängt oder nicht - danach sollte man nach rechts zu dem Typen gehen, er wird einem Zertrümmerer geben, ohne diesen kann man das Spiel gleich aufgeben ...

Taek City

Taek City zählt zwar nicht zu den großen Städten der Pokémonwelt, hat aber eine große Bedeutung. Hier, im Zinnturm befindet sich der 4. legendäre Vogel - Ho-oh. Aber noch kommt man nicht in den Turm, da man die Buntschwinge erst später bekommt!

Im Haus hinter dem Pokécenter erhält man VM3 Surfer. Hier muss man alle 5 Kimono-Girls besiegen, jede hat eine Entwicklung von Evoli dabei, in einem Haus gibt's Detektor.

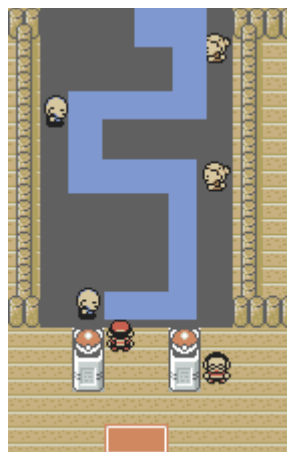
Auch eine Arena ist hier zu finden. Hier wartet Jens auf einen, der Preis ist der Phantomorden. Um diesen zu erhalten muss man seine Geister- Pokémon besiegen.

Orden Nummer 4 – Phantomorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Jens (Geister/Gift)	Nebulak (Level 21) Alpollo (Level 21) Gengar (Level 25) Alpollo (Level 23)	Boden Psycho	Mit einem Psycho- Pokémon ist man klar im Vorteil, denn alle Trainer die hier sind setzen Geister- Pokémon ein.	TM30






Arenaleiter Jens



So kommt ihr zu Jens

In der Turmruine sind viele wichtige Items, die man hier gratis bekommt. Auch der eigene Rivale wartet hier. Zudem wird man hier den drei legendären Hunden begegnen. Aber sie werden weglaufen. Mit viel Glück findet man sie in den Höhlen wieder, sie werden irgendwann auftauchen.

Die drei legendären Hunde

			
Name und Nummer	Raikou (#243)	Entei (#244)	Suicune (#245)
Typ	Elektro	Feuer	Wasser
Beschreibung	<p>Diese 3 Pokémon sind wild, stark, selten und flink. Ob es überhaupt eine Chance gibt sie zu fangen? Nachdem ihr sie aus der Turmruine vertrieben habt, werden sie irgendwann in Johto auftauchen. Habt ihr ihnen einmal gegenübergestanden, stehen sie wenigstens im Pokédex. So kann man zumindest feststellen, wo sie sich gerade befinden. Doch sie flüchten so schnell, dass es sehr schwer ist, sie zu fangen. Setzt Top-Schutz/ Super-Schutz um alle anderen Pokémon zu vertreiben. Versucht sie zu schwächen, der Schaden bleibt bis zur nächsten Begegnung und er wird nie geheilt.</p> <p>Setzt dann einen von Kurts Turbobällen ein. Noch besser: Mit Horrorblick oder Spinnennetz könnt ihr verhindern, dass sie flüchten (Nebulak/Alpollo/Gengar haben Horrorblick, Webarak/Ariados haben Spinnennetz)</p>		

Route 38 & 39

In der Miltang-Farm gibt es Probleme - die Miltangs geben keine Milch mehr. Wenn man ihnen viele Beeren gibt, so wird das Miltang wieder gesund. Dann erhält man als Belohnung TM13, Schnarcher, und man kann in Kuhmuh-Milch kaufen, die KPs wiederherstellt. Auf dieser Route gibt es außerdem genauso seltene wie starke Pokémon: Miltank, Snubbull, Tauros und Porenta.

Oliviana City & Anemonia City

In Oliviana City kann man sich die Profiangel holen, ein Matrose mitten in der Stadt wird einem VM4 Stärke geben.


Arenaleiterin Jasmin ist momentan nicht da, man muss zuerst in den Leuchtturm. Sie kümmert sich um ein krankes Pokémon, erst wenn dieses gesund ist, wird man gegen sie kämpfen können. Sie schickt einen nach Mahagonia City, wo man Medizin besorgen soll. Wenn man sie nicht besucht hat und sich einen Weg ersparen will, so hat man Pech, nur mit ihren Auftrag kann man die Medizin holen.

Orden Nummer 6 – Stahlorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Jasmin (Geister/Gift)	Magnetilo (L. 30) Stahlos (Level 35) Magnetilo (L. 30)	Feuer Boden Wasser	Nachdem man ihr geholfen habt, kann man gleich kämpfen, gegen Stahlos nehmt Wasser, gegen Magnetilo Feuer/Boden!	TM23

Nun surft man einmal nach Anemonia City. Hier kommt man bei den Strudelinseln vorbei (später mehr). In Anemonia City befindet sich auch eine Arena. Hartwig, der Arenaleiter mit seinen kräftigen Pokémon wartet hier auf einen.

Orden Nummer 5 – Faustorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Hartwig (Kampf) 	Rasaff (Level 27) Quappo (Level 30)	Elektro Psycho Flug	Hier sind Elektro, Psycho und Flug Pokémon im Vorteil! Verschiebt den linken Stein nach oben, den rechten Stein nach oben und nun den mittleren Stein nach links oder rechts. Holt euch nachher von der Frau VM Fliegen!	TM01

Nachdem er besiegt ist, wartet seine Frau auf einen und wird TM Fliegen herschenken. Bringt man sie einem Pokémon bei, so kann man jederzeit an einen Ort zurückfliegen, den man schon einmal besucht hat.

Sucht in den Häusern nach der Person, die euch die Medizin gibt. In einen der Häuser bekommt man auch ein Pottrott (mit dem Spitznamen Modri) geschenkt.

Nun kann man gleich einmal Fliegen einsetzen, und ab nach Oliviana City, in den Leuchtturm zu Jasmin. Jetzt aber kann man gegen sie kämpfen. Die Informationen zu Jasmin findet ihr bereits oben!

Weg nach Mahagonia City

Da man ja jetzt endlich fliegen kann, kann man nach Taek City ganz schnell zurück. Jetzt geht's zum östlichen Ausgang der Stadt. Hier kann man eine Abkürzung machen, einfach: Man geht nicht in den Kesselberg, sondern nimmt Surfer und surft einfach nach Mahagonia City.

Im Kesselberg gibt es aber seltene Pokémon (z.B. Marill) und tolle Items (Elixier, Drachenhaut, mit der man manche Pokémon entwickeln kann, 2 Fluchtseile, Top-Beleber, 2 Hypertränke, Sonderbonbon, TM40, Top-Trank, Hyperheiler). Um das alles zu erreichen werden aber Surfer, Blitz, Kaskade und Stärke benötigt!



Mahagonia City

Dies ist zwar eine kleine Stadt, aber wenn ihr man hier vorbeikommt wird vieles geschehen, sodass man bis nach Dukatia City zurück muss.

Im Mittelpunkt steht ein seltsamer Supermarkt, wo es Minipilze und Flegmonruten gibt. Hierzu wird man erst später wieder kommen. Wer hätte den geahnt, dass dieser Supermarkt Team Rocket gehört...

In der Pokémon-Arena sollte es auch zu keinen größeren Problemen kommen. Mit Elektro, Feuer und Wasserpokémon kann man Norbert und seine Schüler leicht in die Knie zwingen.

Orden Nummer 7 – Eisorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Norbert (Eis/Wasser) 	Jurob (Level 27) Jugong (Level 29) Keifel (Level 31)	Elektro Feuer	Mit Elektro oder Feuer- Pokémon seid ihr klar im Vorteil. Wie man schlittern muss um Norbert zu erreichen seht ihr rechts. Preis ist TM16, Eissturm, eine starke Attacke.	TM16
				

Will man die Stadt nach Osten verlassen, drängt sich ein Verkäufer auf, der euch Wutkekse anbietet. Aber so viele Wutkekse, wie man auch nur kauft, vorläufig wird er euch nicht vorbeilassen! Jetzt nimmt man am besten einmal den Nordausgang zum See des Zorns. Solltet ihr daran interessiert sein 1000 Pokédollar zu sparen lest einmal ein bisschen weiter

See des Zorns

Wenn man durch das erste Haus gegangen ist, gibt es zwei Wege. Natürlich ist der eine Weg, durch das Zollhaus einfacher, weil man nicht durch das hohe Gras gehen muss. Aber: Wenn man durch das Zollhaus geht, wartet Team Rocket auf einen, und verlangt \$1000 Wegzoll. Und man kann sich dagegen nicht einmal wehren, sie knöpfen es einem schon ab, sobald er ins Zollhaus geht. Deswegen sollte man sich lieber etwas mehr links halten und durch das hohe Gras gehen.

Hier sind einige Trainer und die TMs 10 & 43 zu finden. Aber dazu ist man eigentlich nicht hierher gekommen: Mitten im See schwimmt ein Garados, noch dazu ein rotes. Man sollte diese Pokémon auf jeden Fall fangen, wenn man weder ein Karnimani (oder eine Weiterentwicklung) noch ein Felino (oder die Weiterentwicklung Morlord) hat. Aber auch wenn man diese hat, kann dieses Pokémon (Typ: Wasser/Drachen) von Nutzen sein, denn es kann gleich vier TMs lernen: Surfer, Kaskade, Whirlpool und Stärke. Also: Besorgt genug Hyperbälle, speichert das Spiel ab und versucht das rote Garados zu fangen. Nach dem Kampf wird Garados, egal ob gefangen oder nicht eine rote Haut hinterlassen. Bringt man diese zu Mr. Pokémon so gibt er einem Detektor. Nach dem Kampf wird euch ein Trainer namens Siegfried um Hilfe bitten ...

Team Rocket Versteck

Wer ist dieser Siegfried überhaupt? Kein geringerer als der Leader der Top 4 (d. h. Er ist der 5., nicht mehr wie in der Roten/Blauen/Gelben Edition der 4., Gary hat die Erdorden-Arena übernommen, Ash wartet am Silberberg). Er weiß warum der See des Zorns, in dem früher nur Karpadors lebten viele Garados' sind. Ein Transistor, im Team Rocket Versteck sendet Strahlen aus, die Pokémon dazu zwingen sich zu entwickeln.

Jetzt muss man wieder in den seltsamen Supermarkt der Stadt. Hier kann man jetzt einige Fieslinge besiegen, der Supermarkt stellt sich nun als eine Tarnung für das Rocket Versteck heraus. Hier wird man Siegfried wieder treffen. Er meint, er und der Spiele, wie auch immer man ihn genannt hat, sollten sich nun aufteilen.

Immer wenn man an einer Snobilicat Statue vorbeigeht, löst sich ein Alarm aus und zwei Rockets werden einen bekämpfen. Das geht so lange bis man das Alarmsystem ausgeschaltet hat. Wie geht das wieder? Noch vor der 2. Statue geht eine Öffnung in der Wand nach unten. Hier geht man nun durch, jetzt nach links bis zur nächsten Öffnung und da wieder nach unten. Hat man den Forscher besiegt, so kann man den Alarm ausschalten. Nun den Weg wieder zurück und man kann auch an den Snobilicat Statuen vorbei...

Bei den gestreiften Feldern geschieht folgendes: Wenn man einmal auf einen roten Punkt (siehe Grafik unten) auftritt, taucht ein Pokémon auf. Steigt man ein zweites mal auf diesen Punkt, so geschieht nichts. Also: Merkt euch den Weg, den ihr gegangen seid.

		○	○	○	
○			○		○
			○	○	
○	○	○	○		○
	○			○	
○	○			○	○
○		○	○	○	○

Nun trifft man noch mal auf Siegfried, er wird die Pokémon, die man mit sich führt, heilen. Geht man nun ganz nach rechts kommt man zu einer Treppe, nach der man abermals auf Siegfried stößt. Geht in die große Kammer, dort bekommt man ein Passwort. Das zweite müsst ihr noch im Gebäude suchen, man bekommt es von einem Pokémon. Nun wird euch Siegfried führen und alles weitere erklären. Hat man seinen letzten Wunsch (besiege die Lektrobals) erfüllt, bekommt man TM6, Whirlpool!

Radioturm & Untergrund

Nachdem man Team Rocket in ihrem Versteck zerschlagen hat, besetzten sie kurzerhand Dukatia City. Fliegt schnell mal dort hin. Wenn man in den Radio Turm geht kann man ja sehen, dass es nur so von Rockets wimmelt. Geht einmal bis in den 2. Stock, hier nimmt man gleich den mittleren Aufgang. Wenn man von hier aus noch zwei Stockwerke höher, in den 4. Stock geht, so kommt man zum "Manager", der gar keiner ist. Nach dem Sieg gegen ihn, geht es ab in den Untergrund.







Wie kommt man in den Untergrund? Geht vom Radioturm aus zur Straße, die quer durch die Stadt führt. Hier hinunter, bis man am ersten Tor vorbei ist. Jetzt nach links und ganz hinunter. In das Haus, das nun etwas rechts liegen müsste, geht man nun hinein.

Geht nun im Untergrund bis zum ersten Gang nach rechts. Hier ist eine Tür, die man mit Kelleröffner den man vom falschen Manager bekommen hat, öffnen kann. Achtung! Nachher trifft man auf seinen Rivalen, dessen Pokémon zwischen Level 28 und 32 liegen.

Nachher muss man drei Rockets besiegen, die jeweils vor einem Schalter stehen. Bevor nicht alle besiegt sind noch nichts drücken. Nun drückt man zuerst den hintersten, dann den in der Mitte und erst dann den vordersten. Nur so werden die Türen so geöffnet, dass man den richtigen Weg erwischt.

Nun geht diesen Weg entlang bis man zu dem Mann ganz in der Mitte kommt. Er ist der echte Manager und gibt euch den Türöffner. Geht zurück zum Radioturm. Jetzt kann man im 2. Stock die Tür öffnen. Besiegt die restlichen Rockets. Nun bekommt man vom Manager in Gold Buntschwinge, in Silber Silberflügel. Mit diesen Items kann man nun Ho-oh (Gold) bzw. Lugia (Silber) finden... (siehe unten). Nun kann man sich auch gleich von Bill ein Evoli holen.

Die Evolis

			
Name und Nummer	Evoli (#133)	Aquana (#134)	Blitza (#135)
Typ	Normal	Wasser	Elektro
Entwicklung durch		Wasserstein	Donnerstein
Beste Attacken	<ul style="list-style-type: none"> Bodycheck 	<ul style="list-style-type: none"> Aurorastahl 	<ul style="list-style-type: none"> Donner
Beschreibung	Evoli ist das einzige Pokémon mit 5 Entwicklungsformen!	Gute Verteidigung, effektiver Angriff. Ein starkes Pokémon.	Mit Donner eine tolle Attacke und es ist auch flink!
			
Name und Nummer	Flamara (#136)	Psiana (#196)	Nachtara (#197)
Typ	Feuer	Psycho	Unlicht
Entwicklung durch	Feuerstein	Zuneigung am Tag	Zuneigung bei Nacht
Beste Attacken	<ul style="list-style-type: none"> Flammenwurf 	<ul style="list-style-type: none"> Psychokinese 	<ul style="list-style-type: none"> Mondschein
Beschreibung	Das vierte Pokémon der Evoli-Sippe. Kann starke Attacken lernen!	Psiana zählt zu den verlässlichsten Pokémon, die es gibt.	Gute Wahl gegen Psychopokémon, da es Typ Unlicht ist!

Wie kann man alle Evolis bekommen? Es gibt 2 Möglichkeiten

- Ihr holt euch welche in der Spielhalle, was aber 6 666 Münzen kostet (133 320 Pokédollar pro Evoli) oder
- ihr nehmt ein Evoli plus ein Ditto (mit verschiedenem Geschlecht) und ab damit in die Pension...

Strudelinseln (nur Pokémon Silber)



Nun kann man sich Lugia schnappen. Hier ein Weg wie man zu Lugia kommt. Wenn man von Oliviana City wegsurft, surft entlang des Randes, bis zum ersten Eingang. Setzt Whirlpool ein. Ist man in der Höhle, braucht man Blitz. Geht danach den Weg, wo es nicht zum Item geht, also den oberen. Weiter bis zur nächsten Leiter (hier gibt's nur einen Weg) Nun den Wasserfall hinunter, unten angekommen durch das Tor in die Wand. Hier findet man Lugia. Versucht es ohne Meisterball zu fangen, sonst wird es bei Ho-oh verdammt schwer. Lugia ist auf Level 40, Ho-oh auf Level 70. Macht euch auf einen langen Kampf gefasst, denn Lugia hat Genesung. Verlassen kann man diese Höhle mit Fluchtseil oder den Weg suchen, was nicht schwer ist.

Taek City/Zinnturm (nur Pokémon Gold)



Wenn man zum Zinnturm will, muss man ins Gebäude links vom Wasser in Taek City. Im Zinnturm sollte man sich den Weg selber suchen, so viel muss einem ein Ho-oh schon wert sein. Auch hier gilt: Ohne Meisterball fangen sonst wird es verdammt schwer, Lugia zu fangen. In der goldenen Edition ist Ho-oh auf Level 40 und Lugia auf Level 70. Lugia hat mit Genesung und Feuersturm zwei Attacken die einem leicht den Kopf zerbrechen können... Auch wenn man nun Ho-oh mit Meisterball fangen will: Tut es auf keinen Fall sonst kann man kein Lugia mehr schnappen. Und Lugia hat eine Mew-ähnliche Eigenschaft: Es kann sehr viele Attacken erlernen: Elektro-, Flug-, Psycho-, Geister-, Drachen und noch andere Attacken!

Eispfad

Nicht sehr schwer, aber knifflig. Nach der ersten "Rutschpartie" geht nicht gleich die Stufen hinauf, sondern holt euch, wenn man rechts weitergeht zu finden, Kaskade (TM7, zum hinaufsurfen von Wasserfällen). Ist man im Gebiet wo es so viele Steine gibt, schiebt in jedes Loch, mit Stärke, einen Stein - nur so kann man im nächsten Raum ans Ziel kommen. Der Rest ist dann ein Kinderspiel und man kommt zur letzten Stadt von Johto – Ebenholz City

Ebenholz City

Orden Nummer 8 – Drachenorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Sandra (Drachen)	Dragonir (Level 37) Dragonir (Level 37) Seedraking (L. 40) Dragonir (Level 37)	Elektro Eis	Was man genau machen muss, um zu Sandra zu kommen bzw. wie man den Orden bekommt, könnt ihr unten lesen!	TM24

Dies ist die letzte Stadt in Johto, und der letzte Orden in Johto. Hier gibt es eine Person die alle Attacken vergessen lassen lässt, sogar VMs! Und es geht gegen Siegfrieds Schwester - Sandra. Mit ihren Drachepokémon ist sie sehr schwer zu besiegen. Sie hat die einzige zweistöckige Arena und man muss in jedes der Löcher einen Stein werfen. Nun muss man sie eigentlich nur noch besiegen. Aber - im Gegensatz zu allen anderen Orden muss man ihr noch den "Drachenzahn" bringen. Diesen bekommt man in der sich hinter der Arena gelegenen Drachenhöhle. Um zu dieser zu kommen muss man den kleinen See überqueren. Hier muss man den Weg mit dem Strudel nehmen. Sobald man das Item am Ende dieses Weges aufklaubt, kommt Sandra und überreicht einen den Drachenorden. Nun geht's ab nach Neuborkia.

Neuborkia

Dies ist das vorletzte mal, dass man in Neuborkia einen Halt einlegen muss. Professor Lind hat etwas zu überreichen, das jeden Trainer freut: Der Meisterball. Dies ist aber nicht der einzige im Spiel, in Dukatia City kann man bei der Glückszahlenshow auch einen gewinnen. Nun sollte man die Stadt nach Osten verlassen, in Richtung der Top4.

Weg nach Indigo Plateau

Zuerst einmal surfen bis euch einer mitteilt, das man in Kanto ist. Danach durch die Höhle, einfach mit Kaskade, und dann wieder weiter nach rechts. Schließlich geht es dann nur nach oben und man kommt zum Empfang. Hier gibt es drei Wege, 2 sind versperrt. Der eine wird freigegeben, wenn man die Top 4 besiegt hat, der andere so bald man 16 Orden hat... Aber jetzt muss man noch die Siegesstraße durchqueren, die sehr leicht geworden ist.

Indigo Plateau & Top4

Indigo Plateau besteht eigentlich nur aus einem Pokécenter, einem Shop und den Top 4. Hier sollte man noch einmal tüchtig Tränke einkaufen, denn leicht wird es nicht. Nach dem Duell am Mondberg wird hier der Rivale, jeden Dienstag und Mittwoch, auf euch warten. Aber jetzt einmal zu den Top4: Hier hat sich einiges geändert: Loreley ist zurückgetreten, Agathe in "Pokémonpension". Ash ist jetzt der Champ (wird Rot genannt); und Gary ist jetzt in der Erdordenarena (wird Blau genannt). Als Erster ist Willi da, er hat Psycho - Pokémon. Danach kommt schon der ehemalige Arenaleiter Koga, seine Arena führt jetzt seine Tochter Janina. Er führt Käfer- und Gift - Pokémon in den Kampf. Bruno kennt ihr ja schon, mit seinen Kampf- und Boden - Pokémon. Danach kommt Melanie, welche Gift-, Geister- und Unlicht - Pokémon führt. Am Schluss: Der Champ ist nun Siegfried, der Drachenmeister. Die Pokémon aller dieser Personen befinden sich zwischen Level 40 und 50. Näheres seht ihr unten!

Die Top 4

Status	Nummer 1	Nummer 2	Nummer 3	Nummer 4	Champ
Name	Willi	Koga	Bruno	Melanie	Siegfried
Typ	Psycho Dual Typen	Gift Ninja Technik	Kampf	Unlicht Dualtypen	Drachen / Flug
Eingesetzte Pokémon	Xatu (L. 40) Kokowei (L. 41) Lahmus (L. 41) Rossana (L. 41) Xatu (L. 42)	Ariados (L. 40) Forstelka (L. 43) Sleimok (L. 42) Omot (L. 41) Iksbat (L. 44)	Kapoera (L. 42) Kicklee (L. 42) Nockchan (L. 42) Onix (L. 43) Machomei	Nachtara (L. 42) Giflor (L. 42) Gengar (L. 45) Kramurx (L. 44) Hundemon (L. 47)	Garados (L. 44) Dragoran (L. 47) Glurak (L. 46) Dragoran (L. 47) Aerodactyl (L. 46) Dragoran (L. 50)
Empfohlene Typen	Unlicht Elektro Feuer Eis	Feuer Psycho	Flug Psycho Wasser Geist	Kampf Boden Psycho	Eis Elektro
Beschreibung und Tipps	Alle Pokémon sind Dual Typen, dass heißt jedes Pokémon hat zwei Typen. Versucht entweder mit einem dem zweiten Typ überlegenen Pokémon das Pokémon zu bezwingen oder mit einem starken Unlicht Pokémon!	Koga der ehemalige Arenaleiter wird auf jeden Fall versuchen euer Pokémon einzuschläfern zu vergiften, zu verwirren oder zu paralysieren. Besiegt ihn so schnell wie nur möglich mit einem Feuer- / Psycho - Pokémon.	Bruno greift ganz im Gegensatz zu Koga sofort an. Flug-, Geister- und Psycho - Pokémon werden nützlich sein, gegen Onix hilft ein Wasser- oder Pflanzen - Pokémon.	Agathes Ersatz ist nicht ohne ... aber klassische Unlicht - Pokémon hat sie nicht. Gengar und Giflor sind nicht Unlicht, bis auf Nachtara Dual - Typen. Das kann man ausnützen!	Siegfried habt ihr ja schon am See des Zorns getroffen. Er ist Sandras Bruder und führt auch Drachen Pokémon. Auch hier: Eis- oder Elektro - Pokémon einsetzen! Nur so werdet ihr keine Probleme bekommen!

Neuborkia

Das war Johto - jetzt kann's ab gehen nach Kanto. Zuerst braucht ihr aber noch das Bootsticket - man bekommt es auch von Professor Lind. Nun ab nach Oliviana City, hier wartet das Schiff. Wenn man das erste mal in Kanto war kann man auch über die Eingangshalle vom Indigo Plateau nach Kanto kommen, später sogar über die Magnetbahn ...

MS Aqua


Normalerweise verkehrt die MS Aqua nur am Montag und Freitag nach Kanto, aber bei der ersten Schiffsreise ist das anders...

Geht zuerst einmal in die Kabine rechts unten, dort ist ein Opa der Hilfe benötigt. Geht man nun in das Deck darunter blockiert ein Matrose den Weg, ihr müsst zuerst seinen Kumpel finden. Dieser ist in der zweiten Kabine von links, in der ersten Reihe. Nun ab zum Kapitän. Als Belohnung erhält man dann Metallmantel! Nun muss man in seiner Kabine nur noch ein Nickerchen machen und schon ist man in Orania City.

Orania City

Das einzige was jetzt von Bedeutung ist, ist der Donnerorden von Major Bob. In die Arena kommt man leicht hinein, denn das Sicherheitssystem aus Rot/Blau funktioniert nicht mehr...

Orden Nummer 9 – Donnerorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Major Bob (Elektro) 	Raichu (Level 44) Lektrobal (L. 40) Magnetron (L.40) Lektrobal (L. 40) Elektek (Level 46)	Boden Gestein	Setzt Boden- und Gesteinspokémon ein, dann wird es leicht werden ...	---

Saffronia City

Noch immer gibt es hier Silph Co., aber kein Team Rocket. Geht trotzdem in das Gebäude hinein und holt das Up Grade, es dient zur Entwicklung von Porygon.

Hier gibt es noch immer zwei Arenen, in der Kampfarena ist aber nichts los, aber man erhält Fokus Band, welches ein Pokémon vor der Niederlage retten kann. Aber die Psycho-Arena hat Bedeutung...

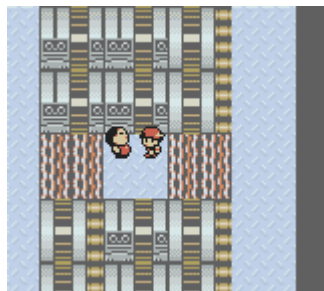
Orden Nummer 10 – Sumpforden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Sabrina (Psycho)	Psiana (Level 46) Pantimos (L. 46) Simsala (Level 48)	Unlicht Elektro Eis Gestein Psycho	Um möglichst schnell zu Sabrina zu kommen immer das Feld ober- oder unterhalb benutzen. Aber das bedeutet weniger Geld und Erfahrung!	---

Lavandia

Hier in der Radiostation kann man sich ein Zusatz Set holen, womit man den Pokéflöten Kanal empfangen kann, nur so kann man Relaxo wecken! Auch hier kann man Namen verändern lassen und den Pokémon Spitznamen geben... Durchquert nun den Felstunnel um zum Kraftwerk zu gelangen, sammelt Items auf!

Azuria City & Kraftwerk



Redet einmal im Kraftwerk mit dem Typen, er wird die Lage erläutern (siehe Bild). Ein Maschinenteil fehlt! Also schnellstens nach Azuria City zurück, denn dort ist der fehlende Maschinenteil zu finden.

Wenn du dachtest, du kannst jetztendlich gegen Misty antreten, dann wirst du sehr enttäuscht sein, denn sie ist nicht in ihrer Arena. Da ist nur ein mysteriöser Typ vom Team Rocket (vorher mit ihm sprechen, sonst trifft jetzt folgendes nicht zu!). Deshalb führt der Weg nun zum Küstenhaus. Auf der Nugget Brücke ist kein Trainer mehr, nur noch so ein Rocket Typ. Siegt man über ihn, verrät er, dass er das Maschinenteil in Mistys Arena versteckt hätte, was auch stimmt!. Nachher wirst du Misty und Bill zusammen finden!

Orden Nummer 11 – Quellorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Misty (Wasser)	Entoron (Level 42) Morlord (Level 42) Lapras (Level 44) Starmie (Level 47)	Elektro Pflanze	Vorsicht, wenn du Pflanze einsetzt, denn Mistys Pokémon beherrschen auch Eissattacken. Gegen Felino ist aber Elektro machtlos.	---

Sucht nun die Spule mit dem Detektor. Gar nicht so leicht. Aber wir machen es leicht. Wenn ihr euch einfach so hinstellt, wie man am Bild links sehen kann, muss man nur noch den "A - Knopf" drücken und schon hat man sie. Nun dem Kraftwerksdirektor bringen. Der wird sicher eine Freude damit haben und man bekommt eine Belohnung: TM7, Blitzkanone! Keine schlechte Attacke. Nun fährt auch wieder die Magnetbahn - nur bracht man einen Fahrschein. Und wie bekommt man den?



Der Magnetzug

Nun gilt es noch ein Ticket zu ergattern. Sprecht mit der Nachahmerin. Sie wird einem eines geben, wenn man ihr eine Puppe wieder zurückgibt. Diese ist im Pokémonfanclub in Orania City. Zurückbringen und schon hat man ein Ticket. Der Vorteil gegenüber der MS Anne: Er fährt immer, nicht nur an bestimmten Tagen.



Prismania City

Ähnlich wie Dukatia City: Großes Kaufhaus, Spielhallen und noch vieles mehr. Mit einem Pokémon, das Zerschneider beherrscht kommt man auch zu Erika in die Arena.

Orden Nummer 12 – Farborden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Erika (Gift)	Tangela (Level 42) Papungha (L. 41) Sarzenia (Level 46) Blubella (Level 46)	Feuer Psycho Eis	Erika nimmt noch immer Pflanzen - Pokémon. Rückt man mit Feuer-, Psycho- oder Eis - Pokémon an, so hat man sicher keine Probleme.	TM19

Fuchsania City

Auch in diesem Ort spielt fast nur die Arena eine Rolle. Die Safari Zone ist geschlossen, der Weg zur Zinnoberinsel noch versperrt. Aber in der Arena hat sich etwas getan. Da Koga ja bei den Top4 ist, hat seine Tochter Janina die Arena übernommen. Sie spielt ein kleines Versteckspielchen: Alle haben das selbe Gewand, somit muss man sie erst mal suchen. Aber aufgrund des Geldes und der Erfahrung sollte man sowieso gegen jeden kämpfen. Trotzdem: Janina ist die Trainerin, die am meisten links steht!

Orden Nummer 13 – Seelenorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Janina (Gift – Käfer und Pflanzen)	Iksbat (Level 36) Smogmog (L. 36) Smogmog (L. 36) Ariados (Level 33) Omot (Level 39)	Feuer Psycho Eis	Janina hat jetzt die Arena von ihrem Vater Koga (ist jetzt bei den Top4) übernommen. Um zu ihr zu kommen, musst du das Versteckspiel lösen.	TM06

Da man ja nicht zur Zinnoberinsel kann, geht man zurück nach Orania City. (Man verlässt die Stadt nach rechts). Auf diesem Weg kann man sich gleich die Superangel holen. Dort angekommen liegt ein Relaxo. Mit Pokécom - Zusatz Set, Pokéflötenkanal das Relaxo wecken und durch die Höhle durch. Nun ist man in der nächsten Stadt und man nähert sich schon dem Ende!

Mamoria City

Auch hier gibt es eine Arena. Hier amtiert Rocko. In der Mitte der Stadt steht ein alter Mann. Er gibt einem - je nach Edition Silberflügel oder Buntschwinge. Nun muss man das machen, was man oben bei Strudelinseln / Zinnturm nicht gemacht hab - lest nach!

Orden Nummer 14 – Felsorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Rocko (Gestein)	Georok (Level 41) Rihorn (Level 41) Amoroso (Level 42) Onix (Level 44) Kabutops (L. 42)	Wasser Pflanze Psycho	Wasser- oder Pflanzenpokémon sind klar im Vorteil!	---

Mondberg

Abstecher auf den Mondberg: Hier wartet der Rivale zum letzten mal. Nachher kann man in Indigo Plateau jeden Montag und Mittwoch gegen ihn kämpfen. Das bringt Geld und Erfahrung. Auch die tanzenden Piepis jede Montagnacht sind einmaliges. Wenn man das erste mal hier ist und den Baumstumpf zerschmettert, findet man ein tolles Item!

Zinnober- & Seeschauminself

Über Vertania City und Alabstia kommt man zur Zinnoberinsel. Diese ist von Vulkanausbruch zerstört, die Arena ist deshalb auf den Seeschauminselfn. Dorthin muss man surfen, sobald man Blau getroffen hat. Also ab in den Kampf gegen Pyro.

Orden Nummer 15 – Vulkanorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Pyro (Feuer)	Marcargo (L. 45) Magmar (Level 45) Galoppa (Level 50)	Wasser Stein Boden	Für einen schnellen Sieg Wasser, für Defensive Gestein- oder Bodenpokémon einsetzen.	---

Vertania City

Hier gibt es eine Übungshalle in der man täglich einen Kampf abhalten kann. Der Gegner hat fast immer Meganie, Impergator und Tornupto auf Level 50 bei sich. Und hier ist auch der Erdorden.

Orden Nummer 16 – Erdorden

Arenaleiter	Eingesetzte Pokémon	Empfohlene Typen	Tipps	Preis
Blau (Gemischt)	Tauboss (Level 56) Simsala (Level 54) Rizeros (Level 56) Garados (Level 56) Kokowei (Level 56) Arkani (Level 56)	Unlicht Elektro Feuer Boden Wasser	Nimmt immer das dem gegnerischen Pokémontypen überlegene Pokémon. Nur so werdet ihr siegen können und der Orden ist einem Gewiss!	---

Alabstia & Silberberg

Nun noch ein Ausflug zu Professor Eich. Zeigt man ihm die 16 Orden so wird er den Zugang zum Silberberg erlauben. Wie erreicht man diesen? Nach Vertania City und den Ausgang nach links nehmen. Wenn man jetzt nur noch nach links geht kommt man über eine weitere Route zu einem Pokécenter. Hier sollte man eine Trainingsschicht einlegen. Die Pokémon des Champions Rot haben alle ein Level von über 75 erreicht. Was das heißt, sollte man ja wissen. Dann kommt der Eingang zum Silberberg. Mit Blitz kann man diese Höhle leicht durchqueren, in der starke Pokémon sind. Geht man immer nur den Weg wo man nicht surft, kommt man bald zum Champ. Viel Spaß im Kampf. Besiegt man ihn so kommt zwar wieder ein Abspann, es geht aber noch weiter: Den Pokédex vervollständigen.

Der Champ



Seine Pokémon:

Pikachu (Level 81)
Relaxo (Level 75)
Psiana (Level 71)
Bisaflor (Level 77)
Glurak (Level 77)
Turtok (Level 77)



Inhaltsverzeichnis

„Von Neuborkia zum Silberberg“	1
Neuborkia	2
Die Startpokémon.....	2
Route 29	2
Rosalia City.....	3
Route 30	3
Rosalia City.....	3
Neuborkia	3
Pokébälle.....	4
Der Weg nach Viola City	4
Viola City.....	5
Orden Nummer 1 – Flügelorden	5
Alph Ruinen	5
Einheitshöhle	6
Azaela City.....	6
Aprikokobälle.....	6
Orden Nummer 2 – Insektenorden.....	7
Steineichenwald.....	7
Dukatia City	8
Orden Nummer 3 – Basisorden	8
Nationalpark.....	9
Route 36 & 37.....	9
Taek City.....	10
Orden Nummer 4 – Phantomorden.....	10
Die drei legendären Hunde	11
Route 38 & 39.....	11
Oliviana City & Anemonia City.....	11
Orden Nummer 6 – Stahlorden	11
Orden Nummer 5 – Faustorden	12
Weg nach Mahagonia City	12
Mahagonia City.....	12
Orden Nummer 7 – Eisorden	13
See des Zorns	13
Team Rocket Versteck	13
Radioturm & Untergrund.....	14
Die Evolis	15
Strudelinseln (nur Pokémon Silber).....	15
Taek City/Zinnturm (nur Pokémon Gold).....	16
Eispfad.....	16
Ebenholz City.....	16
Orden Nummer 8 – Drachenorden.....	16
Neuborkia	16
Weg nach Indigo Plateau	16
Indigo Plateau & Top4	17
Die Top 4.....	17
Neuborkia	18
MS Aqua	18
Orania City.....	18
Orden Nummer 9 – Donnerorden	18
Saffronia City	18
Orden Nummer 10 – Sumpforden.....	18
Lavandia	19
Azuria City & Kraftwerk.....	19
Orden Nummer 11 – Quellorden.....	19
Der Magnetzug	19
Prismania City.....	19
Orden Nummer 12 – Farborden.....	20
Fuchsania City	20
Orden Nummer 13 – Seelenorden	20

Mamoria City.....	20
Orden Nummer 14 – Felsorden	20
Mondberg.....	21
Zinnober- & Seeschauminsel	21
Orden Nummer 15 – Vulkanorden	21
Vertania City	21
Orden Nummer 16 – Erdorden.....	21
Alabstia & Silberberg	21
Der Champ	22
Inhaltsverzeichnis	23