

Der Pokemonexperte Spieleführer

Komplettlösungen	2
Rot, Blau, Gelb	2
Silber, Gold	2
Erster Orden.....	2
Zweiter Orden.....	2
Dritter Orden.....	3
Vierter Orden.....	3
Fünfter Orden.....	3
Sechster Orden.....	4
Siebenter Orden.....	4
Achter Orden.....	4
Das Ende.....	5
Die Top Fünf.....	5
Die alte Welt.....	6
Cheats und Gerüchte.....	6
Cheats.....	6
Gerüchte	7
Kampftabelle.....	8
Erklärung zur Kampftabelle	8
TMs/VMs.....	8
Fundorte, für welches Pokemon anwendbar ?	8
Nutzen.....	8
Attacken.....	11
Art und Nutzen	11
Items.....	15
Fundort, Preis, Nutzen	15
Die 8 Orden	17
Die Top4	17
Pokemon-Finder	18
Wo kann ich ein bestimmtes Pokemon finden ?.....	18
Die Arenaleiter	23
Welches Pokemon (+Level) verwenden sie, welchen Orden bekommt ihr und was schenken sie euch für einen Sieg?	23

©2000 by Pokemonexperte

<http://www.pokemonexperte.de>
Email: post@pokemonexperte.de

Spielehilfen für Pokemon

Komplettlösungen

Rot, Blau, Gelb

Erst in Version 2 verfügbar (erscheint im November 2000)

Silber, Gold

Erster Orden

Deine Reise beginnt in Wakaba Town, wo du dir natürlich sofort, bei Professor Utsugii im Nachbarhaus, dein erstes Pokémon abholst. Zur Auswahl stehen Hinoarashi(Feuer), Waninoko (Wasser) und Chicolita (Pflanze). Nimm Hinoarashi, denn dieses mal ist das Pflanzen Pokémon nicht die erste Wahl. Danach machst du dich gleich auf den Weg zu Professor Eich um dir einen Pokédex zu holen (man kann noch keine Pokébälle bekommen). Eich ist zur Zeit in einem Haus im Nordwesten um dorthin zu gelangen gehe erst einmal nach Westen zu Yoshino City dann nach Norden Zur Route 31, wobei wir uns immer rechts halten um zum Professor zu gelangen. (na ja eigentlich bleibt dir ja nichts anderes übrig da der linke weg durch einen Pokémon Kampf zugesperrt ist).

In dem Haus angekommen, bekommst du auch den erhofften Pokédex, aber was nützt der ohne Pokébälle, als wir das Haus verlassen bekommst du einen Anruf von Professor Utsugii aus Wakaba Town, der erzählt das etwas schreckliches geschehen sei. Also nichts wie zurück nach Hause, wo wir den Professor auch gleich aufsuchen.

Er erzählt dir das ein Pokémon gestohlen wurde, versprich ihm den Dieb zu suchen und verlasse das Labor. Bevor du das Labor verlässt, bekommst du von einem Gehilfen von Professor Eich deine ersten Pokébälle, "Die Jagd ist eröffnet =)". Also von nun an fängst du jedes Pokémon das wir nicht haben und das dir über den Weg läuft, du willst ja schließlich alle 251 Pokémon fangen.

Naja du hast ein Pokémon, einen Pokédex und Pokébälle, was jetzt noch fehlt, sind Orden also nichts wie ab zur nächstgelegenen Arena. Gehe den Weg wieder zurück in Richtung des Hauses in dem ihr Eich getroffen, habt, aber nimm diesmal den Weg der vorher durch den Pokémon Kampf versperrt war. Folge dem Weg nach Kikyou City (fang dabei 2! Knofensa, denn für 1 bekommst du später ein Onix) und dort gehe am besten erst einmal deine Pokémon heilen und einkaufen. Jetzt schnell in die Arena und von Hayato den Flügel Orden gewinnen.

(Bei mir war's mit Tauboga (Taubsi entwickelt sich auf Level 18) kein Problem solltest du nicht so Trainieren wollen, kaufen vorher Heilmittel)

Zweiter Orden

Jetzt machst du dich auf den Weg zum Tower of Bellsprout ganz im Norden von Kikyou City, kämpfe dich nach oben durch, um dort das --Flash VM-- vom Anführer der Mönche zu bekommen. (bei mir hat erst mal Smettbo Flash gelernt).

Jetzt geh erneut ins Pokémon Center der Stadt und verstaue erst mal eines deiner Pokémon (du darfst nur 5 bei dir haben), dann kannst du von dem Wissenschaftler im Pokémon Center ein Ei bekommen, was nach einiger Zeit ausschlüpfen soll und das du brauchst um weiter nach Süden laufen zu dürfen).

Hmm also du kamst von Osten also versuch doch mal dein Glück im Westen, dann gleich mal runter in die Höhle direkt rechts nach der Passierstelle, die Steintafeln dort, untersuchen wir, sieht wie ein Puzzle aus und, als wir das beenden, verschwindet unter uns der Boden und wir landen in einem Gewölbe, hier können wir Annon fangen, dieses Pokémon hat 26 verschiedene Erscheinungsarten.

Nachdem du die Höhle Verlassen hast, geh durch das Haus nach rechts und dann nach unten, der Typ dort läßt dich aber nur raus wenn du das Ei geholt hast. Kämpf dich weiter nach Süden bis du zu

dem Pokémon Center angelangt, um hinzukommen musst du sogar noch Weg-Zoll bezahlen, doch dafür bekommst du von dem Typ im Pokémon Center eine alte Angel, so dass du dir die ersten Wasser Pokémon holen kannst.

Jetzt aber erst mal durch den Berg, hier liegen viele Gegenstände in Pokébällen, laß dir keines entgehen, wenn du die Höhle auf der anderen Seite verlassen hast, gehe bei Route 33 weiter nach Westen, in die nächste Stadt, leider ist die Arena durch einen Typen versperrt, also erst mal weiter nach rechts und mal den Wald erkunden, na ja ist eigentlich auch nichts interessantes, also wieder zurück in die Stadt. Hier gehst du mal in das Haus im Norden der Stadt, und redest mit dem Typ, der dich bittet die Flegmon der Stadt zu befreien. Jetzt nach rechts aus der Stadt, hier kannst du jetzt die Treppe runter, die vorher auch durch so n Typ versperrt war, und besiegt hier alle die nach Team Rocket aussehen ;). Auf jeden Fall nachdem Ihr alle besiegt habt, kommt der Typ aus der Stadt, den man auch gleich anquatscht, du findest dich in seinem Haus wieder wo er dir als Belohnung etwas gibt. Bei mir hat sich jetzt auch Togepi aus dem Ei gewagt, aber egal die Arena ist jetzt offen, und du willst ja schließlich Orden, also nichts wie rein. Die Trainer da drin dürften eigentlich kein Problem sein. (bei mir: Magum Level 25). Jaaa du hast den Käfer Orden !

Dritter Orden

Jetzt zum Westaufgang der Stadt und mit dem Typen reden, woraufhin dich der Dieb der bei Prof. Utsugii das Pokémon geklaut hat zu einem Kampf herausfordert. Er verliert natürlich verdrückt sich in den Wald, also nichts wie hinterher. Im Wald ist er aber nicht zu finden, dafür findest du ein Vogel-Pokémon das du mal in Richtung Stadt scheuchen solltest, auf dem Weg hält das Pokémon bei 2 Typen an wobei der linke dir Belohnung gibt, nämlich das -- VM Zerschneider-- . Damit schneidest du dich mal nach Norde durch, auf dem Weg holst du dir bei dem Typen der rechts unter dem See liegt noch TM02 ab. Und weiter nach Norden durch das Haus durch indem du von dem Mädchen neben dem Smettbo (oder so etwas ähnliches) noch TM12 bekommst. Weiter nach Norden und du kommst nach Kogame City, was liegt in einer neuen Stadt näher als sofort zur Arena zu rennen und den dritten Orden zu holen ? Nichts also ab in die Arena und die Arenaleiterin besiegt, wenn du dann weggehen wollt werden ihr von dem Mädchen unter dem Arenaleiter noch mal angesprochen, erst jetzt bekommst du den Orden wenn du die Arenaleiterin noch mal ansprichst.

Vierter Orden

Danach machst du mal einen Rundgang durch die Stadt und redest natürlich mit jedem, so kommst du im Fahrrad Geschäft sogar zu einem Gratis-Fahrrad :) Jetzt zur oberen linken ecke der Stadt zu diesem komischen Haus (sieht wie ein Funkturm oder so etwas aus) da spricht Ihr das Mädchen neben dem Computer an sie stellt euch 6 Fragen die ihr mit Ja..Ja..Ja..Nein..Ja..Nein beantwortet, um eine Radio für dein Gear zu bekommen. Rechts neben der hiesigen Arena müßt ihr noch in das Haus mit den beiden Mädchen von denen du Schiggy Salbe und S.Wasser bekommst, das brauchst du um später ein seltenes Pflanzen-Pokémon zu fangen. Na ja was heißt später das Pokémon fängst du westlich der Stadt in der du deinen ersten Orden bekommen hast, du kannst dazu auch weiter nach Norden durch den Garten, denn Richtung Westen verlassen und dann wieder nach Norden gehen. Wenn du dann an diesen komischen Baum kommt einfach anklicken und die Frage mit Ja beantworten, das Pokémon wird dann gegen dich antreten und du solltest es fangen, denn soweit ich's gesehen hab kommt's nur einmal im Spiel vor. Da der Weg nach Westen jetzt frei geworden ist gehst du diesen Weg bis zur nächsten Stadt. Wobei du hier in dem Pokémon Center deinen Rivalen (glaub ich zumindest) wieder seht und er euch vollplappert. Na ja gehst du in die Arena.

Hier solltest du den Weg beachten denn du nach oben laufen müsst, könntest du selber ausprobieren, aber falls du das nicht willst gehe zuerst einmal genau vor den ersten Pokémon Trainer und besiege ihn, dann 2 nach Rechts, damit du genau über der rechten Statue steht, hoch bis zur zweiten Trainerin, jetzt 3 mal nach links 2 nach oben und diesen Trainer besiegt, 3 rechts 2 nach oben und wieder kämpfen jetzt nur noch nach oben und Ihr seid beim Arenaleiter. Und Ihr könnt den Geister Orden bekommen (etwas schwieriger aber eigentlich mit der Ember Attacke von meinem Startpokémon kein Problem).

Fünfter Orden.

Schau dir die Häuser dieser Stadt etwas genauer an. In einem sind 5 Frauen, die auf Ansprechen mit dir kämpfen und jeweils 1 der Evoli-Entwicklungen einsetzen. Sprich nachdem du sie besiegt hast mit dem Mann am Eingang des Hauses. Er gibt dir --VM Blitz (Flash)--.

Verlasse die Stadt nach Westen, ohne dich um das Gebäude ganz im Norden zu kümmern. Besiege die Trainer, die nun kommen bis du zu einer weiteren Stadt gelangst (in einem der Häuser erhältst du --VM Stärke--). Der Arenaleiter dieser Stadt ist leider nicht anwesend. Bring (wen du das noch nicht getan hast) einem deiner Monster Surfer bei und surfe die Route nach Süden entlang.

Die Stadt die du nun erreichst ist ziemlich klein. Schau nach ob du noch genug Items hast um so deine Pokémon aufwecken zu können, denn das Quappo des hiesigen Arenaleiters ist recht Stark, ansonsten benutzen alle Trainer dort Kampfpokémon und dürften eigentlich kein Problem sein.

Sechster Orden.

Rede nachdem du ihn besiegt hast mit allen Personen denn von einer erhältst du --VM Fliegen-- und einer gibt dir die Medizin damit der 6. Arenaleiter gegen euch kämpft, (du must den Leiter erst in dem Hohen Gebäude (ganz oben) ansprechen und ihr die Medizin geben). Danach nur schnell in die Arena die kleine besiegen und den nächste Orden einsacken =)

Siebenter Orden.

Gehe jetzt wieder zur Stadt mit der Geister-Arena und verlasse diese diesmal nach Osten. Surfe über die beiden Seen und ignoriere die Höhlen (sie sind nicht wichtig). Folge der Route bis du in eine weitere Stadt kommst. Sie hat nichts besonderes zu bieten, da die Arena von einem Mann blockiert wird. Verlasse sie nach Norden. Gehe durch das 1. Haus und um das 2. herum (es enthält Team Rocket Mitglieder die dich um einen Haufen Geld erleichtern). So kommst du an einen See, in dem ein Garados schwimmt. Sprich ihn an und versuche ihn zu fangen. Er hat L 30!

Nachdem du ihn besiegt oder gefangen hast, taucht ein Mann auf der ein Schild betrachtet (bei mir heißt er Lance; ich glaube er kam ganz am Anfang schon mal vor). Sprich ihn an. Gehe nachdem Lance verschwunden ist wieder zurück in die Stadt. Dort findest du ihn dann in einem der Häuser wo er einen versteckten Eingang entdeckt. Folge ihm.

Das ganze stellt sich als Team Rocket Hauptquartier heraus. Freunde dich mit den Trainern dort an und sammle alle Items ein. Bist du damit fertig gehe an eine der 2 geschlossenen Türen dort und drücke A. Sie sollte sich jetzt öffnen. Erledige alle Trainer dort drin und gehe zur 2. Tür. Hier triffst du auf die Team Rocket Bosse sowie Lance. Zusammen mit Lance erledigst du die Bosse und ihr geht in den bisher verschlossenen Raum. Dort müsst ihr dann aus irgendeinem Grund einen Reaktor ausschalten und deshalb jeder 3 Lektrobälle besiegen. Danach gibt dir Lance --VM 6 (Pool)-- und der Weg in die 7. Arena ist frei.

Diese Arena ist eine Eis-Arena. Mit einem Feuer-Pokémon müsstest du sie problemlos auseinandernehmen können. Ach ja, mein Startpokémon (3. Entwicklungsstufe) hat jetzt L 70 - zum Vergleich.

Achter Orden.

Mache jetzt bevor du zur 8. (und letzten) Arena gehst noch einen Abstecher in die Stadt mit dem großen Kaufhaus (Kogane). Dummerweise wimmelt es hier jetzt von Team Rocket Mitgliedern! Gehe in das schwarze Gebäude (du erinnerst dich?) und besiege dort alle Trainer. Mache jetzt noch einmal einen Besuch im Pokécenter und gehe dann in den Tunnel unter der Stadt (das Gebäude links oben). Hier lässt sich jetzt eine Tür öffnen die vorher verschlossen war (erste Tür rechts =) gibt ja nur eine).

Hier fordert dich dein Rivale (mal wieder) heraus und ein paar Team Rocket Trainer stehen auch noch herum. Drücke die Schalter falsch herum also zuerst den ganz hinten und zuletzt den ganz vorne, dann könnt ihr nach unten durchlaufen, dann ist es eigentlich kein Problem mehr und man kann in der nächsten Szene zu dem Mann in der Mitte gehen der einem einen Schlüssel gibt. Kehre noch mal ins schwarze Gebäude zurück und öffne dort die große Tür im 3. oder 4. Stock. Es kommen weitere Rockets sowie ihre beiden Bosse. Sind auch diese besiegt, kommt jemand und gibt dir einen Gegenstand den du zum Weiterkommen benötigst. Gehe jetzt wieder in die Stadt mit der Eis-Arena (Choji). Der Mann der den Weg nach Osten versperrt hat ist jetzt weg. Folge dem Weg bis du in einer Höhle landest.

Hier gelangt ihr auf eine etwas komplizierte Eisbahn, also drückt: Hoch, Links, Hoch, Rechts, Hoch, Rechts, Runter Links, Hoch Links Runter, Rechts runter Rechts Hoch Rechts. Dann solltet ihr von der Bahn runter sein, dann gleich weiter nach rechts auf die nächste Bahn, die ist eigentlich einfach, und ihr bekommt --VM 7 (WFALL)-- (Rechts, Hoch, Rechts, Runter, Rechts, Hoch, Links, Runter, Links, Hoch, Rechts). Jetzt aber weiter oben entlang nach Osten. Dort müsst ihr 2 Steine nach unten werfen und danach wieder auf dem Eis rutschen um in die Mitte zu gelangen und dort die Treppe rauf. Der Rest ist eigentlich einfach und ihr kommt nachdem ihr die Höhle verläßt nach Fusube.

Dort geht's gleich in die Arena. Schiebe mit Stärke die Steine in die Löcher so dass Brücken über der Lava entstehen. Der Arenaleiter mit seinen Drachen war eigentlich kein Problem, nur bekam ich am Ende des Kampfes keinen Orden! Schau nach ob du noch genug Platz in der Linken Seite deiner Tasche hast und surfe dann um die Arena herum und betrete die Höhle. Durchquere sie, surfe über den See und bringe den Wirbel mit VM Pool zum verschwinden. Rechts liegt dann ein Item. Heb es auf und der Arenaleiter kommt - mit dem Orden!

Das Ende

Gehe nun nach Süden, Schlag dich mit den (schwachen) Trainern rum und sammel alle Items auf. Irgendwann landest du wieder in deinem Heimatdorf. Gehe dort zum Prof. Er gibt dir jetzt den Meisterball der alle Pokémon fängt.

Heile deine Pokémon noch einmal und sieh zu dass sie sämtliche VMs kennen (Um bspw. Wasserfälle zu erklimmen). Ach übrigens, Lance ist anscheinend der Drachentrainer Siegfried von den Top Vier. Surfe jetzt von deinem Heimatdorf aus nach Osten, durchquere eine Höhle, surfe weiter, besiege ein paar Trainer usw. bis du zu einem Gebäude nach einem langen fast geraden Weg (vorher kannst du deine Monster in einer Hütte bei einer Frau heilen lassen).

Wenn du alle 8 Orden hast kannst du jetzt in eine Höhle (=Siegerstraße). Sie ist relativ einfach außer dass am Ende dein Rivale dich (anscheinend zum letzten mal) herausfordert. Dein Startpokémon sollte jetzt mindestens L 65 haben. Wie schon in Rot / Blau kommt jetzt noch ein Pokécenter. Schnapp dir deine besten Monster und gehe noch mal zurück in die Höhle um sie zu trainieren.

Die Top Fünf

Kauft im Pokécenter vorher noch ein paar Toptränke, Beleber und Hyperheiler (wichtig!!!) ein, dann geht dass schon. Ach ja, die meisten Pokémon haben Level zwischen 40 und 45, das Stärkste ist Dragoran L 50.

1. Trainer	2. Trainer	3. Trainer	4. Trainer	5. Trainer
Psycho (Rossanna, Kokowei, Lahmus ect.) Dürfte eigentlich kein Problem sein.	Koga, Gift Nehmt euch vor dem Sleimog in acht	Bruno, Kampf Onix, Machomei, Kicklee, Nockchan, und noch eines	Geister und anderes (Gengar, Giflor, so'n Raabe und 2 weitere) Setzt beim Gengar am besten Rosanna oder Gardados ein (Rossanna kan prima Schlaf- und Eisattacken)	Siegfried, Drachen 3*Dragoran, Garados, Glurak, Aerodaktyl Hier zahlt sich ein Feuer/Eispokémon aus

Am Ende kommt dann ein Abspann mit den Credits ect. und am Ende heißt es dann völlig falsch "Ende", denn es geht noch weiter.

Die alte Welt

Wenn ihr wollt könnt ihr jetzt noch ein paar mal die Top 5 machen, das stärkt die Pokémon (keine Sorge, ihr könnt später jederzeit zurück) oder in die alte Welt von Rot und Blau um dort weitere 8 Orden zu ergattern. Geht hierzu zu dem Professor der euch los geschickt hat. Er gibt euch ein Bootsticket. Geht damit zu der Stadt mit der 6. Arena. Dort gibt es einen Hafen den ihr nun betreten könnt. Im Boot wollen dann ein paar Trainer besiegt werden (ähnelt der MS Anne) und ihr landet schließlich in der alten Welt.

Major Bob hat ein bisschen trainiert, ist aber weder umgezogen noch sonst irgendwie nicht erreichbar. Seine Monster auf L 40 und etwas dürften kein Problem sein (mein Startpokémon hat gerade L 69). Sabrina hat ziemlich trainiert, ist aber immer noch am selben Ort. Die Level ihrer Pokémon ähneln M. Bobs Pokémon - Kein Problem. Ach ja, anscheinend ist es OK dass der Karatedojo leer ist. Erika hat zwar trainiert, aber ihre Pokémon sind immer noch pflanzlich. Auch sie ist wo sie sein soll. Feuerpokémon sind hier mal wieder klar im Vorteil.

Kogas Schwester residiert nun über seine Arena. Ihre Pokémon sind (noch) schwächer als Kogas und bleiben alle weit unter Level 40. Ihr kommt am Besten zu ihr indem ihr den Radweg nehmt. Begeht euch jetzt zu der Stadt in der Misty in Rot / Blau war. Dort ist zwar noch immer ihre Arena, Misty selbst bleibt aber verschollen. Verläßt die Stadt deshalb nach Osten und surft dorthin wo mal das Kraftwerk war. Sprecht mit allen Personen dort, und am Ende spricht euch der Wachposten an, jetzt zurück zu Misty's Arena.

Misty bleibt erst mal verschollen. Dafür rennen Team Rocket Mitglieder weg. Folgt ihnen zur Nugget Brücke und begeht euch zu Bills Haus. Dort findet ihr Misty dann auch. Sie setzt Wasserpokémon ein die ungefähr L 40 haben.

Surft jetzt im Wasser in Mistys Arena das nur 4 Felder groß ist und von Brücken umgeben. Indem ihr A drückt findet ihr dort irgendein Item - Bringt es zum Kraftwerk und sprecht dort den Mann im hinteren Teil an. Er gibt euch die TM 7. Begeht euch jetzt nach Lavandia und geht in den großen Turm. Sprecht einen Mann der mit dem Gesicht zur Wand steht an - er gibt euch eine Melodie auf euer Radio mit der ihr den Relaxo der auf dem Weg liegt wecken könnt (es ist die hinterste der Melodien, Frequenz 16 oder so). Ihr findet den Relaxo direkt vor dem Ausgang von Digdas Höhle. Spielt die Melodie um ihn zu wecken. Er hat L 50 - fangt ihn (ihr solltet vorher abspeichern um im Notfall mehrere versuche zu haben). Hyperbälle sind in diesem Fall sehr praktisch. Jetzt ist der Weg durch Digdas Höhle frei.

Rocko hat 5 Gesteinspokémon auf etwas mehr als L 40. Mein Startpokémon (mittlerweile dank 4 * Top 5 Level 80) hatte trotz Stein gegen Feuer keine Probleme. Pyro ist ebenfalls nicht umgezogen. geht durch den Vertania Wald und surft von Vertania City aus nach Süden bis ihr auf der Zinoberinsel landet. Dort ist nur ein einziger Mann. Redet mit ihm und er springt weg. Surft jetzt nach Westen wo die Seeschauminseln waren (warum nur? warum sind sie nicht mehr da?????) und ihr trefft auf: Pyro (in der Höhle). Er verfügt über Feuerpokémon.

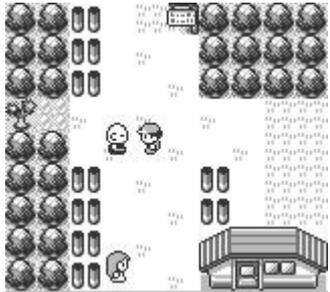
Gary hat die Arena von Giovanni übernommen. Er ist nicht so einfach wie die anderen Leiter, sollte aber kein Problem sein. Ach ja, er hat die Pokémon aus Rot und Blau (Liga). Jetzt habt ihr alle 16 Orden. Begeht euch zu Prof Eich (Standort aus Rot / Blau) und er erzählt euch ein paar Sachen. Ab jetzt könnt ihr zu: Ash!!!!. Ihr findet ihn dort wo mal die Liga war nach einer Höhle in der all euer Können gefordert wird. Er hat: Pikachu, Psycho-Evoli, Relaxo, Glurak, Turtok, Bisaflo (alle über L 80)

Wenn ihr ihn besiegt habt kommen wieder die Kredits. Diesmal ist das Spiel wirklich zu Ende...

Cheats und Gerüchte

Cheats

Cheat	Beschreibung	Edition	Erfolgschance
Level 99	Wenn ihr alle Pokemon bis auf Mewtu habt könnt ihr alle Pokemonauf L.99 bringen. Geht in Mewtus Höhle, fangt Mewtu, sichert ab und geht nun einen Schritt zurück. Jetzt benützt "Schaufler". Und schon habt ihr alle 150 auf Level 99!	in Rot, Blau, Gelb	50%
Stärkere	Wenn Attacken stärker werden sollen, müsst ihr während ihr	Rot,	70%

Attacken	sie ausführt "A" drücken.	Blau, Gelb, Silber, Gold	
Reich werden	Wenn ihr im Casino ohne viel Aufwand reich werden wollt, geht hinten bei den Regalen herum und drückt immer wieder A. Schon bald werdet ihr viele Münzen finden, die ihr dann gegen Preise eintauschen könnt	in Rot, Blau, Gelb	100%
Aus 1 mach 129	<p>Mit diesem Cheats kannst du ein beliebiges Item (mit Zahl davor, also nicht Fahrrad!) vervielfachen. Es eignet sich besonders für: Meisterbälle, Sonderbonbons, Top Beleber, AP-Plus und KP Plus. Voraussetzungen dafür sind aber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dass ihr von dem Item, das ihr vermehren wollt zumindest noch eines habt <input type="checkbox"/> dass ihr schon einmal das Pokecenter auf der Zinoberinsel besucht habt <input type="checkbox"/> ein Pokemon, das VM 02 und eines, das VM 03 erlernt hat <p>Sind alle Anforderungen erfüllt, kann es los gehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Gehe nach Vertania City <input type="checkbox"/> Sprich mit dem Mann nördlich von dieser Stadt  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Wenn er dich fragt ob du es eilig hast antworte mit "Nein" <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ist euer Gespräch beendet fliege zur Zinoberinsel <input type="checkbox"/> Das Item, das du mehrfach haben willst mit "Select" an die 6. stelle geben <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Schwimme dann am rechten Rand umher <input type="checkbox"/> Schon bald wirst du auf ein Missingno (Missing-Number) treffen (diese kommen auf Level 000, 080 und 148 vor) <input type="checkbox"/> Flüchte einfach aus dem Kampf Jedoch hat die Begegnung mit Missingno einen Haken: Die Ruhmeshalle wird dabei zerstört. 	Blau, Rot	100%
Pokemon über Level 100	Wenn ihr Pokemon über Level 100 sucht müsst ihr das gleiche wie bei Missingno machen bis auf das Item. Schwimmt lange genug herum um solche zu finden. Achtung: diese Pokemon sind nur für Kämpfe im Kolloseum geeignet. Erhalten sie auch nur 1 KP oder Sonderbonbon sinkt ihr Level auf 100!	Rot, Blau	100%
Starker Pokeball	Wie das gehen soll? Ganz einfach: Wenn ihr einen Pokeball verwendet drückt entweder während der Ball geworfen wird auf den Steuerkreuz "hinauf" und B oder wenn sich der Nebel auflöst und der Ball zu wackeln beginnt A.	Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber	90%
Safari auf der Zinoberinsel	Wenn es euch zu schwer ist z.B. ein Tauros in der Safarizone mit Safariball zu fangen fliegt einfach zur Zinoberinsel. Dort müsst ihr am rechten Rand herumschwimmen. Jedoch werden seltene Pokemon nicht häufiger werden!	Rot, Blau	100%

Gerüchte

Gerücht	Beschreibung	Wahrscheinlichkeit
Mew auf der	Einem Gerücht zufolge soll nach 100 gespielten Stunden die MS Anne	45%

MS Anne	zurückkommen. Der Kapitän wird euch dan Mew schenken.	
Mew auf der MS Anne (2)	Wie oben, nur dass ihr um das Schiff herumschwimmen müsst und so einem Mew begegnet	45%
Togepi	Einem Gerücht zufolge kann man Togepi in Rot, Blau und Gelb erhalten: Nehmt ein Raichu auf Level 99 und gebt es 10 Stunden in die Pension. Nacher sagt der Pensionsleiter, er hätte Raichu verloren und gibt dir dafür Togepi.	40%

Kampftabelle

J	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Grey												Orange	Red	
2		Grey	Orange		Green	Green						Green	Orange		Orange
3		Green	Grey	Orange	Orange	Green			Green				Green		Orange
4			Green	Grey	Orange				Red	Green			Orange		Orange
5		Orange	Green		Grey	Orange		Orange	Green	Orange			Green		Orange
6		Orange	Orange		Green	Grey			Green	Green			Green		Green
7	Green				Orange	Green	Grey				Orange	Orange	Orange	Red	
8					Green			Grey	Orange			Green	Orange	Orange	
9		Green	Orange	Green	Orange				Green	Grey	Red		Orange	Green	Green
10				Orange	Green		Green		Green	Grey			Green	Orange	
11					Green		Green	Green			Grey				Green
12		Orange			Green		Orange		Orange	Green	Grey			Orange	
13		Green	Orange	Green		Green	Orange		Orange	Green			Green	Grey	
14	Red											Green			Grey
15															Grey

Erklärung zur Kampftabelle

Gegen dieses Pokemon habt ihr keine Chance!	Gegen dieses Pokemon seid ihr im Nachteil	Gegen dieses Pokemon seid ihr im Vorteil ;-)
---	---	--

1... Normal	6... Eis	11... Psycho
2... Feuer	7... Kampf	12... Käfer
3... Wasser	8... Gift	13... Gestein
4... Elektro	9... Boden	14... Geist
5... Pflanze	10.. Flug	15... Drachen

TMs/VMs

Fundorte, für welches Pokemon anwendbar ?

Nutzen

TM/VM	Name	engl. Name	Fundort	Geeignet für:
TM 01	Megahieb	Mega Punch	Mondberg / Prisma- kaufhaus	Pummeluff, Knuddeluff, Piepi, Pixi, Relaxo, Chaneira, Kangama, Schlurp

TM 02	Klingensturm	Razor Wind	Prismania-Kaufhaus, Spielhalle	Porenta, Habitak, Ibitak, Taubsi, Tauboga, Tauboss
TM 03	Schwerttanz	Swords Dance	Saffronia City - Silph Co.	Porenta, Schlurp
TM 04	Wirbelwind	Whirlwind	Route 4	Dodu, Dodri, Porenta, Habitak, Ibitak, Taubsi, Tauboga, Tauboss
TM 05	Megakick	Mega Kick	Prismania-Kaufhaus / Siegesstrasse	Pummeluff, Knuddeluff, Piepi, Pixi, Relaxo, Chaneira, Kangama, Schlurp
TM 06	Toxin	Toxic	Fuchsania City / Pokémon-Arena	Nebulak, Alpollo, Gengar, Sleima, Sleimok, Knofensa, Ultrigaria, Sarzenia, Tentacha, Tentoxa, Bluzuk, Omot, Zubat, Golbat, Myrapla, Duflor, Giflor, Nidoran, Nidorina, Nidorino, Nidoqueen, Nidoking, Rettan, Arbok, Bibor, Bisasam, Bisaknosp, Bisafloer, Smogon, Smogmog
TM 07	Hornbohrer	Horn Drill	Spielhalle in Prismania City	Tauros
TM 08	Bodyslam	Body Slam	M.S. Anne in Orania City	Porenta, Dodu, Dodri, Mauzi, Snobilikat, Pummeluff, Knuddeluff, Piepi, Pixi, Rattfratz, Rattikarl, Relaxo, Evoli, tauros, Chaneira, Kangama, Schlurp
TM 09	Bodycheck	Take Down	Prismania-Kaufhaus - Saffronia City	Porenta, Dodu, Dodri, Mauzi, Snobilikat, Pummeluff, Knuddeluff, Piepi, Pixi, habitak, Ibitak, Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Relaxo, Evoli, Tauros, Chaneira, Kangama, Schlurp, Porygon
TM 10	Risikotackle	Double-Edge	Spielhalle in Prismania-City	Porenta, Dodu, Dodri, Mauzi, Snobilikat, Pummeluff, Knuddeluff, Piepi, Pixi, habitak, Ibitak, Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Relaxo, Evoli, Tauros, Chaneira, Kangama, Schlurp, Porygon,
TM 11	Blubbstrahl	Bubblebeam	Pokémon-Arena in Azuria City	Schiggy, Schillok, Turtok, Enton, Entoron, Quapsel, Quaputzi, Quappo, Tentacha, Tentoxa, Flegmon, Lahmus, Jurob, Jugong, Muschas, Austos, Krabby, Kingler, Seeper, Seemon, Goldini, Golking, Sterndu, Starmie, Garados, Lapras, Aquana, Amonitas, Amoroso, Kabuto, Kabutops
TM 12	Aquaknarre	Water Gun	Mondberg	Schiggy, Schillok, Turtok, Enton, Entoron, Quapsel, Quaputzi, Quappo, Tentacha, Tentoxa, Flegmon, Lahmus, Jurob, Jugong, Muschas, Austos, Krabby, Kingler, Seeper, Seemon, Goldini, Golking, Sterndu, Starmie, Garados, Lapras, Aquana, Amonitas, Amoroso, Kabuto, Kabutops
TM 13	Eisstrahl	Ice Beam	Prismania Kaufhaus	Jugong, Austos, Rossana, Lapras
TM 14	Blizzard	Blizzard	Zinnoberinsel	Jugong, Austos, Rossana, Lapras, Arktos
TM 15	Hyperstrahl	Hyper Beam	Prismania City	Tauboss, Rattikarl, Ibitak, Pixi, Knuddeluff, Snobilakat, Dodri, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Porygon, Relaxo
TM 16	Zahntag	Pay Day	Route 12	Mauzi, Snobilakat, Relaxo
TM 17	Überroller	Submission	Prismania-Kaufhaus / Siegesstrasse	Menki, Rasaff, Machollo, Maschok, Machomei, Kicklee, Nockchan
TM 18	Konter	Counter	Prismania-Kaufhaus	siehe Überroller (TM 17)

TM 19	Geowurf	Seismic Toss	Route 25	Menki, Rasaff, Machollo, Maschok, Machomei, Kicklee, Nockchan
TM 20	Raserei	Rage	Route 15	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Habitak, Ibitak, Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Porenta, Dodu, Dodri, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Evoli, Porygon, Relaxo
TM 21	Megasauger	Mega Drain	Pokémon-Arena in Prisma City	Bisam, Bisaknosp, Bisaflo, Myrapla, Dulfor, Giflor, Paras, Parasek, Knofensa, Ultrigaria, Sarzenia, Kokowei, Tangel
TM 22	Solarstrahl	Solarbeam	Zinnoberinsel	Bisam, Bisaknosp, Bisaflo, Myrapla, Dulfor, Giflor, Paras, Parasek, Knofensa, Ultrigaria, Sarzenia, Kokowei, Tangel
TM 23	Drachenwut	Dragon Rage	Prisma City	Dratini, Dragonir, Dragoran
TM 24	Donnerblitz	Thunderbolt	Pokémon-Arena in Orania City	Voltobal, Lektrobal, Pikachu, Raichu, Magnetilo, Magneton, Elektek, Blitza, Zapdos
TM 25	Donner	Thunder	Kraftwerk	Voltobal, Lektrobal, Pikachu, Raichu, Magnetilo, Magneton, Elektek, Blitza, Zapdos
TM 26	Erdbeben	Earthquake	Silph Co. in Saffronia City.	Sandan, Sandamer, Nidoqueen, Nidoking, Digda, Digdri, Kleinstein, Georok, Geowaz, Onix, Tragosso, Knogga, Rihorn, Rizeros
TM 27	Geofissur	Fissure	Pokémon-Arena in Vertania City	die gleichen wie bei Erdbeben (TM 26)
TM 28	Schaufler	Dig	Azuria City	Sandan, Sandamer, Digda, Digdri, Kleinstein, Georok, Geowaz, Onix, Tragosso, Knogga, Rihorn, Rizeros
TM 29	Psychokinese	Psychic	Saffronia City	Abra, Kadabra, Simala, Flegmon, Lahmus, Traumato, Hypno, Owei, Kokowei, Starmie, Pantimos, Rossana, Mewtu,
TM 30	Teleport	Teleport	Route 9	Abra, Kadabra, Simala, Flegmon, Lahmus, Traumato, Hypno, Owei, Kokowei, Starmie, Pantimos, Rossana, Mewtu,
TM 31	Mimikry	Mimic	Saffronia City	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Habitak, Ibitak, Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Mauzi, Snobilakat, Porenta, Dodu, Dodri, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Evoli, Porygon, Relaxo
TM 32	Doppelteam	Double Team	Prisma-Kaufhaus, Fuchsania City	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Habitak, Ibitak, Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Mauzi, Snobilakat, Porenta, Dodu, Dodri, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Evoli, Porygon, Relaxo
TM 33	Reflektor	Reflect	Prisma-Kaufhaus, Kraftwerk	Abra, Kadabra, Simala, Flegmon, Lahmus, Traumato, Hypno, Owei, Kokowei, Starmie, Pantimos, Rossana, Mewtu
TM 34	Geduld	Bide	Pokémon-Arena in Marmoria City	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Habitak, Ibitak, Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Mauzi, Snobilakat, Porenta, Dodu, Dodri, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Evoli, Porygon, Relaxo
TM 35	Metronom	Metronome	Pokémon-Labor auf der Zinnoberinsel	Piepi, Pixi, Chaneira, Relaxo
TM 36	Finale	Selfdestruct	Silph Co. in Saffronia City	Relaxo
TM 37	Eierbombe	Egg Bomb	Prisma-Kaufhaus, Fuchsania City	Chaneira

TM 38	Feuersturm	Fire Blast	Pokémon-Arena auf der Zinnoberinsel	Glumanda, Glutexo, Glurak, Vulpix, Vulnona, Fukano, Arkani, Ponita, Gallopa, Magmar, Flamara, Lavados
TM 39	Sternschauer	Swift	Zollhaus auf Route 12	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Rattfratz, Rattikarl, Habitak, Ibitak, Mauzi, Snobilakat, Porenta, Evoli, Porygon
TM 40	Schädelwumme	Skull Bash	Safari Zone in Fuchsania City	Rattfratz, Rattikarl, Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Mauzi, Snobilakat, Porenta, Dodu, Dodri, Schlurp, Kangama, Tauros, Evoli, Porygon, Relaxo
TM 41	Weichei	Softboiled	Prismania City	Chaneira
TM 42	Traumfresser	Dream Eater	Vertania City	Traumato, Hypno
TM 43	Himmelsfeger	Sky Attack	Siegesstrasse	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Habitak, Ibitak, Dodu, Dodri, Aerodactyl, Arktos, Zapdos, Lavados
TM 44	Erholung	Rest	M.S. Anne in Orania City	Abra, Kadabra, Simsala, Flegmon, Lahmus, Traumato, Hypno, Owei, Kokowei, Starmie, Pantimos, Rossana, Mewtu
TM 45	Donnerwelle	Thunder Wave	Route 24	Pikachu, Raichu, Magnetilo, Magneton, Lektrobal, Elektek, Blitz
TM 46	Psywelle	Psywave	Pokémon-Arena in Saffronia City	Abra, Kadabra, Simsala, Flegmon, Lahmus, Traumato, Hypno, Owei, Kokowei, Starmie, Pantimos, Rossana, Mewtu
TM 47	Explosion	Explosion	Siegesstrasse	Kleinstein, Onix, Smogon
TM 48	Steinhagel	Rock Slide	Prismania-Kaufhaus	Kleinstein, Georok, Geowaz, Onix, Rihorn, Rizeros
TM 49	Triplette	Tri Attack	Prismania-Kaufhaus	Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Dodu, Dodri, Chaneira, Porygon
TM 50	Delegator	Substitute	Prismania City	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Habitak, Ibitak, Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Mauzi, Snobilakat, Porenta, Dodu, Dodri, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Evoli, Porygon, Relaxo
VM 01	Zerschneider	HM Cut	M.S. Anne	Porenta, Schlurp
VM 02	Fliegen	HM Fly	Route 16	Taubsi, Tauboga, Tauboss, Habitak, Ibitak, Porenta, Dodu, Dodri, Aerodactyl, Arktos, Zapdos, Lavados
VM 03	Surfer	HM Surf	Verstecktes Haus in der Safari-Zone	Schiggy, Schillok, Turtok, Enton, Entoron, Quapsel, Quaputzi, Quappo, Tentacha, Tentoxa, Flegmon, Lahmus, Jurob, Jugong, Muschas, Austos, Krabby, Kingler, Seeper, Seemon, Goldini, Golking, Sterndu, Starmie, Garados, Lapras, Aquana, Amonitas, Amoroso, Kabuto, Kabutops
VM 04	Stärke	HM Strength	Fuchsania City	Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Schlurp, Chaneira, Kangama, Tauros, Relaxo,
VM 05	Blitz	HM Flash	Route 2	Piepi, Pixi, Pummeluff, Knuddeluff, Chaneira, Porygon

Attacken

Art und Nutzen

Technik	Art	Ergebnis
Absorber	Pflanze	Euer Poke saugt soviele KI des Gegner ab, wie die Höhe der zugefügten Schäden ist.
Agilität	Psy	Erhöht vorübergehend die Schnelligkeit.

Amnesie	Psy	Erhöht vorübergehend den Spezial Angriff.
Aquaknarre	Wasser	Verursacht Schäden.
Aurorastrahl	Eis	Verursacht Schäden und kann den Gegner einfrieren und seine Angriffstärke senken.
Aussetzer	Normal	Setzt vorübergehend einen Angriff des Gegners ausser Kraft.
Barriere	Psy	Erhöht vorübergehend eure Abwehr.
Biss	Normal	Verursacht Schäden und kann dem Gegner Angst einjagen
Blättertanz	Pflanze	Verursacht Schäden.Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Blitz	Normal	Verursacht Schäden. Außerhalb von Kämpfen lassen sich dunkle Räume erleuten.
Blizzard	Eis	Verursacht Schäden.
Blubber	Wasser	Verursacht Schäden und kann die Schnelligkeit des Gegners senken.
Blubbstrahl	Wasser	Verursacht Schäden und kann die Schnelligkeit des Gegners senken.
Bodycheck	Normal	Euer Poke erhält 1/4 der Schäden des Gegners.
Bodyslam	Normal	Verursacht Schäden.
Bohrschnabel	Flug	Verursacht Schäden.
Brüller	Normal	Beendet den Kampf auser bei Trainern.
Delegator	Normal	Euer Poke klont sich selbst.
Donner	Elektrik	Verursacht Schäden und kann den Gegner lähmen.
Donnerblitz	Elektrik	Verursacht Schäden und kann den Gegner lähmen.
Donnerschlag	Elektrik	Verursacht Schäden und kann den Gegner lähmen.
Donnerschock	Elektrik	Verursacht Schäden und kann den Gegner lähmen.
Donnerswelle	Elektrik	Lähmt den Gegner.
Doppelkick	Kampf	Euer Poke greift zweimal an.
Doppelteam	Normal	Erhöht Eure Chancen den Angriffen auszuweichen.
Dornkanone	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Drachenwut	Drachen	Ein Scklag kostet 40 Schadenspunkte.
Dunkelnebel	Eis	Löscht alle Wirkungen auf das Poke.
Duonadel	Insekt	Euer Poke greift zweimal an und kann den Gegner vergiften.
Duplexhieb	Normal	Verurscht Schäden.
Engelsamen	Pflanze	Euer Poke saugt dem Gegner in jeder Runde KP ab.
Eierbombe	Normal	Verursacht Schäden.
Einigler	Normal	Erhöht vorübergehen eure Abwehr.
Eishieb	Eis	Verursacht Schäden und kann den Gegner einfrieren.
Eisstrahl	Eis	Verursacht Schäden und kann den Gegner einfrieren.
Energiefocus	Normal	Verursacht Schäden mit der Chance einen fatalen Schlag zu geben.
Erdbeben	Boden	Verursacht Schäden, außer bei fliegenden Pokes.
Erholung	Psy	Wenn es funktioniert, füllt euer Poke seine KP wieder voll, verliert aber zwei Runden.
Explosion	Normal	Wenn es funktioniert, wird der Gegner mit einer Attacke geschlagen.
Fadenschuß	Insekt	Senkt vorübergehend die Schnelligkeit des Gegners.
Fegekick	Kampf	Verursacht Schäden und kann dem Gegner Angst einjagen.
Feuerschlag	Feuer	Verursacht Schäden und kann den Gegner verbrennen.
Feuersturm	Feuer	Verursacht Schäden und kann den Gegner verbrennen.
Feuerwirbel	Feuer	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Finale	Normal	Selbsterstörung. Euer Poke explodiert und verursacht dadurch Schäden.
Fammenwurf	Feuer	Verursacht Schäden und kann den Gegner verbrennen.
Fliegen	Flug	Euer Poke fliegt in einer Runde fort und ist unerreichbar. Es greift in dernächsten Runde an. Auserhalb von Kämpfen könnt ihr von einem Ort zum anderen fliegen.
Flügel Schlag	Flug	Verursacht Schäden.
Fuchtlter	Normal	Verursacht Schäden und führt zum Wahnsinn eures Poke.
Furienschlag	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.

Fußkick	Kampf	Verursacht Schäden und kann dem Gegner Angst einjagen
Geduld	Normal	Euer Poke verliert 2 bis 3 Runden aber sein Schlag hat den doppelten Wert der erlittenen Schäden.
Geofissur	Boden	Besiegt den Gegner mit einem Schlag, außer bei fliegenden Poke.
Geowurf	Kampf	Die zugefügten Schäden entsprechen Eurem Erfahrungswert.
Gesang	Normal	Schläfert den Gegner ein
Giftblick	Normal	Lähmt den Gegner.
Giftpuder	Gift	Vergiftet den Gegner.
Giftstachel	Gift	Verursacht Schäden und kann den Gegner vergiften.
Giftwolke	Gift	Vergiftet den Gegner.
Glut	Feuer	Verursacht Schäden und kann den Gegner verbrennen.
Guillotine	Normal	Wenn es funktioniert wird der Gegner mit einem Schlag besiegt.
Härtner	Normal	Erhöht vorübergehend die Abwehr eure Poke.
Heuler	Normal	Erhöht vorübergehend die Stärke Eurer Angriffe.
Himmelsfeger	Flug	Euer Poke sammelt in einer Runde Stärke, die es dann einsetzt.
Hornattacke	Normal	Verursacht Schäden
Hornbohrer	Normal	Wenn es funktioniert wird der Gegner mit einem Schlag besiegt.
Hydropumpe	Wasser	Verursacht Schäden.
Hyperstrahl	Normal	Verursacht Schäden aber Euer poke verliert eine Runde
Hyperzahn	Normal	Verursacht Schäden und kann dem Gegner Angst einjagen
Hypnose	Psy	Schläfert den Gegner ein.
Irrschlag	Normal	Verursacht Schäden.
Karateschlag	Normal	Verursacht Schäden mit der Chance einen fatalen Schlag zu geben.
Kaskade	Wasser	Verursacht Schäden.
Klammer	Normal	Verursacht Schäden.
Klammergriff	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Klingensturm	Normal	Euer Poke sammelt in einer Runde Stärke, die es in dernächsten einsetzt.
Knochenkeule	Boden	Verursacht Schäden und kann dem Gegner Angst einjagen.
Knochmerang	Boden	Euer Poke greift zweimal an.
Kometenhieb	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Komprimator	Normal	Erhöht die Chancen Eures Poke einem Angriff auszuweichen.
Konfusion	Psy	Treibt den Gegner in den Wahnsinn.
Konfustrahl	Gestein	Treibt den Gegner in den Wahnsinn.
Konter	Kampf	Der Schlag hat den doppelten Wert der erhaltenen Schäden.
Kopfnuß	Normal	Verursacht Schäden und kann die Schnelligkeit des Gegners mindern.
Krabbhammer	Wasser	Verursacht Schäden mit der Chance einen fatalen Schlag zu geben.
Kratzer	Normal	Verursacht Schäden.
Kratzfurie	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Kreideschrei	Normal	Senkt vorübergehend die Abwehr des Gegners.
Lichtschild	Psy	Vermindert die Schäden gegnerischer Spezialattacken um 50 %.
Meditation	Psy	Erhöht vorübergehend die Angriffsstärke Eures Poke.
Megahieb	Normal	Verursacht Schäden.
Megakick	Normal	Verursacht Schäden
Megasauger	Pflanze	Euer Poke saugt die KP des Gegners auf.
Metronom	Normal	Euer Poke benutzt eine beliebige TM.
Mimikry	Normal	Euer Poke ahmt den letzten Angriff des Gegners nach.
Nachtnebel	Gestein	Die Höhe der von Euch verursachten Schäden entspricht dem Erfahrungswert Eures Poke.
Nadelrakete	Insekt	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Panzerschutz	Wasser	Erhöht vorübergehend Eure Abwehr.
Pfund	Normal	Verursacht Schäden.
Pilzspore	Pflanze	Schläfert den Gegner ein.
Platscher	Wasser	Verursacht Schäden.
Psychokinese	Psy	Senkt die Stärke der gegnerischen Spezialattacken.

Psykraft	Psy	Senkt die Präzision Eures Gegners.
Psystrahl	Psy	Verursacht Schäden und kann den Gegner Wahnsinnig machen.
Psywelle	Psy	Die bewirkten Schäden entsprechen 150 % Eures Erfahrungswertes.
Rankenhieb	Pflanze	Verursacht Schäden.
Raserei	Normal	Wenn Eier Poke Schaden erleidet wird seimn Angriff stärker.
Rasierblatt	Pflanze	Verursacht Schäden mit der Chance einen fatalen Schlag zu geben.
Rauchwolke	Normal	Die Angriffe des Gegners werden ungenauer.
Reflektor	Psy	Verringertb die Schäden normaler Angriffe um 50 %.
Risikotackle	Normal	Euer Poke erhält 1/4 der Schäden, die sein Gegner erleidet.
Ruckzuckhieb	Normal	Euer Poke greift als erstes an.
Rutenschlag	Normal	Senkt vorübergehend die Abwehr des Gegners.
Sandwirbel	Normal	Senkt die Präzision des Gegners
Säure	Gift	Verursacht Schäden und kann die gegnerische Abwehr zerschlagen.
Säurepanzer	Gift	Erhöht vorübergehend die Abwehr.
Schädelwumme	Normal	Euer Poke Sammet Stärke und greift nächst Runde an.
Schärfer	Normal	Angriff wird vorübergehend verstärkt.
Schaufler	Boden	Euer Poke gräbt sich ein und ist in der Runde unverletzlich. In der Nächsten Runde greift es an.
Schlafpuder	Pflanze	Schläfert den Gegner ein
Schlammbad	Gift	Verursacht Schäden und kann den Gegner vergiften
Schlecker	Gestein	Verursacht Schäden und kann den Gegner lähmen.
Schlitzer	Normal	Verursacht Schäden mit der Chance einen fatalen Schlag zu geben.
Schnabel	Flug	Verursacht Schäden und kann den Gegner lähmen.
Schnapper	Wasser	Euer Poke greift mehrmals in derselben Rund an
Schwertanz	Normal	Vorübergehend erhöhte Angriffsstärke.
Silberblick	Normal	Vermindert vorübergehend die Abwehr des Gegners.
Slam	Normal	Verursacht Schäden.
Smog	Gift	Verursacht Schäden und kann den Gegner vergiften.
Soloarstrahl	Pflanze	Euer Poke sammelt Stärke, die es in dernächsten Runde einsetzt.
Spiegeltrick	Flug	Euer Poke führt den letzten Angriff des Gegners aus.
Sprungkick	Kampf	Wenn Eurem Poke dieser Schlag mislingt erhält er 1/8 der Schäden die er ausgeteilt hätte.
Stachelspore	Pflanze	Lähmt den Gegner.
Stakkato	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Stamper	Normal	Verursacht Schäden und kann dem Gegner Angst einjagen.
Stärke	Normal	Verursacht Schäden. Auserhalb von Kämpfen lassen sich Dinge (z. B. Steine) verschieben.
Steinhagel	Gestein	Verursacht Schäden.
Steinwurf	Gestein	Verursacht Schäden.
Sternschauer	Normal	Verursacht Schäden.
Superschall	Normal	Treibt den Gegner in den Wahnsinn.
Superzahn	Normal	Verringert die KP des Gegners um die Hälfte.
Surfer	Wasser	Verursacht Schäden. Auserhalb von Kämpfen eingesetzt kannst du damit übers Wasser zum anderen Ufer surfen.
Tackle	Normal	Verursacht Schäden.
Teleport	Psy	Beendet den Kampf, außer bei Trainerkämpfen.
Todeskuß	Normal	Schläfert den Gegner ein.
Toxin	Gift	Vergiftet den Gegner, was eine weitere Schädigung des Gegners in jeder weiteren Runde bewirkt.
Traumfresser	Psy	Wenn euer Gegner schläft, saugt euer Poke seine KP auf.
Triplette	Normal	Verursacht Schäden
Turmkick	Kampf	Wenn Eurem Poke dieser Schlag mislingt erhält er 1/8 der Schäden die er ausgeteilt hätte.
Überroller	Kampf	Euer Poke erhält 1/4 der dem Gegner zugefügten Schäden.
Ultraschall	Normal	Verursacht 20 Schadenspunkte.

Umklammerung	Normal	Verursacht Schäden und kann die Schnelligkeit des Gegners senken.
Umwandlung	Normal	Euer Poke verwandelt sich in die gegnerische Art.
Verzweifler	Normal	Könnt Ihr auch ohne SP benutzen aber Euer Poke verliert KP.
Wachstum	Normal	Die Angriffsstärke erhöht sich vorübergehend.
Wandler	Normal	Euer Poke verwandelt sich in die gegnerische Art.
Weichei	Normal	Erneuert die Hälfte eurer Lebenskraft.
Weißnebel	Eis	Schützt gegen Angriffe, die die Fähigkeiten Eures Poke schwächen.
Wickel	Normal	Euer Poke greift mehrmals in derselben Runde an.
Windstoß	Flug	Verursacht Schäden.
Wirbelwind	Normal	Beendet den Kampf außer in Trainerkämpfen.
Zahntag	Normal	Verursacht Schäden. Nach dem Kampf erhaltet ihr einige Münzen.
Zerschneider	Normal	Verursacht Schäden. Außerhalb von Kämpfen lassen sich Büsche zerschneiden, die Wege versperren.

Items

Fundort, Preis, Nutzen

Item	Preis	Zu finden in...	Verwendbar für...
? Öffner	---	Zinnoberinsel im PKMN Haus	Öffnet Arena der Zinnoberei
Äther	---	Mehrer Orte	Gibt einer Technik 10 SP
Altberstein	---	Marmorìa City	Um ein neues Poke zu klonen
Angel	---	Orania City beim Angler	Um Pokes zu Angeln
Angriffsplus	650	Supermarkt Prismañia City	Erhöht den Angriff
AP Plus	---	Mehrere Orte	Erhöht AP Wert um 1 Einheit
Beleber	500	Supermarkt	Um einen Poke aus K.O. zu holen
Blattstein	2100	Supermarkt Prismañia City	Löst bei bestimmsten Poke eine Entwicklung aus
Bootsticket	---	Küstenhaus	Um an Bord der MS Anne zu kommen
Carbon	9800	Supermarkt Prismañia City	Erhöht das Tempo
Detektor	---	Route 11 beim Beobachtungsposten	Spürt verborgene Dinge auf
Domfossil	---	Mondberg	Zum klonen eines neuen Poke
Donnerstein	2100	Supermarkt Prismañia City	Löst bei bestimmsten Poke eine Entwicklung aus
Eichs Paket	---	Vertania City Supermarkt	Bei Prof. Eich abgeben
Eisen	9800	Supermarkt Prismañia City	Erhöht Verteidigungswert
Eisheiler	250	Supermarkt	Heilt Erfrierungen
Elixier	---	Mehrere Orte	Gibt allen Techniken 20 SP
EP Teiler	---	Route 15 beim Beobachtungsposten	Verteilt die EP nach dem Kampf auf alle Poke
Fahrrad	1 Mio	Fahrradladen kriegst du umsonst mit Radcoupon	Um schneller voranzukommen
Feuerheiler	250	Supermarkt	Heilt Verbrennungen
Feuerstein	2100	Supermarkt Prismañia City	Löst bei bestimmsten Poke eine Entwicklung aus
Fluchtseil	550	Supermarkt	Um einen Level zu verlassen
Gegengift	100	Supermarkt	Heilt Vergiftungen
Goldzahn	---	Safarizone geheimes Haus	Dem Wächter der Safarizone geben
Heiltrank	300	Supermarkt	Gibt 20 KP
Helixfossil	---	Monberg	Zum klonen einen neuen Poke
Hyperball	1200	Supermarkt	Um wilde Pokemon zu fangen
Hyperheiler	600	Supermarkt	Heilt alle Krankheiten
Hypertrank	1500	Supermarkt	Gibt 200 KP

Kalzium	9800	Supermarkt Prisma City	Erhöht Spezialwert
Karte	---	Alabastia City im Haus vom Rivalen	Weltkarte zum orientieren
KP Plus	---	Mehrer Orte	Erhöht KP Wert um 1 Einheit
Liftöffner	---	Prisma City Casino	Setzt aufzug in Gang
Limonade	350	Supermarkt Prisma City	Löscht Durst und gibt 80 KP
Megablock	700	Supermarkt Prisma City	Blockt Spezialangriff ab
Meisterball	---	Saffronia City bei Silp Co.	Um Mewtu zu fangen hier kriegt nur einen also gut aufheben oder Cheat benutzen
Mondstein	---	Mehrere Orte	Löst bei bestimmsten Poke eine Entwicklung aus
Münze	---	Prisma City	Um an Geldautomaten zu spielen
Münzkorb	---	Prisma City	Notwendig zum Spielen im Casino
Nugget	---	Mehrer Orte	Du bekommst Geld wenn Du es verkaufst
Para Heiler	200	Supermarkt	Heilt Lähmungen
Pokeball	200	Supermarkt	Um wilde Poke zu fangen
Pokedex	---	Alabastia in Eichs Labor	Zählt die gesehen und gefangenen Poke auf
Pokeflöte	---	Lavandia im Poke Turm	Um schlafende Poke zu wecken
Pokepuppe	1000	Supermarkt Prisma City	Um Poke im Kampf abzulenken und für einen Tausch
Profiangel	---	Fuchsania City	Um Poke zu angeln
Protein	9800	Supermarkt Prisma City	Erhöht die Angriffsstärke
Rad Coupon	---	Orania City beim Poke Fan Club	Ein gratis Fahrrad
Safariball	300	Safari Zone	Um wilde Poke in der Safai Zone zu fangen
Schutz	350	Supermarkt	Vermindert die Kämpfe gegen schwache Pokemon
Sonderbonbon	---	Mehrer Orte	Erhöht den Level eines Poke um 1 Stufe
Sprudel	300	Supermarkt Prisma City	Löscht Durst und gibt 60 KP
Superangel	---	Route 12	Um poke zu angeln
Superball	600	Supermarkt	Um wilde Poke zu fangen
Superschutz	500	Supermarkt	Verringert die Kämpfe gegen schwache Pokemon
Supertrank	700	Supermarkt	Gibt 50 KP
Tafelwasser	200	Supermarkt Prisma City	Löscht Durst und gibt 50 KP, und für die Torwächter
Top Äther	---	Mehrer Orte	Erneuert alle SP einer Technik
Top Beleber	---	Mehrere Orte	Um ein Poke aus K.O. zu holen mit allen KP
Top Genesung	3000	Supermarkt	Heilt. Gibt Maximum an KP
Top Schutz	700	Supermarkt	Verringert die Kämpfe gegen schwache Poke
Top Trank	2500	Supermarkt Prisma City	Erneuert all KP
Türöffner	---	Soffronia City bei Silph Co.	Zugang zu Silp Co. Räumen
Wasserstein	2100	Supermarkt Prisma City	Löst bei bestimmsten Poke eine Entwicklung aus
Wecker	250	Supermarkt	Um Dein schlafendes Poke zu wecken
X Abwehr	550	Supermarkt Prisma City	Erhöht die Abwehrstärke
X Angriff	500	Supermarkt	Erhöht Angriffsstärke
X Spezial	350	Supermarkt Prisma City	Erhöht Spezial
X Tempo	350	Supermarkt Prisma City	Erhöht das Tempo
X Treffer	950	Supermarkt Prisma City	Erhöht Die Präzision des Poke

EUER RIVALE			
Euer Gegner hat sechs verschiedene Pokémon bei sich. Die ersten drei sind immer Tauboss, Simsala und Rizeros. Welche Pokémon er sonst noch kämpfen läßt, hängt davon ab, für welches er sich bei Spielbeginn entschieden hat. Für diesen harten Kampf solltet ihr am besten Pokémon einsetzen, die mindestens Erfahrungslevel 74 erreicht haben !			
Die Pokemons eures Rivalen: Tauboss (Level 61), Simsala(59), Rizeros(61) sowie			
Garados (61) Arkani (63) Bisaflo (65)	Kokowei (61) Garados (63) Glurak (65)	Arkani (61) Kokowei (63) Turtok (65)	
"Wahl Bisasam"	"Wahl Glumanda"	"Wahl Schiggy"	

Pokemon-Finder

Wo kann ich ein bestimmtes Pokemon finden ?

Nr.	Name	Rot/Blau	Wo zu finden
001	Bisasam	Eins / Eins	am Anfang aussuchen
002	Bisaknosp	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
003	Bisaflo	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
004	Glumanda	Eins / Eins	am Anfang aussuchen
005	Glutexo	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
006	Glurak	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
007	Schiggy	Eins / Eins	am Anfang aussuchen
008	Schillok	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
009	Turtok	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
010	Raupy	Selten / Häufig	Vertania Wald
011	Safcon	Selten / Häufig	Vertania Wald, Route 24-25
012	Smettbo	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
013	Hornliu	Häufig / Selten	Vertania Wald, Route 24-25
014	Kokuna	Häufig / Selten	Route 24-25
015	Bibor	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
016	Taubsi	Häufig / Häufig	Route 1-2-3-25-5-8-12-13, Kanalroute 21
017	Tauboga	Häufig / Häufig	Kanalroute 21
018	Tauboss	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
019	Rattfratz	Häufig / Häufig	Route 1-2-4-9-10-16-17-18-22, Kanalroute 21
020	Rattikarl	Selten / Selten	Route 16-17-18, Kanalroute 21
021	Habitak	Häufig /	Route 3-4-11-9-10-16-17-18-22

		Häufig	
022	Ibitak	Selten / Selten	Route 16-17-18
023	Rettan	Häufig / Keins	Route 4-11-9-10-8
024	Arbok	Selten / Keins	Zinnoberinsel
025	Pikachu	Selten / Selten	Vertania Wald, Kraftwerk
026	Raichu	Selten / Selten	Kraftwerk
027	Sandan	Keins / Häufig	Route 4-11-8
028	Sandamer	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
029	Nidoran (W)	Häufig / Selten	Safari Zone, Route 22
030	Nidorina	Selten / Selten	Safari Zone, Casino(rot)
031	Nidoqueen	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
032	Nidoran (M)	Selten / Häufig	Safari Zone Route 22
033	Nidorino	Selten / Selten	Safari Zone, Casino(blau)
034	Nidoking	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
035	Piepi	Selten / Selten	Mondberg Casino
036	Pixi	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
037	Vulpix	Keins / Selten	Route 8
038	Vulnona	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
039	Pummeluff	Selten / Selten	Route 3
040	Knuddeluff	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
041	Zubat	Häufig / Häufig	Mondberg, Felstunnel, Seeschauminseln, Siegesstrasse
042	Golbat	Häufig / Häufig	Seeschauminseln, Siegesstrasse
043	Myrapla	Häufig / Keins	Route 24-25-5-12-13
044	Duflor	Häufig / Keins	Route 12-13
045	Giflor	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
046	Paras	Selten / Selten	Mondberg, Safari Zone
047	Parasek	Selten / Selten	Safari Zone
048	Bluzuk	Häufig / Häufig	Safari Zone, Siegesstrasse
049	Omot	Selten / Selten	Safari Zone
050	Digda	Häufig /	Digdas Höhle

		Häufig	
051	Digdri	Selten / Selten	Digdas Höhle
052	Mauzi	Keins / Selten	Route 5-8
053	Snobilikat	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
054	Enton	Selten / Selten	Route 4-24-25, Azuria City,SafariZone
055	Entoron	Selten / Selten	Seeschauminseln (blau)
056	Menki	Häufig / Keins	Route 5-8
057	Rasaff	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
058	Fukano	Häufig / Keins	Zinnoberinsel Route 8
059	Arkani	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
060	Quapsel	Selten / Selten	Alabastia, Vertanai City, Route 22
061	Quaputzi	Selten / Selten	Prismania City, Route 10
062	Quappo	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
063	Abra	Häufig / Häufig	Route 24-25
064	Kadabra	Selten / Selten	Casino
065	Simsala	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
066	Machollo	Häufig / Häufig	Felstunnel, Siegesstrasse
067	Maschock	Selten / Selten	Siegesstrasse
068	Machomei	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
069	Knofensa	Keins / Häufig	Route 24-25-5
070	Ultrigaria	Keins / Häufig	Route 12-13
071	Sarzenia	Keins / Selten	Route 12-13
072	Tentacha	Häufig / Häufig	Route 12-13-17-18, Kanalroute 19-20-21, Alabastia,Vertania City
073	Tentoxa	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
074	Kleinstein	Häufig / Häufig	Mondberg, Felstunnel, Siegesstrasse
075	Georok	Selten / Selten	Siegesstrasse
076	Geowaz	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
077	Ponita	Häufig / Häufig	Zinnoberinsel
078	Gallopa	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
079	Flegmon	Häufig /	Seeschauminseln, Safari Zone, Prismania City,Route 10

		Häufig	
080	Lahmus	Selten / Selten	Geheimdungeon, Route 23, Route 18 im Tausch gegen Schlurp
081	Magnetilo	Häufig / Häufig	Kraftwerk
082	Magneton	Selten / Selten	Kraftwerk
083	Porenta	Eins / Eins	Orania City im Tausch
084	Dodu	Häufig / Häufig	Safari Zone, Route 16-17-18
085	Dodri	Selten / Selten	Safari Zone
086	Jurob	Häufig / Häufig	Seeschauminseln
087	Jugong	Selten / Selten	Seeschauminseln
088	Sleima	Häufig / Häufig	Zinnoberinsel
089	Sleimok	Selten / Selten	Zinnoberinsel
090	Muschas	Selten / Selten	Route 6-11-19-20-21, Orania City, Seeschauminseln, Zinnoberinsel
091	Austos	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
092	Nebulak	Häufig / Häufig	Pokemon Turm
093	Alpollo	Selten / Selten	Pokemon Turm
094	Gengar	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
095	Onix	Selten / Selten	Felstunnel, Siegesstrasse
096	Traumato	Selten / Selten	Route 11
097	Hypno	Selten / Selten	Nur zu entwickeln
098	Krabby	Häufig / Häufig	Route 4-6-11-12-13-17-18-24-25, Azuria, Orania City, Safari Zone, Fuchsania City
099	Kingler	Keins / Selten	Seeschauminseln, Geheimdungeon, Route 23
100	Voltobal	Häufig / Häufig	Route 9-10, Kraftwerk
101	Lektroball	Selten / Selten	Kraftwerk, Zinnoberinsel im Tausch gegen Raichu
102	Owei	Selten / Selten	Safari Zone
103	Kokowei	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
104	Tragosso	Häufig / Häufig	Pokemon Turm
105	Knogga	Selten / Selten	Siegesstrasse
106	Kicklee	Eins / Eins	Saffronia City Arena
107	Nockchan	Eins / Eins	Saffronia City Arena
108	Schlurp	Eins / Eins	Route 18
109	Smogon	Häufig / Häufig	Zinnoberinsel

110	Smogmog	Häufig / Häufig	Zinnoberinsel
111	Rihorn	Selten / Selten	Safari zone
112	Rizeros	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
113	Chaneira	Selten / Selten	Safari Zone
114	Tangela	Selten / Selten	Kanalroute 21
115	Kangama	Selten / Selten	Safari Zone
116	Seeper	Häufig / Häufig	Zinnoberinseln, Seeschauminseln, Route 19-20-21
117	Seemon	Selten / Selten	Nur zu entwickeln
118	Goldini	Häufig / Häufig	Route 4-12-13-17-18-19-20-21-22-24-25, AzuriaCity, Seeschauminseln, Zinnoberinsel, Fuchsania City
119	Golking	Selten / Selten	Geheimdungeon, Route 23, Fuchsania City
120	Sterndu	Häufig / Häufig	Zinnoberinsel, Seeschauminsel, Route 19-20-21
121	Starmie	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
122	Pantimos	Eins / Eins	Route 2 im Tausch
123	Sichlor	Selten / Keins	Safari Zone Casino(rot)
124	Rossana	Selten / Selten	Azuria City im Tausch gegen Quaputzi
125	Elektek	Selten / Keins	Kraftwerk
126	Magmar	Keins / Selten	Zinnoberinsel
127	Pinsir	Keins / Selten	Safari Zone
128	Tauros	Selten / Selten	Safari Zone
129	Karpador	Häufig / Häufig	Route 12-13-17-18, Fuchsania City
130	Garados	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
131	Lapras	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
132	Ditto	Häufig / Häufig	route 13
133	Evoli	Eins / Eins	Prismania City in der Prismania Villa
134	Aquana	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
135	Blitza	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
136	Flamera	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
137	Porygon	Selten / Selten	Casino
138	Amonitas	Eins / Eins	Zinnoberinsel im Labor im Tausch gegen Helixfossil
139	Amoroso	Keins / Keins	Nur zu entwickeln

140	Kabuto	Eins / Eins	Zinnoberinsel im Labor im Tausch gegen Domfossil
141	Kabutops	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
142	Aerodactyl	Eins / Eins	Zinnoberinsel im Labor im Tausch gegen Altbernstein
143	Relaxo	Zwei / Zwei	Route 12-16
144	Arktos	Eins / Eins	Seeschauminseln
145	Zapdos	Eins / Eins	Kraftwerk
146	Lavados	Eins / Eins	Siegesstrasse
147	Dratini	Selten / Selten	Casino, Safari Zone
148	Dragonir	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
149	Dragoran	Keins / Keins	Nur zu entwickeln
150	Mewtu	Eins / Eins	Geheimdungeon mit Meisterball zu fangen
151	Mew	Keins / Keins	Nur mit PCBoy herstellbar

Die Arenaleiter

Welches Pokemon (+Level) verwenden sie, welchen Orden bekommt ihr und was schenken sie euch für einen Sieg?

Name	Ort	Pokémon / Level	Orden	Gewinn
Rocko	Marmoria City	Kleinstein / 12 Onix / 14	Felsorden	TM 34 — Geduld
Misti	Azuria City	Sterndu / 18 Starmie / 21	Quellorden	TM 11 — Blubbstrahl
Major Bob	Orania City	Voltobal / 21 Pikachu / 18 Raichu / 24	Donnerorden	TM 24 — Donnerblitz
Erika	Prismania City	Sarzenia / 29 Tangela / 24 Giflor / 29	Farborden	TM21 — Megasauger
Sabrina	Saffronia City	Kadabra / 38 Pantimos / 37 Omot / 38 Simsala / 43	Sumpforden	TM 46 — Psywelle
Koga	Fuchsania City	Smogan / 37 Sleimok / 30 Smogan / 37 Smogmog / 43	Seelenorden	TM 06 — Toxin
Pyro	Zinnoberinsel	Fukano / 42 Ponita / 40 Galopa / 42 Arkani / 47	Vulkanorden	TM 38 — Feuersturm
Giovanni	Vertania City	Rihorn / 45 Digdri / 42 Nidoqueen / 43 Nidoking / 45 Rizeros / 50	Erdorden	TM 27 — Geofissur