



Checkliste zu Pokémon Diamant und Perle



Autoren: Kreator, Martin, Sakaku

©2007 pokemonexperte.de

Vorwort

In der Checkliste werden nur die wichtigsten Aufgaben im Spiel aufgelistet. Damit kannst du kontrollieren, ob du alles erledigt hast. Sie verrät dir jedoch nicht, wie du diese Aufgaben löst. Solltest du bei einer der Aufgaben nicht weiter wissen, kannst du in der Komplettlösung nachsehen, wie du sie löst.

Diese Checkliste wurde von Pokemonexperte.de erstellt und wird dort gratis angeboten. Das Copyright liegt bei den Autoren. Solltest du diese Checkliste auf einer anderen Seite als www.pokemonexperte.de gefunden haben oder sollte sie dir verkauft worden sein, so melde es bitte an post@pokemonexperte.de. Du darfst diese Checkliste auch nicht selbst auf Ebay verkaufen oder auf anderen Plattformen anbieten.

Wenn du Fehler in unserer Checkliste finden solltest, dann melde sie bitte in unserem Forum, damit wir sie in zukünftigen Versionen ausbessern können.

Zweiblattdorf

- Besuche deinen Rivalen (Nordöstliches Haus)
- Gehe zum See der Wahrheit

Route 201 / See der Wahrheit

- Du kannst derzeit noch nicht nach Osten gehen
- Betrete den Eingang zum See, der Nordwestlich liegt
- Gehe zur Wiese, nachdem der Professor und Lucia gegangen sind und gehe zur Tasche
- Wilde Pokémon greifen dich an. Wähle eines der Pokémon und beende den Kampf (Dieses Pokémon wirst du behalten)
- Lucia kommt mit dem Professor zurück und holt die Tasche
- Kehre zurück nach Zweiblattdorf

Zweiblattdorf

- Besorge dir von deiner Mutter die Turbotreter
- Gehe nach Sandgemme

Route 201

- Gehe auf Route 201 nordöstlich, bis du nach Sandgemme kommst

Sandgemme

- Lucia geht mit dir ins Labor des Professors
- Beantworte die Frage des Professors mit "Ja" und du erhältst den Pokédex
- Nach Verlassen des Labors wirst du von Lucia durch Sandgemme geführt
- Gehe zurück nach Zweiblattdorf

Zweiblattdorf

- Gehe zu deiner Mutter und sprich sie an
- Du bekommst ein Paket von der Mutter deines Rivalen
- Gehe zur Route 202 (Die über Sandgemme)

Route 202

Info: Du triffst auf dieser Route auf die ersten Trainer!

- Sprich mit Lucia. Sie zeigt dir, wie man Pokémon fängt und überreicht dir danach 5 Pokébälle
- Gehe weiter nach Jubelstadt

Jubelstadt

- Gehe in die Trainerschule und kämpfe mit den beiden Trainern
- Hole dir vom Jungen TM10 Kraftreserve ab
- Verlasse das Gebäude und sprich mit dem Mann
- Finde die 3 Clowns (1. Hinter dem Pokécenter, 2. vor der Pokétech Company, 3. vor der TV Station) und beantworte ihre Fragen immer mit "Ja"
- Gehe zurück zum Mann - du erhältst eine Pokétech
- Gehe in Richtung Westen (Optional)

Route 218 (Optional)

- Gehe zum Fischer und rede ihn an. Er gibt dir eine Angel
- Gehe auf die Route 204 (Optional)
- Gehe auf die Route 203 gehen

Route 204 (Optional)

Info: Du kannst diese Route nutzen, um noch ein wenig zu trainieren.

Route 203

- Du wirst gegen deinen Rivalen kämpfen
- Gehe weiter nach Osten. Unterwegs triffst du auf viele Trainer
- Betrete die Höhle, die im Osten der Route liegt
- Du bekommst VM06 Zertrümmerer, wenn du die Höhle betrittst
- Gehe in den östlichen Teil der Höhle und verlasse diese
- Gehe nach Erzelingen um dir den ersten Orden zu besorgen

Erzelingen

- Du wirst von einem Jungen vor die Arena geführt
- Dein Rivale sagt dir, dass du den Arenaleiter verpasst hättest
- Gehe nach Süden in den Kohletunnel, wo der Arenaleiter ist. Er wird dort noch nicht gegen dich kämpfen
- Suche im Kohletunnel nach dem Arenaleiter (Er trägt einen roten Helm)
- Gehe zurück zur Arena in Erzelingen, wo dich der Arenaleiter erwartet. Er wird mit Gesteins-Pokémon gegen dich antreten
- Nach deinem Sieg erhältst du den Kohleorden und TM76 Tarnsteine, zudem kannst du Zertrümmerer nun auch außerhalb eines Kampfes einsetzen
- Gehe zum Erzelingen-Tor und sprich dort mit deinem Rivalen
- Gehe zurück nach Jubelstadt

Jubelstadt

- Gehe nach Norden zum Professor und Lucia
- Besiege dort Team Galaktik (Doppelkampf)
- Nach deinem Kampf kommt ein Mann, der dir den Modekoffer gibt
- Gehe zur TV Station in den 1. Stock, wenn du deine Pokémon schmücken möchtest
- Gehe nördlich zur Route 204

Route 204

- Gehe zur Höhle und setze Zertrümmerer ein, um sie zu betreten
- Setze erneut Zertrümmerer auf der rechten Seite ein, um sie zu verlassen
- Nach Verlassen der Höhle gehe nördlich, um nach Flori zu gelangen

Info: In der Höhle kannst du TM39 Felsgrab finden. Nach Verlassen der Höhle gibt es zudem TM09 Kugelsaat zu finden.

Flori

- Gehe in das Haus nördlich am Eingang der Stadt liegt, um dir TM88 Pflücker zu besorgen
- Gehe in den Blumenladen
- Sprich mit der Frau links und lasse dir eine Entonkanne von ihr geben
- Sprich mit der Frau auf der rechten Seite um ab sofort täglich eine Beere von ihr zu bekommen
- Gehe zur Route 205

Route 205

- Sprich mit dem kleinen Mädchen
- Gehe nun zum Windkraftwerk

Windkraftwerk

- Kämpfe gegen das Team Galaktik Mitglied
- Nach deinem Sieg sagt er dir, dass du einen Schlüssel brauchst, um hinein zu kommen
- Gehe zurück nach Flori und dann nordwestlich von dort aus zu den Auen von Flori

Auen von Flori

- Kämpfe gegen die zwei Team Galaktik Mitglieder, die einem alten Mann Honig stehen wollen
- Nach deinem Sieg erhältst du vom alten Mann den Schlüssel für das Windkraftwerk
- Außerdem erhältst du von ihm das Item Honig
- Gehe zurück zum Windkraftwerk

Windkraftwerk

- Kämpfe gegen den Rüpel, der die Tür versperrt
- Gehe zur rothaarigen Person, welche sich als Team Galaktik Commander Mars vorstellen wird
- Nach deinem Sieg überquere die Brücke auf Route 205, die zuvor versperrt war

Route 205

Info: Auf dieser Route erwarten dich vieler Trainer! Machen deine Pokémon schlapp, gehe zum roten Haus und lasse deine Pokémon von der alten Dame, die dort wohnt, heilen.

- Gehe nach Norden und betrete den Wald

Ewigwald

Info: Da deine Partnertrainerin ebenfalls ein Pokémon besitzt (Chaneira, Lv.15), werden sämtliche Kämpfe, selbst die mit wilden Pokémon, als Doppelkämpfe ausgetragen. Zudem heilt ihr Chaneira deine Pokémon automatisch nach den Kämpfen.

- Kurz nach Betreten des Waldes kommt ein Mädchen zu dir, die dich den Weg durch den Wald über begleitet
- Gehe nach Osten
- Gehe nach Süden, bis du auf 2 Trainer mit jeweils einem Abra triffst
- Gehe von dort aus so lange nach Süden, bis du auf 2 Käfersammler triffst
- Gehe in den nordöstlichen Teil des Waldes und dann nach Norden
- Gehe jetzt nach Westen
- Gehe ein bisschen weiter nach Norden
- Gehe nach Osten
- Du bist am Ausgang des Waldes angekommen und das Mädchen wird dich verlassen
- Verlasse den Wald. Du wirst erneut auf die Route 205 kommen

Route 205

- Überquere die Brücke, auf der ein paar Angler stehen
- Gehe weiter nach Ewigau

Ewigau

- Spreche mit dem Mann im Haus rechts neben dem Pokécenter, um das Item "Forschersack" zu erhalten, mit dem du in den Untergrund kannst
- Gehe ins Museum von Erzelingen, wenn du Fossile in Pokémon verwandeln möchtest. Die Fossile kannst du im untergrund finden
- Gehe in den nördlichen Teil, wo eine Frau auf dich zukommen wird, die dir VM01 Zerschneider schenkt
- Gehe auf Route 211 im Westen (Optional), gehe ansonsten zur Arena

Info: Gehst du ins hohe Gebäude rechts neben dem Markt findest du einen alten Mann, der die Namen deiner Pokémon ändern kann. Zudem kannst du dort im selben Gebäude dein Bamelin gegen ein Plaudagei tauschen.

Route 211 (Optional)

- Gehe zu dem Wanderer, bei dem du Zertrümmerer einsetzen kannst, und gehe südlich, um TM12 Verhöhner zu finden
- Gehe in die Höhle, um einen versteckten Beleber zu finden
- Gehe zurück nach Ewigenu, denn jetzt wirst du noch nicht weiterkommen

Arena von Ewigenu

Info: Da die Arena etwas komplizierter als ihr Vorgänger ist, gibt es hierfür einen eigenen Unterpunkt.

- Sprich mit der Arenaleiterin, die am Eingang der Tür auf dich wartet. Bevor du gegen sie kämpfen kannst, musst du nämlich die 4 Trainer in der Arena besiegen
- 1. Trainer: Gehe an der Abzweigung links und wende dich dort ein bisschen nach Süden
- 2. Trainer: Nimm den Gang, der ganz links ist und gehe zur Sackgasse. Dort steht der Trainer
- 3. Trainer: Dieser Trainer versteckt sich hinter einem Baum in der Nähe des Eingangs
- 4. Trainer: Gehe in die nordöstlichste Ecke des Raums, dort erwartet dich der letzte Trainer
- Nachdem du diese Trainer besiegt hast, kannst du gegen die Arenaleiterin kämpfen. Nach deinem Sieg erhältst du den Waldorden, durch den du Zerschneider außerhalb eines Kampfes anwenden kannst, zudem erhältst du TM86 Strauchler.

Ewigenu

- Gehe vor das Team Galaktik Gebäude und setze Zerschneider ein
- Betrete das Gebäude
- Besiege alle Rüpel und gehe zum dritten Stock, wo dich der zweite Team Galaktik Commander, Jupiter, erwartet
- Nachdem du ihn besiegt hast gehe ins Fahrradgeschäft, um dir ein Fahrrad zu holen
- Gehe nach Süden zum Radweg

Radweg

- Lasse dir am Eingang der Pforte einen EP-Teiler vom Wissenschaftler geben
- Fahre den Radweg entlang, bis du auf ein blondes Mädchen stößt, welches dir eine Fahne für den Modekoffer gibt

Info: Auch hier gibt es wieder sehr viele Trainer!

Route 206 (Optional)

Info: Hier gibt es nichts besonderes zu holen, außer ein paar Items und Kaumalat. Bist du also mit dieser Route fertig, gehe zum Ausgang des Radwegs und von dort aus ein paar Schritte nach Süden.

Route 207

- Zu Beginn der Route erwartet dich Lucia und gibt dir den Kampffahnder und das Itemradar (Zusatzfunktion für die Pokétech)
- Gehe nach Osten zum Eingang einer Höhle und betrete diese

Info: Von hier aus gibt es ein paar zusätzliche Optionen, die allerdings nicht für den weiteren Spielverlauf relevant sind. Willst du das Spiel also normal weiterspielen, überspringe die nächsten optionalen Teile einfach.

Jubelstadt (Optional)

- Gehe zum Pokétech Company Gebäude
- Sprich im Innern mit dem Präsidenten, um die Notizblockfunktion für deine Pokétech zu erhalten

Erzelingen-Tor (Optional)

- Gehe in den oberen Teil der Höhle
- Zertrümmere den Felsen
- Fahre mit deinem Fahrrad mithilfe des schnellen Gangs über die Rampe
- Hole dir TM31 Durchbruch

Route 204 (Optional)

- Lasse den Strauch von den Zwillingen zerschneiden
- Sprich dahinter mit einem Mädchen um TM78 Liebreiz zu bekommen

Route 205 (Optional)

- Gehe soweit südlich wie möglich
- Folge dem Randbereich so lange, bis du auf ein Mädchen triffst, das dir ein Zubehör schenkt
- Schaue dich in der Gebirgskette nach TM82 Schlafrede um

Ewigwald (Optional)

- Gehe zur Rückseite des Waldes
- Zerschneide die Sträucher dort
- Gehe in das große Haus, wo du das Item Äther bekommst

Kraterberg

Info: Von hier aus geht es nun mit dem normalen Spielverlauf weiter.

- Gehe in Richtung Süden zur Treppe
- Ein Mann wird dir etwas über den Kraterberg und Sinnoh erzählen
- Gehe östlich zum Ausgang der Höhle

Route 208

- Überquere die Brücke
- Gehe in das Haus, vor dem viele Beeren wachsen und pflücke diese
- Sprich mit dem Beerenmeister um von nun an dort täglich eine Beere zu bekommen
- Sprich mit dem kleinen Mädchen um das Zusatztool "Beerensucher" für deine Pokétch zu erhalten
- Verlasse das Haus und gehe nach Osten, nach Herzhofen

Herzhofen

- Du wirst am Eingang von einem Haspiror überrascht. Die Besitzerin wird sich als Julia, Jurorin des Wettbewerb-Contests, vorstellen
- Gehe zum Pokémon-Fanclub (Haus mit einem roten Dach), um eine Knurpsbox zu erhalten
- Gehe in das Haus neben dem Fanclub und gehe in den ersten Stock, wo du von einem Mädchen das Item Seegesang erhältst
- Gehe in das Haus rechts neben dem Pokémoncenter und sprich mit der dort wohnenden Frau. Sie stellt sich als Lana vor, wodurch dein Boxsystem von nun an "Lana's PC" heißen wird (Sie hat die selbe Funktion wie Bill / Lanette aus den Vorgängereditionen)
- Gehe zur Wettbewerbshalle
- Sprich mit der Frau mit den lila Haaren, die davor steht. Sie wird sich als Lamina, Arenaleiterin von Herzhofen, vorstellen
- Betrete die Wettbewerbshalle
- Deine Mutter und Julia erwarten dich. Von deiner Mutter erhältst du ein Kleidungsstück für Wettbewerbsaufführungen (Junge = Smoking, Mädchen = Kleid), von Julia das Accessoire "Glitzerpuder"
- Wenn du Herzhofen jetzt verlässt, wirst du gegen deinen Rivalen kämpfen
- Statte dem "Platz der Treue" einen kleinen Besuch ab. Das ist nicht zwingend nötig, allerdings kann man dort nützliche Items finden. Wenn du also lieber weitermachen möchtest, überspringe den nächsten Punkt

Platz der Treue (Optional)

Info: Du kannst den Platz der Treue nur mit einem "anmutigen" Pokémon betreten. Als Anmutig zählen: Driftlon, Eneco, Enton, Flemmli, Haspiror, Knilz, Pachirisu, Piepi, Pika-chu, Pummeluff, Wonneira.

- Betrete den Platz in Begleitung eines der oben genannten Pokémon
- Gehe in den nördlichsten Teil und halte nach TM45 Anziehung Ausschau
- Gehe in den südlichsten Teil und suche nach TM43 Geheimpower
- Gehe nach Nordosten im Park, wo ein paar Ruinen stehen. Im 2. Haus von rechts kannst du ein Münzamulett finden (Taste die Umgebung dort mithilfe des A-Knopfs ab, denn man kann das Innere nicht sehen)
- Gehe in die Höhle, die am weitesten rechts liegt, um dir eine Spuktafel zu holen

Info: Hier kann man Unmengen an Accessoires für den Modekoffer finden! Sprich während des Spaziergangs zwischendurch mit deinem Pokémon, denn manchmal schnappt es unterwegs ein Item auf...

Route 209

Info: Auf dem Weg aus der Stadt solltest du mit dem Wanderer im Durchgang sprechen, denn er gibt dir ein Ei, aus dem ein Wonneira schlüpft.

- Sprich mit dem Angler am Steg um eine Profiangel zu erhalten
- Gehe weiter bis zum Turm der Ruhe
- Betrete den Turm

Info: Hinter dem Turm der Ruhenden kannst du hinter einem Busch TM47 Stahlflügel finden.

Turm der Ruhenden

- Gehe immer weiter nach oben, bis du im 4. Stock bist
- Halte auf dem Weg nach oben Ausschau nach den Items, die dort liegen (z.B. TM27 Rückkehr)
- Sprich mit den 2 alten Damen, um Schutzband und VM04 Stärke zu erhalten
- Verlasse den Turm und gehe nach Trostu

Trostu

- Gehe zur Pension
- Gib 2 Pokémon dort ab um die Zusatzfunktion "Pensions-Prüfer" für deine Pokétsch zu erhalten
- Sprich mit dem Mann in der Stadtmitte, links auf der Straße vom Pokémoncenter, um eine weitere Funktion, die Pokémon-Historie, zu erhalten
- Springe im Norden der Stadt auf der rechten Seite die Absätze herunter, um in dem dort stehenden Haus den Stickerkoffer zu holen
- Gehst du weiter nach rechts, kommst du in eine Höhle, den Trostu Ruinen, in deren Inneren du ein paar Icognito fangen kannst
- Gehe weiter zur Route 210

Info: Du kannst dir im Markt von Trostu für 1.000\$ Finsterbälle kaufen. Zudem gibt es im Haus neben dem Pokémoncenter einen Mann, der dich jeden Tag bittet, ihm ein (je-weils anderes) Pokémon zu zeigen. Zeigst du ihm dieses, bekommst du jedes Mal als Be-lohnung einen Heilball.

Route 210

Info: Da es hier hohes Gras gibt, kannst du mit deinem Fahrrad nicht entlangfahren!

- Gehe den schlammigen Weg entlang
- Sprich mit dem Mädchen, das dort nördlich steht, um TM51 Ruheort zu bekommen
- Am Ende der Route ist ein Café in dem du mit ein paar Trainern kämpfen kannst
- Gehe nach Osten auf die Route 215, solange die Nordrichtung von Entons versperrt ist. Du wirst hier später also nochmals zurückkommen

Info: Im Pokémoncafe kannst du dir Kuhmuhmilch kaufen. Sie kostet 500\$ pro Flasche und regeneriert 100 KP deines Pokémons.

Route 215

- Du kannst dir hier TM66 Gegenstoß besorgen
- Gehe weiter nach Schleiede.

Schleiede

Info: Im nördlichen Teil von Schleiede liegt das Einkaufszentrum, ein kleiner Besuch dort kann nicht schaden. Zudem sollte man anmerken, dass Schleiede eine ziemlich große Stadt ist... Auch die Spielhalle findet sich hier wieder, im südöstlichen Teil der Stadt. Als sei das nicht schon genug kannst du hier auch deine Pokémon glücklicher machen und ihren Happiness-Wert steigern lassen, indem du deine Pokémon massieren lässt.

- Sprich mit der Frau mit dem Hut im Erdgeschoss des Einkaufszentrums, um eine Maske für deinen Modekoffer zu erhalten
- Sprich mit der untersten Frau am Tresen im 1. Stock um die Zählfunktion für deine Pokétch zu bekommen
- Gehe auf das Dach des Einkaufszentrums, um das Item "Klettdorn" zu erhalten Be-sorge dir den Münzkorb im Haus in der Nähe der Arena, wenn du in der Spielhalle spielen möchtest
- Vor dem Haus der Frau, die deine Pokémon massiert, steht ein Mann, von dem du TM63 Itemsperre geschenkt bekommst
- Gehe nun in die Arena von Schleiede, einer Kampf-Pokémon Arena und erkämpfe dir den Bergorden, durch den du VM02 Fliegen auch außerhalb des Kampfes einsetzen kannst. Zudem erhältst du nach deinem Sieg TM60 Ableithieb. Wichtig: Ver-lässt du die Arena, werden die
- Puzzleteile wieder in ihre Anfangsposition zurückverschoben!
- Verlasse die Arena und du triffst auf Lucia
- Gehe zum Warenlager hinter dem Einkaufszentrum und triff dich dort mit ihr
- Besiege die Mitglieder von Team Galaktik, die dort ebenfalls sind
- Nach deinem Sieg gehe ins Warenlager und hole dir dort VM02 Fliegen ab

Route 212

Info: Im südlichen Bereich von Route 212 wird es anfangen zu regnen. Das ist gut für Wasser-, aber schlecht für Feuer-Pokémon. Denn der Regen verstärkt Wasserattacken, schwächt dafür Attacken des Typs Feuer. Achte also darauf! Zudem sollte man in den Sumpfgebieten den Detektor einsetzen, denn hier lassen sich recht viele Items wiederfinden!

- Gehe nach Süden bis es anfängt zu regnen
- Überquere eine Brücke
- Gehe durch den Sumpf
- Folge dem Weg hinter dem Sumpf
- Durchquere den Sumpf hinter dem Weg und gehe den Weg nach Osten nach Weideburg

Info: Hier gibt es TM62 Silberhauch zu holen! Gehe dazu über die schmalen Wege, die sich in der Luft befinden (Du brauchst hierzu dein Rad!) und setze im Sumpf das Itemradar ein. Außerdem lässt sich hier TM06 Toxin finden, hinter dem ersten Sumpf.

Weideburg

Info: Hier in Weideburg ist die Safarizone. Statte ihr einen kleinen Besuch ab, wenn du ein paar seltene Pokémon fangen möchtest.

- Sprich mit dem grünhaarigen Mann, um VM05 Auflockern zu erhalten
- Sprich mit der Lady im ersten Haus, denn von ihr erhältst du täglich eine seltene Beere
- Gehe zur Arena und kämpfe dort

Fennorden - die Arena von Weideburg

- Gehe über die Brücke und drücke den gelben Knopf
- Gehe die Treppe nach unten ohne den grünen Knopf zu betätigen
- Gehe zum Ende des Raums und die Leiter zur dritten Etage herauf
- Betätige dort den grünen Knopf
- Gehe die Treppe hinunter zur zweiten Etage, ohne den gelben Knopf zu berühren
- Überquere die Brücke zurück zur dritten Etage
- Drück den blauen Knopf
- Gehe nach Süden, unterwegs wirst du gegen einen Jungen und ein Mädchen kämpfen und außerdem ein paar Brücken überqueren
- Drücke den grünen Knopf dort
- Gehe in die zweite Etage und drücke den südlichsten gelben Knopf, jedoch nicht den, der neben dem grünen ist!
- Gehe den Weg nach Norden, der zur ersten Etage führt
- Gehe soweit bis du zu einem blauen Knopf kommst
- Drücke den Knopf
- Überquere die Brücke und gehe zur Arenaleiterin
- Nach deinem Sieg über die Arenaleiterin erhältst du den Fennorden, durch den du VM05 Auflockern außerhalb eines Kampfes einsetzen kannst. Zudem bekommst du als kleines Extrapräsent TM55 Lake

Weideburg

- Sprich mit dem Team Galaktik Mitglied, das vor der Safarizone steht
- Folge ihm in Richtung Westen
- Sprich ihn an
- Nachdem er erneut geflüchtet ist, kommt dein Rivale, um mit dir zu kämpfen
- Nach deinem Sieg läuft er hinter dem Team Galaktik Typen hinterher. Folge ihm also auf Route 213

Route 213

Info: Am Haus an der Küste kannst du dir eine Fußabdruck-Schleife für dein Pokémon geben lassen. Zeige ihm dazu das Pokémon an erster Stelle im Team. Ist es glücklich, erhältst du das besagte Item

- Gehe die südliche Küste entlang
- In Richtung Osten wirst du den Team Galaktik Rüpel erneut antreffen
- Sprich ihn an
- Folge ihm in Richtung Osten
- Gehe in das Hotel
- Verlasse es und gehe in das zweite Haus
- Sprich mit dem Clown um TM92 Bizarrraum zu bekommen
- Gehe zum Kühnheitsufer

Info: Setze Zertrümmerer östlich der "Schonheit" ein und du findest dort TM40 Aero-Ass.

Kühnheitsufer

- Gehe zum Restaurant
- Gehe vom Restaurant in Richtung Osten
- Sprich den Team Galaktik Rüpel erneut an
- Folge ihm in Richtung Norden
- Sprich ihn dort erneut an und besiege ihn
- Gehe nach Norden, bis du auf Cynthia triffst. Von ihr erhältst du das Item "Geheimtrank"
- Gehe nun zur Route 214

Route 214

- Gehe einen der beiden Wege dort entlang (Am linken stehen weniger Trainer)
- Gehe in die Maniac-Höhle um TM28 Schaufler zu erhalten
- Gehe bis ans Ende der Route, wo du dich in Schleiede wiederfinden wirst
- Halte dich östlich, vorbei an Route 215 und zurück zu dem Cafe auf Route 210

Route 210

- Setze den Geheimtrank bei den Entons ein
- Cynthia wird vorbeikommen
- Beantworte ihre Frage mit "Ja" und du erhältst einen Talisman
- Gehe weiter nach Norden

Nördlicher (vernebelter) Teil

- Setze Auflockern ein, damit der Nebel verschwindet
- Gehe durch das hohe Gras
- Gehe den Hügel hoch
- Überquere die Brücke
- Überquere die schmale Fahrradbrücke, wenn du TM30 Spukball bekommen möchtest
- Gehe vom Anfang der schmalen Brücke aus südlich
- Überquere die Brücke
- Gehe nach Westen, bis du in Elyses bist

Elyses

- Gehe in das Haus im südöstlichen Teil der Stadt wo du von einem Schwarzgurt die Analoguhr-Funktion für deine Pokétch erhältst
- Sprich mit dem Mann mit Bart im Shop um das Item Schattenglas zu erhalten
- Gehe in die Mitte der Stadt
- Sprich mit dem Team Galaktik Rüpel und besiege ihn
- Nach deinem Sieg kommt eine alte Dame und nimmt dir den Talisman weg
- Die noch zuvor vom Team Galaktik Rüpel versperrte Höhle ist jetzt nach seiner Flucht passierbar. Gehe hinein
- Schaue dir die drei Gemälde an
- Die alte Dame kommt zurück und schenkt dir VM03 Surfer
- Verlasse den Raum
- Draußen wird dich der Mann vom Kraterberg ansprechen, jedoch etwas später gleich wieder gehen
- Gehe zurück nach Herzhofen um dir dort den Orden zu holen

Route 211 (Optional)

Info: Außer einer TM gibt es hier eigentlich nichts zu holen. Du kannst genauso gut Fliegen einsetzen, um nach Herzhofen zu kommen.

- Sprich mit dem Ass Trainer, welcher dir TM77 Psycho-Plus geben wird
- Gehe nun nach Herzhofen

Herzhofen - Arena

Info: In dieser Arena geht es um mathematische Rechnungen. Möchtest du nicht kämpfen, gehe durch die unten beschriebenen Türen. Um zu starten stelle dich auf die Plattform des Lifts.

- Antwort 3: 15. Nimm die rechte Tür
 - Antwort 2: 40. Nimm die mittlere Tür
 - Antwort 1: 39. Nimm die linke Tür
 - Antwort 3: 15. Nimm die rechte Tür
-
- Nachdem du diese Aufgaben gelöst hast, wirst du gegen die Arenaleiterin Lamina, kämpfen. Sie wird mit Geist-Pokémon gegen dich kämpfen. Nach deinem Sieg erhältst du TM65 Dunkelklaue sowie den Reliktorden, durch den du VM03 Surfer auch außerhalb eines Kampfes einsetzen kannst. Gehe nun nach Jubelstadt um von dort aus westlich nach Fleetburg zu gelangen.

Jubelstadt

- Gehe in den ersten Stock der Pokétech Company
- Sprich mit dem Präsidenten der Firma und du erhältst eine weitere Funktion für deine Pokétech: Die Linkfinder-Funktion

Info: Nun gibt es wieder mehrere Teile, die für den Spielverlauf nicht relevant sind. Möchtest du also lieber direkt weitermachen, überspringe die einzelnen Abschnitte einfach.

Zweiblattdorf (Optional)

- Gehe in die rechte Ecke des Teichs
- Setze Detektor ein und du wirst einen Spiritkern finden

Sandgemme (Optional)

- Surfe am Süden der Stadt entlang
- Du kannst nun die Routen 219, 220 und 221 betreten

Erzelingen-Tor (Optional)

- Gehe in den Keller
- Setze Surfer ein
- Du wirst hier nun einen Trainer zum Kämpfen vorfinden

Route 204 (Optional)

- Gehe zum See und überquere ihn
- Du wirst das Item Seerauch finden
- Gehe nordwestlich in die Nähe des Eingangs zur Höhle
- Überquere den See
- Du wirst dort auf einer kleinen Insel ein KP-Plus finden

Verwüsteter Pfad (Optional)

- Beseitige die Felsen im Inneren der Höhle mit Zertrümmerer
- Überquere das Wasser
- Gehe den Weg nach oben
- Du wirst das Item Glücksrauch finden
- Surfe den Fluss weiter entlang um TM03 Aquawelle zu finden

Route 205 (Optional)

- Gehe zu der von Team Galaktik zuvor versperrten Brücke
- Surfe nach Westen, dann nach Norden
- Halte dich nach der Weggabelung westlich
- Du kommst zum hintersten Teil der Auen von Flori. In der nordwestlichen Ecke kannst du das Item Wundersaat sowie einen Blattstein finden

Windkraftwerk (Optional)

- Gehe an die rechte Seite des Kraftwerks, hinter den Zaun.
- Hier kannst du ein Top-Elixier finden
- Surfe in die nordöstliche Sektion Gebiets
- Hier kannst du TM24 Donnerblitz einsammeln

Ewigenau (Optional)

- Surfe in das nordöstliche Gebiet der Stadt
- Setze den Itemfinder ein, um ein verstecktes AP-Plus zu finden

Kraterberg (Optional)

- Surfe über die nördliche Wasserstelle. Dort findest du ein Protein finden
- Surfe über die südliche Wasserstelle. Hier gibt es einen besonderen Stein zu finden

Route 208 (Optional)

- Überquere das Wasser
- Da du derzeit noch nicht Kaskade besitzt, kannst du hier vorerst nur gegen einen Angler kämpfen

Route 209 (Optional)

- Überquere den Fluss, bis du an einem Stückchen Land ankommst
- Betritt die Höhle die hinter einem Felsen versteckt liegt
- Im Inneren kannst du TM19 Gigasauer finden

Route 212 (Optional)

- Gehe zum Hof des Pokémon Landguts
- Surfe über das Wasser
- Halte weiter hinten nach dem Item Rosenrauch Ausschau
- Gehe zur Südseite
- Surfe entlang des Steges zu einer winzigen Insel, die von zwei Bäumen und Wasser umgeben ist
- Suche dort nach einem Protein
- Gehe zu den Fahrradbrücken
- Surfe dort ein Bisschen herum
- In einer Wiese liegt TM84 Gifthieb

Route 213 (Optional)

- Surfe am Strand entlang
- Suche eine Felsformation
- Hier kannst du gegen ein paar Trainer kämpfen
- Gehe zum flachen Wasser und von dort aus nach Süden
- Gehe jetzt nach Westen
- Halte Ausschau nach einem Top-Beleber
- Gehe zurück zum flachen Wasser
- Kämpfe gegen die Matrosen
- Surfe den Weg entlang
- Suche dort nach einem Wasserstein
- Setze den Itemfinder ein und du entdeckst außerdem eine große Perle

Route 214 (Optional)

- Setze Surfer in der Nähe des Eingangs zu Schleiede ein
- Überquere den See
- Sieh dich nach dem dort liegenden Sonderbonbon um
- Von hier aus geht es nun mit dem regulären Spielverlauf weiter.

Route 218

- Gehe nördlich von Jubelstadt auf die Route 218
- Surfe über einen der Wasserwege dort
- An der Pforte zu Fleetburg erwartet dich Lucias Vater, der deinen Pokédex updatet
- Gehe nun weiter nach Fleetburg

Fleetburg

Info: Im Haus nördlich des Pokémon-Supermarkts findest du den Attackenverlerner, der Attacken deiner Pokémon verlernen lassen kann.

- Gehe in das erste Haus in Fleetburg
- Sprich die rechte Frau an, um TM48 Wertewechsel zu erhalten
- Überquere die Brücke im Westen. Vorsicht: wieder erwartet dich dein Rivale um mit dir zu kämpfen
- Setze Surfer am Steg ein
- Surfe nach Süden zu einer kleinen, einsamen Insel und gucke dort nach TM89 Kehrtwende
- Surfe zurück zum Steg
- Fahre mit dem Schiff auf die Eiseninsel. Das ist nicht für den Spielverlauf relevant, jedoch sehr nützlich

Eiseninsel

- Besorge dir das Riolu Ei
- Gehe zur Fleetburg-Arena

Der Minenorden - Die Arena in Fleetburg

- Nimm die vierte Plattform auf der rechten Seite, um nach oben zu kommen
- Nimm nun die südliche Plattform, um nach unten zu gelangen
- Kämpfe gegen den Ass-Trainer
- Nimm die westliche Plattform, um in die zweite Etage zu kommen
- Nimm die westliche Plattform nach oben
- Nimm die nächste Plattform die in den 3. Stock führt
- Nimm die Plattform im Norden
- Nehme nun die oberste Plattform beim Arbeiter
- Nimm jetzt solange immer die westliche Plattform, bis du auf den zweiten Schwarzgurt triffst
- Kämpfe gegen ihn
- Gehe nach Links
- Nimm die beiden Plattformen die dich ans Ende der Wand bringen
- Nimm die nächste Plattform, die du siehst, und fahre mit ihr nach unten
- Kämpfe gegen den Ass-Trainer
- Nimm die Plattform, die er bewacht hat, nach unten in den ersten Stock
- Nimm die rote Plattform
- Nun bist du beim Arenaleiter. Er kämpft mit Stahl-Pokémon gegen dich
- Nach deinem Sieg über ihn bekommst du den Minenorden sowie TM91 Lichtkanone, zudem kannst du Stärke außerhalb eines Kampfes einsetzen.
- Gehe nun zum Erzelingen-Tor.

Erzelingen-Tor

- Überquere das Wasser im Untergeschoss
- Setze Stärke ein und schiebe den Stein zur Seite
- In der Nähe des Steins findest du eine Erdtafel
- Weiter im Norden findest du TM01 Power-Punch
- Rede nun mit Professor Eibe

Professor Eibe

- Sprich mit dem Professor
- Gehe zum See der Kühnheit

See der Kühnheit

- Gehe dorthin wo du von Cynthia den Geheimtrank bekommen hast
- Gehe zur Westseite
- Kämpfe gegen den Team Galaktik Rüpel
- Gehe weiter nach Süden
- Gehe zur Höhle
- Besiege Commander Saturn, der im Inneren der Höhle auf dich wartet
- Gehe zum See der Wahrheit

See der Wahrheit

- Gehe zur Mitte des Sees
- Rede mit dem Professor
- Gehe zu Lucia
- Besiege Commander Mars
- Gehe zum Kraterberg

Kraterberg

- Gehe zum Eingang des Kraterbergs der sich Westen der Route 211 befindet
- Bewege den Felsen zur Seite, denn dahinter kannst du TM69 Steinpolitur finden
- Bewege den Felsen im Osten, um nach Route 211 zu gelangen
- Gehe nach Norden
- Gehe die Stufen runter
- Gehe durch die Treppe nach unten
- Setze im Untergeschoss Auflockern ein, um den Nebel zu beseitigen
- Gehe nach Norden bis zu einem dunklen See
- Folge dem erhöhten Weg bis du zu ein paar Stufen kommst, durch die du auf die mittlere Ebene kommst
- Gehe zur nordwestlichen Ecke des Raums
- Nimm die Treppe nach oben
- Gehe oben weiter bis du den Ausgang zur Route 216 erreichst

Info: Unterwegs kannst du eine Menge seltener Items wie zum Beispiel Top-Beleber finden. Sie verstecken sich meist hinter Felsen, die mit Stärke zu verschieben sind.

Route 216

Info: Du kannst dein Fahrrad hier nicht nutzen! Zudem schneit es dort. Dies macht sich während des Kampfes in Form des Wetterzustands Hagel auf die KP deines Pokémons bemerkbar...

- Klettere den Absatz herunter
- Überquere die zwei Brücken
- Wandere in Richtung Westen bis du zu einer Hütte kommst, in der du deine Pokémon heilen lassen kannst
- Gehe in Richtung Norden, bis du auf ein großes Grasgebiet stoßt
- Gehe hindurch
- Gehe weiter bis du an Route 217 ankommst

Route 217

Info: Hier tobt ein gewaltiger Schneesturm, der deine Sicht sehr stark einschränkt. Du mußt hier aber durch, denn hier gibt es VM08 Kraxler zu holen.

- Suche im Westen der Route nach einem Haus
- Suche vor dem Haus auf der Nordseite nach VM08 Kraxler
- Nachdem du die VM gefunden hast, gehe in das Haus
- Sprich mit der Frau und du bekommst die Frosttafel
- Suche im östlichen Teil der Route ebenfalls nach einem Haus. Die Frau, die dort wohnt, wird die Bannsticker geben
- Gehe zum nordwestlichen Teil der Route und suche nach dem Ausgang zum See der Stärke - Ufer

See der Stärke - Ufer

- Im Norden liegt der See der Stärke, der derzeit noch von Mitgliedern von Team Galaktik versperrt wird. Daher kannst du dort vorerst noch nicht hin
- Folge dem Weg nach Blizzach

Blizzach / Firn Orden

- Gehe in die Arena und befolge diese Anleitung, um zur Arenaleiterin zu gelangen
- Gehe auf die Rechte Seite der Statue
- Schlittere nach Norden

Jetzt müssten zwei Schneebälle zerbrechen.

- Rutsche nach Süden
- Gehe zwei Schritte nach Rechts
- Rutsche nach unten

Nun müssten drei weitere Schneebälle zerbrochen sein.

- Rutsche nach Rechts zu den Stufen
- Kämpfe gegen den Trainer
- Rutsche in die nordöstliche Ecke des Raums
- Rutsche zu den beiden Schneeplatten herüber
- Stell dich auf die zweite von rechts, die, die dem Arenaleiter am Nächsten ist
- Rutsche nach unten, bis du auf eine weitere Schneeplatte stößt
- Rutsche nach Westen

Erneut müsste ein weiterer Schneeball kaputt gehen.

- Rutsche nach Westen
- Rutsche nach Süden
- Gehe die Stufen hoch
- Rutsche nach Süden
- Klettere die Stufen hoch um auf die nächste Ebene zu gelangen (***)
- Rutsche nach Norden zur Nächsten Schneeplatte
- Rutsche nach Westen
- Kämpfe gegen den Trainer
- Rutsche nach Norden zur nächsten Schneeplatte
- Rutsche jetzt zweimal hintereinander nach Osten

Auch jetzt müsste ein Schneeball zerbrechen.

- Kehre zurück zur in der Auflistung mit drei Sternen (***) gekennzeichneten Ebene
- Rutsche zweimal nach Norden
- Rutsche nach Osten

Hier müsste erneut ein Schneeball zertrümmert werden.

- Kehre zurück zur in der Auflistung mit drei Sternen gekennzeichneten Ebene
- Rutsche zweimal nach Süden
- Rutsche einmal nach Westen zurück zum Eingang
- Schlittere genau so wie im allerersten Schritt auf dem Eis entlang
- Rutsche nach unten
- Rutsche zum Trainer herüber
- Rutsche nach Norden
- Rutsche nach Westen
- Rutsche nach Süden zur Schneeplatte
- Rutsche nach Süden zum Schneeball
- Rutsche nach Westen

Der Schneeball, der den Weg zum Arenaleiter versperrt hat, müsste nun zerbrechen.

- Rutsche zurück zum Eingang
- Schlittere auf die nordöstliche Schneeplatte in der Nähe des Eingangs
- Rutsche nach Osten

In diesem Moment sollte dieser Schneeball zertrümmern

- Rutsche nach Norden zu einer Schneeplatte
- Rutsche erneut noch Norden
- Rutsche nach Westen

Hast du alles richtig gemacht, sollte der vorletzte Schneeball jetzt zerbrechen.

- Gehe zur nordwestlichen Schneeplatte am Eingang zurück
- Rutsche zu der Stelle von vor drei Punkten zurück
- Rutsche nach Westen zum Trainer
- Rutsche zur Schneeplatte nach Süden
- Rutsche nach Osten, um den Schneeball in der Mitte zu zerbrechen
- Gehe zurück zum Eingang und schlittere geradewegs durch die Eisfläche zum Arenaleiter
- Nach deinem Sieg erhältst du den Firn-Orden, durch welchen du die Attacke Kraxler auch außerhalb eines Kampfes einsetzen darfst, und zudem die TM72 Lawine

Jetzt wo du Kraxler einsetzen kannst, folgen wieder eine Menge optionaler Punkte, die du nicht machen musst. Wie auch hier kannst du sie selbstverständlich überspringen, wenn du schnell weitermachen möchtest.

Jubelstadt (Optional)

- Gehe zur Pokétch-Company
- Sprich mit dem Präsidenten im ersten Stock und du erhältst eine Zusatzfunktion für deine Pokétch, den Attackentester

Route 208 (Optional)

- Setze Kraxler an der Stelle ein an der ein Wanderer steht
- Setze Zertrümmerer ein
- Halte nach einem Eisen Ausschau

Route 211 (Optional)

- Suche im nördlichen Teil nach der Stelle, an der du Zertrümmerer eingesetzt hast
- Steige die Felswand mithilfe von Kraxler hoch
- Du wirst dort TM29 Psychokinese finden
- Suche mithilfe des Itemfinders nach einem versteckten Zink

Route 213 (Optional)

- Setze Kraxler im westlichen Teil der Route ein
- Suche im Gras nach TM05 Brüller
- Setze dort den Itemfinder ein, um einen Top-Beleber in der Wiese zu finden
- Gehe zur Gegend, in der einige Häuser stehen
- Setze dort Kraxler ein und halte oben nach einem Haus Ausschau
- Betrete das Haus
- Sprich mit dem Mann, der dort wohnt, um die Münzwurf-Funktion für deine Pokétch zu erhalten

Kühnheitsufer (Optional)

- Gehe zum Haus des Spieledesigners
- Setze hinter dem Haus Kraxler ein
- Gehe den Weg entlang, um TM85 Traumfresser zu erhalten
- Nun geht es mit dem normalen Spielverlauf weiter. Gehe dazu zum See der Stärke.

See der Stärke

- Gehe zu den Typen von Team Galaktik
- Nachdem der Kampf vorbei ist (Du musst nicht kämpfen!), fliege nach Schleiede

Schleiede

- Gehe zum großen schwarzen Gebäude
- Sprich den Rüpel vor dem Gebäude an
- Hebe den Schlüssel auf
- Gehe zum Warenlager im nordöstlichen Teil der Stadt
- Gehe hinein und öffne die Tür mithilfe des gerade bekommenen Schlüssels
- Besorge dir im Inneren den Finsterstein
- Gehe ins Untergeschoss des Team Galaktik Hauptquartiers

Das Team Galaktik Gebäude

- Da die nördliche Tür von Mitgliedern von Team Galaktik versperrt wird, gehe nach Osten
- Du wirst an zwei Mitgliedern von Team Galaktik vorbeikommen
- Gehe bis zu einer Treppe
- Gehe die Treppe herauf
- Sprich mit dem Team Galaktik Mitglied
- Nimm die Treppe nach oben
- Gehe zum ersten Warp-Paar, vorbei am Team Galaktik Rüpel
- Nimm das rechte Feld und du wirst in einen Raum kommen, in dem du TM49 Übernahme findest
- Hast du die TM eingesammelt, gehe zurück zum Warp-Paar
- Nimm das linke Feld um weiterzukommen
- Nimm das nächste Warp-Feld
- Gehe die Treppe hoch
- Gehe im nächsten Raum auf das Warp-Feld statt durch die Treppe
- Nimm die Treppe nach unten

Info: Du solltest jetzt im Erdgeschoss sein, wo du einen Wissenschaftler, die TM36 Matschbombe, sowie den Galaktik Schlüssel findest

- Sammle den Galaktik Schlüssel ein
- Öffne die Tür mithilfe des Schlüssels und gehe raus
- Gehe zum Galaktik Gebäude Schleiede
- Öffne die verschlossene Tür im ersten Stock durch Einsatz des eben eingesammelten Schlüssels
- Gehe die Treppe hinauf
- Kämpfe gegen die drei Team Galaktik Mitglieder
- Nimm das nördliche Warp-Feld
- Heile deine Pokémon an dem Bett
- Gehe die Treppe hinauf
- Besiege die beiden Team Galaktik Rüpel, die dich dort erwarten
- Gehe den Korridor nach unten entlang, bis du zu 3 Warp-Feldern kommst
- Nimm das linke Feld
- Gehe die Treppe hinauf
- Öffne die Tür. Du wirst auf Zyryus treffen und gegen ihn kämpfen müssen

Info: Nach deinem Sieg erhältst du einen Meisterball! Mit ihm kannst du jedes Pokémon beim ersten Versuch fangen! Verschwende ihn daher nicht und setze ihn nach Möglichkeit auch nicht bei Palkia / Dialga ein!

- Nachdem du ihn besiegt hast, wird er gehen
- Folge ihm
- Benutze das Warp-Feld, auf das du stößt
- Gehe weiter, bis du zu einer Tür kommst. Gehe hindurch
- Du triffst auf die drei Feen-Pokémon und Saturn. Besiege ihn
- Drücke nach deinem Sieg den roten Knopf
- Gehe aus dem Gebäude heraus
- Mach dich auf den Weg zum Kraterberg

Kraterberg

Info: Gleich wird es sehr hart, denn du wirst gegen Palkia / Dialga kämpfen müssen! Es ist sehr empfehlenswert, sich dieses einmalige Pokémon zu schnappen! Rüste dich daher mit einer entsprechenden Menge an Bällen und Tränken aus.

- Setze Surfer ein
- Surfe nach Norden
- Klettere die Felsen mithilfe von Kraxler hoch
- Gehe in Richtung Westen zu den Stufen
- Gehe die Stufen hoch
- Nimm den Ausgang im südwestlichen Teil des Raums
- Gehe durch das Loch weiter hinten in der Wand
- Gehe die Treppen hinauf, zur Spitze des Kraterbergs

Kraterberg - Spitze

- Gehe nach Osten
- Gehe nach Norden
- Setze Kraxler ein
- Gehe nach Westen
- Gehe nach Süden
- Gehe wieder ein kleines Bisschen weiter nach Westen
- Gehe nach Norden
- Gehe in die Höhle
- Setze Kraxler ein
- Folge dem Weg in der Höhle nach Osten, bis du auf ein Elixier triffst
- Steige die Treppe hinab
- Setze Kraxler in der Spalte ein, um auf die westlichen Steine zu kommen
- Gehe nach Westen, bis du auf eine Höhle stößt
- Gehe geradeaus weiter bzw. folge dem Weg und du kommst an dein Ziel: Einer Treppe
- Gehe solange nach Norden, bis du an insgesamt drei Team Galaktik Mitglieder vorbeigekommen bist
- Gehe weiter in Richtung Norden, bis du den Ausgang erreicht hast

Wichtig: Es ist extrem wichtig, dass du jetzt das Spiel speicherst! Zuerst wirst du gegen Mars und Jupiter, dann gegen Zyrus kämpfen, als Krönung kommt danach noch ein Kampf gegen Palkia / Dialga (Je nach Edition)...

- Besiege Mars und Jupiter. Du kämpfst mit deinem Rivalen gegen die beiden
- Nachdem du gesiegt hast, wird dein Rivale gehen und du wirst alleine gegen Zyrus kämpfen
- Nachdem du diesen besiegt hast, wirst du gegen Palkia (Diamant) bzw. Dialga (Perl) kämpfen. Speichere nach deinem Kampf auf jeden Fall dein Spiel!
- Kämpfe nun gegen Palkia / Dialga und fange es nach Möglichkeit, ohne dabei den Meisterball einzusetzen!
- Nach deinem Kampf gegen das Pokémon wirst du vom Professor zum Eingang der Ruine gebracht
- Nun kannst du nach Sonnewik gehen. Der Mann, der dir vorher den Weg versperrte, dürfte dort jetzt nicht mehr sein

Route 222

- Gehe den Weg entlang, der zuvor vom alten Mann versperrt wurde
- Gehe an der Mündung nördlich, wenn du gegen mehr Trainer kämpfen willst, südlich, wenn du gegen weniger kämpfen möchtest. Beide Wege werden dich ans Ziel führen
- Gehe zum nördlichen Teil der Route
- Klettere nach oben
- Sprich mit dem Jungen an der Klippe um TM56 Schleuder zu erhalten
- Gehe so lange weiter, bis du zu einer Stelle mit ein paar Häusern kommst
- Gehe von hier aus weiter nach Sonnewik

Sonnewik

- Wenn du in die Stadt kommst, wird ein rothaariger Junge zu dir kommen
- Er versperrt die Arena
- Gehe zum Leuchtturm und rede mit Volkner
- Gehe zur Arena und sprich den Jungen, der sie versperrt, erneut an
- Kämpfe nun in der Arena

Lichtorden - Die achte und letzte Arena

- Stelle dich auf den Antrieb in der Mitte und betätige den Schalter am rechten Antrieb
- Gehe zurück zum mittleren Antrieb und von dort aus zum linken und betätige den Schalter dort
- Gehe nach Osten und dort durch die Tür, vorbei an einem Trainer
- Drücke den blauen Schalter in der Mitte gleich drei mal
- Gehe hinüber zur anderen Plattform und dort die Treppe hoch
- Überquere die Brücke zum nächsten Antrieb, drücke dort den Schalter einmal und gehe zum grünen Knopf, welchen du ebenfalls einmal drückst
- Kämpfe gegen die Trainer und überquere die aus Antrieben bestehende Brücke, um in den letzten Raum zu gelangen
- Drücke den roten Schalter dort, gehe zum erneut roten Schalter auf dem Antrieb und drücke diesen ebenfalls
- Gehe nach Süden, vorbei an einem Trainer und über eine Brücke, bis du zu einem grünen Knopf kommst, welchen du zwei Mal drückst
- Gehe nach Süden und folge dem Weg bis zu einem blauen Knopf
- Drücke diesen ein mal und gehe nach Norden, dort die Treppe herunter
- Gehe über die rechte Brücke und drücke den roten Knopf auf dem Antrieb
- Gehe bis dahin zurück, von wo du gekommen bist (Also dem Weg über die Brücke) und gehe den Weg zu Volkner
- Nachdem du diesen besiegt hast, bekommst du den Lichtorden, durch den du VM08 Kaskade auch außerhalb eines Kampfes einsetzen kannst, sowie TM57 Ladestrahl

Info: Nun gibt es nichts besonderes mehr zu tun, bevor du zur Top 4 kommst. Die letzten in dieser Komplettlösung enthaltenen Punkte sind die Drei Seen, an denen du die drei legendären Feen Pokémon fangen kannst.

See der Wahrheit (Optional)

- Suche im hohen Gras südöstlich des Sees nach TM38 Feuersturm
- Surfe in die Höhle in der Mitte der Insel, in der dich Vesprit erwartet
- Statt einem Kampf flüchtet es und wie Latias & Latios auf Rubin / Saphir / Smaragd wird es nur im hohen Gras wiederzufinden sein...

See der Kühnheit (Optional)

- Surfe zu dem Feld mit hohem Gras südlich der Höhle, denn dort findest du TM25 Donner
- Surfe in die Höhle auf dem See. Im Inneren erwartet dich Tobutz auf Level 50

Wichtig: Es wird (im Gegensatz zu Vesprit) nicht fliehen! Speichere daher vorher das Spiel ab! Desweiteren werden Finsterbälle sehr effektiv sein, da du in einer dunklen Höhle gegen Vesprit antrittst.

See der Stärke (Optional)

- Suche im Nordosten des Sees nach einer Stelle mit hohem Gras, denn hier findest du TM14 Blizzard
- Surfe in die Höhle im See. Hier wirst du gegen Selfe, das letzte Feen-Pokémon, kämpfen

Die Pokémonliga

- Gehe in Sonnewik an den Strand im Norden. Rede dort mit Jasmin, damit du VM07 Kaskade erhältst
- Surfe vom Strand aus nach Norden auf Route 223
- Surfe immer nach Norden, bis du an einen Wasserfall gelangst
- Setze VM07 Kaskade ein, um den Wasserfall zu erklimmen
- Durchquere die Siegesstraße
- Besiege die Top 4 und den Champ

Der Nationaldex

- Verzeichne alle Pokémon (außer #151 Manaphy) des Sinnohdexes als "Gesehen"
- Zeige in Sandgemme Professor Birk nun den Sinnohdex, um den Nationaldex zu erhalten

Kampfareal - Duellturm

- Gewinne 100 aufeinander folgende Kämpfe, um einen Stern auf dem Trainerpass zu erhalten

Park der Freude

- Surfe von Sandgemme aus nach Süden und folge der Route, bis du am Park der Freude ankommst
- Übertrage deine Pokémon aus den GBA-Spielen auf deine Diamant/Perle

Blizzach Tempel

- Gehe sicher, dass du die Regirock, Registeel und Regice im Team hast
- Betrete den Tempel in Blizzach
- Fange Regigigas (Level 70)

Kahlberg

- Gehe mit Buck in Heatrans Raum
- Verlasse den Kahlberg, fliege zum Überlebensareal und rede mit Buck im Haus neben dem Pokémoncenter
- Gehe zurück in den Kahlberg, um Heatran (Level 70) zu fangen

Höhle der Umkehr

- Trete den Weg zu Route 214 von Süden aus an
- An der östlichen Waldseite ist ein Eingang
- Durchquere den Frühlingspfad und die Scheidequelle, um zur Höhle der Umkehr zu gelangen
- Fange dort Giratina (Level 70)

Vollmondinsel

- Gehe nach Fleetburg
- Rede mit der Frau, welche im Haus nahe des Stegs sich befindet
- Gehe aus dem Haus und rede mit dem Matrosen am Steg
- Fahre mit dem Schiff zur Vollmondinsel
- Gehe zu Cresselia (Level 50), es wird verschwinden und überall in Sinnoh umherfliegen

Spielziele

- Fange alle 493 Pokémon
- Erhalte den schwarzen Trainerpass