

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Diamant und Perle Teil 4: Sechster und siebenter Orden



©2007 pokemonexperte.de

Danksagung

Unser ganz besonderer Dank gilt allen, die an dieser Komplettlösung mitgearbeitet haben. In alphabetischer Reihenfolge sind dies:

- burma
- Lohgock007
- Martin
- Mastermind_X
- rampe
- Sakaku
- Seafan
- Wii Need

Nützliche Items

Dieses Kapitel trägt nicht zum Spielverlauf bei, wenn du also auf die folgenden Items verzichten kannst, überflieg es ruhig.

Zweiblattendorf

Du kannst in der rechten Ecke des kleinen Teichs einen Spiritkern finden, indem du den Detektor einsetzt. Er ist in den Bäumen versteckt.

Sandgemme

Du kannst am Strand, im Süden der Stadt entlang surfen um die Routen 219, 220 und 221 betreten zu können.

Erzelingen-Tor

Im Keller von Erzelingen-Tor (du brauchst den Zertrümmerer, um ihn zu betreten), kannst du nun Surfer einsetzen um einen zuvor nicht erreichbaren Teil des Untergeschosses zu erreichen. Dort wirst du einen Trainer zum Kämpfen finden.

Route 204

Auf der südlichen Seite der Route 204 (in der Nähe von Jubelstadt) gibt es einen See auf der westlichen Seite der Route. Du kannst dorthin surfen, um Seerauch zu erhalten. Zudem gibt es dort einen KP-Plus zu finden, wenn du nordwestlich in die Nähe des Eingangs zur Höhle gehst und mit Surfer den See überquerst. Auf einem einsamen Stück Land findest du das KP-Plus.

Verwüsteter Pfad

Im Inneren der Höhle wirst du ein paar Felsen finden, welche du mit dem Zertrümmerer beseitigen kannst. Setze Surfer ein um deine Erkundungstour auf dem Wasser fortzusetzen. Ein bisschen weiter nördlich findest du eine Stelle, an der du das Wasser verlassen kannst. Halte an, klettere den Weg nach oben (du wirst den Zertrümmerer einsetzen müssen, um die Steine aus dem Weg zu räumen). Dort wirst du Glücksrauch finden. Surfst du den Fluss weiter entlang, wirst du TM03 (Aquawelle) ganz am Ende des Flusses finden.

Route 205

Von der Brücke aus, die Team Galaktik versperrte, kannst du erst nach Westen, dann nach Norden surfen, bis du zu einer Weggabelung kommst. Halte dich westlich, du wirst dich in einem neuen Gebiet wieder finden, der Feurio-Hütte. Surfe von hier aus westlich und du wirst im hintersten Teil der Auen von Flori landen. Dort kannst du in der nordwestlichen Ecke einen Wundersaat finden und einen Blattstein in der südwestlichen Ecke des Gartens.

Windkraftwerk

An der rechten Seite des Kraftwerks, hinter dem Zaun, kannst du ein Top Elixier finden. Wenn du in die nordöstliche Sektion des Areals surfst, kannst du zudem noch TM24 (Donnerblitz) finden.

Ewigenu

Surfst du in das nordöstliche Gebiet der Stadt findest du durch den Einsatz der Detektor ein verstecktes AP Plus.

Kraterberg

Hier gibt es 2 Wasserstellen, durch die du surfen kannst. Die im Süden wird dich zu einem Lucia Stein führen, die im Norden zu einem Protein.

Route 208 (Ostseite)

Im Bereich mit den Brücken kannst du zum Wasser gehen und Surfer einsetzen. Leider kannst du noch nicht Kaskade benutzen, also kannst du nur gegen einen Angler kämpfen.

Route 209

Von der westlichen Seite der Route 209 aus, in der Nähe des Steges, wo ein Mädchen in einem Pikachu-Kostüm steht, kannst du über den Fluss zum Stück Land, in dessen Richtung sie schaut, surfen. Gehe dahin, wo der Felsen im Fluss ist. In einer kleinen Ecke hinter dem Felsen kannst du eine „geheime Höhle“ betreten, dort findest du TM19 (Gigasaurer)

Route 212 (Nordseite)

Dort wo der Hof des Pokémon Landguts ist gibt es einen Pool, welcher nach Westen ausgerichtet ist. Dort kannst du surfen, um die Hecken zu umgehen und das Item Rosenrauch zu finden.

Route 212 (Südseite)

Entlang des Steges kannst du zu einem ganz kleinen, 2x1 großen Stück Land surfen, welches von 2 Bäumen und Wasser umgeben ist. Im kleinen Stück, auf dem die Blumen wachsen findest du ein verstecktes Protein. Zudem kannst du dort in der Nähe der schmalen Fahrradbrücken TM84 (Gifthieb) finden. Surfe ein bisschen rum, du wirst es in einem kleinen Streifen hohem Gras finden.

Route 213

Du kannst am Strand entlang surfen. Such nach einer Öffnung in der Felsenformation, wodurch du ins Innere gelangst. Surfe dort ein wenig herum, es gibt ein paar Trainer zum kämpfen.

Hast du das flache Wasser erreicht, kannst du entweder nach Süden, dann nach Westen gehen, um einen Top-Beleber zu erhalten oder du kannst durch das flache Wasser laufen, gegen den Matrosen kämpfen, erneut Surfer einsetzen, den Weg entlang surfen bis du zu einem Wasserstein kommst. Erkunde die Umgebung ein bisschen mit dem Detektor, in einem der weißen Felsen findest du eine große Perle

Route 214

In der Nähe des Eingangs zum Gebäude in Schleiede kannst du Surfer einsetzen, einen See überqueren und ein Sonderbonbon einsammeln.

Ab hier geht es wieder mit dem Spielverlauf weiter.

Route 218

Im Westen von Jubelstadt liegt die Route 218. Durchquere diese und du kommst in Fleetburg heraus. Surfe entweder über den nördlichen oder über den südlichen Weg zu einem Steg. Die Entscheidung liegt bei dir, wobei der südliche Weg ein paar Angler bereithält, von denen einer schon wieder nur mit nervigen Karpador ausgestattet ist.

Auf deinem Weg durch die Pforte nach Fleetburg wird Lucia's Vater dich anhalten um deinem Pokédex ein Update zu verpassen. Damit kannst du den geschlechtlichen Unterschied der Pokémon im Pokédex anschauen. Setze anschließend deinen Weg nach Fleetburg fort.

Fleetburg






Fleetburg macht den Anschein, eine lebhafteste Hafenstadt zu sein. Überall gibt es Schiffe und ähnliches zu sehen. Gehe beim Betreten von Fleetburg in das erste Haus das du siehst und sprich die Frau zur Rechten an. Sie wird dir die TM48 (Wertewechsel) geben.

Den Attackenverlerner findest du im Haus nördlich des Markts. Er ermöglicht es, sämtliche Attacken deiner Pokémon zu vergessen – auch solche, die durch VMs erlernt wurden. Sehr praktisch.

Bevor du die Brücke im Westen der Stadt überqueren wirst, geh deine Pokémon heilen, denn wenn du die Brücke überquerst taucht dein Rivale auf und möchte kämpfen.

Pokémon	Lv.	Typ	Gewähltes Startpokémon
Staravia (M)	31	Normal/Fkug	Alle
Heracross (M)	30	Käfer/Kampf	Alle
Bamelin (M)	32	Wasser	Chelast
Roselia (M)	32	Pflanze/Gift	Chelast
Panpyro (M)	35	Feuer/Kampf	Chelast
Roselia (M)	32	Pflanze/Gift	Panflam
Ponita (M)	32	Feuer	Panflam
Pliprin (M)	35	Wasser	Panflam
Ponita (M)	32	Feuer	Plinfa
Bamelin (M)	32	Wasser	Plinfa
Chelcarain (M)	35	Pflanze	Plinfa

Sein Team nimmt so langsam Form an. Am interessantesten für dich sollte seine neueste Errungenschaft sein - ein Skaraborn, welches du bisher noch nicht gesehen hast. Nachdem du ihn besiegt hast, wird er von dannen ziehen, irgendetwas von dem Liga Champ redend.

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	45	43	43	40	45
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügelschlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Staravia ist mit Luxtras Funkensprung kein Problem. Wenn Skaraborn kommt, wechsele zu Staraptor und besiege es mit Aero-ass.

Chelast als Starter: Bamelin wird mit Funkensprung von Luxtra besiegt, Roselia mit Staraptor und Aero-ass. Panpyro sollte mit Chelterrars Erdbeben kein Problem sein. Wenn doch, wechsele am besten zu Luxtra und versuche es mit Donnerzahn zu besiegen.

Panflam als Starter: Roselia mit Panpyros Flammenrad besiegen, Ponita am besten mit Luxtras Donnerzahn. Pliprin dürfte für Luxtras Funkensprung kein Problem sein.

Plinfa als Starter: Ponita mit Impoleons Blubbstrahl besiegen, Bamelin mit Luxtras Funkensprung, Chelcarain mit Staraptors Aero-ass.

Auf der westlichen Seite der Stadt gibt es eine Bücherei und ein Schiff, welches dich nach Eiseninsel bringen kann. Zuerst solltest du jedoch Surfer auf dem Steg einsetzen, um zu einem abgelegenen Areal in südlicher Richtung zu gelangen, welches eine wertvolle TM birgt: TM89 (Kehrtwende).

Eiseninsel

Wenn du möchtest, kannst du jetzt zu Eiseninsel fahren um ein Riolu Ei zu erhalten, aus dem sich Lucario entwickeln wird. Da dieser Teil aber nicht zum Spielverlauf beiträgt, wird er nicht weiter erwähnt.

Zu guter Letzt wirst du die Arena im westlichen Teil der Stadt sehen. Mach dich bereit, gegen ein Aufgebot an Gestein und Stahl Pokémon anzutreten.






Minen Orden – Fleetburg Arena

Das Rätsel dieser Arena besteht aus einem sich über mehrere Ebenen hinwegsetzenden "Aufzug-Rätsel". Betrete die Arena, nimm die 4. Plattform auf der rechten Seite um nach Oben zu gelangen. Nimm die Plattform im Süden, um wieder nach Unten zu kommen. Kämpfe gegen den Ass Trainer. Anschließend nimmst du die westliche Plattform zurück zur 2. Etage. Nimm die Plattform nach oben im Westen, dann nimmst du die nächste Plattform in den 3. Stock. Nimm die nördliche Plattform, gefolgt von der obersten Plattform (beim Arbeiter). Nimm immer die Plattformen im Westen bis du auf den 2. Schwarzgurt triffst. Kämpfe gegen ihn, gehe dann nach links und nimm die beiden Plattformen, welche dich ans andere Ende der Wand bringen. Nimm die nächste Plattform, die du siehst nach unten, kämpfe gegen den Ass Trainer und nimm die Plattform, welche sie bewacht nach unten in den ersten Stock. Jetzt nimmst du die rote Plattform, welche dich direkt zu Adam bringt. Adam wird sich als Arenaleiter und Veit's Vater vorstellen...

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Bronzel (M)	36	Stahl / Psycho	Lichtkanone, Sondersensor, Konfustrahl, Hypnose
Stahlos (M)	36	Stahl / Boden	Gyroboll, Eiszahn, Feuerodem, Sandsturm
Bollterus (M)	39	Stahl / Gestein	Lichtkanone, Antik-Kraft, Eisenabwehr, Erholung

Bronzel ist nicht sehr offensiv, dafür hat er eine hohe Verteidigungs- und Spezialverteidigungs-Werte mit nur geringen Schwächen. Der einzige sehr effektive Typ dagegen ist Feuer. Wenn du ein Feuer-Pokémon im Team hast, wäre jetzt die Gelegenheit, es einzusetzen... Hast du kein Feuer Pokémon, setze deine stärksten Wasser-, Elektro-, Kampf-, Geist-, oder Unlicht Attacken ein, da es gegen alle anderen resistent ist.

Stahlos wiederum sollte keine allzu große Gefahr darstellen. Mit einer guten auf den Spezialangriff basierenden Wasser-Attacke besiegst du es ganz schnell. Versuche Physische Attacken zu vermeiden, weil Stahlos eine sehr hohe physische Verteidigung hat.

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	45	47	43	40	49(Chelast/Plinfa) 45(Panflam)
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügelschlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Wenn du als Startpokémon Chelast gewählt hast, ist dieser Kampf der bis jetzt schwierigste, hier können keine der Pokémon einen Vorteil ziehen. Die beste Lösung ist Luxtras Knirscher, weswegen du dich beim Training nur darauf konzentrieren solltest. Mit ein paar Tränken solltest du aber im Endeffekt keine Probleme mit Luxtras Knirscher haben.

Wenn du Panflam gewählt hast, dürfte diese Arena mit Flammenrad kein Problem sein.

Falls du Plinfa gewählt hast, gilt hier das gleiche wie bei Chelast: Luxtra hochtrainieren, Tränke mitnehmen und Knirscher einsetzen

Hast du ihn geschlagen, wirst du stolzer Besitzer eines Minen-Ordens. Dieser ermöglicht dir, Stärke außerhalb von Kämpfen einzusetzen, zudem gehorchen dir jetzt alle getauschten Pokémon bis Level 70. Als Geschenk gibt es TM91 (Lichtkanone), welche du deinem Impoleon beibringen kannst - vorausgesetzt natürlich, du hast überhaupt eines.

Du kannst eine Abkürzung aus der Arena nehmen, indem du die Plattform rechts von Adam nimmst und anschließend auf die rote Plattform zurück zum 1. Stock steigst.

Erzelingen-Tor

Jetzt, da du Stärke einsetzen kannst, kehre zurück nach Erzelingen-Tor in das Untergeschoss, überquere das Wasser zu der Stelle, an der du gegen den Trainer gekämpft hast. Setze Stärke ein, um den Felsbrocken, der den Weg versperrt, zur Seite zu schieben. In der Nähe des Brockens findest du eine Erdtafel. Ein Stück weiter im Norden setze Zerstörer ein, um einen weiteren Brocken mit Stärke nach links verschieben zu können. Dort findest du die TM01 (Power-Punch).

Professor Eibe

Professor Eibe wird Lucia, deinen Rivalen und dich bitten, die drei Legendären Pokémon der drei Seen aufzuspüren. Dein Rivale wird zum See der Stärke im Norden geschickt, du zum See der Kühnheit und Lucia geht mit Professor Eibe zum See der Wahrheit.

In diesem Augenblick hörst du eine große Explosion. Geh nach draußen wo ein Seefahrer dir sagen wird, dass Team Galaktik eine Explosion am See der Kühnheit einleiten möchte. Auf zum See, bevor es zu spät sein könnte...






See der Kühnheit

Geh zurück zum Seeufer, dorthin wo Cynthia dir den Geheimtrank gegeben hat. Wie du sehen kannst, werden die Leute, die davor den Durchgang versperrt haben, nicht mehr da sein.

Der See ist komplett ausgetrocknet, dutzende von Karpador springen in den Überbleibseln herum. Setze deinen Weg auf die Westseite fort, kämpfe gegen den Galaktik Typen und geh weiter nach Süden, bis du eine kleine Höhle siehst. Zuvor musst du jedoch noch die anderen beiden Galaktik Typen besiegen.

Betrete die Höhle, in ihrem Inneren wirst du einen weiteren Commander von Team Galaktik treffen: Saturn. Sprich mit ihm, woraufhin er dir von seinen Plänen erzählen wird, bevor er mit dir kämpfen wird.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Kadabra (M)	35	Psycho	Psychokinese, Schockwelle, Genesung, Itemsperre
Toxiquack (W)	37	Gift/Kampf	Gifthieb, Vergeltung, Schlamm Bombe, Finte
Bronzel (M)	35	Stahl/Psycho	Gyroball, Spukball, Felsgrab, Eisenabwehr

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	48	47	45	44	49
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügel Schlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Chelast: Mit Knirscher sind Kadabra und Bronzel kein Problem. Bei Toxiquak wechsele zu Staraptor und besiege es mit Aero-Ass.

Panflam: Bei Kadabra und Bronzel hole Luxtra und setze Knirscher ein. Bei Toxiquak benutzt du Staraptor und Aero-Ass.






Plinfa: Bei Kadabra und Bronzel hole Luxtra und setze Knirscher ein. Bei Toxiquak benutzt du Staraptor und Aero-Ass.

Hast du Saturn besiegt, teilt er dir noch mit, dass Mars beim See der Wahrheit (in der Nähe von Zweiblattdorf) ist und dann verschwinden. Falls nötig, heile deine Pokémon bevor du nach Zweiblattdorf fliegst, die Stadt, in der du dein erstes Pokémon erhalten hast.

See der Wahrheit

Im Inneren des Sees der Wahrheit wirst du Professor Eibe und eine Handvoll Team Galaktik Typen treffen. Der Professor wird dir sagen, dass du Lucia zur Hilfe eilen sollst, welche versucht, Mars aufzuhalten. Kämpfe dich durch zwei Doppelkämpfe zu ihr durch, sprich Mars an und kämpfe gegen sie.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Golbat (W)	37	Gift/Flug	Windschnitt, Biss, Giftspitzen, Superschall
Bronzel (W)	37	Stahl/Psycho	Gyroboll, Sondersensor, Eisenabwehr, Konfustrahl
Shnurgarst (W)	39	Normal	Luftschnitt, Finte, Hypnose, Mogelhieb

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	50	48	47	46	49
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügel Schlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Im Vergleich zu deiner letzten Begegnung mit ihr sind ihre Pokémon um einiges stärker geworden. Sie wird etwas schwieriger zu besiegen sein als Saturn. Dennoch solltest du kein Problem mit ihr haben.

Golbat kannst du mit Luxtras Funkensprung besiegen, Bronzel sollte mit Luxtra und Knirscher wenig Probleme bereiten.

Chelterrarr als Start-Pokémon: Shnurgarst mit Erdbeben besiegen.

Panferno als Start-Pokémon: Shnurgarst mit Nahkampf besiegen.

Impoleon als Start-Pokémon: Shnurgarst mit Blubbstrahl besiegen.

Hast du sie besiegt, wird sie dir erzählen, wie Team Galaktik das Legendäre Trio, Selfe, Vesprit und Tobutz gefangen hat und gehen. Der Professor wird dich beauftragen, nach deinem Rivalen am See der Stärke zu sehen, was du natürlich sofort machen wirst.

Um zum See der Stärke zu kommen, musst du zuerst durch den Kraterberg gehen. Fliege hierfür nach Ewigenu und stelle sicher, dass du genügend heilende Items und Pokémon in deinem Team hast, welche Aufklärer und Stärke beherrschen. Günstig wäre auch, wenn eines der Pokémon Zertrümmerer und Surfer beherrscht.

Kraterberg (Norden)

Kehre zurück zum Eingang des Kraterberg, welcher sich auf der Route 211 (Westen) befindet. Bewege den nördlichen Felsblock mit Stärke, um an TM69 (Steinpolitur) zu gelangen. Bewegst du den Block im Osten kommst du zur Route 211. Wende dich nach Norden, die Stufen runter und du wirst eine Treppe finden, welche nach unten führt.

Im Untergeschoss wirst du Aufklärer benutzen müssen, um den Nebel zu entfernen. In der Nähe der Treppe kannst du den Zertrümmerer einsetzen, um Sternenstaub zu erhalten. Geh nach Norden, dort wirst du einen dunklen See finden. In diesem See kannst du nach Osten surfen, wo du eine kleine Landfläche findest, auf der sich Lichtlehm befindet. Folge ansonsten dem erhöhten Weg bis du auf ein paar Stufen stößt, welche dich auf die mittlere Ebene führen. Räume mit Stärke den Block zur Seite um Pudersand zu finden.

In der nordöstlichen Seite des Raums findest du einen Block. Verschiebe diesen mit Stärke, um den dahinter liegenden Beleber einzusammeln. Folge den Klippen (wenn nötig, setze Stärke ein) bis du einen Top Beleber findest. Du kannst auch bei einem Felsen in der Nähe der Küste Zertrümmerer einsetzen um ein Top Elixier zu erhalten.

Hast du alles eingesammelt, was du sammeln wolltest, kehre zu der nordwestlichen Ecke des Raumes zurück, nimm die Treppe nach oben, aus dem Untergeschoss raus. Bist du wieder im 1. Stock angekommen, findest du in einer Wand versteckt zwischen 2 Felsen ein KP-Plus. Setze deinen Weg fort, in Kürze wirst du den Ausgang zur Route 216 erreichen.

Route 216

Die kalte Region im Norden ist wegen des harschen Wetter nicht gerade einfach zu passieren. Nicht nur, dass du dein Fahrrad nicht nutzen kannst, ab und zu wirst du auch noch im tiefen Schnee versinken. Um die nervige Stelle perfekt zu machen, wird es in jedem Kampf gegen ein wildes Pokémon hageln... Dieser Hagel wird jedes Pokémon im Kampf schaden, welches nicht vom Typ „Eis“ ist. Aus dem Grund solltest du sicher gehen, dass du genügend heilende Items dabei hast.

Betrittst du die Route hast du zwei Möglichkeiten zur Auswahl, in welche Richtung du gehen möchtest: entweder kannst du den Absatz hochklettern und die beiden Brücken überqueren oder aber du watest durch den Schnee im Tal. Der Weg über die Brücke birgt weniger Trainer und Kämpfe, zudem findest du dort einen Eisheiler.

Nachdem du ein wenig gen Westen gewandert bist, wirst du eine Schneehütte finden, in der du deine Pokémon heilen lassen kannst. Spring einfach ins Bett, drück den A-Knopf und erhole dich.

Setze nun deinen Weg weiter in Richtung Norden fort, durch ein großes Grasgebiet, an einem weiteren Trainer vorbei. So kommst du zur Route 217.

Route 217

„Und aus dem Chaos sprach eine Stimme zu mir: lächle und sei froh, denn es könnte schlimmer kommen. Und ich lächelte und war froh und - es kam schlimmer...“

Auf der Route 217 tobt ein Blizzard. Nicht nur, dass du noch langsamer voran kommst als ohnehin schon, jetzt siehst du auch nicht mehr gut. Man verliert hier leicht die Orientierung. Darum behalte immer im Hinterkopf, dass du irgendwie nach Norden musst. In diesem Chaos liegen ein paar einsame Items herum: irgendwo im Nirgendwo liegt ein Eisen, TM07 (Hagelsturm) findest du bei einem Ninja-Jungen.

WICHTIG: Du musst auf jeden Fall ein Haus im Westen der Route finden! Vor diesem Haus auf der Nordseite findest du VM08 (Kraxler), welche du UNBEDINGT für den weiteren Spielverlauf brauchen wirst!

Sprichst du mit dem Mann im Inneren des Hauses, nachdem du VM08 eingesammelt hast, überreicht er dir eine Frosttafel.

Im östlichen Teil der Route (etwas weiter nördlich als das oben genannte Haus) findest du ein weiteres Haus. Sprich mit der Frau im Inneren, sie wird dir einen Bannsticker geben, welches Geist-Attacken verstärkt.

Ganz im Nordwesten dieser Route ist der Ausgang. Solange du dich westlich hältst und immer nach Norden läufst, kannst du das Ende der Route gar nicht verfehlen. Der nördliche Teil der Route ist der, in dem das hohe Gras wächst.

See der Stärke – Ufer

Der See der Stärke ist ebenfalls im Norden, jedoch wird der Zugang momentan noch von Galaktik Typen versperrt, mach dich also auf den Weg nach Blizzach. Etwas nördlich des Weges kannst du einen Hyperball finden.

Blizzach

Leider gibt es in Blizzach nicht wirklich viel zu tun. Du kannst ein Alpollo gegen ein Meditalis tauschen, indem du das blonde Mädchen in Nordwestlichen Teil der Stadt ansprichst. Dieses Alpollo wird einen Ewigstein tragen. Damit lässt sich das weibliche Wesen mit einer Erfolgchance von 50% bei der Zucht vererben.

Die Arena kannst du gar nicht verfehlen, da sie mitten im Zentrum der Stadt ist. Wenn du bereit bist, zieh dich warm an und betritt die Arena.

Firn Orden – Blizzach Arena

Wider Erwarten sind die Pokémon der Trainer in der Arena nicht nur vom Typ Eis. Aber mit einem starken Feuer-, Stahl-, oder Kampftyp wirst du ihnen einheizen.






Diese Arena birgt eine echte Herausforderung, was alleine das Rätsel angeht. In der Arena selbst gibt es 4 Ebenen und jede dieser Ebenen ist mit rutschigen Eisplatten bedeckt. Diese Eisplatten werden dich so lange in eine Richtung rutschen lassen, bis du auf ein „Objekt“ (sei es Trainer, Schneeball oder Wand) triffst oder auf einer schneebedeckten Fläche landest. Wie dem auch sei, jedes Mal, wenn du mit genügend Schwung in die untere Ebene (im Folgenden „Pit“ = Ring genannt) schlitterst, gehen einige der großen Schneebälle zu Bruch.

Es gibt mehrere verschiedene Möglichkeiten, dieses Rätsel zu lösen, die hier angeführte ist nur eine davon!

1. Vom Eingang ausgehend begib dich auf die rechte Seite der linken Statue. Dann rutschst du nach Norden. Somit gehen 2 der Schneebälle in der Pit zu Bruch.
2. Rutsche zurück nach Süden, gehe 2 Schritte nach rechts, anschließend rutschst du wieder nach unten. Dadurch gehen 3 der Schneebälle in der Pit kaputt.
3. Rutsche nach rechts, rüber zu den Stufen, kämpfe gegen den Trainer und rutsche dann in die nord-östliche Ecke des Raumes.
4. Jetzt rutschst du zu den beiden Schneeplatten rüber. Stell dich auf die 2. von rechts (die, die am nächsten zum Arenaleiter ist) und rutsche nach unten. Eine weitere Schneeplatte wird dich bremsen. Rutsche nach Westen, um einen weiteren Schneeball in der Pit zu zertrümmern.
5. Rutsche nach Westen, dann Süden, steig die Stufen empor, rutsche nach Süden, klettere erneut die Stufen hoch, so dass du auf der obersten Ebene ankommst (du wirst ein paar mal hierher zurück kehren müssen, somit wird diese Stelle im folgenden „der Schluss von Schritt 5“ genannt werden).
6. Du solltest dich nach wie vor am Schluss von Schritt 5 befinden. Rutsche nach Norden bis zur nächsten Schneeplatte, dann geht's weiter in westlicher Richtung. Kämpf gegen den Trainer, rutsche dann nach Norden zu einer weiteren Schneeplatte. Rutsche 2 mal nach Osten, um einen weiteren Schneeball in der Pit zu zerbrechen.

7. Begib dich zurück zum Schluss von Schritt 5, diesmal rutschst du aber zwei mal nach Norden (anstatt auf der Schneeplatte anzuhalten), dann rutschst du nach Osten, um einen Schneeball auf Ebene 3 zu zertrümmern.
8. Gehe zurück zum Schluss von Schritt 5, rutsche jedoch jetzt zweimal nach Süden, dann 1 mal nach Westen, so, dass du am Eingang herauskommst. Rutsche den gleichen Weg, den du in Schritt 1 gerutscht bist. (1 Schritt rechts von der linken Statue), dann rutschst du nach unten, so, dass du in der Nähe des Arena Leiters bist. Rutsch rüber zum Trainer, dann nach Norden, Westen und anschließend nach Süden zu der Schneeplatte. Jetzt rutschst du wieder einmal nach Süden, so dass du den Schneeball triffst. Zu guter letzt rutschst du nach Westen und zertrümmerst den Schneeball, welcher den Weg zum Arena Leiter versperrt.
9. An dieser Stelle sollten gerade mal 2 Schneebälle übrig sein (einer davon im absoluten Zentrum der Pit und einer auf der südlichen Seite der 3. Ebene. Rutsche zurück zum Eingang (eine Kombination aus dem Schluss von Teil 5 und nach Süden rutschend, dann nach Westen). Jetzt begib dich in die gleiche Ausgangslage, wie in Schritt 2 (nord-östliche Ecke auf der Schneeplatte in der Nähe des Eingangs) und rutsche dann nach Osten. Du wirst einen weiteren Schneeball zertrümmern. Rutsche nach Norden zu einer Schneeplatte, dann noch mal nach Norden. Diesmal ist nicht die Schneeplatte nördlich von der, auf der du momentan stehst, dein Ziel. Stattdessen rutschst du nach Westen, um den Schneeball zu zertrümmern.
10. Kehre zu der nord-westlichen Ecke zu der Schneeplatte am Eingang zurück und rutsche zu der Stelle an Punkt 8 zurück. Rutsche nach Westen, so, dass du den Trainer triffst, dann nach Süden, so, dass du auf einer Schneeplatte landest. Jetzt musst du noch nach Osten rutschen, um den Schneeball in der Mitte zu zertrümmern.
11. Zu guter Letzt geh zum Eingang zurück, geradewegs durch die Mitte der Pit und du wirst beim Arena Leiter landen. Das war kompliziert.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Shnebedeck (W)	38	Eis/Pflanze	Lawine, Rasierblatt, Verwurzler, Silberblick
Meditalis (W)	40	Kampf/Psycho	Eishieb, Kraftwelle, Scanner, Protzer
Sniefel (W)	38	Unlicht/Eis	Lawine, Luftschnitt, Finte, Verhöhner
Rexblisar (W)	42	Eis/Pflanze	Lawine, Holzhammer, Grasflöte, Angeberei

Team-Tipp	Chelterrar	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	50	48	48	46	49
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügel Schlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Die Arenaleiterin Frida wird den Kampf immer mit ihrem Shnebedeck starten, welcher beim Aufrufen einen Hagelsturm verursachen wird. Somit wird deinen Pokémon noch mehr zusätzlicher Schaden zugefügt, wenn sie nicht vom Typ Eis sind. Shnebedeck sollte kein Problem darstellen, eine Feuer Attacke und das war es. Alternativ benutze ein Pokémon von mit Stahl, Kampf oder Flug Attacken.

Meditalis ist vom Typ her etwas seltsam für ihr Team. Es kann Protzer einsetzen, um seinen Angriff und Verteidigungswert zu erhöhen. Besser, du besiegst es schnell, bevor es seine Statuswerte erhöht („boostet“). Es hat eine geringe Spezial-Verteidigung und bei Beginn des Kampfes eine niedrige Verteidigung, also ist das deine Chance, es gleich zu besiegen. Sobald eines ihrer Pokémon in die rote Zone der HPs fällt, wird sie Top-Genesung einsetzen, um es wieder ganz zu erholen.

Als nächstes wird ihr Sniebel den Ring betreten. Sniebel ist schnell und stark. Seltsam aber wahr, es kennt die Attacke Verhöhner, welche dich dazu zwingen wird, während der nächsten 2 Runden nur Angriffsattacken einzusetzen. Jede Attacke vom Typ Kampf wird es sehr schnell in die Knie zwingen.

Zum Schluss bleibt ihr Rexblisar übrig. Es hat Angeberei, welche den Angriff deines Pokémon um 100% erhöhen wird, dafür wird es aber verwirrt. Sollte dein Pokémon verwirrt sein, wechsle es aus. Rexblisar kennt auch Lawine und Holzhammer, welche beide einiges an Schaden anrichten können. Halte sämtliche Pokémon mit einer Schwäche gegen Pflanze oder Eis-Attacken aus diesem Kampf raus. Eine beherzte Feuer-Attacke wird es fertig machen. Hast du keine Feuer-Attacken parat, nimm Attacken vom Typ Kampf-, Flug-, oder Stahl.

Chelterrar: Shnebedeck besiegst du am besten mit Staraptors Aero-ass, Meditalis dürfte für Staptor kein Problem sein. Sniebel ist mit Chelterrar und Erdbeben kein Problem, Rexblisar sollte mit Chelterrar und Erdbeben versucht werden. Misslingt dies, setze Staraptors Aero-ass ein.

Panferno: Bei Shnebedeck, Sniebel und Rexblisar ist Panfernos Flammenrad kein Problem. Meditalis wird am besten mit Staraptors Aero-Ass besiegt.

Impoleon: Shnebedeck besiegst du mit Staraptors Aero-ass, Meditalis ebenfalls. Sniebel sollte mit Luxtras Donnerzahn kein Problem sein. Rexblisar solltest du mit Luxtra und Donnerzahn versuchen. Wenn Luxtra besiegt ist, versuche Staraptors Aero-ass. Wenn auch dies misslingt, versuche Rexblisar mit Impoleons Metallklaue zu besiegen.

Hast du sie besiegt, erhältst du den Firn-Orden, welcher dir gestattet, Kraxler außerhalb eines Kampfes einzusetzen, außerdem erhältst du TM72 (Lawine)

Jubelstadt

Wenn du möchtest kannst du in das Gebäude der Pokétch Company zurückkehren, um vom Präsidenten (im 1. Stock beim Empfang) die Attackentester – Funktion für deinen Pokétch zu erhalten. Diese Funktion zeigt dir die Effektivität einer Attacke gegen ein Einzel- oder Doppeltyp-Pokémon.

Wie es nun weitergeht und du dir deinen letzten Orden holst, erfährst du im 5. Teil der Komplettlösung.