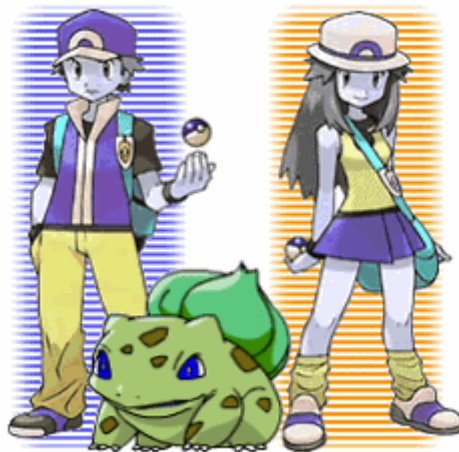


DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Feuerrot und Blattgrün

Teil 1: Einführung in die Welt der Pokémon



©2004 pokemonexperte.de

Vorwort

Diese Komplettlösung wurde von Pokemonexperte.de erstellt und wird gratis angeboten. Solltest du diese Komplettlösung auf einer anderen Seite als www.pokemonexperte.de gefunden haben oder sollte sie dir verkauft worden sein, so melde das bitte an post@pokemonexperte.de.

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

Sollten trotz Komplettlösung noch Fragen offen bleiben, werden diese im Forum rasch beantwortet. Per Mail gestellte Fragen können aus Zeitgründen leider meistens erst nach einiger Zeit beantwortet werden.

Die Komplettführer von pokemonexperte.de beinhalten schon seit langem Team-Tipps (was auch einige andere Seiten nachgemacht haben). Nun sind auch Attacken-Vorschläge angeführt. Betrachtet diese Team-Tipps jedoch immer als Tipp und nicht als Pflicht oder als das einzig gute Team. Euer persönliches Team könnt ihr in unserem Forum bewerten lassen. Im letzten Teil der Komplettlösung gibt es einige Tipps für gute Teams.

Der Spielanfang

1. Dein erstes Pokémon







Am Anfang des Spieles musst du (nach einer kurzen Einleitung) zwischen Bub oder Mädchen auswählen und dir sowie deinem Rivalen / deiner Rivalin einen Namen geben. Wie in allen bisherigen Editionen beginnt das Spiel in deinem Haus in deiner Heimatstadt. In Feuerrot/Blattgrün ist das Alabastia.



Hast du dich im Zimmer umgesehen (es gibt dort keine Uhr), gehst du aus dem Haus und verlässt Alabastia Richtung Norden. Professor Eich wird dich zurückrufen und dich in sein Labor mitnehmen. Du hast dort die Auswahl zwischen drei verschiedenen Startpokémon – Bisasam, Schiggy und Glumanda. Alle drei entwickeln sich im Laufe des Spieles zu guten Kämpfern.

Die Entscheidung wird aber noch etwas schwieriger: In diesen Editionen kann man nur einen der drei legendären Hunde fangen. Welcher das ist, ist davon abhängig, welches Startpokémon du nimmst. Wählst du Bisasam, kannst du später Entei fangen, wählst du Glumanda, kannst du später Suicune fangen und wählst du Schiggy, so kannst du Raikou fangen.

Jedes Pokémon hat seine Vorzüge und seine Nachteile. Hier zuerst die objektiven Daten zu den jeweils letzten Entwicklungsstufen der Startpokémon und dem entsprechenden legendären Hund:

	Bisaflor	Entei	Glurak	Suicune	Turtok	Raikou
						
Typ	Pflanze/Gift	Feuer	Feuer/Flug	Wasser	Wasser	Elektro
Werte (ges)	1743	1859	1761	1859	1753	1859
- KP	363	434	359	404	361	384
- Angriff	262	329	266	249	264	269
- Verteidigung	264	269	254	329	298	249
- Geschwindigkeit	258	299	298	269	254	329
- Spezial Angriff	298	279	316	279	268	329
- Spezial Vert.	298	249	268	329	308	299
Moveset für Starter:	Item: Überreste Charakteristik: Notdünger Wesen: Mäßig oder Sacht		Item: Überreste Charakteristik: Großbrand Wesen: Mild		Item: Überreste Charakteristik: Sturzbach Neutrales Wesen	
	Attacken: ~ Egelsamen ~ Schlafpuder / Delegator ~ Synthese ~ Matschbombe / Rasierblatt / Zauberblatt / Blättertanz *		Attacken: ~ Drachenklaue ~ Power-Punch ~ Feuersturm / Lohekanonade ~ Delegator		Attacken: ~ Geowurf / Surfer ~ Eisstrahl / Surfer / Aquahaubitze ~ Gähner ~ Erholung	
Legendärer Hund:	Item: Maronbeere Charakteristik: Erzwinger Neutrales Wesen		Item: Überreste / Maronbeere/ Erzwinger Wesen: Kühn		Item: Maronbeere Charakteristik: Erzwinger Scheu	
	Attacken: ~ Gedankengut ~ Feuersturm ~ Solarstrahl ~ Sonnentag		Attacken: ~ Gedankengut / Toxin ~ Surfer ~ Brüller / Eisstrahl ~ Erholung		Attacken: ~ Gedankengut ~ Donnerblitz / Donner ~ Knirscher ~ Delegator	

* Jede dieser Attacken hat einen Vorteil. Zauberblatt und Blättertanz kann allerdings nur mit Zucht erlernt werden.

Bisaflor und Entei

Anfänger sollten auf jeden Fall zu Bisasam greifen, da es für den Spielverlauf das beste Pokémon ist. Da es für Anfänger das ideale Pokémon ist, verwenden wir es in unserem Team-Tipp. Entei ist ein weiteres brauchbares Pokémon, hat zwar wenig, dafür aber starke Konkurrenz: Glurak, Vulnona, Lavados und Ho-oh. Letzteres kann man jedoch nur mit Nintendos Hilfe bekommen.

Glurak und Suicune

Dieses Duo ist vor allem für erfahrene Trainer und Kämpfe über Linkkabel gut. Für den Spielverlauf sind sie aber kaum geeignet. Glurak bietet viele taktische Möglichkeiten, die Konkurrenz ist dieselbe wie für Entei (siehe oben). Suicune ist vermutlich das beste der drei legendären Hunde und auch das beste Wasser-Pokémon neben Milotic und Kyogre.

Turtok und Raikou

Von diesem Duo raten wir ab. Turtok ist verhältnismäßig schwach, es gibt eine große Auswahl an anderen guten Wasser-Pokémon: Garados, Amoroso, Lapras, Aquana, Starmie, und Suicune (nur erhältlich, wenn du Glumanda nimmst) sowie Milotic, welches über Tausch mit Rubin/Saphir erhältlich ist. Turtoks Auswahl an Attacken ist leider schwach. Raikou ist nicht besser als die anderen beiden Hunde, seine Hauptkonkurrenten sind Zapdos, Blitza, Magneton und Regice (über Tausch aus R/S erhältlich, trotz anderen Typs wird es immer mit Donnerblitz gespielt).

Damit du die richtige Auswahl triffst, musst du auch auf die Statuswerte achten. Hierzu eine kurze Erklärung, welcher Wert wofür verantwortlich ist:

Taktisches	<p>Statuswerte</p> <ul style="list-style-type: none"> • KP – Anzahl der Kraftpunkte. Sobald ein Pokémon keine KP mehr hat, ist es besiegt. Hat keines deiner Pokémon mehr KPs, so ist der Kampf verloren. • Angriff – Je höher der Angriff, desto mehr Schaden richten physische Attacken des Gegners an. Physische Attacken sind alle Attacken von folgenden Typen: Normal, Kampf, Gift, Boden, Flug, Käfer, Gestein, Geist, Stahl • Verteidigung – Je höher diese ist, desto weniger Schaden nimmt das Pokémon von physischen Angriffen des Gegners. • Geschwindigkeit (Initiative) – In einem Kampf darf immer das Pokémon beginnen, das schneller ist, was manchmal einen großen Vorteil darstellt. • Spezial-Angriff – Je höher dieser Wert, desto mehr Schaden richten Spezial-Attacken beim Gegner an. Spezial-Attacken sind alle Attacken folgender Typen: Feuer, Wasser, Elektro, Pflanze, Eis, Psycho, Drache, Unlicht • Spezial-Verteidigung – Je höher diese ist, desto weniger Schaden nimmt das Pokémon von Spezial-Angriffen des Gegners.
------------	---

Nachdem du dein Pokémon gewählt hast, wird auch dein Rivale / deine Rivalin ein Pokémon wählen. Er / sie möchte das Pokémon sofort im Kampf erproben und somit kommt es zum ersten Kampf.

2. Der Pokédex

Verlasse Alabastia und gehe über Route 1 nach Norden, um nach Vertania City zu gelangen. Im Moment kannst du keine Pokémon fangen, Trainer zum Kämpfen gibt es auf dieser Route nicht. In Vertania City hast du die Möglichkeit, deine Pokémon im Pokécenter heilen zu lassen. Gehe in den Pokémarkt dieser Stadt, denn dort wirst du schon erwartet, um dem Ladenbesitzer ein Paket von Professor Eich zu übergeben.



Jetzt kannst du wieder zurück nach Alabastia. Gehe in Eichs Labor, um mit Professor Eich zu sprechen. Als Dank dafür, dass du das Paket überbracht hast, bekommst du einen Pokédex. Ab sofort kannst du Pokémon fangen.

Du solltest nun ins Nachbarhaus schauen. Dort bekommst du eine Weltkarte, die du dann im 2. Fach deines Beutels finden kannst.

Auf Route 1 kannst du deine ersten Pokémon fangen. Am besten fängst du ein Taubsi und ein Rattfratz. Diese Pokémon sind zwar nicht stark, im Moment wirst du jedoch keine besseren finden. Die dafür benötigten Pokébälle kann man in jedem Poké-Shop kaufen.

Tipp	<p>So fängt man am besten Pokémon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Pokémon, welches bei dir den Kampf eröffnet (unter Start > Pokémon veränderbar) sollte ein wenig stärker sein als die Pokémon auf der Route, jedoch nicht zu stark, sodass die wilden Pokémon nicht sofort besiegt werden. 2. Versuche das zu fangende Pokémon so schwach zu machen, wie möglich, ohne es zu besiegen. Ein Pokémon mit vollen KP ist mit einem guten Ball schwerer zu fangen als ein schwaches Pokémon mit einem schwachen Ball. 3. Wähle stets den richtigen Ball. Für manche Pokémon gibt es spezielle Bälle, die besser geeignet sind als Hyperbälle. So kann man z.B. mit einem Netzbäll Käfer- und Wasser-Pokémon leichter fangen als mit einem Hyperball. Alle speziellen Bälle kannst du auf unseren Rubin/Saphir Seiten unter Bälle sehen. Wenn du in Feuerrot/Blattgrün einen dieser Bälle willst, musst du ihn jedoch aus Rubin/Saphir hinübertauschen. 4. Schlaf und Paralyse bewirken, dass ein wildes Pokémon leichter zu fangen ist. Fügt du einem wilden Pokémon eine dieser Statusveränderungen zu, wird das Fangen leichter. Vergiftungen und Verbrennungen haben keinen Einfluss auf die Fangrate beim Pokémon. 5. Verwende immer einen passenden Pokéball. Für schwache Pokémon brauchst du keinen Hyperball, starke Pokémon wirst du nicht mit einem Pokéball fangen können. 6. Beachte, dass es nicht nur vom Level, sondern auch von der Art des Pokémon abhängt, wie schwer ein Pokémon zu fangen ist. Legendäre Pokémon kann man schwerer fangen als Pokémon, die man ständig findet. 7. Pokémon, die versuchen zu flüchten, kannst du aufhalten, indem du Spinnenetz, Rückenzug oder Horriblick einsetzt.
-------------	---

Der erste Orden

3. Vertania Wald

Von Vertania City aus kannst du im Moment nur nach Norden weitergehen – dort kommst du über Route 2 zum Vertania Wald. Auf Route 2 gibt es einen alten Mann, der dir das Hilfe-System gibt. Dieses Hilfe-System bietet Anfängern einige nützliche Hilfen, die man mit dem linken Schussknopf des GameBoy Advance aufrufen kann.

Im Vertania Wald triffst du erstmals vermehrt auf Trainer. Trainer haben zwischen einem und sechs Pokémon, die allerdings stärker als wilde Pokémon sind. Um nicht dauernd deine Pokémon in einem Poké-Center heilen zu müssen, solltest du die einige Tränke (gibt es in allen Poké-Märkten zu kaufen) auf deine Reise mitnehmen.





Das Durchqueren des Vertania Waldes sollte dir leicht fallen. Auf diesem Weg solltest du dir ein Raupy (welches du zu Smettbo weiterentwickeln kannst) und ein Pikachu fangen.

4. Dein erster Orden

Sobald du genug trainiert hast, kannst du es mit dem ersten Arenaleiter (Rocko) aufnehmen.

Dazu bieten wir einen Team-Tipp an. Wenn du Team-Tipps befolgst, sollte der Kampf kein Problem darstellen. Hast du Schiggy oder Bisasam im Team, ist der Orden ein Kinderspiel, mit Glumanda wird es jedoch etwas schwerer.



Team-Tipp	Bisasam	Smettbo	Pikachu	Taubsi	Rattfratz
					
Level	Level 14	Level 10	Level 10	Level 8	Level 6
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere
Chara	Notdünger	Facettenauge	Statik	Adlerauge	Adrenalin
Wesen	Mäßig / Sacht	-	Mäßig	Hart	-
Attacken	Tackle Heuler Egelsamen Rankenhieb	Tackle Fadenschuss Härter Konfusion	Donnerschock Heuler Rutenschlag Donnerwelle	Tacke Sandwirbel	Tackle Rutenschlag

Zumindest Bisasam sollte Level 14 erreicht haben, bei den anderen Pokémon genügt es auch, wenn sie nach diesem Orden den Level erreichen. Sollte kein Wesen angeschrieben sein, ist dieses entweder unwichtig oder es zählt sich nicht aus, ein Pokémon genau mit diesem Wesen zu suchen, da du das Pokémon sowieso nicht lange in deinem Team haben wirst. Ein ganz bestimmtes Wesen zu bekommen ist ziemlich schwer. Bemühe dich daher nur dann ein solches zu finden, wenn du das Pokémon auch in deinem Kampf-Team für Linkkabel haben willst.

	Das Wesen eines Pokémons
Taktisches	<p>Das Wesen hat einen Einfluss auf die Werte eines Pokémons. Die meisten Wesen lassen einen Wert um 10% besser werden – ein anderer Wert sinkt jedoch um 10%. Manche Wesen haben auch keinen Einfluss auf die Werte (= neutrale Wesen). Zu den neutralen Wesen gehören: Ernst, Kauzig, Robust, Sanft und Zaghaft.</p> <p>Insgesamt gibt es 25 Wesen. Eine Liste, welcher Wert bei welchen Wesen gesteigert wird, findest du auf unseren Rubin/Saphir Seiten unter Wesen.</p>

Für den Orden ist es ratsam, vor allem Bisasam einzusetzen, wobei du Tackle nicht einsetzen solltest – die anderen Attacken sind durchaus nützlich. Smettbos Konfusion ist auch nicht schlecht, jedoch hat dieses Pokémon kaum eine Chance, gegen Rockos Pokémon zu bestehen.

Hast du Rocko besiegt, erhältst du den Orden sowie TM 39 (Felsgrab). Außerdem werden deine Pokémon ein wenig stärker und du kannst die Stadt Richtung Osten verlassen.

Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 2 der Komplettlösung erfahren!