



Komplettlösung

Pokémon Schwarze und Weiße Edition

Erstellt von Hermine, kamikatze, Leanny, Legy, Martin, nobody1234, Son, Zeri

© 2011 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. Du darfst diese Komplettlösung auch nicht selbst auf Ebay verkaufen oder auf einer anderen Plattform anbieten.

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.

Informationen

Bereit für ein neues Abenteuer? Eine neue Reise mit unbekanntem Orten und Pokémon? Viel Spaß mit Pokémon Schwarz und Weiß!

Anmerkung: Wir werden im Folgenden mit der Edition Pokémon Weiß spielen. Finden sich im Spielverlauf Unterschiede zu Pokémon Schwarz, werden diese natürlich gekennzeichnet.

Inhaltsverzeichnis

Spielstart.....	5
Das Tutorial	5
Avenitia.....	5
Route 1	6
Gavina.....	7
Route 2	7
Orion City.....	8
Die erste Arena.....	8
Orion City.....	9
Traumbrache	9
Route 3	10
Unterswasserruine.....	10
Route 3	11
Septerna City	11
Die zweite Arena	11
Septerna City	12
Ewigenwald	12
Himmelspfeilbrücke	12
Stratos City	13
Die dritte Arena.....	13
Stratos City	14
Route 4 - Wüste.....	15
Rayono City.....	16
Die vierte Arena.....	16
Route 5	17
Marea-Zugbrücke	18
Marea City	18
Der Tiefkühlcontainer.....	18
Die fünfte Arena	19
Marea City	19
Route 6	20
Elektrolithhöhle.....	20
Panaero City	21

Route 7	21
Der Turm des Himmels.....	22
Die sechste Arena.....	22
Panaero City	22
Route 7	23
Bergwerk	24
Nevai City.....	24
Die siebte Arena	25
Nevai City.....	26
Drachenstiege.....	26
Alter Palast	27
Septerna City	27
Route 8, Zylinderbrücke und Route 9.....	27
Twindrake City.....	28
Die achte Arena	29
Twindrake City.....	29
Route 10	29
Siegesstraße	30
Pokémon Liga	31
Schloss von N.....	33

Spielstart

Nach dem Intro wirst du gebeten den Start-Knopf zu drücken. Du kommst nun in das Hauptmenü des Spiels. Über den ersten Menüpunkt startest du ein **Neues Spiel**.

Der Bildschirm wird schwarz. Spielst du die japanische Version des Spiels, wirst du gefragt, ob du den Text in Kana oder Kanji lesen möchtest. Wir empfehlen Kana, obwohl es egal ist, falls du kein Japanisch sprichst.

Das Tutorial

Wie bei jeder Reise in die Welt der Pokémon, beginnt dein Abenteuer mit einer Einführung des örtlichen Professors. In Pokémon Schwarz und Weiß ist es erstmals eine weibliche Professorin - **Professorin Esche**. Sie besitzt ein Picochilla.

Zuerst wirst du dein Geschlecht auswählen, danach du deinem Charakter einen individuellen Namen geben. Nach weiteren Erklärungen startest du deine Reise in die weite Welt der Pokémon.

Avenitia

Das Spiel beginnt in deinem Zimmer. **Cheren** ist bei dir, als dich plötzlich **Bell** besucht. Sie erzählt dir, dass ihr drei von Professorin Esche ein Geschenk bekommen habt. Öffne die Box und wähle dein Starterpokémon.

Wichtig: Du kannst diese Wahl nicht rückgängig machen.

			
Nr.	001	004	007
Name	Serpifeu	Floink	Ottaro
Typ	PFL.	FEUER	WASSER

Nach der Wahl deines Partners beginnt der obligatorische Kampf gegen deinen Rivalen. Da du in diesem Spiel zwei Rivalen hast, wählt Bell das Pokémon, welches dir typentechnisch unterlegen ist.

Rivalen-Kampf - Bell #1

			
Starter	Serpifeu	Floink	Ottaro
Bell	Ottaro	Serpifeu	Floink
500\$	Lv. 5	Lv. 5	Lv. 5

Nach dem Kampf ist das Zimmer völlig verwüstet. Bevor ihr es jedoch putzen könnt, heilt Cheren deine und Bells Pokémon und fordert dich zum Kampf heraus. Cheren besitzt nur das Pokémon, welches deinem typentechnisch überlegen ist.

Rivalen-Kampf - Cheren #1

			
Starter	Serpifeu	Floink	Ottaro
Cheren	Floink	Ottaro	Serpifeu
500\$	Lv. 5	Lv. 5	Lv. 5

Nach dem Kampf verlässt ihr das Stockwerk und geht ins Erdgeschoss. Nach einem kleinen Plausch mit deiner Mutter verlassen deine Freunde das Haus und deine Mutter heilt dein Pokémon. Außerdem erhältst du jetzt den **Viso-Caster**.

Tipp: Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, das Spiel ein erstes Mal zu speichern. Öffne das Menü mit dem **X-Button** und wähle die Speicheroption aus.

Besuche nun Bell in ihrem Haus, welches sich links-unten befindet. Sie streitet sich gerade mit ihrem Vater und rennt danach aus dem Haus. Folge ihr zum Labor von Professorin Esche. Es befindet sich ein Stück nördlich von Bells Haus. Nachdem du mit Cheren geredet hast, betretet ihr das Haus und das Gespräch mit der Professorin beginnt. Außer der Frage, ob ihr eurem Pokémon einen Spitznamen geben möchtet, erhaltet ihr noch den **Pokédex**.



Nach dem Verlassen des Labors triffst du noch einmal auf deine Mutter, welche dir die **Karte** schenkt, damit du dich die Einall-Region genau ansehen kannst. Verlasst die Stadt nach Norden.

Route 1

Hier erwarten dich bereits Bell und Cheren. Ihr lauft ein Stück nach Norden und trefft dort auf Professorin Esche, welche euch zeigt, wie man ein Pokémon fängt. Danach erhaltet ihr fünf Pokébälle von ihr und eure Reise kann beginnen.

Die zweite Person, der du auf Route 1 begegnest, schenkt dir einen Trank. Es ist eine Frau, welche rechts in hohem Gras steht.

Am Ende der Route warten Bell und Cheren bereits auf dich. Beantworte Bells Frage mit "Ja" und es beginnt ein **Telefon-Gespräch** zwischen euch drei und Professorin Esche. Du kannst jetzt **Gavina** betreten.

Gavina

Vor dem PokéCenter, welches sich ein Stück nördlich von dir befindet, wirst du bereits von der Professorin erwartet. Sie fordert dich auf das PokéCenter zu betreten. Innen triffst du neben Professorin Esche auch auf Bell. Nachdem du dein Pokémon/deine Pokémon geheilt, den Computer inspiziert und den in das PokéCenter integrierten PokéMarkt kennengelernt hast, kannst du das PokéCenter wieder verlassen.

Außerhalb des PokéCenters siehst du zwei Kinder miteinander reden. Sie laufen aufgeregt nach links. Folge ihnen! Westlich der Menschenmenge hat sich eine Gruppe von mysteriösen Personen versammelt. Plötzlich tritt ihr Anführer nach vorne. Sein Name ist **G-Cis**. Nach dem pompösen Auftritt verlassen sie die Szene und die Menschenmenge löst sich auf.



Während des nachfolgenden Gespräches mit Cheren wirst du von einem weiteren mysteriösen Charakter angesprochen. Er heißt **N** und fordert dich zum Kampf.

N-Kampf #1

	
N	Felilou
700\$	Lv. 7

Du kannst die Stadt (nach einem Besuch beim PokéCenters, um deine Pokémon zu heilen) im Nord-Osten verlassen.

Route 2

Kaum auf Route 2 angekommen, bekommst du einen Anruf von **Vivian**. Plötzlich legt sie auf und steht hinter dir. Sie schenkt dir jetzt die **Turbotreter**.

Tipp: Ein Stückchen weiter findest du im tiefen Gras noch einen Trank.

Folge nun dem Verlauf der Route, bis du plötzlich Bells Stimme hörst und sie dich einholt.

Rivalen-Kampf - Bell #2:

				
Starter	Alle	Serpifeu	Floink	Ottaro
Bell	Yorkleff	Ottaro	Serpifeu	Floink
700\$	Lv. 6	Lv. 7	Lv. 7	Lv. 7

Folge dem Weg und betrete Orion City.

Orion City

Der erste Weg sollte dich natürlich in das PokéCenter führen. Nachdem du deine Pokémon geheilt hast, kannst du die Poké-Schule betreten, welche sich links vom PokéCenter befindet. Sprich hier mit Cheren und antworte mit "Ja", um gegen ihn zu kämpfen.

Rivalen-Kampf - Cheren #2

				
Starter	Alle	Serpifeu	Floink	Ottaro
Cheren	Felilou	Floink	Ottaro	Serpifeu
800\$	Lv. 5	Lv. 8	Lv. 8	Lv. 8

Nach dem Kampf erhältst du zur Belohnung eine **Sinelbeere**.

Rechts neben dem PokéCenter befindet sich die Arena der Stadt. Sprich mit der grünhaarigen Person, die dir den Weg versperrt und folge ihr in die Arena.

Die erste Arena

Um in den nächsten Raum zu gelangen, musst du dich mit der Typen-Überlegenheit auskennen. Ist auf dem Vorhang eine Flamme zu sehen, musst du auf der Platte stehen, welche dem Typ überlegen ist.

- Raum 1: Wasser (Rechts) Gegner: Yorkleff (11)
- Raum 2: Pflanze (Links) Gegner: Nagelotz (10), Felilou (10)
- Raum 3: Feuer (Mitte) Gegner: Arenaleiter

Je nachdem welches Starter-Pokémon du gewählt hast, ändert sich auch der Arenaleiter, gegen den du antreten musst. Du kämpfst immer gegen den, der dir typentechnisch überlegen ist.

Wenn du Serpifeu gewählt hast

		
Maik	Yorkleff	Grillmak
	Lv. 12	Lv. 14

Wenn du Floink gewählt hast

		
Colin	Yorkleff	Sodamak
	Lv. 12	Lv. 14

Wenn du Ottaro gewählt hast

		
Benny	Yorkleff	Vegimak
	Lv. 12	Lv. 14

Nach dem Kampf erhältst du den **Triorden** und TM83. Außerdem kannst du nun **VM01 - Zerschneider** einsetzen.

Orion City

Nach dem Erhalt des ersten Ordens, kannst du die Arena wieder verlassen. Draußen wartet bereits Vivian auf dich. Sie bittet dich ihr zu folgen, was du natürlich auch tust. Im oberen Stockwerk des Hauses ist ein kleines Labor, wo dir erklärt wird, was es mit der Dream World auf sich hat. Außerdem bittet dich Vivian, ihr ein bestimmtes Item zu besorgen, welches du von einem Somniam erhalten kannst. Um zu den Somniam zu kommen, schenkt sie dir deshalb noch **VM01 - Zerschneider**. Um weiterzukommen musst du die VM auch gleich einem deiner Pokémon beibringen. Hast du das getan, kannst du die Stadt nach oben rechts verlassen.

Traumbrache

Nachdem du den Baum aus dem Weg geräumt hast, kannst du deinen Weg nach Norden fortsetzen. Hier triffst du Bell. Weiter oben siehst du wie ein wildes Somniam vor zwei Mitgliedern von Team Plasma flieht. Hilf ihm, indem du die beiden zum Kampf herausforderst.

- Felilou, Lv. 10; 400\$
- Nagelotz, Lv. 10; 400\$

Nach dem Kampf erscheint plötzlich der Anführer von Team Plasma, jedoch verschwindet er mit den beiden einfach wieder. Nach dem Kampf erscheint die Mutter des Somniam, ein Somnivora. Es nimmt das Somniam mit, welches dir doch das gesuchte Item hinterlässt. Vivian erscheint und nimmt das Item mit.



Zurück im Labor erhältst du endlich das C-Gear, jetzt kannst du dich auf dem Touchscreen sofort mit Global-Link verbinden.

Verlasse die Stadt nun, indem du den Garten im Westen durchläufst.

Route 3

Folge dem Verlauf der Route bis du an der Kreuzung Cheren triffst. Wie immer fordert er dich sofort zum Kampf heraus.

Rivalen-Kampf - Cheren #3

				
Starter	Alle	Serpifeu	Floink	Ottaro
Cheren	Felilou	Floink	Ottaro	Serpifeu
800\$	Lv. 12	Lv. 14	Lv. 14	Lv. 14

Kaum habt ihr euren Kampf beendet, seht ihr auch schon wie zwei Mitglieder von Team Plasma an euch vorbeirennen, gefolgt von Bell und einem kleinen Mädchen. Bell bittet euch, die beiden zu verfolgen und zu bekämpfen. Folgt also dem Weg bis ihr Cheren vor der Höhle seht. Redet mit ihm, antwortet ihm auf seine Frage mit Ja und folgt ihm in die Höhle.

Unterwasserruine

In der Höhle angekommen seht ihr auch schon die beiden Bösewichte. Ihr entschließt euch, dass sich jeder von euch einen vornimmt.

- Nagelotz, Lv. 12, 480\$

Sofort nach dem Kampf erscheinen erneut zwei Mitglieder, welche sich euch in den Weg stellen. Diese fordern euch jedoch zu einem Doppel-Kampf heraus.

- Nagelotz, Lv. 12; Nagelotz, Lv. 12; 960\$

Nach dem zweiten Kampf könnt ihr die Höhle verlassen und zurück zur Kreuzung laufen, wo Bell auf euch wartet.

Route 3

Als Dank für eure Mühen erhältst du von dem Kind ein Item. Du kannst nun deine Reise fortsetzen, in dem du den Weg nach Süden weitergehst. Kurz darauf triffst du auf Cheren, der nach einem Gespräch seinen Weg nach Süden ebenfalls fortsetzt.

Folge dem Weg, bis du **Septerna City** erreichst.

Septerna City

Kurz vor Septerna City triffst du auf Cheren, der dir ein Item schenkt, nachdem du ihm kurz gefolgt bist. Heile nun deine Pokémon im PokéCenter und mach dich auf zur Arena, vor der dich N noch zu einem kleinen Kampf herausfordert.

N-Kampf #2

			
N	Dusselgurr	Schallquap	Praktibalk
1300\$	Lv. 13	Lv. 13	Lv. 13

Die zweite Arena

Komischerweise stellt sich diese Arena als Museum heraus. Lass dich jedoch nicht verunsichern und gehe nach der Führung durch die Tür im Norden. In der Bibliothek angekommen, solltest du zuerst alle Bücher lesen, welche aus den Bücherregalen schauen. Sprich nun mit der Frau, welche am unteren Bücherregal steht und antworte auf ihre Frage mit **Nein**. Lies nun das Buch welches jetzt erreichbar ist und geh zur Frau am oberen Bücherregal. Antworte auf ihre Frage mit **Ja**. Lies auch ihr Buch und antworte auf die letzte Frage der unteren Frau mit **Ja**. Ein geheimer Gang öffnet sich, welcher dich zu der Arenaleiterin bringt.



Arenaleiter - Kampf #2 – Aloe

		
Aloe	Terribark	Kukmarda
2400\$	Lv. 18	Lv. 20

Nach dem Sieg erhältst du neben dem **Grundorden** die TM67. Außerdem gehorchen dir Pokémon nun bis Level 30. Beim Verlassen der Arena erhältst du außerdem den **Itemradar**.

Septerna City

Nach deinem Sieg über den zweiten Arenaleiter, kannst du die Arena verlassen. Als Belohnung für deine Tat erhältst du jetzt den **Itemradar**. Nach dem Gespräch kannst du Septerna City nach Westen verlassen und dich dem **Ewigenwald** zuwenden.

Ewigenwald

Nach einem kleinen Gespräch mit Artie stellst du fest, dass du erst alle Mitglieder von Team Plasma (4 an der Zahl) besiegen musst, um weiter zu kommen. Also läufst du den Weg westlich entlang. Nach einem kleinen Doppelkampf mit den Zwillingen, triffst du das erste Mitglied von Team Plasma. Laufe danach einfach den Weg weiter, welcher dich durch dicke Baumstümpfe und vorbei an versteckten Pokémon-Rangern führt.

- Ganovil, Lv. 16; 640\$
- Felilou, Lv. 16; 640\$
- Nagelotz, Lv. 16; 640\$

Hast du die ersten drei Bösewichte erledigt, kannst du deinen Weg nach Norden durch den Baumstamm fortsetzen. Schlage dich nach Nord-Osten durch, bis du auf das letzte der vier Mitglieder triffst.

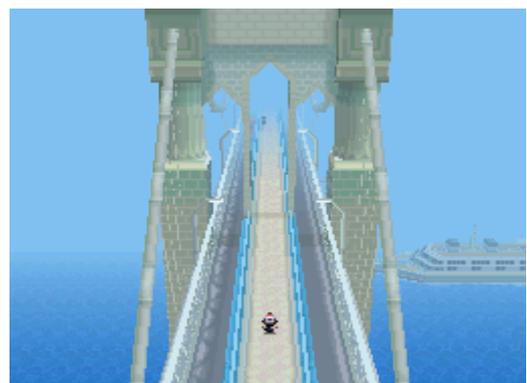
- Nagelotz, Lv. 14; Nagelotz, Lv. 14; Ganovil, Lv. 14; 480\$

Nach einem Sieg gibt er dir den gestohlenen Kopf des fossilen Pokémon zurück und eine kleine Menschenmenge erscheint, welche sich bei dir bedankt und den Dieb mitnimmt. Du kannst nun deinen Weg nach Norden auf der Hauptstraße des Waldes fortsetzen.

Himmelspfeilbrücke

Ein wahrlich gigantischer Anblick! Hast du dich davon erholt, kannst du mit dem Mann in dem Häuschen reden, welcher dir ein **Item** schenkt.

Laufe nun über die Brücke, bis du **Stratos City** erreichst.



Stratos City

Bemerkung: Aufgrund des besonderen Aufbaus der Stadt, sprechen wir hier von Nebenstraßen (führen zum Brunnen) und von der großen Kreisstraße, welche zu ihren verschiedenen Piers führt. Gezählt wird von links aus.

Nach einem Besuch beim PokéCenter kannst du die erste Nebenstraße besuchen. Sie ist am linken Ende der Stadt. Auf der rechten Seite siehst du dort die dritte Arena. Beim Versuch sie zu betreten, wirst du von Cheren und Artie aufgehalten, welche aus der Arena stürmen.

Du findest Artie am dritten Pier, dem Mittleren. Er wartet dort zusammen mit Bell. Während eures Gesprächs erscheint Team Plasma. Du kannst deinen Weg jetzt fortsetzen, indem du das Gebäude gegenüber der Arena besuchst. Um den Eintritt gewährt zu bekommen, musst du jedoch zuerst gegen ein Mitglied von Team Plasma antreten.

- Ganovil, Lv. 17; Ganovil, Lv. 17; 680\$

Hast du dir den Weg freigekämpft, kannst du das Gebäude betreten. Drinnen warten bereits einige Mitglieder von Team Plasma, sowie ihr Anführer und seine Berater auf dich. Nach einem kurzen Gespräch verschwinden sie jedoch alle. Artie schenkt dir jetzt ein **Item**. Außerdem kannst du das Item, welches oben liegt, mitnehmen.

Die dritte Arena

Das Rätsel der Arena besteht daraus, durch das Drücken von Knöpfen Türen zu öffnen und so zum Arenaleiter zu kommen. Außerdem musst du manchmal durch Gelee (Honig) laufen, was nur klappt wenn du mittig hindurch läufst.



- Laufe durch das Gelee nach oben. Trittst du auf den Knopf, der sich genau vor dir befindet, erscheint ein Trainer.
 - Strawickl, Lv. 20; Toxiped, Lv. 20; 640\$
- Drück den rechten Knopf und die Tür geht auf. Geh durch das Gelee weiter nach oben. Hier sind nun vier Knöpfe. Trittst du auf Knopf #3, erscheint ein Gegner.
 - Strawickl, Lv. 20; Lithomith, Lv. 20; 640\$
- Mit Knopf #2 und #4 öffnest du die rechte Tür. Drück den Knopf dahinter und der erste Teil der großen Tür öffnet sich.
- Mit Knopf #1 geht die linke Tür auf. Durch das Gelee kommst du weiter nach unten.
- Trittst du hier direkt auf den Knopf, erscheint ein weiterer Gegner.
 - Strawickl, Lv. 21; 672\$
- Geh nach oben und drück den letzten Knopf, welcher endlich die letzte Tür öffnet. Diese bringt dich zum Arenaleiter. Bevor du jedoch den Knopf betätigen kannst musst du noch gegen den vierten Gegner kämpfen.
 - Toxiped, Lv. 20; Strawickl, Lv. 20; 640\$

Arenaleiter - Kampf #3 – Artie

			
Artie	Rollum	Lithomith	Matrifol
2760\$	Lv. 21	Lv. 21	Lv. 23

Nach dem Kampf erhältst du neben dem **Käferorden** auch **TM76**. Außerdem gehorchen dir Pokémon jetzt bis **Level 40**.

Stratos City

Nach dem Verlassen der Arena erhältst du einen Anruf von Bell. Sie erzählt dir, dass sie zwischen Stratos City und Route 4 auf dich wartet. Also los! Um zur Route 4 zu gelangen, musst du eine Nebenstraße nach oben laufen, bis du zum Brunnen kommst. Von dort nimmst du die Straße im Norden, welche dich auf direktem Weg zu Route 4 bringt.

Rivalen-Kampf - Bell #3: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Bell	Terribark	Somniam	Zwottronin	Grillmak
2000\$	Lv. 18	Lv. 18	Lv. 20	Lv. 18

Rivalen-Kampf - Bell #3: Wenn du Floink gewählt hast

				
Bell	Terribark	Somniam	Efoserp	Sodamak
2000\$	Lv. 18	Lv. 18	Lv. 20	Lv. 18

Rivalen-Kampf - Bell #3: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Bell	Terribark	Somniam	Ferkokel	Vegimak
2000\$	Lv. 18	Lv. 18	Lv. 20	Lv. 18

Nach dem Kampf kannst du die Stadt nach Norden hin verlassen.

Route 4 - Wüste

Gleich zu Beginn deiner Reise auf dieser Route, triffst du auf Cheren. Auch er fordert dich zum Kampf heraus.

Rivalen-Kampf - Cheren #4: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Cheren	Dusselgurr	Ferkokel	Vegimak	Kleoparda
2200\$	Lv. 20	Lv. 22	Lv. 20	Lv. 20

Rivalen-Kampf - Cheren #4: Wenn du Floink gewählt hast

				
Cheren	Dusselgurr	Zwottronin	Grillmak	Kleoparda
2200\$	Lv. 20	Lv. 22	Lv. 20	Lv. 20

Rivalen-Kampf - Cheren #4: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Cheren	Dusselgurr	Efoserp	Sodamak	Kleoparda
2200\$	Lv. 20	Lv. 22	Lv. 20	Lv. 20

Nach dem Kampf bekommst du einen Anruf. Nach Abschluss des 3er-Telefonats kannst du deinen Weg auf der Route fortsetzen. Neben ein paar Trainern, vielen Items und wilden Pokémon gibt es

hier jedoch zum jetzigen Zeitpunkt nichts zu tun. Folge dem Weg nach Norden, bis du **Rayono City** erreichst.

Rayono City

Gleich nach dem du die Stadt betreten hast, siehst du wie ein alter Mann von zwei Mitgliedern von Team Plasma belästigt wird. Natürlich hilfst du ihm.

- Kukmarda, Lv. 18; Unratütox, Lv. 18; 720\$

Als Belohnung für deine Hilfe erhältst du ein **Fahrrad** geschenkt.



Dein erster Weg sollte dich in das Gebäude führen, welches von einem großen **Musical**-Schild geschmückt wird. Hier bekommst du die **Deko-Box** geschenkt und darfst auch gleich ein Pokémon einkleiden. Beim Verlassen des Gebäudes streitet sich Bell nochmal mit ihrem Vater, bis Kamilla erscheint. Alle Verlassen die Szene und du kannst weitergehen.

Weiter geht's im Südosten der Stadt. Hier kannst du durch ein Tor laufen, welches dich zu einem Riesenrad führt. Hier genehmigst du dir gleich eine Runde mit N.

Nach der entspannten Pause offenbart dir N jedoch, dass er ein Mitglied von Team Plasma ist und fordert dich zum Kampf auf.

N-Kampf #3

				
N	Ganovil	Zurrokex	Flampion	Symvolara
2200\$	Lv. 22	Lv. 22	Lv. 22	Lv. 22

Nachdem du deine Pokémon im PokéCenter geheilt hast, kannst du links neben dem Riesenrad die Arena betreten.

Die vierte Arena

Auch dieses Rätsel ist relativ einfach. Es geht darum durch das Drücken von Knöpfen neue Fahrten freizuschalten, welche dich in Richtung Arenaleiterin bringen.

- Fahr mit der rechten, blauen Bahn. Steig beim nächsten Halt aus - besiege den Gegner und drücke den Knopf.
 - Emolga Lv. 24, Emolga Lv. 24; 3840\$
- Fahr mit der türkisenen Bahn, steig beim nächsten Halt aus, kämpfe und geh in die nächste Bahn.
 - Elezeba Lv. 25; 4000\$

- Halte den oberen Wagen an, besiegen den Gegner, steig in den Wagen und steig beim nächsten Halt wieder aus.
 - Elezeba Lv. 24, Elezeba Lv. 24; 3840\$
- Betätige den violetten Knopf und fahr mit der braunen Bahn, nachdem du den Gegner besiegt hast, der aus dem Wagen kommt.
 - Emolga Lv. 25; 4000\$
- Steig beim nächsten Halt aus und stelle dich der Arenaleiterin.

Arenaleiter - Kampf #4 – Kamilla

			
Kamilla	Emolga	Emolga	Zebritz
3240\$	Lv. 25	Lv. 25	Lv. 27

Nach dem Kampf erhaltet ihr neben dem **Voltorden** auch **TM72**. Außerdem gehorchen dir deine Pokémon nun bis **Level 50**.

Route 5

Nachdem du den Orden erhalten hast und deine Pokémon hast heilen lassen, kannst du die Stadt in Richtung Westen verlassen. Sofort erscheint Cheren und fordert dich zu einem Kampf heraus.

Rivalen-Kampf - Cheren #5: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Cheren	Navitaub	Ferkokel	Vegimak	Kleoparda
2200\$	Lv. 24	Lv. 26	Lv. 24	Lv. 24

Rivalen-Kampf - Cheren #5: Wenn du Floink gewählt hast

				
Cheren	Navitaub	Zwottronin	Grillmak	Kleoparda
2200\$	Lv. 24	Lv. 26	Lv. 24	Lv. 24

Rivalen-Kampf - Cheren #5: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Cheren	Navitaub	Efoserp	Sodamak	Kleoparda
2200\$	Lv. 24	Lv. 26	Lv. 24	Lv. 24

Nach dem Kampf erscheint Kamilla und stellt dich **Lauro** vor. Es stellt sich heraus, dass er der Champ der Einall Region ist. Du musst nun zusammen mit Cheren gegen zwei Kinder antreten, welche beide ein Terribark auf Lv. 26 besitzen. Nach dem zweiten Kampf kannst du Kamilla und Cheren nach links folgen. Hier lässt Kamilla die Brücke für dich herunter und du kannst die **Marea-Zugbrücke** betreten.



Marea-Zugbrücke

Nach dem langen Weg über die Brücke (den du hoffentlich mit deinem Fahrrad absolviert hast) triffst du auf Cheren und **Turner**. Er ist der Arenaleiter von Marea City und bittet dich außerdem, Team Plasma, welches sich im Tiefkühlcontainer verschanzt hat, zu besiegen.

Marea City

Nach dem obligatorischen Besuch im PokéCenter, kannst du dich gleich an deinen Auftrag machen. Den Tiefkühlcontainer findest du im Süden der Stadt. Er ist das Gebäude, welches sich ganz am Ende des Weges auf der linken Seite befindet. Nach dem Gespräch mit Cheren kannst du es betreten.

Der Tiefkühlcontainer

- Rutsche auf der erdfarbenen Eisbahn nach oben.
- Rutsche nach rechts, kämpfe gegen den Gegner und rutsche anschließend nach rechts weiter.
- Laufe die Stufen nach oben auf die Anhöhe, kämpfe gegen den Gegner und stelle dich rechts neben ihn.
- Laufe/Rutsche nun: Rechts, Hoch, Links, Unten.
- Laufe auch hier wieder die Stufen nach oben und besiege den Gegner.
- Gehe die Stufen nach unten und kämpfe auch hier wieder. Sammle das Item ein und geh nach oben über die Eisfläche.
- Besiege hier den letzten Gegner, sammle das Item ein und gehe nach links.
- Kurz bevor du den Tiefkühlcontainer betreten kannst, erscheint Cheren. Rede mit ihm und betrete nun den Tiefkühlcontainer.



Du platzst mitten in eine Versammlung von Mitgliedern von Team Plasma. Neben einem Berater des Bosses sind auch acht normale Mitglieder anwesend. Besiege nun vier von ihnen. Hast du das

erledigt, erscheint Turner mit vier Helfern. Zusammen schaffen sie die Mitglieder von Team Plasma fort. Du kannst den Tiefkühlcontainer nun über die Treppen und die Eisfläche links oben verlassen.

Die Arena findest du im Nord-Osten der Stadt. Vor ihr warten bereits Turner, die Mitglieder von Team Plasma sowie G-Cis. Nach einem kleinen Gespräch verschwinden alle Bösewichte und du kannst die Arena betreten.

Die fünfte Arena

Ein weiteres einfaches Rätsel wartet auf dich. Durch die farbigen Pfeile an den Plattformen kannst du dich entweder nach oben oder nach unten fahren lassen. Dein Ziel ist es nach ganz unten zum Arenaleiter zu kommen.

- Fahr mit dem Aufzug nach unten. Besiege den Gegner und fahre mit der rechten Plattform weiter nach unten.
 - Mebrana, Lv. 28; Rotomurf, Lv. 28; 1120\$
- Laufe nun hoch auf den Steg am oberen Rand der Arena. Über ihn kommst du zu einem weiteren Gegner, den du besiegen musst. Danach kannst du mit der Plattform nach unten fahren.
 - Rokkaiman, Lv. 29; 1160\$
- Laufe nun nach Norden und fahre mit der Plattform nach oben. Besiege nun den Gegner und fahre mit der letzten Plattform nach ganz unten.
 - Rotomurf, Lv. 29; 1160\$

Arenaleiter - Kampf#5 – Turner

			
Turner	Rokkaiman	Mebrana	Stalobor
3720\$	Lv. 29	Lv. 29	Lv. 31

Nach dem Kampf erhältst du den **Seismoorden**. Außerdem gehorchen dir nun alle Pokémon bis **Level 60**. Er verspricht dir außerdem, dir eine TM zu schenken, sobald du ihn auf Route 6 triffst.

Marea City

Nach deinem Sieg über den Arenaleiter, kannst du die Stadt nach Nord-Westen verlassen. Kurz bevor du auf Route 6 kommst, erscheint Bell. Nach einem Gespräch fordert sie dich zum Kampf.

Rivalen-Kampf - Bell #4: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Bell	Terribark	Somnivora	Grillmak	Zwottronin
2800\$	Lv. 26	Lv. 26	Lv. 26	Lv. 28

Rivalen-Kampf - Bell #4: Wenn du Floink gewählt hast

				
Bell	Terribark	Somnivora	Sodamak	Efoserp
2800\$	Lv. 26	Lv. 26	Lv. 26	Lv. 28

Rivalen-Kampf - Bell #4: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Bell	Terribark	Somnivora	Vegimak	Ferkokel
2800\$	Lv. 26	Lv. 26	Lv. 26	Lv. 28

Als Belohnung für deinen Sieg erhältst du von ihr **VM02 - Fliegen**, welche du auch sofort einsetzen kannst. Du kannst die Stadt nun verlassen, indem du weiter nach Westen läufst.

Route 6

Folge dem Verlauf der Route, bis du zu einem Haus kommst. Das Haus ist in Wirklichkeit ein Labor, indem ein Wissenschaftler ein Pokémon von dir ertauschen möchte. Ansonsten kannst du dem Weg folgen, bis du die **Elektrolithhöhle** erreichst.

Elektrolithhöhle

Um weiter zu kommen, klickst du das Netz an. Sofort erscheint Turner und zerreißt mit Hilfe seines Pokémon das Netz. Außerdem schenkt er dir jetzt die versprochene TM: TM78. Du kannst nun die Höhle betreten.

Deine Höhlenexpedition beginnt mit der Eskorte zweier Leute. Diese bringen dich auf direktem Wege zu N. Nach einem Gespräch geht er weiter und du kannst deinem Weg folgen. Kurz vor dem kleinen, leuchtenden Stein bleibst du stehen und wartest auf Bell und Professorin Esche, welche dir die Funktionsweise der Steine erklären. Desweiteren bekommst du hier ein **Glücksei** geschenkt.

Erklärung: Steht ein großer, blauer Stein links von einem kleinen, kannst du den kleinen Stein nach links schieben. Steht der große Stein rechts, kannst du den Stein nur nach rechts schieben.

Schiebe den ersten Stein nach links, worauf sich der Weg nach oben öffnet. Folge dem Weg und schiebe den zweiten Stein nach rechts. Du kannst weiter Richtung Norden laufen, wo du ein Paralyse-Heilitem findest. Folge dem Weg, bis du zu einem Ass-Trainer kommst. Schiebe hier den oberen Stein nach links und den unteren nach unten. Folge dem Pfad nach Süden über eine Brücke. Nach der Eskorte kannst du den Stein nach unten schieben und die Treppe hinab schreiten, welche dich ins 2. Untergeschoss bringt.



Folge dem Weg bis zu den zwei Zwillingen. Rechts von ihnen kannst du die Treppe nehmen und über den rechten Weg einen Arzt erreichen, der deine Pokémon heilt. Gehe jetzt weiter nach Norden.

Nachdem du gegen 7 Mitglieder von Team Plasma gekämpft hast, kannst du die rechte Treppe nehmen, welche dich nach oben bringt. Im Osten fordert dich N zu einem Kampf heraus.

N-Kampf #4

				
N	Sedimantur	Wattzapf	Kastadur	Klikk
2800\$	Lv. 28	Lv. 28	Lv. 28	Lv. 28

Nach dem Kampf verschwindet N und du kannst mit Bell und der Professorin reden. Verlasse nun die Höhle.

Panaero City

Laufe nach Norden, bis du auf Höhe des PokéCenters bist. Hier triffst du auf **Géraldine**, welche dir mitteilt, dass sie sich jetzt eine Auszeit nimmt und im **Turm des Himmels** zu finden ist. Heile deine Pokémon im PokéCenter und verlasse die Stadt nach Nord-Osten.

Route 7

Gehe nach Westen und von dort aus nach Norden. Hier kannst du auf einem Holzsteg laufen. Denke daran, nur zu laufen, ansonsten fällst du herunter. Nach dem Balance-Akt, kannst du deinen ersten 3er-Kampf bestreiten. Gehe nach dem Kampf weiter nach Norden und betrete den **Turm des Himmels**.

Tipp: Gehst du kurz vor dem Turm nach rechts, kannst du deine Pokémon noch einmal heilen lassen.



Der Turm des Himmels

Kämpfe dich durch die ersten drei Obergeschosse, bis du auf die Turmspitze kommst. Géraldine bittet dich, die Glocke zu schlagen. Nach dem Glockenschlag verlässt sie den Turm und ist von nun an in ihrer Arena zu finden. Folge ihr.

Die sechste Arena

- Laufe nach Norden und stelle dich in die Kanone.
- Laufe nach Westen und stelle dich in die Kanone.
- Gehe die Treppe runter und stelle dich in die Kanone. Besiege anschließend den Gegner.
 - Navitaub, Lv. 32; Navitaub, Lv. 32; 1280\$
- Gehe die Treppe hoch und laufe nach Süden. Stelle dich in die Kanone und kämpfe danach gegen den Polizisten.
 - Piccolente, Lv. 32; Symvolara, Lv. 32; 1920\$
- Betrete die nächste Kanone unten und lasse dich wegschießen.
- Gehe nach rechts in die Kanone. Besiege den nächsten Piloten und steige danach in die nächste Kanone.
 - Fasangob, Lv. 33; 1980\$
- Gehe links die Treppe hoch und kämpfe gegen den Gegner. Steige danach in die Kanone.
 - Fletiamo, Lv. 32; 1320\$
- Schieß dich nun durch die folgenden Kanonen durch den Raum, bis du bei der Arenaleiterin landest.

Arenaleiter - Kampf #6 – Géraldine

			
Géraldine	Fletiamo	Fasangob	Swaroness
	Lv. 33	Lv. 33	Lv. 35

Nach dem Kampf erhältst du neben dem **Jetorden** auch die **TM62**. Außerdem gehorchen dir Pokémon nun bis **Level 70**.

Panaero City

Sobald du die Arena verlassen hast, wirst du gleich wieder einmal von N aufgehalten. Dennoch unterhält er sich nur kurz mit dir und verschwindet dann, ohne einen Kampf.

Nachdem du deine Pokémon nach dem Arenakampf geheilt hast, kannst du deine Reise erneut in Richtung Route 7 fortsetzen.

Route 7

Auf Route 7 folgst du dem Weg bis zu dem Haus, in dem die Dame wohnt, welche deine Pokémon heilen kann. Nun setzt du deine Reise weiter in Richtung Osten fort. Auf einer kleinen Erhebung angekommen, siehst du zwei Holzbalkenwege. Nimm den Nördlichen, denn dieser bringt dich weiter. Sobald du den Holzsteg passiert hast oder einen Abstecher durchs hohe Gras gemacht hast, folgst du einfach dem Weg nach Norden, bis du eine Treppe siehst. Dort angekommen wird Cheren auftauchen und dich zu einem Kampf herausfordern.

Rivalen-Kampf - Cheren #6: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Cheren	Fasasnob	Flambirex	Vegichita	Kleoparda
2200\$	Lv. 33	Lv. 35	Lv. 33	Lv. 33

Rivalen-Kampf - Cheren #6: Wenn du Floink gewählt hast

				
Cheren	Fasasnob	Admurai	Grillchita	Kleoparda
2200\$	Lv. 33	Lv. 35	Lv. 33	Lv. 33

Rivalen-Kampf - Cheren #6: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Cheren	Fasasnob	Serpioyal	Sodachita	Kleoparda
2200\$	Lv. 33	Lv. 35	Lv. 33	Lv. 33

Nach diesem Kampf siehst du den Champion Lauro auf dem Felsvorsprung über euch stehen. Er begibt sich zu euch und schenkt dir nach einer kurzen Unterhaltung die **VM03 Surfer**.

Danach läuft Lauro gemütlich in Richtung Panaero City und Cheren läuft die Treppe hinauf in die Höhle, in welche du dich nun auch begeben solltest.

Tipp: Da du nun Surfer erhalten hast, kannst du einige Nebenquests erfüllen, unter anderem kannst du dir nun die zwei legendären Pokémon Kobalium, welches sich in der Panaero-Höhle befindet, und Viridium, welches im Ewigwald heimisch ist, schnappen!

Bergwerk

Nachdem du die Höhle betreten hast, wirst du nach ein paar Schritten kurzzeitig von zwei Bekannten aufgehalten: Cheren und dem Arenaleiter Turner. Doch nach diesem kurzen Gespräch, kannst du Cheren schon weiter in Richtung Osten folgen, wo dich auf der anderen Seite des Durchgangs ein Bergwerk erwartet.



Dein Weg sollte dich nun nach Osten führen, wo du zu einem weiteren Eingang kommst, den du passieren musst. In diesem kleinen Tunnelsystem gibt es insgesamt drei Ausgänge. Um deinen Weg schnellstmöglich fortzusetzen, musst du an der Kreuzung nach dem Wanderer geradeaus fahren und dem Weg weiter nach oben folgen.

Auf dem Holzpfad, den du nun durch den Ausgang betreten hast, folgst du bis zum nächsten Eingang. Dort musst du wieder reingehen und die Treppe runter gehen. Lass das nächste Portal hinter dir. In dem nächsten Tunnelabschnitt läufst du einfach weiter nach links bis zum Ausgang. Erneut draußen angekommen, läufst du den Pfad nach unten und begibst dich in den nächsten Eingang. Um nun zum Ausgang zu kommen, läufst du die 2. Abzweigung nach Norden und läufst dann nach Osten, bis du ihn wieder siehst.

Wenn deine Pokémon doch schon sehr geschafft sind, hast du nun die Möglichkeit, sie heilen zu lassen. Ein paar Schritte südlich des Ausgangs steht ein Heiler, der dir seine Dienste nach einem kurzen Kampf gegen sein Mitodos (Level 34) und sein Somnivora (Level 34) zur Verfügung stellt.

Dein weiterer Weg führt dich nun in nördliche Richtung zu zwei Eingängen, wobei du den Westlichen wählen solltest, da der Östliche eine Sackgasse ist. Sobald du den westlichen Eingang passiert hast, schreitest du geradeaus zum nächsten Durchgang. Nachdem du eine Treppe hinunter gelaufen bist, stehst du an einer kleinen Kreuzung. Wähle den Weg nach Süden, der dich direkt zum nächsten Ausgang führt.

Diesen passiert, stehst du auf der Ebene, auf der sich das Haus und der Bagger befinden, die du schon von oben sehen konntest. Weiter geht es zwischen dem Bagger und dem Getränkeautomaten nach Osten, wo du einen weiteren Eingang im Norden finden wirst, den du nutzen solltest.

Kaum hast du diesen betreten, kannst du gleich schon Cheren und ein Mitglied von Team Plasma erspähen. Laufe zu ihnen. Nach einer kurzen Gesprächssequenz taucht ein weiteres Team Plasma Mitglied auf und verschwindet dann. Nun kannst du das Bergwerk verlassen.

Nevaio City

Kaum hast du das Bergwerk verlassen, gerätst du gleich in ein kurzes Gespräch mit dem Herren, dem du schon in Panaero City begegnet bist. Er verschwindet nach dieser Unterhaltung in Richtung Nevaio City, die nun direkt vor dir liegt.

Folge dem Weg nach Norden und erklimme die Treppe nach oben und lasse deine Pokémon im PokéCenter heilen, bevor du dich zur Arena begibst, die sich im Nord-Westen der Stadt befindet.

Die siebte Arena

Wie schon in vorherigen Pokémon-Editionen, die eine Eis-Arena beherbergten, ist auch in dieser wieder ein "Schlitter"-Rätsel integriert.



- Lauf geradeaus und schlittere in den Bogen.
- Schlittere nach rechts und kämpfe gegen den Kämpfer.
 - Petznief, Lv. 35; Petznief, Lv. 35; Frigometri, Lv. 35; 1120\$
- Stelle dich auf den Schalter und schlittere wieder in den Bogen. Besiege nun die Kämpferin.
 - Frigometri, Lv. 37; 1184\$
- Laufe nun die Treppe hinauf und schlittere über den Abgrund hinweg.
- Laufe geradeaus und erledige den Kämpfer.
 - Petznief, Lv. 37; 1184\$
- Schlittere nun nach rechts, dann nach oben, wieder nach rechts und abermals nach oben und führe nun einen Kampf gegen die Kämpferin.
 - Petznief, Lv. 36; Gelatropo, Lv. 36; 1152\$
- Schlittere auf die Seite des Bogens und nach rechts auf den Pfad.
- Folge dem Pfad, schlittere in den Bogen und nun nach oben.
- Nachdem du den Schalter betätigt hast, schlittere erst nach oben und dann nach links.
- Schlittere von dem Feld, das mit einer Pfeilspitze markiert ist, in den Bogen und steige die Treppe hinauf und schlittere auch über diesen Abgrund.
- Kämpfe gegen die Kämpferin.
 - Gelatropo, Lv. 36; Gelatropo, Lv. 36; 1152\$
- Schlittere von dem Pfeilfeld in den Bogen und nach rechts, darauf nach oben und wieder in den Bogen.
- Schlittere nun zum Pfad hin, laufe diesen entlang und schlittere am Ende nach oben.
- Kämpfe nun gegen den Kämpfer.
 - Gelatropo, Lv. 36; Petznief, Lv. 36; 1152\$
- Betätige den Schalter und schlittere in den Bogen.
- Schlittere nach links, nach unten und von dort in den Bogen.
- Schlitter nun nach oben in die Lücke, lauf die Treppe hinauf und du bist beim Arenaleiter.

Arenaleiter - Kampf #7 – Sandro

			
Sandro	Gelatropo	Frigometri	Siberio
4680\$	Lv. 37	Lv. 37	Lv. 39

Nach eurem Sieg erhaltet ihr den **Eiszapfenorden** und die **TM79 - Eisodem**. Von nun an gehorchen dir auch alle Pokémon bis **Level 80**.

Nevaio City

Direkt nach deinem Sieg über den Arenaleiter Sandro, wirst du außerhalb der Arena auf Cheren und Bell treffen, die dort auf dich gewartet haben. Doch werdet ihr keinen langen Plausch halten, weil ihr von Ns Handlangern überrascht werdet. Nachdem auch Sandro aus seiner Arena gekommen ist, verlassen euch diese Leute, aber ihr sollt zum **Drachenstiege** im Norden der Stadt gehen.

Cheren und Sandro gehen vor und du solltest ihnen folgen, nachdem du dich im PokéCenter hast heilen lassen.

Drachenstiege



Kurz vor dem Durchgang zum Turm begegnet ihr erneut dem Typen, den ihr schon bei Géraldine kennengelernt habt. Er unterhält sich kurz mit dir und Bell, dann kannst du in den Drachenstiege aufbrechen.

Drinnen angekommen, musst du einfach dem Weg zur Treppe folgen und diese dann erklimmen. Auf der nächsten Etage erwartet dich bereits Cheren, der dir sagt, dass du ihm folgen sollst. Folge also seiner Anweisung, verschiebe den Felsen mit Stärke und gehe links in den nächsten Raum.

Dort angekommen siehst du Cheren und Sandro, wie sie schon schwer beschäftigt Mitglieder von Team Plasma besiegen. Nutze also diese Gelegenheit, um die Treppe hinauf zu gelangen, und besiege alle Plasma-Mitglieder, die sich dir in den Weg stellen.

Betrittst du den nächsten Raum, siehst du ein kleines Rätsel. Folge dieser Anleitung, um schnellst möglich zur nächsten Etage zu kommen: Laufe erst nach rechts, auf die innenliegende Plattform, dann wieder rechts, auf die nächste innere Plattform, nach links, weiter auf die nächste Plattform, nach rechts und springe über die Hürde. Laufe nun auf die äußere Plattform, weiter nach links, wieder eine Plattform nach außen, direkt weiter nach außen und nach links auf die nächste Etage!

Vier Plasma-Mitglieder und ein Berater G-Cis erwarten dich hinter einer Säule auf dieser Etage. Nachdem du alle 4 Mitglieder von Team Plasma besiegt hast, kannst du in die nächste Etage laufen. Dies ist die letzte Etage der Drachenstiege und sie weist einen Unterschied zwischen Schwarz und Weiß auf!

Auf beiden Editionen begegnet dir N, der in der Edition Weiß **Zekrom** und in Schwarz **Reshiram** ruft und auf dem jeweiligen verschwindet.

Begib dich nun wieder zum Durchgang zwischen der Drachenstiege und Nevaio City, wo du nun Teil einer Besprechung bist, an der Sandro, Bell, Cheren, der Mann aus Panaero City und nach einer kurzen Zeit auch Lauro teilnehmen. Nach dieser Unterhaltung führt dich dein Weg zurück nach Rayono City, wohin du mit Fliegen am schnellsten gelangst. Von dort aus ist ein weiter Weg in Richtung Wüstenresort geplant, wo du nun den **Alten Palast** betreten sollst.

Alter Palast

Im Wüstenresort gibt es eine Öffnung im Boden, um die fünf Statuen stehen. Dies ist der Eingang zum Alten Palast. Vor deiner Erkundungstour solltest du wissen, dass die Strudel in dieser Ruine nicht ausgelöst werden, wenn du langsam, also ohne Fahrrad und Turbotreter, am Rand entlang läufst. Fährst du in sie, rennst auf sie zu oder läufst in die Mitte des Strudels, wirst du automatisch hineingezogen und auf der unteren Etage wieder herausgeworfen. Um in die nächste Ebene zu kommen, musst du die Treppe nehmen und in keinen der beiden Strudel fallen. Also lauf langsam den 2. Strudel entlang und benutze die Treppe.

Tip: Die Trainerin direkt hinter diesem Strudel schenkt dir ein Fossil, welches entweder Galapaflos oder Flapteryx enthält.

Im 2. Geschoss musst du in den Strudel, nachdem du dem Plasma eine Lektion erteilt hast und im 3. musst du am ersten Strudel vorbei und in den 2. laufen.

In der 4. Etage musst du ebenfalls in einen Strudel, und zwar in den linken der beiden, die direkt nebeneinander liegen. Und nun, auf Ebene Nummer 5, musst du einfach in den Strudel rein, damit du auf der 6. landest. Hier folgt dir Cheren und ihr unterhaltet euch gemeinsam mit Lauro mit dem Plasma-Boss G-Cis. Nachdem G-Cis euch verlassen hat, landet ihr wieder direkt am Eingang des Alter Palasts und du wirst von Prof. Esche gebeten, nach Septerna City zu kommen.

Septerna City

Hier kannst du dich schnell im PokéCenter heilen lassen und dein Weg führt dich direkt zur Arena von Aloe. Dort warten u.a. Professorin Esche, Bell und Lauro und nach einem Gespräch mit ihnen, in das auch Aloe aus der Arena gestürmt kommt, erhältst du einen besonderen Stein, den **Dunkelstein**. Danach kannst du zurück nach Nevaio City und auf zur Route 8.

Route 8, Zylinderbrücke und Route 9

Auf Route 8 ist nichts Besonderes, bis auf den Eingang zur Zylinderbrücke. Wenn du vorher schon einmal hier warst, wird dir auffallen, dass die beiden Plasmas, die den Eingang bewachten hatten, verschwunden sind.

Dennoch wirst du dieses Mal wieder nicht ohne Hindernisse die Brücke passieren können, denn Bell passt dich beim Versuch ab, die Brücke zu betreten.

Rivalen-Kampf - Bell #5: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Bell	Bissbark	Grillchita	Somnivora	Admurai
4000\$	Lv. 38	Lv. 38	Lv. 38	Lv. 40

Rivalen-Kampf - Bell #5: Wenn du Floink gewählt hast

				
Bell	Bissbark	Sodachita	Somnivora	Serpiboyal
4000\$	Lv. 38	Lv. 38	Lv. 38	Lv. 40

Rivalen-Kampf - Bell #5: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Bell	Bissbark	Vegichita	Somnivora	Flambirex
4000\$	Lv. 38	Lv. 38	Lv. 38	Lv. 40

Nach einem Sieg bekommst du von Bell noch eine Top-Genesung und du kannst die Zylinderbrücke betreten. Folge einfach dem geradlinigen Pfad, bis du wieder von Ns Leuten überrascht wirst. Sie eskortieren dich zu G-Cis, der sich kurz mit dir unterhält und daraufhin wieder verschwindet.

Verlasse nun die Brücke und betrete Route 9. Route 9 ist eine recht kurze, unauffällige Route. Du kannst aber dem hiesigen Kaufhaus einen Besuch abstatten und einige Items abgreifen! Im Osten kannst du die Route nach **Twindrake City** verlassen.

Twindrake City

Kaum hast du die Stadt betreten, spricht dich Lauro an und ihr lauscht gemeinsam einer weiteren Ansprache von Team Plasma. Nachdem diese sich auf den Weg gemacht haben und Lauro ebenfalls wieder verschwunden ist, kannst du mit einem älteren Herren und einem kleinen Mädchen, Lysander und Lilia, sprechen. Diese sind die Arenaleiter von Twindrake City und sie möchten dir einiges über die Einall Region erzählen, wenn du sie besuchst. Sie wohnen in einem Haus, nördlich vom PokéCenter. Dort angekommen wird sich nach einem kurzen Gespräch Lilia in der weißen und Lysander in der schwarzen Edition in die Arena begeben und diese öffnen.



Die achte Arena

In der achten Arena triffst du je nach Edition auf einen anderen Arenaleiter. So erwartest in der Pokémon Schwarz Lysander und in Pokémon Weiß Lilia. Beide kämpfen jedoch mit den gleichen Pokémon gegen dich.

Arenaleiter-Kampf #8 - Lysander (Schwarze Edition)

			
Lysander	Sharfax	Shardrigo	Maxax
\$5160	Lv. 41	Lv. 41	Lv. 43

Arenaleiter-Kampf #8 - Lilia (Weiße Edition)

			
Lilia	Sharfax	Shardrigo	Maxax
\$5160	Lv. 41	Lv. 41	Lv. 43

Nach einem Sieg über Lysander in der schwarzen bzw. Lilia in der weißen Edition erhältst du den **Legendenorden** und die **TM82**. Außerdem gehorchen dir nun alle Pokémon unabhängig vom Level.

Twindrake City

Wenn du deinen 8. Orden erhalten hast, kannst du dich nun auf zu den Top 4 machen! Lasse dich noch einmal heilen, bevor du dich in Richtung Nord-Westen begibst, um Twindrake City nach Route 10 zu verlassen. Dennoch wird dich kurz vor deinem Betreten des Durchganghäuschens Professorin Esche abfangen und dir den **Meisterball** aushändigen. Nun begib dich auf Route 10.

Route 10

Nebst ein paar Trainern kann man, wie auf jener Route, einige Items und Pokémon finden. Jedoch werden dir an der Brücke wieder bekannte Gesichter begegnen. Cheren und Bell kommen und wollen sich kurz mit dir unterhalten. Dies ist aber nicht alles, denn Cheren möchte noch einmal gegen dich antreten.

Rivalen-Kampf - Cheren #7: Wenn du Serpifeu gewählt hast

				
Cheren	Fasasnob	Kleoparda	Vegichita	Flambirex
4500\$	Lv. 43	Lv. 43	Lv. 43	Lv. 45

Rivalen-Kampf - Cheren #7: Wenn du Floink gewählt hast

				
Cheren	Fasasnob	Kleoparda	Grillchita	Admurai
4500\$	Lv. 43	Lv. 43	Lv. 43	Lv. 45

Rivalen-Kampf - Cheren #7: Wenn du Ottaro gewählt hast

				
Cheren	Fasasnob	Kleoparda	Sodachita	Serpibroyal
4500\$	Lv. 43	Lv. 43	Lv. 43	Lv. 45

Nach deinem Sieg wird er deine Pokémon heilen und dir noch eine Top-Genesung schenken. Nach einer weiteren kurzen Unterhaltung lassen dich Cheren und Bell wieder allein. Nun kannst du der Route folgen und es ist nicht mehr weit bis zur Pokémon Liga.

Davor musst du dennoch durch das "**Badge Check Gate**". Er besteht aus acht einzelnen Toren, an denen die Wächter sich nach deinen Orden erkundigen. Die Gänge zwischen den Toren beinhalten u.a. kleine Gimmicks, du kannst beispielsweise über einen Abgrund schweben. Sobald du alle acht Tore passiert hast, stehst du vor dem Eingang zur **Siegesstraße**, also nichts wie los!

Siegesstraße

Die Siegesstraße besteht in dieser Edition aus einem Wechsel von innen und außen. Es gibt viele Etagen und hier ist der schnellste Weg zur Pokémon Liga beschrieben:

Draußen gibt es nichts weiter zu sehen, also begib dich gleich in die Höhle, indem du sie durch den Eingang betrittst. Im ersten Raum kannst du dir einen Top-Beleber holen, wenn du Surfer am nahe gelegenen Teich anwendest und ihn durchquerst. Sonst kannst du hier nichts weiter finden, daher nimm die Treppe ins nächste Geschoss. Dort musst du den Ausgang passieren, nachdem du die Trainerin besiegt hast.



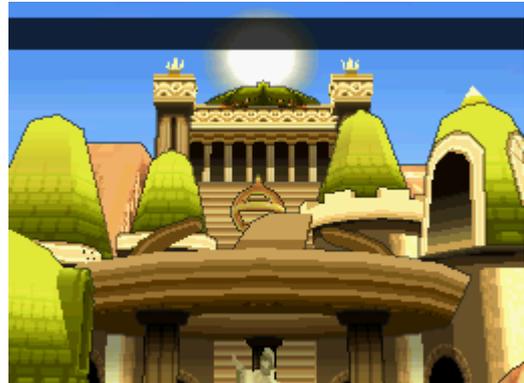
Hier siehst du, wie ein Trainer einen Hang herunterrutscht. Und genau dasselbe musst du nun auch tun! Rutsche den rechten Abhang runter, laufe darauf weiter nach rechts und betritt den nächsten Abschnitt der Höhle. Um etwas Zeit auf deinem Weg zu sparen, kannst du hier die Abkürzung über das Wasser per Surfer nehmen, sonst kannst du auch außen herum laufen. An der Treppe angelangt, kannst du sie passieren und begibst dich auf der nächsten Etage wieder zum Ausgang, nachdem du einen Trainer besiegt hast.

Außen hast du die Wahl, ob du nach rechts oder links gehst. Rechts ist eine Sackgasse, also gehe links zu den zwei Höhleneingängen. Nimm den linken Eingang, besiege den Trainer und lasse dich nach einem kurzen Kampf gegen den Arzt von diesem heilen, bevor du die nächste Etage betrittst. Wähle hier nun den Weg, der innen weiterführt, denn somit gelangst du zu einem Raum, in dem ein Trainer, ein blockierter Weg und zwei Ausgänge vorhanden sind. Wähle den rechten, denn der linke ist eine Sackgasse. Wähle aber den linken der beiden Abhänge, die du erreichst, wenn du den rechten Ausgang passiert hast.

Nimm, sobald du unten angekommen bist, den Eingang und folge dem Pfad bis du zu in einem Raum kommst, in dem zwei Treppen nach unten führen und es einen Ausgang gibt. Wenn du die Treppe nimmst, von der du nicht kamst, gelangst du in einen Raum, in dem du das legendäre Pokémon **Terrakium** fangen kannst, wenn du den Felsen verschiebst. Aber der Ausgang führt direkt zum Weg zur **Pokémon Liga**.

Pokémon Liga

Hast du die Siegesstraße hinter dir gelassen, so erreichst du das imposante Gebäude der Pokémon Liga von Einall, wo die Top 4 und der Champ auf dich warten. Doch wenn du noch einmal deine Pokémon heilen und austauschen möchtest oder dein Inventar mit neuen Items bestücken möchtest, so gibt es dafür ein Gebäude, welches sich auf der rechten Seite befindet.



Doch sobald du in den Raum kommst, in dessen Mitte eine Statue steht, kannst du nicht mehr zurück. Nun musst du dich den Top 4 stellen!

Diese Liga hat eine Besonderheit: Du darfst die Reihenfolge der Kämpfe selbst bestimmen! Im Raum unten links triffst du auf Anissa, die Geist-Trainerin und im darüber liegenden Raum kannst du gegen den Unlicht-Trainer Astor antreten. Auf der gegenüberliegenden Seite warten im oberen Raum Kattlea, die Psycho-Trainerin, und im unteren Kampf-Trainer Eugen auf dich.

Liga-Kampf - Anissa

Wenn du dich im Uhrzeigersinn bewegst, wirst du als erstes auf Anissa treffen. Diese verwendet Pokémon des Typs Geist, gegen welche du am besten mit Unlicht-Pokémon oder Pokémon, die Geist-Attacken können, vorgehst.

			
Echnatoll	Apoquallyp	Golgantes	Skelabra
GEIST	WASSER GEIST	BODEN GEIST	GEIST FEUER
Level 48	Level 48	Level 48	Level 50

Liga-Kampf - Astor

Gehst du den Weg weiter, wirst du als nächstes gegen Astor antreten. Er wird dich mit Pokémon des Typs Unlicht herausfordern. Um gegen ihn zu bestehen, solltest du Kampf- oder Käfer-Pokémon in den Kampf schicken.

			
Irokex	Rabigator	Kleoparda	Caesurio
UNL. KAMPF	BODEN UNL.	UNL.	UNL. STAHL
Level 48	Level 48	Level 48	Level 50

Liga-Kampf - Kattlea

Psycho-Pokémon sind die darauf folgende Hürde, die du überwinden musst, um zu bestehen. Wenn du Kattlea besiegen willst, so setze Pokémon von Typ Käfer, Geist oder Unlicht ein, die effektiv gegen Psycho sind.

			
Zytomega	Somnivora	Symvolara	Morbitesse
PSYCHO	PSYCHO	PSYCHO FLUG	PSYCHO
Level 48	Level 48	Level 48	Level 50

Liga-Kampf - Eugen

Das letzte Mitglied der Top 4 ist Eugen, wenn du dich im Uhrzeigersinn bewegst. Er hat sich auf Kampf-Pokémon spezialisiert, welche du am ehesten besiegen kannst, sofern du mit Flug- oder Psycho-Pokémon antrittst.

			
Jiutesto	Karadonis	Meistagrif	Wie-Shu
KAMPF	KAMPF	KAMPF	KAMPF
Level 48	Level 48	Level 48	Level 50

Sobald du diese 4 starken Trainer besiegt hast, kannst du mit der Statue interagieren und sie befördert dich hinunter. Von dort aus kannst du dich auf den Weg zum Champ machen.

Schloss von N

Sobald du beim Champ Lauro, den du schon oft im Spielverlauf getroffen hast, angelangt bist, wird dir sicherlich auffallen, dass er nicht allein ist. N befindet sich ebenfalls dort. Nachdem ihr alle ein paar Worte gewechselt haben, folgt eine kleine Video-Sequenz, in der du sehen kannst, wie sich Ns Schloss erhebt und dessen Treppen in die Liga "einstecken". Eine Treppe ist direkt neben euch dreien und du musst N in dieses gewaltige Gebäude folgen.



Auf deinem Weg zur obersten Etage musst du viele andere Etagen durchqueren, in dem du von einer Treppe zu nächsten läufst, aber beachte: Betritt die Räume an der Seite, um alle Items, die sich dort befinden, einzusammeln, denn du kannst nicht mehr hierher zurückkehren. Es gibt auch einen Raum, in welchem du dein Team heilen lassen kannst von einer der beiden dort befindlichen Damen.

Sobald du in der obersten Ebene angekommen bist, triffst du G-Cis vor der Tür, die in einen großen Raum führt. Er unterhält sich nur kurz mit dir und lässt dich passieren. Kaum hast du den Raum betreten, begrüßt dich N von einem Thron aus und ruft in der schwarzen Edition **Zekrom** und in der weißen Edition **Reshiram**. Kaum hat er das getan, wird sich das Item, welches du von Aloe in



Twindrake City erhalten hast, reagieren und in der weißen Edition erscheint Zekrom und in der schwarzen Reshiram. Nun hast du die Chance gegen dieses zu kämpfen. Es ist auf Level 50.

Hast du es gefangen bzw. besiegt, wird dich N zum Kampf auffordern. Wenn du das legendäre Pokémon gefangen hast, wirst du aber vorher gefragt, ob du es deinem Team hinzufügen möchtest, wenn du es hinzufügst, dann wird es an erster Stelle in deinem Team stehen.

N-Kampf #4

						
N	Reshiram/ Zekrom	Kariippas	Klikdiklak	Gelatwino	Aeropteryx	Zoroark
10000\$	Lv. 52	Lv. 50	Lv. 50	Lv. 50	Lv. 50	Lv. 50

Nach deinem Sieg über N erscheint G-Cis und will sich für N revanchieren. Deine Pokémon werden vor dem Kampf automatisch geheilt.

Kampf gegen G-Cis

						
G-Cis	Echnatoll	Bufflon	Shibildon	Branawarz	Trikephalo	Caesurio
9720\$	Lv. 52	Lv. 52	Lv. 52	Lv. 52	Lv. 54	Lv. 52

Sobald Lauro nach deinem Sieg über den Plasma-Boss G-Cis auftaucht, wird nach einem Gespräch die Hauptstory zu Ende sein. Nun hast du noch die Möglichkeit, viele neue Gebiete und Pokémon zu entdecken.

