

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Diamant und Perle Teil 1: Der Spielstart und die ersten beiden 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

Vorwort

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

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

Die Komplettlösung sollte vor allem Neulingen helfen, die selten oder noch nie ein Pokémon-Spiel gespielt haben. Sollten trotz Komplettlösung noch Fragen offen bleiben, kannst du in den FAQs nachsehen, ob du dort Antworten findest. Fragen, die auch dort nicht beantwortet werden, werden im Forum meist innerhalb kurzer Zeit beantwortet.

Unsere Seiten zum Thema Pokémon Diamant und Perle kannst du unter der Adresse <http://www.pokemonexperte.de/diamantperle/> aufrufen. Dort findest du einige Spielhilfen, die im Rahmen der Komplettlösung leider keinen Platz gefunden haben.

Systemvoraussetzungen

Das Spiel ist nur für den Nintendo DS (Lite) erhältlich, wer ältere Handhelds besitzt, kann mit diesen beiden neuen Editionen nichts anfangen.

Vor dem Spielbeginn

Vor dem Spielbeginn wird dir Prof. Eibe einiges über Pokémon erzählen. Das ist nicht wichtig für den Spielverlauf, also kann es ruhig weggedrückt werden. Danach wirst du nach deinem Namen und deinem Geschlecht gefragt. **Achtung:** Später kannst du das nicht mehr ändern. Anschließend wird nach dem Namen deines Rivalen gefragt. Auch das kann später nicht mehr geändert werden.



Zweiblattdorf

Im Fernsehen wird eine Sendung über ein rotes Garados kommen. Nachdem du diese Sendung gesehen hast, wirst du von nun an deinen Charakter kontrollieren.

Gehe die Treppe hinunter, dort wirst du von deiner Mutter begrüßt. Sie wird dir sagen, dass du deinem Rivalen einen Besuch abstatten sollst. Mach dich auf den Weg zu dem Haus im Nordwesten. Dein Rivale wird zur Tür heraus kommen. Er wird weglaufen, aber da er wohl etwas vergessen hat, zurück in das Haus gehen. Folge ihm in den 1. Stock des Hauses, worauf hin er endgültig gehen wird.

Gehe nach Norden zur Route 201. Dort wirst du deinen Rivalen erneut treffen. Er wird über das rote Garados aus dem Fernsehen reden und dir folgen. Gehe mit ihm nach Westen (die Route nach Osten ist noch nicht passierbar!) in den Wald.

WICHTIG: Wenn du vor der Wahl deines Start-Pokémon speichern möchtest, dann tue das, **BEVOR** du den Wald betrittst!

Im Wald angekommen, wirst du Professor Eibe und Lucia, die sich gerade unterhalten, beim See treffen. Sie werden dich und deinen Rivalen bemerken und gehen. Der Professor hat jedoch seinen Koffer vergessen. Nachdem ihr den Koffer entdeckt habt, werdet ihr auch schon von wilden Pokémon angegriffen. Jetzt ist es an der Zeit, dein Start-Pokémon zu wählen, aber suche dir dein Pokémon mit Bedacht aus!



Die 3 Starter

Start-Pokémon	Chelast	Panflam	Plinfa
			
Endevolution	Chelterrar	Panferno	Impoleon
KP:	394	356	372
ANG:	317	307	271
DEF:	309	241	275
SP.ANG:	249	307	321
SP.DEF:	269	241	301
INIT:	211	315	219
Attackenset:	Curser (Set auf Basis von Fluch)	Ränkeschmied	Staller – Verteidigung (Zeit heraussschinden)
Angriff1:	Fluch	Ränkeschmied	Tarnsteine
Angriff2:	Erdbeben	Strauchler	Surfer
Angriff3:	Holzhammer	Nahkampf	Eisstrahl
Angriff4:	Egelsamen	Flammenwurf	Brüller
Item:	Überreste	Überreste	Überreste

Am besten eignet sich Panflam, da es gegen die meisten Arenaleiter im Vorteil ist. Chelast kommt gegen einige Arenaleiter gut klar. Am schlechtesten ist Plinfa, da es Schwierigkeiten bei den meisten Arenaleitern haben wird. Gegen die Top4 ist es ein ähnliches Schauspiel: Panflam eignet sich am besten, Chelast kommt mit einigen gut klar und Plinfa wird bei allen Probleme haben.

Dein erster Kampf

Nachdem du dich für deinen Starter entschieden hast, wird dein Rivale jenes Pokémon wählen, welches deinem gegenüber im Vorteil ist.

Gleich danach wirst du gegen ein Starlilli auf Level 2 kämpfen müssen. Greife einfach immer mit der Angriffsattacke deines Pokémon an, dann sollte dieser Kampf keine große Herausforderung sein.

Nach dem Spektakel wird Lucia zurückkommen und den Koffer abholen. Nach dem Verlassen des Waldes werden dein Rivale und du erneut auf den Professor und Lucia stoßen. Nach einer kurzen Unterhaltung wird Lucia dir sagen, dass du ins Labor nach Sandgemme gehen sollst. Anschließend wirst du wieder nach Hause geschickt, wo du von deiner Mutter die Turbotreter erhältst. Diese ermöglichen es dir, durch Drücken des B-Knopfes schneller zu laufen. Sie wird dir außerdem sagen, dass du nach Sandgemme gehen sollst.

Route 201

Gehe zurück zur Route 201. Diesmal kannst du durch das hohe Gras so weit nach Osten gehen, bis du in Sandgemme angekommen bist.

Tipp	Mache ein paar Kämpfe, um dein Pokémon auf Level 6 oder höher zu bringen! Sollte dein Pokémon zu wenig KP haben, gehe einfach zurück und sprich mit deiner Mutter, diese wird dein Pokémon heilen!
-------------	--

Sandgemme

Wenn du in Sandgemme angekommen bist, wirst du sehen dass Lucia auf dich wartet. Sie wird dich zum Labor des Professors führen. In jenem Moment, in dem du dort ankommst, wird dein Rivale aus dem Labor rennen und verschwinden. Im Labor drinnen wird der Professor dir das Pokémon überlassen, welches du ausgewählt hast. Wenn du möchtest, kannst du ihm jetzt auch einen Nicknamen geben. Schlussendlich wird er dich fragen ob du Lust hast, durch Sinnoh zu reisen um Daten und Infos über die verschiedenen Pokémon zu sammeln. Nachdem du diese Frage mit „Ja“ beantwortet hast, wird er dir den Pokédex überreichen.

Verlasse das Gebäude zusammen mit Lucia, welche dich ein bisschen herumführen und dir die unterschiedlichen Gebäude (wie das PokéCenter und der PokéMarkt) zeigen wird. Sie wird nach Norden zur Route 202 gehen und dich nicht passieren lassen. Gehe zurück zu deinem Haus und sprich mit deiner Mutter. Die Mutter des Rivalen wird dazu stoßen, dir das Basis-Item Paket geben und dich bitten, dieses deinem Rivalen in Jubelstadt zu bringen.

Route 202

Kehre zu Lucia auf Route 202 zurück, welche dir nun zeigen wird, wie man ein Pokémon fängt. Nachdem sie ein Bidiza gefangen hat wird sie dir 5 Pokébälle schenken.

Tipp	Um auf Nummer sicher zu gehen, wäre es empfehlenswert, ein paar Pokébälle mehr sowie einige Tränke zu kaufen!
-------------	---

Auf dem Weg nach Jubelstadt wirst du zum ersten Mal auf einige Trainer mit ihren Pokémon treffen, welche aber kein Problem sein sollten. Anschließend wirst du Jubelstadt erreichen.

Jubelstadt

Die beiden Abras der Trainer beherrschen nur Kraftreserve und sollten somit einfach zu besiegen sein. Sprich nach dem Kampf mit dem Trainer (Junge), um TM 10 (Kraftreserve) zu erhalten.

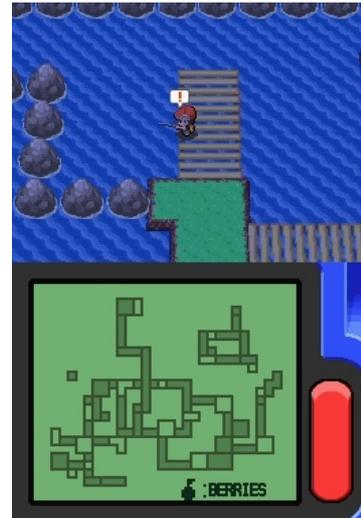
Nachdem du das Gebäude verlassen hast, wirst du auf einen Mann treffen, der einen Mantel trägt. Er sagt dir, dass er dir einen Pokétch geben wird, wenn du ihm 3 Coupons bringen kannst. Diese 3 Coupons wirst du von 3 gelb angezogenen Clowns erhalten, welche in der Stadt verstreut sind.

Die Standorte der Clowns sind:

- Hinter dem Pokémon Center
- Vor der Pokétch Company (im Westen der Stadt)
- Vor der TV Station (im Norden der Stadt)

Jeder dieser Clowns wird dir eine Frage stellen, welche du einfach mit „Ja“ beantworten musst, um jeweils 1 Coupon pro Clown zu erhalten. Hast du die 3 Coupons erhalten, gehe zurück zu dem Mann, welcher am PokéCenter stehen wird. Er wird dir den Pokétch aushändigen, welches ein sehr nützliches Tool ist.

Gehst du Richtung Westen an der Pokétech Company vorbei in das Haus und redest mit dem Fischer (beantworte seine Frage einfach mit „Ja“), erhältst du die Angel. Damit kannst du jetzt angeln gehen – allerdings nur Karpador. Zum Angeln suche dir einfach eine Wasserfläche und benutze die Angel. Warte, bis ein „!“ über deinem Kopf erscheint (siehe Bild rechts), drücke den A-Knopf und kämpfe gegen das Pokémon, welches erscheinen wird.



Wenn du noch ein bisschen trainieren möchtest, gehe nördlich von Jubelstadt zur Route 204. Ansonsten wende dich nach Osten, zur Route 203. Betrittst du Route 203, wirst du auf deinen Rivalen treffen, welcher dich zu einem Kampf herausfordern wird. Er wird ein Staralili auf Level 7 sowie sein Startpokémon auf Level 9 einsetzen. Hast du ihn besiegt, wird er nach Erzelingen laufen, um den Arenaleiter herauszufordern.

Auf deinem weiteren Weg wirst du relativ viele Trainer treffen, welche jedoch einfach zu besiegen sind und deinen Pokémon ein paar leicht verdiente Erfahrungspunkte verschaffen. Sollten deine Pokémon zu viele KP verlieren, kehre ins PokéCenter zurück.

Hast du dir deinen Weg durch die Trainer gekämpft, wirst du vor einem Höhleneingang stehen. Für den Fall, dass du kein Pokémon mit einer Wasser- oder Pflanzenattacke hast, solltest du auf jeden Fall deine Pokémon heilen gehen bevor du dir Höhle betrittst! Im Tunnel wirst du nicht nur wilde Pokémon sondern auch Trainer treffen!

Hast du den Tunnel betreten, wird der Wanderer am Eingang deine Poké-Watch bemerken und dir VM 06 (Zertrümmerer) geben. Er wird dir einiges über VMs erzählen und dir mitteilen, dass du VM 06 außerhalb eines Kampfes einsetzen kannst, nachdem du den Arenaleiter von Erzelingen besiegt hast. Besiege die Trainer und verlasse den Tunnel. Später wirst du zurückkehren.

Kohlorden - Erzelingen

Nun bist du in Erzelingen angekommen. Du wirst einen Teenager treffen, der dich zur Arena leiten wird. Vor der Arena triffst du deinen Rivalen, der dir mitteilen wird, dass du den Arenaleiter verpasst hast, da dieser zu den Kohleminen gegangen ist. Wenn du möchtest, kannst du dich noch ein bisschen in der Stadt umsehen, bevor du in den südlichen Teil der Stadt zu den Kohlewerken gehst.

Schnapp dir die X-Abwehr auf der rechten Seite des Eingangs und setze deinen Weg nach unten fort. Im 2. Areal der Mine nimmst du, sobald der Weg sich gabelt, die linke Abzweigung und springst den Absatz runter. Sammle das Fluchtseil ein und kämpfe wenn du möchtest gegen den Minenarbeiter. Setze deinen Weg fort, bis du einen Mann mit einem roten Bauhelm triffst. Dieser wird sich als der Arenaleiter Veit vorstellen und dich einladen, ihn herauszufordern. Du kannst dich jetzt entweder noch in der Mine umschauen oder sie gleich verlassen um gegen Veit anzutreten. Heile deine Pokémon und stürze dich in deinen ersten Arena Kampf!

Die Trainer in der Arena sowie Veit werden allesamt Pokémon vom Typ "Gestein" einsetzen, also wäre es gut, entweder ein Wasser/ Pflanzen Pokémon dabei zu haben oder aber, Panflam bereits in Panpyro entwickelt zu haben, da dieses auf Level 14 Tempohieb erlernen wird.

Arenaleiter Veit wird folgende Pokémon einsetzen:

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Kleinstein	12	Gestein/Boden	Steinwurf, Tarnsteine
Onix	12	Gestein/Boden	Tarnsteine, Steinwurf, Kreideschrei
Koknodon	14	Gestein	Kopfstoß, Verfolgung, Silberblick

Je nachdem welches Start-Pokémon du ausgewählt hast, könntest du mit folgenden Pokémon kämpfen:

Team-Tipp	Chelast	Panpyro	Pliprin		
					
Level	15	16	16		
Item	Sinelbeere	Sinelbeere	Sinelbeere		
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach		
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still		
Attacken	Tackle	Glut	Schnabel		
	Panzerschutz	Verhöhner	Blubber		
	Absorber	Kratzfurie	Nassmacher		
	Rasierblatt	Tempohieb	Metallklaue		

Veit wird mit 3 Pokémon in den Kampf gehen: Kleinstein, Onix und Koknodon. Kleinstein hat die Attacke Tarnsteine, welche jedem Pokémon Schaden zufügt das du einwechselst. Setze gegen Kleinstein Blubber, Rasierblatt oder Tempohieb oder Megasauger ein. Sollte keines deiner Pokémon eine dieser Attacken beherrschen, setze dein stärkstes auf den Spezialangriff basierendes Pokémon ein, weil Kleinstein eine wesentlich schwächere Spezialverteidigung hat als Verteidigung.

Als nächstes wirst du auf Onix treffen. Setze die gleichen Attacken ein wie bei Kleinstein, somit sollte es schnell besiegt werden. Versuche jedoch, Physische Attacken zu vermeiden (es sei denn, du benutzt Silberblick davor), weil Onix eine extrem hohe Verteidigung hat.

Als letztes Pokémon wird Veit Koknodon in den Kampf schicken. Hier ist Vorsicht geboten, da Koknodon einen sehr hohen Angriffswert hat (mindestens 40) und mit Kopfnuss großen Schaden anrichten kann. Bezwinde es am besten mit Megasauger, Rasierblatt, Metallklaue, Blubber oder Tempohieb.

Hast du ihn besiegt, wird er dir den Kohlorden überreichen, welcher dir ermöglicht, Zertrümmerer außerhalb eines Kampfes einzusetzen. Zudem gibt er dir die TM 76, Tarnsteine. Da es die Attacke aber keine wesentlichen Vorteile für den Spielverlauf bringt, lohnt es sich noch nicht, diese einem Pokémon beizubringen.

Nach dem anstrengenden Kampf ist es an der Zeit, deine Pokémon zu heilen und das Spiel zu speichern. Hast du das getan, gehe zurück zum Erzelingen-Tor. Dort wirst du erneut deinen Rivalen treffen, der dir mitteilt, dass die nächste Arena in Ewigenu ist. Um über Route 207 nach Ewigenu zu gelangen, brauchst du ein Fahrrad; somit fällt dieser Weg flach, aber du kannst den Weg von Jubelstadt dorthin nehmen. Also, auf nach Jubelstadt!

Auf dem Weg zum Erzelingen-Tor kannst du den Pfad im Norden nehmen und Zertrümmerer einsetzen, um TM 70 und das Item Sternenstaub zu finden. Mehr gibt es hier vorerst nicht zu tun.

Jubelstadt

Stelle sicher, dass du deine Pokémon geheilt hast, da du gleich in einen Trainerkampf verwickelt wirst. Gehe nach Norden, dort wirst du Lucia und den Professor sowie zwei blau gekleidete Gestalten (Team Galaktik) treffen. Die blauen Gestalten werden dich zu deinem ersten Doppelkampf herausfordern.

Nach dem Kampf werden die Galaktik-Mitglieder das Weite suchen, dafür wird ein Mann auftauchen, der etwas über die gerade eröffnete TV Station erzählt. Zudem gibt er dir den Modekoffer, den du benutzen kannst, um deine Pokémon in der TV Station zu verkleiden.

Falls du Lust hast, kannst du einen Besuch in der TV Station machen. Im Erdgeschoß kannst du gegen verschiedene Trainer kämpfen – aber Vorsicht, die Level ihrer Pokémon sind verhältnismäßig hoch! Hast du die Interviewer besiegt, springt ein hübsches Sümmchen Geld für dich heraus, es lohnt sich also, gegen sie zu kämpfen!

Im 1. Stock findest du den Umkleideraum. Bevor du diesen betrittst, sprich mit dem Mann vor dem Durchgang, dieser wird deinem Start-Pokémon eine Maske geben. Nun kannst du hinein gehen und dein Pokémon schmücken. Hast du genug vom Schmücken und Erkunden, wird es Zeit deinen Weg fortzusetzen. Gehe zurück zu der Stelle, an der du die Team Galaktik Mitglieder getroffen hast und setze deinen Weg nördlich zurück zur Route 204 fort.

Route 204

Setze deinen Weg zu dem Tunnel fort und setze Zertrümmerer ein um ihn zu betreten. Benutzt du Zertrümmerer auf dem Weg zu deiner Linken, findest du TM 39 (Felsgrab). Setze Zertrümmerer auf der rechten Seite ein, um die Höhle zu verlassen.

Hast du den Tunnel verlassen, bist du im Norden auf dem erhöhten Teil der Route 204. Hier gibt es ein paar Trainer, sowie einen Aufwecker und TM 09 (Kugelsaat). Setze nun deinen Weg Richtung Norden nach Flori fort.

Flori

In Flori wirst du das erste Mal Beeren erhalten. Um eine Beere zu erhalten, gehe zu der Pflanze, an der die Beere wächst und drücke A. Eine Übersicht der Beeren findest du unter <http://www.pokemonexperte.de/diamantperle/beeren.php>

Vorerst wird es hier nicht viel zu tun geben, außer ein paar Items einzusammeln. Gehe in das Haus, welches nördlich des Eingangs zu der Stadt ist und sprich mit dem Mädchen. Beantworte ihre Frage mit „Ja“ und sie wird dir TM88 (Pflücker) geben.

Sprecht im Inneren des Blumenladens mit der Frau auf der linken Seite, daraufhin wird sie dir eine Entonkanne geben, mit der du gepflanzte Beeren gießen kannst. Sprichst du mit der Frau auf der rechten Seite, wird sie dir täglich eine zufällige Beere geben. Bei der blonden Frau kannst du Beeren gegen Accessoires für deine Pokémon tauschen.

Route 205

Gehe Richtung Osten, dort wirst du ein kleines Mädchen treffen, welches dir berichten wird, dass ihr Papa im Windkraftwerk gefangen gehalten wird. Da du ein guter Mensch bist, hilfst du dem kleinen Mädchen natürlich. Auf geht's zum Windkraftwerk.

Windkraftwerk

Sprich mit dem Galaktik Mitglied, der den Eingang zum Kraftwerk versperrt. Daraufhin wird er mit dir kämpfen. Hast du ihn besiegt, wird er dir sagen, dass man einen Schlüssel benötigt, um ins Kraftwerk zu gelangen, sich umdrehen und die Türe von innen verschliessen. Wie gut, dass es in Flori noch ein paar Galaktik-Mitglieder gibt. Kehre also dorthin zurück, gehe in den Nord-Westen der Stadt und betrete die Flori Wiese.

Auen von Flori

Du wirst zwei Galaktik Mitglieder sehen, die einen alten Mann bedrohen, weil sie unbedingt seinen Honig haben wollen, um viele Pokémon anzulocken. Sprich sie an, woraufhin du natürlich kämpfen musst. Hast du sie besiegt, werden sie von dannen ziehen und der alte Mann gibt dir den Schlüssel für das Kraftwerk, welchen die Galaktik Mitglieder verloren haben. Zudem erhältst du von ihm Honig. Der Honig hat viele nützliche Eigenschaften. Genaueres kannst du unter <http://www.pokemonexperte.de/diamantperle/honig.php> nachlesen.

Nachdem du nun den Schlüssel für das Kraftwerk hast, ist es an der Zeit dorthin zurück-zukehren.

Windkraftwerk

Betrete das Kraftwerk und halte dich links. Kämpfe gegen den Typ, welcher die Tür versperrt. Wenn du willst, kämpfe auch noch gegen den Typ im nächsten Raum, aber sei sparsam mit deinen Kräften, da ein Bosskampf bevorsteht! Nähere dich der rothaarigen Person, sie wird sich als Team Galaktik Commander Mars vorstellen, dir etwas über Team Galaktik erzählen und anschließend zu einem Kampf herausfordern.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Zubat (W)	14	Gift/Flug	Biss, Blutsauger, Toxin
Shnurgarst (W)	16	Normal	Finte, Kratzer, Mogelhieb

Vorsicht ist bei ihrem Zubat geboten, denn es beherrscht Toxin. Ihr Shnurgarst ist sehr schnell und wird für gewöhnlich den Kampf mit Mogelhieb eröffnen. Benutze einfach immer deine stärkste Attacke. Zudem trägt es eine Sinelbeere, welche 10 HP wieder herstellt. Hast du es besiegt, kassierst du satte 627 EXP dafür! Nach dem Spektakel kannst du über die Brücke zur Route 205, welche davor versperrt war. Heile deine Pokémon und weiter geht es.

Route 205 (Süden)

Nachdem du endlich über die Brücke kannst, wird es interessant: es erwarten dich haufenweise Trainer! Geraten deine Pokémon außer Puste, überquere die Brücke, welche über die Felsen führt, zu einem roten Haus. Die nette Dame im Inneren wird deine Pokémon heilen. Bist du mit allen Trainern fertig, betritt den Wald im Norden.

Ewigwald

Betrittst du den Wald, wird sich dir ein Mädchen namens Raissa anschließen, da sie wegen Team Galaktik Angst hat, den Wald alleine zu durchqueren. Folglich werden sämtliche Kämpfe im Wald Doppel-Kämpfe werden. Raissa besitzt ein Chaneira auf Level 15. Überaus praktisch ist, dass deine Pokémon nach jedem Kampf geheilt werden.

Da der Weg durch den Wald etwas kompliziert ist, hier die genaue Anleitung zum einfachen und schnellen Durchqueren:

Als erstes gehst du nach Osten, dann nach Süden, wo du gegen Käfer Sammler und eine Göre kämpfen musst. Folge dem Weg, bis du 2 Psychos triffst. Diese haben beide Abras mit Kraftreserve. Gehe danach solange nach Süden, bis du auf 2 Käfersammler triffst. Wenn du gegen sie kämpfen willst, gehe an der nächsten Abzweigung nach Norden. Willst du sie lieber umgehen, gehe nördlich und dann nach Westen. Wie dem auch sei, du musst in den Nord-Östlichen Teil des Waldes und dann nach Norden. Jetzt nach Westen, dann ein bisschen weiter nach Norden, anschließend nach Osten und du bist am Ziel angekommen. Raissa wird sich bedanken und gehen. Schade.

Route 205 (Norden)

Überquere eine weitere Brücke, auf der ein paar Angler stehen.

Ewigenau

Nun bist du endlich am Ziel angekommen: Ewigenau. Bevor du allerdings Hals über Kopf in die Arena stürzt, sieh dir die Stadt ein bisschen genauer an.

Betrittst du das hohe Gebäude neben dem Markt und sprichst mit dem alten Mann, kannst du den Nicknamen deiner Pokémon ändern lassen. Im gleichen Gebäude kannst du auch ein Bamelin (welches du direkt vor der Stadt fangen kannst) gegen ein Plaudagei tauschen.

Sprichst du mit dem Mann im Gebäude rechts vom PokéCenter erhältst du das Item Forschersack. Damit kannst du in den Sinnoh Untergrund. Im Untergrund kannst du je nach Edition entweder das Kopffossil (Diamant) oder das Panzerfossil (Pearl) finden. Diese kannst du im Museum von Erzelingen zu Koknodon und Schilterus wieder beleben.

Wenn du das nördliche Gebiet der Stadt erkundest, wird dir eine schwarz gekleidete Frau über den Weg laufen, sich als Cynthia vorstellen und ein bisschen mit dir reden wird. Sie wird dir VM01 (Zerschneider) geben und dann gehen. Allerdings kannst du den Zerschneider erst einsetzen, nachdem du den Arenaleiter von Ewigenau besiegt hast.

Folge dem Weg ein Stück und du findest einen Laden, der Energie / Kräuter Items verkauft. Sie sind billiger als normale Items zur Heilung, dafür senkt sich aber die Laune deiner Pokémon.

Wenn du immer weiter gehst, wirst du auf einer Route mit ein paar Trainern, einer Höhle und einem Item landen. Näheres dazu gibt es im nächsten Abschnitt.

Route 211 (Westen)

Auf dieser Route kannst du 2 sehr nützliche Pokémon fangen: Ponita und Medite. Vor allem Ponita ist sehr hilfreich wenn du Schwierigkeiten in der Arena von Ewigenau haben wirst. Zudem ist Ponita das einzige gute Feuer Pokémon, welches du neben Panflam erhalten kannst!

Beim Wanderer kannst du Zertrümmerer einsetzen um einen weiteren Trainer mit einem ziemlich starken Hoot-Hoot zu finden. Südlich von ihr findest du TM12 (Verhöhner).

In der Höhle gibt es nichts Interessantes zu finden, außer einem Beleber, welcher im Felsen nach dem Eingang versteckt ist (einfach den Felsen untersuchen, indem du A drückst). Um den weiteren Teil der Höhle zu untersuchen, wirst du die VM Stärke brauchen.

Waldorden - Ewigenau Arena

Sprich mit der Arenaleiterin Silvana, welche bei der Türe von der Arena steht. Sie wird dir mitteilen, dass du erst ihre Herausforderung meistern musst, bevor du gegen sie antreten darfst. Diese Herausforderung besteht darin, ihre 4 Trainer zu finden, welche sich in der Arena versteckt haben:

- Den ersten Trainer findest du, wenn du die linke Abzweigung nimmst und dich ein bisschen nach Süden wendest (siehe Bild rechts).
- Den 2. Trainer findest du, wenn du den Gang ganz links nimmst, in der Sackgasse
- Der 3. Trainer versteckt sich hinter einem kleinen Baum in der Nähe des Eingangs
- Den 4. und letzten Trainer findest du in der nord-östlichsten Ecke des Raumes, welche du erreichst, indem du beim Eingang die erste Abzweigung rechts nimmst und bis zum Ende gehst.



Hast du die vier besiegt, wird Silvana im Norden der Arena erscheinen. Heile deine Pokémon, speichere dein Spiel und ab geht es zum 2. Orden!

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Kikugi (W)	19	Pflanze	Strauchler, Egelsamen, Wachstum, Bodyguard
Chelast (M)	19	Pflanze	Strauchler, Rasierblatt, Panzerschutz, Reflektor
Roserade (W)	22	Pflanze / Gift	Strauchler, Zauberblatt, Giftstachel, Stachelspore

Team-Tipp	Chelcarain	Panpyro	Pliprin	Staravia	
					
Level	20	20	20	19	
Item	Sinelbeere	Sinelbeere	Sinelbeere	Sinelbeere	
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	
Attacken	Panzerschutz Absorber Rasierblatt Fluch	Glut Kratzfurie Tempohieb Flammenrad	Schnabel Blubber Geduld Metallklaue	Ruckzuckhieb Flügel Schlag Doppelteam Notsituation	

Kikugi sollte sehr einfach zu besiegen sein.

Chelast hat die Attacke Reflektor im Attackenset, welches die Effektivität deiner Physischen Attacken für 5 Runden halbieren wird. Zudem ist seine Verteidigung sehr hoch.

Roserade zu besiegen könnte etwas problematisch werden, denn es ist stark und auf einem hohen Level. Roserade eröffnet den Kampf gerne mit Stachelspore, also stelle sicher, dass du einen Para-Heiler oder eine Amrenabeere dabei hast.

Hast du sie besiegt, wirst du den Waldorden erhalten, welcher dir ermöglicht, Zerschneider außerhalb eines Kampfes einzusetzen. Zudem werden dir ab jetzt getauschte Pokémon bis Level 30 gehorchen. Außerdem erhältst du TM86 (Strauchler).

Wie es nun weitergeht, erfährst du in Teil 2 der Komplettlösung.