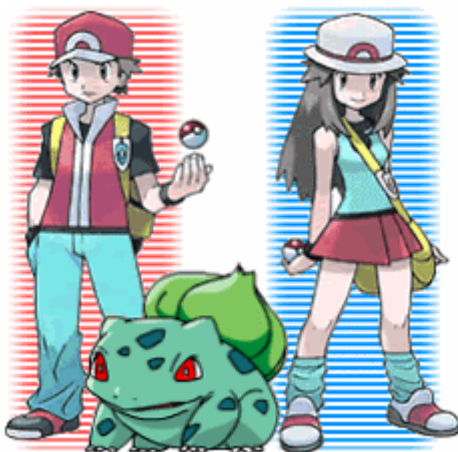


**DER POKEMONEXPERTE**

[www.pokemonexperte.de](http://www.pokemonexperte.de) / [post@pokemonexperte.de](mailto:post@pokemonexperte.de)

## **Komplettlösung zu Pokémon Feuerrot und Blattgrün Teil 3: Team Rockets Invasion**



©2004 pokemonexperte.de

## Team Rocket

### 10. Versteck in der Spielhalle

Im Restaurant der Stadt bekommst du von einem Mann einen Spielkorb geschenkt. Hast du dir in der Spielhalle ein paar Münzen gekauft, kannst du auch schon „Einarmiger Bandit“ spielen. Ein zweites Spiel gibt es leider nicht. Aber eigentlich bist du gar nicht zum Spielen hierher gekommen...



Hier kannst du sehen, wie viele Münzen du für welche Figuren in einer Reihe bekommst.

Die Auswahl des Einsatzes bestimmst du mit den Cursor-Tasten nach unten bzw. nach oben. Um die Rollen zu stoppen, musst du einfach nur den A-Knopf drücken.

Gewinne werden im Gebäude rechts der Spielhalle ausgezahlt.



Nun aber zum Wesentlichen: Neben der Kassa steht ein Team Rocket Mitglied vor einem Bild. Dieses Mitglied musst du ansprechen. Es kommt zu einem Kampf, danach verschwindet das Mitglied.

Stehst du vor dem Bild und drückst du den A-Knopf, so wird eine geheime Treppe auftauchen. Steige diese hinunter, dann bist du im Versteck von Team Rocket.

Im Versteck musst du Giovanni finden. Er ist in Besitz des Silph Scope, das du für den weiteren Spielverlauf benötigst. Der kürzeste Weg dorthin:

1. Gehe nach rechts über die nächste Treppe
2. Links ist wieder eine Treppe zu sehen – gehe auch über diese
3. Du bist in einer Etage mit Transportfeldern. Hier musst du folgenden Weg gehen:
  - Starte bei jenem Feld, das zwischen einem Transportfeld nach links und einem nach rechts liegt (siehe rechts)
  - Gehe einen Schritt nach links
  - Gehe zwei Schritte nach unten
  - Gehe zwei Schritte nach links
  - Gehe drei Schritte nach unten
  - Gehe drei Schritte nach links
  - Gehe zwei Schritte nach unten
  - Gehe zwei Schritte nach rechts
  - Gehe nach links, bis du auf ein Rocket Mitglied triffst und anschließend nach unten
4. Gehe nach rechts oben bis zur nächsten Treppe
5. Von hier aus gehe nach links oben. Kämpfe dort gegen ein Rocket Mitglied, danach bekommst du von diesem den Liftöffner



6. Gehe wieder zurück in das zweite Untergeschoss (jenes, wo du in Punkt 2 warst). In dieser Etage gibt es einige Items und Transport-Felder. Hier der Weg über die Felder zum Lift (die Wege zu den Items musst du am Rückweg selbst herausfinden):
  - Starte diesmal, indem du auf das Feld auf der Höhe des Rocket Mitglieds steigst (siehe rechts)
  - Gehe ein Feld nach rechts, vier nach unten, eines nach rechts, eines nach unten und eines nach rechts
  - Gehe zwei Felder nach rechts
  - Gehe zwei Felder nach links
  - Gehe drei Felder nach rechts und anschließend zwei nach unten und eines nach links
  - Gehe ein Feld nach rechts und eines nach unten
7. Gehst du über die Treppe, bekommst du noch ein Item. Ohne diesen Abstecher kommst du direkt zum Lift.
8. Fahre mit dem Lift in das vierte Untergeschoss.
9. Steige aus und gehe nach oben, bis du zu zwei Wachen kommst
10. Hast du die beiden Wachen besiegt, wird sich das Tor öffnen
11. Gehe weiter – du kommst zu Giovanni. Besiege diesen, er lässt das benötigte Item liegen.
12. Nun kannst du das Versteck wieder verlassen. Vergiss nicht, jene Items mitzunehmen, die du haben willst.



## 11. Im Totenturm von Lavandia

Bist du im Besitz von Silph Scope, kehre nach Lavandia zurück. Mit diesem Item kannst du die Geister als Pokémon identifizieren und damit auch bekämpfen.



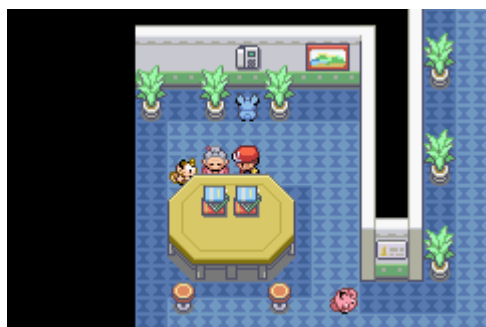
Im 1. Stockwerk des Turms triffst du auf deinen Rivalen. Sein Team besteht aus 5 Pokémon zwischen Level 20 und 25. Dies ist allerdings nur einer von vielen Kämpfen. Im Turm (der nun noch um einiges größer zu sein scheint) gibt es viele Trainer. Im 4. Stockwerk (von insgesamt 6 Stockwerken) gibt es ein Feld, wo deine Pokémon geheilt werden können.

Auf jeden Fall solltest du dir hier ein Alpollo fangen. Zum Fangen solltest du bei Pokémon über Level 20 Superbälle statt normalen Bällen verwenden.

Vor der Treppe zum 6. Stock triffst du auf ein Tragosso auf Level 30. Dieses kannst du allerdings leider nicht fangen. Im 6. Stock triffst du dann auf Team Rocket. Befreist du Mr. Fuji, so nimmt er dich in sein Zuhause mit, wo er dir die Pokéflöte schenkt. Mit dieser kannst du die beiden im Weg liegenden Relaxos aufwecken. Mit dem Sieg über Team Rocket bist du dieses jedoch noch lange nicht los ...

Es ist zu empfehlen, das Relaxo westlich der Stadt mit der Pokéflöte wecken und es anschließend fangen. Das starke Pokémon vom Typ Normal könnte dir demnächst nützliche Dienste erweisen.

## 12. Im Silph Co. Gebäude



Zunächst musst du nochmals zurück nach Prisma City. Gehe dort in die Pokémon-Villa und sprich die alte Dame im Erdgeschoss an. Erst jetzt darfst du die Zollhäuser rund um Saffronia City passieren. Früher musstest du aus dem Kaufhaus ein Getränk mitnehmen – das funktioniert jetzt nicht mehr.

Saffronia City ist die größte Stadt in Kanto. Im Südosten der Stadt bekommst du in einem Haus die

TM 29 (Psychokinese). Weiters gibt es in der Stadt zwei Arenen, die aber – wie viele andere Gebäude hier – von Team Rocket Mitgliedern verstellt sind.



Im Zentrum ihrer Belagerung steht das Silph Co. Gebäude (das Hauptgebäude jener Firma, die den Silph Scope hergestellt hat).

Suche dieses Gebäude auf und betrete es. Wie schon in Prisma City musst du Giovanni suchen. Diesmal musst du deinen Weg im riesigen Gebäude durch 11 Stockwerke finden.

Hier haben wir wieder den schnellsten Weg zu Giovanni beschrieben. Legst du aber Wert darauf, alle Rocket Mitglieder zu besiegen oder alle Items zu bekommen, musst du selbst Wege dazu finden.

1. Steige im Erdgeschoß in den Lift und fahre in die 8. Etage
2. Gehe nach rechts unten.
3. Bist du in der rechten unteren Ecke, gehe nach links, bis du zu einem Teleportierfeld kommst. Steige auf dieses.
4. Du kommst in einen Gang der 4. Etage. Gehe hier nach rechts, bis du das Item Türöffner am Boden liegen siehst. Nimm es an dich.
5. Da du jetzt alle Türen öffnen kannst, ist es dir möglich etliche Items aus bisher abgeschlossenen Räumen bekommen bzw. gegen noch mehr Rocket Mitglieder kämpfen. Um aber am schnellsten Wege zu Giovanni zu kommen, gehe wieder zum Aufzug.
6. Fahre mit dem Aufzug in die 2. Etage
7. Gehe nach unten und öffne die Tür links (leicht unterhalb) des Rocket Mitglieds, welches gegen dich kämpft.
8. Stelle dich auf das Teleportier-Feld.
9. Du bist in einem relativ kleinen Raum. Noch bevor du einen Schritt machst, speicher deinen Spielstand ab.
10. Gehe jetzt weiter. Dein Rivale wird dich hier zum Kampf herausfordern. Seine Pokémon sind jedoch bereits sehr stark. In diesem Kampf könnte dir das gefangene Relaxo nützlich sein.
11. Sprich nach dem Kampf die zweite Person im Raum an. Sie schenkt dir ein Lapras auf Level 25. Falls es nötig ist, kannst du zurück und in der 8. Etage von einer Frau links unten deine Pokémon heilen lassen.
12. Steige auf das untere Teleportier-Feld im Raum. Du kommst jetzt in die 10. Etage.

13. Öffne mit dem Türöffner die Tür und gehe weiter. Giovanni wird dich nun zum Kampf auffordern.
14. Hat Giovanni verloren, verschwindet er zusammen mit den Mitgliedern des Team Rockets. Das war aber nicht deine letzte Begegnung mit Giovanni. Gehe zur anderen Person in diesem Raum und sprich sie an. Sie schenkt dir den Meisterball.

Information	<p><b>Der Meisterball</b></p> <p>Der Meisterball ist etwas Einmaliges. Sofern du dir nicht den Meisterball aus einer anderen Edition ertauscht, kannst du ihn nur einmal bekommen.</p> <p>Tipp: Wenn du dir genug Zeit nimmst, kannst du eine andere Edition immer wieder neu starten und den Ball einem Pokémon mitgeben, welches du in die gewünschte Edition schickst. Damit hast du dann den Meisterball in dieser Edition mehrmals.</p> <p>Wenn du nur einen Meisterball hast, überlege dir gut, welches Pokémon du damit fangen willst. In Frage kommen folgende Pokémon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mewtu – das stärkste aller hier erhältlichen Pokémon, es muss auf Level 70 gefangen werden.</li> <li>▪ Arktos, Zapdos und Lavados – diese solltest du eher ohne Meisterball fangen. Sie sind an einem fixen Standort und im Vergleich zu den anderen schwächer.</li> <li>▪ Raikou, Entei und Suicune – obwohl es sie früher in Rot/Blau nicht gab, tauchen sie hier (auf Level 50) auf – allerdings zufällig, an einem zufälligen Ort und sie könnten auch flüchten. Von diesen drei kannst du aber nur eines fangen.</li> <li>▪ Ho-oh und Lugia – auch diese beiden Pokémon gibt es in den Editionen. Um auf die Insel zu kommen, wo man sie fangen kann, braucht man allerdings ein Item, das man nur auf einer Veranstaltung von Nintendo oder mit einem Schummelmodul bekommen kann.</li> <li>▪ Deoxys – es ist wohl die größte Überraschung, aber man kann dieses Pokémon in diesen Editionen fangen. Allerdings bedarf es auch hier Nintendos Hilfe.</li> </ul>
-------------	--

Verlässt du nun das Silph Co. Gebäude, so wirst du feststellen, dass in der Stadt keine Rocket Mitglieder mehr anzutreffen sind.

## Der fünfte Orden






### 13. Die beiden Arenen von Saffronia City



Wie schon früher erwähnt, gibt es in Saffronia City zwei Arenen. Allerdings erhält man nur in einer (in der rechten Arena) einen Orden. In der anderen gibt es ein seltenes Pokémon, das man anders nicht bekommen kann.

Es ist vollkommen egal, in welcher der beiden Arenen du zuerst kämpfst. Die linke Arena ist die leichtere, daher solltest du in dieser zuerst kämpfen, wenn deine Pokémon für die Psycho-Arena noch zu schwach sind.

In der Kampf-Arena sind vor allem Psycho- und Flug-Pokémon von Vorteil, die Pokémon sind relativ einfach zu besiegen. In der Psycho-Arena solltest du auf Käfer- und Geist-Pokémon setzen, diese Pokémon sind nicht so einfach zu besiegen.

Team-Tipp	Bisaflor	Digdri	Tauboss	Alpollo	Relaxo	Lapras
						
Level	Level 45	Level 40	Level 40	Level 40	Level 35	Level 31
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere
Chara	Notdünger	Ausweglos	Adlerauge	Schwebe	Speckschicht	H <sub>2</sub> O Absorber
Wesen		Hart	Hart		Hart	Mäßig
Attacken	Tackle Schlafpuder Egelsamen Rasierblatt	Lehmschelle Intensität Schaufler Schlitzer	Fliegen Wirbelwind Flügel Schlag Daunenreigen	Nachtnebel Abgangsbund Fluch Konfusstrahl	Gähner Erholung Schnarcher Bodyslam	Eisstrahl Bodyslam Konfusstrahl Abgesang

Hast du Karate Dojo, den Leiter der Kampf-Arena, besiegt, bekommst du zwar keinen Orden, dafür darfst du aber zwischen zwei Pokémon wählen: Nockchan und Kicklee. Für welches der beiden du dich entscheidest ist vollkommen egal, denn das andere kannst du nach den Top4 durch Zucht bekommen.



In der Psycho-Arena musst du erst einmal den Weg zu Arenaleiterin Sabrina finden. Im ersten Raum gibt es sowieso nur ein Telportier-Feld, das du nehmen kannst. Willst du nicht gegen die Trainer in der Arena kämpfen, so kannst du so zu Sabrina kommen: In jedem Raum musst du jeweils das Feld unterhalb oder oberhalb von dir betreten. Wechsle jedoch keinesfalls waagrecht die Seiten.

Sabrina wird versuchen, deine Pokémon zu verwirren. Verwirrte Pokémon verletzen sich selbst, was im Kampf ein Nachteil ist. Eine Verwirrung kannst du ganz einfach aufheben, indem du zu einem anderen Pokémon wechselst. Daher ist es auch wichtig, mehrere Pokémon auf hohem Level zu besitzen. Mit ein paar Tränken sollte der Kampf aber zu gewinnen sein.

**Wie es nun weitergeht, erfährst du um 4. Teil der Komplettlösung**