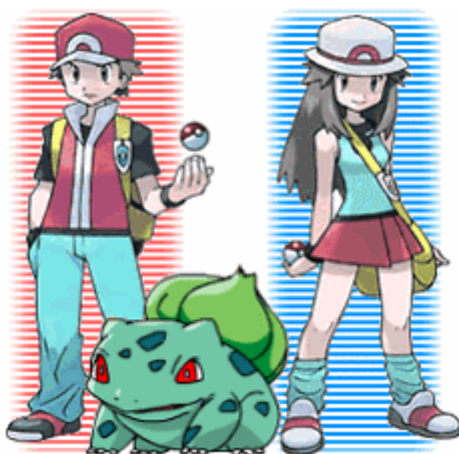


DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Feuerrot und Blattgrün

Teil 4: Die drei legendären Vögel



©2004 pokemonexperte.de

Der sechste Orden

14. Fuchsania City (6. Orden)

Unmittelbar nach dem Erhalt des 5. Ordens musst du dich schon auf den Weg machen, um den 6. Orden zu bekommen.



Reise wieder nach Prisma City und verlasse die Stadt nach Westen. Über den Fahrradweg kommst du sehr schnell nach Fuchsania City. Solltest du kein Fahrrad haben, kannst du eines mit dem Rad-Coupon (bekommst du im Fanclub von Orania City) in Azuria City bekommen.

Alternativ kannst du auch nach Lavandia reisen und über die Stege bis nach Fuchsania City gehen. Dieser Weg dauert länger, es gibt dort aber mehr Trainer zum Kämpfen. Außerdem stößt du hier auf ein weiteres Relaxo.

Des Weiteren solltest du ein Abra fangen und es trainieren. Da es nicht selbst kämpfen kann, musst du es kurz in den Kampf schicken, ohne es kämpfen zu lassen. Da die Pokémon jetzt schon hohe Level haben solltest du Abra relativ flott auf Level 16 bringen können. Auf Level 16 wird es zu Kadabra – ab diesem Zeitpunkt kann es selbst kämpfen.

In Saffronia City angekommen, kannst du sofort in der Arena kämpfen. Beachte, dass es dort unsichtbare Wände gibt. Wundere dich daher nicht, wenn du an einer Stelle nicht weitergehen kannst. Der Weg ist nichtsdestotrotz einfach zu finden. Mit dem Team, mit dem du Sabrina besiegt hast, sollte auch Koga kein Problem darstellen.

15. Die Safari-Zone

Der Zugang zur Safari-Zone ist im Norden von Fuchsania City. Dazu musst einen der Büsche im Norden zerschneiden oder durch die Lücke rechts neben dem Aufseher-Haus gehen.

Für den Eintritt in die Safari-Zone musst du 500\$ zahlen. Dafür darfst du dann 600 Schritte in der Safari-Zone gehen oder 30 Safaribälle (spezielle Pokébälle mit denen man in der Safarizone Pokémon fangen kann) verwenden – je nachdem, was zuerst eintritt.

In der Safarizone kann man verschiedene Pokémon fangen. Welche Pokémon das sind, hängt vom Gebiet der Safarizone ab. Betrittst du die Safarizone, bist du in Gebiet 1. In der Mitte von Gebiet 1 ist ein kleiner Teich. Über diesen kannst du später mit VM Surfer surfen. Verlässt du Gebiet 1 nach rechts, kommst du zu Gebiet 2. Überquerst du aber den Teich und verlässt du Gebiet 1 nach oben, kommst du in Gebiet 3. Überquerst du diesen und verlässt das Gebiet nach links, kommst du zu Gebiet 4.

Bevor du jedoch anfängst, Pokémon zu fangen, solltest du das geheime Haus (dort findest du VM Surfer) und die verlorenen Goldzähne des Aufsehers (du kannst sie gegen VM Stärke eintauschen) suchen. Beides ist in Gebiet 4 zu finden. Da du aber noch nicht im Besitz von VM Surfer bist, musst du folgenden umständlichen Weg gehen:

1. Gehe ins Gebiet 2, indem du Gebiet 1 nach rechts verlässt.
2. In diesem gehst so soweit nach links, bis du einen Aufgang auf einem Hügel findest.
3. Hier gehst du auf den Hügel.
4. Entlang des Hügels gehst du nach links, bis du wieder vom Hügel heruntergehen kannst.
5. Gehe nach oben, bis du zu einem weiteren Hügel kommst.
6. Über diesen Hügel gehe jetzt nach rechts.
7. Wieder vom Hügel herabgestiegen gehst du nach oben und anschließend nach links, bis du ins Gebiet 3 kommst.
8. Hier gehst du nach links, bis du von unterhalb von dir einen Pfad siehst. An dieser Stelle gehst du nach oben – auf einen weiteren Hügel.
9. Steige etwas weiter links wieder vom Hügel herab
10. Du wirst ein kleines Gewässer entdecken. Von diesem aus gehst du zuerst nach oben und dann nach rechts, bis du zu einem Haus kommst.
11. Von diesem Haus aus musst nach zuerst nach links und dann nach unten gehen. Du solltest nun zu Gebiet 4 kommen.
12. Sobald du hier ein paar Schritte nach unten gehst, solltest du ein Item am Boden liegen sehen. Es sind die Goldzähne.
13. Wenige Schritte weiter links solltest du das versteckte Haus sehen. Sprichst du mit der Person hier, bekommst du VM Surfer.
14. Nun kannst du die Safari-Zone verlassen oder Pokémon fangen.

	Gebiet 1		Gebiet 2		Gebiet 3		Gebiet 4	
Nidoran m.	Häufig	Selten	Häufig	Selten	Häufig	Selten	Häufig	Selten
Nidorino	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten
Nidoran w.	Selten	Häufig	Selten	Häufig	Selten	Häufig	Selten	Häufig
Nidorina	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten	Selten
Rihorn	Häufig	Häufig	-	-	Häufig	Häufig	-	-
Bluzuk	Selten	Selten	-	-	-	-	Selten	Selten
Dodu	-	-	Häufig	Häufig	-	-	Häufig	Häufig
Owei	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig
Paras	-	-	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig	-	-
Parasek	Selten	Selten	Selten	Selten	-	-	-	-
Sichlor	Selten	-	Selten	-	-	-	-	-
Pinsir	-	Selten	-	Selten	-	-	-	-
Chaneira	Selten	Selten	-	-	Selten	Selten	-	-
Kangama	-	-	Selten	Selten	-	-	Selten	Selten
Omot	-	-	-	-	Häufig	Häufig	Häufig	Häufig
Tauros	-	-	-	-	Selten	Selten	Selten	Selten

Mit den Goldzähnen im Gepäck kannst du nun in das Haus des Aufsehers rechts vom Pokécenter gehen. Dort erhältst du VM 4 (Stärke). Ein Haus weiter rechts ist ein Angler zuhause. Er schenkt dir die Profiangel, mit der du starke Pokémon fangen kannst.

16. Das Kraftwerk (Zapdos)

Fliege nun zum Pokécenter beim Felstunnel. Von dort aus gehst du nach Norden bis du zum Fluss kommst. Über diesen surfst du, bis du zum Kraftwerk kommst. Achte darauf, dass du genug Super- und Hyperbälle im Gepäck hast.

Im Kraftwerk gibt es etliche Elektro-Pokémon zu fangen sowie einige Items zu finden. Auf Trainer wirst du hier nicht treffen. Dafür gibt es hier Zapdos zu fangen. Dieses ist an einem fixen Platz – kommst du zu diesem, wirst du Zapdos sofort erkennen.



Bevor du gegen Zapdos kämpfst, solltest du unbedingt speichern – denn es ist auf Level 50 und somit nicht einfach zu fangen.

Ist Zapdos gefangen, kannst du über den Ausgang links das Kraftwerk umgehend verlassen – hier gibt es nichts mehr zu tun.

Zapdos kannst du nun statt Tauboss (bzw. dem Flug-Pokémon, das du bisher im Team hattest) ins Team aufnehmen.

Der siebente Orden

17. Die Seeschauminseln (Arktos)

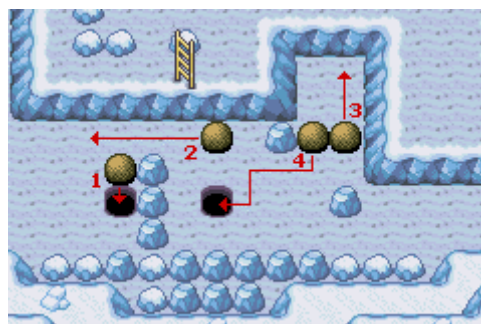
Zurück in Saffronia City solltest du deinen Vorrat an Hyperbällen wieder auffrischen, denn schon auf der nächsten Reise musst du wieder ein legendäres Pokémon fangen. Weiters benötigst du ein Pokémon, das VM Stärke beherrscht.

Verlasse Saffronia City nach Süden und gehe entlang des Strandes bis zum Meer. Hier setzt du Surfer ein und surfst solange wie möglich nach Süden, danach Richtung Westen. Schließlich wirst du auf einer Insel stranden. Dort gehst du in die Höhle auf der Insel.

Um zu Arktos zu gelangen und anschließend zum Ausgang auf der anderen Seite der Insel zu kommen, befolge diese Anleitung:

1. Gehe nach rechts oben, wo ein Stein liegt. Diesen schiebst du in das Loch neben dem Stein und anschließend lässt du auch dich durch das Loch fallen.
2. Du landest neben einem Loch. Auch durch dieses lässt du zuerst den daneben liegenden Stein and dann dich fallen.
3. Abermals landest du neben einem Loch. Tue hier dasselbe wie zuvor.
4. Du kommst in eine Strömung, die dich in einen anderen Bereich der Höhle führt. Von dort aus surfst du nach oben.
5. Du kommst bei einem Aufgang an. Hier gehst du nach links, bis du zu einer Leiter kommst, die du hinaufgehen musst.

6. Du stehst neben einem Aufgang, welchen du hinaufsteigen musst. Gehe anschließend in den südlichen Bereich dieser Ebene. An jener Stelle, wo du eine Leiter siehst, gehst du nach rechts unten bis zu einem Aufgang. Diesen steigst du hinab.
7. Gehst du ein wenig nach links, kommst du zu einer Stelle, an der 2 Löcher und 4 Steine zu sehen sind. In jedes der Löcher musst du mit Hilfe von VM Stärke einen Stein schieben (siehe Bild).
8. Wenn du fertig bist, lasse dich durch eines der beiden Löcher fallen und surfe im Gewässer (in dem du gelandet bist) nach oben, bis du Arktos siehst.
9. Speichere ab, kämpfe gegen Arktos und fange es. Sollte es dir nicht auf Anhieb gelingen, kannst du den Spielstand neu laden.
10. Ist Arktos gefangen, surfe ein Stück zurück zum Aufgang im Wasser, bei dem du in Schritt 8 vorbeigesurft bist. Benütze die Leiter, die unmittelbar beim Aufgang ist.
11. Gehe nach links unten und steige die Leiter dort hinauf.
12. Gehe nach oben und steige die Leiter, die du auf dem Plateau findest, hinunter.
13. Gehe nach links unten und anschließend nach oben, bis du wieder eine Leiter auf einer Hochebene siehst, welche du nun hinaufsteigen musst.
14. Gehe von dort aus nach rechts. Du kommst wieder zu einem Loch im Boden. Daneben liegt ein Stein. Diesen schiebst du in das Loch und anschließend lässt du dich selbst durch das Loch fallen.
15. Du landest neben einem weiteren Loch, der Stein liegt neben diesem. Schiebe wieder den Stein in das Loch und lasse dich danach selbst durch das Loch fallen.
16. Wieder landest neben einem Loch, auch diesmal liegt der Stein neben diesem. Mache hier dasselbe wie in den beiden vorhergehenden Schritten.
17. Du landest jetzt wieder in einem Gewässer. Die Strömung sollte jetzt durch die beiden Steine gestoppt sein. Surfe nach rechts und steige die Leiter beim Aufgang hinauf.
18. Gehe nun von Leiter zu Leiter bis zum Ausgang.



18. Zinnoberinsel (7. Orden)









Auf der Zinnoberinsel steht ein Labor – jenes Labor aus dem in der Vergangenheit Mewtu geflohen ist. Dieses wirst du hier nicht finden, dafür kannst du dein Fossil vom Mondberg hier zu Leben erwecken lassen.

Bevor du in die Arena kannst, musst du im Keller des Pokémon-Hauses den „?-Öffner“ finden. Im Pokémon Haus musst du wie folgt vorgehen:

1. Gehe nach hinten, bis du zu einer Treppe kommst. Steige diese hinauf.
2. Gehe von der Treppe aus nach rechts, vorbei an einer anderen Treppe.
3. Gehe nun nach oben und anschließend in den Raum links.
4. Die hier zu sehende Treppe gehst du hinauf.
5. Unterhalb der Treppe ist eine Statue. Diese klickst du mit dem A-Knopf an.
6. Rechts unten öffnet sich ein Tor. Durch dieses gehst du hindurch.
7. Gehe soweit nach unten, bis du in den Abgrund stürzt.
8. Du bist jetzt in einem anders nicht zugänglichen Raum im Erdgeschoss.
9. Gehe nach rechts unten und die nächste Treppe hinunter.
10. Gehe in die Mitte des Raumes und klicke die Statue an.
11. Jetzt gehe wieder zurück zur Treppe. Steige jedoch nicht die Treppe hinauf, sondern gehe in den oberen Bereich des Raumes.
12. Wieder solltest du eine Statue finden. Klicke auch diese an und gehe nach links und anschließend nach unten.
13. Du solltest nun den ?-Öffner am Boden liegen sehen.
14. Jetzt kannst du entweder das Gebäude wieder verlassen, Pokémon fangen oder nach weiteren (für den Spielverlauf nicht wichtigen) Items suchen. Um das Gebäude verlassen zu können, musst du beide vorhin betätigte Schalter zurückschalten.

Jetzt ist es dir möglich, in der lokalen Arena anzutreten. Um zu Arenaleiter Pyro zu kommen, musst du entweder alle Trainer besiegen oder die Fragen beim Quiz richtig beantworten. Der Orden dürfte mit deinem Team kein Problem darstellen.

Team-Tipp	Bisaflor	Zapdos	Lapras	Alpollo	Relaxo	Kadabra
						
Level	Level 50	Level 50	Level 45	Level 45	Level 45	Level 40
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere
Chara	Notdünger	Erzwinger	H ₂ O Absorber	Schwebe	Speckschicht	Synchro
Wesen	(neutral)	(neutral)	Mäßig	(neutral)	Hart	Mäßig
Attacken	Tackle Schlafpuder Egelsamen Rasierblatt	Donnerwelle Fliegen Scanner Bohrschnabel	Eisstrahl Bodyslam Konfusstrahl Surfer	Spukball Abgangsbund Fluch Konfusstrahl	Gähner Erholung Schnarcher Bodyslam	Psychokinese Genesung Reflektor Aussetzer

Ist der Orden in deinem Besitz, wird dir vor der Arena ein Junge anbieten, dich auf Regenbogeninsel 1 zu bringen. Nimm dieses Angebot an.

Die Regenbogeninseln 1-3

19. Regenbogeninsel 1 (Lavados)

Der Junge wird dich auf Regenbogeninsel 1 in das große Pokécenter führen, in dem auch die Zeitkapsel steht, mit der du später Pokémon nach Rubin/Saphir und Kolosseum tauschen kannst. Wie du sie aktivierst, erfährst du in Teil 6. Das Aktivieren ist aber erst nach den Top4 möglich.



Verlasse das Pokécenter und surfe von der Stadt aus nach Norden. Nimm genug Hyperbälle und ein Pokémon, das VM Stärke beherrscht, mit.

Auf dem Weg in den Norden wirst du an einem Eingang zu einer Höhle vorbeikommen (siehe links). In dieser ist ein unterirdisches Wasserfallsystem, in dem du VM 6 Zertrümmerer bekommen kannst.

Ganz im Norden der Insel ist ein Berg. Auf diesem Berg musst du in die dort befindende Höhle hinein. In dieser relativ langen Höhle steigen Dämpfe auf. Nachdem du die Höhle durchquert hast, musst du nur noch ein wenig hochgehen, um Lavados sehen zu können. Das kleine Rätsel mit den Steinen musst du noch lösen, dann kannst du gegen Lavados kämpfen und es fangen.

20. Regenbogeninsel 2 und 3

Von Regenbogeninsel 1 aus kannst du mit dem Schiff auch zu Regenbogeninsel 2 und 3 fahren. Zurück nach Kanto kannst du vorerst nicht. Auf Regenbogeninsel 2 gibt besonders billige Tränke, die dir bei den Top4 von Nutzen sein könnten. Auf der Insel musst du in das Haus rechts unten gehen und mit den Eltern eines Mädchens, das verschwunden ist, sprechen.

Danach musst du auf Regenbogeninsel 3 fahren, um dort eine Gruppe von Radfahrern besiegen. Solltest du auf der ersten Insel nicht mit den Eltern gesprochen haben, ist es nicht möglich, gegen die Radfahrer zu kämpfen. Sind sie besiegt, gehe in den Nordwesten der Insel. Im Wald musst du nach einem kleinen Mädchen suchen. Hast du es gefunden, werdet ihr zusammen zu ihr nach Hause auf Regenbogeninsel 2 fahren.

Jetzt kannst du nach Kanto zurückkehren. Dazu musst du nur auf Regenbogeninsel 1 fahren und dort im Pokécenter die beiden Trainer bei der Zeitkapsel ansprechen.

Wie du dir deinen letzten Orden holst und die Top4 besiegst, erfährst du im 5. Teil der Komplettlösung.