



Pokémon Platin: Arenen und Arenaleiter

Inhaltsverzeichnis:

- 1.0 Erzelingen – Veit
- 2.0 Ewigenu – Silvana
- 3.0 Herzhofen – Lamina
- 4.0 Schleiede – Hide
- 5.0 Weideburg – Marinus
- 6.0 Fleetburg – Adam
- 7.0 Blizzach – Frida
- 8.0 Sonnewik - Volkner

Auch einige Arenen wurden in Platin im Vergleich zu Diamant & Perl stark geändert. Die Rätsel sind um einiges schwerer, und somit ist es eine richtige Herausforderung sich die Orden zu schnappen!

1.0 Erzelingen - Veit



In Erzelingen ist alles beim Alten geblieben. Es gibt 2 Trainer, an denen man jedoch einfach vorbei gehen kann.

Lv. 12	Lv. 12	Lv. 14

2.0 Ewigenu – Silvana



In Ewigenu befindet sich nun eine Uhr-ähnliche Plattform mit zwei Zeigern in der Mitte. Um zu Silvana zu gelangen, muss man an allen vier Eingängen gegen Trainer kämpfen und dadurch die Zeiger bewegen.



		
Lv. 19	Lv. 19	Lv. 22

3.0 Herzhofen - Lamina



In Diamant und Perl musste man Mathe-Aufgaben lösen und dann Aufzüge benutzen um zu Lamina gelangen. In Platin wurden die Mathe-Aufgaben durch ein abgedunkeltes Labyrinth ersetzt. Man erhält eine Taschenlampe, mit der man jedoch nur wenige Schritte sieht. Stößt man mit dem Licht eines Trainers zusammen, so wird man zu einem Kampf herausgefordert. Auf dem Boden sind Plattformen, die verraten in welche Tür man gehen muss. Der Arena-Kampf gegen Lamina ist zwar der Dritte, der Orden wird in der Orden-Box aber als der fünfte gezählt.

		
Lv. 24	Lv. 24	Lv. 26

4.0 Schleiede - Hilde



In Schleiede wurde nur eine Kleinigkeit erneuert. Man muss nun nicht mehr Schiebetüren durch Schlitze schieben, um zu Hilde zu kommen, sondern Boxsäcke hin und her bewegen, um sich den Weg zur Arenaleiterin zu bahnen.

		
Lv. 28	Lv. 29	Lv. 32

5.0 Weideburg - Marinus



Die Arena von Weideburg kann man in Platin erst als 5. Arena herausfordern. An der Einrichtung wurde nichts verändert. Um zu Marinus zu gelangen muss man wie in Diamant & Perl den Wasserspiegel verändern, bis ein Weg zu Marinus erscheint.

		
Lv. 33	Lv. 34	Lv. 37

6.0 Fleetburg - Adam



An der 6. Arena wurde nichts verändert. Alles ist voller Fahrstühle, und man muss den richtigen Weg wählen, um Adam zu erreichen.

		
Lv. 37	Lv. 38	Lv. 41



7.0 Blizzach - Frida



Auch in der Arena von Blizzach wurde nichts umstrukturiert. Frida erreicht man, indem man auf den Eisplatten in die korrekte Richtung rutscht und Schneebälle zerstört.

			
Lv. 40	Lv. 40	Lv. 42	Lv. 44

7.0 Blizzach – Frida



In Volkners Arena blieb auch alles beim Alten. Man dreht Zahnräder und kann so den Weg zu Arenaleiter Volkner finden.

			
Lv. 46	Lv. 46	Lv. 48	Lv. 50