



## Pokémon Platin: Kampfzone – Battle Frontier

### Inhaltsverzeichnis:

- 1.0 Comeback der Kampfzone
- 2.0 Verbotene Pokémon
- 3.0 Kampfstätten
- 4.0 Andere Gebäude in der Kampfzone

### 1.0 Comeback der Kampfzone



Die Kampfzone feiert ihr Comeback. Bereits in Hoenn konnte man in sieben verschiedenen Gebäuden versuchen die begehrten Goldsymbole der Hoenn-Region zu bekommen. In der Sinnoh-Kampfzone sind es "nur" noch 5 Kampfstätten, die man erobern muss, um sich Sinnoh-Kampfzonen-Champion nennen zu dürfen. Als Belohnung winken Kampfpunkte, sollte ein Spieler ein Gebäude erfolgreich bewältigt haben.

### Die Kampfzone aus der Vogelperspektive



Der Duellturm an der Spitze rundet die ultimative Herausforderung ab. Zu seiner linken ist die "Kampfbühne". Ihr gegenüber die Kampffabrik. An den unteren Enden der Kampfzone ist zur Linken das "Kampfschloss" und rechts davon das "Kampfroulette".

### 2.0 Verbotene Pokémon



Die neuen Formen von Giratina und Shaymin sind ebenfalls nicht einsetzbar.



### 3.0 Kampfstätten

#### 3.1 Duellturm



Der Duellturm ist mit jenen aus Diamant und Perl identisch. Der Spieler kämpft gegen 7 Trainer hintereinander um eine Folge abzuschließen, bei einer Niederlage muss man von vorne beginnen. Der Schwierigkeitsgrad steigt nach dem 21 Trainer kontinuierlich und schließt den Einsatz von legendären Pokémon wie Mewtu oder Kyogre nicht aus.

Die Pokémon kämpfen auf Level 50 und werden nach jedem Kampf komplett geheilt. Eine Änderung der Reihenfolge der Pokémon ist nur vor jeder siebenten

Herausforderung möglich. Zwischen den 7 Kämpfen kann man nur fortsetzen, eine Pause einlegen (speichern) oder die Herausforderung abbrechen.

Die Modi des Duellturms sind:

- Einzelkampf
- Doppelkampf
- Multi-Kampf
- Wi-Fi-Kampf

Viktor ist die nachwievor die Kampfkoryphäe des Duellturms und erscheint wie in Diamant & Perl beim 21. und 49. Kampf.

#### Kampf #21 um das Silber-Symbol

Viktor	Heatran	Regigigas	Cresselia
			

#### Kampf #49 um das Farb-Symbol

Viktor	Heatran	Regigigas	Cresselia
			



### 3.2 Kampffabrik



Die Kampffabrik ist eine weitere Kampfstätte in der Sinnoh-Kampfzone, die nach der selben Methode funktioniert wie die Kampffabrik in Hoenn.

Die Modi der Kampffabrik sind:

- Einzelkampf – 3on3
- Doppelkampf- 4on4
- Multi-Kampf

Der Spieler wählt den entsprechenden Modus aus und wählt zwischen Level 50 und Level 100. Danach sucht er

sich am Anfang drei von sechs zur Verfügung gestellten Pokémon aus und kämpft sich damit durch die Kampffabrik. Nach einem Sieg über einen Trainer darf der Spieler ein Pokémon des Gegners mit einem der Eigenen austauschen.

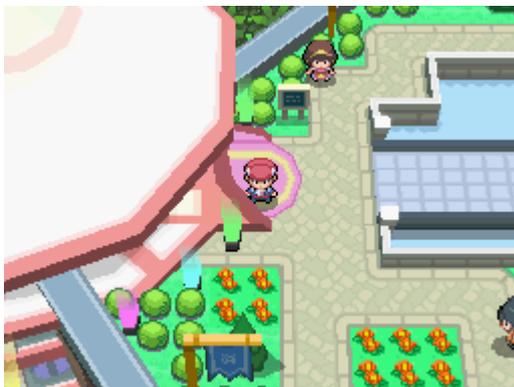
Wie auch beim Duellturm sind hier 7-Siege Pflicht, um speichern zu können.

Die Kampffabrik befindet sich rechts vom Duellturm und hat das blaue Kampfsymbol.



Nejiki ist die Kampfkoryphäe der Kampffabrik und erscheint beim 21. und 49. Kampf. Da er auch Leih-Pokémon benutzt, können hier keine Pokémon aufgelistet werden. Besiegt man ihn so erhält man das Silber-, und danach das Symbol der Kampfstätte.

### 3.3 Kampfbühne / Battle Stage



Die "Kampfbühne" beinhaltet eine 10-Kämpfe dauernde Serie von 1-1-Kämpfen. Das Level der gegnerischen Pokémon ist dem stärksten Pokémon im eigenen Team angepasst.

Die 3 Modi der Kampfbühne sind:

- Einzelkampf
- Doppelkampf
- Multi-Kampf

Man bekommt eine Tabelle zu sehen, wo alle gegnerischen Pokémon aufgelistet sind. Der Haken an der Sache ist, man sieht zwar die Level der Pokémon, die auf einer Skala zwischen 1 und 10 liegen, jedoch nur einen Typen. Kämpft man zum Beispiel mit einem Elektro-Pokémon und sucht den Typ "Flug" aus, so kann entweder ein Tauboss oder Skorgro kommen.



Keito erscheint im Kampf um das Silbersymbol beim 50. Kampf und ist die Koryphäe dieser Kampfbühne. Die Pokémon sind dem stärksten deines Teams angepasst. Wie die Kämpfe davor, erscheint für jeden Typen ein fixes Pokémon.

Damit der Kampf um das Farb-Symbol zustande kommen kann, müssen alle Typen auf Level 10 sein. Erst dann wird sich Keito für den 2. Kampf zeigen. Aber angepasst, ab Level 7 erscheinen die Pokémon nur mit super effektiven Attacken.



### 3.4 Kampfschloss



Das Kampfschloss ist südöstlich der Kampfzone. Das Kampfschloss unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkt zu den anderen, dass die eigenen Pokémon nicht wie bisher nach jedem Kampf geheilt werden.

Die 3 Modi des Kampfschlusses sind:

- Einzelkampf – 3on3
- Doppelkampf – 4on4
- Multi-Kampf

Sobald die Pokémon ausgewählt wurden, geht es schon los. Der Butler weist dem Herausforderer den Weg. Nach jedem Sieg im Kampfschloss erhält man "Schlosspunkte". Diese "Schlosspunkte" können gegen KP-, Status- oder AP-heilende Produkte eingetauscht werden. Aber auch Items sind eintauschbar. Je besser das Item, desto höher der Preis. Im späteren Verlauf der Herausforderungen, kann man sogar für 50 Schlosspunkte Kämpfe überspringen.

Wie in anderen Kampfstätten sind auch hier 7 Siege erforderlich, um zu speichern oder das Kampfschloss zu verlassen.

Die Koryphäe ist der Butler Cochran und erscheint beim 21. und 49. Kampf mit eher schwächeren Pokémon.

#### Kampf #21 um das Silber-Symbol

Butler Cochran	Staraptor	Impoleon	Hundemon

#### Kampf #49 um das Farb-Symbol

Butler Cochran	Staraptor	Impoleon	Hundemon



### 3.5 Kampfroulette / Battle Roulette



Die 3 Modi des Kampfroulettes sind:

- Einzelkampf – 3on3
- Doppelkampf – 4on4
- Multi-Kampf

Das Kampfroulette befindet sich südöstlich der Kampfzone und ist eine Kampfstätte, die überwiegend auf Glück basiert. Die Pokémon werden kurzzeitig auf Level 50 **runtergestuft**. Schwächere Pokémon bleiben auf dem Level, auf dem sie gerade sind.

Sobald man die Bühne betritt, erscheinen über den Trainern die, im Team befindlichen, Pokémon. Diese Funktion ermöglicht dem Trainer, entsprechende Strategien zu entwickeln. Doch hier kommt der Knick der Kampfstätte.

Kurz bevor der Kampf anfängt, erscheint auf beiden Bildschirmen ein Raster, welches verschiedene Status-, Wetter- oder sonstige Veränderungen im Kampf demonstrieren soll.

Sobald der Pfeil wild im Raster herumspringt, drückt man den Knopf auf dem Touchscreen, um eine gewünschte Funktion zu aktivieren.



- Eigene Pokémon werden paralyisiert
- Gegnerische Pokémon werden paralyisiert
- Eigene Pokémon werden verbrannt
- Gegnerische Pokémon werden verbrannt
- Getroffene Wahl fällt um ein Feld runter
- Eigene Statuswerte werden erhöht
- Eigene Statuswerte werden gesenkt
- Man erhält eine Beere
- Gegner erhält eine Beere
- Eigenes Level steigt um 3 Level
- Eigenes Level sinkt um 3 Level
- Eigene KP werden erhöht
- Eigene KP werden gesenkt
- Gegnerische KP werden gesenkt
- Sandsturm wird entfacht
- Sonnentag wird aktiviert
- Hagel wird aktiviert
- Regen setzt ein
- Kein Effekt

Die Koryphäe ist Daria und erscheint, wie die meisten Koryphäen, nach den Kämpfen 20 und 48. Kontinuierlicher Schaden ist hier der Schlüssel der Erfolg.



### Kampf #21 um das Silber-Symbol

Roulette-Göttin Daria	Zwirrfinst	Meditalis	Kappalores
			

### Kampf #49 um das Farb-Symbol

Roulette-Göttin Daria	Zapdos	Lohgock	Togekiss
			