



## Pokémon Platin: Sich bewegende Pokémon

### Inhaltsverzeichnis:

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Arktos, Zaptos, Lavados
- 3.0 Vesprit
- 4.0 Cresselia

### 1.0 Einführung



Wie auch in anderen Pokémon Editionen üblich, gibt es in Pokémon Platin wieder "wandernde" legendäre Pokémon. Insgesamt sind im Spiel fünf dieser Pokémon enthalten, drei mehr als noch in Pokémon Diamant und Perle.

Um zu ihnen zu gelangen, musst du sie zuerst finden. Da sie laufend die Route wechseln, ist es von Vorteil die 13. Funktion des Pokétch im Auge zu behalten, um den genauen Standpunkt des Pokémon ermitteln zu können. Sobald sich ein wanderndes Pokémon in Sinnoh befindet, wirst du es in der 13. Funktion des Pokétch als

kleines Tiergesicht sehen. Um die gewünschte Pokétch Funktion zu erhalten, drückst du am unteren Bildschirm solange auf den roten Knopf, bis sie erscheint.

**Tipp:** Du solltest nie in die Nähe des Pokémon fliegen, da es sich sonst noch weiter von dir entfernt. Außerdem kann man schnell zwischen zwei nebeneinander liegenden Routen wechseln, bis das Pokémon sich in der Nähe von dir befindet.

Auch wäre es sinnvoll bei edem Auftauchen eine Attacke einzusetzen, welche dem wilden Pokémon die Flucht verweigert. Solche Attacken wären beispielsweise Hororblick (Golbat) und Rückentzug (Voluminas).

Dabei ist aber zu beachten, dass das wilde Pokémon flüchten wird, sobald du dein eigenes auswechselst. Daher sind die richtigen Attacken von Nöten, um das Pokémon zu fangen bzw. zu schwächen. Auf jeden Fall solltest du es immer einschlafen lassen, da es so leichter zu fangen ist. Ein mögliche Attacke wäre dabei Hypnose (Nebulak, Alpollo).

Ein gut geeignetes Pokémon, welches sowohl Hororblick als auch Hypnose erlernen kann, ist Iksbat.

**Hororblick:** Level 33

**Hypnose:** Zucht (z.B.: Noctuh)



Danach muss das wilde Pokémon nur noch genug geschwächt werden.

**Tipp:** Seine KP sollten im roten Bereich sein und du könntest das zu fangende Pokemon mit der Attacke Trugschlag auf 1 KP bringen, damit sich die Chancen auf den Fang erhöhen.



## 2.0 Arktos, Zapdos, Lavados

		
EIS FLUG	ELEK. FLUG	FEUER FLUG
Level 60	Level 60	Level 60



Die Neulinge in Pokémon Platin sind die Pokémon Arktos, Zapdos und Lavados. Sie waren in Diamant und Perle nicht zu fangen und bildeten das legendäre Trio in der Kanto-Region.

Um sie zu finden, muss du zuerst den Nationalen Pokédex besitzen und Professor Birch im Park der Freunde angetroffen haben.

Danach sprichst du mit ihm in Ewigewald, wo er sein kleines Haus im Süden der Stadt bewohnt und dir berichtet, dass die Vögel Sinnnoh verspottet haben.

Du wirst die drei in Sinnnoh zufällig antreffen, aber erst

nachdem du sie schon einmal gesehen hast, sind sie mit der 13. Funktion des Poketch zu verfolgen.

## 3.0 Vesprit



Nachdem du in der Zerrwelt warst und Giratina gefangen oder besiegt hast, wirst du an den drei Seen (See der Wahrheit, See der Kühnheit & See der Stärke) auf je eines der Pokémon Tobutz, Vesprit und Selfe, aus dem legendären Pokémon Trio, stoßen.

Vesprit wirst du am See der Wahrheit antreffen. Es wird allerdings wegrennen, nachdem es von dir zum Kampf herausgefordert wird. Auch dieses Pokémon kannst du mithilfe der 13. Funktion des Poketch aufspüren. Sein Level ist wie das von Tobutz und Selfe auf 50.



#### 4.0 Cresselia



Sobald dir Professor Eich den Nationalen Pokédex überreicht hat, ist die Zeit gekommen um Cresselia zu fangen. Dazu besuchst du im Süden von Fleetburg das Haus des Fährmanns. Dessen Sohn ist in einem Albtraum gefangen und wacht nicht mehr auf. Der Vater bittet dich zur Vollmondinsel zu fahren, um eine gewisse Lunarfeder zu besorgen, welche den Jungen heilen kann. Mit seinem Schiff wird er dich dort hinbringen. Dort angekommen wirst du auf Cresselia stoßen. Es befindet sich auf Lv. 50.