



## Pokémon Platin: Tägliche & Wöchentliche Events

### Inhaltsverzeichnis:

- 1.0 Pokémon-Center-Kämpfe
- 2.0 Sandgemme - Schwärme
- 3.0 Jubelstadt – Lotterie
- 4.0 Flori – Beeren
- 5.0 Route 208 – Beeren
- 6.0 Trostu – Reporter
- 7.0 Schleiede – Massage
- 8.0 Weideburg - Beeren
- 9.0 Weideburg – Großmoor
- 10.0 Route 212 – Herr Reichedels Haus – Dienstmädchen-Kämpfe
- 11.0 Kühnheitsufer – Hotel
- 12.0 Elyses – Superball
- 13.0 Blizzach – Hippe Wörter
- 14.0 Sonnewik – Aufkleber
- 15.0 Sonnewik – Geschichten
- 16.0 Route 221 – Bänder-Mann
- 17.0 Park der Freunde
- 18.0 Erholungsgebiet – Bänder-Syndikat
- 19.0 Überlebensareal – Trainer-Café
- 20.0 Windkraftwerk – Driftlon
- 21.0 Überlebensareal – Rivalen-Kampf

### 1.0 Pokémon-Center-Kämpfe



Seit Platin ist es möglich, täglich überall in Sinnoh in den Pokémon-Centern Kämpfe zu absolvieren. Es gibt sieben verschiedene Trainer, die alle verschiedene Pokémon im Level-50-Bereich einsetzen. Dies ist natürlich sehr nützlich, um seine Pokémon zu trainieren.

Näheres dazu kannst du im Artikel [„Kämpfe in Pokémoncentern“](#) nachlesen.

### 2.0 Sandgemme – Schwärme



Wenn du im Besitz des Nationalen Pokédex' bist, kannst du nach Sandgemme zur Schwester deines Rivalen gehen. Jeden Tag wird sie dir etwas über einen Schwarm von Pokémon erzählen, welcher irgendwo in Sinnoh gesichtet wurde. Sie erzählt dir selbstverständlich, auf welcher Route der Schwarm gesichtet wurde. Pokémon, die in Schwärmen auftreten, kann man nirgendwo anders fangen und somit sollte man sich ein paar Exemplare sichern. Jeder



Schwarm hat die gleiche Chance, in Sinnoh aufzutreten, deshalb ist es nach einiger Zeit normal, dass sich Schwärme wiederholen.

Näheres dazu kannst du im Artikel [Schwärme](#) nachlesen.

### 3.0 Jubelstadt – Lotterie



Jeden Tag in der TV-Station von Jubelstadt findet eine Lotterie an der Rezeption statt. Bei dieser Lotterie wird eine zufällige ID-Nummer generiert und mit den ID-Nummern aller deiner Pokémon verglichen. Es werden verschiedene Preise vergeben: Je nachdem, ob die letzte Ziffer deiner ID-Nummer mit der genannten übereinstimmt, die letzten zwei Stellen und weitere bis hin zur genau übereinstimmenden ID-Nummer. Der Hauptgewinn ist ein Meisterball.

### 4.0 Flori – Beeren



Im Blumenladen in Flori bekommst du jeden Tag eine Beere von einem Mädchen. Das Mädchen gibt dir immer eine Beere im niedrig nummerierten Bereich des Beerendexes. Die Beeren heilen entweder die KP oder die AP, so kannst du dich schon darauf einstellen, was für Beeren du erhalten wirst.

### 5.0 Route 208 – Beeren



Im Beerenmeister-Haus auf Route 208 gibt dir der Beerenmeister jeden Tag eine zufällige Beere. Die Beeren befinden sich im Bereich von 1 bis 30 des Beerendexes.



## 6.0 Trostu – Reporter



Im Haus neben dem Pokémon-Center in Trostu steht ein Reporter, der jeden Tag ein spezielles Pokémon sehen möchte. Das Pokémon, das er sehen möchte, ändert sich jeden Tag und ist immer eines, welches du auf jeden Fall schon einmal im Pokedex gesehen hast. Wenn du ihm das Pokémon gezeigt hast, das er sehen möchte, gibt er dir einen der folgenden Pokébälle: Tauchball, Finsterball, Superball, Heilball, Luxusball, Nestball, Netzball, Pokeball, Flottball, Wiederball, Timerball, Hyperball

## 7.0 Schleiede – Massage



In einem Haus in der Nähe der Schleiede-Arena massiert ein Mädchen täglich eines deiner Pokémon. Die Massage erhöht die Freundlichkeit deines Pokémon und erlaubt es dir, jedes Mal ein bestimmtes Item zu bekommen, welches bei Wettbewerben verwendet werden kann. Hier eine Liste der möglichen Accessoires:

Entschlusskraft, Ekliges Etwas, Glitzerpuder, Summnote, Mystikfeuer, Sonderlöffel, Giftextrakt, Tauröpfchen, Flauschrauch, Muschel, Schimmerfeuer, Scheinpuder, Schneeflocke, Funken, , Sprungfeder, Goldmünze

## 8.0 Weideburg – Beeren



Im Westen Weideburgs gibt es ein Haus, wo du eine Frau findest. Sie gibt dir täglich eine zufällige Beere. Die Beeren haben aber immer denselben Effekt: Sie verringern den Schaden einer sehr effektiven Attacke. Koakobeere, Foepasbeere, Kerzalbeere, Grindobeere, Kiroyabeere, Rospelbeere, Garzbeere, Schukebeere, Kobabeere, Pyapabeere, Tanigmabeere, Chiaribeere, Zitarzbeere, Terirobeere, Burleobeere, Babiribeere, Latchibeere



## 9.0 Weideburg – Großmoor



Das Großmoor in Weideburg ist wie die Safari-Zone in Spielen der älteren Generationen. Im Großmoor leben Pokémon, die man nirgendwo sonst in Sinnoh fangen kann. Die Pokémon, die man fangen kann, werden jeden Tag zufällig ausgewählt. Manchen Pokémon kann man dort jeden Tag begegnen, andere sind nur mit viel Glück an einem Tag dort. Am besten, du benutzt das Fernglas in der Großmoor-Station, bevor du das Großmoor betrittst, weil man dort schon einen ersten Einblick hat, welche Pokémon an diesem Tag dort zu fangen sind.

Weiteres kannst du im Artikel [„Großmoor“](#) nachlesen.

## 10.0 Route 212 – Trophäengarten



Nachdem man den Nationalen Pokédex erworben hat, kann man weiteren Pokémon im Trophäengarten begegnen. Jeden Tag wird Herr Reichedel sagen, welches seltene Pokémon man in seinem Garten fangen kann. Diese Pokémon sind dann für einen Tag lang im Garten fangbar sein. Manche Pokémon kann man nur dort fangen.

Weiteres kann man im Artikel [„Trophäengarten“](#) nachlesen.

## 11.0 Route 212 – Herr Reichedels Haus – Dienstmädchen-Kämpfe



Im Westen in Herr Reichedels Haus findet man ein Dienstmädchen, die einen Bereich des Hauses absperrt. Jeden Tag ermöglicht sie dir die Chance, gegen Dienstmädchen des Anwesens zu kämpfen. Man muss fünf Dienstmädchen in Folge besiegen, wobei jede der Bediensteten nur ein Piepi einsetzt, welches stärker wird, je mehr Dienstmädchen man in einer Reihe besiegt hat.



### 12.0 Kühnheitsufer - Hotel



Im Hotel am Kühnheitsufer sieht man eine Variation von Doppelkämpfen. Man kann die Trainer jeden Tag herausfordern. Besiege sie alle, sie stellen nämlich ein gutes Training dar.

### 13.0 Elyses – Superball



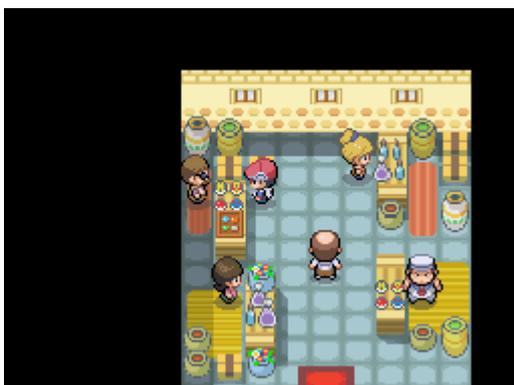
Im Supermarkt im Nordwesten von Elyses gibt dir ein Mann jeden Tag einen Superball, wenn dein erstes Pokémon im Team glücklich ist. Es ist zwar nichts Weltbewegendes, aber du sparst täglich 600 Pokédollar.

### 14.0 Blizzach - Hippe Wörter



Im Nordosten von Blizzach liegt ein Haus - es ist genau das gleiche Haus wie das des Movetutors. Dort ist ein alter Mann, der jeden Tag ein neues Wort für Interviews sucht.

### 15.0 Sonnewik – Aufkleber



Der Aufkleber-Verkäufer im Sonnewik-Markt ändert jeden Tag in der Woche sein Inventar an Aufklebern. Es lohnt sich also, jeden Tag vorbeizuschauen, ob er den gewünschten Aufkleber anbietet.



## 16.0 Sonnewik – Geschichten



Im Nordwesten Sonnewiks befindet sich ein Haus mit einem Mädchen. Dieses Mädchen heißt Julia und fühlt sich alleine. Sie wünscht sich jeden Tag eine Geschichte von dir. Diese Geschichte soll jeweils an verschiedenen Tagen auch verschiedene Genres enthalten. Nachdem man ihr eine Geschichte erzählt hat, erhält das erste Pokemon im Team ein Band.

 Montag, 
  Dienstag, 
  Mittwoch, 
   
 Donnerstag, 
  Freitag, 
  Samstag, 
  Sonntag

## 17.0 Route 221 – Bänder-Mann



Auf Route 221, kurz vor dem Park der Freunde, befindet sich ein Haus, wo ein alter Mann lebt. Er wünscht sich jeden Tag, ein bestimmtes Pokemon auf einem bestimmten Level zu sehen. Erfüllst du seinen Wunsch, bekommst du in einer bestimmten Reihenfolge immer wieder Bänder von ihm.

 Schwarzgurt, 
  Muskelband, 
  Fokusgurt

## 18.0 Route Park der Freunde



Wie in Diamant und Perle kann man auch in Platin seine Pokemon von den Gameboy-Advance-Spielen in den Park der Freunde transferieren lassen. Für jedes GBA-Spiel kann man täglich 6 Pokemon in den Park transferieren lassen. Allerdings ist es nicht möglich, mehr als 30 Pokemon am Tag von verschiedenen GBA-Spielen auf Platin zu übertragen.

## 19.0 Route Park der Freunde



Im Erholungsgebiet gibt es einen exklusiven Club, der sich Bänder-Syndikat nennt. Wenn du zehn oder mehr Bänder an einem deiner Teampokémon hast, ist es dir gestattet, dieses Gebäude zu betreten. Im Erdgeschoss kannst du drei zusätzliche Bänder für deine Pokémon kaufen. Im zweiten Stock kann man täglich eines seiner Pokémon massieren lassen, was den Freundschaftswert eines Pokemon erhöht.



## 20.0 Überlebensareal – Trainer-Café



Im Überlebensareal, nachdem man Heatran entweder gefangen oder besiegt hat, ist das neue Café für Trainer geöffnet. Dort sind alle Top-Trainer von Sinnoh zu finden, unter anderem die Arenaleiter oder die Trainer, die dich im Laufe der Geschichte begleitet haben. Jeden Tag sind vier Trainer im Café, die man täglich einmal besiegen kann.

Mehr kannst du im Artikel ["Coffee-Shop im Überlebensareal"](#) nachlesen.?

## 21.0 Windkraftwerk – Drifflon



Jeden Freitag triffst du beim Windkraftwerk außerhalb des Grases auf ein einsames Drifflon. Das Pokémon vom Typ Geist/Flug wird dich auf Level 15 angreifen, wenn du es herausforderst. Unabhängig davon, ob du es nun fängst oder besiegst, wird jede Woche erneut ein Drifflon dort auftauchen und du kannst dein Glück erneut versuchen.

## 22.0 Überlebensareal – Rivalen-Kämpfe



Das Überlebensareal bietet dir auch die Möglichkeit noch öfter gegen deinen Rivalen anzutreten. Samstags und Sonntags wird er dich erwarten und mit immer wieder stärkeren Pokémon gegen dich antreten. Umso öfter du die Top 4 und deren Champ gemeistert hast, umso stärker wird auch dein Rivale. Zum Schluss ist er der stärkste Trainer des gesamten Spiels!