

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Diamant und Perle Teil 3: Vierter und fünfter Orden



©2007 pokemonexperte.de

Danksagung

Unser ganz besonderer Dank gilt allen, die an dieser Komplettlösung mitgearbeitet haben. In alphabetischer Reihenfolge sind dies:

- burma
- Lohgock007
- Martin
- Mastermind_X
- rampe
- Sakaku
- Seafan
- Wii Need

Schleiede

Hast du mit Hilda abgerechnet, wird Lucia vor der Arena stehen und dir erzählen, dass Team Galaktik ihren Pokédex gestohlen hat! Triff dich mit ihr am Warenlager (hinter dem Einkaufszentrum) und hilf ihr, den Pokédex zurück zu bekommen.

Lucias Pokémon Piepi (Level 25) singt gerne (Gesang) und setzt oft Metronom ein. Keine zu große Hilfe also. Besiege die Galaktik Typen, welche daraufhin ins Warenlager laufen. Lucia wird dir sagen, dass du nach Weideburg gehen sollst. Zuvor gehe aber ins Warenlager und sammle VM02 (Fliegen) ein!

Wenn du das nicht bereits früher getan hast, kannst du jetzt zum Pokétch Company Gebäude in Jubelstadt zurückgehen und im Erdgeschoß am Empfang mit dem Präsident reden. Er wird dir dann die Notizblock für den Pokétch geben.

Route 212

Setze von Herzhofen aus deinen Weg in Richtung Süden fort. Hast du das Feld mit dem hohen Gras erreicht, bist du in der Nähe des Tores zum Pokémon Landgut. Im Hof kannst du gegen den reichen Jungen und das reiche Mädchen kämpfen, welche verhältnismäßig viel Geld springen lassen.

Das Landgut kannst du betreten, richtig interessant wird es jedoch erst, nachdem du den National Dex hast, denn dann kannst du im Trophäen-Garten mit viel Glück Pokémon wie Evoli fangen!

Route 212 (Regenzone)

Im südlichen Areal der Route 212 wirst du feststellen, dass es angefangen hat zu regnen. Dieser Regen wird auch in Kämpfen fortbestehen, somit werden Wasser-Attacken um 50% gestärkt, Feuer Attacken um 50% geschwächt! Zudem verdoppelt sich die Initiative von Pokémon mit der Charakteristik Wassertempo im Regen.

Hast du deine Reise ein bisschen fortgesetzt, wirst du ein interessantes Areal vorfinden: schmale Wege in der Luft! Diese kannst du mit deinem Fahrrad befahren. Tu dies und sammle dabei im Sumpf mit Hilfe des Itemradars TM62 (Silberhauch) ein.

Ganz in der Nähe gibt es mal wieder eine Brücke, auf der ein paar Angler stehen. Es steht dir frei, sie zu bekämpfen. Nach der Brücke wirst du auf 2 interessante Dinge stoßen: ein kleines Haus und einen Sumpf. In dem Haus kannst du Scherben, welche du im Untergrund gefunden hast, gegen TMs eintauschen.

Der Sumpf kann ganz schön lästig werden, da du dein Fahrrad nicht benutzen kannst und des Öfteren im Matsch versinken wirst. Solltest du feststecken, bewege einfach das Steuerkreuz in alle möglichen Richtungen, bis du dich wieder bewegen kannst.

Naht das Ende des Sumpfes, kannst du TM06 (Toxin) finden, sowie einen Beleber auf den Luftwegen. Folge dem Weg, vorbei an einem Wissenschaftler und einer Parasol Lady. Ein bisschen weiter im Osten, etwas nördlich des Sumpfes wirst du einen Sumpf finden, der den Anschein macht, leer zu sein, sowie einen Weg nach Osten zu deinem Ziel: Weideburg

Tipp: Benutze deine Pokétch Itemradar Funktion in dem scheinbar leeren Sumpf!

Weideburg

In Weideburg kannst du in die Safari Zone. Der Besuch in der Safarizone ist nicht zwingend notwendig für den weiteren Spielverlauf, jedoch findest du dort die VM05 (Auflockern), wenn du mit dem grünhaarigen Mann in der Nähe des Eingangs sprichst.

Sprichst du mit der Lady im 1. Haus, wirst du täglich eine seltene per Zufall generierte Beere erhalten. Die Parasol Lady in der Nähe des großen Sumpfes hat ein weiteres Accessoire für dich: eine Maske vom Start-Pokémon deines Rivalen. Im Markt von Weideburg kannst du Finsterbälle und Flottbälle kaufen.

In dem Haus am Wasser findest du den Attacken-Verlerner. Er ermöglicht dir, eine durch Level-Up erlernte Attacke wieder zu verlernen, allerdings hat alles seinen Preis und somit verlangt er jedes Mal ein Teil einer Herzschuppe (findest du im Underground).

Fennorden – Weideburg Arena

Das Rätsel dieser Arena dreht sich stark um Wasser, zudem ist sie in 3 Etagen unterteilt, welche im Folgenden als E1, E2 und E3 bezeichnet werden. Zudem gibt es 3 verschiedenfarbige Knöpfe in der Arena verteilt. Der gelbe Knopf senkt den Wasserstand auf die niedrigste Höhe, was dir ermöglicht, jede Etage (E1, E2, E3) zu erreichen. Der grüne Knopf erhöht oder senkt das Wasser auf den mittleren Stand, was dir ermöglicht, E2 und E3 zu erreichen. Der rote Knopf erhöht das Wasser zu seinem höchsten Stand, was dir ermöglicht, nur E3 zu erreichen. Die Floße bilden, je nach Wasserhöhe, Brücken, die du passieren kannst.

Nun zur Rätsels Lösung:

1. Überquere die Brücke und drücke den gelben Knopf.
2. Gehe die Treppe nach unten, aber ignoriere den grünen Knopf
3. Gehe ganz ans Ende des Raumes, steig die Stufen zu E3 nach oben und drück den grünen Knopf
4. Gehe die Treppe hinunter zu E2, aber drücke nicht den gelben Knopf. Überquere die Brücke zurück zu E3.
5. Drück den blauen Knopf
6. Gehe nach Süden, kämpfe gegen den Jungen und das Mädchen (auf dem Weg musst du ein paar Brücken überqueren)
7. Drücke dann den grünen Knopf
8. Begib dich auf E2 und drück den gelben Knopf, der sich im am südlichsten gelegenen Teil des Raumes befindet. (Nicht den drücken, der neben dem grünen Knopf ist!)
9. Gehe den ganzen Weg nach Norden, welcher dich zu E1 führt.
10. Folge dem Weg so weit, bis du vor einem blauen Knopf stehst, den du drückst.
11. Überquere die Brücke und du solltest vor dem Arenaleiter stehen.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Garados (M)	27	Wasser / Flug	Lake, Drachenwut, Biss, Angeberei
Morlord (M)	27	Wasser / Boden	Schlamm Bombe, Slam, Lehmsuhler, Rutenschlag
Bojelin (M)	30	Wasser	Lake, Eiszahn, Verfolgung, Sternschauer

Team-Tipp	Chelterrar	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	39	37	36	34	38
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Tsitrubeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	Hitzig od. Frech
Attacken	Fluch Synthese Megasauger Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Strafattacke	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügelschlag Aero-Ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Angeberei Knirscher

Marinus benutzt Pokémon vom Typ Wasser, somit sollten Elektro- und Pflanzenpokémon im Vorteil sein. Bedenke aber, dass Garados KEINE Pflanzenschwäche hat (Dualtyp Wasser/Flug) und Morlord völlig immun gegen Elektro Attacken ist (Dualtyp Wasser/Boden).

Solltest du ein Luxtra haben, greife Garados mit Elektroattacken und Morlord mit Pflanzentattacken (diese werden bei ihm 4-fachen Schaden anrichten, was bewirkt, dass es ziemlich sicher mit einer Pflanzenattacke besiegt ist). Garados hat Bedroher als Fähigkeit, welcher den ANGR deines Pokémon senken wird. Zudem hat es selber einen hohen ANGR Wert und einige Attacken, die diesen ANGR nutzen.

Bojelin ist schnell und stark, also nimm dich in Acht! Glücklicherweise hat es sowohl eine Pflanzen- als auch eine Wasser-Schwäche und sollte mit einem Elektro-/Pflanzen Pokémon leicht zu besiegen sein. Allerdings beherrscht Bojelin „Lake“, welches mehr Schaden beim Gegner anrichtet, wenn dessen HP die Hälfte oder weniger betragen, also sieh zu, dass deine KP so voll wie möglich bleiben!

Hast du Marinus besiegt wird er dir den Fennorden überreichen, welcher dir ermöglicht, Auflockern außerhalb von Kämpfen einzusetzen. Zudem werden dir ab jetzt getauschte Pokémon bis Lev. 50 gehorchen und als Geschenk gibt es noch TM55 (Lake).

Weideburg

Nach deinem Sieg über Marinus, gehe nachdem du deine Pokémon geheilt hast zum Galaktik Mitglied vor der Safarizone. Da du jetzt 4 Orden hast, wird er davonlaufen. Folge ihm in westlicher Richtung, sprich ihn an, worauf hin er wieder vor dir weglaufen wird. Nachdem er verschwunden ist, wird dein Rivale aufkreuzen um dich zu einem Kampf heraus zu fordern.

Pokémon	Lv.	Typ	Gewähltes Startpokémon
Starlili	26	Normal/Flug	Alle
Bamelin	25	Wasser	Chelast
Roselia	25	Pflanze/Gift	Chelast
Panpyro	28	Feuer/Kampf	Chelast
Roselia	25	Pflanze/Gift	Panflam
Ponita	25	Feuer	Panflam
Pliprin	28	Wasser	Panflam
Ponita	25	Feuer	Plinfa
Bamelin	25	Wasser	Plinfa
Chelcarain	28	Pflanze	Plinfa

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	39	37	36	34	38
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Tsitrubeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	Hitzig od. Frech
Attacken	Fluch Synthese Megasauger Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Strafattacke	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügelschlag Aero-Ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Angeberei Knirscher

Im Vergleich zu den Pokémon der letzten beiden Arenen sind seine Pokémon keine große Gefahr für dich. Du solltest ihn sehr schnell besiegt haben.

Egal welches Pokémon du am Start ausgewählt hast, dein Rivale wird als erstes Staralili einsetzen. Hole daher als erstes Luxtra in den Kampf. Mit Funkensprung dürfte Staralili kein Problem sein.

Falls du Chelterrarr gewählt hast: Bamelin kannst du mit Luxtras Funkensprung besiegen. Für Roselia benutzt du am besten Staraptor. Mit Flügelschlag oder Aero-ass dürfte dies kein großes Problem sein. Wenn dein Rivale Panpyro einsetzt, versuch es mit Chelterrars Erdbeben Attacke zu besiegen. Aufgrund der Feuer-Schwäche, die Chelterrarr besitzt, kann es von Panpyro besiegt werden. Rufe danach Luxtra auf und versuche Panpyro mit Funkensprung zu besiegen.

Falls du Panpyro gewählt hast: Roselia dürfte für Panpyros Flammenrad kein Problem sein. Ponita kann mit Staraptors Flügelschlag/Aero-ass oder mit Luxtras Knirscher besiegt werden. Wenn dein Rivale Pliprin auftaucht, benutze Luxtras Funkensprung und Pliprin dürfte kein Problem darstellen.

Falls du Impoleon gewählt hast: Ponita ist ganz leicht mit Impoleons Blubbstrahl zu besiegen. Bamelin dürfte für Luxtra und Funkensprung kein Problem darstellen. Chelcarain kannst du mit Staraptors Flügelschlag oder Aero-Ass besiegen.

Hast du den Kampf gewonnen, wird er von dem Galaktik Typen erfahren und ihm nachlaufen. Das solltest du auch tun, also auf zur Route 213.

Route 213

In diesem Gebiet sehen die Schalellos etwas anders aus als sonst, nämlich blau. Das ist aber auch schon der einzige Unterschied zu den anderen Schalellos.

Setzt du Zertrümmerer bei einem der zerbrechlichen Felsen östlich von der Schönheit ein, findest du TM40 (Aero-Ass). Zudem kannst du den Detektor in den Sandflächen einsetzen, um eine Perle zu finden.

Das Haus an der Küste ist etwas ungewöhnlich. Sprichst du den Mann (Dr. Schrittritt) im Inneren an, wird er das Pokémon an 1. Stelle deines Teams anschauen. Ist es glücklich, erhält es eine Fußbadruck-Schleife.

Setze deinen Weg entlang der südlichen Küste fort. In Richtung Osten wirst du den Galaktik Tyen erneut treffen. Sprich mit ihm und er wird mal wieder in Richtung Osten verschwinden. Folge ihm.

Da du sonst nirgends mehr hin kannst, gehe in das Hotel und sprich mit dem Hotelangestellten, sollten deine Pokémon geheilt werden. Nimm anschließend den Hinterausgang, welcher dich in ein Areal mit ein paar Häusern führen wird. Im Inneren des 2. Hauses kannst du mit einem Clown sprechen, der dir TM92 (Bizzaroraum) geben wird.

Kühnheitsufer

Nördlich des Hotels findest du ein Gebiet in der Nähe des Sees der Kühnheit. Dort gibt es ein Restaurant in dem du einige Doppelkämpfe bestreiten kannst. Das Restaurant hat nur von 09:00 bis 23:00 geöffnet. Möchtest du gegen die Trainer antreten, sprich sie an und beantworte ihre Frage mit „Ja“.

Außerhalb des Restaurants, in östlicher Richtung, wirst du den Galaktik Typen erneut treffen. Sprich ihn an, er wird dann nach Norden davon laufen... Folge ihm nach Norden und sprich ihn ein weiteres Mal an. Diesmal wird er kämpfen!

Hast du ihn besiegt, wird er erneut davon laufen, allerdings gerät er außer Atem. Das war's für ihn. Setze deinen Weg etwas nach Norden fort, dort wirst du Cynthia treffen. Von ihr erhältst du das Basis-Item Geheimtrank, mit dem du die Entons entfernen kannst, welche die Route 210 blockieren.

Hast du einem deiner Pokémon Fliegen beigebracht, kannst du nach Trostu oder Schleiede fliegen um Zeit zu sparen. Da du aber sowieso in der Nähe bist, kannst du auch nach Norden zur Route 214 gehen, welche dich nach Schleiede führt.

Route 214

Hier gibt es 2 Wege, die du wählen kannst: auf dem Linken wirst du weniger Trainer und wilde Pokémon treffen. In der Nähe des Psychos kannst du mit Hilfe des Itemradars eine versteckte Herzschuppe finden.

Am Ende des Weges, welcher den Bergen zugewandt ist, findest du eine Höhle welche zu der Maniac-Höhle führt. Im Inneren kannst du TM28 (Schaufler) finden. Der Kerl, der in dieser Höhle wohnt, ist besessen von Icoognitos. Je nachdem, wie viele Icoognitos du hast, wird er seinen Tunnel immer tiefer graben. Das sollte dich interessieren, da ab einer gewissen Größe du hier Hippopotas fangen kannst. Ist sein Tunnel schließlich ganz fertig (nachdem du alle 26 Icoognitos hat), wirst du durch diesen in die Trostu-Ruinen gelangen, wo du nun in eine Extrakammer, in welcher du „!“ und „?“ Icoognitos finden kannst, gelangen wirst.

Bist du am Ende der Route 214 angekommen, findest du dich in Schleiede wieder. Halte dich von dort an westlich, vorbei an der Route 215 und zurück zum Cafe auf Route 210. Bist du in Schleiede angekommen, wäre es gut, wenn du ein Pokémon mit Auflockern in dein Team aufnimmst (Zubat kann es lernen und ist schnell zu fangen).

Route 210

Benutze den Geheimtrank bei den Entons, worauf hin diese weiterziehen werden. Cynthia wird auftauchen. Beantworte ihre Frage mit „Ja“, erhältst du von ihr den Talisman. Sie wird dir sagen, dass du nach Elyses Town gehen sollst und wieder verschwinden.

Im dichten Gras verstecken sich 3 Ninjas. Setze deinen Weg weiter nach Norden fort, bis Nebel aufkommt...

Route 210 (Nebelbereich)

In der nördlichen Gegend von Route 210 hat dichter Nebel die Route eingenommen, und zwar so, dass kaum noch etwas zu sehen ist. Du kannst dich jetzt entweder blind vorwärts tasten oder aber du setzt Auflockern ein, woraufhin der Nebel verschwinden wird.

Setze deinen Weg durch das hohe Gras fort und klettere den Hügel hoch zu dem Areal, in dem du eine Brücke überqueren musst. Es gibt dort eine weitere, mit dem Fahrrad passierbare, Brücke. Überquere diese, kämpfe gegen den Ninja-Jungen, nimm die schmale Brücke im Süden und setz den Zertrümmerer ein, um TM30 (Spukball) zu erhalten.

Gehe zurück zum Anfang der schmalen Brücke, wende dich diesmal aber nach Süden, um auf die Hauptbrücke zu kommen. Kämpfe gegen den Schwarzgurt und setze deinen Weg nach Westen fort, bis du endlich in Elyses angekommen bist.

Elyses

Elyses ist eine alte Stadt voller Überlieferungen und Sagen. Möchtest du vom PokéCenter aus nach Westen gehen, wird dir eine alte Lady etwas über eine Legende erzählen.

Gehe in das PokéCenter zum Mann auf der linken Seite des Gebäudes. Falls dich dein Pokémon mag, wird er dir einen Superball schenken. Wenn du möchtest, kannst du auch in das Haus im Südwesten der Stadt gehen um von einem Schwarzgurt die Analoguhrfunktion für deinen Pokétch zu erhalten.

In dieser Stadt gibt es keinen Markt, dafür ist im nordwestlichen Teil der Stadt ein Shop, in dem du Items und Timer Bälle (1000\$ / Stück) kaufen kannst. Sprichst du den Mann mit Bart in dem Shop an, wird er dir das Item Schattenglas geben, welche den Spezialangriff des Trägers stetig erhöht.

Hast du dich umgesehen, gehe in die Mitte der Stadt und sprich den Team Galaktik Typen an, welcher den Eingang zu einer Höhle bewacht. Beantworte seine Frage mit „Ja“ und du wirst in einen Kampf verwickelt. Das sollte nicht allzu schwer sein. Hast du ihn besiegt, wird er das Weite suchen, was dir ermöglicht, die Höhle zu betreten. Die alte Lady von vorhin wird erscheinen und dir dafür danken, dass du den Team Galaktik Typen verjagt hast. Zudem wird sie den Talisman, welche Cynthia dir gegeben hat, bemerken - und dir wegnehmen. Sie fordert dich auf, den Innenraum der Höhle etwas genauer anzusehen.

An der Wand wirst du die Gemälde von 3 Pokémon sehen. Untersuch sie etwas näher, worauf hin die alte Lady dir die Sage des Legendären Trios erzählen wird. Danach wird sie dir die VM03 (Surfer) überreichen welche du aber erst dann außerhalb des Kampfes einsetzen kannst, nachdem der Arena Leiter von Herzhofen besiegt ist.

Beim Verlassen der Höhle wird der Mann, den du im Kraterberg getroffen hast, draußen stehen. Er wird sich dir als Zyros vorstellen, Kraterberg erwähnen und wieder gehen. Schön und gut, jetzt kannst du endlich nach Herzhofen zurück gehen, um den Arenaleiter herauszufordern! Damit aber alles seine Ordnung hat, wird im nächsten Abschnitt kurz auf Route 211 eingegangen, schließlich willst du ja keinen Trainer bzw. wildes Pokémon verpassen, oder!?

Route 211 (Osten)

Hier gibt es einige Trainer und ein paar recht starke, wilde Pokémon die gut fürs Training sind. Sprichst du den Ass-Trainer neben der Maniac-Höhle an, wird er dir die TM77 (Psycho-Plus) geben.

Im Westen ist ein weiterer Eingang zum Kraterberg. In diesem Teil des Berges warst du zwar noch nicht, aber es gibt dort außer einem Fluchtseil nichts Interessantes zu finden. Später, wenn du Stärke beherrschst, kannst du zurückkommen um die Höhle etwas mehr zu untersuchen.

Reliktorden - Herzhofen Arena

In der Arena von Herzhofen dreht sich alles um recht einfache mathematische Rätsel. Um anzufangen, stelle dich auf die Lift-Plattform. Du wirst einen Wegweiser und 3 Türen vor dir sehen. Lies den Wegweiser durch, um sowohl die Fragestellung als auch die 3 möglichen Antworten zu sehen. Bist du der Meinung, die Antwort auf der linken Seite des Schildes ist dir richtige, gehe durch die linke Türe, findest du, dass die Antwort auf der rechten Seite dir richtige ist - gehe durch die rechte Türe.

Hast du eine Antwort falsch geraten (oder besser gesagt falsch ausgerechnet), wirst du gegen einen Trainer kämpfen müssen, was ja auch nicht immer das Schlechteste sein muss...

Hier findest du sämtliche Fragen und deren Antworten, um nicht kämpfen zu müssen:

#	Frage	Mögliche Antworten	Richtige Tür
1	Wie viel ist 3 plus 5 plus 7?	2 / 16 / 15	Rechts
2	Wie viel ist 12 plus 28?	30 / 40 / 50	Mitte
3	Wie viel ist 3 mal 13?	39 / 93 / 33	Links
4	Was war die richtige Antwort im ersten Raum?	2 / 16 / 15	Rechts

Hast du die 4. Frage richtig beantwortet, wirst du ein bekanntes Gesicht treffen: Lamina, die Arena Leiterin, welche zurück gekehrt ist. Wappne dich gegen einen harten Kampf gegen ihre Geist-Pokémon...

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Drifzepeli (W)	32	Geist/Flug	Unheilböen, Windstoß, Erstauner, Komprimator
Traunmagil (W)	36	Geist	Spukball, Psystrahl, Zauberblatt, Konfustrahl
Gengar (W)	34	Geist/Gift	Dunkelklaue, Gifthieb, Groll, Konfustrahl

Team-Tipp	Chelterrar	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	43	41	40	34	45
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	Hitzig od. Frech
Attacken	Fluch Synthese Megasauger Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügelschlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Laminas Pokémon gehören alle dem Typ Geist an, somit sind Attacken vom Typ Normal und Kampf wirkungslos. Zudem haben fast all ihre Pokémon als Dualtyp Flug oder Schweben, was wiederum Boden-Attacken nutzlos macht. Den größten Schaden werden Unlicht Pokémon anrichten, bzw. Unlicht Attacken. Sollte keines deiner Pokémon eine solche Attacke haben, greift die „aggressive hau-drauf Strategie“ am besten.

Drifzepeli hat sehr viele HPs, wird also nicht ganz einfach zu besiegen sein.

Traumagil zu besiegen dürfte eine echte Qual werden, denn es kennt Spukball, welcher in Kombination mit seinem hohen Spezial-Angriff sehr viel Schaden anrichten kann. Zudem kennt es Psychokinese und Zauberblatt für weiteren Schaden und Konfusstrahl um dich völlig durchdrehen zu lassen. Hat es die „rote Zone“ seiner KP erreicht, wird Lamina ihm einen Hypertrank geben und deinen mühevoll angerichteten Schaden wieder gut machen.

Zuletzt setzt sie ihr Gengar ein, welches ebenfalls einen hohen Spezial-Angriff besitzt. Zum Glück hat es jedoch eine verhältnismäßig niedrige Verteidigung und Spezial-Verteidigung, allerdings ist es sehr schnell und trifft heftig, also auch hier: Vorsicht!

Hast du sie bezwungen, erhältst du sowohl den Reliktorden als auch TM65 (Dunkelklaue). Außerdem kannst du jetzt Surfer außerhalb von Kämpfen einsetzen.

Drifzepeli bekämpfst du am besten mit Luxtra. Durch die Attacke Donnerzahn sollte Drifzepeli nicht lange im Kampf sein. Wenn Traumagil eingesetzt wird, setze Luxtras Knirscher ein, da dies sehr effektiv ist. Auch Gengar dürfte mit Luxtras Donnerzahn kein Problem darstellen.

Beim Verlassen der Arena wird Cynthia auf dich zukommen und dich fragen, was in Elyses vorgefallen ist. Sie wird dir die Pläne von Team Galaktik mitteilen und dich beauftragen, in die Bücherei in Fleetburg zu gehen. Um dorthin zu gelangen, wirst du von Jubelstadt aus westlich reisen müssen.

Jubelstadt

Falls du das nicht bereits getan hast, kannst du in das Gebäude der Pokétech Company zurückkehren und mit dem Präsident (im 1. Stock bei der Rezeption) reden um die Linkfinder-Funktion für den Pokétech zu erhalten. Diese sucht nach bestehenden Verbindungen zu anderen Spielen.

Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 4 der Komplettlösung erfahren!