

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Diamant und Perle Teil 5: Der achte 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

Mit Kraxler erreichbare Stellen

Der folgende Abschnitt trägt nicht zum weiteren Spielverlauf bei! Es werden nur die Gebiete erörtert, welche du jetzt mit Kraxler erreichen kannst und was für dich dabei herauspringt. Jede der Abschnitte erfordert Kraxler, für einige brauchst du noch den Zertrümmerer oder Surfer.

Route 208

Hier kannst du Kraxler einsetzen, um einen Absatz, auf dem ein Wanderer steht, zu erreichen. Zudem kannst du den Zertrümmerer einsetzen, um in der Wand ein Eisen zu finden.

Route 211 (Osten)

Im nördlichen Teil der Route wirst du, nachdem du den Zertrümmerer eingesetzt hast ein paar Felsen finden, die du mit Kraxler hochsteigen kannst. Tust du das, befindest du dich auf einem Absatz, wo du TM29 (Psychokinese) findest. Auf der gegenüberliegenden Seite ist auch noch ein Zink versteckt (benutze den Detektor um ihn zu finden).

Route 213

Du kannst Kraxler im westlichen Teil der Route einsetzen, um ein Gebiet mit hohem Gras zu erreichen. Hier findest du TM05 (Brüller) und wenn du den Detektor einsetzt kannst du noch einen Top Beleger im Gras finden.

In der Gegend mit den Häusern kannst du mit Kraxler an ein zuvor nicht erreichbares Haus rankommen. Sprich mit dem Mann im Inneren des Hauses um die Münzwurf-Funktion für deinen Pokétech zu erhalten. Wühlst du in seinem Müll rum, findest du zudem noch einen Top Beleger.

Kühnheitsufer

Wenn du Kraxler am Felsen hinter dem Haus des Spiele-Designers benutzt und dann den Weg entlang gehst, kannst du TM85 (Traumfresser) finden.

See der Stärke

Betrittst du den See, wirst du sehen, dass ein paar Galaktik Typen dort herumlungern. Im See selber kämpft dein Rivale gerade mit Jupiter. Sie werden ihren Kampf beenden, woraufhin Jupiter euch mitteilen wird, dass sie in das Hauptquartier in Schleiede zurückkehren wird, wo du jetzt auch hin musst... Setze also Fliegen ein und folge ihr nach!

Schleiede

In Schleiede angekommen gehst du zu dem großen schwarzen Gebäude in der nord-östlichen Ecke der Stadt. Im Inneren ist eine Türe, die ohne Schlüssel nicht zu öffnen ist. Aber vor dem Gebäude steht ein etwas tollpatschiges Mitglied von Team Galaktik, welches den Schlüssel fallen lassen wird nachdem ihr es angesprochen habt. Sammle ihn ein und geh zum Warenlager in der nordwestlichen Gegend der Stadt. Geh ins Innere des Warenlagers und öffne die Türe mit dem Schlüssel. Schnapp dir den Finsterstein und geh weiter ins Untergeschoss des Galaktik Schleiede Gebäudes.

Galaktik Schleiede Gebäude

Die Türe im Norden ist versperrt, also musst du nach Osten gehen. Auf dem Weg zur Treppe triffst du 2 Galaktik Typen, sowie ein Raum in dem ein Zink liegt. Wenn du die Treppe hinauf gehst wirst du in einem kleinen Raum landen, in dem ein Galaktik Typ ist, der dir anstatt zu kämpfen von den Warp Platten erzählt. (die kleinen, leuchtenden, runden Platten im Boden, welche dich durch das Gebäude leiten werden). Setze deinen Weg fort, indem du die Treppe nach oben nimmst.

Bei dem ersten Warp-Platten-Paar, das du siehst steht ein Team Galaktik Typ. Besiege ihn, nimm die Warp-Platte zur rechten um TM49 (Übernahme) zu finden. Kehre zurück und nimm die linke Platte um in einen Raum mit einer weiteren Warp-Platte zu gelangen. Benutze auch diese, du wirst bei ein paar Treppen rauskommen. Geh die Treppe hoch, dort siehst du einen weiteren Team Galaktik Typen, eine Warp-Platte und eine weitere Treppe nach oben. Nimm die Warp-Platte und dann an dem Ort, an dem du rauskommen wirst, die Treppe nach unten.

Die Treppe führt dich zu einem Wissenschaftler und noch mehr Stufen nach unten. Du solltest dich jetzt wieder im Untergeschoss befinden. Dort ist ein Team Galaktik Typ, TM36 (Matschbombe) und der Galaktik Schlüssel. Dieser Schlüssel wird es dir ermöglichen, alle Türen im Inneren des Schleiede Galaktik Gebäudes zu öffnen.






An diesem Punkt angekommen, öffne die Türe mit dem Schlüssel und geh nach draußen. Vor dem Warenlager angekommen, solltest du nun zum Galaktik Schleiede Gebäude gehen. Öffne die verschlossene Türe im 1. Stock und geh die Treppe rauf. Kämpfe gegen die 3 Galaktik Typen. Danach wirst du feststellen, dass du 3 Warp-Felder zur Verfügung hast: eine im Raum im Norden und 2 auf der rechten Seite. Das Feld im nördlichen Raum mit dem Wissenschaftler drin, ist das, welches dich interessiert.

Du solltest dich in einem Raum mit 2 Betten und einer Treppe, welche nach oben führt, befinden. Du kannst deine Pokémon hier heilen, indem du dich vor eines der Betten stellst und den A-Knopf drückst. Haben sich deine Pokémon gut erholt, setze deinen Weg die Treppe hinauf fort.

Am Ende der Treppe angekommen, wirst du in einem Doppelkampf gegen 2 Galaktik Typen kämpfen müssen. Besiege sie und setze deinen Weg den Korridor hinunter fort, bis du bei 3 Warp-Feldern angekommen bist. Das mittlere führt dich zu einem Elixir, das rechte ist eine Sackgasse und das linke (welches du nehmen musst) führt dich erneut zu ein paar Stufen.

Nimm die Treppe nach oben, speichere dein Spiel und öffne die Türe. Im Inneren des Raumes wirst du auf Zyrrus, dem Mann mit den blauen Haaren treffen. Ein bekanntes Gesicht. Es scheint, als hätte er seine Pläne, das Legendäre Trio zu fangen, in die Tat umsetzen können...

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Kramurx (M)	40	Unlicht/Flug	Bohrschnabel, Nachtnebel, Erstauner, Itemsperre
Golbat (M)	40	Gift/Flug	Giftzahn, Windschnitt, Biss, Superschall
Sniebel (M)	43	Unlicht/Eis	Schlitzer, Eishieb, Ruckzuckhieb, Kreideschrei






Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	53	51	52	46	51
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Bohrschnabel Wasserdüse	Flügel Schlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Zyrus Pokémon haben allesamt ziemlich hohe Level (über 40) und variieren in den Leveln. Gesteinsattacken werden jedoch sein gesamtes Team mit Leichtigkeit besiegen. Zudem ist keines seiner Pokémon besonders stark, wobei sein Sniebel schnell und recht mächtig ist, sei also vor dem auf der Hut!

Kramurx und Golbat kannst du mit Luxtras Funkensprung besiegen. Falls du Chelterrarr gewählt hast, besiege Sniebel ebenfalls mit Luxtras Funkensprung. Wenn es KO geht, kannst du auch Chelterrars Erdbeben einsetzen. Wenn dein Start-Pokemon Panferno ist, setze Flammenrad gegen Sniebel ein. Wenn du Impoleon gewählt hast, setze Metallklaue gegen Sniebel ein.

Hast du ihn besiegt, wird er dir den Meisterball überreichen! Zudem wird er dir mitteilen, dass er das legendäre Trio nicht mehr benötigt und sich zum Kraterberg aufmachen. Folge ihm und du wirst zu einem Warp-Feld gelangen, welches du benutzen musst. Geh immer gerade aus, bis du eine Tür findest, durch welche du gehen solltest. Hinter dieser Tür befindet sich Saturn mit dem Legendären Trio. Offensichtlich ist Saturn nicht auf dem neuesten Stand der Dinge, denn du wirst gegen ihn kämpfen müssen. Er will Rache für die erniedrigende Niederlage - schade für ihn, dass er diese nicht bekommen wird.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Kadabra (M)	38	Psycho	Psychokinese, Schockwelle, Genesung, Itemsperre
Toxiquak (W)	40	Gift/Kampf	Gifthieb, Durchbruch, Kreuzschere, Angeberei
Bronzel (M)	38	Stahl/Psycho	Gyrobball, Sondersensor, Spukball, Konfustrahl

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	53	51	52	49	51
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Bohrschnabel Wasserdüse	Sturzflug Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Er hat immer noch die gleichen Pokémon, nur ein paar Level höher. Kein großes Ding - weise ihn in die Schranken, wie schon zuvor. Verwende Luxtras Knirscher gegen Kadabra, Staraptors Aero-ass oder Sturzflug gegen Toxiquak und Luxtras Funkensprung gegen Bronzel.

Hast du ihn besiegt, wird er zur Seite gehen und dir erlauben, einen großen, roten Knopf, den du schon immer drücken wolltest, zu betätigen. Tust du das, wird das Legendäre Trio befreit werden - und verschwinden... Aber das muss so sein.

Geh zurück in den Raum, in dem du gegen Zyrus gekämpft hast, diesmal gehst du aber südlich von dem Warp-Feld aus, welches du benutzt hast, um ins Erdgeschoss zu kommen, um ein Warp-Feld zu finden, welches eine Einbahnstraße nach draußen ist. Zumindest bringt es dich in einen Raum in der Nähe der Türe.

Kraterberg (Süden)

Auf geht es zum Kraterberg (südlich bei Route 208). Bevor du diesen jedoch betrittst, ist es dringend empfehlenswert, mindestens an die 30 Ultrabälle mitzuführen, da du auf Palia / Dialga stossen wirst. Falls du nachts spielst, eignen sich auch Finsterbälle.

Setze im Inneren des Kraterberg Surfer ein, um durch das Gewässer im Norden zu surfen. Klettere du die Felsen hoch, indem du Kraxler einsetzt. Oben angekommen, findest du ein Top Elixier auf deinem Weg in Richtung Westen, dort wo die Stufen sind. Nimm diese um zu einem Absatz zu gelangen. Dort ist auch ein Ausgang im südwestlichen Teil des Raumes, welcher dich nach draußen bringt.

Ganz hinten in der Höhle wirst du ein rundes Loch in der Wand finden (hast du das legendäre Trio noch nicht befreit, wird dieses versiegelt sein). Gehe dort durch und die Treppe hinauf. Geh immer nach Norden, in Richtung der Spitze des Kraterberg.

Kraterberg (Gipfel)

Verlässt du die Höhle, wirst du einen vertrauten Anblick haben: Schnee... Folglich wird es in jedem Kampf hageln. Schon wieder! Diese Stelle des Spieles sorgt bei vielen für Verwirrung, da es so viele Öffnungen und Abzweigungen gibt, darum hier die genaue Beschreibung:

1. Gehe nach Osten, dann nördlich und setze Kraxler ein
2. Gehe nach Westen, Süden, ein bisschen weiter nach Westen und dann nach Norden in die Höhle
3. Setze Kraxler ein und folge dem Weg in der Höhle nach Osten zu einem Elixier
4. Steige die Treppe hinunter und setze Kraxler in der Spalte ein, um auf die westlichen Felsen zu gelangen.
5. Geh immer nach Westen, bis du zu einer Höhle kommst.
6. Von dort aus ist dein Ziel immer geradeaus, also folge einfach dem Weg und du bist fast da.

Der Weg wird dich zu einer Treppe führen, welcher du immer weiter, in nördlicher Richtung folgst. Du solltest mittlerweile an 3 Galaktik Typen vorbeigekommen sein. Ganz im Norden ist der Ausgang.

WICHTIG: an diesem Punkt angekommen solltest du mindestens noch 20 Hyper- oder Finsterbälle besitzen!! Ist das nicht der Fall, kehre lieber um und kauf dir welche!

Jetzt bist du ganz oben an der Spitze des Kraterberg angekommen. Besiege die Galaktik Typen in einem Doppelkampf und setze deinen Weg in nördliche Richtung fort. Der Anblick, den du haben wirst, wird dich nicht freuen: Mars, Jupiter und Zyrus!

Nach ein paar Sätzen wird Zyus Dialga (Diamant) oder Palkia (Perle) erwecken. Speichere dein Spiel, denn es wird viel Ärger auf dich zukommen... Bist du bereit, schreite nach Norden voran woraufhin Mars und Jupiter zu einem Kampf herausfordern werden. In diesem Moment wird dein Rivale dazukommen, schließlich möchte er auch seinen Spaß (eigentlich eher eine Revanche für den Kampf am See der Stärke).

Pokémon von Mars






Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Bronzel	41	Stahl/Psycho	Gyroball, Sondersensor, Lichtschild, Konfustrahl
Shnurgarst	45	Normal	Schlitzer, Dunkelklaue, Aero-Ass, Hypnose
Golbat	42	Gift/Flug	Windschnitt, Biss, Giftzahn, Konfustrahl

Pokémon von Jupiter

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Bronzel	41	Stahl/Psycho	Gyroball, Sondersensor, Steinhagel, Reflektor
Skuntank	46	Gift/Unlicht	Nachthieb, Giftthieb, Flammenwurf, Rauchwolke
Golbat	41	Gift/Flug	Matschbombe, Windschnitt, Gigasauger, Horrorsblick

Pokémon deines Rivalen

Pokémon	Lv.	Typ	Gewähltes Startpokémon
Manpfaxo	40	Normal	Alle
Staraptor	40	Normal/Flug	Alle
Heracross	42	Käfer/Kampf	Alle
Bamelin	41	Wasser	Chelast
Roselia	41	Pflanze/Gift	Chelast
Panferno	43	Feuer/Kampf	Chelast
Roselia	41	Pflanze/Gift	Panflam
Ponita	41	Feuer	Panflam
Impoleon	43	Wasser/Stahl	Panflam
Ponita	41	Feuer	Plinfa
Bamelin	41	Wasser	Plinfa
Chelterror	43	Pflanze/Boden	Plinfa

Team-Tipp	Chelterror	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	56	54	55	50	54
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Bohrschnabel Wasserdüse	Sturzflug Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Leider wird Mampfaxo dir keine große Hilfe sein. Es beherrscht Metallsound, Horter, Bodyslam und Verzehr. Wenn es dich zu sehr nerven sollte, beseitige es einfach selbst.

Mars und Jupiter können dich ganz schön auf Trab halten, da ihre Bronzels Lichtschild und Reflektor kennen sowie Konfustrahl, was ganz schön lästig sein kann. Feuer sowie Wasser, Kampf oder Unlicht Attacken sollten sie aber zügig besiegen.

Das Shnurgarst von Mars ist nach wie vor eine Bedrohung, vor allem, da es seit eurem letzten Zusammentreffen um ein paar Level gestiegen ist. Seine Schlitzer Attacke kann einiges an Schaden anrichten, zumal es meistens noch von einem Bronzel unterstützt wird. Eine starke Kampfattacke sollte es jedoch schnell zur Strecke bringen.

Jupiter's Skunktank ist auch eine echte Kratzbürste, zumal es Flammenwurf in seinem Attackenset hat, also sieh zu, dass du deine Stahlpokemon von ihm fern hältst.

Zu guter Letzt werden ihre Golbats in den Kampf geschickt. Auch diese können dich einiges an Nerven kosten, da sie deine Pokémon verwirren / vergiften können und mit Hororblick am wechseln hindern. Eines der beiden kann noch Matschbombe, das andere Giftzahn. Zum Glück sind sie jedoch einfacher zu besiegen als die Bronzels.

Eine gute Strategie ist, nur einen der Beiden in Beschuss zu nehmen, also das Bronzel von einer draußen zu lassen, während deine Angriffe sich auf die andere konzentrieren. So musst du nicht gegen 2 starke Pokémon gleichzeitig kämpfen.






Gegen das Bronzel Mars ist Luxtras Knirscher die erste Wahl, gegen Shnurgast je nach gewähltem Startpokémon Panfernos Nahkampf, Chelterrars Erdbeben oder Impoleons Bohrschnabel.

Gegen Jupiters Bronzel ist ebenfalls Luxtras Knirscher am wirksamsten, gegen Golbat Luxtras Funkensprung und gegen Skuntank Staraptors Sturzflug.

Hast du die reizenden Damen besiegt wird dein Rivale deine Pokémon heilen und dich verlassen. Somit bleibst du alleine mit Zyrus und einem verstimmtten Pokémon zurück...

Zyrus wird Dialga/Palkia anweisen, seine wahre Stärke zu zeigen, aber leider werden seine Pläne von dem legendären Trio durchkreuzt, welches just in diesem Moment auf der Bildfläche erscheint.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Kramshef (M)	45	Unlicht/Flug	Bohrschnabel, Finsteraura, Stahlflügel, Itemsperre
Garados (M)	45	Wasser/Flug	Gigastoß, Nassschweif, Eiszahn, Erdbeben
Snibunna (M)	48	Unlicht/Eis	Nachthieb, Eishieb, Durchbruch, Kreuzschere
Iksbat (M)	46	Gift/Flug	Giftstreich, Luftschnitt, Biss, Konfustrahl

Team-Tipp	Chelterrar	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	56	54	55	50	54
Item	Flinkklaue	Tsitubeere	Flinkklaue	Tsitubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Offenlegung Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Bohrschnabel Wasserdüse	Sturzflug Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Zyrus Pokémon sind seit eurem letzten Kampf um einiges stärker geworden. Alle haben ihre Endentwicklung erreicht, 5-6 Levels gestiegen und ein Garados wurde seinem Team hinzugefügt.

Sein Kramshef hat einen hohen Angriffs- und Spezialangriffs Wert sowie ganz gute KP Werte. Setze Gesteins-, Elektro- oder Eisattacken dagegen ein. Das fliegende Garados sollte dir vertraut sein, setze also die üblichen Strategien dagegen ein. Elektroattacken sollten es bezwingen. Snibunna ist sehr schnell und sehr stark. Es hat ein bisschen weniger Angriffswerte als Kramshef dafür aber einiges mehr an Initiative. Es beherrscht Kreuzschere, welches eine starke Käferattacke ist. Zu guter Letzt bleibt Zyrus Crobat. Es ist das schnellste seiner Pokémon und kann Konfusstrahl, Luftschnitt, Biss und Giftstreich.

Setze gegen Kramshef Luxtras Funkensprung ein, gegen Garados und Iksbat Luxtras Donnerzahn. Snibunna kannst du je nach Wahl deines Startpokémon mit Chelterrars Erdbeben, Panfernos Flammenrad oder Impoleons Metallklaue besiegen.

Nach deinem Sieg über Cyrus werden Professor Rowan und Dawn erscheinen, um dir mit zu sagen, dass du Dialga (in Diamant, Stahl/Drache) bzw. Palkia (in Perle, Wasser/Dra- che) fangen musst, um die Welt zu retten. Du kannst nicht mehr zurück, darum speiche- re dein Spiel und stell dich dem wütenden Pokémon, das sich in beiden Fällen auf Level 47 befindet. **VERSCHWENDE NICHT DEINEN MEISTERBALL AN DIALGA ODER PAL- KIA!** Im Vergleich zu anderen Legendären Pokémon, welche du noch treffen wirst, sind sie nämlich sehr einfach zu fangen. Bewahre ihn lieber für Vesprit oder Cresselia auf, welche du im späteren Spielverlauf treffen wirst.

Dialga oder Palkia wird zu dem Punkt eines der stärksten wilden Pokémon sein, das du treffen wirst. Jedes der Beiden hat über 100 in jedem Statuswert, sowie mehr als 150 Spezialangriff. Wenn du es fangen möchtest, solltest du versuchen, es einzuschläfern oder paralysieren und immer wieder mit Ultrabällen (oder Finsterbällen) bewerfen.

Hast du Dialga / Palkia aufgehalten, werden der Professor und Dawn dir zu deiner erfolg- reichen Mission gratulieren. Dawn wird dich zum Eingang der Ruine bringen.

Bevor du jedoch gehst, geh zu der Stelle, an der du Dialga / Palkia bekämpft hast, dies- mal gehst du jedoch weiter nach Norden und du wirst einen Adamant- oder Weiß-Orb fin- den. Diese Orbs werden die Kraft von Dialga / Palkia erhöhen.

Jetzt kannst du nach Sonnewik, östlich vom Kühnheitsufer (dort, wo der Mann den Weg versperrt hatte). Möchtest du jedoch noch ein paar Legendäre Psycho-Pokémon fangen, musst du die 3 Seen noch mal besuchen gehen, was im Folgenden beschrieben wird.

See der Wahrheit

Jetzt, da du das legendäre Trio befreit hast, ist der Wasserpegel im See der Wahrheit wieder gestiegen. Im hohen Gras, südöstlich des Sees, kannst du TM38 (Feuersturm) fin- den, aber weitaus mehr sollte dich die Höhle auf der Insel, zu welcher du surfen kannst, interessieren.

In ihrem Inneren kannst du ein Pokémon des legendären Trios finden: Vesprit (Psycho, auf Level 50). Allerdings wird es nicht mit dir kämpfen sondern fliehen, nachdem ein Bild von ihm erschienen ist (das zählt als gesehenes Pokémon für den Nationalen Pokedex).

Professor Eibe wird die Höhle betreten und dir mitteilen, dass du Vesprits Aufenthaltsort über die Landkarten-Funktion deines Pokétchs (die mit den Symbolen) herausfinden kannst. Dieser wird durch ein blinkendes Gesicht auf der Mappe angezeigt. Vesprit rennt durch Sinnoh (wie die 3 Legendären Hunde oder Latias) und wird fliehen sobald du es triffst, es sei denn du setzt eine Attacke wie Horrorblick ein. Sämtliche Statusveränderun- gen sowie erlittener Schaden bleiben jedoch erhalten, wenn du es das nächste Mal triffst!

See der Kühnheit

Kehrst du zum See der Kühnheit zurück wirst du feststellen, dass auch hier der Wasserpegel auf sein ursprüngliches Level gestiegen ist. Du kannst zu einem Feld mit hohem Gras (südlich der Höhle) surfen, um TM25 (Donner) zu finden.

Im Inneren der Höhle wartet Tobutz (Psycho, Level 50) auf dich. Im Gegensatz zu Vesprit jedoch wird Tobutz gegen dich kämpfen, also speichere dein Spiel lieber ab, bevor du es ansprichst.

Tobutz beherrscht die Attacke Ränkeschmied, welche seinen Spezialangriff stark erhöht. Versuche möglichst, es einzuschläfern oder paralysieren. Im Vergleich zu Dialga / Palkia wird es um einiges schwieriger zu fangen sein, also stelle sicher, dass du genügend Ultrabälle oder Finsterbälle dabei hast. Da du in einer dunklen Höhle bist, werden Finsterbälle die effektivere Wahl sein.

See der Stärke

Zurück am verschneiten See der Stärke wirst du feststellen, dass auch hier wieder eine Stelle mit hohem Gras im Nordosten des Sees passierbar ist (dort findest du TM14 welche Blizzard enthält) sowie die Insel mit der Höhle darin.

Im Inneren der Höhle findest du Selfe (Psycho, Level 50), das dritte Pokémon des legendären Trios. Auch Selfe wird kämpfen, also speichere dein Spiel!

Selfes Schwerpunkt liegt eher in der Defensive. Es beherrscht Amnesie, welche seine Spezialverteidigung stark erhöhen wird, was wiederum deine Spezialattacken nicht so effektiv macht. Zudem kann es Gähner, welches dein Pokémon in der nächsten Runde einschläfern wird, es sei denn, du wechselst es aus. Auch hier sind Finsterbälle dein Freund, da es in der Höhle dunkel ist. Stelle dich trotzdem darauf ein, dass du etliche davon auf Selfe werfen musst, bis es kapituliert hat und im Ball bleibt.

Route 222

Um zur Route 222 zu gelangen gibt es einen Weg in Richtung Osten (am Seeufer des See der Kühnheit, in der Nähe der ganzen Häuser). Dieser Weg wurde zuvor von einem Mann versperrt, aber da dieser nun weg ist, kannst du nun weiter gehen.

Wie viele andere Routen zuvor gibt es auf Route 222 zwei Wege, die du wählen kannst. Gehst du nach Norden gelangst du zu dem Teil der Route, auf der es mehr Trainer hat, während der Weg nach Süden weniger Trainer aufweist. Wenn du auf EXP scharf bist, welche man ja immer gut gebrauchen kann, wäre es empfehlenswert beide Wege zu gehen. Im nördlichen Teil der Route (dort wo du nach oben klettern kannst) kannst du mit einem Junge sprechen, welcher in der Nähe der Klippe steht. Von ihm erhältst du TM 56 (Schleuder).

Immer noch der nördlichen Route folgend gelangst du irgendwann zu einer Stelle, an der ein paar Häuser in südlicher Richtung erscheinen. Dort gibt es nichts besonderes, im ersten gibt es Unmengen von Pikachu. Unter den Pikachu ist auch ein Trainer und rate mal, was sie in ihrem Team hat...?!

Im nächsten Haus wohnt ein Kerl, der jedes Remoraid messen wird, das du ihm bringst. Hast du den Rekord geschlagen, erhältst du einen Preis.

Sonnewik

Sobald du die Stadt betrittst, wird ein Kerl mit roten Haaren, Flint, zu dir laufen dir etwas über die Pokémon Liga erzählen und wieder gehen - um die Türe zur Arena zu versperren. Die Arena hat einen Stromausfall, bevor du also ins Innere kannst musst du zum Leuchtturm und mit Volkner reden.

Sunnyshore City hat eine automatisch betriebene Brücke, über welche du an alle möglichen Orte in der Stadt kommst. Im Norden ist das Pokémon Center, der Markt ist hier der Sticker Shop, in dem du endlich coole Sticker für deine Pokebälle kaufen kannst. Erinnerst du dich noch an den Sticker-Koffer, welches du in Trostu bekommen hast? Jetzt kannst du Sachen kaufen und da rein tun.

In der nördlichsten Ecke der Stadt gibt es einen Strand, an dem ein bekanntes Gesicht steht: Jasmine aus Gold / Silber / Crystal! Sie wird dich etwas fragen, was aber nicht wichtig zu sein scheint... Naja, es war trotzdem schön, sie wieder zu sehen.

Indem du die Brücke nimmst, kommst du zur Arena, dem Leuchtturm und in den südosten der Stadt um einen Donnerstein einzusammeln (bei dem Felsen, der wie ein Mampfaxo aussieht).

Im Inneren des Leuchtturms ist der Arenaleiter Volkner. Sprichst du ihn an, wird er zurück in seine Arena gehen. Wenn du möchtest, kannst du einen Blick durch das Fernrohr werfen.

Die Arena wird nach wie vor von Flint blockiert, dieser wird aber gehen, nachdem du ihn angesprochen hast. Jetzt kannst du in die Arena um deinen letzten Orden zu ergattern. Du solltest aber auf jeden Fall ein paar Para-Heiler, Top Trank und Top Genesung dabei haben, denn im nächsten Kampf liegt Spannung in der Luft.

Lichtorden - Sonnewik Arena






Das Rätsel dieser Arena ist recht interessant, da es sich darum dreht, Schalter zu betätigen, um Antriebe zu bewegen. Es gibt grüne und blaue Schalter, welche alle Antriebe im Raum jeweils um 90° je nach Farbe entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Zudem gibt es rote Schalter, welche die Zahnräder um 180° drehen.

Vom Eingang ausgehend, stelle dich auf den Antrieb in der Mitte und betätige den Schalter auf dem rechten Antrieb. Geh zurück zum mittleren Antrieb, rüber zu jenem auf der linken Seite und betätige den Schalter dort. Geh nach Osten zur anderen Seite des Raumes, durch die Türe an einem Trainer vorbei.

Im nächsten Raum drückst du den blauen Schalter in der Mitte 3 mal. Danach gehst du hinüber zu der anderen Plattform und die Treppe hoch. Dann überquerst du die Brücke welche zu einem weiteren Antrieb führt. Drücke den Schalter 1 mal und geh weiter zu dem grünen Schalter. Diesen drückst du auch 1 mal, kämpfst gegen den Trainer und überquerst die Brücke, welche aus Antrieben besteht, um in den letzten Raum zu gelangen.

Im letzten Raum drückst du den roten Schalter 1 mal, gehst zu dem roten Schalter auf dem Antrieb. Drücke diesen und geh dann nach Süden, an dem Trainer vorbei und über die Brücke bis zu dem grünen Schalter. Drücke diesen 2 mal und geh dann nach Süden. Folge dem Weg, der dich durch die elektronischen Absperrungen führt rüber zu dem blauen Knopf. Drücke diesen 1 mal, geh nach Norden, die Treppe runter, über die Brücke zu deiner Rechten und drücke dann den roten Knopf auf dem Antrieb (den ersten den du siehst). Gehe dahin zurück, von wo du gekommen bist (über die Brücke) und jetzt wirst du sehen, dass du einen schönen, geraden Weg direkt zu Volkner hast.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Raichu	46	Elektro	Ladestrahl, Durchbruch, Donnerwelle, Lichtschild
Luxtra	49	Elektro	Ladestrahl, Donnerzahn, Knirscher, Donnerwelle
Ambidiffel	47	Normal	Schockwelle, Agilität, Ränkeschmied, Staffette
Octillery	47	Wasser	Ladestrahl, Octazooka, Aurorastrahl, Kugelsaat

Team-Tipp	Chelterrarr	Panferno	Impoleon	Staraptor	Luxtra
					
Level	56	57	56	52	55
Item	Flinkklaue	Tsitubeere	Flinkklaue	Tsitubeere	Persimbeere
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	Bedroher oder Rivalität
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Bedroher	Hitzig oder Frech
Attacken	Fluch Synthese Knirscher Erdbeben	Tempohieb Flammenrad Flammenblitz Nahkampf	Metallklaue Blubbstrahl Bohrschnabel Wasserdüse	Sturzflug Aero-ass Bodycheck Nahkampf	Funkensprung Brüller Donnerzahn Knirscher

Wenn du Chelterrarr gewählt hast, besiege Raichu und Luxtra mit Chelterraars Erdbeben. Fiel deine Wahl auf Impoleon, besiege Raichu und Luxtra mit Luxtras Knirscher oder Impoleons Blubbstrahl. Hast du dich zu Gunsten von Panferno entschieden, besiege Raichu und Luxtra mit Panfernos Flammenblitz. Unabhängig von der Wahl des Startpokémon kannst du Ambidiffel mit Staraptors Nahkampf und Octillery mit Luxtras Donnerzahn besiegen.