

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Ranger: Finsternis über Almia



Autoren

kamikatze: Inhalt und Erstkorrektur
Hermine: Rechtschreibung und Grammatik
~Legy~: Inhaltliche Korrektur

©2009 pokemonexperte.de

Vorwort

Diese Komplettlösung wurde von Pokemonexperte.de erstellt und wird dort gratis angeboten. Das Copyright liegt bei den Autoren. Solltest du diese Komplettlösung auf einer anderen Seite als www.pokemonexperte.de gefunden haben oder sollte sie dir verkauft worden sein, so melde es bitte an post@pokemonexperte.de. Du darfst diese Komplettlösung auch nicht selbst auf Ebay verkaufen oder auf anderen Plattformen anbieten.

Wenn du Fehler in unserer Komplettlösung finden solltest, dann melde sie bitte in unserem Forum, damit wir sie in zukünftigen Versionen ausbessern können.

Unsere Seite zu Pokémon Ranger - Finsternis über Almia findest du unter der Adresse <http://www.pokemonexperte.de/ranger2/>

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Der Anfang..... | 4 |
| Pokémon Ranger 2: Finsternis über Almia..... | 4 |
| Das Menü..... | 5 |
| Die Weltkarte..... | 5 |
| Mission 1 – Rekruten Mission: Beruhige die Pokémon am Strand..... | 8 |
| Auftrag: Trage den Brisenauer Boten aus..... | 9 |
| Mission 2 – Untersuche die Ozeanhöhle..... | 9 |
| Auftrag: Beruhige das Miltank..... | 10 |
| Mission 3 – Bekämpfe das Briseforst Feuer..... | 10 |
| Auftrag: Besorgnis um Wadribie..... | 11 |
| Auftrag: Seltsame Kisten angeschwemmt..... | 11 |
| Auftrag: Baumstämme beseitigen..... | 12 |
| Auftrag: Unter der Brücke..... | 12 |
| Mission 4 – Kuriose Maschinen zerstören..... | 12 |
| Auftrag: Kisten beseitigen..... | 13 |
| Auftrag: Das Schild am Windspiel-Hügel..... | 13 |
| Auftrag: Rette Koknodon..... | 14 |
| Mission 5 – Hol dir den Schlüssel von Tohaido..... | 14 |
| Auftrag: Rede mit meiner Mutter..... | 15 |
| Auftrag: Evoli für Eheglück..... | 15 |
| Auftrag: Anglerlatein..... | 15 |
| Mission 6 – Suche den Ursprung des Bebens!..... | 15 |
| Mission 5 – Eine heiße Aufgabe..... | 17 |
| Mission 6 – Eine Seefahrt, die ist lustig..... | 18 |
| Mission 7 – Unter Tage..... | 20 |
| Mission X – Sammle die drei Steine!..... | 21 |
| Mission 8 – Ein eisiges Abenteuer..... | 22 |
| Mission 9 – Ein feuriges Abenteuer..... | 23 |
| Mission 10 – Rette das Wailord..... | 25 |
| Mission 11 – Das YamiYami Unterwasser-Hauptquartier..... | 26 |
| Mission 12 – Der Hippodown Temple..... | 28 |
| Mission 13 – Probleme in der Zentrale..... | 30 |
| Mission 14 – Asoheru Tower..... | 30 |
| Epilog..... | 34 |

Hallo Pokéranger!

Willkommen in der wunderbaren Welt Almia! Ich bin Pkexp und werde dir ein paar Hilfestellungen geben, damit du auch dieses Abenteuer ohne Probleme bestehst!

Der Anfang

Gleich zu Beginn unseres Abenteuers dürfen wir unsere Kenntnisse im Pokémon fangen vorführen. Es gilt ein Pikachu zu fangen. Solltest du noch nie ein Pokémon gefangen haben, dann hilft dir diese kleine Anleitung sicher!

Pokémon werden in Pokémon Ranger mit dem Touchpen gefangen. Hierzu setzt man den Touchpen auf dem unteren Bildschirm des Nintendo DS (dem Touchscreen) auf und zieht eine Linie. Diese anfangs nur blaue Linie nennt man Fanglinie!

Um nun ein Pokémon zu fangen, musst du es mit einer bestimmten Anzahl an Kreisen einschließen. Berührst du das Pokémon mit deiner Fanglinie, so bricht sie ab. Wird die Fanglinie durch eine Attacke eines Pokémon abgebrochen, so wird dir zusätzlich noch etwas von deiner Lebensenergie abgezogen. Die Lebenspunkte-Leiste siehst du unten. Lebenspunkte werden in diesem Spiel mit Health Points, abgekürzt HP, dargestellt.

Versuche nun das Pikachu zu fangen. Achte darauf aufzuhören, sobald das Pikachu beginnt anzugreifen. Sobald ein Pokémon sich auf eine Attacke vorbereitet, erscheint eine Sprechblase mit einem Ausrufezeichen [!] über dem Kopf. Die Anzahl der Ausrufezeichen gibt die Attacke an. Nach drei schnellen Umkreisungen sollte der Kampf beendet sein.

Nach jedem Kampf gegen ein neues Pokémon wird dein RangerDex mit Informationen über das Pokémon gefüllt. Letztendlich erhältst du noch Erfahrungspunkte (im Spiel mit EP abgekürzt). Bei einer bestimmten Anzahl an EP steigt dein RangerLevel auf. Umso höher das RangerLevel, umso mehr HP stehen dir zur Verfügung und umso länger ist deine Fanglinie.

Nach deinem Kampf mit dem Pikachu spricht dich der Ausbilder an und gratuliert dir zu deiner erfolgreich gemeisterten Aufnahmeprüfung.

Pokémon Ranger 2: Finsternis über Almia

Nachdem du die Hütte verlassen hast und in dein Klassenzimmer gegangen bist, kommt deine Lehrerin und stellt dich deiner neuen Klasse vor. Außerdem erklärt sie dir netterweise noch die Verwendung des PokéComs, welchen du mit der R-Taste deines Nintendo DS aufrufen kannst.

Das Menü

- 1 Upgrades: Hier kannst du nachschlagen welche Upgrades du besitzt.
- 2 Team: Alle dich momentan begleitenden Pokémon werden hier aufgelistet.
- 3 RangerDex: Der RangerDex enthält alle Daten der bisher gesehenen / gefangenen Pokémon.
- 4 Missionskarte: Diese Karte zeigt dir deinen nächsten Reisepunkt an.
- 5 Karte: Eine Orientierungskarte von Almia.
- 6 Nebenaufgaben: Eine Liste aller Nebenquests, die du angenommen hast.
- 7 Optionen: Hier kannst du verschiedene Einstellungen vornehmen.
- 8 FAQ: Diese FAQ zeigt alle besichtigten Orte mit Daten an.
- 9 Schnellspeichern: Verwende diese Funktion, falls du das Spiel schnell beenden musst.

Die Weltkarte



- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1) Almia Castle | 13) Nurue Sea |
| 2) Buruburu Camp | 14) Beach Cave und Beach |
| 3) Inochi Cliff | 15) Brisenau |
| 4) Altru-Gebäude | 16) Ranger Schule |
| 5) Nurue Ruins | 17) YamiYami Freighter |
| 6) Nurue Field | 18) Wailord Lake |
| 7) Altru-Geäude-Eingang | 19) Habura Desert und |
| 8) HQ der Ranger-Vereinigung | Hippodown Temple |
| 9) Altru-Park | 20) Schikolingen |
| 10) Volcano Cave | 21) Training Arena (?) |
| 11) Havebrück | 22) (Offshore) Oil Platform |
| 12) Boil Island | 23) Habura Village |

Nach dieser kleinen Einleitung wirst du von deinen Klassenkameraden freudig aufgenommen. Sie stellen sich dir als Rhythmia und Bodo vor. Daraufhin zeigen sie dir das Speichersystem und die Lade-Maschine, die deinen PokéCom auflädt.

Tip: Speichermaschinen sind überall in Almia verteilt. Speichern solltest du so oft wie möglich!

Nach der freundlichen Einleitung durch Bodo und Rhythmia kannst du das Klassenzimmer verlassen und über die Treppe in das Erdgeschoss gehen. Laufe in das Zimmer des Direktors, welches sich rechts von dir befindet. Der Direktor begrüßt dich noch einmal herzlich und wünscht dir viel Glück.

Nach dem Gespräch kannst du das Zimmer verlassen und wieder in das 1. Obergeschoss gehen. Hier wirst du erneut von deinen Klassenkameraden begrüßt, welche dir das Mädchen- und das Jungenschlafzimmer zeigen. Da wir männlich sind, können wir nur das linke Jungenschlafzimmer betreten, das Mädchenschlafzimmer bleibt für uns verschlossen.

Verlasse nun mit Rhythmia das 1. Obergeschoss und gehe in das Erdgeschoss. Dieses Mal musst du in das rechts-untere Zimmer gehen, welches sich kurz vor dem Ausgang befindet. Hier wartet erneut ein Gesprächspartner auf dich. Nach dem Gespräch kannst du auch diesen Raum wieder verlassen und in den links-oberen Raum gehen. Auch hier musst du ein kurzes Gespräch tätigen, bevor du den Raum verlassen kannst.

Nach all den Gesprächen kannst du die Ranger-Schule über den Ausgang verlassen. Laufe auf dem Hof nach links in die Scheune, welche du vorhin nach der Aufnahmenprüfung verlassen hast. Der Ausbilder von vorhin erklärt dir nun das Fangsystem und die Funktion der Pokéstärke. Nach diesem Gespräch kannst du die Scheune verlassen.

Hier erwartet uns unsere erste Mission. Der Hausfrau sind neun Bidizas entlaufen. Er bittet dich nun ihm zu helfen. Plötzlich erscheint jedoch Bodo, einer deiner Mitschüler, und fordert dich zum Kampf heraus. Laufe den Bidizas hinterher und fange sie. Nachdem du vier Bidizas gefangen hast ist die Mission beendet, da Bodo bereits die anderen fünf gefangen hat.

Nach deiner Mission zeigen dir Rhythmia und Bodo noch die Statue des Versprechens, welche man über die Treppe im Süd-Osten erreichen kann. Nach dieser kleinen Exkursion ist dein erster Tag an der RangerSchule vorbei.

Mitten in der Nacht wirst du von Bodo geweckt, welcher dich nach draußen in den Flur begleitet. Deine Klassenkameraden haben eine Mutprobe für dich vorbereitet, so wie sie jeder neue Schüler bekommt. Jeder der vier hat seinen FangKom in einem der Zimmer im Erdgeschoss versteckt und deine Aufgabe wird es sein sie zu finden. Damit du jedoch nicht zu viel Angst hast, steht Bodo dir bei dieser Mission zur Seite.

Tipp: In den meisten Räumen werden die Fähigkeiten von Bidiza benötigt. In der Mitte des Erdgeschosses befindet sich eines, welches nach jeder Verwendung erneut erscheint.

Raum Links-Oben: Zerstöre mit der Pokéstärke von Bidiza die erste Kiste. Fange das Bidifas welches sich dahinter befindet und zerstöre eine der beiden oberen Kisten. Nimm dir nun den ersten FangKom, welcher auf einem Tisch auf der linken Seite liegt.

Raum Rechts-Oben: In diesem Raum befindet sich ein Pichu. Fange es und nimm ihm den zweiten FangKom ab.

Raum Links-Unten: In diesem Raum befinden sich 5 Kisten. Zerstöre mit der Fähigkeit von Bidiza die Kiste rechts oben und schnappe dir den dritten FangKom.

Raum Rechts-Unten: In diesem Raum müssen wir nur zu dem Tisch links oben laufen und uns den letzten FangKom schnappen.

Haben wir alle vier FangKoms eingesammelt, können wir den Keller der RangerSchule besuchen um die FangKoms dort abzulegen. Hierzu müssen wir die linke der beiden Treppen im Erdgeschoss nehmen, welche uns nach unten bringt. Im Keller angekommen, können wir uns das dortige Bidiza fangen und mit dessen Pokéstärke die Kiste zerstören. Nun das Zubat fangen, um den Zaun zu zerstören. Laufe den Weg weiter, bis du vor der

Tür stehst. Hier erscheinen plötzlich vier Nebulak, welche du fangen musst. Nachdem du die vier Nebulak besiegt hast, siehst du wie Herr Tollero und Albert sich in dem Raum hinter der Tür unterhalten. Als Herr Tollero bemerkt, dass ihr beide vor der Tür steht kommt er heraus und schickt euch ins Bett.

Am nächsten Tag wacht ihr verschlafen und verspätet auf. Um noch rechtzeitig zum Freiluftunterricht zu kommen, müsst ihr euch nun beeilen. Verlasst den Hof über das Gebiet über die Treppe im Süd-Osten. An der Statue der Versprechen angekommen beginnt auch schon der Freiluftunterricht. Hier siehst du zum ersten Mal einen richtigen Ranger. Frohderich, einer der Ranger aus der Brisenu-Basis, ist gekommen um auf eure Fragen zu antworten. Mitten während der Fragestunde erhält er jedoch eine Voicemail und muss sich zur Rettung eines Mantax begeben. Nach dem Vortrag ist dein zweiter Tag an der RangerSchule vorbei.

Am nächsten Morgen hat eure Klassenlehrerin eine Überraschung für euch. Sie hat von der Ranger-Vereinigung zwei PokéComs bekommen, welche sie heute mit euch testen wird. Da Rhythmia ein Techniker werden will, bekommen du und sie je einen. Bevor ihr jedoch losgehen könnt erscheint Herr Tollero. Aus dem Büro des Direktors wurden fünf FangKoms gestohlen. Da Bodo heute nicht zum Unterricht erschienen ist hat er die Vermutung dass Bodo sie geklaut hat. Da jedoch du und deine Klassenkameraden Bodo vertrauen, macht ihr euch alle auf die Suche.

Geht aus eurem Klassenzimmer in den Flur des Erdgeschosses. Steigt nun die Treppe nach oben in das 1. Obergeschoss, um dort nach Bodo zu suchen. Da Rhythmia und du ihn dort jedoch nicht finden können wollt ihr im Hof weitersuchen... Dort findest du einen der vermissten FangKoms. Laufe weiter nach Süden. Hier findest du einen weiteren der FangKoms. Verlasse nun den Hof nach Süden über die Treppe.

Endlich findest du Bodo, von welchem wir erfahren dass er den Dieb auf frischer Tat ertappt hat. Dieser will gerade fliehen, als er gegen den Baum rennt und von einem Bummelz attackiert wird. Sammle die restlichen gestohlenen FangKoms ein und fange das Bummelz. Nach dem Gespräch mit dem Dieb und deiner Lehrerin endet auch dieser Tag...

Heute ist ein besonderer Tag, denn heute ist das „1-Tag-Praktikum“. An diesem Tag darfst du in einem Betrieb deiner Wahl einen Tag lang arbeiten. Du und Bodo habt euch für ein Praktikum in der RangerBasis von Brisenu entschieden. Brisenu ist eine kleine Stadt westlich der RangerSchule.

Verlasse mit Bodo den Hof nach Süden. Bevor ihr jedoch das Gebiet der RangerSchule verlassen könnt müsst ihr noch den Milchmann, Klein Hein genannt, retten. Dieser hat riesige Angst vor Pokémon und ist deshalb wegen zwei Bidizas auf einen Baum geklettert. Du und Bodo fangt jeweils ein Bidiza, damit Klein Hein wieder herunterklettern kann, um zurück nach Brisenu zu gehen. Verlasse nun die RangerSchule durch das große Tor im Süden und laufe nach Brisenu.

Bevor ihr jedoch in Brisenu ankommt trifft ihr ein kleines, weinendes Mädchen auf der Brücke. Sie sucht nach ihrem Bruder und ist deshalb extra von Havebrück gekommen um ihn zu besuchen. Während des Gesprächs erscheint Albert, welcher sich als ihr Bruder herausstellt. Lauft nun weiter nach Westen und betretet Brisenu.

In Brisenau gibt es, wie in fast jeder Stadt, eine RangerBasis mit einer dazugehörigen Speichermaschine und einem PokéCom-Auflader. Speicherautomaten sind auf deiner Minikarte mit einem S, PokéCom-Auflader mit einem P gekennzeichnet.

Betritt die RangerBasis. Nachdem du dich über die fehlenden Ranger gewundert hast, kannst du mit der Frau an der Rezeption reden. Sie sagt dass alle Ranger bei einer super-wichtigen Spezial-Mission seien und ihr beide sollt ein sehr wichtiges Packet vorbei bringen. Sie sagt dir dass du die Stadt nach Westen verlassen sollst um zum Zephyr-Strand zu kommen. Von dort aus sollst du weiter nach Norden gehen um zu Windspiel-Hügel zu kommen, wo du erwartet wirst.

Mache dich auf zum Windspiel-Hügel. Auf deinem Weg triffst du einen Mann der dich und Bodo über Partner-Pokémon ausfragt. Laufe nach dem Gespräch nach Norden. Am Windspiel-Hügel angekommen merkst du, dass dir die Ranger nur einen Spaß gespielt haben und das in dem Paket nur das Essen für ein gemeinsames Picknick ist.




Die Ranger stellen sich dir als Urs und Frohderich vor. Urs ist Anführer der RangerBasis in Brisenau und Frohderich ist leitender Ranger in der RangerBasis von Brisenau, außerdem schreibt er für die Almia Times.

Rede während des Picknicks mit allen Anwesenden und versuche nun den Windspiel-Hügel zu verlassen. Plötzlich erscheint ein Junge und bittet euch schnell zum Strand zu kommen, da einige der Pokémon durchdrehen und seine Freunde angreifen.

Laufe nach Süden und deine erste Mission beginnt.


Mission 1 – Rekruten Mission: Beruhige die Pokémon am Strand

Am Strand angekommen erwarten dich drei Pokémon. Es sind jedoch nicht irgendwelche Pokémon, sondern Partner-Pokémon. Das Pokémon das du wählst wird später dein erster Partner. Du kannst zwischen Staralili, Pachirisu und Mampfaxo wählen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist |
|--------|---|-----------|---------|------------|---------|
| R-023 |  | Staralili | Flug | Nichts | Flug |
| R-026 |  | Pachirisu | Elektro | Nichts | Elektro |
| R-027 |  | Mampfaxo | Normal | Nichts | Normal |

Hast du dich entschieden, dann laufe zu dem Pokémon und fange es. Nach dem Kampf kannst du den Strand nach Osten verlassen. Da du jedoch noch kein ausgebildeter Ranger bist darfst du das Mamphaxo (welches ich in meinem Fall gefangen habe) nicht mitnehmen, trotzdem folgt es dir auf Schritt und Tritt. Gehe von Brisenau nach Osten zur Brücke, wo du dich von deinem Pokémon verabschieden musst. Gehe zurück zur RangerSchule, dein Tag ist beendet.

Der nächste Tag ist dein großer Tag! Heute ist der Abschlusstag an der RangerSchule! Ab heute beginnt dein Leben als echter Ranger! Lausche dem Vortrag deines Direktors, bis er dich auf die Bühne bittet. Plötzlich bebt die Erde und ein Tangeloss erscheint. Du und Bodo schnappt euch jeweils eines, euer letzter gemeinsamer Kampf für eine lange Zeit, da Bodo nach Fiore und du nach Brisenaus geschickt werdet!

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|---------|------------|--------|----------|
| R-036 |  | Tangeloss | Pflanze | 2x Tackle | Gras | --- |

Tangeloss ist dein erster Endgegner. Da dein Partner-Pokémon momentan nicht da ist, musst du dich ganz allein auf deine Fähigkeiten verlassen. Nach dem Kampf befindest du dich in deinem Zimmer. Du hast den Abschluss bestanden und bist nun ein Ranger, der der RangerBasis von Brisenaus zugeteilt wurde.

Verlasse dein Zimmer nach unten. Rede mit deinen Eltern und verlasse Schikolingen nach Norden in Richtung Brisenaus. Kaum dort angekommen wirst du von einer deiner neuen Ranger-Kollegin erwartet. Sie bringt dich zur RangerBasis, wo du von allen deinen neuen Kollegen herzlich begrüßt wirst. Du erhältst nun deine neue Kleidung und bekommst auch sofort deinen ersten Auftrag!

Auftrag: Trage den Brisenaus Boten aus

Der Brisenaus Bote ist eine Lokalzeitung. Deine und Frohderichs Aufgabe ist es, ihn in jedem Haus in Brisenaus und Schikolingen auszuteilen. Da der Holzward jedoch nicht da ist, musst du zum Zephyr-Strand. Als du ihm dort die Zeitung übergibst siehst du auch dein Mamphaxo wieder! Da du nun ein Ranger bist kann es dein Partner-Pokémon werden! Teile noch die restlichen Zeitungen aus, dann ist dein Auftrag beendet!

Gleich am nächsten Morgen gibt es schlechte Nachrichten. Einige Bewohner haben seltsame Geräusche aus der Ozeanhöhle gehört, welche sich am Zephyr-Strand befindet. Deine zweite Mission beginnt...

Mission 2 – Untersuche die Ozeanhöhle

Verlasse die Stadt nach Westen und betritt die Höhle am Strand.

Tipp: Pokémon die einen Schleim beim Fortbewegen absondern, kann man nicht von hinten angreifen. Man sollte sich ihnen entweder von vorne nähern, oder warten bis sie sich nicht bewegen und dann auf sie zugehen.

Laufe ein Stück tiefer in die Höhle hinein. Plötzlich hörst du ein komischen Geräusch, welches von einer roten Maschine kommt. Die Geräusche scheinen die Pokémon zu verwirren, den sie rennen andauernd im Kreis umher. Versuche die Maschine zu zerstören!

Tipp: Fängst du ein verwirrtes Pokémon, so schließt es sich dir nicht an, sondern verschwindet.

Um die Maschine zu zerstören benötigst du ein Pokémon mit der Fähigkeit „Wasser x2“. Hinter einem Stein in der Nähe hören wir die Geräusche eines Gastrodon, jedoch müssen wir erst den Stein zerkleinern, um in der dahinterliegenden Höhle das Gastrodon zu fangen. Laufe ein Stück nach Süden und dort nach Osten um die Kurve. Hier findest du ein Nasgnet, mit welchem du den Stein zerkleinern kannst. Fange das Gastrodon und zerstöre die Maschine. Alle vorher noch verwirrten Pokémon verschwinden nun!

Da ihr die Maschine wegen ihres Gewichts nicht bewegen könnt, lässt Frohderich die stärkste Person in ganz Almia herbeirufen, die Resolute Ute. Sie ist die Frau von Klein Hein, dem Milchmann, den ihr vor einiger Zeit gerettet habt.

Für das meistern dieser Mission werden wir mit dem Aufstieg eines Ranger-Ranges belohnt! Dank eures Aufstiegs zum Ranger Rang 1 könnt ihr nun die Pokéstärke Käfer verwenden, um Hindernisse zu beseitigen!

Ranger Rang: 1

Verwenden von Pokéstärke: Käfer

Kaum habt ihr die vorherige Mission erledigt, betritt Klein Hein mit seiner Frau, der Resoluten Ute die RangerBasis. Sie haben eine kleine Aufgabe für dich!

Auftrag: Beruhige das Miltank

Das Miltank von Klein Hein ist seit heute morgen sehr aggressiv und lässt sich nicht melken. Da die Bewohner von Brisenaus und Umgebung jedoch Milch benötigen, ist es extrem wichtig dass du Miltank beruhigst. Folge Klein Hein zu seiner Farm und betritt den dortigen Hof. Fange nun das Miltank um es zu beruhigen!

Auftrag erfolgreich ausgeführt!

Mission 3 – Bekämpfe das Briseforst Feuer

Kaum ausgeschlafen gibt es erneut eine schreckliche Nachricht. Im Briseforst ist ein Feuer ausgebrochen. Verlasse die RangerBasis und gehe nach Norden in Richtung Briseforst.

Bevor du jedoch dich der großen Aufgabe widmen kannst, wirst du am Eingang des Briseforst von einem Mädchen abgefangen, das dich bittet ihre 3 verloren gegangenen Wonneira zu finden!

1. Wonneira: Laufe vom Startpunkt nach Westen. In einer Sackgasse findest du das erste Wonneira.

2. Wonneira: Vom Ausgangspunkt nach Westen, an der Kreuzung biegst du nach Süden ab. An der nächsten Kreuzung läufst du nach Osten in eine weitere Sackgasse in der du das zweite Wonneira findest.

3. Wonneira: Vom Fundort des zweiten Wonneira aus nach Westen. An der nächsten Kreuzung sollte das dritte Wonneira auf dich warten.

Nachdem du alle drei Wonneira zu ihrer Besitzerin zurückgebracht hast, kannst du zurück zu der Stelle gehen, an der du gerade eben das dritte Wonneira gefunden hast. Von hier aus geht es nach Norden, bis du zu einem brennenden Baum kommst. Plötzlich springen vier Knospi aus dem Gebüsch und attackieren dich. Nach dem Kampf kannst du zurück zum vorherigen Ausgangspunkt gehen. Im Westen befindet sich ein Schillok, mit welchem du den Baum löschen kannst.

Gehe von hier aus nach Norden. Hier beginnt nun dein wirklicher Auftrag. Der Wald brennt lichterloh und deine Aufgabe ist es ihn zu löschen. Sprich mit Frohderich, welcher sich in der Mitte des Gebietes befindet. Er erklärt dir, dass du ein Pokémon mit der Arealfähigkeit „Regentanz“ benötigst. Eine solche Arealfähigkeit lässt einen Regen aufkommen der das Feuer löschen kann.

Arealfähigkeiten

Manche Pokémon besitzen bestimmte Fähigkeiten, die sog. Arealfähigkeiten. Diese Fähigkeiten können interaktiv während des Spielens verwendet werden, um z.B. zu reiten, zu surfen oder um es regnen zu lassen.

Nach dem Gespräch kannst du nach Westen laufen, von dort aus nach Süden bis du zu einem Turtok kommst. Fange es und setze die Pokéstärke ein, um das Feuer zu löschen.

Auf deinem Heimweg findet ihr einen mysteriösen Typen, der anscheinend etwas mit dem Feuer zu tun hat. Außerdem steht neben ihm eine kaputte Maschine, wie ihr sie in der Ozenhöhle gefunden habt. Da er euch nichts sagen will, nehmt ihr ihn einfach mit in die RangerBasis.

Für das meistern dieser Mission werden wir mit dem Aufstieg eines Ranger-Ranges belohnt! Dank eures Aufstiegs zum Ranger Rang 2 könnt ihr nun die Pokéstärke Feuer und Kampf verwenden, um Hindernisse zu beseitigen!

Ranger Rang: 2

Verwenden von Pokéstärke: Feuer, Kampf

Auftrag: Besorgnis um Wadribie

Eine alte Dame, welche sich südlich der Brisenaer RangerBasis befindet, ist besorgt da sie schon so lange keine Wadribie mehr gesehen hat. Gehe nach Norden, zu der Stelle an der du mit Turtok das Feuer gelöscht hast und fange ein Wadribie.

Belohnung: Elektroabwehr (Elektro-Schaden um 3 reduziert)

Auftrag: Seltsame Kisten angeschwemmt

Ein Junge nördlich der Brisenaer RangerBasis hat am Strand eine Kiste gesehen. Er bittet dich nun sie zu zerstören. Laufe zum Zephyr-Strand und fange das Bidiza. Mit dessen Pokéstärke kannst du nun die Kiste zerstören.

Belohnung: Normalabwehr (Normal-Schaden um 3 reduziert)!

Auftrag: Baumstämme beseitigen

Herr Holzwardt hat im Briseforst zwei umgestürzte Baumstämme gesehen und bittet dich sie zu entfernen. Laufe in den Briseforst und fange dir das Roselia nahe der Stelle an der du mit Turtok das Feuer gelöscht hast. Mit ihm kannst du die beiden Baumstämme zerstören. Einer befindet sich an der Stelle an der früher der brennende Baum lag, der andere an der Brücke nördlich.

Belohnung: Lange Fanglinie (Verlängert deine Fanglinie)!

Auftrag: Unter der Brücke

Ein Mädchen in Schikolingen bittet dich die Brücke zu untersuchen, welche Brisenaus und die RangerSchule verbindet. Nachdem du herausgefunden hast, dass dort kein Geist sein Unwesen treibt, ist diese Aufgabe beendet.

Belohnung: Wasserabwehr (Wasser-Schaden um 3 verringert).

Beendet den heutigen Tag mit einem kleinen Rundgang. Am nächsten Morgen erhaltet ihr die Nachricht, dass Professor Hastings wieder im Land sei und sich sofort zur Brisenaus RangerBasis gemacht hat. Damit sich der Professor nicht verläuft ist es unsere Aufgabe, ihm entgegenzulaufen und ihn sicher zur Rangerbasis zu bringen.

Wie sich jedoch herausstellt ist der Professor noch gut zu Fuß und steht bereits am Eingang von Brisenaus. Während sich der Professor die Maschine anschaut, bemerkt er dass er in Havebrück mehrere mysteriöse Typen gesehen hat, die solche Maschinen aufgestellt haben. Du bekommst natürlich sofort die Mission dir das anzuschauen. Du und Luana macht euch sofort auf nach Norden!

Nachdem ihr durch den Briseforst gelaufen seid, kommt ihr zum Panoramafelsen. Hier zeigt euch Luana einen neuen Turm, der gerade erbaut wird. Lauft den Weg weiter bis ihr plötzlich den Lärm der Maschinen hört, betritt Havebrück und beginne mit deiner neuen Mission!


Mission 4 – Kuriose Maschinen zerstören

In der Stadt angekommen merkt ihr dass es sogar zwei Maschinen sind, welche die Pokémon verwirren. Ein Junge namens Stegner kommt angelaufen und bittet dich, ihm zu helfen. Fange das Bidifas, welches sich vor dem Eingang der Stadt befunden hat und zerstöre eine der Maschinen. Da wir jedoch beide zerstören müssen, kannst du die Stadt erneut verlassen, das Bidifas fangen und auch die zweite Maschine zerstören.

Bevor du in das nächste Gebiet gehst, solltest du allerdings ein Fukano fangen, du wirst es bald brauchen. Laufe weiter über die Treppe in das nächste Gebiet. Hier stehen zwei weitere Maschinen, dieses Mal sind sie jedoch grün. Um diese zu zerstören benötigst du die Fähigkeit „Brand“, welche dein Fukano besitzt. Zerstöre die erste der beiden Maschinen. Betritt nun das Haus im Süd-Westen. Dort findest du ein weiteres Fukano, mit welchem du auch die zweite Maschine zerstören kannst.

Plötzlich erscheinen wieder zwei von diesen mysteriösen Typen. Fange noch ein Fukano in dem Haus und folge ihnen. Gehe weiter nach Osten über die Brücke und fange dort das Elekid, bevor du weiter in das nächste Gebiet gehst. Hier kannst du mir Fukanos „Brand“ die Maschine zerstören. Laufe ein Stück nach Süden und setze Elekids „Überladung“ ein um die elektrische Absperrung auszuschalten. Hinter dieser befindet sich eine blaue Maschine, welche du mit einem weiteren Elekid zerstören kannst.

Laufe wieder nach Süden und an der eben zerstörten Maschine vorbei. Du kommst nun an einem Bootshaus vorbei, welches du später noch oft besuchen musst. Laufe vor dem Bootshaus nach Norden bis du zu einer Versammlung von mysteriösen Typen kommst. Auf deine Frage wer sie sind und was ihr Plan ist, bekommst du die Antwort das sie sich „Team Nachtschatten“ nennen und es ihr Ziel ist, die Weltherrschaft zu erlangen. Da du dieses Geheimnis jedoch niemanden verraten darfst, attackieren sie dich mit vier Rattfratz. Da du diese jedoch leicht besiegen kannst, bekommst du es mit Toxiquak zu tun...

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|----------|------|--------------|--------|----------|
| R-081 |  | Toxiquak | Gift | Zertrümmerer | Gift | 050 |

Solltest du Probleme beim Kampf gegen Toxiquak haben, dann laufe zurück und fange dir ein Elekid. Dieses paralyisiert das Toxiquak, woraufhin du es schnell fangen kannst.

Auftrag: Kisten beseitigen

Ein alter Mann unterhalb von Havebrück bittet dich die zwei Kisten zu zerstören, welche am Wegrand liegen. Schnappe dir das Bidiza und zerstöre die beiden Kisten

Belohnung: Käferabwehr (Käfer-Schaden um 3 reduziert)!

Du kannst nun endlich mit Olli reden, welcher dir verrät dass er von Team Nachtschatten angeheuert wurde um die Maschine im Wald aufzustellen. Dabei ist ihm jedoch ein Funke in das Maschinenöl gefallen und sofort habe alles gebrannt.

Urs schickt dich nun auf Patrouille. Da Olli dich jedoch bittet, einmal nach Schikolingen zu gehen, machen wir uns zuerst auf nach Süden. In Schikolingen triffst du deine Schwester, welche dir von einem Geisterhut auf der Partnerfarm erzählt. Gehe weiter nach Süden zum Partnerfeld und schnapp dir den Hut. Es erscheint ein Zirpurze unter einem Hut.

Tipp: Das Zirpurze steht dir ab nun als Partner-Pokémon zur Verfügung.

Auftrag: Das Schild am Windspiel-Hügel

Schilderich bittet dich einen großen Felsen am Windspiel-Hügel zu beseitigen. Schnappe dir ein Bibor aus dem Briseforst und zertrümmere den Felsen

Belohnung: Unlichtabwehr (Unlicht-Schaden um 3 reduziert)!

Auftrag: Rette Koknodon

Am Eingang des Briseforst bittet dich ein Mann einem Koknodon zu helfen, welches von einem Schillok verfolgt wird. Laufe zu der Stelle an der du damals das erste Wonneira gefunden hast und hilf Koknodon.

Belohnung: Koknodon kann ab nun als dein Partner ausgewählt werden.

Am nächsten Morgen wirst du nach Havebrück berufen. Stegner hat seinen Schlüssel für die Nord-Schranke verloren und du sollst ihn wieder finden. Laufe zum Hafen an die Stelle an der du Team Nachtschatten besiegt hast. Du erhältst nun eine Micro-Aqualunge und wirst per Boot raus aufs Meer gefahren.

Mission 5 – Hol dir den Schlüssel von Tohaido

Kaum am Meeresgrund angekommen, siehst du auch schon sofort den vermissten Schlüssel. Bevor du ihn jedoch an dich nehmen kannst, erscheint ein Tohaido und schnappt ihn sich. Deine Aufgabe ist klar: nimm Tohaido den Schlüssel wieder ab.

Folge dem Tohaido in das nächste Gebiet. Fange dort ein Corasson und zerstöre mit dessen Pokéstärke die Steine. Du kannst weiter in das nächste Gebiet, in dem du das Tohaido erneut zu Gesicht bekommst.

Fange dort ein Sterndu und zerstöre mit dessen Pokéstärke die Absperrung. Schwimme nach Osten und dann nach Süden. Hier musst du erneut ein Sterndu fangen, um eine weitere Absperrung zu zerstören. Am Ende des Weges findest du ein Mantax. Mantax hat eine spezielle Arealfähigkeit.

Arealfähigkeit – Mantax

In der Unterwasserwelt gibt es immer wieder Stellen, an denen es zu tief ist, um zu laufen. Hier kannst du dir ein Mantax schnappen und darüber hinweg schwimmen.

Fundorte: Nurue Sea, Wailord Lake

Fange das Mantax und schwimme mit ihm über die Schlucht. Umrunde die Insel und nähere dich dem Strudel. Springe nun ab und laufe weiter. Fange erneut ein Mantax und schwimme im Westen dem Tohaido hinterher. Nachdem du es eingeholt hast kannst du es fangen. Für das Meistern dieser Mission werden wir mit dem Aufstieg eines Ranger-Ranges belohnt!

Ranger Rang: 3

Verwenden von Pokéstärke: Boden, Stahl

Besonderen Bonus: Ab nun kannst du vier Pokémon mit dir führen.

Schwimme schließlich an die Oberfläche zurück. Laufe zur Nord-Schranke an der der Professor auf dich wartet. Die Schranke öffnet sich und du kannst weiter nach Norden gehen. Mitten auf der Brücke triffst du deinen alten Schulfreund Albert, welcher dir eine Führung anbietet.

Da es in Altru-Park nicht viel zu sehen gibt, führt dich Albert zuerst zum Altru-Gebäude. Hier siehst du zum ersten Mal den Altru-Boss Nubilus Strahlemann sowie seinen Gehilfen Devotio. Albert verlässt dich nun, und kurz nachdem du das Gebäude verlassen hast, bekommst du von Urs die Nachricht eine KonGiga Maschine zu zerstören, welche sich genau vor dem Altru-Gebäude befindet.

Nach dieser kleinen Mission kannst du Altru nach Westen verlassen. Nachdem du ein bisschen durch den Wald gelaufen bist, kommst du schließlich am Hauptquartier der RangerVereinigung an.

Gehe in das 1. Obergeschoss, in das mittlere Zimmer. Hier triffst du auf Prof. Hastings, Urs und die anderen. Während der langen Szene kannst du der Top Rangerin Volara ein Interview geben. Du solltest hier 4x mit „Ja“ antworten. Verlasse nach dem Gespräch den Raum und betritt den Forschungsbereich, welchen du im rechten der drei Räume im 1. Obergeschoss findest. Hier triffst du auf Urs, welcher den Tag nun für beendet erklärt.

Auftrag: Rede mit meiner Mutter

Stegner (Welchen du an der Nordbrücke findest) bittet dich einmal bei seiner Mutter vorbei zu schauen. Du findest sie in Havebrück in einem Haus Nord-Östlich. Vor dem Haus steht ein großer Brunnen!

Belohnung: Flugabwehr (Flug-Schaden um 3 reduziert)!

Auftrag: Evoli für Eheglück

Vor der RangerBasis in Havebrück steht ein alter Mann welcher dich bittet ein Evoli zu finden. Evoli findest du am Hafen. Gehe zu der Stelle an der du Team Nachtschatten besiegt hast und von dort aus nach oben. Mitten auf dem Weg findest du Evoli.

Belohnung: Stahlabwehr (Stahl-Schaden um 3 reduziert)!

Auftrag: Anglerlatein

Vor dem Bootshaus in Havebrück sitzt ein Junge welcher den Dex-Eintrag eines Lumineon sucht. Rede mit dem Kapitän im Bootshaus welcher dich raus aufs Meer fährt. An der Stelle an der du Tohaido gefangen hast, findest du nun Lumineon.

Belohnung: Gesteinabwehr (Gestein-Schaden um 3 reduziert).

Am nächsten Tag beginnt deine Heimreise mit Urs zurück nach Brisenau. Doch schon an der Weggabel beginnt die Erde zu beben und eine neue Mission beginnt...

Mission 6 – Suche den Ursprung des Bebens!


Laufe ein Stück nach Norden um zu den Wagnisklippen zu gelangen. Übrigens begleitet Urs dich auf dieser Mission. Gehe ein Stück nach Norden und klettere die zwei Lianen hinauf. Fange das Staravia und benutze dessen Pokéstärke um eine hängende Liane in ein Seil zu verwandeln. Klettere das Seil hoch und betritt die nächste Plattform.

Hier siehst du ein Blatt. Sobald du dich auf es stellst, wirst du weggeschleudert. Merke dir diese Funktion, du wirst sie häufiger brauchen. Laufe weiter nach Osten in das nächste Gebiet. Du erfährst nun den wahren Grund des Erdbebens: Team YamiYami hat

zwei Rameidon unter ihrer Kontrolle und befehlen ihnen, die Steinwand zu zerstören. Mache dich auf, um das zu verhindern.

Klettere hier eine Liane nach oben und fange abermals ein Staravia um eine weitere Liane zurechtzuschneiden. Klettere sie hinauf und gehe nach Norden, wo du auf eine große Liane triffst. Klettere diese nach oben. Gehe ein Stück nach Osten und klettere die nächste Liane nach oben. Fange hier ein Flunkiefer. Klettere die Liane wieder nach unten und verlasse das Gebiet nach Osten.

Wie wir es von Team YamiYami kennen, benutzen sie auch hier Maschinen, um die Pokémon gefügig zu machen. Dieses Mal sind es zwei gelbe Maschinen. Fange ein weiteres Pokémon mit der Pokéstärke Zertrümmerer und laufe nach rechts. Springe per Blatt drei Plattformen nach unten und zerstöre die erste der beiden Maschinen. Springe nach unten, laufe nach Osten und klettere die Liane nach oben. Über drei Blätter kommst du zur zweiten Maschine, welche du mit Hilfe deines Pokémon zerstören kannst. Springe über das Blatt nach Westen und laufe in das neue Gebiet. Klettere die Liane nach unten. Laufe weiter und klettere im nächsten Gebiet die Liane nach unten. Mache dich auf, die Rameidon zu stoppen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|----------|---------|------------|---------|----------|
| R-085 |  | Rameidon | Gestein | Tackle | Gestein | --- |

Rameidon greift mit 3 unterschiedlichen Attacken an: Kopfnuss, es wirft Steine und es lässt Steine regnen. Achte darauf dich vorzeitig zurück zu ziehen, sobald es einen Angriff plant. Für das Meistern dieser Mission werden wir mit dem Aufstieg eines Ranger-Ranges belohnt!

Ranger Rang: 4

Verwenden von Pokéstärke: Gift, Geist, Psycho, Unlicht

Nach deinem Kampf kannst du dich wieder auf deinen Heimweg machen. Stelle dich auf das Blatt und lasse dich über den großen Stein schleudern. Laufe nach Osten und rede mit dem Pärchen vor der Holzhütte. Gehe nach Osten, denn wie man sich erzählt, sind überall in Almia Dodus aufgetaucht...

Arealfähigkeit – Dodu

Nachdem du die Rameidons in Mission 4 besiegt hast, ist es dir möglich auf Dodu zu reiten. Fange dazu einfach ein Dodu und setze danach seine Fähigkeit ein. Mit Dodu bist du viel schneller als zu Fuß, also habe immer eines dabei, wenn du dich auf die Reise machst.

Fundorte: Chikore Path, School Path, Ranger School, Vien Forest, Pueru Town, Union Highway, Ranger Union, Nurie Highway.

Fange dir eines der beiden Dodu. Setze nun dessen Pokéstärke ein und reite in Windeseile zur RangerBasis in Brisenu.

Deine heutige Mission bringt etwas Nostalgie! Du bist 1-Tages-Lehrer an der RangerSchule von Brisenau. Auf deinem Weg nach Osten triffst du auf der Brücke zwei Nachtschattler, welche ein Glibunkel ärgern. Fange es und es schließt sich dir an, während die Nachtschattler in den Fluss fallen...

Sprich mit den Rangern und laufe Richtung Osten zur RangerSchule. Auf der Brücke kannst du Team YamiYami beobachten, wie sie gerade dabei sind ein Glibunkel sich Untertan zu machen. Fange es und laufe weiter in Richtung RangerSchule, wo uns schon eine neue Mission erwartet

Mission 5 – Eine heiße Aufgabe

Zurück in der Schule solltest du zuerst zum Direktor gehen. Nach ein paar Fragen kannst du das Büro wieder verlassen und zur RangerStatue gehen. Plötzlich erscheinen die zwei Mitglieder von Team YamiYami, welche du gerade eben in den Fluss geschmissen hast. In Folge dessen musst du gegen ihre zwei Venuflibis kämpfen. Beantworte nach dem Kampf noch ein paar Fragen deiner Mitschüler und gehe zurück in dein Schlafzimmer.

Begib dich am nächsten Morgen zum Bootshaus und sprich mit dem Kapitän, welcher dich nach einem kleinen Gespräch mit seinem Boot zu einer Insel. Laufe die Treppe im Osten hinauf und sprich die Frau an. Laufe durch die Stadt und rede mit den zwei Personen vor dem Eingang der Höhle. Gehe zurück in die Stadt und rede mit jedem Bewohner der Stadt. Daraufhin erscheinen Driftlon auf der Insel. Du kannst nun die Höhle betreten.

Durchquere das Gebiet nach Nord-Westen und gehe durch den Ausgang nach draußen. Die Driftlon, welche hier saßen, werden nun in die Höhle fliegen. Betritt die Höhle erneut und fange ein Driftlon, um dessen PokéStärke zu verwenden.

Overworld Action – Driftlon

Nachdem du die Driftlons in die Höhle geschickt hast, ist es dir möglich sie zu fangen. Durch sie kannst du über Abgründe gleiten. Dank dieser Fähigkeit ist es dir möglich, tiefer in die Höhle einzudringen.

Fundort: Volcano Cave

Gleite mit Driftlon über den Abgrund und fange dort ein weiteres Driftlon. Laufe nach Norden durch die Öffnung. Sammle den roten PokéCom auf. Über dir laufen zwei Mitglieder von Team YamiYami, sie bemerken dich jedoch nicht. Laufe nach Norden und benutze Driftlons PokéStärke, um über den Abgrund zu gleiten. Laufe die Treppe hinauf. Besiege nun die Schneckmag und das Marcago von Team YamiYami.

Laufe weiter nach Norden. Hier fällt plötzlich ein Stein vom Himmel und versperrt dir den Durchgang. Laufe die Treppe hinauf und gehe nach Osten. Setze Shuppets PokéStärke ein, damit die Wand zerstört wird. Fange im nächsten Raum das Sleimok, mit dessen PokéStärke wir den Stein vernichten können. Gehe den Weg entlang, bis du auf Team YamiYami triffst. Sie setzen drei Camaub gegen dich ein. Gehe nach Norden und speichere dein Spiel.

Hier wartet nun eine kleine Zwischenmission auf dich. Du musst dich innerhalb von zwei Minuten an allen Mitgliedern von Team YamiYami vorbeischieben.

Tipp: Wenn du entdeckt wirst, musst du es noch einmal versuchen. Du hast dann jedoch drei Minuten Zeit. Vergiss nicht, dass du unendlich viele Versuche hast die Aufgabe zu meistern.

Hast du dich erfolgreich an allen Mitgliedern vorbeigeschlichen, kannst du das Schiff durch den Wareneingang betreten. Hier erwartet dich ein Mitglied von Team YamiYami, welches zwei Bibor und ein Duflor auf dich ansetzt. Nach deinem Kampf bist du endlich auf dem Schiff von Team YamiYami angekommen.

Mission 6 – Eine Seefahrt, die ist lustig

Laufe nach Norden und fange die zwei kontrollierten Maschock und gehe in den östlichen Ausgang und fange das kontrollierte Pantimimi. Begib dich danach Richtung Norden und folge dem Pantimimi über die Rollbänder. Fange das Luxio und verlasse den Raum nach Norden. Zerstöre mit Luxios Pokéstärke die Maschine. Fange das Makuhita und das Maschock, und verlasse dann den Raum.

Laufe nach Westen und lege mit Maschocks Pokéstärke den Schalter um. Zerstöre im Westen mit Hilfe von Makuhita die Maschine. Gehe zurück und fange erneut ein Maschock. Lege erneut den Schalter um. Klettere auf die Kisten und laufe nach Westen. Fange ein Voltobal und zerstöre mit ihm die Tür im Norden.


Folge dem Weg nach Westen. Im nächsten Raum musst du durch die östliche Tür. Fange die drei von Team YamiYami kontrollierten Voltillamm. Im Norden findest du zusätzlich noch ein Rattikarl, welches du fangen solltest.

Gehe in die nördliche Tür und fange ein Elektek. Gehe nun in den Flur zurück und in die westliche Tür. Hier findest du deinen Partner, den Ranger aus der RangerBasis von VienTown, gefesselt vor. Erleuchte den Raum zuerst mit Elekteks Pokéstärke und befreie deinen Partner anschließend mit der Hilfe von Rattikarl.

Folge deinem Partner durch die geöffnete Tür nach Norden. Durchlaufe den Flur und besiege die drei Macargo von Team YamiYami. Verlasse den Flur durch die Tür, wonach du dich auf dem Deck des Schiffes befinden solltest.

Gehe nach Norden in Richtung der Kajüte des Kapitäns. Team YamiYami erscheint und lässt dich gegen zwei Rihorn kämpfen. Nach dem Kampf erscheint einer der YamiYami-Bosse mit seinem Piondragi und drei Skunkapuh. Besiege die drei Skuntanks.

Dein Partner konnte gegen das Piondragi nicht gewinnen, besiege es. Achte bei deinem Kampf auf die Giftattacken des Piondragi. Weiche ihnen aus, um deinen Kampf zu gewinnen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|------|------------|--------|----------|
| R-174 |  | Piondragi | Gift | Nichts | Feuer | 1000 |

Betritt nach dem Kampf die Kajüte des Kapitäns und aktiviere den Mechanismus. Du hast nun fünf Minuten Zeit, das Leck im Schiff zu schließen. Laufe dazu den Weg zurück und ramme den Deckel in das Loch. Nachdem du den Deckel auf das Loch gelegt hast, kracht das Schiff in die Küste von Almia. Du kannst nun aussteigen und schlafen gehen.

Kaum hast du die RangerBasis verlassen, wirst du von deiner Lehrerin, deiner Mutter und deiner kleinen Schwester angesprochen. Gehe zum Aussichtspunkt, er befindet sich bei dem Mann mit seinem Wagen. Lass dich von dem Staraptor mitnehmen. Laufe in die RangerZentrale und in gehe in das 1. Obergeschoss. Im mittleren Raum warten der Professor und eine Frau auf dich. Sie erklären dir einen neuen Fangtrick, der dir das Fangen von wilden Pokémon erleichtern wird.

Tipp: Um den neuen Fangtrick anzuwenden musst du deinen Stylus eine bestimmte Zeit lang auf einem Fleck halten. Deine Fanglinie wird nun weiß. Diese Fanglinie ist viel effektiver wie die Blaue.

Verlasse nun die RangerZentrale und fange das Staraptor, welches eine spezielle Overworld-Fähigkeit hat!

Overworld Action – Staraptor

Nachdem du Team YamiYami auf ihrem Schiff besiegt hast tauchen überall in Almia Staraptor auf. Sie können dich zu jedem bisher besuchten Ort fliegen.

Fundorte: Chikore Path, School Path, Vien Forest, Haruba Desert, Boil Land, Asoheru Park, Ranger Union, The Ice Lake, Nurue Highway, Nurue Field, Buruburu Villiage, Offshore Oil Platform Hideout

Fliege mit Staraptor nach Asoheru Square. Du kannst nun nach Osten zu den Nurue Fields gehen.

Fange die drei kontrollierten Kramurx. Durchlaufe das Gebiet, bis du zu einem Mitglied von Team YamiYami und seinen drei Smogon kommst. Besiege danach die zwei Kramurx und die zwei Smogon des nächsten YamiYami-Mitglieds. Betrete das nächste Gebiet.

Tipp: Dieses Gebiet ist mit Giftgas verseucht. Deshalb werden dir alle paar Schritte Lebenspunkte abgezogen. Beeile dich also, wenn du nicht zusammenbrechen willst. Ansonsten kannst du dir eines der Pikachu fangen, welche sich hier befinden!

Laufe nach Osten, nach Norden und schließlich nach Westen. Du kommst zu einer Höhle, die mit Hölzern abgedeckt ist. Fange ein Venuflibis und zerstöre die Hölzer. Ein Panzaeron fliegt aus der Höhle. Fange es ebenfalls und setze dessen Pokéstärke ein. Das Giftgas verschwindet nun.

Laufe nach Norden und fange das wilde Bolterus. Laufe nach Nord-Osten und verlassen das Gebiet. Setze Bolterus Pokéstärke ein, um die Steinplatte zu verschieben. Betritt die Höhle.

Mission 7 – Unter Tage

Laufe nach links und fange das Drifzepeli. Wie auch seine Vorentwicklung hat Drifzepeli eine spezielle Overworld-Action.

Overworld Action – Drifzepeli

Nachdem du die Höhle auf dem Gipfel betreten hast, begegnen dir zum ersten Mal Drifzepeli. Mit ihrer Hilfe kannst du von einer unteren Ebene auf eine obere Ebene fliegen, solange sich ein Loch in der oberen Ebene befindet. Die Stellen, an denen dies möglich ist, sind hell.

Fundorte: Volcano Cave, Nurue Ruins, Hippowdon Temple

Laufe in den Lichtschein und setze Drifzepelis Pokestärke ein. Du schwebst nun in die nächst höher gelegene Ebene. Laufe nach Norden und fange das Pupitar. Lasse dich in das Loch fallen, um wieder eine Ebene nach unten zu kommen. Laufe nach Osten in das nächste Gebiet.

Setze Pupitars Pokéstärke ein, um den Stein zu zerstören. Fange das Elektek und verlasse den Raum. Gehe nach Osten in das nächste Gebiet.


Hier ist alles stockdunkel. Setze Elekteks Pokéstärke ein, um es wieder zu erhellen. Laufe nach Norden und fange das Sandan, mit dessen Pokéstärke du ein Loch frei graben kannst, durch welches du in die weiter unten gelegene Ebene kommst. Fange das Hypno und setze dessen Pokéstärke ein, um die Tür am Ende des Ganges zu öffnen. Fange das Pupitar und laufe nach Westen in das nächste Gebiet. Im Herzstück der Höhle angekommen, bemerken wir dass es sich um ein großes Labyrinth handelt.

Fange das Pupitar. Laufe nach Westen und zerstöre im nächsten Gebiet den großen Stein. Fange das Drifzepeli und lass dich in die nächst höher gelegene Ebene tragen. Fange das Elektek und springe durch das Loch in die untere Ebene. Fange das Sandan. Laufe nach Süden, vorbei an den Smogon. Lasse Sandan buddeln, um ein Loch frei zu graben, durch welches du in die tiefer gelegene Ebene kommst.

Laufe nach Osten und fange das Sandan. Buddle mit ihm im Norden ein weiteres Loch. Fange das Drifzepeli und springe in das Loch. Fange das Hypno. Gehe nach Osten und setze Drifzepelis Pokéstärke ein. Gehe nach Osten und öffne die Tür mit Hypnos Hilfe. Fange das Skuntank und springe eine weitere Ebene nach unten.

Fange das Drifzepeli und das Bolterus, welches sich ein Stück weiter westlich befindet. Fange im Süden das Pupitar. Lasse dich von Driftzepli nach oben tragen und springe in das obere Loch, welches du vorher mit Sandan frei gebuddelt hast. Zerstöre mit Pupitar den kleinen Stein. Mit Bolterus Pokéstärke kannst du den großen Stein zerstören.

Laufe ein Stück nach Osten. Du triffst einen weiteren Ranger. Belauscht zusammen Team YamiYami. Setze Skuntanks Pokéstärke ein, um sie wie früher abzulenken. Springe in das Loch und stelle dich dem Endgegner: Kryppuk.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|---------|-------|------------|--------|----------|
| R-196 |  | Kryppuk | Geist | Nichts | Geist | 1000 |

Auf dem Boden liegen fünf Steine. Kryppuk kann seinen Standort zwischen diesen fünf Steinen wechseln. Achte darauf immer gewappnet zu sein, wenn Kryppuk aus einem Stein erscheint.

Durchlaufe das gesamte Gebiet und springe in das Loch am Ende des Weges. Klettere die Leiter hoch und betritt das Haus. Hier findest du ein Buch. Rede anschließend mit dem Mann und gehe zur RangerZentrale, wo du mit der Frau im 2. Obergeschoss sprechen solltest.

Verlasse nach dem Gespräch das Zimmer und betritt es danach erneut. Gehe in das 1. Obergeschoss und rede mit dem Professor, welcher sich im rechten Raum befindet.

Mission X – Sammle die drei Steine!

Nun beginnt deine große Aufgabe. Um Team YamiYami zu stoppen, musst du alle drei Steine einsammeln: den Wasserstein, den Feuerstein und den Mondstein.

Verlasse die RangerZentrale und fliege mit Staraptor nach Asoheru Square. Betritt den Asoheru Tower und rede mit dem Mädchen rechts vom Aufzug. Verlasse den Turm und gehe ein Stück nach Süden, dann zum Brunnen an dem eine Band spielt. Dir fällt auf, dass ein Mitglied der Band fehlt. Du kannst nun zurück zur RangerZentrale gehen und mit dem Professor reden. Er befindet sich im rechten Raum des 1. Obergeschosses. Verlasse danach die RangerZentrale und gehe nach Süden zum Steg, wo ein Bojelin schwimmt!

Overworld Action – Bojelin

Nachdem du die Höhle erfolgreich durchlaufen hast, kannst du auf Bojelin reisen, da diese schwimmen und somit Flüsse überfahren können.

Fundorte: Vien Forest, Union Highway, The Crystal Lake

Dank der Pokéstärke von Bojelin ist es uns möglich in Flüssen oder Seen zu schwimmen. Fange das Bojelin und setze dessen Pokéstärke ein, um den Fluss entlang zu schwimmen. Schwimme in die Höhle und gehe etwas weiter nördlich an Land. Laufe ein Stück weiter und fange das Camerupt. Laufe nach Westen in den nächsten Höhlenabschnitt. Besiege die drei kontrollierten Golbat und schmilz den Eisberg mit der Pokéstärke von Camerupt.

Laufe nach Norden. Hier werden ein Trainer und sein Impoleon von einem Mitgliedern von Team YamiYami und seinem Hundemon bedroht. Besiege das Hundemon und rede mit dem Trainer. Er führt dich in sein Haus. Verlasse das selbige nach einem kleinen Gespräch und durchquere das Gebiet nach Nord-Westen zu einer kleinen Holzhütte. Der Besitzer kommt hinzu und bringt dich zu einer alten Dame, mit welcher du ebenfalls reden solltest, um Almia Times vol. 10 zu erhalten.

Verlasse am nächsten Tag das Haus. Eine Menschenmenge beobachtet ein sich im Kreis drehendes Impoleon. Nachdem es verschwunden ist, kannst du ihm nachlaufen. Verlasse die Stadt und nimm den mittleren Weg nach Norden. Gehe am Ende nach Osten bis du zu einem Impoleon kommst, welches an einem Steg steht.

Overworld Action – Impoleon

Nachdem du in die kalten Gebiete vorgedrungen bist, wird es Zeit, dass du lernst auf einem Impoleon zu reiten, denn mit ihnen kommt man durch jedes Gewässer!

Fundorte: The Ice Lake

Fange das Impoleon und laufe zum Steg. Du kommst in ein Labyrinth aus Eisbergen, Stromschnellen und Strudeln.

Tipp: Fährst du auf eine Stromschnelle, wirst du schnell genug um einen Eisberg zu zerstören.

- 1. Labyrinth:** Nord, West, Ost, Süd, Nord.
- 2. Labyrinth:** Nord, West, Süd, West, Nord, Ost, Nord.
- 3. Labyrinth:** Nord.

Im dritten Labyrinth gibt es mehrere Ausgänge. Wir interessieren uns jedoch vorerst nur für den Mittleren. Fange das Vulpix und laufe nach Norden zu dem Eingang des Tempels. Um die Tür zu öffnen müssen wir die linke Fackel mit Vulpix Pokéstärke anzünden. Betritt den Tempel des Eises.

Mission 8 – Ein eisiges Abenteuer

Laufe durch den Flur und betritt den Speisesaal. Team YamiYami wird vier Hunduster auf dich ansetzen. Verlasse den Speisesaal nach Osten. Fange das Raichu. Laufe weiter, fange das Vulpix und gehe schlussendlich die Treppe nach oben. Durchlaufe den Gang nach Westen und gehe über die Brücke. Setze die Pokéstärke von Vulpix ein, um die Fackel zu entzünden. Gehe nun durch die Tür.

Kaum angekommen fällt ein großer Eiszapfen von der Decke. Weitere folgen und der ganze Raum wird mit Eiszapfen bedeckt. Laufe durch das Labyrinth nach Westen in den nächsten Raum. Laufe weiter und fange das Vulnona. Gehe zurück in Eiszapfen-Raum und springe in das Schwarze... Du landest im Speisesaal. Laufe zu dem großen Eisblock und schmilz ihn mit Vulnonas Hilfe. Gehe weiter die Treppe hoch. Du kommst in einen Raum, in dem sich der Boden nach einer Weile des Berührens auflöst. Renne zur östlichen Tür.

Tipp: Fällst du hinunter, landest du wieder im Speisesaal.

Gehe die Treppe nach oben. Fange ein Vulpix, gehe weiter durch die Tür, dann über die Brücke und in den nächsten Raum. Du siehst zwei Mitglieder von Team YamiYami diskutieren. Sobald sie dich bemerken setzen sie ihre acht Loturzel gegen dich ein. Gehe durch die erste Tür westlich und fange ein zweites Vulpix. Danach begibst du dich weiter nach Westen auf eine Brücke, welche dich in einen neuen Raum bringen wird.


Laufe nach unten und zünde mit den beiden Vulpix die zwei Fackeln an. Fange im dahinterliegenden Raum das Traunmagil. Gehe zurück zu der Tür vor der die beiden diskutierenden Mitglieder von Team YamiYami standen. Öffne sie nun mit Traunmagils Pokéstärke. Auch in diesem Raum lösen sich die Bodenplatten nach zu langer Berührung

auf. Gehe zuerst in die westliche Tür und fange das Riolu. Gehe zurück in den Bodenplatten-Raum, von hier aus durch die östliche Tür und fange auch hier ein Riolu. Wende dich nun zur mittleren Tür. Bevor du sie jedoch mit den Riolu öffnen kannst, erscheint einer der drei Team YamiYami Bosse. Er setzt sein Frosdedje gegen dich ein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|-----|--------------|--------|----------|
| R-215 |  | Frosdedje | Eis | Zertrümmerer | Eis | 800 |

Warte mit deinem Einkreisen bis Frosdedje alle drei Attacken eingesetzt hat. Dann solltest du keine Probleme haben es zu besiegen.

Nach deinem Kampf kannst du die Tür öffnen. Verwende, wie zuvor gesagt, die zwei Riolu. Gehe weiter, bis du auf den richtigen Endgegner des Eistempels triffst, Lucario!

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|---------|-------|------------|--------|----------|
| R-223 |  | Lucario | Kampf | Nichts | Kampf | 2000 |

Lucario ist dein bisher schwerster Gegner. Seine Attacken sind auf das ganze Feld bezogen und du musst es wohl Kreis für Kreis einfangen.

Schnappe dir nach dem Kampf deinen ersten Stein, den Wasserstein. Ein Drittel deiner Mission ist geschafft! Laufe in den Warp und lass dich zum Ausgang des Tempels bringen.

Fange vor dem Tempel das Staraptor und fliege zur RangerZentrale. Gehe in das 3. Obergeschoss, wo du den Wasserstein auf die Plattform legen kannst.

Sprich am nächsten Tag mit der Frau und dem Professor. Schnapp dir danach das Staraptor und fliege zum Volcano Cave, wo der Feuerstein auf dich wartet.

Mission 9 – Ein feuriges Abenteuer

Betritt Boil Island und laufe nach Norden zu der Höhle. Gehe dieses Mal jedoch zum östlichen Eingang. Dieser ist momentan noch verschlossen. Laufe zur Stadt zurück und betritt das Haus Süd-westlich. Rede mit dem alten Mann und laufe zurück zu der versperrten Tür, welche dir nun aufgeschlossen wird. Kaum in der Höhle kannst du das Qurtel fangen, welches eine besondere Overworld-Action hat.

Overworld Action – Qurtel

Nachdem du die verschlossene Tür im Volcano Cave geöffnet hast, kannst du auf Qurtel schwimmen, wodurch du über das Magma kommst.

Fundorte: Deep Volcano Cave


Hast du das Qurtel gefangen, kannst du dessen Pokéstärke einsetzen. Du kannst nun durch Magma schwimmen. Schwimme nach Norden und verlasse das Gebiet nach Westen. Schwimme nach Süden und geh an Land. Laufe nach Osten und fange das Drifzepeli. Fange das Qurtel, welches sich ein Stück weiter südlich befindet. Schwimme ein Stück nach Norden und fange das Hariyama. Gehe nach Norden und fange zwei der

drei Gastrodon, welche sich in der Höhle westlich der Treppe befinden. Gehe ein Stück zurück und setze eines der Gastrodon ein, um den brennenden Stein zu löschen. Setze nun Hariyamas Pokéstärke ein, um den Stein endgültig zu zerstören. Laufe ein Stück nach Norden, fange das Draschel und lasse dich von Drifzepeli eine Ebene weiter nach oben bringen.

Laufe nach Osten aus der Höhle, wo es fünf kontrollierten Plaudagei gibt, die du besiegen musst. Fange noch zwei Pelipper und gehe zurück in die Höhle.


Laufe nach Westen und lösche die beiden Flammen mit Hilfe der Pokéstärke der beiden Pelipper. Schlängle dich durch die Flammen nach Norden. Besiege die drei Kindwurm und das Draschel der Mitglieder von Team YamiYami. Laufe bei der Abzweigung nach Süden, fange das Hariyama und verlasse das Gebiet nach Westen. Auf dem Steg züngeln Flammen, renne darüber sobald sie kurzzeitig erlöschen. Lösche den Stein mit Gastrodon und zerstöre ihn mit Hariyama. Laufe noch nach Westen, fange Stolloss, laufe nach Norden und fange Qurtel. Benutze nun den eben freigelegten Weg.

Schwimme mit Qurtel zum nächsten Steg und fange dort das Drifzepeli. Rolle den Stein mit Stolloss beiseite und lasse dich von Drifzepeli in die höher gelegene Ebene bringen. Bei deinem Weg nach Norden triffst du den Co. Leiter von Team YamiYami, Cano. Besiege die zwei Panpyro der Mitglieder von Team YamiYami und stelle dich Cano. Cano setzt sein Panferno gegen dich ein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|----------|-------|------------|--------|----------|
| R-117 |  | Panferno | Feuer | Anzünden | Eis | 800 |

Panferno ist im Vergleich zu deinen vorherigen Gegner relativ schwach. Warte mit dem Einkreisen bis es seine Attacke eingesetzt hat.

Laufe nach dem Kampf nach Norden. Achte auf die von der Decke fallenden Steine oder die aus dem Boden kommenden Flammen. Hast du es geschafft an ihnen vorbei zu kommen, stehst du vor dem Endgegner Heatran! Heatran ist der bisher schwerste Gegner. Seine Explosionen und seine Lava Tümpel schützen ihn vor länger anhaltenden Einkreis-Versuchen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|---------|-------|------------|--------|----------|
| R-228 |  | Heatran | Feuer | Nichts | Feuer | 2500 |

Sammele nach dem erfolgreichen Kampf den Feuerstein ein, womit du dann schon zwei der drei Steine eingesammelt hättest.

Nach dem Einsammeln des Feuersteines erscheint wieder ein Warp. Springe hinein und verlasse die Höhle. Rede mit dem alten Mann vor der Höhle. Neben ihm steht ein Pantimimi. Laufe nach Süden und rede mit dem grünen Bootsmann, der sofort das Pantimimi mitnimmt. Fange das Staraptor und fliege zur RangerZentrale. Betritt das 3. Obergeschoss und lege den Feuerstein auf die Plattform.

Es fehlt nur noch ein letzter Stein, der Mondstein. Zuvor solltest du jedoch noch einmal nach Asoheru Square. Die Band ist endlich komplett und spielt ihr Lied. Nach ein paar Tönen kommt der Mann mit den grünen Haaren aus dem Turm und beendet das Konzert vorzeitig. Er steigt auf die Bühne und hält eine Rede. Nach seiner Rede spielt die Band jedoch wieder weiter.

Gehe nun zum Bootshaus und rede mit dem orangen Bootsmann. Beim Überfahren des Meeres wird dir auffallen, dass einige Male Fontänen aus dem Wasser kommen. Schlussendlich bleibt er auf einer Stelle im Meer liegen, wo eine neue Mission auf dich wartet.

Mission 10 – Rette das Wailord

Schwimme nach Süden vorbei an dem Tentoxa. Fange das Aalabyss. Schwimme nach Westen bis du ein Wailord siehst, welches von Team YamiYami gefangen wird. Deine Aufgabe ist klar: Rette das Wailord!

Tipp: Das Wailord wird von vier Gravitationsmaschinen festgehalten. Zerstöre diese, um das Wailord zu befreien


Zerstöre die erste der vier Maschinen mit Aalabyss Pokéstärke. Aus dem Tunnel erscheint ein Mitglied von Team YamiYami mit zwei Seeper und einem Seemon, welche du besiegen musst. Schwimme durch den Tunnel.

Begib dich nach Süden in die Stromschnelle und fange ein weiteres Aalabyss, sowie das Lanturn. Schwimme durch die Stromschnelle nach Osten. Besiege die vier Finneon eines YamiYami Mitglieds. Zerstöre nun auch die zweite Maschine.

Schwimme über die Stromschnelle nach Osten. Gehe nach Norden und fange das Mantax. Gehe den Weg nach Westen weiter und besiege die drei Starmie des Mitglieds von Team YamiYami. Jetzt geht es nach Westen in das nächste Gebiet. Hier kannst du mit Mantax schwimmen. Schlängle dich durch den Haufen aus Baldorfischen. Im Nord-Osten kannst du an Land gehen, sowie ein Aalabyss fangen!

Schwimme nach Norden um die zwei Starmie zu fangen. Zerstöre die beiden Gitter. Schwimme zurück zum Eingang des Gebietes. Im Süden kannst du das erste Gitter zerstören. Schwimme zum zweiten Gitter und zerstöre auch dieses. Gehe den Weg hier weiter und besiege das Aalabyss und das Saganabys des Mitgliedes von Team YamiYami.

Zerstöre hier die dritte Maschine. Schwimme weiter nach Norden und fange erneut ein Aalabyss. Hinter dem Tunnel findest du die vierte und letzte Maschine. Bevor du sie jedoch zerstören kannst, erscheint ein Mitglied von Team YamiYami und setzt ein Seedraking gegen dich ein. Seedraking ist ein relativ leichter Endgegner. Weiche seinen drei Attacken aus und fange es dann ein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|----------------|--------|--------------|--------|----------|
| R-231 |  | Seedrakin g | Drache | Zertrümmerer | Drache | 1800 |

Zerstöre nach dem Kampf die letzte Maschine. Das Wailmer bedankt sich bei dir, da das Wailord nun befreit ist. Es ist jedoch noch nicht vorbei, da sich Team YamiYami sofort das Wailmer schnappt und mit zu ihrem Hauptquartier nimmt. Um ihnen zu folgen, nimmt Wailord dich auf seinen Rücken mit und bringt dich zum YamiYami Hauptquartier.

Mission 11 – Das YamiYami Unterwasser-Hauptquartier

Lauf nach Osten und redet mit eurem RangerFreund, der euch bei diesem Abenteuer helfen wird. Klettert gemeinsam die Leiter nach oben. Hier siehst du die drei Bosse von Team YamiYami in einem Hubschrauber steigen. Kurz darauf verlassen auch die anderen Mitglieder die Plattform. Betritt das Unterwasser-Hauptquartier. (Im Folgenden nur Hauptquartier genannt.)

Tipp: Fangt hier am besten sofort ein Magneton, den dies hat eine Aufladestärke von 5.

Geht durch die Tür in den Flur und nach Westen in den Raum mit einem gelben Generator. Um in das Innere des Hauptquartiers vorzudringen, muss man alle Maschinen ausschalten. Gehe nach Norden in den Raum und fange das Luxio, mit dessen Pokéstärke du obere Absperrungen des Flurs zerstören kannst. Hinter der Absperrung wirst du von einem Mitglied von Team YamiYami angegriffen. Besiege dessen Blitza und fange das Luxtra. Mit diesem Luxtra kannst du die erste Maschine zerstören.

Verlasse den Raum und gehe zurück in den Flur. Im westlichen Gang kannst du weiter gehen, da durch das Zerstören des Generators die Blitz-Absperrung abgeschaltet wurde. Besiege im nächsten Raum die Mitglieder von Team YamiYami mit seinen zwei Tuska.

Weiter im Westen kannst du Team YamiYami beobachten, wie sie das gesuchte Wailmer verstecken wollen. Während du ihnen folgst, wirst du von sieben Mitgliedern von Team YamiYami überrascht. Besiege ihre acht Bummelz, eine Umkreisung pro Bummelz sollte reichen. Nach deinem Kampf wirst du mit körperlicher Gewalt aus dem Raum geschmissen.

Da die Tür abgeschlossen ist, musst du einen anderen Weg hinein finden. Im nachfolgenden Flur musst du nicht jeden Raum betreten, jedoch kannst du einige EP sammeln.

Raum1: Besiege die YamiYami Mitglieder und dessen Sarzenia und das Moterpel.

Raum2: Besiege das YamiYami Mitglied und dessen Kramurx und das Kramshef.


Raum3: Dieser Raum ist versperrt.

Gehe den Flur weiter, unterhalb an der Menschenmenge vorbei und durch die Tür. Du triffst hier wieder auf deinen Freund. Ihr werdet sofort von einem Mitglied von Team YamiYami angegriffen. Besiege dessen zwei Pantimos. Rede nach deinem Kampf mit deinem Freund, welcher einen Mitarbeiter dazu überredet hat euch zu helfen. Geht zum dritten Raum und lasst ihn euch öffnen. Fangt das Skuntank und geht zurück zur verschlossenen Tür. Hier könnt ihr das Skuntank durch die kleine Öffnung laufen lassen. Kurz darauf kommen die Mitglieder aus dem Raum heraus und ihr könnt ihn betreten, sowie in den Aufzug steigen.

Lauft nach Süd-Osten und geht dort durch die Tür. Besiegt die zwei Moterpel des Mitglieds von Team YamiYami. Fangt das Luxtra und schaltet einen weiteren Generator aus, worauf im vorherigen Raum einige Blitz-Absperrungen ausgeschaltet werden. Verlasst den Raum und geht nach Westen, wo ihr auf einen roten Schalter stehen könnt. Es wird ein Mechanismus aktiviert, welcher Trennwände hoch- bzw. herunterfährt.

Lauft nach Westen und steht auf den blauen Schalter. Ihr könnt nun die Tür im Nord-Westen passieren. Besiegt das Mitglied von Team YamiYami mit seinen zwei Skuntank. Fangt hier das Luxtra und zerstört einen weiteren Generator. Es wurden nun weitere Blitz-Absperrungen zerstört, womit es euch möglich ist, tiefer in den Raum vorzudringen. Verlasst den Raum und geht nach Süden. Hier könnt ihr ein Luxtra fangen. Steht auf den roten Schalter in der Mitte der linken Seite und lauft nach Osten bis zu der letzten der drei Blitz-Absperrungen. Geht nach Norden in den Raum. Besiegt die zwei kontrollierten Machomei und zerstört den Letzten der drei Generatoren, womit auch die letzte Blitz-Absperrung ausgeschaltet wird.

Folgt dem Weg, welcher sich hinter der dritten Blitz-Absperrung befindet. Geht durch die Tür. Lauft weiter nach Norden durch den Flur und betretet das Zentrum des Hauptquartiers. Hier befindet sich neben dem Boss der YamiYami-Organisation das gesuchte Wailmer. Während euer Freund sich aufmacht die zwei Untergebenen zu besiegen, dürft ihr euch an den Boss der Organisation wagen. Er setzt sein Skorgo gegen euch ein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|--------|-------|------------|--------|----------|
| R-129 |  | Skorgo | Boden | Nichts | Flug | 2800 |

Skorgo ist ein extrem mächtiger Gegner. Seinen drei Attacken solltet ihr ausweichen, denn danach dauert es eine Weile, bis es wieder angreift. Nachdem ihr 70% geschafft habt, wird Skorgo schneller und stärker, seid gewappnet!

Nach deinem Kampf beginnt plötzlich das gesamte Hauptquartier zu beben. Die YamiYami's verschwinden, worauf das Wailord, als Gegenleistung für die Rettung von Wailmer, das Uboot verfolgt und es schließlich auch rammt.

Verlasst das Hauptquartier und fahrt mit dem Boot zur nächsten Insel. Auf der Insel befindet sich der Hippodown Temple, indem wir den letzten der drei Steine finden werden. Lauft den Steg entlang und redet mit den Fremden. Fangt das Pelipper, mit welchem ihr das Mogelbaum erwecken könnt, welches ihr daraufhin ebenfalls fangen solltet.

In der Stadt wurden alle Pokémon von einer Maschine unterworfen. Zerstört diese mit Mogelbaums Pokéstärke. Betritt nun die RangerBasis und ruhe dich eine Nacht lang aus. Verlasst die Stadt nach Norden. Fange das Ibitak. Setze dessen Pokéstärke ein, um die Liane zurechtzuschneiden. Klettere die Liane entlang und gehe nach Norden in das nächste Gebiet.

Rede mit dem Archäologen. Gehe nach Norden und vorbei am Eingang des Hippodown Temple. Fangt das Hippoterus, welches sich inmitten des Wirbelsturm-Feldes befindet. Setzt dessen Pokéstärke ein, um den Eingang des Hippodown Temple zu öffnen. Betritt ihn!

Mission 12 – Der Hippodown Temple

Im Hippodown Temple erwartet euch der letzte der drei Steine. Macht euch auf spannende Rätsel und einen harten Endgegner gefasst! Lauft nach Norden durch das Labyrinth aus Mauern und Geowaz. Ihr seht nun ein Bamelin, welches euch im Hippodown Temple den Weg weisen wird, wenn ihr es fangt. Geht in den nächsten Raum und nach Osten vorbei an den Löchern, aus denen Bronzel herauskullern. Lauft dann noch ein Stück nach Norden und betretet den nächsten Raum.

Hier wird es schwieriger. Ihr müsst den Pfad entlang laufen ohne in den Treibsand zu fallen oder von einer Kanonenkugel dort hinein geschossen zu werden. Lauft nach Norden bis es nicht mehr weiter geht. Springt in den Treibsand und lasst euch von ihm auf den nächsten Pfad tragen. Lauft nach Norden vorbei an der Kanone. Springt wieder in den Treibsand und lauft auf den nächsten Weg. Weiter nach Westen, an den Kanonen vorbei, wo ihr am Ende des Weges erneut in den Treibsand springt. Achtet hier darauf, während des Treibsand-Surfens auf eurem Steuerkreuz nach rechts zu drücken, um auf dem rechten Weg zu landen. Geht den Weg weiter zum Ende des Raumes und verlasst ihn.

Lauft nach Westen vorbei an den Bronzel und dem Bronzong. Geht auch hier wieder durch die nördliche Tür. Fangt das Drifzepeli und lasst euch von ihm eine Etage höher transportieren.

Geht nach Süden in den nächsten Raum. Hier seht ihr erneut das Bamelin, welches gerade im Ausgang des Raumes verschwindet. In diesem Raum trifft ihr auf die Blätter, welche euch wegschleudern. Um zum Ausgang zu kommen müsst ihr die folgende Wegbeschreibung befolgen:

- Kästchen: Lauft hier auf das einzig verfügbare Blatt.
- 2. Kästchen: Gleich links ist das zweite Blatt.
- 3. Kästchen: Lauft ein Stück nach rechts und stellt euch hier auf ein Blatt.
- 4. Kästchen: Lauft nach unten und steht auf dieses Blatt.
- 5. Kästchen: Lauft nach oben in die Tür und fangt das Sandamer.
- Geht nun zurück und steht auf das Blatt, um wieder in das vierte Kästchen zu kommen.
- 4. Kästchen: Lauft nach oben und geht auf das rechte Blatt.
- 6. Kästchen: Setzt Sandamer rechts ein, um ein weiteres Blatt freizubuddeln und stelle doch darauf.
- 7. Kästchen: Lauft nach unten und betretet den nächsten Raum.

Lauft nach Süden, vorbei an allen Pokémon, und geht durch die Tür. Ihr befindet euch auf der Nase des Hippoterus. Geht nun nach rechts in das andere Nasenloch. Hier sieht es erstmal so aus, als ob es nicht weiter geht. Steht ihr jedoch auf einer Bodenplatte, so erscheinen weitere. Auch hier gibt es eine Wegbeschreibung:

- Erste Brücke: Steht auf K1 und lauft dann hindurch.
- Zweite Brücke: Steht auf K2, dann K3, dann K5 und dann rüber.
- Dritte Brücke: Steht auf das erste Feld auf der rechten Seite und lauft dann durch.
- Vierte Brücke: Hier müsst ihr schnell sein. Die Brücke verändert sich fortlaufend, doch einmal befinden sich alle Brückenteile in einer Linie, sodass ihr schnell darüber laufen könnt.
- Fünfte Brücke: K2, dann K3, K6 und zum Schluss könnt ihr durchlaufen.


Betretet den nächsten Raum, wo euch erneut ein Rätsel erwartet. Dieses Mal sind es Warp-Points, welche euch zum Ausgang des Raumes bringen.

- 1: Lauft nach oben und stellt euch auf die obere der beiden Platten, welche euch nach oben bringt.
- 2: Stellt euch hier auf die rechte obere Platte, die euch nach oben bringt.
- 3: Stellt euch auf eine der rechten Platten, welche euch nach unten bringt.
- 4: Geht auf die obere der rechten Bodenplatten, welche euch nach unten bringt.
- 5: Geht auf eine der linken Bodenplatten, welche euch nach links-unten bringt.
- 6: Lauft nun unten nach rechts und dann nach oben.
- 7: Geht nun auf die Bodenplatte, welche euch nach oben bringt. (Diese ist auf der rechten Seite nahe der Wand.)
- 8: Verlasst den Raum nach oben.


Betritt den nächsten Raum und fange das Despotar. Mit Hilfe dessen könnt ihr den großen Stein zerstören und in das Loch springen. Nach einem tiefen Fall landet ihr bei einem unterirdischen See.

Tipp: Speichert am besten, denn hinter dem See erwartet euch ein starker Endgegner!


Lauft nach Norden und betretet den Raum. Hier seht ihr den Mondstein, welcher jedoch erst nach einem erfolgreichen Kampf gegen Cresselia euch gehört. Cresselia umgibt sich bei ihren Attacken mit Energiebällen. Außerdem feuert sie sie auch ab. Nachdem ihre Attackenkombinationen beendet sind, solltet ihr euch Kreis für Kreis an das Ziel heranschleichen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|--------|------------|--------|----------|
| R-254 |  | Cresselia | Psycho | Nichts | Psycho | 3500 |

Sammelt nach dem Kampf den Mondstein ein und verlasst den Raum. Plötzlich erscheint Team YamiYami mit ihrem Helikopter, welchen ihr schon im Hauptquartier gesehen habt. Zu eurer Verwunderung erscheint erst einmal euer Freund, welcher euch über die momentane Lage aufklärt. Schlussendlich müsst ihr den Mondstein gegen das Leben eures Freundes tauschen. Doch damit nicht genug, ihr müsst auch noch gegen ein Magnezone kämpfen. Magnezone ist ein relativ leichter Gegner. Es besitzt keine Attacken, die es selber schützen und auch die Offensiv-Attacken sollten für euch kein Problem darstellen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|---------|-------------|---------|----------|
| R-064 |  | Magnezone | Elektro | 3x Aufladen | Elektro | 2000 |


Nach dem Kampf könnt ihr euch auf den Warp stellen und euch zum Ausgang des Tempels beamen lassen. Verlasst den Tempel und fliegt per Staraptor zur RangerZentrale. Nach einem langen Gespräch landet ihr schließlich im Besprechungsraum. Nach dem Gespräch müsst ihr in das 3. Obergeschoss gehen und über den verlorenen Mondstein reden. Beim Versuch die Zentrale nach dem Gespräch zu verlassen, werdet ihr von Team YamiYami aufgehalten, welche euch zuerst mit einem Eviolte attackieren. Auch Eviolte besitzt keine besonderen Attacken. Somit sollte es kein schwerer Gegner sein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|---------|---------|-------------|---------|----------|
| R-072 |  | Eviolte | Elektro | 3x Aufladen | Elektro | 3200 |

Mission 13 – Probleme in der Zentrale

Team YamiYami hat beschlossen die RangerZentrale anzugreifen. Deshalb werdet ihr nun in eurer eigenen Zentrale gegen YamiYami kämpfen!

Lauft nach dem Kampf nach Norden und redet mit dem nächsten Mitglied von Team YamiYami. Plötzlich kommen auch noch die anderen zwei Bossen hinzu, welche das Geschehen nach einem Gespräch wieder verlassen. Nun bekommt ihr es jedoch mit dem Knackrack des übrig gebliebenen YamiYami zu tun. Knackracks Stärke ist dessen Schnelligkeit und dessen Attackenumkreis. Seine Attacken gehen über das gesamte Feld, weshalb ihr es nur teilweise umkreisen könnt.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|--------|----------------|--------|----------|
| R-253 |  | Knackrack | Drache | 5x Zetrümmerer | Drache | 3300 |

Nach eurem Kampf verschwindet auch der dritte Boss. Ein RangerSchüler erscheint und bittet euch sofort in das 2. Obergeschoss zu kommen, da dort eure Fähigkeiten benötigt werden. Besiegt die 8 Bidiza, die auf euch gehetzt werden. Eine Umkreisung pro Bidifas reicht! Nach diesem Kampf ist eure Mission auch schon beendet und ihr könnt euch aufmachen zur letzten Entscheidenden Mission: Ihr sollt den Asoheru Tower stürmen!

Verlasst die Zentrale und fliegt per Staraptor zum Asoheru Square. Lauft nach Norden zum Turm. Hier werdet ihr von einem YamiYami und dessen Yanmega aufgehalten. Betretet nach dem Kampf den Turm.

Mission 14 – Asoheru Tower

Kaum habt ihr den Turm betreten, wird der Eingang von zwei Mitgliedern von Team YamiYami verschlossen. Lauft nach Norden in Richtung Fahrstuhl, wobei der Alarm ausgelöst wird. Es erscheinen ein paar Mitglieder von Team YamiYami und attackieren euch mit einem Smogmog und einem Skuntank. Achtet bei diesem Kampf auf die Giftwolken der beiden Gegner, so sollte er relativ schnell vorbei sein.

Nach dem Kampf werden zwei Blanas und ein Tengulist auf euch gehetzt. Da die YamiYami's einsehen, dass sie euch nicht besiegen können, wollen sie euch fangen und fesseln. In diesem Moment wird jedoch die Barriere an der Tür aufgebrochen und es kommen euch drei Ranger zur Hilfe. Da die YamiYami's nun umzingelt sind, könnt ihr in den Aufzug steigen. Es wird ein Passwort benötigt, welches „Rotsuko“ ist. Der Aufzug fährt nach der Passworteingabe nach oben. Plötzlich wird es dunkel und ein YamiYami erscheint. Er setzt zwei Zwirkklop gegen euch ein, welche durch ihre Teleportationsfähigkeit zu schweren Gegnern werden.

Nach dem Kampf könnt ihr über die Leiter nach oben klettern. Ihr seid nun im Inneren des Turmes. Fangt euch am besten ein Magneton und ladet euren PokéCom auf. Klettert dann über die Leiter nach oben. Lauft ein Stück nach Westen, wo ihr gegen die drei Knarksel eines Mitglieds von Team YamiYami kämpfen müsst. Klettert anschließend über die Leiter nach oben zur zweiten Ebene.

Lauft nach Osten, wo ihr gegen zwei Mitglieder von Team YamiYami kämpfen müsst. Sie setzen zwei Gengar gegen euch ein, welche so wie die Zwirkklop teleportieren können, sei also darauf gefasst. Klettere nach deinem Kampf die Leiter zur dritten Etage nach oben. Auf der dritten Ebene passiert nichts.

Lauft nach Osten und klettert auf die vierte Ebene. Kurz vor dem Ausgang wartet hier ein Mitglied von Team YamiYami mit einem Mamutel auf euch. Verlasst nun den Aufzugsschacht des Turmes nach Osten. Geht den Gang entlang und springt in die Öffnung. Ihr landet auf einer Müllkippe. Verlasst den Raum. Geht nach Westen. Ihr könnt ein paar Mitglieder von Team YamiYami beobachten, wie sie eine Tür aktivieren.

Tipp: Ihr müsst nun vier Mitglieder von Team YamiYami besiegen, um alle vier Punkte auf der Tür zu aktivieren. Danach öffnet sich die Tür von allein.

Lauft an der Tür vorbei nach Westen. Gleich nebenan ist eine weitere Tür. Geht in den Raum. Hier erwartet euch das erste Mitglied von Team YamiYami. Sie setzt ein Traunmagil und ein Banette gegen euch ein. Nach dem Kampf wird der erste Punkt blau.

Verlasst den Raum und geht nach Süden. Hier ist eine weitere Tür. Geht in den Raum und fangt das Sichlor. Weiter im Norden könnt ihr gegen das zweite Mitglied von Team YamiYami kämpfen. Es setzt ein Nachtara und ein Psiana gegen euch ein. Nach diesem Kampf sollte der zweite Punkt blau aufleuchten.

Verlasst den Raum und geht nach Norden. Rechts neben der großen Tür befindet sich eine weitere, welche jedoch versperrt wird. Beseitigt die Absperrung mit Sichlors Pokéstärke und betretet den Raum. Hier könnt ihr gegen das Bronzong und das Lepumentas des dritten Mitglieds von Team YamiYami kämpfen. Nach dem Kampf leuchtet das dritte Licht blau auf, somit fehlt noch eins. Fangt anschließend das Lohgock und verlasst den Raum.

Geht nach Süden in den letzten der vier Räume. Nachdem ihr das Mitglied von Team YamiYami auf dem Klo erwischt habt, redet es und kommt heraus. Daraufhin setzt es ein Despotar und ein Stoloss gegen euch ein. Nach diesem Kampf leuchtet auch das vierte und letzte Licht blau auf und die Tür verschwindet.

Geht aus dem Raum und nach Norden. Hinter dem Ausgang steht jedoch noch ein Mitglied von Team YamiYami mit zwei Lohgock auf euch. Geht nach dem Kampf durch den Ausgang.

Hier findet ihr endlich den lang gesuchten Mondstein wieder. Nehmt ihn aus dem Generator und redet mit den Professoren. Sie bieten euch ihre Hilfe an und öffnen euch die lila Tür. Lauft zurück durch den Ausgang und lauft zur lila Tür. Geht hindurch.

Plötzlich wird es dunkel und fünf Mitglieder von YamiYami stehen vor euch. Ihr werdet von ihren fünf Webarak angegriffen. Lauft nach dem Kampf nach Süden. Fangt das Scherox, um das Elektek im dahinterliegenden Raum zu befreien und zu fangen. Verlasst danach wieder den Raum und geht nach Osten.

Fangt das Absol und geht in den Raum. Mit Hilfe von Ampharos Pokéstärke kannst du das Ampharos befreien und fangen. Verlasse den Raum und laufe nach Norden zur mittleren Tür.

Sie ist verschlossen. Plötzlich erscheint euer RangerFreund und ihr rammt gemeinsam die Tür. Hinter der Tür befand sich die Kommandozentrale des Asoheru Tower. Nach einem Kampf gegen ein Simsala, ein Gewaldro und einem Luxtra eines Mitglieds von Team YamiYami, könnt ihr mit den Professoren reden und mit einem von ihnen den Raum verlassen.

Geht ein Stück nach Süden, wo ihr von sechs Mitgliedern von Team YamiYami erwartet werdet. Sie kämpfen in zwei Dreierteams. Im ersten Kampf müsst ihr gegen drei Pionskora, im Zweiten gegen drei Bronzel, kämpfen. Lauft nach dem Kampf nach Osten und schließlich nach Norden zu der zweiten lila Tür. Hier müsst ihr gegen sieben Mitglieder von Team YamiYami kämpfen, welche in drei Teams aufgeteilt sind.


- **Team1:** Ihr müsst gegen drei Blubella kämpfen.
- **Team2:** Ihr müsst gegen drei Noktuska kämpfen.
- **Team3:** Ihr müsst gegen Aquana, Flamara und Blitzza kämpfen.

Geht nach dem Kampf durch die Tür. Ihr befindet euch auf der Außenplattform des Turmes. Euer Freund schnappt sich ein Staraptor und versucht mit dem Mondstein zu fliehen, um ihn zur RangerZentrale zu bringen, was jedoch von der plötzlich auftauchenden YamiYami-Chefin und ihrem Magbrant vereitelt wird. Sie schnappt sich den Mondstein und verschwindet.


Kämpft gegen die zwei Mitglieder von Team YamiYami und ihrem Scherox, sowie ihrem Gardevoir. Nach dem Kampf wird der Turm in ein mysteriöses lila gehüllt, welches euch stark an die YamiYami-Maschinen erinnert...

Betretet den Turm durch den großen Eingang. Solltet ihr Probleme mit eurem PokéCom haben, so könnt ihr hier noch einmal ein Magnetron fangen und ihn aufladen. Fangt auf jeden Fall das Aquana und geht die Treppe nach oben. Lauft den Weg entlang, fangt das Ampharos und geht weiter. Da die Tür momentan noch unter Strom steht, könnt ihr noch nicht hindurch. Geht stattdessen weiter nach Osten, fangt das Geowaz und geht durch die kleine Tür. Hier seht ihr den ersten der drei YamiYami-Bosse. Er bewacht mit seinem Rihornior den Generator. Um vorbei zu kommen, müsst ihr wohl oder übel gegen ihn


kämpfen. Achtet bei diesem Kampf darauf, nicht mit eurer Umkreisung fortzufahren, wenn Rihornior Erdbeben einsetzt, da ihr sonst ein leichtes Opfer seid.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|-------|------------|--------|----------|
| R-151 |  | Rihornior | Boden | Nichts | Boden | 2500 |




Setzt nach dem Kampf Geowaz Pokéstärke ein, um den Generator zu zerstören. Ihr könnt nun eine Etage nach oben gehen. Da auch hier der Weg nach oben versperrt ist, müsst ihr wieder in die kleine Tür gehen. Hier seht ihr einen weiteren Generator. Die zweite Chefin von Team YamiYami erscheint und lässt euch gegen ihr Magbrant kämpfen. Magbrants Attacken sind für euch nichts Neues, da ihr sie schon bei vielen anderen Feuer-Pokémon gesehen habt. Somit sollte der Kampf ein Leichtes für euch sein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|----------|-------|------------|--------|----------|
| R-075 |  | Magbrant | Feuer | 5x Flamme | Feuer | 2500 |

Setzt nun Aquanas Pokéstärke ein, um den zweiten Generator zu zerstören. Die Treppe in die dritte Etage wurde nun zugänglich gemacht. Laufe die Treppe nach oben. Auch hier werdet ihr nicht gleich weiter kommen, sondern müsst zuerst durch die kleine Tür gehen. Hier erwartet euch der dritte der YamiYami-Bosse mit seinem Galagladi! Der Kampf gegen Galagladi ist schwieriger als die vorherigen Boss-Kämpfe. Es teleportiert sich per Zufallsprinzip irgendwo auf das Feld und attackiert euch mit seinen Attacken. Eine schnelle Hand ist von Nöten, um es zu fangen!

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|----------|-------|-----------------|--------|----------|
| R-160 |  | Glagladi | Kampf | 5x Zerschneider | Kampf | 2500 |


Bevor ihr jedoch auch den dritten Generator ausschalten könnt, erscheinen die anderen beiden YamiYami-Bosse und attackieren dich gemeinsam. Dein bisher schwerster Kampf steht dir bevor. Zuerst einmal sind die Pokémon gegen die ihr kämpfen müsst extrem stark, zum zweiten habt ihr auch extrem wenig Platz zur Verfügung. Versucht die Pokémon einzeln einzukreisen, oder sie mit einem Elektro-Pokémon zu paralysieren. Viel Glück!

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|-----------|-------|-----------------|--------|----------|
| R-151 |  | Rihornior | Boden | Nichts | Boden | 2500 |
| R-075 |  | Magbrant | Feuer | 5x Flamme | Feuer | 2500 |
| R-160 |  | Glagladi | Kampf | 5x Zerschneider | Kampf | 2500 |

Setzt nach dem Kampf Ampharos Pokéstärke ein, um den dritten und letzten Generator auszuschalten. Der Professor lädt euren PokéCom auf und wünscht euch viel Glück, denn jetzt kommt ihr zu eurer größten Herausforderung...


Team YamiYami hat sich mit Hilfe des Turmes alle Pokémon in Almia unterwürfig gemacht. Eure Aufgabe ist es nun die Maschine zu stoppen, um die Pokémon zu befreien. Lauft die Treppe nach oben und lasst euch vom Professor die Tür öffnen. Speichert noch einmal!

Steigt die Treppe nach oben. Ihr seid jetzt auf der Spritze des Turmes angelangt! Hier seht ihr zum ersten Mal den Führer von Team YamiYami. Nach einem kleinen Kampf gegen ein Bidiza müsst ihr zusehen, wie der Führer von Team YamiYami Zwirrfinst aus dem Hippodown Temple befiehlt zu kommen und euch anzugreifen. Trotz Zwirrfinst geringer Geschwindigkeit ist es ein gefährlicher Gegner. Wie alle Geist Pokémon setzt es Spukbälle gegen euch ein.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|------------|-------|------------|--------|----------|
| R-192 |  | Zwirrfinst | Geist | 3x Psycho | Geist | 3500 |

Nach dem Kampf sieht der Führer ein, dass es nur noch einen Weg gibt, dich zu stoppen. Er muss das legendäre Schatten-Pokémon Darkrai beschwören und es gegen dich kämpfen lassen. Darkrai lässt sich jedoch nichts befehlen und zieht alle Mitglieder von Team YamiYami in ein schwarzes Loch. Nun liegt es an dir, Darkrai zu stoppen.

Wie bereits erwähnt ist Darkrai dein gefährlichster Gegner. Es kann sich teleportieren und schießt dazu noch mit schwarzen Energiebällen. Während deines Kampfes wirst du von ihm weggeschleudert, doch mit der Macht der drei Steine kannst du es besiegen.

| Nummer | Icon | Name | Typ | Pokéstärke | Assist | Grund EP |
|--------|---|---------|---------|------------|---------|----------|
| R-257 |  | Darkrai | Unlicht | Darkrai | Unlicht | 4400 |

Nach deinem Kampf setzen deine drei per Staraptor angereisten Freunde die drei Steine gegen die Maschine ein und Darkrai beruhigt sich. Der Führer und sein Assistent erscheinen wieder aus Darkrais schwarzem Loch. Der Professor und dein Freund erscheinen und es beginnt ein langes Gespräch, woraufhin Team YamiYami verschwindet und die böse Maschine von der Macht der drei Steine in einen blauen Kristall verwandelt wird.

Alle vorher kontrollierten Pokémon werden von ihrem Bann befreit und die Welt wurde von dir gerettet, einem wahrhaftigen Pokémon Ranger.

Epilog

Nach einem Gespräch vor dem Konzertplatz in Asoheru Square reitest du auf einem Dodu in deine Heimatstadt. Dort wirst du schon sehnsüchtig von deiner Familie erwartet und in die Arme genommen. Das Spiel ist vorbei, aber die Legenden von dem Ranger, der die Welt gerettet hat, werden noch ewig weiterleben...