

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Smaragd Teil 5: Die Pokémon Liga und danach



©2005 pokemonexperte.de

Letzte Vorbereitungen

Bevor du gegen die Top4 antrittst, solltest du noch einige Vorbereitungen treffen. Du kannst diesen Abschnitt überspringen, wenn du unsere Team-Tipps nicht beachtest.

Eine wichtige Änderung in deinem Team ist die Entwicklung von Lombrero zu Kappalores. Dazu benötigst du den Wasserstein. Diesen bekommst du vom Schatztaucher (Route 124), wenn du ihm ein Indigostück gibst.

Ein Indigostück trägt ca. jedes 20. Perlu. Um ein Indigostück von Perlu zu bekommen, musst du das Perlu entweder fangen oder das Indigostück rauben. Das Rauben von Items geht relativ einfach: Du benötigst nur ein Pokémon, das die Attacke Raub beherrscht (in deinem Team ist das Lombrero). Wenn du gegen ein wildes Perlu kämpfst, setzt du diese Attacke ein. Wichtig ist dabei nur, dass dein Lombrero noch kein Item trägt. Wilde Perlus gibt es massenhaft im Seegras an Stellen wo du untertauchst.

Schaue dir schon jetzt den Team-Tipp für die Top4 (weiter unten) an. Stelle sicher, dass die Pokémon alle benötigten Attacken beherrschen. Ist das nicht der Fall, kannst du jetzt noch die Attacken z.B. mit TMs oder beim Attackenhelfer in Wiesenflur nachlernen lassen.

TM Solarstrahl, die du für Kappalores brauchen wirst, findest du in Gebiet 3 der Safarizone. TM Eisstrahl, welche Sumpex erlernen sollte, kannst du dir in der Spielhalle von Malvenfroh erspielen.

Siegesstraße

Um zur Pokémon-Liga zu gelangen, musst du durch die Siegesstraße (diese „Straße“ ist eine Höhle).

Zur Siegesstraße kommst am einfachsten, wenn du von Moosbach aus bis Route 128 in den Süden surfst und von dort aus deinen Weg nach Osten fortsetzt, bis du zu einem ziemlich großen Wasserfall kommst. Es ist notwendig, an dieser Stelle VM Kaskade einzusetzen, um weiterzukommen. Danach stehst du unmittelbar vor dem Eingang der Siegesstraße. Rechts davon steht ein Pokémon-Center. Es ist deine letzte Gelegenheit, deine Pokémon zu heilen oder doch andere Pokémon auf deine Reise mitzunehmen. Beachte, dass du auf dem Weg zum Ausgang VM Blitz, VM Stärke, VM Zertrümmerer, VM Surfer und VM Kaskade benötigst.









Der Weg durch die Siegesstraße selbst ist relativ leicht zu finden. Solltest du dennoch Probleme haben, kannst du dir unter folgender Adresse eine Karte downloaden: <http://www.pokemonexperte.de/emerald/weltkarten.php>. Das größere Problem werden die starken Trainer auf der Siegesstraße darstellen. Einer der Trainer, die dich zum Kampf herausfordern werden, ist Heiko. Nach der Siegesstraße führt der Weg direkt zur Pokémon-Liga, wo die Top4 auf dich warten ...

Pokémon Liga

Das Gebäude der Pokémon-Liga besteht aus einem Pokémon-Center, einem Markt und den Kampfhallen. Decke dich im Markt mit ausreichend Tränken, Belebren und sonstiger Medizin ein – du wirst sie mit Sicherheit gebrauchen.

Ein Team, das gegen die Top4 ankommt, könnte so aussehen:

Team-Tipp						
Level	Level 65	Level 60	Level 60	Level 55	Level 60	Level 70
Item	Beere	Maronbeere	Seegesang	Beere	Ewiges Eis	Maronbeere
Chara	Synchro	Sturzbach	Adlerauge	Wassertempo	Speckschicht	Klimaschutz
Wesen	Mäßig	Mutig	Froh	Still	Mäßig	(Nicht wählbar)
Attacken	Hypnose Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Surfer Erholung Erdbeben Eisstrahl / Brüller	Fliegen Notsituation Rückkehr Aero-Ass	Solarstrahl Sonnentag Surfer Mogelhieb	Taucher Erholung Schnarcher Eisstrahl / Blizzard	Wutanfall Turbotempo Erholung Knirscher

Die meisten Taktiken sind hier klar ersichtlich. Guardevours Gedankengut wurde bereits im 3. Teil der Komplettlösung erklärt. Kappalores' Solarstrahl benötigt normalerweise immer eine Runde zum Aufladen. Setzt man davor jedoch Sonnentag ein, muss Solarstrahl während der nächsten fünf Kampfrunden nicht mehr aufgeladen werden – ein erheblicher Vorteil.

Solltest du bisher zu wenig trainiert haben, gehe wie folgt vor: Kaufe dir um dein gesamtes Geld Items, die du später gebrauchen kannst, wie zum Beispiel Pokébälle. Damit hast du kein Geld mehr. Tritt jetzt gegen die Top4 an, auch wenn du glaubst, dass deine Pokémon noch nicht gut genug sind. Wenn du besiegt wirst, passiert im Grunde genommen nichts, außer dass du wieder zum Pokémon-Center zurück musst und die Hälfte deines Geldes verlierst. Da du das Geld jedoch schon vorher investiert hast, gibt es kein Geld mehr, das du verlieren kannst. Deine Pokémon gewinnen so wertvolle Kampferfahrung und früher oder später kannst du die gesamten Top4 besiegen.

Um dich ideal auf die Top4 und den Champion vorzubereiten, untersuche ihre Teams. Wer erfolgreich sein will, muss sich über Stärken und Schwächen des Gegners, aber auch des eigenen Teams im Klaren sein.

Im Folgenden analysieren wir die einzelnen Gegner und geben Tipps, wie du sie am einfachsten besiegst.

Ulrich

Seine Pokémon	Magnayen	Absol	Tengulist	Noktuska	Krebutack	
<i>Level</i>	Level 46	Level 49	Level 48	Level 46	Level 48	

Auf dem ersten Blick fällt auf, dass Ulrich ausschließlich Unlicht-Pokémon einsetzt. Gegen diese helfen Käfer- und Kampf-Attacken. Da du kein entsprechendes Pokémon hast, muss man hier die Dualtyp-Schwäche ausnützen. Da es gleich zwei Unlicht/Pflanze-Pokémon gibt, ist das schnelle Flug-Pokémon Schwalboss für diesen Kampf die erste Wahl. Alternativ könntest du auch Kappalores oder Walraisa verwenden, letzteres solltest du jedoch für später schonen.

Wenn du Schwalboss einsetzt, musst du jedoch gegen Absol Acht geben, da dies eine Gestein-Attacke beherrscht, gegen die Schwalboss nicht gewachsen ist. Außerdem solltest du Schwalboss erst nach der ersten Kampfrunde einwechseln. Wenn es startet, wird der Angriff durch Magnayens Charakteristik gesenkt, was den Kampf erschwert.

Antonia

Ihre Pokémon	Zwirrklop	Zwirrklop	Zobiris	Banette	Banette	
<i>Level</i>	Level 48	Level 51	Level 50	Level 49	Level 49	

Antonia setzt Geist-Pokémon ein. Das Mitglied der Top 4, das Geist-Pokémon einsetzt, ist traditionellerweise einer der schwierigsten Gegner. Geist-Pokémon haben wenige Schwächen, aber auch wenige Stärken.

Von deinen Pokémon kann Schwalboss dank des Normal/Geist-Dualtyps nicht von Geist-Pokémon getroffen werden, wodurch es wieder eine erwägenswerte Möglichkeit ist. Beachte jedoch, dass Geist-Pokémon außer Geist-Attacken auch noch andere Attacken beherrschen, die jedoch schwächer sind. Das hängt damit zusammen, dass sie keinen Eigentyp-Bonus (STAB) bekommen. Eine Attacke, die vom selben Typ wie das Pokémon ist, ist eine STAB-Attacke. Der Eigentyp-Bonus macht eine Attacke um 50% stärker.

Außer Schwalboss kannst du hier auch Kappalores oder Sumpex einsetzen. Sollte eines deiner Pokémon im Kampf von der Attacke Fluch getroffen werden, wechsele es sofort aus. Fluch zieht deinem Pokémon jede Kampfrunde ein Viertel der KP ab. Zwirrklop könnte auf Zeit spielen und mit Schutzschild deine Angriffe blocken. Ein Wechsel hebt jedoch den Fluch auf und die Taktik des Gegners ist über den Haufen geworfen.

Frosina

Ihre Pokémon	Seejong	Seejong	Walraisa	Firnontor	Firnontor	
<i>Level</i>	Level 50	Level 52	Level 53	Level 50	Level 52	

Frosina setzt, wie es schon der Name vermuten lässt, Eis-Pokémon ein. Dieses relativ einseitig aufgebaute Team weist etliche Schwächen auf: Elektro-, Kampf-, Gestein- und Stahl-Pokémon haben leichtes Spiel.

Aus diesem Grund ist Guardivoir zu empfehlen. Zwar gehört es nicht zu diesen Typen, aber es beherrscht eine Elektro-Attacke und Gedankengut. Diese sehr effektive Kombination wurde schon des Öfteren im Komplettführer erklärt. Auf diese Art wirst du keinerlei Probleme haben.

Gehe jedoch vorsichtig vor. Sollte Guardivoir besiegt werden, hast du keine Pokémon mehr, die keinerlei Probleme gegen Eis-Pokémon haben. Setze auf keinen Fall Schwalboss oder Rayquaza ein.

Draschel

Seine Pokémon	Draschel	Libelldra	Altaria	Seedraking	Brutalanda	
<i>Level</i>	Level 52	Level 53	Level 54	Level 53	Level 55	

Draschel sendet fünf Drachen-Pokémon in den Kampf, wobei gleich drei Pokémon (Libelldra, Altaria, Brutalanda) eine eklatante Eis-Schwäche haben. Daher liegt es auf der Hand, Walraisa oder Sumpex mit Eisstrahl einzusetzen. Damit sollte das Schicksal dieses Teams schon nach einem kurzen Kampf besiegelt sein.

Obwohl Drachen-Gegner oft unangenehm sind, wird dein Team keinerlei Probleme haben. Gegen dieses Team könnte auch das schnelle Rayquaza seine Klasse beweisen können.

Wassili

Seine Pokémon	Wailord	Milotic	Tentoxa	Kappalores	Garados	Welsar
<i>Level</i>	Level 57	Level 58	Level 55	Level 56	Level 56	Level 56

Wassili gehört nicht mehr zu den eigentlichen Top4 – um in der Pokémon Liga zu gewinnen, musst du ihn dennoch besiegen. Wassili ersetzt Troy aus Rubin/Saphir. Wassilis Wasser-Pokémon sind vermutlich jedoch einfacher zu besiegen sein als Troys

Stahl-Monster. Gegen Troy wirst du noch später kämpfen können. Er ist der stärkste Trainer von Hoenn.

Ein klassischer Durchmarsch mit einem Pokémon ist hier eher unwahrscheinlich. Mit dem Trio Guardevour – Kappalores – Rayquaza solltest du auch diesen Kampf gewinnen. Guardevour ist dank seiner Attacke Gedankengut stets eine Gefahr für den Gegner, Kappalores macht mit der Kombination von Sonnentag und Solarstrahl jedem Wasser-Pokémon Probleme und Rayquaza ist dank seines hohen Levels den meisten Gegnern überlegen.

Mit diesem Wissen kannst du gegen die Top4 und deren Champ antreten. Beachte jedoch: Hast du den ersten Kampfraum betreten, kannst du nicht zurück ehe du gewonnen oder verloren hast.

Sobald Champ Wassili besiegt ist, tauchen Professor Birk und dein Rivale auf. Wassili führt dich anschließend in die Ruhmeshalle, wo dein Sieg dokumentiert wird. Anschließend wird der Abspann gezeigt.





An dieser Stelle ist das Spiel noch nicht zu Ende. Die Reihenfolge aller jetzt folgenden Aufgaben kann jedoch beliebig gewählt werden.

Nach der Pokémon Liga - Latias und Latios

Auch wenn im Abspann „Das Ende“ steht, ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch lange nicht zu Ende. Deine weiteren Spielziele bestehen darin, alle Pokémon zu sammeln und im Duellturn möglichst viele Siege zu erringen.

Unmittelbar nach dem Sieg in der Pokémon Liga findest du dich in deiner Wohnung wieder. Im Erdgeschoss des Hauses wartet dein Vater auf dich, der dir ein Schiffsticket schenken will. Mit diesem Ticket kannst du in die Kampfzone fahren, wo die ultimative Herausforderung auf Trainer wartet.

Im Fernsehen läuft gerade eine interessante Sendung. Ein unbekanntes Flug-Pokémon wurde gesichtet. Deine Mutter, die nicht ganz mitbekommen hat, wie das Pokémon aussieht, fragt dich, welche Farbe es hatte: Rot oder Blau? Die Antwort auf diese triviale Frage entscheidet darüber, ob du Latias oder Latios im Spiel triffst.

Rot	#380		Latias	Latias ist das defensivere der beiden Pokémon. Dank der Attacke Gedankengut ist es dennoch sehr durchschlagskräftig.
Blau	#381		Latios	Latios ist das offensivere der beiden Pokémon. Es ist eine Spur schadensanfälliger, dafür teilt es auch selbst mehr aus.

Latias oder Latios wirst du **irgendwann** rein **zufällig** in Hoenn antreffen. Grundsätzlich kann es überall erscheinen, am häufigsten wird es jedoch auf den Gewässern bei den Route 118, 119, 124, 125, 126 und 127 gesichtet. Verliere jedoch nicht die Geduld, wenn es nach längerer Suche noch immer nicht erscheint. Wie lange du suchen musst, ist eine Frage des Glücks.

Wenn es erscheint, wird es jedoch versuchen zu flüchten. Wenn du es sofort und sicher fangen willst, wirf den Meisterball. Wenn du mehr Geduld hast, kannst es auch ohne Meisterball versuchen. Wenn das Pokémon flüchtet, ist das nicht weiter tragisch. Es wird immer wieder auftauchen, bis es gefangen oder besiegt ist bzw. du selbst geflüchtet bist. Nach dem ersten Aufeinandertreffen kannst du außerdem den Standpunkt jederzeit im Pokédex nachsehen, was die Sache um einiges erleichtert. Beachte jedoch: Immer wenn du die Route wechselst, wechselt auch Latias bzw. Latios den Standort.

Ein eigener Hintergrund für deine Pokémon-Box

In Pokémon Smaragd gibt es erstmals die Möglichkeit, dir einen eigenen Hintergrund für deine Pokémon-Box im Lagersystem zu erstellen.

Dazu benötigst du jedoch einen speziellen Code, auch als Geheimwort bekannt. Von Nintendo war natürlich geplant, dass man es nur mit Nintendos Hilfe machen kann. Dieses Geheimwort kannst du dir aber auch mit unserem Generator unter folgender Adresse erstellen lassen: <http://www.pokemonexperte.de/emerald/geheimwort.php>.

Mit dem erstellten Geheimwort gehst du nach Metarost City und sprichst im Haus über dem Pokémon-Center den Mann im zweiten Stock an, der neben dem Bett seiner Tochter steht.

Der Mann wird dich nach einem lustigen Wort fragen, mit dem er seine Tochter zum Lachen bringen will. Wenn du es mit existierenden oder frei erfundenen Wörtern versuchst, sind deine Chancen auf Erfolg extrem gering. Genau hier kommt das Geheimwort ins Spiel. Teilst du dem Mann diesen Code mit, wird seine Tochter lachen. Als Dank ermöglicht er dir, bei deiner Box ein neues Motiv zu verwenden. Wie dieses aussieht, hängt vom Geheimwort ab. Wir bieten dir die Möglichkeit, ein passendes Geheimwort für das Motiv deiner Wahl zu erstellen.

Um das Geheimwort zu bekommen, musst du deine persönliche Trainer-ID eingeben. Das heißt, dass deine Geheimwörter nicht bei deinen Freunden funktionieren werden. Solltest du weitere Fragen zum Geheimwort haben, werden diese hier beantwortet: <http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=28186>



Die drei legendären Golems

Die drei legendären Golems gehören zu den meist gesuchten Pokémon. Das liegt nicht nur daran, dass sie außergewöhnliche gute defensive Pokémon (Tanks) sind, sondern auch an der Tatsache, dass man ohne Hilfe nur schwer zu ihnen findet.

Zu allererst musst du dir Wailord und den Knochenfisch Relicanth fangen, sofern du das nicht ohnehin schon getan hast. Da Wailord nur extrem selten auf Route 129 zu finden ist, fange dir lieber Wailmer und entwickle dieses zu Wailord. Wailmer findest du auf sehr vielen Wasserwegen (z.B. 103, 109, 110, 124, 127, 129, ...) mit der normalen Angel. Relicanth findest du auf Tauchgängen durch das Seegras von Route 124 und 126, auch wenn es dort eher selten ist.

Begib dich nach Flossbrunn und stelle Relicanth an die erste Stelle in deinem Team und Wailord an die letzte Stelle. Von der kleinen Inselstadt aus surfe nach Westen, bis du zu einer Tauchstelle kommst, die von sechs Felsbrocken umgeben ist.



Sobald du untergetaucht bist, wirst du einen kleinen Durchgang entdecken. Tauche durch diesen durch. Anschließend wirst du dich in einem Tiefseegraben wieder finden. Surfe bis in den Süden dieses Tiefseegrabens. Du wirst eine kleine Art Insel entdecken. Dort befindet sich ein Schild. Schau dieses an, du bekommst seltsame Zeichen zu sehen. Tauche genau an dieser Stelle wieder auf. Du befindest dich dann in einer Höhle, wo es wieder viele dieser Zeichen gibt. Gehe bis ans Ende der Höhle, schau dir die Zeichen an der Wand an und verwende TM Schaufler. Nun befindet sich ein Tor in der Wand.

Gehe durch das Tor in den hinteren Raum. Lies die Schriftzeichen in der hinteren Ecke. Nachher wird es ein Erdbeben geben. Sollte dies nicht geschehen, ist die Reihenfolge deiner Pokémon nicht richtig. Relicanth muss sich an der ersten Stelle, Wailord an der letzten Stelle des Teams befinden. In der Höhle gibt es nichts mehr zu tun, allerdings wurden drei neue Höhlen geöffnet. Relicanth und Wailord musst du fortan nicht mehr mit dir im Team führen, jedoch wirst du nun die VM Blitz und VM Zertrümmerer benötigen.

Regirock



Der erste der drei Golem ist Regirock. Um Regirock zu fangen, musst du in die Wüste bei Route 120. Gehe dort in den Süden, bis du zu einer Höhle kommst. Diese Höhle ist wie alle weiteren Höhlen auch, von sechs im Kreis angeordneten Felsbrocken umgeben.

In der Höhle musst du die Brailleschrift an der Wand lesen. Gehe Anschließend zwei Schritte nach links und dann zwei Schritte nach unten. Setze genau an dieser Stelle VM Zertrümmerer ein. Ein Tor öffnet sich, dahinter wartet Regirock, das wie alle anderen Golems auf Level 40 ist und relativ schwer zu fangen ist.

Regirock hat zwar eine ausgezeichnete physische Abwehr, wird dennoch eher selten verwendet, da die Attacken eher schwach sind. Das meistverwendete Attackenset setzt sich aus Steinhagel, Erdbeben, Explosion und Fluch zusammen.

Regice



Fliege nach Faustauhaven und surfe entlang von Route 105 nordwärts, bis du zu einer kleinen Höhle auf einer kleinen Insel kommst.

Gehe innerhalb der Höhle entlang der Wand (immer ganz außen bleiben!) eine Runde. Danach sollte sich das Tor in der Höhle öffnen und du erhältst Zugang zu Regice.

Regice zählt zu den besten Pokémon in Smaragd. Einerseits hat es einen außerordentlich hohen speziellen Verteidigungswert, andererseits kann es auch einigen Schaden anrichten. Das Standard-Attackenset ist Eisstrahl, Donnerblitz, Erholung und Toxin oder Geowurf.

Registeel



Gehe von Seegrasulb City aus in den Westen. Dort, wo die Route in den Norden abbiegt, ist ein Plateau. Diese betrete und gehe ein wenig nach oben und du kommst zur letzten Höhle, in der ein Golem wartet.

Stelle dich in die Mitte des Raumes (vier Schritte über dem Eingang) und setze VM Fliegen ein. Wieder öffnet sich ein Tor, dieses Mal wartet Registeel im Raum dahinter.

Registeel ist wie auch die anderen beiden Pokémon ein klassisches Defensivpokémon. Allerdings verfügt es sowohl über einen guten Spezialangriff als auch einen guten physischen Angriff. Meist wird es mit Geowurf, Donnerwelle, Erholung und Konter gespielt.

Weitere Attackensets zu allen drei legendären Golems kannst du im Forum vorfinden:
<http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=31156>

Groudon und Kyogre

Um Groudon und Kyogre zu fangen, gehe zunächst zur Wetterstation im Norden von Route 119. Sprich dort mit dem Wissenschaftler im zweiten Stock. Er gibt dir Auskunft, welche Wetterphänomene in letzter Zeit registriert wurden.

Entweder berichtet er von heftigen Regenschauern auf Route 105, 125, 127 bzw. 129 oder von einer Dürre auf den Routen 114, 115, 116 bzw. 118. Tritt eine Dürre auf, kannst du Groudon fangen, bei Regen Kyogre. Bei jedem der beiden Pokémon sind vier Routen möglich, wo es erscheinen kann. Die Route, die es schlussendlich ist, bekommst du mitgeteilt. Auf dieser Route musst du nach dem Eingang zu einer Höhle suchen. Im Falle von Kyogre ist die Höhle über eine Tauchstelle zugänglich.



Gehe sicher, dass du genug Bälle sowie die VMs Fliegen, Surfer, Kaskade und Taucher bei dir hast. Fliege so schnell wie möglich zur angegebenen Route. Wenn du zu langsam bist, ändert sich die Route wieder. Wenn du einmal auf der Route bist, gibt es jeweils zwei mögliche Stellen, wo der Eingang sein kann. Welcher der beiden bei dir erscheint, ist zufällig.

Im Folgenden ist die Position des Eingangs beschrieben:

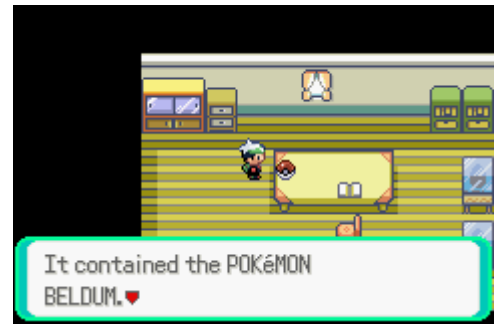
Route 105	Nahe einer länglichen Insel im Westen der Route, auf dem Weg zur Höhle, wo Regice war. Unmittelbar südlich der Inselhöhle (jene Höhle, wo Regice war).
Route 125	Unmittelbar westlich vom Eingang zur Küstenhöhle. Etwas östlich der Küstenhöhle gelegen.
Route 127	Von Moosbach aus nach Süden surfend nimm die erste Abzweigung nach Osten. Surfe von Moosbach nach Süden, nimm jedoch erst die dritte Abzweigung nach Osten.
Route 129	Im Südosten der Route. Am Übergang von Route 129 zu Route 130.
Route 114	Westlich von Wiesenflur musst du über den Wasserfall surfen. Am Plateau in der Nähe des Eingangs zu den Meteorfällen.
Route 115	Surfe über das Gewässer nach Norden und halte dich im Wald ostwärts. Der gleiche Weg wie vorhin, allerdings musst du mit dem Fahrrad über die Sanddüne.
Route 116	Am Plateau rechts vom Westeingang des Metaflurtunnels. Am Plateau beim Südausgang des Metaflurtunnels (nicht mit dem Osteingang verwechseln!).
Route 118	Am Südflügel des Gebirges links des Flussdeltas. Am Südflügel des Gebirges rechts des Flussdeltas.

Sobald du den Zugang gefunden hast, musst du die Höhle nur noch betreten, um dort das jeweilige Pokémon zu fangen. Diese sind, wie bereits auch Rayquaza, auf Level 70.

Tanhel

Mit den drei Golems, Rayquaza, Kyogre und Groudon hast du bereits sechs starke legendäre Pokémon gefangen. In der Welt der Pokémon gibt es jedoch auch äußerst starke Pokémon, die nicht zu den legendären zählen.

Eines dieser Pokémon ist Metagross. Metagross entwickelt sich aus Metang, welches wiederum die Entwicklung von Tanhel ist. Jenes Tanhel bekommst du in Troys Haus in Moosbach. Es liegt dort in einem Pokéball auf dem Tisch.



Außerdem gibt es eine gute Nachricht: Da es in Smaragd Ditto gibt, kann man dieses Metagross beliebig oft nachzüchten. Ditto findest du Wüstentunnel.

Wüstentunnel und Wunderturm

Reise von Malvenfroh City aus zur Wüste weiter nördlich. In der Wüste taucht manchmal der Wunderturm auf. Beachte, dass dieser nicht immer dort zu finden ist.

Innerhalb des Wunderturms findest du die beiden Fossilien, aus denen Liliep bzw. Anorith erweckt werden können. Um dies zu tun, ist es notwendig, die Fossilien der Devon Corporation in Metarost City anzuvertrauen. Welches der beiden du jetzt wählst, ist relativ egal, da du das zweite später bekommen kannst. Nachdem du eines gewählt hast, stürzt der Turm in sich zusammen.



Den Wüstentunnel kannst du nicht direkt von der Wüste aus erreichen. Wenn du dort hin willst, reise nach Laubwechselfeld und gehe nach Westen bis zum Haus des Minenbesitzers, wo du bereits früher TM Schaufler erhalten hast.

Von seinem Bergwerk aus kannst du in den Wüstentunnel. Der Wüstentunnel ist eine riesige unterirdische Höhle. Außer Ditto findest du hier noch ganz rechts in der Höhle das zweite Fossil, welches durch den Einsturz des Wunderturms im Sand vergraben wurde.



Die GSK-Starter

In Pokémon Smaragd hast du die Möglichkeit, eines der drei Startpokémon aus Gold, Silber und Kristall zu bekommen. Professor Birk stellt dir die drei zur Wahl, wenn du deinen Hoenndex vervollständigt hast. Das heißt, du musst alle Pokémon mit den R/S/S-Nummern #1 bis #200 in deinem Pokédex haben.

Hinweis: Entgegen aller anders lautenden Gerüchte kann man nicht nach Kanto (die Welt von Rot, Blau, Gelb, Feuerrot und Blattgrün) oder Johto (die Welt von Gold, Silber und Kristall) bzw. in sonstige Welten kommen!

Lugia und Ho-oh

In Smaragd kann man, wie auch in Feuerrot und Blattgrün, Lugia und Ho-oh fangen. Allerdings nur, wenn man das Mysteriums-Ticket besitzt. Dieses kann man nicht im Spiel, sondern nur von Nintendo bekommen. Wenn dieses Ticket ausgeteilt wird, werden wir dies in unseren News und im Forum verlautbaren.

Wenn du das Ticket hast, kannst du mit dem Schiff zu Regenbogeninsel 8 kommen. Dort muss man durch eine Höhle mit sehr langen Gängen. Gehe stets gerade aus, um nicht in eine Sackgasse zu kommen. Gehe solange, bis du zu der links sichtbaren Weggabelung kommst.



Wählst du den Weg nach links, kommst du zu Ho-oh, entscheidest du dich für die rechte Seite, kommst du zu Lugia. Du brauchst dich nicht zwischen den beiden entscheiden, denn du kannst beide bekommen. Beide sind jedoch auf Level 70 und deshalb nur sehr schwer zu fangen.

Auch ohne das Ticket gibt es einen Weg, an die beiden Pokémon heranzukommen. In Pokémon Colosseum kann man Ho-oh ohne irgendwelche Tickets fangen und Lugia bekommt man in Pokémon XD.

Deoxys

Neben Lugia und Ho-oh kann man auch Deoxys bekommen. Wieder brauchst du dafür ein spezielles Ticket – dieses Mal das Aurora-Ticket. Auch dieses bekommt man ausschließlich von Nintendo oder mithilfe eines Schummelmoduls.

Im Herbst 2005 wurde das Ticket in folgenden deutschen Städten verteilt: Frankfurt, Köln, Berlin, Hamburg, Unterhaching und Stuttgart. In Österreich, der Schweiz, Liechtenstein und Luxemburg wurde es nicht verteilt. Sollte wieder so eine Aktion stattfinden, dann vermutlich wieder in diesen sechs Städten.

Damit Deoxys erscheint, musst du das kleine Dreieck immer an der richtigen Stelle mit dem A-Knopf anklicken. Wenn du dabei von einer Stelle zur nächsten gehst, musst du immer den kürzesten Weg nehmen. Hier die einzig richtige Reihenfolge:



Deoxys ist auf Level 30 und hat je nach Edition (Rubin/Saphir, Feuerrot und Blattgrün, Smaragd) ein anderes Aussehen, andere Werte und andere Attacken.

Nähere Informationen zu den vier verschiedenen Formen von Deoxys findest du hier:
<http://www.pokemonexperte.de/frbg/deoxys.php>.

Mew

Mew ist ein weiteres Pokémon, das man mit einem Nintendo-Ticket (der „Alten Karte“) auf dem Ferneiland fangen kann. Auf dem wunderschönen Ferneiland wirst du Mew im hohen Gras begegnen. Mew wird versuchen, vor dir davonzurennen. Daher musst du es so lange jagen, bis du es in die Enge getrieben hast. Ist diese nicht gerade unkomplizierte Aufgabe erledigt, kannst du Mew auf Level 30 fangen.



Schiffswrack

Das Schiffswrack erreichst du, indem du von Faustauhaven aus nach Osten surfst. Das Schiffswrack ist, wenn du dich nördlich hältst, nicht zu übersehen.

Im Wrack selbst gibt es etliche eher schwache Trainer und das eine oder andere nützliche Item, wie zum Beispiel den Scanner.



Neu Malvenfroh

Ein weiterer Ort, an dem du vermutlich noch nicht warst, ist das Kraftwerk von Neu Malvenfroh, welches sich in der Nähe von Malvenfroh City befindet.

Zuerst gehe zum Arenaleiter von Malvenfroh City, welcher dir einen Schlüssel gibt, damit du überhaupt Zugang erhältst. Der Arenaleiter wartet jedoch nicht in seiner Arena, sondern im Stadtzentrum zwischen Fahrradgeschäft, Pokémon-Center und Pokémarkt.

Um zum Kraftwerk zu gelangen, musst du von Malvenfroh City in den Süden zum See auf Route 110 gehen. Surfe in die Mitte des Sees, und du bist am Ziel.

Deine Aufgabe besteht darin, bis zum Generator zu kommen und diesen abzuschalten. Dazu musst du den roten Schalter unterhalb des Generators betätigen. Im Kraftwerk kannst du Elektro-Pokémon fangen und einige Items, wie zum Beispiel einen Donnerstein, erhalten.









Troy – der wahre Champion

In Pokémon Smaragd hat Wassili den Platz von Troy bei den Top4 eingenommen. Doch der ehemalige Champ ist nicht ganz von der Bildfläche verschwunden: Er ist weitergereist und hat seine Pokémon weiterhin hartem Training unterzogen.

Zusammen mit seinen äußerst schlagkräftigen Pokémon wartet Troy nun in den Meteorfällen auf dich. Nimm dir die VMs Surfer und Kaskade mit und suche in den Meteorfällen nach ihm (wenn du schon einmal hier bist, kannst du übrigens auch nach Kindwurm suchen, welches sich zu Brutalanda entwickelt).



Troy führt die folgenden Pokémon mit sich:

Seine Pokémon						
Level	Level 77	Level 75	Level 76	Level 76	Level 76	Level 78

Aufgrund des hohen Levels seiner Pokémon kannst du nur bestehen, wenn du zumindest zwei Pokémon hast, die in etwa Level 80 erreicht haben und genügend Tränke und Beleger verwendest.

Die Arenaleiter kämpfen wieder ...

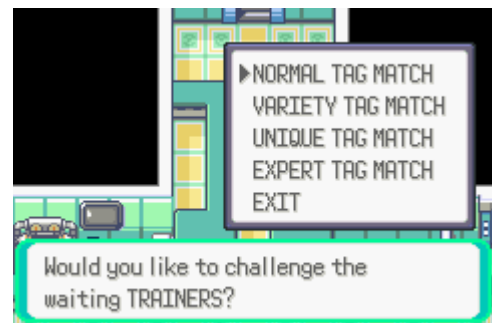
In deinem PokéNav gibt es, wie du sicher schon bemerkt hast, das Telefon. Dort kannst du auch nachsehen, welche Trainer ein weiteres Mal gegen dich kämpfen wollen. Nach einiger Zeit werden auch die Arenaleiter wieder bereit sein, dich zum Kampf herauszufordern.

Doch in der Zwischenzeit wurden sie stärker. Bei eurem ersten Kampf waren die meisten Pokémon noch schwach, doch mit jedem weiteren Kampf werden ihre Pokémon besser. Erst beim fünften Kampf sind die Pokémon so stark geworden, dass sie fortan nicht mehr besser werden. Dann haben alle Arenaleiter Pokémon zwischen Level 50 und 60. Zudem wurden einige Pokémon ausgetauscht oder gar neu hinzugefügt.

Trainerturm

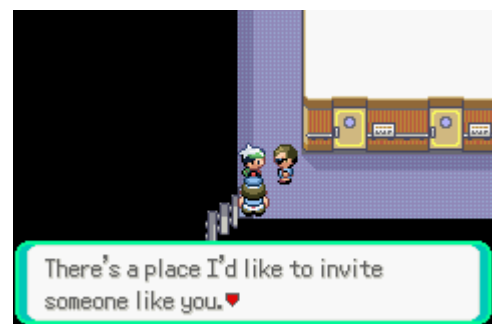
Eine der weiteren Herausforderungen ist der Trainerturm. Dieser befindet sich nördlich von Malvenfroh City und ist nicht mit dem Duellturm zu verwechseln.

Dort gibt es verschiedene Modi. Je nachdem welchen du wählst, kämpfst du gegen verschiedene Pokémon. Dabei wird die Zeit gestoppt, die du brauchst, um in die oberste Etage zu kommen. In jeder Etage musst du dabei einen Kampf gewinnen. Oben angekommen wird dir zum Sieg gratuliert - mehr geschieht jedoch nicht. Es gibt keinerlei Preise zu gewinnen.

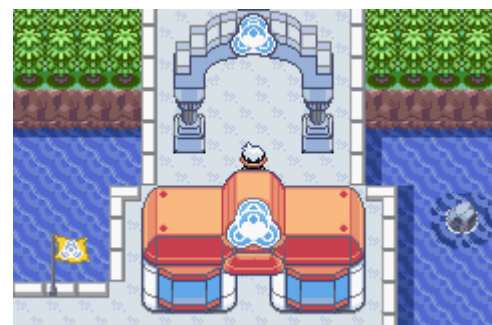


Kampfzone

Pokémon Smaragd bietet jedem Spieler nach den Top4 noch interessante Herausforderungen: Diejenigen, die ihre Pokémon gerne pflegen, können mit ihnen bei Contests in Seegrassulb City und den Kampfzelten (Wiesenflur, Laubwechselfeld und Graphitport) antreten. Die Sammler unter euch können den Pokédex so gut wie möglich vervollständigen und für die Taktiker und Kämpfer stellt die Kampfzone die ultimative Herausforderung dar.



Um zur Kampfzone zu gelangen, reise mit dem Schiff von Graphitport City aus nach Seegrassulb City. An Bord des Schiffes begegnest du wieder Scott. Er stellt sich als der Besitzer der Kampfzone heraus und lädt dich ein. Doch zuerst muss das Schiff im nächsten Hafen anlegen. In der Zwischenzeit kannst du das Schiff erforschen oder dich ein wenig ausruhen.



Sobald das Schiff angelegt hat, kannst du mit diesem zur Kampfzone fahren. Zeige dein Ticket und wähle deinen Zielort aus.

Dort angekommen gehe in die Eingangshalle, wo man den Kampfzonenpass erhält. Nun hast du freien Zutritt zu allen Attraktionen der Kampfzone. Insgesamt gibt es sieben Attraktionen mit sieben verschiedenen Kampfmodi.

Kampfzonenpass

Solange du in der Kampfzone bist, wird anstelle deines Trainerpasses der Kampfzonenpass angezeigt. In diesem befinden sich Informationen, wo du schon überall gewonnen hast und eine Karte mit deinem aktuellen Standort. Diese ist eine nützliche Hilfe, um sich zu orientieren.



Wie du am Bild rechts siehst, werden dort so genannte Gewinnpunkte und Kampfzonensymbole eingetragen. Beide erhältst du, wenn du gewisse Erfolge vorweisen kannst.

Gewinnpunkte

Die Gewinnpunkte kannst du gegen verschiedene Preise eintauschen. Angegeben sind das gewonnene Item und rechts davon die dafür benötigten Gewinnpunkte.

KP-Plus	1	Überreste	48	Kussposter	16	Lapraspuppe	128
Protein	1	Schlohkraut	48	Kusskissen	32	Relaxopuppe	128
Eisen	1	Funkklaue	48	Togepipuppe	48	Bisafloppuppe	256
Karbon	1	Mentalkraut	48	Mauzipuppe	48	Glurakpuppe	256
Kalzium	1	Blendpuder	64	Piepipuppe	48	Turtokpuppe	256
Zink	1	Wahlband	64	Dittopuppe	48		
		Kingstein	64	Endiviepuppe	80		
		Fokusband	64	Feurigelpuppe	80		
		Scope-Linse	64	Karnimanipuppe	80		

Die nützlichsten Items davon sind eindeutig Überreste und Wahlband. Eintauschen kannst du deine Punkte in einem Gebäude unmittelbar vor dem Duellturm. Der Duellturm befindet sich im Zentrum der Kampfzone.



Weiters gibt es in der Kampfzone so genannte Attackenhelfer. Diese bringen deinen Pokémon im Austausch gegen ein paar Gewinnpunkte (16 bis 48, je nach Attacke) neue Attacken bei. Zu diesen zählen Donnerschlag, Weichei, Konter, Schwerttanz und Donnerwelle.

Kampfzonensymbole

Während du Gewinnpunkte schon nach wenigen Kämpfen erhältst, musst du für die Symbole gegen die Kampfzonenkoryphäen, also die besten Trainer die es gibt, gewinnen. Insgesamt gibt es je 7 Kampfzonensymbole („Orden“) in Silber und in Gold zu gewinnen.

Beim jeweils ersten Sieg gegen eine Kampfkoryphäe gibt es den Silber-Orden, erst beim zweiten Sieg den Gold-Orden.

Bereich	Koryphäe	Symbol	Anforderungen fürs Symbol in Silber (Gold)
Duellturm	Anabel	Anlagesymbol	35 (70) gewonnene Einzelkämpfe in Folge.
Kampffabrik	Kevin	Kenntnissymbol	21 (42) gewonnene Einzelkämpfe in Folge.
Kampfpalast	Serenus	Seelensymbol	21 (42) durchquerte Korridore in Folge.
Kampfpyramide	Brian	Bravursymbol	21 (70) durchquerte Korridore in Folge.
Kampfring	Greta	Grobysmbol	27 (56) gewonnene Einzelkämpfe in Folge.
Kampfstadion	Tasso	Taktiksymbol	5 (10) Turniersiege in Folge = 19 (39) Kämpfe.
Kampfvipitis	Lotte	Lossymbol	28 (140) durchquerte Räume in Folge.

Duellturm

Klassische Kämpfe mit drei Pokémon im Einzel-, Doppel- oder Linkkabelkampf. Verwendet werden deine eigenen Pokémon.

Kampffabrik

Kämpfe mit Leihpokémon, d.h. du kämpfst nicht mit deinen eigenen Pokémon. Ansonsten normaler Kampfmodus. Du kannst nach jedem Kampf deine Pokémon austauschen.

Kampfpalast

Du kannst deine Pokémon nicht direkt beeinflussen. Die Auswahl der Attacks wird automatisch je nach Wesen des Pokémons vorgenommen.

Kampfpyramide

Du triffst auf Trainer und wilde Pokémon, die du bedingt durch Dunkelheit nicht siehst. Im Fortlauf des Spiels erweitert sich dein Sichtfeld.



Kampfring

Gewinne den Kampf in drei Runden, oder der Kampf wird nach folgenden Kriterien ausgewertet: Geschicklichkeit (verwendest du auch Offensivattacks), Verstand (verwendest du sehr effektive Attacks) und Körper (verbliebene KP).



Kampfstadion

Gewinne Turniere, die aus jeweils vier Kämpfen bestehen. Erstelle dir Teams, nachdem du die Pokémon des Gegners angesehen hast.

Kampfvipitis

Hier entscheidet das Glück. Wähle zwischen einer von jeweils drei Türen. Je nachdem, was du gewählt hast, wird dir verschiedenes im nächsten Raum widerfahren. Glück ist hier wichtiger als Kampfgeschick.

Gute Teams für die Kampfzone erfährst du am Ende der Komplettlösung unter „Teamtipp“.

Mogelbaum und Farbeagle







In der Kampfzone kannst du auch Mogelbaum und Farbeagle fangen. Um Mogelbaum zu bekommen gehe rechts am Kampfpalast vorbei nach unten. Du kommst zu einem Wasserfall, wo rechts Mogelbaum steht. Gieße Mogelbaum mit der Wailmerkanne, um es zu erwecken. Fange es anschließend, denn dieses Pokémon gibt es nur einmal im Spiel.



Wenn du danach über den Wasserfall nach unten surfst, kommst du zu einer Höhle. In dieser Höhle gibt es Farbeagle zu fangen. Farbeagle kann mit Nachahmer jede Attacke, die es gibt, erlernen.






Team-Tipps







Zum Abschluss der Komplettlösung geben wir noch einige Team-Tipps. Beachte, dass man manche dieser Teams nur bauen kann, wenn man Möglichkeiten zum Tausch hat. Die angegebenen Teams beanspruchen nicht das Recht für sich, das beste Team zu sein. Ein bestes Team gibt es nicht – daher handelt es sich hier lediglich um gute Teams, mit denen selbst Anfänger klarkommen sollten.

Team-Tipp	Sumpex	Guardevair	Schwalboss	Metagross	Milotic	Brutalanda
						
Item	Überreste	Prunusbeere	Seegesang	Wahlband	Überreste	Prunusbeere
Chara	Sturzbach	Synchro	Adlerauge	Neutraltorso	Notschutz	Bedroher
Wesen	Mutig	Mäßig	Froh	Hart	Kühn	Solo / Frech
Attacken	Erdbeben Surfer Eisstrahl Erholung	Hypnose Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Fliegen Notsituation Rückkehr Aero-Ass	Sternenhieb Erdbeben Steinhagel Explosion	Surfer Eisstrahl Genesung Toxin / Hypnose	Drachentanz Erdbeben Steinhagel Drachenklaue

Team-Tipp	Brutalanda	Metagross	Regice	Guardevair	Sumpex	Skaraborn
						
Item	Prunusbeere	Überreste	Überreste	Prunusbeere	Überreste	Scope-Linse
Chara	Bedroher	Neutraltorso	Neutraltorso	Synchro	Sturzbach	Adrenalin
Wesen	Solo	Mutig	Still	Mäßig	Mutig	Hart
Attacken	Aero-Ass Erdbeben Drachenklaue Feuersturm	Sternenhieb Erdbeben Spukball Psychokinese	Eisstrahl Donnerblitz Toxin Erholung	Hypnose Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Erdbeben Surfer Eisstrahl Erholung	Vielender Durchbruch Steinhagel Schwerttanz

Folgende Teams kannst du nur bauen, wenn du auch Feuerrot oder Blattgrün besitzt:

Team-Tipp	Guardivoir	Sumpex	Kappalores	Gengar	Glurak	Relaxo
						
Item	Prunusbeere	Überreste	Überreste	Scope-Linse	Prunusbeere	Überreste
Chara	Synchro	Sturzbach	Wassertempo	Schwebe	Großbrand	Speckschicht
Wesen	Mäßig	Mutig	Still	Mäßig	Mild	Hart
Attacken	Hypnose Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Erdbeben Surfer Eisstrahl Erholung	Surfer Eisstrahl Gigasauger Egelsamen	Donnerblitz Psychokinese Spukball Matschbombe	Flammenwurf Drachenklaue Erdbeben Aero-Ass / Steinhagel	Bodyslam Erdbeben Spukball Erholung

Team-Tipp	Blitza	Glurak	Starmie	Skaraborn	Relaxo	Dragoran
						
Item	Überreste	Überreste	Überreste	Wahlband	Überreste	Überreste
Chara	Voltabsorber	Großbrand	Inner Kraft	Adrenalin	Speckschicht	Konzentrator
Wesen	Mäßig	Hart	Mäßig	Hart	Hart	Hart
Attacken	Donnerblitz Agilität Delegator Staffette	Drachenklaue Power-Punch Feuersturm / Lohekanonade Delegator	Surfer Donner Regentanz Genesung	Vielender Power-Punch Erdbeben Durchbruch	Risikotackle Spukball Fluch / Bauch- trommel Erholung	Aero-Ass Erdbeben Power-Punch Drachentanz

Folgendes Team wurde an die Bedingungen im Kampfpalast angepasst. Dort werden die Attacken vom Pokémon selbst ausgewählt. Das Item Wahlband bei Ninjatom hilft dir, die eingesetzten Attacken zu kontrollieren.

Team-Tipp	Kappalores	Ninjatom	Libelldra
			
Item	Überreste	Wahlband	Überreste
Chara	Wassertempo	Wunderwache	Schwebe
Wesen	Still	Solo / Frech	Scheu
Attacken	Surfer Regentanz Schutzschild Eisstahl	Schlitzer Spukball Kraftreserve Schaufler	Feuerodem Knirscher Erdbeben Feuersturm

Folgendes Team wurde an die Bedingungen im Duellturm angepasst.

Team-Tipp	Latias (Latios)	Milotic	Libelldra
<i>Item</i>	Prunusbeere	Überreste	Wahlband
<i>Chara</i>	Schwebe	Notschutz	Schwebe
<i>Wesen</i>	Mäßig	Kühn	Scheu
<i>Attacken</i>	Gedankengut Genesung Drachenklaue Psychokinese / Donnerblitz	Surfer Eisstrahl Genesung Toxin / Hypnose	Rückkehr Knirscher Erdbeben Feuersturm

Lerne taktisches Kämpfen

Wenn du nicht einfach Team-Tipps nachbauen willst, kannst du auch selbst lernen, gute taktische Teams zu bauen. Den meisten Anfängern fällt das nicht leicht.

Wenn du dir selbst nicht sicher bist, ob du noch Anfänger bist, teste dein Wissen im folgenden Kurztest. Wenn du alle fünf Fragen beantworten kannst, bist du kein Anfänger mehr.

- Was bewirkt das Wesen eines Pokémons?
- Was sind DVs und was sind EVs bei einem Pokémon, was bewirken sie, wie kann man sie gezielt nutzen um das eigene Pokémon besser zu machen?
- Was sind so genannte Boosts?
- Was sind Sweeper, was sind Tanks und was sind Annoyer?
- Was bewirkt das Wahlband und wie kann man dieses nützlich einsetzen?

Eine sehr gute Einführung in das taktische Kämpfen findest du hier:

<http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=30519>

Informationen zu Wesen, EVs, DVs und Boosts gibt es hier:

<http://www.pokemonexperte.de/web/ratgeber/statuswerte.php>

Ein Lexikon mit Fachbegriffen wie Sweeper, Annoyer oder Tanks findest du hier:

<http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=24112>

Eine Liste mit bewährten Attackensets für die wichtigsten Pokémon gibt es hier:

<http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=20326>

Solltest du noch weitere Fragen zu Pokémon Smaragd haben, besuche unsere Pokémon Smaragd Seiten unter <http://www.pokemonexperte.de/emerald/> oder das Forum unter der Adresse <http://www.pokemonexperte.de/forum/>.