

**DER POKEMONEXPERTE**

[www.pokemonexperte.de](http://www.pokemonexperte.de) / [post@pokemonexperte.de](mailto:post@pokemonexperte.de)

## **Komplettlösung zu Pokémon Smaragd Teil 3: Orden 4 bis 6**



©2005 [pokemonexperte.de](http://pokemonexperte.de)

## Reise in den Norden

Ist in Metarost City alles erledigt (siehe Teil 2 der Komplettlösung), geht deine Reise in den Norden. Auf Route 111 kommst du am Haus einer Trainer-Familie vorbei. Besiege die ganze Familie, um dir im Anschluss im Haus das Macho-Band abzuholen. Dieses hilft dir dabei, deine Pokémon schneller zu trainieren.



Rechts auf derselben Höhe befindet sich der Trainerturm. Beachte, dass der Trainerturm nicht das gleiche wie der Duellturm ist, zu dem du erst viel später im Spiel gelangen kannst. Doch auch hier kannst du im Moment noch nicht kämpfen, da noch Vorbereitungen laufen.



Wenn du auf der Route weiter nach Norden gehst, wirst du auf zwei im Weg herumliegende Felsen stoßen. Diese musst du mit der in Metarost erhaltenen VM 6 zertrümmern, um weiterreisen zu können.



Besteigst du das Plateau auf Route 112, wirst du feststellen, dass der Zugang zur Gondelbahn auf die Bergspitze von zwei Team Magma Mitgliedern verstellt wird. Daher bleibt dir im Moment nichts anderes übrig, als den Feuerigen Pfad durch den Berg hindurch zu begehen.



In der Höhle gibt es momentan nichts Besonderes. Erst wenn du VM Stärke besitzt, kannst du den Stein in der Mitte des Pfades wegrollen und damit in interessantere Teile der Höhle vordringen. Wenn du durch die Höhle hindurch bist, kommst du wieder auf Route 112.

Gehe nach rechts, bis du abermals zu Route 111 kommst. Gehe ein wenig in den Norden – wo du einen Jungen entdecken kannst, der einen großen Baum anstarrt (siehe Bild). Sprich den Jungen an, und du wirst TM 43 erhalten. Diese benötigst du, um dir eine Geheimbasis einzurichten. Weitere Informationen zur Geheimbasis kannst du [Geheimbasis-Ratgeber](#) nachlesen.



Setze deine Reise fort, um nach Laubwechselfeld zu kommen. Dazu gehst du die Route 112 nach Norden, bis du zu Route 113 kommst. Auf Route 113 wird dir auffallen, dass sich diese Route von ihrem Aussehen her von allen anderen Routen abhebt. Hier fällt nämlich Asche auf den Boden (und nicht Schnee). Hier gibt es das Pokémon Pandir in Massen.



Die Besonderheit an diesem Pokémon ist, dass jedes Pandir ein anderes Fellmuster hat. Es macht jedoch kaum Sinn, sich zum Ziel zu nehmen, alle verschiedenen Pandirs zu fangen. Einerseits gibt es dieses in tausenden Variationen (und es lässt sich nicht prüfen, welche du bereits gefangen hast und welche nicht), zweitens bekommst du nichts für deine Mühe.

Mitten auf der Route 113, einem Savannengebiet, steht das Haus des Glasbläfers. Dieser schenkt dir die Aschetasche, mit dem du Asche für den Glaser sammeln kannst. Hast du genug Asche gesammelt (diese bekommst du mit jedem Schritt automatisch), stellt er dir besondere Dekorationen für deine Geheimbasis zur Verfügung.

Im wunderschönen Dorf namens Wiesenflur gibt es nicht nur ein Kampffeld, es beheimatet auch den Attackenhelfer. Bringst du dem Attackenhelfer eine Herzschruppe (diese kannst du mit dem Detektor finden oder von wilden Liebiskus' rauben), so bietet er dir an, einem deiner Pokémon eine bereits vergessene Attacke wieder beizubringen.



Links in der Stadt gibt es einen kleinen Krater. In diesem kannst du ein Nugget aufheben, wenn du neben dem Krater stehend die A-Taste deines Gameboys betätigst.

Bevor du die Stadt verlässt, gehe ins Pokémon-Center und sprich mit der Frau, die vor dem PC in der rechten hinteren Ecke steht.

Außerhalb des Dorfes befindet sich ein kleines Bergwerk. Gehe in die Hütte vor dem Bergwerk (siehe Bild rechts) hinein, um dir die TM Schaufler zu holen. Bewahre diese sorgfältig auf, denn man kann sie nur einmal bekommen und man benötigt die Attacke Schaufler unbedingt um die drei legendären Golems zu fangen.



### Team Magma in den Meteorfällen

Gehe nun weiter über Route 114 und überquere die lange Brücke. Davor kannst du dir noch beim Mann mit dem Hund TM Brüller abholen, diese benötigst du jedoch nicht unbedingt.



Gehe in das Haus rechts der Brücke und sprich dort mit der Frau, die du im Pokémon-Center getroffen hast. Sie hat ein Geschenk für dich ...

Gehe weiter in den Süden, fange dir eventuell ein Wablu und besteige das Plateau. Über dieses Plateau führt der Weg zu den Meteor-Fällen. Diese sind in Smaragd gegenüber Rubin und Saphir optisch





verändert, jedoch triffst du hier unverändert auf Team Magma. Team Magma will gegen dich kämpfen, doch genau in diesem Augenblick kreuzen ihre Rivalen vom Team Aqua auf. Team Magma flüchtet auf den Glutberg, wohin deine Reise auch führt.

Doch zuerst einmal sprich mit dem Forscher, der in der Höhle zurückgeblieben ist. Nun verlasse die Höhle und begib dich in den Süden, wo du nach Metarost City kommst.

## Schlotberg

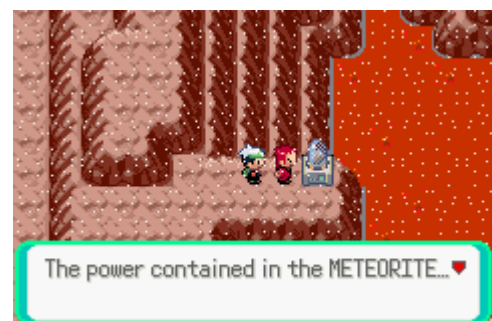
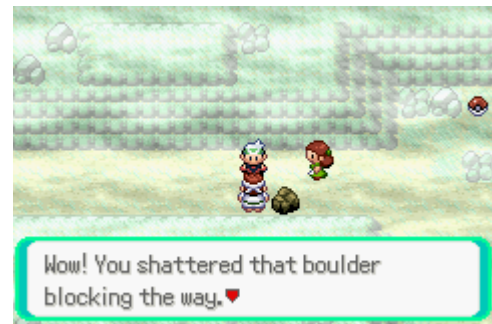
Vom Metarost City aus musst du über Route 116 abermals zum Metaflurtunnel. Die beiden Felsen, welche dir früher den Weg versperren, kannst du dieses Mal problemlos mit VM Zertrümmerer aus dem Weg räumen. Zum Dank dafür bekommst du außerdem VM Stärke geschenkt.

Die Höhle hat zwei Ausgänge. Nimmst du den ersten, so kommst du direkt nach Wiesenflur. Der zweite hingegen führt noch zu einem nützlichen Item (KP-Plus, es steigert die KP eines deiner Pokémon dauerhaft). Von Wiesenflur aus gehe über Malvenfroh-City zu jenem Plateau auf Route 112, wo du vor einiger Zeit noch Team Magma Mitglieder sehen konntest.

Gehe in die Talstation der Seilbahn und löse dort ein Ticket, um auf die Bergspitze zu fahren. Oben angekommen wirst du sehen, wie sich Team Aqua und Team Magma Mitglieder gegenseitig bekämpfen. Team Magma will hier den Vulkan zum Ausbruch bringen, um die Welt mit Lava zu übergießen - was Team Aqua verhindern will.

Hilf Team Aqua, indem du auf die Bergspitze zum Vulkan gehst und dort alle kampfbereiten Team Magma Mitglieder besiegst. Dringe bis zum Team Magma Leader vor (dieser steht unmittelbar vor dem Vulkan mit dem gestohlenen Meteoriten) und besiege auch ihn. Daraufhin verschwindet Team Magma und der Team Aqua Leader drückt dir seinen Dank aus.

Im Anschluss schaue dir das Gerät mit dem Meteoriten einmal genauer an. Der Meteorit lässt sich entfernen und in deinen Rucksack stecken. Ist auch das erledigt, gehe über den Steilpass in den Süden des Glutbergs.



## Bad Lavastadt (4. Orden)

Über den Steilpass kommst du nach Bad Lavastadt. Bad Lavastadt ist eine der acht Arenastädte in der Pokémon-Welt Hoenn.

Über das Pokémon-Center kommst du zur Heilquelle der Stadt (es werden dort jedoch keine Pokémon geheilt!). Eine alte Dame in der Stadt möchte dir ein Ei schenken, das sie gefunden hat. Aus diesem Ei wird ein Isso (die Vorstufe von Woingenau) schlüpfen.

Weiters gibt es in der Stadt neben einem Pokémon-Shop auch noch ein Haus, in dem du Heilkräuter kaufen kannst. Heilkräuter sind billiger als die normale Medizin und gleich effektiv, allerdings bitter. Das bedeutet, dass deine Pokémon diese nur ungerne zu sich nehmen, was ihren Glückswert senkt. Ist dir das egal, kannst du getrost zu dieser alternativen Medizin greifen.

Die örtliche Arena ist relativ groß und du musst den Weg über eine Menge von Teleport-Feldern finden. In Pokémon Smaragd schlage folgenden Weg ein:







1. Gehe nach links *oben*.
2. Gehe zum Feld unten in der linken Ecke.
3. Gehe zum Feld in der linken oberen Ecke.
4. Gehe nach oben zum Feld in der linken Ecke.
5. Gehe zum Feld in der Mitte.
6. Du kommst in einen länglichen Raum, wo du das Feld in der Mitte betrittst.
7. Gehe zum Feld rechts unten.
8. Gehe zum Feld unterhalb von dir (du musst dabei *eine* Hürde überspringen).
9. Nun bist du bei der Arenaleiterin.



In Rubin/Saphir musst du einen anderen Weg gehen:

1. Gehe zum Feld links oberhalb des Mannes (rechts oben ist ein Trainer).
2. Gehe nach links unten.
3. Gehe nach links oben (rechts oben gibt es einen Trainer).
4. Gehe nach rechts oben.
5. Gehe nach links oben (rechts unten ist ein Trainer).
6. Gehe nach rechts oben.
7. Gehe nach rechts oben (links oben ist eine Trainerin).
8. Nun musst du nach rechts.
9. Gehe nach links unten (links oben ist ein Trainer).
10. Gehe schließlich nach unten und du bist bei der Arenaleiterin.

Mit einem Moorabbel oder Sumpex an der Spitze deines Teams sollte dir die Arenaleiterin keine größeren Probleme bereiten. Dein Team könnte jetzt in etwa so aussehen:

Team-Tipp	Moorabbel	Kirlia	Schwalboss	Lombrero	Wablu	Zigzachs
						
Level	Level 30	Level 28	Level 25	Level 20	Level 20	Level 15
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	-
Chara	Sturzbach	Synchro	Adlerauge	Wassertempo	Innere Kraft	Mitnahme
Wesen	Mutig	Mäßig	Froh	Still	Mäßig	Hart
Attacken	Tackle Heuler Surfer Lehmschuss	Konfusion Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Heuler Energiefokus Ruckzuckhieb Flügel Schlag	Mogelhieb Heuler Absorber Natur-Kraft	Heuler Erstauner Gesang Furienschlag	Tackle Heuler Rutenschlag Zertrümmerer

Sobald du die Arena verlässt, wird dein Rivale auftauchen. Er schenkt dir das Item Wüstenglas, mit dem du endlich die Wüste auf Route 111 durchqueren kannst.

### Generationen-Duell um den 5. Orden

Nun begib dich über Malvenfroh City, den Metaflur-tunnel, Metarost City und den Blütenburg Wald nach Blütenburg Stadt. In Blütenburg Stadt warst du schon viel früher im Spiel. Es ist jene Stadt, in deren Arena du noch nicht kämpfen durftest.

Bevor du die Arena betrittst, stelle sicher, dass du genug Tränke und Beleber (diese konnte man im Kräuterladen bekommen) bei dir trägst. In der Arena musst du des Öfteren zwischen zwei Türen wählen, die sich erst öffnen lassen wenn der Trainer im Raum besiegt ist. Welche Türen du dabei wählst ist egal, denn jeder Weg führt zum Ziel. Wenn du jedoch noch Trainingsbedarf hast, gehe öfters zurück, und schlage einen anderen Weg ein, um in möglichst allen Räumen zu kämpfen.

Schließlich kommst du in den Raum des Arenaleiters. Der Arenaleiter ist niemand anderer als dein eigener Vater, dennoch wird er dir im Kampf alles abverlangen. Das Letarking hat einen unglaublich starken Angriff, jedoch auch ein Handicap: Es kann nur jede zweite Runde angreifen. Diese Schwäche musst du ausnützen. Ideal wäre es eine Technik wie Schutzschild parat zu haben, dazu müsstest du aber dein Moorabbel bis Level 42 trainieren. Wer nicht so viel Geduld zum Trainieren aufbringen will, versucht mit zahlreichen Tränken den Sieg zu erzwingen.



Dein Team sollte in etwa so aussehen wie beim 4. Orden, die eine oder andere Levelsteigerung wäre jedoch nicht schlecht.

Ist auch diese Hürde gemeistert und der Orden in deinem Besitz, sucht dich eine Person auf, die dir VM Surfer schenken wird. Mit dieser VM kannst du nun Gewässer überqueren und so zu neuen Orten gelangen.

## Die Wetterstation

Nun musst du wieder nach Malvenfroh City zurück. Mittlerweile stehen dir drei Wege offen, wie du dorthin gelangen kannst:

- Surfe über die Seerouten 104 bis 109, vorbei an Faustauhaven und dem Schiffswrack nach Graphitport City. Von Graphitport aus gelangst du über Route 110 ganz einfach an den weiter nördlich gelegenen Zielort. Das ist zwar der längste Weg, du kannst hier jedoch viele Pokémon fangen und Trainer treffen.
- Gehe nach Rosaltstadt und verlasse diese Stadt über Route 103 in den Norden. Du stößt auf ein kleines Gewässer – dieses überquerst du mit Surfer. Route 103 mündet in Route 110, wo du nur noch ein kleines Stück nach Norden gehen musst. Das ist der einfachste Weg.
- Als dritte Möglichkeit steht dir offen, den Herweg über den Metaflurtunnel einfach wieder zurück zu gehen.

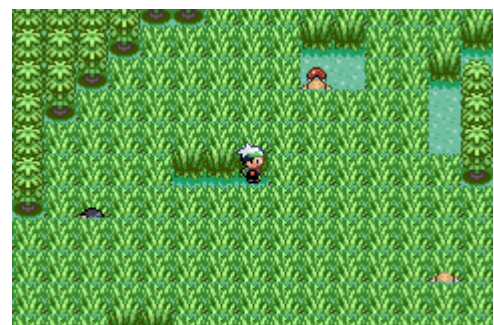
Von Malvenfroh aus gehst du nach Osten. Du gelangst zu Route 118, wo du ein Gewässer überqueren musst. Gehe anschließend weiter nach Osten, bis du zu einer Weggabelung kommst. Setze dort deinen Weg nordwärts fort.

Wenn du an dieser Stelle nach rechts gehst, kommst du zum Haus des Beerenmeisters. In dessen Garten gibt es etliche Beeren. Außerdem schenkt dir seine Ehefrau täglich neue Beeren.

Wenn du von Route 118 aus nach Norden gegangen bist, kommst du zu Route 119, wo es hoch gewachsenes Gras gibt. Durch dieses kannst du nicht mit deinem Fahrrad fahren, gehe daher das Wegstück einfach zu Fuß.

Nachdem du am nördlichen Ende der Route angelangt bist, stehst du vor der Wetterstation. Diese ist vom Team Aqua besetzt worden. Deine Aufgabe besteht darin, alle Team Aqua Mitglieder zu besiegen und damit das Team Aqua aus dem Gebäude zu verjagen.

Gleich im Eingangsbereich gibt es links ein Bett. Dort kannst du dich jederzeit ausruhen, um deine Pokémon vollständig zu heilen.





Hast du hier deinen Auftrag erledigt, bekommst du im ersten Stock von einem der Wetterforscher das Pokémon Formeo geschenkt. Formeo ist ein Formwandler: Je nach Wetter ändert es sein Aussehen. Für Kämpfe ist es allerdings nicht besonders geeignet.

Verlässt du die Forschungsstation, ist die vorhin versperrte Brücke in den Osten wieder passierbar.



Sobald du die Brücke überquert hast, wird dein Rivale wieder auftauchen und dich zum Kampf herausfordern. Die Level seiner drei Pokémon bewegen sich im Bereich von Level 30. Nach dem Kampf bekommst du VM Fliegen geschenkt. Lehre diese einem deiner Pokémon, um unkompliziert in jede bereits besuchte Stadt zurückkehren zu können. Die Benutzung dieser Fähigkeit ist allerdings erst dann möglich, wenn du den 6. Orden erhalten hast. Anschließend triffst du noch auf Scott, dann setze deinen Weg fort.

## Baumhausen

In Baumhausen sind die meisten Häuser in den Kronen der Bäume errichtet worden. Im Moment kannst du nicht zum wichtigsten Gebäude der Stadt, der Arena. Etwas Unsichtbares liegt im Weg. Aus diesem Grund verlasse die Stadt vorerst Richtung Osten.

Gehe Route 120 entlang, bis du zu einer langen Brücke kommst. Auf dieser Brücke triffst du wieder auf Troy. Troy wird dir den Devon Scope geben, mit dem du Unsichtbares sichtbar machen kannst.



Die unsichtbaren Hindernisse werden sich als Kecleons (ein Chamäleon-ähnliches Pokémon) entpuppen. Im Anschluss an eure Begegnung gehe wieder nach Baumhausen zurück. Den Weg zur Arena kannst du nun frei machen.

Im Inneren der Arena gibt es spezielle Drehschranken, die so manchen Weg versperren. Drehe die Schranken, sodass du zum Arenaleiter kommst. Diese Aufgabe ist durch einfaches Probieren lösbar.







Die Arenaleiterin setzt fünf Pokémon (Wablu, Tropius, Pelipper, Panzaeron und Altaria) auf Level 29 bis 33 ein. Dein Team sollte in etwa so wie beim letzten Teamtipp aussehen, jedoch mit etwas höheren Levels. Ein hoher Level erscheint dir jetzt vielleicht nicht so wichtig, wenn du dich aber jetzt auf das Minimum beschränkst, wirst du vor den Top4 jede Menge Extra-Training benötigen.



Mit Guardevours Attacken Gedankengut und Donnerblitz sollte es keine Probleme in dieser Arena geben. Donnerblitz gibt es in der Spielhalle von Malvenfroh als Gewinn. Gedankengut ist eine taktisch sehr kluge, aber von Anfängern unterschätzte Attacke. Sie steigert die eigene Spezial-Verteidigung und den eigenen Spezial-Angriff. Je höher der Spezial-



Angriff, desto stärker werden spezielle Attacken (dazu zählen Donnerblitz und Psychokinese – was noch dazugehört, steht im Anhang).

<b>Team-Tipp</b>						
<i>Level</i>	Level 36	Level 32	Level 28	Level 24	Level 20	Level 16
<i>Item</i>	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	-
<i>Chara</i>	Sturzbach	Synchro	Adlerauge	Wassertempo	Innere Kraft	Mitnahme
<i>Wesen</i>	Mutig	Mäßig	Froh	Still	Mäßig	Hart
<i>Attacken</i>	Bodycheck Heuler Surfer Lehmschuss	Konfusion Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Doppelteam Notsituation Ruckzuckhieb Flügelschlag	Mogelhieb Heuler Absorber Natur-Kraft	Fliegen Erstauner Gesang Furienschlag	Tackle Heuler Zertrümmerer Stärke

Auf Route 120 gibt es eine größere Wasserfläche. Dort befindet sich auch die Sonnen-grotte. Hole dir in dieser Grotte die TM Sonnentag ab.

**Wie es nun weitergeht und du dir deine letzten beiden Orden holst, erfährst du im 4. Teil der Komplettlösung.**

## Anhang

### Spezielle und physische Attacken

Zu den Grundlagen im Kampfsystem gehört die Unterscheidung von physischen Attacken und speziellen Attacken (auch Spezialattacken genannt).

Um zu wissen, ob eine Attacke eine physische oder spezielle Attacke ist, musst du wissen, welchen Typ deine Attacke hat.

Folgende Typen sind physische Attacken:

- Normal
- Kampf
- Gift
- Boden
- Flug
- Käfer
- Gestein
- Geist
- Stahl

Alle anderen sind Spezialattacken:

- Feuer
- Wasser
- Elektro
- Pflanze
- Eis
- Psycho
- Drachen
- Unlicht.

Je höher der Spezial-Angriff des Angreifers ist, und je niedriger die Spezial-Verteidigung ist, desto mehr Schaden richtet eine spezielle Attacke an. Bei physischen Attacken zählen der „normale“ Angriff und die „normale“ Verteidigung.

Wenn du mehr über die Auswirkungen der Statuswerte wissen willst, kannst du dich hier informieren: <http://www.pokemonexperte.de/web/ratgeber/statuswerte.php>

Solltest du dich jetzt mehr für taktische Aspekte des Kämpfens und Teambauens interessieren, gibt es im Forum unter folgender Adresse eine gut verständliche Übersicht für Anfänger: <http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=14954>