

# DER POKEMONEXPERTE

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

## Komplettlösung zu Pokémon Smaragd Teil 4: Der Kampf der Giganten



©2005 pokemonexperte.de

## Am Pyroberg

Reise nach deinem Ordensgewinn in Baumhausen über die Route 120 in den Südosten. Dein Weg führt über die Brücke, wo du vor nicht all zu langer Zeit Troy getroffen hast. Die verregnete Route 120 ist ein Treffpunkt für viele Trainer und daher hast du die Gelegenheit, deine Pokémon hier ordentlich zu trainieren.



Durch ein Graslabyrinth hindurch geht es südwärts, bis du zu Route 121 kommst. Von hier aus musst du nach Osten gehen. Vergiss nicht die Beeren auf den zahlreichen Beerenfeldern zu pflücken und anschließend wieder neue zu pflanzen.



Du kommst schließlich wieder zu einer Wegkreuzung. Im Norden geht es zur Safarizone, im Süden zum Pyroberg und im Osten nach Seegrasulb City. Gehe zunächst nach Seegrasulb City. Auf dem Weg dorthin wirst du drei Team Aqua Mitglieder erspähen.



In Seegrasulb City steht vor dem Kaufhaus dein Rivale. Fordere diesen zum Kampf auf. Mittlerweile hat er vier Pokémon, die bis zu Level 34 erreicht haben.

Ansonsten gibt es im Moment nichts in der Stadt zu tun. Wichtig ist, dass du hier im Pokécenter warst, um jederzeit hierher zurückfliegen zu können. Verlasse die Stadt nach Westen und gehe wieder zur Wegkreuzung zurück. Dort gehst du nach unten, zur See.



Surfe südwärts, bis du zum Zugang des Pyrobergs gelangst. Im Inneren befindet sich ein riesiger Friedhof. Es gibt hier etliche Trainer und wilde Pokémon zu besiegen, sowie einige Items zu sammeln. Wenn du den Friedhof im Erdgeschoss links verlässt, kommst du auf den Pyroberg.



Gehe bis zur Spitze des Berges, wo Nebelschwaden herziehen. In diesem nebligen Bereich gibt es übrigens das seltene aber schwache Pokémon namens Palimpalim zu fangen.

Nicht zu übersehen sind die zahlreichen Team Magma Mitglieder, die sich hier versammelt haben. Besiege sie, um ganz nach oben zu kommen.

Oben wirst du von einem älteren Paar erfahren, dass Team Magma und Aqua die rote und die blaue Kugel gestohlen haben. Dir vertrauen sie das Magma Emblem an. Deine Aufgabe besteht darin, die beiden Kugeln wieder zurückzubringen. Die Kugeln, so die Legende, sicherten das Gleichgewicht zwischen den beiden Pokémon-Giganten Groudon und Kyogre. Wird dieses Gleichgewicht gestört, könnte es wieder zu Kämpfen zwischen den beiden Giganten kommen und die gesamte Pokémon-Welt in Mitleidenschaft gezogen werden.

### Das Contest-Gebäude

Fliege im Anschluss zurück nach Seegrassulb City und gehe dort in das Contest-Gebäude im Süden der Stadt. Während es früher vier Contest-Gebäude gab (eines für jede Klasse), sind nun alle vier Klassen in diesem einen Gebäude untergebracht.

Hole dir an der Rezeption die Pokériegel-Box ab. Danach kannst du entweder im Spielverlauf fortfahren oder an einem der Contests teilnehmen.

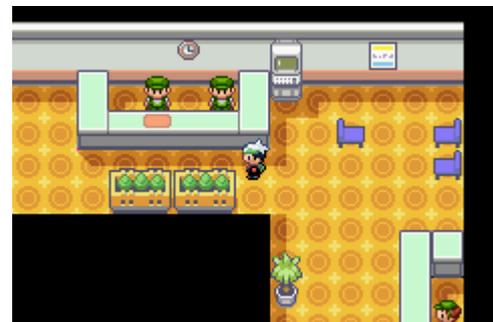


Ein wenig Information zu den Contests (Wettbewerben) erhältst du im Anhang dieses Teiles der Komplettlösung.

### In der Safari-Zone

Der Besitz der Pokériegel-Box ermöglicht dir unter anderem, die Safarizone zu betreten. Diese befindet sich etwas westlich von Seegrassulb City.

Der Eintritt kostet dich \$500. In diesem Preis sind 30 Safaribälle inkludiert. Im Safaripark kannst du dich solange aufhalten, bis du 500 Schritte gemacht oder alle 30 Safaribälle aufgebraucht hast. Ein Pokémon wird mit einem Safariball gefangen. Gekämpft wird allerdings nicht mit deinen Pokémon, sondern du musst selbst „kämpfen“. Außer dem Fangen und dem Flüchten hast du die Möglichkeit näher heranzugehen oder das Pokémon zu füttern. Beim Füttern lässt sich das Pokémon einfacher fangen. Egal, was du machst – achte darauf, dass das Pokémon nicht vor dir flüchtet, weil du zum Beispiel zu nahe zum Pokémon gegangen bist.



Die Safarizone wird in sechs Gebiete eingeteilt:

Gebiet	Beschreibung
Gebiet 1	Gebiet im Nordwesten, das nur mit dem Eilrad über die Sanddüne zugänglich ist.
Gebiet 2	Gebiet im Südwesten rund um den Teich auf dem Plateau.
Gebiet 3	Gebiet im Norden mit großen sandigen Streifen. Nur mit dem Kunstrad erreichbar.
Gebiet 4	Zentrales Gebiet rund um die Eingangshalle.
Gebiet 5	Gebiet im Nordosten nahe am Gebirge mit wenigen Grasflächen.
Gebiet 6	Gebiet rund um den Fluss und Wasserfall im Südosten der Safarizone.

Die Gebiete 5 und 6 sind jedoch erst nach den Top4 zugänglich. In jedem Gebiet gibt es verschiedene Pokémon zu fangen.

Gebiet 1	
Dodu	Manchmal
Dodri	Selten
Duflor	Manchmal
Enton	Häufig (Angel)
Entoron	Selten (Surfer)
Goldini	Manchmal (Angel)
Goldini	Häufig (Super- und Profiangel)
Golking	Manchmal (Profiangel)
Karpador	Häufig (Super- und Profiangel)
Pinsir	Selten
Myrapla	Manchmal
Rihorn	Manchmal

Gebiet 2	
Dodu	Manchmal
Duflor	Selten
Enton	Häufig (Angel)
Goldini	Manchmal (Angel)
Goldini	Häufig (Super- und Profiangel)
Golking	Manchmal (Profiangel)
Girafarig	Manchmal
Karpador	Häufig (Super- und Profiangel)
Pikachu	Selten
Natu	Manchmal
Woingenau	Manchmal

Gebiet 3	
Myrapla	Manchmal
Natu	Manchmal
Duflor	Manchmal
Phanphy	Manchmal
Skaraborn	Selten
Xatu	Selten
Kleinstein	Oft (Zertrümmerer)

Gebiet 4	
Dodu	Manchmal
Duflor	Selten
Girafarig	Manchmal
Myrapla	Manchmal
Natu	Manchmal
Pikachu	Selten
Woingenau	Manchmal

Gebiet 5	
Griffel	Manchmal
Hoothoot	Selten
Hunduster	Selten
Ledyba	Manchmal
Miltank	Selten
Pottrott	Oft (Zertrümmerer)
Sonnkern	Manchmal
Tannza	Selten
Teddiursa	Manchmal

Gebiet 6	
Damhirplex	Selten
Felino	Häufig (Surfer)
Golking	Häufig (Profiangel)
Griffel	Manchmal
Hoothoot	Selten
Karpador	Häufig (Super- und Profiangel)
Marrill	Häufig (Surfer)
Morlord	Selten (Surfer)
Octillery	Selten (Profiangel)
Remoraid	Häufig (Profiangel)
Remoraid	Manchmal (Superangel)
Skorgla	Selten
Snubbull	Selten
Sonnkern	Manchmal
Voltillamm	Manchmal
Webarak	Manchmal

### Team Magma

Fliege jetzt nach Bad Lavastadt. Gehe in den Osten auf Route 112, hinauf auf das Plateau und fahre mit der Seilbahn auf den Schlotberg.

Oben angekommen gehe über den Steilpass nach Süden. Während du dort entlanggehst, kommt es zu einem Beben und das Team Magma Versteck wird sichtbar.



Betrittst du den Team Magma Unterschlupf, kommst du in einen riesigen Raum. Gehe diesen entlang, bis du an zwei Maschinen vorbei zu einem Tor kommst.

Im nächsten Raum gehe hinunter, bis du wieder zu einigen Maschinen kommst. Diese sind schon besser bewacht – hier warten wesentlich mehr Kämpfe auf dich.

Über zwei Leitern kommst du zu einem weiteren Durchgang. Achtung! Gemeint ist jener, aus dem weißes Licht kommt. Vorbei an zwei Lavaseen gehst du zum Tor (wieder jenes mit dem weißen Licht), das sich ganz unten befindet.

Im nächsten Raum musst du über längere Stiegen hinuntergehen. Gehe in diesem Raum zuerst nach unten und anschließend nach links oben. Wenn es auf diesem Weg zu einem Doppelkampf kommt, hast du den richtigen Weg eingeschlagen. Wenn nicht, kehre zurück zum Eingang und gehe den hier beschriebenen Weg nochmals aufmerksam ab. Am richtigen Weg kommst du zu einem der führenden Team-Magma Mitglieder. Gehe vorbei an jenen überdimensionalen Bohrern und anschließend nach unten.



Damit bist du schon fast am Ziel. Im Lavasee in der Mitte wirst du, sobald du unten nahe ran gehst, das erstarnte Groudon entdecken können. Marc, Leiter vom Team Magma, wird das Groudon erwecken, woraufhin es aus der Höhle flüchtet. Nach einem anschließenden Kampf mit Marc kannst du den Unterschlupf verlassen.

## Team Aqua

Während du die Pläne von Team Magma vorerst vereitelt hast, bastelt Team Aqua an ihren finsternen Plänen. Während Team Magma mit Groudons Hilfe die Welt mit Lava überschütten wollte, will Team Magma mit Kyogres Hilfe die gesamte Welt überfluten. Das ist nicht minder schön, und wieder liegt es an dir, das zu verhindern.

Fliege dazu nach Graphitport City. In Graphitport stehen vor der Werft ein paar Reporter und Schaulustige. Offensichtlich ist hier etwas passiert.

Sprich mit dem Mann im weißen Mantel unmittelbar vor der Tür. Betretet dann zusammen die Werft, und du wirst feststellen, dass Team Aqua hier war. Sie haben ein U-Boot entführt. Das lässt sich nicht mehr verhindern. Reise deswegen jetzt nach Seegrasulb City.



Gehe in Seegrasulb City an den östlichen Strand und durch das seichte Wasser. Wo das seichte Wasser endet und du nicht weitergehen kannst, surfe in den Norden bis du zum Eingang zu einer Höhle kommst. In dieser Höhle befindet sich der Team Aqua Unterschlupf.

**Wegbeschreibung** (in Klammer die Anzahl der kampfbereiten Team Aqua Mitglieder in diesem Raum):

1. (1) Gehe rechts oben in der Ecke durch die Tür.
2. Das linke Teleportierfeld benutzen um in den nächsten Raum zu kommen.
3. (3) Gehe nach rechts zum Teleportierfeld.
4. Gehe durch die Tür oberhalb.
5. (1) Gehe nach unten um einen Pokéball zu erhalten oder nach rechts um direkt weiterzukommen.
6. Gehe durch die Tür oberhalb.
7. (1) Suche die Tür rechts oben, gehe durch sie hindurch.
8. (2) Gehe im Raum nach links unten auf das Teleportierfeld.
9. (1, siehe Bild rechts) Kämpfe unbedingt mit dem Trainer in diesem Raum, auch wenn er dich nicht von selbst herausfordert. Gehe anschließend auf das Teleportierfeld rechts unten.
10. Du kommst wieder in den Raum von Punkt 2. Eigentlich kannst du den Unterschlupf bereits wieder verlassen, jedoch verpasst du dann deine einzige Möglichkeit, den Meisterball zu bekommen. Gehe also wieder nach links.
11. Gehe nun nach links unten.
12. Du kommst in einen Raum mit 3 Teleportierfeldern, gehe auf jenes links unten.
13. Gehe auf das Teleportierfeld links von dir.
14. Gehe abermals auf das Teleportierfeld links.
15. Gehe auf das Teleportierfeld in der linken Ecke (nicht das in der Mitte!).
16. Du kommst in einen Raum, in dem links 4 Pokébälle bzw. Items liegen. Besiege die beiden Lektrobals (die beiden Bälle rechts). Danach sind noch 2 Items übrig. Das eine ist ein Nugget, das andere der **Meisterball**. Gehe anschließend zurück nach rechts, um den Unterschlupf zu verlassen.
17. Gehe auf das Teleportierfeld in der Mitte.
18. Gehe auf das Teleportierfeld rechts.
19. Gehe auf das Teleportierfeld oberhalb.
20. Gehe auf das Teleportierfeld links oben.
21. Betrete wieder die Eingangshöhle indem du die Tür durchschreitest.
22. Gehe zum Ausgang und surfe aus der Höhle heraus.



## Der Meisterball

Der Meisterball ist zweifellos der beste Pokéball im Spiel. Mit diesem kannst du jedes wilde Pokémon 100-prozentig fangen.

Den Meisterball gibt es hier im Team Aqua Unterschlupf. Solltest du ihn vergessen haben und der Unterschlupf bereits geschlossen sein, hast du keine Möglichkeit mehr, an diesen Ball zu kommen.

Wenn man jedoch sagt, es gäbe den Ball nur einmal, so stimmt das nicht ganz. Genau genommen kannst du weitere in der Glückszahlenshow im Kaufhaus von Seegrassulb City als Hauptgewinn gewinnen. *Die Chance hier den Hauptgewinn zu machen ist jedoch verschwindend gering*, denn die Trainer-ID eines deiner Pokémon müsste mit der fünfstelligen gezogenen Zahl übereinstimmen.

Also musst du damit rechnen, dass du im Spiel nur einen Meisterball zur Verfügung hast. Überlege dir deshalb sehr sorgfältig, für welches Pokémon du diesen wertvollen Ball verwenden willst.

Grundsätzlich kann man jedes Pokémon ohne dem Meisterball fangen – man benötigt nur ein wenig Geduld oder Glück. Am schwierigsten sind jedoch Latias und Latios zu fangen, weil sie vor dir flüchten. Danach kommen Pokémon, die man nur auf Level 70 fangen kann, wie zum Beispiel Groudon, Lugia und Ho-oh (Lugia und Ho-oh kann man allerdings nur mit der Hilfe Nintendos erhalten!). Andere Pokémon solltest du keinesfalls mit dem Meisterball fangen. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch bei dir.

## Moosbach

Die nächste Station auf deiner Reise durch die Pokémon-Welt Hoenn wird Moosbach sein. Um dorthin zu gelangen surfe vom Ein- bzw. Ausgang des Team Aqua Unterschlupfs nach Osten. Der Weg führt dabei über die Seeroute 124.



Moosbach ist die drittletzte Stadt dieser Pokémon-Welt und wurde zur Gänze auf einer Insel errichtet. Zu aller Erst solltest du dich in der Stadt gründlich umsehen. In einem der Häuser erhältst du die Superangel – sie ist die beste Angel die es gibt. Außerdem findest du auf dem Hügel dieser Insel Scott, mit dem du sprechen solltest.

Das imposanteste Gebäude in Moosbach ist das Raumfahrtzentrum im Nordosten. In diesem schenkt dir ein Mann den Sonnenstein, mit dem du manche Pokémon entwickeln kannst. Der Forscher vor den Fenstern im Erdgeschoss sagt dir, wie viele Raketen hier bereits gestartet sind. Die Anzahl der abgeschossenen Raketen entspricht genau der Anzahl der Wochen, wie lange du das Spiel bereits spielst.



Entgegen aller anderwärtigen Gerüchte, hat das Raumfahrtzentrum nichts mit den legendären Pokémon Jirachi und Deoxys zu tun. Deoxys bekommt man nur mit Nintendos Hilfe und Jirachi kann man mit dem GameCube Spiel Pokémon Channel bekommen und sich auf seine Edition übertragen.

Ein weiteres wichtiges Gebäude in dieser Stadt steht unterhalb des Pokémon-Marktes. In diesem kannst du gemeinsam mit Freunden über den Wi-reless-Adapter (dieser war bei Feuerrot und Blatt-grün gratis als Zusatz beigelegt) eines von zwei Minispielen spielen, in denen eure Fingerfertigkeit gefragt ist.



Für dich am wichtigsten ist jedoch die Arena im Norden der Insel. Diese Arena hat sich im Vergleich zu Rubin/Saphir radikal verändert. Während der Weg zu den Arenaleiterinnen schon damals nicht gerade einfach war, ist es nun nochmals um eini-ges kniffliger geworden. Das ganze ist eine echte Herausforderung – diejenigen, die Denkspiele mö- gen, sollten selbst versuchen den Weg herauszu- finden. Für den Fall, dass du nicht weiterkommst: Sobald du die Arena verlässt, werden alle Schalter zurück auf ihre Ausgangsposition gesetzt und du kannst unserer Anleitung folgen.

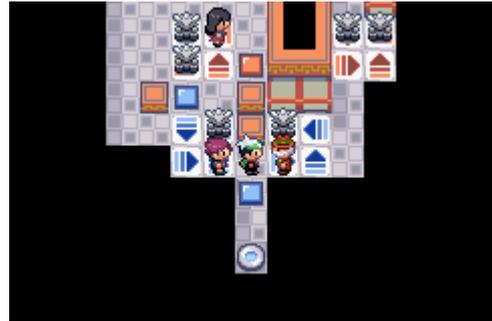


Der direkteste, jedoch nicht unkomplizierte Weg zu den Leiterinnen ist der folgende. Da- mit es zu keinen Missverständnissen kommt, solltest du sichergehen, dass du weißt, was mit den folgenden Begriffen gemeint ist:

Symbol	Bezeichnung	Beschreibung
	Schaltblock	Steigst du auf einen Schaltblock, wird alles gedreht, was auf gleichfarbigen Richtungsweisern steht. Gibt es in fünf verschiedenen Farben.
	Richtungsweiser	Zeigt an, in welche Richtung gedreht wird, wenn ein gleichfarbiger Schaltblock benutzt wird.
	Teleportfeld	Besteigst du dieses Feld, kommst du in einen anderen Raum. Haben stets die gleiche Farbe (blau).

1. Steige auf den gelben Schaltblock.
2. Steige auf das Teleportfeld zwei Schritte über dir.
3. Steige einmal auf den gelben Schaltblock in deinem Sichtfeld.
4. Gehe nach rechts oben und steige auf das Teleportfeld in der rechten Ecke.
5. Steige zuerst auf den violetten Schaltblock einen Schritt unter dir.
6. Steige auch auf den zweiten violetten Schaltblock drei Schritte weiter unter dir.
7. Gehe jetzt in die linke untere Ecke des Raumes.
8. Steige in der linken unteren Ecke zwei Mal auf den grünen Schaltblock.
9. Gehe wieder zurück nach oben über die beiden violetten Schaltblöcke und steige auf das Teleportfeld ganz oben.
10. Gehe zwei Schritte nach links auf das nächste Teleportfeld.

11. Jetzt wird es komplizierter: Steige *drei* Mal auf den blauen Schaltblock über dir und gehe direkt nach dem dritten Mal einen Schritt nach oben, einen nach links und drei nach oben.
12. Steige *drei* Mal auf den roten Schaltblock rechts neben dir
13. Gehe um die beiden Statuen herum und steige *vier* Mal auf den blauen Schaltblock über dem Trainer mit den gefärbten Haaren.
14. Gehe nach dem vierten Mal einen Schritt nach rechts, zwei Schritte nach unten, wieder einen nach rechts und steige auf den blauen Schaltblock unter dir.
15. Gehe einen Schritt nach oben und dann in die rechte obere Ecke des Raumes.
16. Benutze das Teleportfeld, das sich dort befindet.
17. Du kommst in einen kleinen Raum mit grünen Richtungsweisern. Solltest du bisher alles richtig gemacht haben, kannst du problemlos auf das Teleportfeld in der rechten oberen Ecke steigen.
18. Jetzt bist du im Raum der beiden Arenaleiterinnen.



In dieser Arena gibt es zwei Arenaleiterinnen, die du in einem Doppelkampf besiegen musst.

Team-Tipp	Guardevoir	Sumpex	Schwalboss	Lombrero	Wablu	Geradaks
						
Level	Level 46	Level 46	Level 38	Level 34	Level 30	Level 26
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	-
Chara	Synchro	Sturzbach	Adlerauge	Wassertempo	Innere Kraft	Mitnahme
Wesen	Mäßig	Mutig	Froh	Still	Mäßig	Hart
Attacken	Konfusion Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Bodycheck Heuler Schutzschild Surfer	Doppelteam Notsituation Ruckzuckhieb Flügelschlag	Mogelhieb Heuler Absorber Natur-Kraft	Fliegen Erstauner Gesang Furienschlag	Tackle Heuler Zertrümmerer Stärke

Der Kampf gegen die beiden Arenaleiterinnen zählt sicher zu den schwierigsten. Ihre Pokémon sind Xatu, Lepumentas, Lunastein und Sonnfell (jeweils Level 41 oder 42). Schwalboss sind hier eher ungeeignet, also solltest du auf das Duo Guardevior - Sumpex setzen. Dabei ist jedoch wichtig, dass du zwei, drei Mal Gedankengut verwendest und beide Pokémon gut trainiert sind. Hast du den Kampf gewonnen, kannst du die Arena über das obere Teleportfeld direkt verlassen.

### Im Raumfahrtzentrum

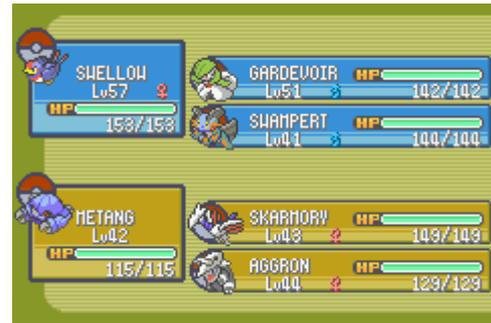
Nachdem du den Orden erhalten hast, musst du nochmals in das Raumfahrtzentrum im Osten der Stadt.

Dieses wurde in der Zwischenzeit von mehreren Mitgliedern des Team Magma besetzt, die den



Raketentreibstoff stehlen wollen. Um das zu verhindern, musst du bis in das Obergeschoss kommen und dort Troy sprechen.

Troy bittet dich um Unterstützung, um es in einem Doppelkampf mit Team Aqua aufzunehmen. Für diesen Kampf muss jeder von euch beiden drei Pokémon auswählen, die er in den Kampf schickt.



Habt ihr den Kampf gewonnen, zieht das Team Magma ab. Ihr Plan ist fehlgeschlagen. Troy lädt dich in sein Haus in Moosbach ein, wo er ein Geschenk für dich bereithält. Suche daher Troys Haus im Nordwesten der Stadt auf. Er schenkt dir VM Taucher. Diese VM solltest du gleich einem Pokémon lehren, denn du wirst sie gleich brauchen.

### Küstenhöhle

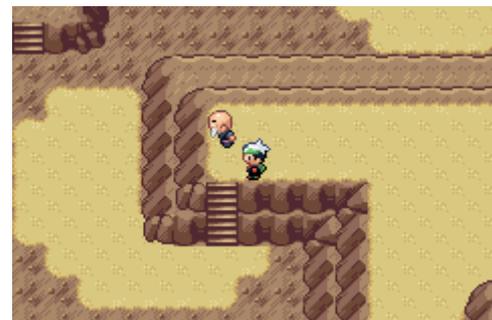
Kehre vorerst zu Route 124 zurück. Auf dieser Route gibt es etliche dunkelblaue Stellen, an denen das Wasser besonders tief ist und du untertauchen kannst. Dazu musst eines deiner Pokémon VM Taucher beherrschen und du den A-Knopf an dieser Stelle drücken. Zum Auftauchen drückst du ganz einfach den B-Knopf deines Gameboys.



Erforsche diese Unterwasserrouten. Dort gibt es etliche nützliche Items, insbesondere Farbstücke. Diese Farbstücke (Purpur-, Indigo-, Gelb- und Grünstück) kannst du beim Schatztaucher im Haus auf dieser Route gegen Entwicklungssteine eintauchen.



Surfe jetzt in den Nordosten der Route 124, bis du zu Route 125 kommst. Verfolgst du diesen Weg nach Norden, kommst du zur Küstenhöhle.



In der Küstenhöhle herrschen abwechselnd Ebbe und Flut vor, was sich im 6-Stunden-Takt (gemessen an der echten Zeit) ändert. Je nachdem, ob gerade Ebbe oder Flut ist, kannst du hier täglich vier Exemplare des Items Küstenschale oder Küstensalz sammeln. Hast du von beiden Items vier Stück gesammelt, kannst du diese zum alten Mann im Eingangsbereich bringen. Dieser fertigt dir daraus das Item Seegesang an, welches deinem Pokémon KP im Kampf zurückgibt. Dieses Item kannst du dir jeden Tag machen lassen und somit mehrere bekommen.



Wenn gerade Ebbe ist, kannst du in den hinteren Bereich der Höhle, wo sich eine Eishöhle befindet (vergiss nicht ein Pokémon mitzunehmen, das VM

Stärke beherrscht). Dort gibt es nicht nur Eis-Pokémon, sondern auch die TM 7. Fange dir außerdem ein Seemops, um dieses zu Walraisa zu entwickeln. Es könnte dir bei den Top4 eine große Hilfe sein.

Warst du auch dort, und hast du alle Items eingesammelt, kannst du die Höhle verlassen und nach Moosbach zurückkehren.

### Der Kampf der Giganten

In Moosbach nimm Pokémon ins Team, die die VMs Surfer, Taucher, Zertrümmerer, Stärke und eventuell Fliegen beherrschen. Von Moosbach aus surfe in den Süden, bis du zu einer leicht sichtbaren großen Tauchstelle gelangst. Tu che hier unter. Folge dem langen Unterwasserpfad bis ganz in den Süden. Dort wirst du einen Eingang zu einer Höhle entdecken. In dieser Höhle ist das von Team Magma aus Graphitport City gestohlene U-Boot stationiert. Tauche hier wieder auf.



Du bist nun in der Tiefseehöhle. Gehe entlang der Küste nach oben und durch den Raum mit den Steinen, die du mittels VM Stärke verschieben musst. Das sollte kein Problem darstellen. Gehe durch das Tor im Norden. Du kommst in einen weiteren Raum mit verschiebbaren Felsbrocken. Gehe durch das linke Tor.



Im nächsten Raum befindet sich ein See. Versuche zum Tor in der linken oberen Ecke zu kommen. Im nächsten Raum kommst du ganz einfach zu einem weiteren Tor, indem du die beiden Team Aqua Mitglieder besiegst.

Du gelangst in einen weiteren Raum, wo du wiederum Felsen verschieben musst. Diesmal ist die Sache schon ein wenig kniffliger. Wenn du es nicht alleine schaffst, gehe wie links auf dem Bild eingezeichnet voran. Bei der Reihenfolge gilt es, von dunkel nach hell vorzugehen. Zuerst befolge die schwarzen, dann die dunkelroten, roten, orangefarbenen und schließlich gelben Pfeile.

Hast du auch diese Tür durchschritten, bist du am Ziel angelangt. Du kommst in einen relativ großen nebeligen Raum. Gehst du nach rechts unten, so wirst du das noch erstarrte Kyogre entdecken. Drücke den A-Knopf am Rande des kleinen Sees, wo Kyogre ist.



Jetzt wird das Team Aqua Oberhaupt erscheinen. Da du seinen Plänen im Weg stehst, fordert er dich zum Kampf heraus. Nach dem Kampf beginnt plötzlich die gestohlene rote Kugel in seiner Hand zu leuchten und Kyogre wacht auf. Die Erde bebt, Kyogre

verschwindet. Die Kugel konnte Kyogre nicht kontrollieren. Nun erscheint Team Magma. Es wurde wegen Team Magmas Plänen alarmiert und warnt davor, dass das erweckte Kyogre Platzregen für alle Ewigkeiten heraufbeschwören könnte. Es kommt zu gegenseitigen Vorwürfen, immerhin war es Team Magma, das Groudon und damit Kyogres Erzfeind erweckt hat. Sie gestehen sich ein, mit ihren Aktionen das Gleichgewicht der Natur gestört zu haben, verschwinden um zu retten, was zu retten ist, und lassen dich alleine im gleißenden Gewitterregen stehen. Troy taucht plötzlich auf und bittet dich, nach Xeneroville zu kommen.



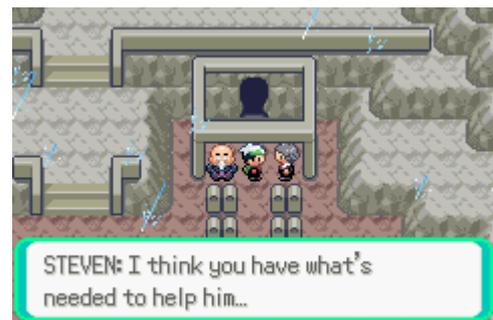
Ein Blick auf die Weltkarte im Pokémon Navigator verrät dir, dass du dich im Moment auf Route 128 aufhältst. Surfe nordwärts zu Route 126. Dort gibt es riesige Tauchflächen. Tauche unter und tauche nach Süden.



Du kommst zu einem Eingang zu einer Unterwasserhöhle. In der Höhle tauche auf, du bist jetzt in Xeneroville. In Xeneroville kannst du den erbitterten Kampf von Kyogre gegen Groudon miterleben. In diesen Kampf kannst du im Moment jedoch nicht eingreifen, obwohl das Schicksaal der Pokémon-Welt von dessen Ausgang abhängt.



Etwas weiter oben, vor der Arena dieser Stadt, beobachten die Anführer von Team Aqua und Magma ebenfalls den Kampf. Etwas weiter links steht Troy. Er wird dir erklären, dass die beiden Pokémon nicht mehr kontrollierbar sind. Anschließend führt er dich in die Urzeithöhle. Seine letzte Hoffnung die beiden Giganten zu kontrollieren, besteht darin, den dritten noch ruhenden Giganten Rayquaza zu wecken. Bei diesem Vorhaben sollst du Wassili helfen, welcher sich bereits in der Höhle aufhält. Er weiß jedoch nicht, wo sich dieses aufhält. Teile ihm mit, dass du es im Himmelsturm vermutest und reise anschließend dorthin.



Verlasse Xeneroville und reise zu Route 130 im Süden (am besten fliegst du nach Moosbach und surfst von dort aus in den Süden). Surfe entlang von Route 130 westwärts, bis du zu Route 131 kommst. Suche dort in der oberen Felswand nach einem Loch. Durch dieses „Loch“ kommst du zum Himmelturm.



Beim Himmelturm triffst du wieder auf Wassili. Wassili hat das verschlossene Tor geöffnet. Da die Situation jedoch schlimmer geworden ist, muss er dringend nach Xeneroville zurück. Er macht es dir zur Aufgabe, Rayquaza zu wecken. Daher musst du nun in den Turm hinauf. In einem der oberen Stockwerke kommst du zu einer Bruchstelle. Auf diese musst du dich stellen, um zu einem weiteren Stiegenaufgang zu kommen.

Am Dachgeschoss ruht Rayquaza. Gehe möglichst nahe ran, woraufhin es erwacht und sich schließlich auf den Weg nach Xeneroville macht. Fange dir im Himmelturm noch ein Lepumentas und fliege wieder nach Xeneroville.



In Xeneroville erlebst du das Ende des Kampfes der Giganten. Groudon und Kyogre kämpfen noch immer, als plötzlich Rayquaza erscheint. Rayquaza schafft es, die beiden Kontrahenten zu besänftigen. Die drei Giganten verschwinden daraufhin irgendwo in Hoenn ...

### Xeneroville und der letzte Orden



Nachdem der Kampf zu Ende ist, hat sich auch das Wetter beruhigt. Team Aqua und Magma haben ihre Pläne aufgegeben und Wassili schenkt dir zum Dank VM Kaskade.

Jetzt kannst du in die Arena, um dir dort den letzten Orden zu erkämpfen. Wassili, der hier früher Leiter war, ist nun bei der Pokémon Liga. An seiner Stelle leitet Ardan die Arena.

Um zum Leiter zu gelangen, musst du jedes Eisfeld genau einmal betreten. Der dazu einzuschlagende Weg ist auf der Karte links eingezeichnet.

Die Pokémon des Leiters sollten kein Problem darstellen, wenn du ein Gardevoir im Team hast. Die bereits bewährte Taktik vom 6. Orden mit Gedankengut und Donnerblitz lässt sich auch hier anwenden.

Da es vor der Pokémon Liga außer der Siegesstraße keine vernünftigen Trainingsmöglichkeiten gibt, sollten deine Pokémon bereits jetzt über hohe Level verfügen. Dein Team könnte in etwa so aussehen:

<b>Team-Tipp</b>						
<i>Level</i>	Level 55	Level 50	Level 45	Level 45	Level 45	Level 30
<i>Item</i>	Beere	Beere	Seegesang	Beere	Beere	-
<i>Chara</i>	Synchro	Sturzbach	Adlerauge	Wassertempo	Speckschicht	Mitnahme
<i>Wesen</i>	Mäßig	Mutig	Froh	Still	Mäßig	Hart
<i>Attacken</i>	Hypnose Donnerblitz Gedankengut Psychokinese	Bodycheck Heuler Schutzschild Surfer	Fliegen Notsituation Ruckzuckhieb Aero-Ass	Mogelhieb Heuler Raub Natur-Kraft	Taucher Aurorastrahl Erholung Schnarcher	Tackle Heuler Zertrümmerer Stärke

### Rayquaza

Nach all den Vorfällen in Xeneroville, hast du jetzt die Möglichkeit, eines der drei legendären Pokémon zu fangen: Rayquaza.

Dazu reise abermals zum Himmelturm. Achte darauf, dass du ausreichend Hyperbälle, Tränke und das Eilrad im Gepäck hast. Wenn du das Kunstrad bei dir hast, kannst du es jederzeit in Malvenfroh umtauschen.

Im Himmelturm sind durch ein Beben etliche Bruchstellen entstanden. Über diese Bruchstellen kannst du nur mit Hilfe des Eilrades kommen. Das erfordert einiges an Fingerfertigkeit und Geduld. Vor allem in der vierten Etage muss man sehr geschickt vorgehen. Der Weg über die Bruchstellen ist auf folgender Seite eingezeichnet:

<http://www.pokemonexperte.de/rubinsaphir/pokemon/info/rekkuuza.php>

Rayquaza selbst ist auf Level 70 und daher eher schwierig zu fangen. Versuche dennoch, nicht den Meisterball zu verwenden. Um mit deinen vom Level her unterlegenen Pokémon eine Chance zu haben gehe so vor: Speichere vor dem Kampf ab. Dann schicke Lombrero in den Kampf, und versuche zweimal Heuler einzusetzen. Dann lasse es besiegen und setze Guardevoir ein. Verwende zumindest zweimal die Attacke Gedankengut und achte darauf, dass Guardevoir nicht besiegt wird. Durch Gedankengut und Heuler kann Rayquaza nur noch den halben Schaden anrichten. Du kannst Rayquaza einschlafen lassen und anschließend schwächen. Dann benötigst du eine Portion Glück und Geduld und kannst Rayquaza auch ohne Meisterball fangen.



**Im 5. Teil der Komplettlösung erfährst du, wie du die Pokémon Liga schaffst und was du danach alles machen kannst.**

## Anhang

### Kurzinformation zu den Contests

Das einzige Contest-Gebäude in Smaragd steht in Seegrassulb City. Sobald du die Pokériegelbox dort an der Rezeption abgeholt hast, bist du zur Teilnahme an den „Normal-Klasse“ Wettbewerben berechtigt.

Insgesamt gibt es vier Klassen, an denen man teilnehmen kann. Je höher die Klasse, desto schwieriger wird es, dort zu gewinnen.

1. Normal-Klasse
2. Super-Klasse
3. Hyper-Klasse
4. Master-Klasse

Ein Pokémon darf erst dann in einer der höheren Klassen teilnehmen, wenn es die vorherige Klasse bereits gewonnen hat.

Die Contests sind nicht nur in vier Klassen, sondern auch noch in fünf Kategorien unterteilt. Diese Kategorien sind:

- Coolness
- Schönheit
- Anmut
- Klugheit
- Stärke

Die Wettbewerbe bestehen aus je zwei Teilen. Zuerst bewertet das Publikum das Pokémon nach dem Aussehen, danach müssen die Pokémon fünf Attacken vor einem Juror ausführen.

Angenommen, du nimmst an einem Schönheits-Wettbewerb teil: Für den ersten Teil ist es wichtig, dass dein Pokémon einen hohen Schönheits-Wert hat (diese Werte kannst du verändern, indem du Pokémon mit Pokériegeln fütterst. Pokériegel kannst du an der Pokériegelmaschine im Gebäude mischen, indem du dort Beeren mischt). Im zweiten Teil solltest du Schönheits-Attacken verwenden. Für andere Attacken gibt es weniger Punkte. Die Kategorie einer Attacke kannst du in unserem Attackendex nachlesen.

Für jede gewonnene Kategorie einer Klasse bekommt dein Pokémon ein Band. Die Anzahl der gewonnenen Bänder kannst du im PokéNav nachlesen. Neben diesen zwanzig Bändern kann dein Pokémon auch noch das Fließband, das Band für porträtierte Pokémon und das Band für die Ruhmeshalle bekommen. Ziel ist es, möglichst viele Bänder zu bekommen.

Weitere Informationen findest du unter folgenden Links:

- <http://www.pokemonexperte.de/rubinsaphir/spielehilfen/contests.php>
- <http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=13394>
- <http://www.pokemonexperte.de/forum/viewtopic.php?t=3866>