

Pokesea.de Komplettlösung

www.pokesea.de ~ www.pokesea.de/forum

Komplettlösung zu Pokémon Platin

Teil #4: Der Kraterberg und achte Orden



Schleiede

Wenn du in Schleiede angekommen bist, musst du zu dem großen, schwarzen Gebäude gehen. Dort musst du den Rüpel ansprechen, er wird daraufhin davonlaufen. Du bleibst jedoch nicht lange alleine – der Polizist wird auftauchen. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, gehe zur Lagerhalle zurück, wo Lucia ihren Pokedex verloren hat. Der Polizist sperrt dir dort die Türe auf. Schreite hindurch und nimm die Treppe nach unten. Du bist nun im **Team Galaktik Hauptquartier!**

Team Galaktik Hauptgebäude

Der Weg ist etwas kompliziert, daher ist er hier in Punkten beschrieben:

- Gehe an der Treppe hinauf
- Nimm die Treppe nach oben
- Nimm das rechte Warp-Feld und du kommst in einen Raum, wo du die *TM 49 Übernahme* findest
- Gehe zurück zu den Warpfeldern und nimm nun das linke Feld
- Nimm das nächste Warpfeld & gehe die Treppe hoch
- Nimm im nächsten Raum wieder das Warp-Feld
- Nimm nun die Treppe nach unten
- Nimm den *Galaktik-Schlüssel* mit
- Öffne die Türe und verlasse das Gebäude
- Öffne die Türe im 1.Stock und gehe die Treppe hinauf
- Kämpfe gegen die drei Mitglieder und gehe durch das Warp-Feld
- Rede mit dem Polizisten
- Nimm das linke Warp-Feld und verlasse den Raum
- Heile die Pokémon im Bett
- Nimm die Treppe nach oben
- Gehe den Gang nach unten, bis du bei drei Warp-Feldern bist
- Nimm das rechte Feld
- Gehe die Treppe hinauf und speichere deinen Spielstand

Nun musst du wieder gegen Zyrus kämpfen – er ist aber wie du um einiges stärker geworden. Er hat folgende Pokémon:

- Sniebel Lv. 44
- Iksbat Lv. 44
- Kramshef Lv. 46

Er ist schon schwieriger zu besiegen. Gegen Sniebel verwende Panferno, gegen Iksbat Lucario oder Garados und gegen Kramshef Staraptor oder Garados.

Nach einem Sieg erhältst du von ihm den **Meisterball!** Zu diesem lies bitte die nachfolgende Infobox..

Tipp

Der Meisterball ist ein einmaliges Item. Er fängt jedes Pokémon zu 100%. Verschwende ihn also nicht!

Noch ist es aber nicht vorbei. Er wird dir ein Warp-Feld zeigen, welches du benutzen musst! Nimm dieses und du befindest dich im geheimen Labor des Team Galaktik.

Dort musst du entlanggehen um in den nächsten Raum zu kommen. Dort triffst du auf Saturn, die dir gerne eine Lektion erteilen will. Sie hat mittlerweile folgende Pokémon:

- Golbat Lv 42
- Bronzel Lv. 42
- Toxiquak Lv. 44

Besiege sie, und drücke daraufhin den roten Knopf. Dadurch lässt du Vesprit, Selve und Tobutz frei – du wirst sie aber sicher wiedersehen!

Kraterberg

Gleich vorweg! Du musst nun gegen Giratina kämpfen und es fangen! Kaufe dir daher einige Hyper-, Timer- und Finsterbälle und stelle die Uhrzeit in die Nacht.

Gehe zurück nach Schleiede und stelle sicher, dass du Surfer, Kraxler und Stärke dabei hast. Daraufhin begib dich zum westausgang der Stadt. Betrete den Kraterberg und folge den Schritten:

- Setze Surfer ein
- Verwende Kraxler bei der nötigen Stelle und betrete den nächsten Raum
- Gehe nach Westen zu den Stufen
- Nimm den Ausgang im südwestlichen Teil des Raumes
- Gehe durch das Loch in der Wand
- Nimm die Treppen und du befindest dich auf der Spitze des Kraterberges

Nun musst du folgende weitere Schritte befolgen:

- Gehe nach Osten und dann nach Norden
- Setze Kraxler ein und mache dich auf den Weg in Richtung Westen
- Gehe nach Süden
- Gehe ein Stück weiter nach Westen
- Gehe nach Norden und in die Höhle hinein
- Setze Kraxler ein
- Folge dem Weg nach Osten
- Gehe die Treppe hinunter und setze Kraxler in der Spalte ein, um nach Westen zu kommen
- Gehe nach Westen zu einer weiteren Höhle
- Gehe geradeaus weiter bis zu einer Treppe
- Gehe nach Norden bis zum Ausgang

Speersäule und Torn World

An der Speersäule angekommen musst du zuerst gegen zwei Mitglieder kämpfen. Danach sichere das Spiel, denn du musst nun gegen zwei Commander antreten und Giratina fangen!

Dein Rivale lässt dich aber nicht alleine kämpfen – Er eilt dir zu Hilfe. Die Commander werden folgende Pokémon haben:






Mars:

- Bronzel Lv. 44
- Golbat Lv. 44
- Skuntank Lv. 46

Jupiter:

- Bronzel Lv. 44
- Golbat Lv. 44
- Shnurgarst Lv. 46

Dein Team sollte nun schon so aussehen: (Tipp: Roserade wird durch den Leuchtstein entwickelt)

Pokémon	Panferno	Staraptor	Roserade	Garados	Lucario
					
Level	50	47	49	49/50	48
Item	-	-	-	-	-
Attacken	- Nahkampf - Flammenrad - Flammenwurf (- Feuersturm)	- Nahkampf - Aero-Ass - Notsituation - Doppelteam	- Stachelspore - Gigasauger - Zauberblatt - Synthese	- Erdbeben - Eiszahn - Drachentanz - Surfer	- Nahkampf - Aurasphäre - Schwerttanz - Drachenpuls

Nachdem du sie besiegt hast wirst du alleine dastehen. Sprich Zyrus an, der daraufhin Dialga und Palkia ruft. Giratina erscheint und öffnet das Portal zur Torn World. Cynthia wird nun auch erscheinen. Nachdem die drei Feen-Pokémon im Portal verschwunden sind, machen auch wir uns auf den Weg!

Torn World

Die Torn World ist eine Welt, die auf den Kopf gestellt ist. Es ist bisher das einzige Mal, dass es einen solchen Ort gibt. Dort findest du auch Zyrus vor, der mit Cynthia spricht. Diesmal kämpft er!

Seine Pokemon:


- Hundemon Lv. 45
- Garados Lv. 45
- Snibunna Lv. 48
- Iksbat Lv. 46
- Kramshef Lv. 57

Er wird mit der selben Taktik wie in Schleiede besiegt. Hundemon musst du mit Staraptor/Panferno's Nahkampf besiegen.

Nun wird dich Cynthia beten, sie zu begleiten. Mache dies und sie wird dich zu Giratina führen. Speichere noch vor den schwebenden Steinen ab, falls etwas schief laufen sollte..



Giratina ist ein legendäres Pokémon, du kannst es im normalen Spielverlauf nicht mehr fangen.

 Giratina	
Typ:	Geist+Drache
Attacken	<ul style="list-style-type: none"> - Anik-Kraft - Drachenklaue - Schemenkraft - Unheilböen



Schwäche Giratina, bis es im roten Bereich ist. Danach setze Roserade's Stachelspore ein. Nun bombadiere es mit Hyper- und Finsterbällen. Nach den ersten zehn Runden kannst du auch den Timerball verwenden.

Wenn du es gefangen hast – Herzlichen Glückwunsch!

Kehre nun zurück nach Weideburg, um den letzten Orden zu holen..

Route 222

Gehe nun zurück zum Stärkeufer und folge dem Weg, der von dem Mann versperrt war. Nun kannst du entweder oben oder unten gehen, es führen beide Wege zum Ziel. Kämpfe ausserdem gegen die Trainer, nach diesem Orden wird dich die Top 4 erwarten!

Wenn du von der Route genug hast, verlasse sie östlich durch das Gebäude. Nun befindest du dich in Sonnewik

Sonnewik

Gleich beim Betreten der Stadt kommt dir ein rothaariger Junge entgegen. Er stellt sich als Ignaz aus den Top 4 vor. Er wird sagen, dass du Volkner herausfordern musst, damit sein Kampfgeist wieder entfacht. Machen wir – aber zuerst schauen wir uns Sonnewik an..

Im Norden findest du ein Gebäude, in welchem Sticker für deine Ballkapsel verkauft werden. Das Angebot ändert sich jeden Tag. Ausserdem erhältst du von Jasmin, einer Arenaleiterin aus Johto(!) die *VM 7 Kaskade*, mit welcher du Wasserfälle erklimmen kannst.







Ausserdem findest du im Osten der Stadt ein Haus, welches nur mit Kraxler zugänglich ist. In diesem bekommst du von einem Mann jeden Tag ein anderes Zubehör für den Pokétch geschenkt, wenn du ihm das Pokémon mit dem richtigem Wesen zeigst.

Im Nordosten der Stadt gibt es noch ein Gebäude, in welchem du jeden Tag ein anderes Band für deine Pokémon erhältst.

Nun aber mache dich auf den zum Leuchtturm, der im Südosten der Stadt zu finden ist. Oben

findest du einen Mann, der sich als Volkner, achter Arenaleiter von Sinnoh vorstellt. Er kehrt in seine Arena zurück, und das werden auch wir machen.

Nun wird Ignaz verschwinden und du kannst die Arena betreten.
Dein Team sollte nun so aussehen:

Pokémon						
Level	54	52	53	53/54	54	53
Item	-	-	-	-	-	-
Attacken	- Nahkampf - Gedankengut - Flammenwurf - Feuersturm	- Nahkampf - Aero-Ass - Notsituation - Sturzflug	- Stachelspore - Gigasauger - Zauberblatt - Synthese	- Erdbeben - Eiszahn - Drachentanz - Surfer	- Nahkampf - Aurasphäre - Schwerttanz - Drachenpuls	- Antik-Kraft - Drachenklaue - Schemenkraft - Unheilboen

Um überhaupt zu Volkner zu kommen, musst du folgenden Weg entlanggehen:

- Stelle dich in die Mitte des Rades und betätige den rechten Schalter
- Gehe zurück zum mittleren und von dort zum Linken und betätige den Schalter
- Gehe nach Osten
- Drücke den blauen Schalter 3 Mal
- Gehe zur anderen Plattform und die Treppe hinauf
- Überquere die Brücke zum nächsten Rad, betätige den Schalter einmal und gehe zurück zum grünen Knopf
- Drücke diesen und verlasse den Raum durch den Ausgang im Norden
- Drücke den roten Schalter, gehe zum roten Schalter auf dem anderen Rad und betätige diesen
- Gehe nach Süden zu einem Grünen Knopf, den du zwei Mal drückst
- Gehe nach Süden zum blauen Knopf
- Drücke diesen und gehe nach Norden
- Gehe zur Rechten Brücke und drücke den roten Knopf
- Gehe nun zu Volkner

Volkner trainiert Elektro-Pokemon und setzt folgende ein:

- Blitza Lv. 46
- Raichu Lv. 46
- Luxtra Lv. 48
- Eeveeltek Lv. 50

All diese Pokémon können mit Erdbeben von Garados besiegt werden.
Geschafft? Du hast den letzten Orden von Sinnoh erhalten!

Wie du die Top 4 besiegst erfährst du im letzten Teil