

# DER POKEMONEXPERTE

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

## Pokémon Rubin/Saphir Komplettlösung Teil 4: Die letzten 3 Orden



©2003 pokemonexperte.de

## Der 6. Orden

### 10.1. Schiffswrack

Nachdem du den 5. Orden hast, musst du wieder nach Metarost City. Da du bereits im Besitz von VM Surfer bist, wähle diesmal einen neuen Weg:

Gehe zu Route 104 und surfe über die Routen 105 und 106 nach Faustauhaven. Dieser Weg bringt dir zusätzliche Kämpfe gegen ebenbürtige Gegner, wodurch deine Pokémon viel Erfahrung gewinnen können. Heile in Faustauhaven deine Pokémon und surfe anschließend über Route 107 bis zu Route 108. Dort wirst du ein versunkenes Schiff entdecken. Das hellblaue Wasser ist besonders seicht, daher kannst du durch dieses gehen.



Auf dem Schiff gibt es einige Trainer und nützliche Items. Später wirst du hier mit VM Tauchen noch mehr entdecken können. Hast du alle Räume gründlich nach Items abgesucht, reise über Route 109, Graphitport City und Route 110 nach Malvenfroh City.

### 10.2. Die Wetterstation

Gehe auf Route 118 und setze dort Surfer ein, um ans andere Ende der Route zu kommen. Sprich mit dem Angler (siehe rechts), um eine bessere Angel zu bekommen.



Auf der Route gibt es außer den wenigen Trainern, die hier auf einen Kampf warten, eigentlich nichts Besonderes. Später kommst du dann zu einer Weggabelung.

Gehst du bei dieser Weggabelung nach rechts, erreichst du **Route 123**. Hier wirst du zu einigen Feldern mit Beeren kommen (siehe Screenshot). Auf dieser Route befinden sich nur sehr wenige Trainer. Dafür kannst du im Süden der Route einen speziellen Pokéball bekommen, wenn du durch eine Zaunlücke (am rechten Ende des Zaunes) gehst. Hast du diesen geholt, kannst du wieder zurück zur Weggabelung gehen.



Gehe nach Norden, um zu **Route 119** zu kommen. Das Merkmal dieser Route ist, dass hier das Gras besonders hoch wächst.

Durch das hohe Gras kann man nicht mit dem Fahrrad fahren und auch das Laufen im Gras ist nicht möglich. Es gibt hier einige Pflanzen-Pokémon zu fangen, die man sonst kaum bekommt.



Die Grasstrecke ist nicht besonders lang. Nach dieser gehst du an einem einzelnen Haus vorbei. Ist dies geschehen, kommst du auf ein Plateau. Gehe hier über die lange Brücke am Wasserfall vorbei.


Gehst du weiter nach Norden, kommst du zu einer großen Wetterstation (ein Glaskomplex, auch als Forschungslabor bekannt). Da die Brücke versperrt ist, gehe in das Labor.



Im Labor gibt es links eine Art Pokémoncenter (ein kleiner Junge steht dort). Klicke auf das Bett, um deine Pokémon zu heilen. Auch ein Computer steht dir hier zur Verfügung.

Die Aufgabe im Forschungslabor ist nicht besonders schwer: Gehe durch das Gebäude und besiege alle Mitglieder vom Team Aqua/Magma. Fördere bei den Kämpfen auf jeden Fall dein Elektro-Pokémon, du wirst es für den nächsten Orden brauchen.

Nachdem Team Aqua/Magma besiegt ist, verschwindet es und der leitende Forscher geht zu dir. Er wird dir Powarun anbieten. Hast du keinen Platz in deinem Team frei, kannst du es später noch immer abholen. Das Pokémon ist allerdings nicht besonders gut, daher für dein Kampfteam nicht zu empfehlen. Alle wichtigen Daten über das Pokémon gibt es hier:

Bild	Name	ID	Typ	Alte ID	Größe	Gewicht	Level
	Formeo	#142	Normal	#351	0,3 m	0,8 kg	Lv. 25
<b>Charakteristik:</b> Prognose (Charakteristik ändert sich mit dem unterschiedlichen Wetter) <b>Attacken:</b> Tackle, Aquanarre, Glut, Pulverschnee, Regentanz, Sonnentag, Hagelsturm, Meteorologe <b>Werte:</b> 344 KP, 239 Angr., 239 Vert., 239 Init., 239 Spez.A., 239 Spez.V., 1539 Gesamt							

Gehst du nach der Brücke über die Stiegen, kommt dein Rivale/deine Rivalin. Kämpfe gegen ihn/sie (3 Pokémon, etwa auf Level 30). Nach dem Kampf bekommst du von ihm/ihr VM 02 (Fliegen). Mit dieser VM kannst du in alle Städte, in denen du bereits warst, wieder zurückfliegen. Momentan bist du allerdings nicht in der Lage, die VM einzusetzen. Dies ist erst möglich, wenn du den 6. Orden besitzt.



Das, was wie ein Baum aussieht und grün umrandet ist, ist übrigens ein Trainer, der sich versteckt. Am Ende der Route kommst du nach Baumhausen City.

### 10.3. Baumhausen City (6. Orden)

Diese Stadt hat eine ganz bestimmte Eigenart: Die Mehrzahl der Häuser befindet sich in den Baumkronen. Die Verbindung zwischen den Häusern sind Hängebrücken. Im 2. Haus von links in der oberen Häuserreihe erhältst du TM 10. Gehst du zur Arena, wirst du am Weg feststellen, dass etwas Unsichtbares den Weg versperrt. Um hier weiterzukommen, benötigst du ein spezielles Item. Verlasse deswegen die Stadt nach Osten.



Du kommst zu **Route 120**. Durchquere das hohe Gras, bis du wieder zu einer großen Brücke kommst. Gehe zu jenem Mann, der rechts zu sehen ist. (Weiter kannst du sowieso nicht gehen, da hier wieder etwas im Weg liegt.) Sprich mit dem Mann, danach wirst du das unsichtbare Pokémon sehen (siehe rechts) und du kannst es aus dem Weg räumen, indem du gegen das Pokémon kämpfst. Der Mann schenkt dir das Item, das nötig ist, noch weitere Pokémon dieser Art aus dem Weg zu räumen.

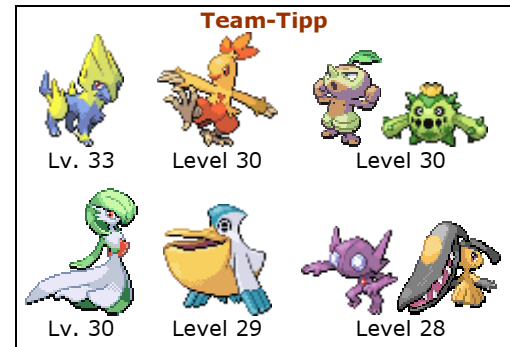


Fange nach Möglichkeit eines dieser Pokémon, denn von diesem Pokémon gibt es nur wenige Exemplare. Ist dir wieder etwas im Weg, drücke an dieser Stelle den A-Knopf deines GameBoys, um das Item zu verwenden.

Bist du der Meinung, dass dein Team genug für den nächsten Orden trainiert hat, heile deine Pokémon und gehe in die Arena. Das unsichtbare blockierende Pokémon kannst du wie oben erklärt entfernen.

In der Arena gibt es einige Drehbalken, die man in der richtigen Reihenfolge schieben muss. Das ganze ist allerdings nicht sehr schwer. Im schlimmsten Fall musst du verschiedene Kombinationen durchprobieren.

Das Elektro-Pokémon sollte mit 3 der 4 gegnerischen Pokémon kein Problem haben. Einzig das Flug/Drache Pokémon (vermutlich wird es der Arenaleiter als 2. Pokémon einsetzen) ist schwerer zu besiegen. Wechsel dein Elektro-Pokémon aus, da das Drache-Pokémon Erdbeben beherrscht und setze dein Flug-Pokémon (ist gegen diese Attacke resistent) oder dein Psycho-Pokémon ein, um das gegnerische Pokémon zu verwirren. Nach dem Kampf erhältst du TM 40 und deine Pokémon werden fortan VM Fliegen einsetzen können.



## Safari Zone

### 11.1. Route 121 und Route 122

Nachdem der 6. Arenaleiter besiegt worden ist, gehe wieder zur Brücke und überquere sie. Nachher wird es zu regnen beginnen, kurz vor und auf Route 122 wird jedoch wieder die Sonne scheinen.

Auf diesen beiden Routen gibt es sehr viele Grasflächen und Trainer. Nütze daher die Möglichkeit, um zu trainieren. Beim nächsten Orden wirst du es mit wesentlich stärkeren Pokémon zu tun haben.

Nach einiger Zeit wirst du an jene Stelle kommen, die rechts zu sehen ist. Zerschneide den Busch, gehe in die nächste Stadt und kehre danach wieder hierher zurück. Du musst in die Stadt, damit du später nicht wieder die ganze Route abgehen musst, sondern einfach in die Stadt fliegen kannst.



Das Haus ist die Eingangshalle der neuen Safari-Zone, hierhin kann man momentan aber noch nicht gehen.

### 11.2. Die Vertreibung von Team Aqua/Magma

Gehe südlich, bis du auf einer Art Steg bist. Surfe anschließend die Route ab. Du wirst ein riesiges Gebirge erkennen. Halte Ausschau nach der Plattform, die auf der Südseite des Gebirges ist, um die Gebirgsinsel zu betreten.

Betrittst du die Höhle, wirst du feststellen, dass sich in der Höhle ein riesiger Friedhof befindet. Bekämpfe hier die Trainer und sammle nach Möglichkeit alle Items ein (u.a. TM 30 und ein Item, das Wasser-Attacken verstärkt).



Hast du alle Trainer besiegt, gehe wieder ins Erdgeschoss und wähle dort den Ausgang links.

Du kommst jetzt auf den Berg. Besteige diesen, bis du auf der Bergspitze bist. Hier wird übrigens dichter Nebel sein. Auf der Bergspitze werden einige Team Aqua/Magma Mitglieder auf dich warten. Besiege jedes Mitglied und sprich anschließend mit dem Paar. Tust du dies nicht, wirst du die Safarizone nicht betreten dürfen.



Fliege jetzt wieder nach Graphitport City (die Stadt am Strand) und gehe dort ins Schiffmuseum. Sprich mit dem Reporter (hat ein Mikrophon in der Hand) und gehe danach in das Pokémon-Contest-Gebäude dieser Stadt (diese sind immer rot). Sprich dort mit dem kleinen Mädchen links unten. Es wird dir ein Item geben, das dir erlaubt, die Safarizone zu betreten. Reise aber noch nicht zur Safarizone.



Gehe stattdessen in den Nordosten der Stadt. Rechts oberhalb vom Pokémon-Center ist eine Gruppe von Menschen. Sprich mit den Reportern. Danach gehen diese von hier weg und der Forscher spricht mit dir. Er wird zusammen mit dir in das Gebäude gehen. Sprich mit den beiden Mitgliedern von Team Aqua/Magma. Anschließend werden sie dir Flucht ergreifen. Nun kannst du zur Safarizone fliegen (oder deine Reise direkt über Minamo City fortsetzen).



### 11.3. Die Safarizone

Bezahle an der Kassa 500 Pokédollar, dann darfst du den Safaripark betreten. Du erhältst im Gegenzug 30 Safaribälle (die einzigen Bälle, mit denen man hier Pokémon fangen kann).

Pokémon, die du in zumindest einem Teilgebiet der Safarizone fangen kannst, und deren Evolutionen sind unten zu sehen.



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 einen Stein zu werfen oder das Pokémon zu füttern. Beim Füttern lässt sich das Pokémon einfacher fangen, ebenfalls beim Steine werfen. Allerdings kann ein geworfener Stein auch der Grund für die Flucht eines Pokémons sein.

## Der 7. Orden

### 11.4. Seegrassulb City & Team Aqua/Magma Versteck

Seegrassulb City ist eine relativ große Stadt, dennoch gibt es hier keine Arena. Dafür gibt es einen sehr großen Supermarkt. Um diesen betreten zu können, musst du davor deine/n (vor dem Supermarkt stehende/n) Rivalen/ Rivalin in einem Kampf besiegen. Im Erdgeschoss gibt es wieder die Glückszahlenshow. Ist die Trainer ID eines deiner Pokémon ident mit der Glückszahl, gewinnst du einen Meisterball.



Gehe in den Nordosten der Stadt und suche den Mann in einem braunen Anzug auf. Sprich mit diesem Mann. Gehe danach zu dem Haus gleich darunter und sprich dort mit dem alten Mann, der vor dem Haus steht. Anschließend begib dich ins Wasser.

Du wirst realisieren, dass du durch das seichte (hellblaue) Wasser gehen kannst. Suche das Team Magma/Aqua Mitglied (du kannst es nicht bekämpfen). Surfe von hier aus nördlich, bist du zu einer Höhle mitten im Wasser kommst und betrete diese.



Auch innerhalb der Höhle musst du schwimmen, bis du einen Ausgang entdeckst.

Sollte in der Höhle der Ausgang blockiert sein, hast du vergessen, mit dem Reporter vor der Werft von Graphitport City zu sprechen.



In dieser Höhle (Team Aqua/Magma Versteck) musst du alle Mitglieder von Team Aqua/Magma besiegen. Trainiere dabei dein Feuer und dein Unlicht-Pokémon.

**Wegbeschreibung** (in Klammer die Anzahl der zuvor zu besiegenden Mitglieder)

1. (1) Gehe rechts oben in der Ecke durch die Tür.
2. Das linke Teleportierfeld benutzen um in den nächsten Raum zu kommen.
3. (2) Gehe nach rechts zum Teleportierfeld.
4. Gehe durch die Tür oberhalb.
5. (1) Gehe nach unten um einen Ball zu erhalten, nach rechts um weiterzukommen.
6. Gehe durch die Tür oberhalb.
7. (1) Suche die Tür rechts oben auf, gehe durch sie hindurch.
8. (1) Gehe im Raum nach links unten auf das Teleportierfeld.
9. (1) Gehe auf das Teleportierfeld rechts unten.
10. Du kommst wieder in den Raum von Punkt 2, gehe wieder nach links.
11. Gehe dieses Mal nach links unten.
12. Du kommst in einem Raum mit 3 Teleportierfeldern, gehe auf das linke.
13. Gehe auf das Teleportierfeld links.
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/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 danach zurück (nach rechts).
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 mittels Durchschreiten der Tür.

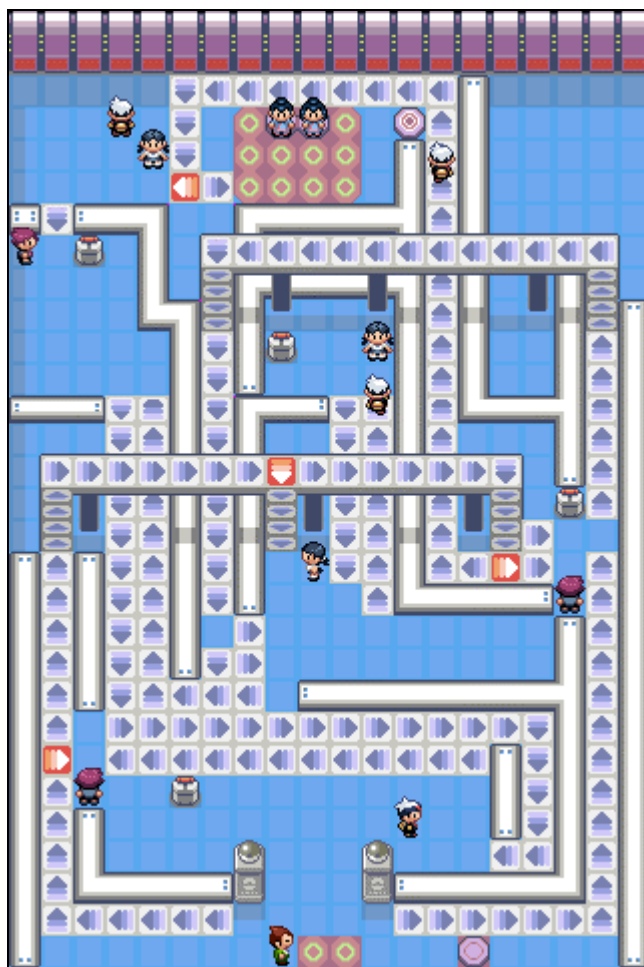
22. Gehe zum Ausgang und surfe aus der Höhle heraus.

### Der Meisterball

Der Meisterball ist der beste Pokéball, den es gibt. Leider ist er nicht zu kaufen und es gibt von ihm nur ein einziges Exemplar (außer du gewinnst bei der Glückszahlenshow den Hauptgewinn, die Chance hier in einer Woche zu gewinnen ist jedoch 1:99999). Dieser Ball fängt jedes wilde Pokémon (das Pokémon hat keine Chance zu entwischen).

Überlege dir sehr gut, wann und für welches Pokémon du ihn einsetzt. Setze den Meisterball auf keinen Fall für Kyogre oder Groudon ein (beide kann man auch ohne Meisterball fangen, wenn man vorher speichert). Latios und Latias sind etwa so schwer zu fangen wie die legendären Hunde von früher, weil sie auch an keinem fixen Ort sind, trotzdem ist es nicht sehr geschickt, sie mit dem Meisterball zu fangen.

Rayquaza kannst du hingegen nur mit dem Meisterball fangen (Level 70), hebe dir hierfür den Meisterball auf. Rayquaza ist nämlich mit Sicherheit das stärkste Pokémon aller Zeiten (auch besser als Mewtu!).



Nachdem Team Aqua/Magma besiegt ist, sind die schwarzen Steine rechts der Höhle verschwunden. Surfe daher nach rechts bis zur nächsten Stadt.

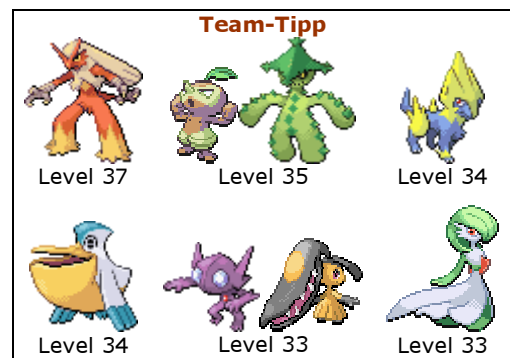
### 11.5. Moosbach City (7.Orden)

Zu aller Erst gehe auf das Plateau (der Ausgang ist im Südosten der Stadt). Von dort aus gehe nach Norden, bis du ein Haus direkt beim Meer siehst. In diesem Haus bekommst du die Superangel (die beste Angel, die es im Pokémon-Spiel gibt).

Danach kannst du schon in die nächste Arena gehen, um dir den 7. Orden zu erkämpfen.

Um die beiden Arenaleiter zu erreichen, musst du alle Schalter auf den Säulen umstellen, dann ändern sich die Schalt Pfeile (rote Pfeile) so, dass man einen direkten Weg zu den Arenaleitern hat. Links auf der Karte siehst du wie die gesamte Arena ausschaut. Damit kannst du dir den Weg besser vorstellen, denn auf dem GameBoy ist die große Arena immer nur zu einem kleinen Teil sichtbar. Die Schalt Pfeile sind auf der Karte in der Ausgangslage.

Bei diesem Orden kämpfen 2 gegen 2 Pokémon. Setze dein Unlicht- und dein Feuer/Kampf-Pokémon ein. Mit diesen beiden solltest du gewinnen. Statt dem Feuer-Pokémon kannst du auch das Wasser/Flug Pokémon einsetzen, denn die Zwillings-Arenaleiter setzen die beiden Psycho/Boden Pokémon, die wie Sonne und Mond aussehen, ein. Versuche, zuerst eines der beiden Pokémon zu besiegen und nicht beide auf einmal, dann bist du beim 2. Pokémon in Überzahl. Zusätzlich zum Orden bekommst du als Preis nach dem Kampf TM 4.



## Der 8. Orden

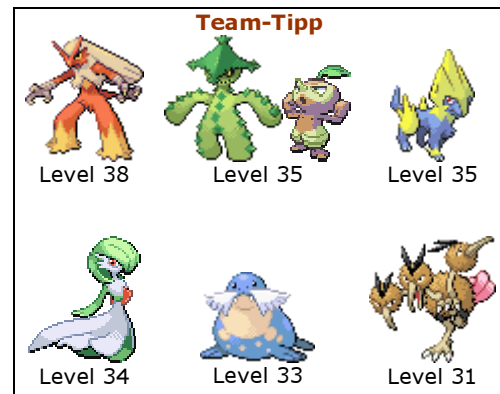
## 12.1. Die Höhle im Norden

Nach dem Orden bekommst du im Haus im Nordwesten der Inselstadt VM 8 (Tauchen). Danach solltest du in den Norden surfen, denn du brauchst ein Pokémon, das Tauchen lernen kann. Hier kommst du zu einer Höhle. Ganz hinten in der Höhle, nachdem man einen Stein mit VM Stärke verschieben musste, kommt man zu einer Eishöhle. Fange dir das Wasser/Eis-Pokémon (jenes, das wie ein Seehund aussieht) und wenn du willst auch das andere Eis-Pokémon.



Das Team muss nun wegen der neuen VM Tauchen umgebaut werden. Da Pelipper diese VM nicht lernen kann, wird es gegen das Wasser/Eis-Pokémon Walraisa (Entwicklung von Seemops) ausgetauscht. Dieses wird dann VM Surfer und VM Taucher lernen. VM Fliegen übernimmt ab diesem Zeitpunkt Dodri.

Damit hast du in Rubin schon 3 und in Saphir 2 Pokémon vom endgültigen Team gefangen (das Start-Pokémon, das Pflanze/Unlicht-Pokémon und in Saphir auch das Wasser/Eis-Pokémon).



## 12.2. Der 1. Tauchgang

Von Moosbach City aus musst du nun nach Süden surfen, bis du an eine dunkelblaue Stelle mitten im Wasser kommst. Tauche hier unter, indem du den A-Knopf drückst (im Team muss sich ein Pokémon befinden, welches VM Tauchen erlernt hat). Um wieder auftauchen zu können, drücke dann den B-Knopf. Beim Tauchen wirst du, solange du nicht durch die Seegräser tauchst, nicht von wilden Pokémon angegriffen.



Tauche so lange, bis du zu einer **Unterwasserhöhle** kommst (siehe rechts). Auftauchen, um z.B. Luft zu holen, muss man glücklicherweise nicht. In der Höhle sieht man ein U-Boot, das aber keine Bedeutung hat. Dann tauche auf und gehe die Höhle ab.



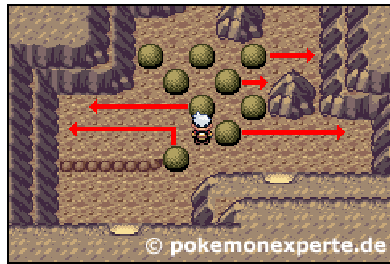
In dieser Höhle wirst du wieder auf Team Aqua/Magma treffen.

In der Höhle musst du zuerst den einen Stein zerschlagen (VM Zertrümmerer), dann gehört der linke verschiebbare Stein nach unten verschoben (VM Stärke). Anschließend ist der rechte Stein nach rechts zu verschieben.

Danach gehe in den hinteren Raum und versuche den Durchgang links hinten zu erreichen. Du kommst zu einem Strom. Zuerst musst du im Rechtsstrom surfen. Wenn



du zum ersten und zweiten Mal stoppst, musst du weiterhin rechts surfen. Beim dritten und letzten Stopp musst du links fortsetzen. Danach surfe geradeaus auf die Plattform. Was du in den beiden folgenden Räumen machen kannst, siehst du unten.



Beim rechten der beiden Bilder gibt die Farbe der Pfeile die Reihenfolge an. Beginne mit dem dunkelsten Pfeil und höre mit dem hellsten auf. Die Reihenfolge ist hier sehr wichtig, achte daher auf sie.

Nachher kommst du in einen letzten Raum. Hier wirst du Groudon oder Kyogre (je nach Edition) entdecken. Dann taucht ein Team Aqua/Magma Boss auf. Es kommt zu einem Kampf. Nach dem Kampf gibt es eine Art Erdbeben und das Groudon/Kyogre flüchtet. Das andere Team taucht auf und befördert dich aus der Höhle heraus. Du kommst in eine Gegend, in der ein Gewitter ist. Fliege zurück nach Moosbach City.

Von Moosbach City aus musst du bis zu Route 126 surfen. Halte hier nach einer großen Tauchfläche Ausschau. Tauche, bis du wieder eine Unterwasserhöhle entdeckst. Tauchst du in der Höhle wieder auf, so wirst du Rune City sehen können

### 12.3. Xeneroville (Kyogre und Groudou, 8.Ordn)

Heile deine Pokémon und Sorge dafür, dass du genug Tränke, Beleger und Hyperbälle bei dir hast. Dann gehe links nach hinten, bis du zu den beiden Personen (siehe rechts) kommst, welche dich zu einer Höhle führen. Betrete die Höhle (du solltest ein Pokémon mit VM Blitz bei dir haben) und gehe bis ganz nach hinten in die Höhle (man kann sich nicht verirren). Auf dem Weg liegt VM Kaskade. Nimm sie mit.



Am Ende der Höhle kommst du in einen Raum, in dem Kyogre bzw. Groudon zu sehen ist. Speichere deinen Spielstand, noch bevor du hier einen Schritt machst. Gehe dann um das Pokémon herum, damit es dich angreift. Das Pokémon wird auf Level 45 sein. Versuche es so weit wie möglich zu schwächen und zu paralysieren oder es einschlafen zu lassen. Fange es mit einem Hyperball, aber auf keinen Fall mit dem Meisterball. Rayquaza ist auf Level 70 und damit ohne Meisterball unmöglich zu fangen.

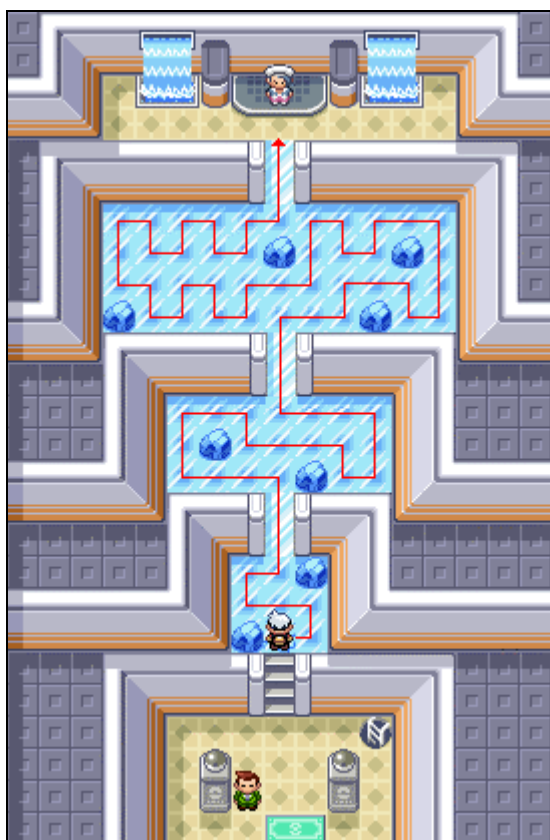


Nachdem du Rongdon bzw. Kyogre gefangen hast, kannst du die Höhle wieder verlassen. Der Sturm wird sich gelegt haben. Gehe nun in die Arena.

In der Arena gibt es drei Eisflächen. Man muss jedes Feld der Eisfläche genau einmal abgehen, dann erscheint eine Treppe mit deren Hilfe man auf die nächste Eisfläche gelangen kann. Betrittst du eine Eisfläche doppelt, wird das Eis durchbrechen und du kommst in einen Raum mit mehreren Trainer (du kannst auch bewusst das Eis durchbrechen, um noch trainieren zu können). Es ist nicht einfach, zum Arenaleiter zu kommen, daher gibt es eine Wegbeschreibung und einen Plan der Arena.

1. Fläche: Hinauf, rechts, hinauf, links, links, hinauf, rechts
2. Fläche: Hinauf, 3x links, hinauf, hinauf, rechts, rechts, hinunter, 3x rechts, hinunter, rechts, hinauf, hinauf, 3x links
3. Fläche: Hinauf, rechts, rechts, hinauf, rechts, rechts, hinunter, rechts, 3x hinauf, links, links, hinunter, links, hinauf, links, hinunter, hinunter, links, links, hinunter.

links, hinauf, links, hinauf, links, hinauf, hinauf, rechts, hinunter, rechts, hinauf, rechts, hinunter, rechts, hinauf, rechts



links: Erdgeschoss, oben: Untergeschoss

Erstmals müssen wir beim Team-Tipp zwischen Rubin und Saphir ganz trennen – der Übersicht wegen. Das beste verfügbare Pokémon ist jeweils in der anderen Edition nicht verfügbar.

In Rubin wird Kyogre das Psycho-Pokémon ersetzen. Alle anderen Pokémon im Team können unverändert bleiben. Blanas sollte mit dem Pflanzenstein in Tengulist entwickelt werden. Das Wasser/Eis-Pokémon muss die VMs Surfen, Kaskade und Tauchen beherrschen (VMs kannst du später beim Attacken-Verlerner in Seegrassulb City rechts vom Supermarkt wieder entfernen).

In Saphir ersetzt Kyogre das Wasser/Eis-Pokémon. Das Psycho-Pokémon kann im Team bleiben. Folglich müsste Kyogre Surfen, Kaskade und Tauchen erlernt haben. Ist dir Kyogre zu schade, um lauter VMs als Attacken zu haben, gib das Psycho-Pokémon aus dem Team. Dadurch hättest du allerdings zwei Wasser-Pokémon im Team.

Der Orden ist relativ leicht erkämpft. Setze vor allem dein Elektro-Pokémon sowie Groudon bzw. Kyogre in diesem Kampf ein.

Mit dem Erhalt des 8. Orden hast du Zugang zu den Top4.

**Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 5 der Komplettlösung erfahren!**

#### Team-Tipp Rubin



#### Team-Tipp Saphir

