

Team



Standard OU-Team

#	Name	Typ	Item	Charakteristik	KP	Angr	Vert	Init	SpAngr	SpVert	
145	Zapdos Zapdos	Elektro / Flug	Überreste Leftovers	Erzwinger Pressure	Zwingt den Gegner dazu, zum Auführung jeder beliebigen Attacke zwei APs statt einem AP zu verbrauchen.	384	184	261	244	314	216
376	Metagross Metagross	Stahl / Psycho	Koakobeere Occa Berry	Neutraltorso Clear Body	Die Statuswerte dieses Pokémons können nicht durch gegnerische Attacken oder Charakteristiken gesenkt werden. Das Zurücksetzen der Werte durch die Attacke Dunkelnebel ist davon nicht betroffen. Die Werte können weiters nach wie vor durch Verbrennung oder Paralyse gesenkt werden.	353	357	296	176	203	272
492	Shaymin-s Shaymin-s	Pflanze	Leben-Orb Life Orb	Edelmut Serene Grace	Zusatzeffekte treten bei Attacken doppelt so häufig wie üblich auf.	342	217	186	388	339	186
51	Digdri Dugtrio	Boden	Wahlband Choice Band	Ausweglos Arena Trap	Das gegnerische Pokémon kann weder flüchten noch ausgewechselt werden. Pokémon mit dem Typ Flug oder der Charakteristik Schweben sind davon nicht betroffen. Der Wechsel mit der Attacke Staffette ist weiterhin möglich.	212	349	136	372	136	176
373	Brutalanda Salamence	Drache / Flug	Leben-Orb Life Orb	Bedroher Intimidate	Senkt den gegnerischen Angriff um 1 Level (33%), wenn die Werte vorher auf Basislevel waren.	331	405	176	270	286	196
121	Starmie Starmie	Wasser / Psycho	Leben-Orb Leftovers	Innere Kraft Natural Cure	Beim Tausch werden alle Status-Probleme geheilt.	301	204	185	320	269	206

Items

Koakobeere Schwächt sehr effektive gegnerische Attacken vom Typ Feuer.
 Leben-Orb Verstärkt Attacken, aber jede Attacke kostet den Träger KP.
 Wahlband Stärkt den Angriffs-Wert. Aber nur eine Attacke ist einsetzbar.
 Überreste Füllt im Kampf stetig KP auf.

Metagross
 Brutalanda, Shaymin-s, Starmie
 Digdri
 Zapdos

Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Zapdos	PHY	1	0.5	1	1	0.5	1	1	1	1	1	0.5	1	1.9	1.9	0.5	0.5	0
	SPE	1.2	0.6	1.2	1.2	0.6	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	0.6	1.2	2.3	2.3	0.6	0.6	0
Metagross	PHY	0.4	0.4	0.8	1.7	0.8	0.8	0.4	0	0.2	0.8	0.8	0.8	0.4	0.4	0.4	0.4	1.7
	SPE	0.5	0.5	0.9	1.8	0.9	0.9	0.5	0	0.2	0.9	0.9	0.9	0.5	0.5	0.5	0.5	1.8
Shaymin	PHY	1.3	0.7	0.7	2.7	2.7	1.3	1.3	2.7	1.3	0.7	1.3	1.3	2.7	1.3	1.3	2.7	0.7
	SPE	1.3	0.7	0.7	2.7	2.7	1.3	1.3	2.7	1.3	0.7	1.3	1.3	2.7	1.3	1.3	2.7	0.7
Digdri	PHY	1.8	3.7	0	1.8	1.8	1.8	1.8	0.9	1.8	3.7	1.8	1.8	3.7	0.9	1.8	1.8	1.8
	SPE	1.4	2.8	0	1.4	1.4	1.4	1.4	0.7	1.4	2.8	1.4	1.4	2.8	0.7	1.4	1.4	1.4
Brutalanda	PHY	1.4	0.4	1.4	0.7	0.7	1.4	2.8	1.4	1.4	0.7	0.7	1.4	5.7	2.8	1.4	1.4	0
	SPE	1.3	0.3	1.3	0.6	0.6	1.3	2.6	1.3	1.3	0.6	0.6	1.3	5.1	2.6	1.3	1.3	0
Starmie	PHY	1.4	2.7	2.7	0.7	2.7	2.7	1.4	1.4	0.7	0.7	0.7	2.7	0.7	1.4	0.7	1.4	1.4
	SPE	1.2	2.4	2.4	0.6	2.4	2.4	1.2	1.2	0.6	0.6	0.6	2.4	0.6	1.2	0.6	1.2	1.2

Strategie

Die Spielweise wird im folgenden zu jedem Pokémon einzeln genauer erläutert.

Zapdos

Zapdos stellt den Starter, weil es für einen Starter einen soliden Typen hat, sowie flexibel ist und in das derzeit vorherrschende Metagame passt. Bei den zahlreichen Stealth Rock Selbstmordleads baut man seinen Light Screen auf und predictet die Explosion, woraufhin man zu Metagross wechselt, welches jede Selbstmordattacke locker aushält. Ansonsten dient Zappy als ein etwas defensiveres Pokemon für etwas Rückhalt, welches sich durch eine gute Def und den Light Screen durch eine gute Sp.Def auszeichnet, dadurch Drachen und Wassertanks countert und sonst solange Thunderbolt ausführt bis es stirbt

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Kraftreserve Hidden Power	15	70	100	Die Wirkung und Typ der Attacke hängt vom Anwender ab.	Ice SPE	1	2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	2
Donnerblitz Thunderbolt	15	95	100	Eine starke Elektro-Attacke, die den Gegner evtl. paralyisiert.	Elektro SPE	1	1/2	1/2	1	1	1	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0
Ruheort Roost	10	0	0	Anwender landet und ruht sich aus. Max. die Hälfte der KP werden so regeneriert.	Flug																	
Lichtschild Light Screen	30	0	100	Erzeugt Lichtwand und senkt Schaden durch Spezial-Angriffe für fünf Runden.	Normal																	

Metagross

Meta ist in erster Linie der Boomtaker (Abfangen von Explosion) des Teams, weshalb die defensiveren Werte durch die EVs aufgestockt werden. Sollte mal nicht geboomt worden sein, swept Metagross das Team des Gegners weg, weil die sehr sicheren Feuercounter (Panferno, Heatran etc) durch die Occaberry veräppelt werden, man sicher einen STAB Overheat von beiden aushält und im Gegenzug mit EQ killt. Zudem ist Metagross in der Lage gut Tarnsteine zu legen ohne Pokémon zu opfern.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Sternenhieb Meteor Mash	10	100	85	Angriff mit einem harten, schnellen Schlag. Erhöht eventuell Angriffs-Wert.	Stahl PHY	1	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1	1/2	1	1	2	2	1/2	1	1
Erdbeben Earthquake	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das, abgesehen von fliegenden Pokémon, alle kämpfenden PKMN (außer Anw.) trifft.	Boden PHY	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Eishieb Ice Punch	15	75	100	Ein Schlag, der den Gegner eventuell einfriert.	Eis PHY	1	2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	2
Tarnsteine Stealth Rock	20	0	0	Falle mit schwebenden Steinen. In Kampf eingreifende Gegner nehmen Schaden.	Gestein																	

Shaymin-s

Normales Skymin mit Delegator, damit Prediction-schwächere Spieler eine gute Möglichkeit haben trotzdem durchzusweepen, ansonsten wie gesagt Seed Flare und Air Slash als STAB, Erdkräfte für Heatran und Co.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Schocksamen Seed Flare	5	120	85	Anwender erzeugt eine Schockwelle, die auch Spezial-Verteidigung senkt.	Pflanze SPE	1	1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	2	1	1	1	2	1/2	1/2	2
Luftschnitt Air Slash	20	75	95	Gegner wird mit einer Luftklinge angegriffen. Gegner schreckt eventuell zurück.	Flug SPE	1	2	1/2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1/2	1/2	1	1
Delegator Substitute	10	0	100	Lockvogel, der eine gewisse Anzahl der max. KP des Anwenders besitzt.	Normal																	
Erdkräfte Earth Power	10	90	100	Der Boden unter dem Gegner erzittert durch die Kraft der Erde. Senkt eventuell Spezial-Verteidigung.	Boden SPE	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1

Digdri

Revengekiller und Trapper

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Steinkante Stone Edge	5	100	80	Anwender sticht den Gegner mit scharfen Steinen. Hohe Volltrefferquote.	Gestein PHY	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1/2	1	2	1	1/2	2	1/2
Nachthieb Night Slash	15	70	100	Anwender greift bei der ersten Gelegenheit mit scharfen Klauen an. Hohe Volltrefferquote.	Unlicht PHY	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1
Erdbeben Earthquake	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das, abgesehen von fliegenden Pokémon, alle kämpfenden PKMN (außer Anw.) trifft.	Boden PHY	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Aero-Ass Aerial Ace	20	60	100	Eine extrem schnelle und unausweichbare Attacke.	Flug PHY	1	2	1/2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1/2	1/2	1	1

Brutalanda

Salamence mit Drachentanz, Erdbeben und Wutanfall um physisch zu sweepen, was meist auch super geht, wenn die Stahl-Pokémon weg sind. Flamethrower ist für Forry, Skarm und Stahl-Pokémon, die dadurch OHKOt werden. Risikofreudigere Spieler können auch Fire Blast benutzen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Drachentanz Dragon Dance	20	0	100	Ein mystischer Tanz, der den Angriffs- und Drache Initiative-Wert erhöht.																		
Erdbeben Earthquake	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das, abgesehen von fliegenden Pokémon, alle kämpfenden PKMN (außer Anw.) trifft.	Boden PHY	1	½	2	2	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Flammenwurf Flamethrower	15	95	100	Starke Feuer-Attacke, die eventuell den Gegner verbrennt.	Feuer SPE	1	2	1	½	2	1	½	1	1	½	1	1	2	½	2	1	1
Wutanfall Outrage	15	120	100	Wiederholt Angriff zwei bis drei Runden lang. Anschließend ist er verwirrt.	Drache PHY	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	½	1	1

Starmie

Spinner, der bei der Tarnstein-Flut überlebenswichtig ist, greift sonst mit Surfer und Donnerblitz an.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Surfer Surf	15	95	100	Eine Welle bricht über alle PKMN außer dem Anwender herein. Macht das Surfen möglich.	Wasser SPE	1	½	1	2	1	1	½	1	1	½	1	1	1	2	1	1	2
Turbodreher Rapid Spin	40	20	100	Trifft den Gegner mit einer Dreh-Attacke, die u.a. Klammergriff, Wickel, Egelsamen u. Stachler eliminiert.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	½	½	1	1
Genesung Recover	10	0	100	Eine Selbstheilung. KP des Anwenders werden mit 50 % d. max. KP aufgefüllt.	Normal																	
Donnerblitz Thunderbolt	15	95	100	Eine starke Elektro-Attacke, die den Gegner evtl. paralyisiert.	Elektro SPE	1	½	½	1	1	1	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0