

Team



Geeignet für: 493 Über

#	Name	Typ	Item	Charakteristik	KP	Angr	Vert	Init	SpAngr	SpVert	
483	Dialga Dialga	Stahl / Drache	Prunusbeere Lum Berry	Erzwinger Pressure	Zwingt den Gegner dazu, zur Ausführung jeder beliebigen Attacke zwei APs statt einem AP zu verbrauchen.	404	248	280	216	408	261
384	Rayquaza Rayquaza	Drache / Flug	Leben-Orb Life Orb	Klimaschutz Air Lock	Wettereffekte (Sonnentag, Regentanz, Hagelsturm und Sandsturm) haben keinen Einfluss auf dieses Pokémon. Die Charakteristiken Chlorophyll und Wassertempo haben keinen Effekt, wenn ein Pokémon mit dieser Charakteristik im Einsatz ist. Der Effekt der Charakteristiken Klimaschutz und Wolke Sieben ist ident.	361	399	216	308	300	216
212	Scherox Scizor	Käfer / Stahl	Leben-Orb Life Orb	Techniker Technician	Die schwächeren Attacken dieses Pokémon werden verstärkt.	325	353	236	166	131	254
382	Kyogre Kyogre	Wasser	Überreste Leftovers	Niesel Drizzle	Verursacht beim Einsatz im Kampf Regen, was dem Effekt der Attacke Regentanz entspricht. Der Effekt ist jedoch nicht zeitlich begrenzt und wird auch nach der Auswirkung nicht aufgehoben.	401	212	272	222	369	316
150	Mewtu Mewtwo	Psycho	Leben-Orb Life Orb	Erzwinger Pressure	Zwingt den Gegner dazu, zur Ausführung jeder beliebigen Attacke zwei APs statt einem AP zu verbrauchen.	353	266	194	389	403	215
484	Palkia Palkia	Wasser / Drache	Wahlschal Choice Scarf	Erzwinger Pressure	Zwingt den Gegner dazu, zur Ausführung jeder beliebigen Attacke zwei APs statt einem AP zu verbrauchen.	321	277	211	492	399	276

Items

Leben-Orb	Ein Item zum Tragen. Verstärkt Attacken, aber jede Attacke kostet den Träger KP.	Mewtu, Rayquaza, Scherox
Prunusbeere	Eine Knursp-Zutat. Als Item (Tragen) hebt die Beere die Statusprobleme eines Pokémon auf.	Dialga
Wahlschal	Ein Item zum Tragen. Der Schal erhöht den Initiative-Wert, erlaubt aber nur eine Attackenart.	Palkia
Überreste	Ein Item, das einem Pokémon zum Tragen gegeben werden kann. Es füllt im Kampf stetig KP auf.	Kyogre

Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Dialga	PHY	0.4	0.2	0.4	0.9	0.4	0.4	0.9	0	0.4	0.4	1.8	0.4	0.9	0.4	0.4	0.4	1.8
	SPE	0.5	0.2	0.5	1	0.5	0.5	1	0	0.5	0.5	1.9	0.5	1	0.5	0.5	0.5	1.9
Rayquaza	PHY	1.2	0.3	1.2	0.6	0.6	1.2	2.3	1.2	1.2	0.6	0.6	1.2	4.6	2.3	1.2	1.2	0
	SPE	1.2	0.3	1.2	0.6	0.6	1.2	2.3	1.2	1.2	0.6	0.6	1.2	4.6	2.3	1.2	1.2	0
Scherox	PHY	0.5	0.3	1.1	4.2	0.5	0.5	0.5	0	0.5	1.1	1.1	0.5	0.5	1.1	0.5	1.1	1.1
	SPE	0.5	0.2	1	3.9	0.5	0.5	0.5	0	0.5	1	1	0.5	0.5	1	0.5	1	1
Kyogre	PHY	0.9	1.8	1.8	0.5	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.5	0.9	0.9	0.5	0.9	0.5	0.9	0.9
	SPE	0.8	1.6	1.6	0.4	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.4	0.8	0.8	0.4	0.8	0.4	0.8	0.8
Mewtu	PHY	1.3	1.3	1.3	1.3	2.6	2.6	1.3	1.3	0.6	1.3	0.6	2.6	1.3	1.3	1.3	1.3	1.3
	SPE	1.2	1.2	1.2	1.2	2.3	2.3	1.2	1.2	0.6	1.2	0.6	2.3	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
Palkia	PHY	1.2	1.2	1.2	0.3	1.2	1.2	2.4	1.2	1.2	0.3	1.2	1.2	1.2	1.2	0.6	1.2	1.2
	SPE	0.9	0.9	0.9	0.2	0.9	0.9	1.8	0.9	0.9	0.2	0.9	0.9	0.9	0.9	0.5	0.9	0.9

Strategie

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

Dialga

Dialga ist der Starter des Teams. Mit Donnerwelle werden fast alle gegnerischen Startpokémon paralysiert, sodass man danach gleich die Tarnsteine einsetzen kann. Mit Flammenwurf und Draco Meteor werden viele Pokémon gut getroffen, die Beere dient dazu gegen Statusveränderungen wie Schlaf oder Paralyse anzukommen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Tarnsteine Stealth Rock	20	0	0	Falle mit schwebenden Steinen. In Kampf eingreifende Gegner nehmen Schaden.	Gestein																	
Donnerwelle Thunder Wave	20	0	100	Ein schwacher Stromstoß, der den Gegner paralysiert.	Elektro																	
Draco Meteor Draco Meteor	5	140	90	Kometen werden heraufbeschworen. Der Rückstoß reduziert Spez. Ang. des Anwenders enorm.	Drache SPE	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1
Flammenwurf Flamethrower	15	95	100	Starke Feuer-Attacke, die eventuell den Gegner verbrennt.	Feuer SPE	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1

Rayquaza

Rayquaza ist eines der wichtigsten Pokémon im Team. Nach nur einem Drachentanz kann es die meisten anderen Überpokémon "überrollen" und ist somit schwer aufhaltbar. Flammenwurf hilft gegen Stahlpokémon wie Forstellka oder Scherox.

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 Initiative-Wert erhöht.	Drache																	
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	1/2	1	1
Flammenwurf Flamethrower	15	95	100	Starke Feuer-Attacke, die eventuell den Gegner verbrennt.	Feuer SPE	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	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

Scherox

Scherox beseitigt die meisten Überreste, die Rayquaza zurückgelassen hat. Mit Schwerttanz wird der Angriffswert drastisch erhöht, was zusammen mit der Erstschlagsattacke Patronenhieb eine gute Kombination ist. Mit Ruheort werden die KP wieder regeneriert, mit Durchbruch Stahlpokémon wie Dialga angegriffen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Patronenhieb Bullet Punch	30	40	100	Gegner wird von einem ultraschnellen Hieb getroffen. Erstschlaggarantie.	Stahl PHY	1	1	½	½	1	1	1	1	1	½	1	1	2	2	½	1	1
Schwerttanz Swords Dance	30	0	100	Ein wilder Kampftanz, der den Angriffswert drastisch erhöht.	Normal																	
Ruheort Roost	10	0	0	Anwender landet und ruht sich aus. Max. die Hälfte der KP werden so regeneriert.	Flug																	
Durchbruch Brick Break	15	75	100	Durchbricht Barrieren wie Lichtschild und Reflektor.	Kampf PHY	2	1	1	1	½	0	1	½	½	1	1	2	2	2	2	½	1

Kyogre

Kyogre kann einschläfernde Attacken wie z.B. Schlummerort von Darkrai leicht abfangen – mit Hilfe von Erholung und Schlafrede hat man dann auch kein Pokémon opfern müssen. Mit Gedankengut und Surfer fügt man den meisten Pokémon großen Schaden zu. Pokémon wie z.B. ein Steinpolitur-Groudon können hiermit leicht aufgehalten werden.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Erholung Rest	10	0	100	Anwender schläft zwei Runden, um KP und Psycho Status voll zu erneuern.																		
Schlafrede Sleep Talk	10	0	100	Setzt per Zufall eine ihm bekannte Attacke im Schlaf ein.	Normal																	
Gedankengut Calm Mind	20	0	100	Erhöht Spez.-Angriff und Spezial-Verteidigung durch Konzentration.	Psycho																	
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

Mewtu

Mewtu ist der "Allround-Angreifer" des Teams. Durch die hohe Initiative und den hohen Spezial-Angriff ist es ein starker Angreifer, der mit seinen Attacken fast alle Pokémon sehr effektiv trifft. Falls es mal eng werden sollte, hat Mewtu noch Finale, was häufig noch einen Gegner mitreißt.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Donner Thunder	10	120	70	Eine verheerende 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
Eisstrahl Ice Beam	10	95	100	Der Gegner wird von einem Eisstrahl getroffen und friert eventuell ein.	Eis SPE	1	2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	2
Aurasphäre Aura Sphere	20	90	0	Tief aus dem Inneren des Anwenders löst sich ein kraftvoller Stoß Auraenergie. Trifft in jedem Fall.	Kampf SPE	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	2	2	2	2	1/2	1
Finale Selfdestruct	5	200	100	Anwender sprengt sich, richtet Riesenschaden an und wird dabei besiegt.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1

Palkia

Mithilfe des Wahlschals kann es ohne Probleme Pokémon wie Drachentanz-Rayquazas überholen und leicht besiegen (mit Raumschlag), Donner trifft im Regen immer, was sich sehr gut mit der Fähigkeit von Kyogre kombinieren lässt. Falls ein gegnerisches Heiteira versucht Palkia aufzuhalten, kann man ohne Bedenken Wutanfall einsetzen, da dies Heiteira aufgrund der schlechten Verteidigungswerte in gerade mal 2 Runden besiegen wird.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Raumschlag Spacial Rend	5	100	95	Schwere, raumgreifende Attacke. Hohe Volltrefferquote.	Drache SPE	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1
Surfer Surf	15	95	100	Eine Welle bricht über alle PKMN außer dem Anwender herein. Macht das Surfen möglich.	Wasser SPE	1	1/2	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1	1	2	1	1	2
Donner Thunder	10	120	70	Eine verheerende 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
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	1/2	1	1