

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Smaragd Teil 2: Im Süden von Hoenn (Orden 2 und 3)



©2005 pokemonexperte.de

Der Navigator

Auf dem Rückweg vom Metaflurtunnel nach Metarost City wird der Mann, der Team Aqua verfolgt hatte, auf dich warten. Nachdem du ihm den gestohlenen Pokéball ausgehändigt hast, begleitet er dich in das Gebäude der Devon Corporation.

Vom Geschäftsführer der Devon Corporation bekommst du einen Brief ausgehändigt, den du einem ihrer Mitarbeiter bringen sollst und den Pokémon Navigator (kurz PokéNav).

Im Pokémon Navigator sind momentan eine Weltkarte und Informationen über die Contest-Werte (Schönheit, Klugheit, Anmut, Stärke und Coolness) deiner Pokémon enthalten. Im Laufe des Spieles wird der PokéNav noch um einige Funktionen erweitert.

Gleich nach dem Verlassen des Gebäudes wird dir einer der Forscher die erste Erweiterung geben. Diese Erweiterung integriert eine Art Telefon in den Navigator, wie man es schon aus Pokémon Kristall kennt.

Motorboot nach Faustauhaven

Verlasse Metarost City nach Süden. Dort wird dein Rivale. Seine beiden Pokémon, die auf Level 14 bzw. 15 sind, sind einfach zu besiegen.







Gehe nun wieder Richtung Blütenburg Wald. Auf der Strecke kannst du ein Item aufsammeln, das hinter einem Busch liegt. Zu diesem Zweck muss eines deiner Pokémon Zerschneider beherrschen.

Nach dem Verlassen von Blütenburg Wald musst du nur noch bis zum Haus beim Schiffssteg gehen. Gehe in das Haus und sprich mit dem Mann.

Es ist jener Mann, der sein Wingull dank dir wiederbekommen hat. Dafür darfst du sein Motorboot benutzen. Mit dem Boot bist du dann in kurzer Zeit in Faustauhaven. Solltest du zu wenig für den 2. Orden trainiert haben, kannst du jederzeit wieder zurück und dann nochmals zur Insel fahren. Während deiner Fahrt wirst du erstmals über das Handy kontaktiert.



Sobald du in Faustauhaven angekommen bist, kannst du in der Arena kämpfen – sofern deine Pokémon bereits stark genug sind. An dieser Stelle wie üblich ein Team-Tipp:

Team-Tipp	Moorabbel	Trasla	Schwalbini	Loturzel	Flurmel	Zigzachs
						
Level	Level 18	Level 16	Level 14	Level 12	Level 10	Level 10
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	-
Chara	Sturzbach	Synchro	Adlerauge	Wassertempo	Lärmschutz	Mitnahme
Wesen	Mutig	Mäßig	Froh	Still	Beliebig	Hart
Attacken	Tackle Heuler Aquaknarre Lehmschuss	Heuler Konfusion Teleport	Heuler Energiefokus Ruckzuckhieb Flügelschlag	Erstauner Heuler Absorber	Pfund Aufruhr	Tackle Heuler Rutenschlag

In der Arena von Faustauhaven hast du nur ein begrenztes Sichtfeld und musst dich daher anfangs „im Dunklen“ vorantasten. Nach jedem gewonnen Kampf gegen einen Trainer in der Arena wird dein Sichtfeld größer.

In den Kämpfen wird dir ein starkes Trasla mit der Attacke Konfusion und Schwalbinis Flügelschlag den Sieg bringen.

Sobald sich der 2. Orden in deinem Besitz befindet, geht dein Abenteuer schon weiter. Zu allererst sprich mit den Menschen in der Stadt. Einer von ihnen wird dir eine Angel geben. Mit der Angel kannst du einige Pokémon in den Gewässern fangen.

Gehe dann in den Nordwesten der Insel, wo sich die Granithöhle befindet. In dieser wartet gleich nach dem Eingang eine Person, die dir die VM 5 (Blitz) gibt. Mit dieser VM kannst du dunkle Höhlen erhehlen. Du wirst sie noch in dieser Höhle brauchen.

Gehe in der Höhle nach links, bis du zu einer Leiter kommst. Klettere diese Leiter hinunter. Du befindest dich jetzt in einem dunklen Raum. Lerne diese VM einem deiner Pokémon im Team – am besten Loturzel.

Lasse nun dein Pokémon Blitz einsetzen, damit du eine bessere Sicht innerhalb der Höhle hast. Durchquere die Höhle, bis du zu Steven kommst (es sollte kein Problem darstellen, ihn aufzufinden, da es in der Höhle keine Abzweigungen und Sackgassen gibt). Händige Steven den Brief aus, den du in Metarost für ihn bekommen hast und verlasse danach die Höhle.



Gehe wieder zur Anlegestelle in der Stadt. Der alte Mann bietet dir nun an, nach Graphitport zu fahren. Dieses Angebot solltest du annehmen.

Graphitport City

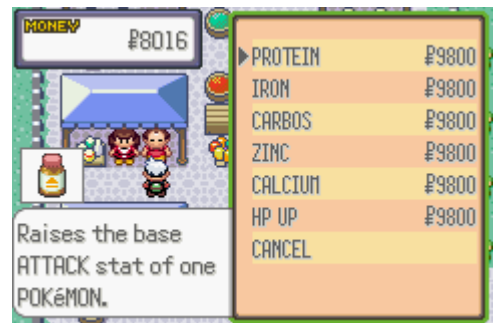
Auf dem Seeweg nach Graphitport City wirst du am versunkenen Schiff vorbeikommen. Zu diesem kannst du wieder zurück, sobald eines deiner Pokémon VM Surfer beherrscht. Für den Spielverlauf hat es zwar keine Bedeutung, jedoch befinden sich dort einige nützliche Items.



Am Strand von Graphitport musst du dich dann vom alten Mann verabschieden. Auf der wunderschönen Strandroute gibt es nichts, das von größerer Bedeutung ist. Ein paar Kämpfe gegen die Trainer dort sind jedoch empfehlenswert, da deine Pokémon regelmäßig Erfahrungen sammeln sollten.



In der Stadt gibt es eine Werft, ein Museum, einen Pokémon Fanclub, ein Wettbewerbs-Gebäude und einen Markt. Während das Wettbewerbs-Gebäude zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Bedeutung hat, kannst du bei den Marktständen einige nützlichen Dinge kaufen. Einer dieser Stände gehört dem Statuswerte-Guru. Er verkauft dir Items wie Protein und Kalzium.



Allgemein herrscht der Irrglaube vor, dass diese Items dein Pokémon stärker machen würden. Das ist zwar nicht ganz falsch, aber sie können auch ohne diese Items genauso stark werden, indem du sie trainierst. Diese Items sind sehr teuer und sparen „nur“ Zeit zum Trainieren. Solange du also kein Geld im Überfluss hast, lasse deine Hände von solchen Items. Wenn du mehr zu den Statuswerten deiner Pokémon erfahren willst, kannst du dich unter der Internetadresse <http://www.pokemonexperte.de/web/ratgeber/statuswerte.php> informieren.

In der Stadt musst du zu allererst in die Werft. Diese ist daran zu erkennen, dass daneben drei Segelboote ankern. In der Werft wartet eine Person (im Erdgeschoss links oben, unmittelbar vor der Treppe) bereits darauf, dass du die benötigten Devon-Waren aus Metarost zustellst. Doch der Kapitän ist momentan nicht da und du sollst ihn suchen.



Gehe in das Museum der Stadt, wovor sich bis vor deinem Besuch in der Werft Team Aqua Mitglieder geschart haben. Diese sind nun im Museum drinnen. Tritt ein (der Eintritt kostet dich 50\$) und sprich mit dem Kapitän im zweiten Stock. In dem Moment, wo du ihm die Waren übergibst, betreten zwei Mitglieder des Team Aqua den Stock um euch in einem Kampf die Waren abspenstig zu machen. Sobald du die beiden Kämpfe gewonnen hast, kannst du den Ort des Geschehens verlassen und deine Reise nach Norden fortsetzen.

Beim Verlassen des Gebäudes wird dich wieder Scott ansprechen, dem du bereits in Blütenburg begegnet bist. Er bietet dir an, seine Telefonnummer zu geben. Jetzt geht deine Reise jedoch endgültig weiter.

Ab in den Norden!

Auf Route 110 wird dir überraschenderweise Professor Birk begegnen. Auch er wird dir seine Telefonnummer geben, damit du ihm im PokéNav registrieren kannst.



An der Weggabelung steht das Haus des Rätselmeisters. Jedes Mal, wenn du durch sein Haus kommst und ihn findest, bekommst du ein Item. Es würde den Rahmen dieser Komplettlösung sprengen, wenn wir hier alle Details zum Rätselhaus beschreiben würden. Informationen dazu findest du jedoch unter <http://www.pokemonexperte.de/rubinsaphir/spielehilfen/raetselhaus/>.

Du kannst am Rätselhaus auch getrost vorbeigehen, wenn es dich nicht interessiert. Der Weg in die nächste Stadt führt über den Weg rechts in den Norden. In den Grasflächen wirst du insbesondere auf Elektro-Pokémon stoßen. Weiters wirst du auf deinen Rivalen stoßen, der sich hier auf ein weiteres Duell vorbereitet hat. Seine drei Pokémon sind zwischen Level 18 und 20, daher sollte dir der Kampf nicht sehr schwer fallen.

Malvenfroh City – Ein Fahrrad muss her ...

Malvenfroh City gehört zwar nicht zu den größten Städten der Pokémon-Welt, liegt aber im Zentrum, wo sich die wichtigen Nord-Süd- und West-Ost-Verbindungen kreuzen. Das heißt also auch, dass du noch des Öfteren durch diese Stadt reisen wirst.



Zunächst einmal besorge dir in dieser Stadt ein Fahrrad. Dieses bekommst du im Fahrrad-Laden, der sich rechts neben dem Pokémon-Center befindet, geschenkt. Der Verkäufer bietet dir zwei verschiedene Typen von Fahrrädern (das Eilrad und das Kunstrad) an, zwischen denen du dich entscheiden musst.

Vorteile des Eilrades:

- Du kannst damit schneller fahren, das erschwert allerdings das Steuern.
- Du kannst durch Sandstürme fahren.
- Du kannst damit manche Hänge aufwärts fahren.
- Du kannst über spezielle Bruchstellen fahren.

Vorteile des Kunstrades:

- Du kannst damit über schmale Balken fahren.
- Du kannst mit dem Kunstrad kleine Sprünge machen.
- Das Kunstrad ist zwar langsamer, dafür aber leichter zu steuern.







Fürs Erste empfehlen wir dir das Eilrad, da du es während des Spielverlaufs eher benötigen wirst. Allerdings brauchst du dir über diese Entscheidung nicht den Kopf zu zerbrechen, da du das Fahrrad jederzeit im Laden wieder umtauschen kannst.

Jetzt kannst du dich entweder ein wenig in der Stadt umsehen, noch ein wenig für den nächsten Orden trainieren oder gleich zur Arena gehen.

Vor dem Eingang der Arena halten sich im Moment zwei Personen auf, an denen du nicht vorbei kannst: Es sind Heiko und dein Onkel. Heiko fordert dich zum Kampf auf. Ist der Kampf geschlagen und Heiko besiegt, kannst du die Arena betreten.

In der Arena gibt es elektrische Schranken. Diese können durch Kontaktschalter am Boden umgeschaltet werden. Mit etwas Überlegen oder einfachem Probieren solltest du den Weg zum Arenaleiter finden. Im Kampf gegen den Arenaleiter wirst du dich sicherlich durchsetzen, wenn du ein Pokémon hast, gegen das Elektro-Attacken nicht viel Schaden anrichten. Dazu zählt Moorabbel – solltest du am Anfang kein Hydropsi gewählt haben kann ein Kleinstein oder ein Kirlia mit der Attacke Gedankengut den Sieg bringen.



Team-Tipp	Moorabbel	Kirlia	Schwalbini	Loturzel	Flurmel	Zigzachs
						
Level	Level 24	Level 26	Level 18	Level 18	Level 10	Level 10
Item	Beere	Beere	Beere	Beere	Beere	-
Chara	Sturzbach	Synchro	Adlerauge	Wassertempo	Lärmschutz	Mitnahme
Wesen	Mutig	Mäßig	Froh	Still	Beliebig	Hart
Attacken	Tackle Heuler Aquaknarre Lehmschuss	Konfusion Teleport Gedankengut Psychokinese	Heuler Energiefokus Ruckzuckhieb Flügel Schlag	Erstauner Heuler Absorber Natur-Kraft	Pfund Aufruhr	Tackle Heuler Rutenschlag

Die Spielhalle

Wenn du dich in der Stadt umschaust, wirst du unter anderem die Spielhalle entdecken. Es ist das architektonisch außergewöhnlichste Gebäude der Stadt. Von innen schaut es wie das typische Kasino aus.

Bevor du jedoch im Kasino spielen darfst, musst du dir einen Münzkorb besorgen. Dazu musst du einen „Wingull-Brief“ besitzen. Diesen kann man im Pokémon-Shop in Graphitport City um 50 Pokédollar kaufen. Nach Graphitport kommst du



von hier aus am schnellsten, indem du den Radweg benutzt. Gehe dann in das Haus, das sich links vom Pokémon-Shop befindet. Dort tauscht die sich darin befindende Person den Brief gegen den Münzkorb.

Nun kannst du in der Spielhalle Spielmünzen kaufen. 50 Münzen kosten 1000 Pokédollar – dies ist zwar recht teuer, aber manche TMs bekommt man ausschließlich in der Spielhalle.

Dir stehen zwei Spiele zur Auswahl. Einarmiger Bandit und Roulette, wobei beide nicht 1:1 den realen Vorbildern entsprechen. Am Prinzip wurde jedoch nichts verändert. Beim einarmigen Banditen geht es darum, drei gleichartige Bilder in einer Reihe (horizontal oder diagonal) zu haben. Je nach Bildreihe und Höhe des Einsatzes variiert die Gewinnausschüttung.

Beim Roulette musst du tippen, auf welches Feld (Figur, Farbe oder exaktes Feld) die Kugel fallen wird.

Während man im echten Leben in Kasinos auf lange Sicht stets verliert, kann man hier ohne großes Risiko spielen. Im Durchschnitt wirst du *leicht* gewinnen. Wenn du jedoch auf die Schnelle Münzen benötigst, um diese gegen Preise einzutauschen, wirst du diese jedoch wohl oder übel kaufen müssen.

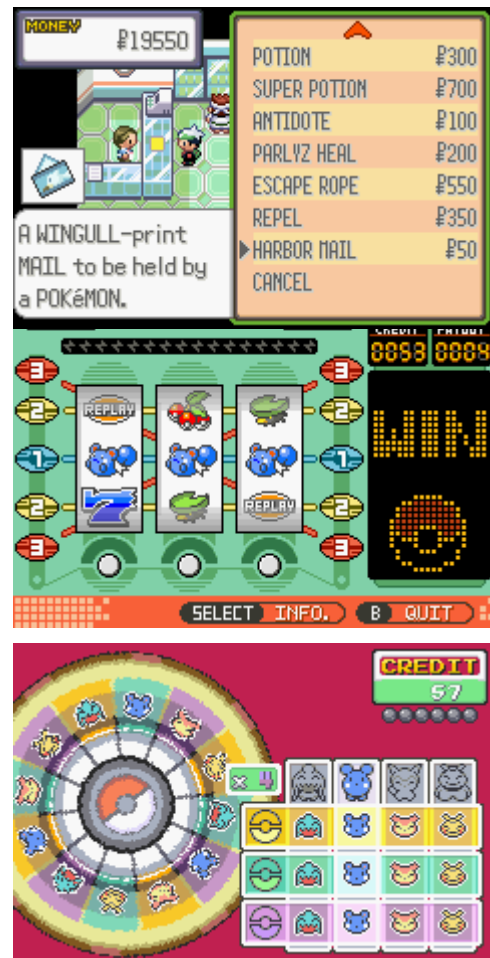
Solltest du unseren Team-Tipps folgen, erspiele dir oder kaufe dir so viele Münzen, dass du diese am Gewinnschalter gegen TM Donnerblitz eintauschen kannst. Diese TM bringst du danach deinem Kirlia bei. Es wird dir mit dieser Attacke noch große Dienste erweisen.

Pokémon Pension

Die Pokémon Pension kannst du westlich der Stadt finden. Wie seit Pokémon Gold/Silber üblich, kannst du die Pension für zwei Zwecke nutzen:

Aufzucht

Die Aufzucht deiner Pokémon: Pro Schritt, den du in diesem Spiel machst, gewinnt dein Pokémon einen Erfahrungspunkt. Radfahren oder Surfen wird dabei auch als Schritt gezählt. Befindet sich dein Pokémon auf niedrigem Level, wird dieses relativ schnell trainiert. Mit zunehmendem Level entwickelt es sich jedoch immer langsamer. Pro gestiegenen Level hast du beim Abholen \$100 zuzüglich eines Grundentgelts von \$100 zu zahlen.



Zucht von Pokémon

Die Zucht von Pokémon ist möglich, indem du zwei fortpflanzungsfähige Pokémon unterschiedlichen Geschlechts gleichzeitig in der Pension aufziehen lässt. Die wichtigsten Regeln zur Pokémon-Zucht kannst du bei den Ratgebern (zu finden auf unserer Internetseite unter <http://www.pokemonexperte.de/web/ratgeber/>) unter „Pokémon-Eier“ und „Vererbung von Attacken“ nachlesen. Wenn alles klappt, kannst du schon bald die ersten Pokémon aus Pokémon-Eiern schlüpfen lassen.

Bevor du die Stadt endgültig verlässt, hole dir noch die VM 6 ab. Diese bekommst du im Haus rechts neben dem Pokémon-Shop.

Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 3 der Komplettlösung erfahren!