

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de
www.pokemonexperte.info
post@pokemonexperte.de

Pokémon Rubin/Saphir Komplettlösung Teil 5: Die Top4 und das Spielende



©2003 pokemonexperte.de

Die Top4

13.1. Die Reise zu den Top4

Sobald du 8 Orden erkämpft hast, kannst du die Top4 aufsuchen. Reise wieder nach Moosbach City (die Stadt des 7. Ordens). Von hier aus surfe östlich, bis du eine lange Einbuchtung Richtung Osten vorfindest. Am Ende dieser befindet sich ein Wasserfall. Auf dem Weg zu diesem ist es nicht nötig, dass du irgendwo tauchst. Surfe mit VM 7 (Kaskade) den Wasserfall aufwärts. Anschließend kommst du direkt zur Siegesstraße.



Die **Siegesstraße** ist eine sehr große Höhle, daher kann es leicht passieren, dass man im Kreis läuft. Zuerst musst du in einen Raum kommen, in dem du VM Blitz einsetzen musst. Von dort aus suche nach einer kleinen Wasserfläche und einem Wasserfall. Setze VM Kaskade ein. Von hier aus musst du nach links surfen und einen zweiten Wasserfall hinuntersurfen. Surfst du von dort aus nach rechts, kommst du zu einer Leiter. Benutze diese. Es sollte kein Problem mehr sein, den Ausgang zu finden.

13.2. Die Top4

Die Top4 sind 4 starke Trainer (stärker als alle Arenaleiter), die du hintereinander besiegen musst. Zwischen den Kämpfen hat man keine Möglichkeit, in ein Pokémoncenter zu gehen. Allerdings ist es dir erlaubt, Tränke, Beleger, etc. einzusetzen. Nach den 4 Trainern triffst du außerdem noch auf den Champion, den stärksten aller Trainer.

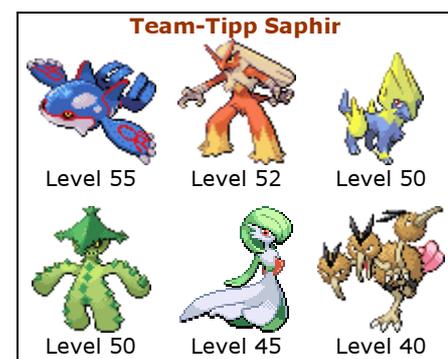
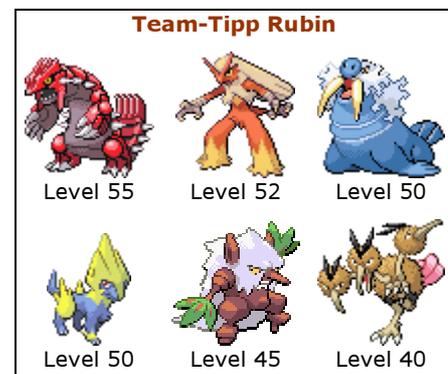
Die Top4 sind sehr stark, ihre Pokémon sind zwischen Level 46 und 58. Aus diesem Grund wirst du sehr viel trainieren müssen. Am einfachsten ist es, wenn du gegen die Top4 kämpfst, wobei du allerdings gegen diese verlierst. Investiere das Geld in Tränke und Beleger (am besten im Medizinshop in Fuen, die Stadt beim Vulkan), somit verlierst du kein Geld, wenn du einen Kampf verlieren solltest.

Sowohl in Rubin als auch in Saphir gilt, dass die Pokémon durchschnittlich Level 50 erreicht haben müssen. Hat man viel Kampferfahrung oder ist man bereit viele Tränke zu opfern, so können die Level jedoch wesentlich niedriger sein.

Nur Dodri, welches wegen VM Fliegen im Team ist, muss nicht besonders viel trainiert werden. Bei den Top4 werden ansonsten alle Pokémon beansprucht werden. Welches Pokémon gegen wen einzusetzen ist, steht beim jeweiligen Top4-Mitglied dabei.

In Rubin ist es wichtig, dass das Wasser/Eis-Pokémon TM Eisstrahl (bekommt man im Kasino für 4000 Münzen) oder TM Blizzard (4. Stock des Supermarktes in Seegrassulb City) erlernt hat. In Saphir ist es nicht nötig, sich solch eine TM zu besorgen, da Kyogre bereits beim Fangen Eisstrahl einsetzen konnte.

Achte auch darauf, dass das Feuer/Kampf-Pokémon Lohgock eine Kampf-Attacke beherrscht. Sollte es Doppelkick beherrschen, so reicht dies vollkommen aus.



13.3. Die Top4 im Überblick

#1	Diese Pokémon sind zu empfehlen	Diese Pokémon setzt er gegen dich ein ...
Unlicht 	 Typ Kampf  Typ Flug  Typ Elektro	 Level 46 Unlicht  Level 48 Pflanze/Unl.  Level 46 Pflanze/Unl.  Level 48 Wasser/Unl.  Level 49 Unlicht

Gegen die beiden normalen Unlicht-Pokémon setze die Kampf-Attacken des Feuer/Kampf-Pokémon ein. Die beiden Pflanzen-Pokémon kann man mit Flug-Attacken besiegen. Das Wasser/Unlicht-Pokémon bekämpfe mit einer Elektro-Attacke.

#2	Diese Pokémon sind zu empfehlen	Diese Pokémon setzt sie gegen dich ein ...
Geist 	 Typ Unlicht  Typ Unlicht  Unlicht-Attacke	 Level 48 Geist  Level 49 Geist  Level 46 Geist/Unl.  Level 49 Geist  Level 51 Geist

Gegen Geist-Pokémon ist Unlicht am besten. Setze daher dein Pflanze/Unlicht-Pokémon ein. Das Elektro-Pokémon beherrscht eventuell auch eine Unlicht-Attacke.

#3	Diese Pokémon sind zu empfehlen	Diese Pokémon setzt sie gegen dich ein ...
Eis 	 Typ Feuer  Feuer-Attacke  Typ Elektro	 Level 50 Eis  Level 50 Eis/Wasser  Level 52 Eis/Wasser  Level 52 Eis  53, Eis/Wa

Gegen die beiden Eis-Pokémon kannst du dein Feuer-Pokémon oder Groudon (hat eine Feuerattacke) einsetzen. Die drei Wasser/Eis-Pokémon können wegen ihrer Wasser-Komponente allerdings gefährlich werden. Bekämpfe sie daher mit deinem Elektro-Pokémon.

#4	Diese Pokémon sind zu empfehlen	Diese Pokémon setzt er gegen dich ein ...
Drache 	 Eis-Attacke  Typ Eis	 Level 52 Drache  Level 54 Drache/Flug  Level 52 Dra/Boden  Level 52 Dra/Boden  Level 55 Drache/Flug

Gegen diesen Gegner musst du in Saphir Kyogre und in Rubin das Pokémon, welches wie ein Seehund aussieht, einsetzen. Drachen-Pokémon sind mit Eis-Attacken sehr einfach zu besiegen.

Champ	Diese Pkmn. einsetzen	Diese Pokémon setzt er gegen dich ein ...
Gemischt 	 Typ Feuer  Typ Psycho	 Level 57 Stahl/Flug  Level 55 Boden/Psy  Level 56 Sta/Gestein  Level 56 Gestein/Pfla  Level 56 Gestein/Käf  Level 58 Stahl/Psy

Daigo, der Champ, setzt vor allem Stahl-Pokémon ein. Gegen diese sind das Feuer-Pokémon und Groudon einzusetzen. Gegen die Gesteins-Pokémon kannst du auch ein Wasser- oder Pflanzen-Pokémon einsetzen. Das Gesteins/Käfer-Pokémon wäre ein Fall für das Psycho-Pokémon. Nach diesem Gegner hast du die Top4 besiegt und du kommst in die Ruhmeshalle. Abschließend erscheint der Abspann.



Das Gebäude der Top4



Nach dem Kampf gegen Daigo



Die Ruhmeshalle



Dein Team der Top4



Der Abspann



Das Ende ?

Nach den Top4

Obwohl eigentlich nach den Top4 im Abspann „Das Ende“ steht, ist das Spiel noch lange nicht zu Ende. Es gibt noch ein paar unerforschte Routen. Außerdem ist das eigentliche Ziel in jedem Pokémon-Spiel, alle Pokémon zu fangen.

14.1. Reisen mit dem Schiff

Sind die Top 4 besiegt, wird der Pokémon Navigator um die Ruhmeshalle erweitert, deine Trainer-Karte wird weitere Infos enthalten und du bekommst zu Hause ein Schiffsticket.

Fliege nun nach Graphitport City und suche den Hafen auf, denn nun du kannst mit dem dort ankernden Schiff reisen. Das Schiff fährt nach Seegrasulb City, zum Duellturm und nach Graphitport City zurück.



14.2. Der Duellturm

Der **Duellturm** bietet dir die Möglichkeit gegen Pokémon auf Level 50 oder 100 zu kämpfen. Mitnehmen darf man immer nur 3 Pokémon, die den jeweiligen Gegnerlevel nicht überschreiten. Der Einsatz von Items ist nicht möglich (ausgenommen von einem Pokémon getragene Items). Für die Kämpfe gibt es zwar keine Erfahrungspunkte, aber wenn du 7 Trainer hintereinander besiegst, erhältst du wertvolle Items (immer wieder andere). Zwischen den Kämpfen werden die Pokémon automatisch geheilt.



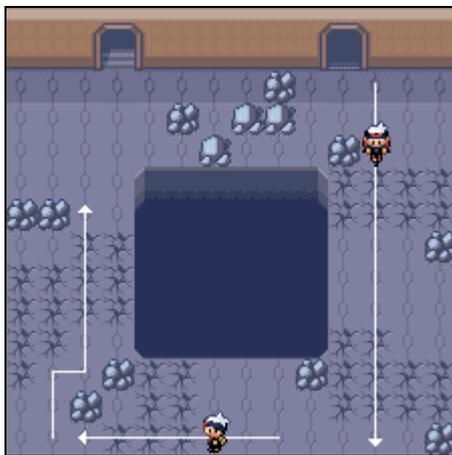
Wichtige Pokémon

15.1. Rayquaza

Rayquaza ist das stärkste aller Pokémon. Man kann es nach den Top4 bekommen. Surfe dazu zur kleinen Stadt bei Route 131 - Flossbrunn, in der du davor noch nicht warst. Surfe von dort aus nach Osten, bis du zu einer kleinen Insel kommst, wo der Himmelturm steht. Dazu musst du durch eine Lücke in der „Wand“ aus Felsbrocken. Auf der Insel ist eine kleine Höhle. Gehe durch diese, sie ist sehr einfach zu durchqueren. Nach der Höhle wirst du einen riesigen Turm entdecken.



Betrete den Turm. Der erste, dritte und fünfte Stock sind sehr einfach. Im zweiten und vierten Stock ist allerdings viel Geschick gefordert. Dort befinden sich Brüche im Boden. Fährt man nicht schnell genug mit dem Fahrrad über diese (man braucht daher zumindest 3 Felder Anlauf), brechen sie ein. Außerdem darf man auf diesen Felder nicht lenken. Beim Anlauf hingegen darfst du auch Kurven machen, dies stoppt den Anlauf nicht ab. Wie du mit dem Fahrrad fahren musst, ist auf den beiden Karten eingezeichnet. Im 4. Stock wirst du sehr viel Geduld brauchen. Es ist durchaus normal, wenn du hier länger als eine halbe Stunde brauchst ...



2. Stock



4. Stock

Da es in den anderen Stockwerken nichts Besonderes gibt, haben wir hierzu im Komplettführer keine Karten. Solltest du trotzdem daran Interesse haben, kannst du sie dir auf unseren Rubin/Saphir Seiten anschauen. Zu finden sind unter dem Menüpunkt Pokémon bei den Spezial-Pokémon.

Rayquaza wirst du mit dem Meisterball fangen müssen. Dies ist es aber auch wert, du wirst bald merken, dass es ein sehr gutes Pokémon ist.



15.2. Metagross

Auch Metagross zählt zum Kreis der besten Pokémon. Im Gegensatz zu Rayquaza ist die erste Evolutionsstufe Tanhel dieses Pokémon sehr einfach zu bekommen. Dafür muss es bis Level 45 trainiert werden, damit es sich zu Metagross entwickelt.

Fliege nach Moosbach City zurück und gehe in das Haus ganz links oben. Auf dem Tisch befindet sich ein Pokéball. Du kannst ihn ohne Probleme nehmen, sofern dein Team noch nicht voll ist. Im Pokéball ist die erste Evolutionsstufe auf Level 5. Das Pokémon ist übrigens dem Typ Stahl/Psycho zuzuschreiben. Dieses Pokémon hat der Champion der Top4 gegen dich eingesetzt.



15.3. Yureidoru und Amarudo

Um eines dieser beiden Pokémon zu bekommen, braucht man ein Fossil. Diese sind im Nordosten der Sandwüste zu finden. Um die Fossile zu entwickeln, musst du das Fossil im Forschungslabor abgeben.



Wielie ist die Weiterentwicklung von Liliep, Armaldo die von Anorith. Im Spiel musst du dich für eines der beiden Pokémon entscheiden. Nimmst du das rechts liegende, hast du dich für Liliep bzw. Wielie entschieden. Wielie ist das grüne der beiden abgebildeten Pokémon. Es gehört zum Typ Gestein/Pflanze. Nimmst du das linke Fossil, so wirst du das Gestein/Käfer-Pokémon Anorith bzw. Armaldo bekommen.

Die Werte der beiden Pokémon sind gleich gut, auch die Attacken sind bei beiden insgesamt gleichwertig. Bei der Entscheidung hier geht es daher nur um den Typ.



15.4. Latias und Latios

Eines der beiden Pokémon (von der Edition abhängig, man kann in jeder Edition nur eines der beiden bekommen) wird, nachdem man die Top4 besiegt hat, auf Level 40 oder 45 auftauchen. Dies ähnelt den drei legendären Hunden insofern, dass man nicht weiß, wo sie auftauchen werden. Dies kann überall in der Pokémon-Welt sein.



15.5. Die 3 legendären Golems

Es wird sehr viel darüber gerätselt, wo sich diese drei Pokémon aufhalten. Die Standorte sind durchaus bekannt, genauso wie die Tatsache, dass man die Top4 besiegt haben muss. Das einzige, was nicht bekannt ist und damit Probleme bereitet ist, dass man die beiden Pokémon, die wir unter den 3 legendären Golems abgebildet haben, besitzen muss.

Den Knochenfisch Relicanth kann man überall dort finden, wo Seegras wächst (man muss dazu tauchen). Allerdings ist es sehr selten und nur schwer zu fangen (du wirst mehrere Hyperbälle brauchen).

Das zweite dieser Pokémon ist die Entwicklung von dem kleinen, ebenfalls walartig aussehenden Pokémon, das man mit der Superangel angeln kann. Beim Angeln muss man so lange zuwarten, bis etwas anbeißt. Ist dies geschehen, muss man den A-Knopf drücken, mit etwas Glück kann man dann gegen ein Pokémon kämpfen. Ist das Pokémon gefangen, muss es bis Level 40 trainiert werden, damit es sich entwickelt.

Stelle nun Relicanth an die erste Stelle deines Teams, das Wal-Pokémon Wailord an die letzte Stelle. Außerdem wirst du die VMs Surfen, Stärke und Tauchen sowie die TM Schaufler (TM 28) benötigen.



Von der kleinen Inselstadt (Route 131) aus musst du nun nach Westen surfen. Halte dich dabei stets südlich, bis du zum rechts abgebildeten Platz kommst. Tauche hier unter.

Sobald du untergetaucht bist, wirst du einen kleinen Durchgang entdecken. Tauche durch diesen durch. Anschließend wirst du dich in einem Tiefseeegraben wiederfinden.



Surfe bis in den Süden dieses Tiefseegrabens. Du wirst eine kleine Art Insel entdecken. Dort befindet sich ein Schild. Schau dieses an, du bekommst seltsame Zeichen zu sehen. Tauche genau an dieser Stelle wieder auf. Du befindest dich dann in einer Höhle, wo es wieder viele dieser Zeichen gibt. Gehe bis ans Ende der Höhle, schau dir die Zeichen an der Wand an und verwende TM Schaufler. Nun befindet sich ein Tor in der Wand.



Gehe durch das Tor in den hinteren Raum. Lies die Schriftzeichen ganz hinten. Nachher wird es ein Erdbeben geben. Sollte dies nicht geschehen, ist die Reihenfolge deiner Pokémon nicht richtig. Relicanth muss sich an der ersten Stelle, Wailord an der letzten Stelle des Teams befinden. In der Höhle gibt es nichts mehr zu tun, allerdings wurden einige neue Höhlen geöffnet. Relicanth und Wailord musst du fortan nicht mehr mit dir im Team führen. Allerdings wirst du nun die VM Stärke und VM Fliegen benötigen.



Gesteins-Golem: Eine dieser neuen Höhlen befindet sich im Süden der Wüste (siehe rechts oben). Gehst du in die Höhle, wirst du darin nichts sehen, außer einer Tafel mit den seltsamen Zeichen. Lies diese und gehe anschließend von der Mitte der Tafel aus zwei Felder nach rechts und zwei Felder nach unten (die neue Position siehst du rechts).



Sobald du dort stehst, setze VM Stärke ein. Nun wird sich ein weiterer Durchgang entstehen. Gehst du in den nächsten Raum, wirst du eines der drei legendären Golems entdecken: Das Gesteins-Golem (#193). Es ist, wie auch die anderen beiden Golems, auf Level 40 und folglich eher schwer zu fangen. Sichere daher vorher und überprüfe, ob du genug Hyperbälle bei dir trägst. Empfehlenswert wäre ein Pokémon mit Hypnose oder einer ähnlichen Attacke.



Eis-Golem: Um dieses Pokémon zu bekommen, surfe von Faustauhaven aus nach Nordwest. Über eine kleine Palmeninsel gegangen, kommst du zu einem neuen Bereich des Wassers. Von hier aus nach Norden gesurft kommst du zu einer weiteren Höhle auf einer kleinen Insel.



In der Höhle musst du wieder das, was an der Tafel steht lesen. Danach bleibe jedoch an jenem Platz und warte einige Minuten. Nach etwa 5 Minuten wird ein Durchgang, durch den du in einen weiteren Raum kommst, geöffnet.

Im nächsten Raum steht das Eis-Golem (#194). Es leistet etwas weniger Gegenwehr als das vorherige Golem, auch wenn es ebenfalls auf Level 40 ist. Beachte die Fangtipps vom ersten Golem. Hast du es gefangen, fehlt nur noch ein Golem in deiner Sammlung.



Stahl-Golem: Um in die Höhle des Stahl-Golems zu kommen, musst du nach Seegrassulb City (die Stadt mit dem Supermarkt). Von hier aus gehe in den Westen, bis du zu einem Plateau kommst. Besteige dieses und gehe nördlich, bis du zu einer kleinen Höhle kommst (dort wird es regnen).



Hast du, wie bei den beiden vorherigen Golems die Tafel gelesen, stelle dich genau in die Mitte des Raumes und setze VM Fliegen ein. Der Rest ist wie bei den beiden vorherigen Pokémon.



Bei den drei Golems wird die sicherlich auffallen, dass sie sehr ähnliche Attacks haben. Daher ist es nicht empfehlenswert, mehr als ein legendäres Golem im Team zu haben. Ein paar Vorschläge für ein gutes Team gibt es noch am Ende der Komplettlösung.

15.6. Jirachi und Deoxys

Bei Jirachi (Stahl/Psycho) und Deoxys (Psycho) handelt es sich gleich um 2 mit Mew/Celebi vergleichbare Pokémon. Alle beide haben bei ihren Werten einen Gesamtwert von 1899, also um 6 besser als Mew. Entgegen einiger Behauptungen gehören diese beiden Pokémon aber nicht in den selben Evolutionsstamm.



Wie man die beiden bekommen kann ist unklar. Sicher auch über Schummelmodule, aber der reguläre Weg wäre entweder eine Downloadaktion oder über ein Gamecube Spiel. Möglicherweise auch eines so, das andere so. In japanischen Versionen ist eines vielleicht auch im Spiel zu finden.

15.7. Entwicklungssteine

Einige Pokémon bekommt man nur, wenn man sie mit einem Entwicklungsstein (Donnerstein, Wasserstein, Blattstein, Feuerstein und Mondstein) entwickelt. Den Mondstein bekommst du in den Meteorfällen (dort wo es die Pokémon, die wie Sonne und Mond aussehen, gibt). Um die anderen vier zu bekommen, musst du auf Route 124 nach Tauch-Zonen Ausschau halten. Suche mit dem Detektor nach versteckten so bezeichneten Bruchstücken in verschiedenen Farben. Dann suche das Haus auf einer Insel auf der selben Route. Dort kannst du die farbigen Bruchstücke gegen Entwicklungssteine eintauschen (Gelb → Donnerstein, blau → Wasserstein, rot → Feuerstein und grün → Blattstein).



Teamvorschläge

Hier gibt es noch zu jeder Editionen einen Teamvorschlag sowie einen, wenn man beide Editionen besitzt und die Möglichkeit des Tauchens hat.



Für weitere Fragen zu Rubin/Saphir empfehlen wir unser [Hilfeforum](#).