

DER POKEMONEXPERTE

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

Pokémon Rubin/Saphir Komplettlösung Teil 1: Spielbeginn und 1. Orden



img_rs019.gif

©2003 pokemonexperte.de

Allgemeine Informationen

Kompatibilität: Die beiden Pokémon Editionen Rubin und Saphir sind „Only for GBA“ - Spiele, daher sind sie nur auf dem GameBoy Advance und dem GameBoy Advance SP spielbar. Pokémon Rubin/Saphir kann nicht mit dem GameBoy Classic, dem GameBoy Pocket oder dem GameBoy Color gespielt werden.

Hinweise

- Auf den abgebildeten Screenshots wird der Charakter immer mit dem Namen „NAME“ angesprochen.

Starten des Spiels

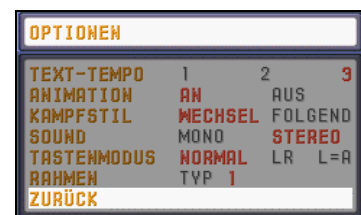
1.1. Das Spiel starten

Nachdem das Spiel-Modul in den GBA eingelegt wurde (schaue bei Unklarheiten in der beim Kauf beigelegten Gebrauchsanweisung nach), kann der GameBoy aufgedreht werden. Nachdem das Intro vorbei ist, erscheint die Meldung „Start drücken“. Ist dies getan, siehst du am Display die beiden Auswahlmöglichkeiten „Neues Spiel“ und „Optionen“ (siehe rechts). Hast du bereits einen abgespeicherten Spielstand, so kannst du diesen auch hier unter dem Menüpunkt „Spiel fortsetzen“ weiterspielen. Spielst du das erste Mal, so solltest du die Optionen an deine Bedürfnisse anpassen.



1.2. Die Spieleinstellungen

- Text-Tempo**
Je höher die gewählte Ziffer, desto schneller wird der Text aufgebaut. Wenn dich Dialoge nicht interessieren, solltest du „3“ setzen.
- Animationen**
Bei „An“ werden die Animationen im Kampf gezeigt, was zwar schön ist, aber Zeit kostet.
- Kampfstil**
Bei „Wechsel“ wirst du bei jedem Wechsel des anderen Trainers gefragt, ob du dein Pokémon auch wechseln willst. Das ist nützlich, wenn man das Pokémon oft wechselt, ansonsten eher nervig.
- Sound**
Auf „Stereo“ stellen, wenn man mit Kopfhörern spielt, ansonsten auf „Mono“
- Tastenmodus**
Bestimmt die Funktion der Feuertasten (jene Tasten die sich hinten seitlich am GameBoy Advance befinden)
- Rahmen**
Bestimmt das Aussehen der Rahmen um den Text herum. Die Änderungen werden auf dem Display sofort sichtbar.



1.3. Ein neues Spiel beginnen

Wie bisher in allen Edition begrüßt dich der Professor, in diesem Falle Prof. Birk, in der Welt der Pokémon. Was er erzählt, ist eigentlich nicht relevant und kann gleich weggeklickt werden. Dann fragt er ob du als Junge (obere Option) oder als Mädchen (untere Option) spielen willst. Hast du deine Wahl getroffen, musst du dich für einen Namen entscheiden. Klicke in der Auswahlliste den ersten Punkt an, um einen frei wählbaren Namen zu wählen. Die unteren Optionen sind bereits vorgegebene Namen, die eigentlich fast nie genommen werden.



Der Spielbeginn

2.1. In einer neuen Welt ...

In Rubin/Saphir hat sich sehr vieles geändert. Dies werden all jene, die bereits die alten Editionen gespielt haben, sofort merken. Erstmals beginnt das Spiel nicht in deinem Zimmer, sondern in einem LKW, denn du bist gerade mit deiner Familie umgezogen. Ist der LKW zum Stillstand gekommen, kannst du aussteigen. Schon auf dem ersten Blick wird dir auffallen, dass sich graphisch sehr viel verbessert hat. Nun wirst du auch verstehen, warum das Spiel nicht mit älteren GameBoys spielbar ist.



Deine Mutter wird dich nun begrüßen. In deinem Zimmer im 1. Stock sollst du die stehen gebliebene Uhr wieder korrekt einstellen. Diese befindet sich gleich links neben der Treppe. Stelle die Uhr auf die echte Zeit ein, um stets zu wissen, wie spät es im Spiel ist. Die Uhr im Spiel wird die echte Zeit anzeigen. Möchtest du jedoch, dass es später oder früher Früh, Tag bzw. Nacht wird, stelle die Uhr vor oder zurück. Triff deine Wahl jedoch sorgfältig, denn im Gegensatz zu Pokémon Gold/Silber gibt es keine Möglichkeit, die Zeit im Nachhinein zu ändern. Achte auf die Anzeige AM (von 0:00 bis 12:00) bzw. PM (12:00 – 24:00). Ist die Uhr fertig eingestellt, bittet dich deine Mutter darum, dass du hinunter gehst. Dort dreht sie den Fernseher, der in der Mitte des Zimmers steht, auf. Zu sehen ist ein kleiner Ausschnitt, in dem es um deinen Vater geht.



Begib dich nun aus dem Haus und gehe zum Nachbarhaus rechts. Dies ist das Haus deines zukünftigen Rivalen/deiner zukünftigen Rivalin. Gehe in das Obergeschoss um mit ihm/ihr zu sprechen.

2.2. Das Start-Pokémon

Nun ist es Zeit, dir dein erstes Pokémon zu holen. Erstmals gibt es das Start-Pokémon jedoch nicht im Labor des Professors. Begib dich deshalb in den Norden der Stadt. Beim Übergang von deiner Heimatstadt Wurzelheim zu Route 101 steht ein kleiner Junge, der dir erzählen wird, dass sich Professor Birk vermutlich in Gefahr befindet, denn er hat Schreie gehört. Gehe weiter, dann wirst du das auch sehen und feststellen, dass Professor Birk vor einem wilden Pokémon wegläuft, einem Pochena. Er wird dich bitten, eines der Pokémon aus seinem Beutel zu nehmen, welcher mitten auf der Wiese liegt und damit sehr einfach zu finden ist.









Klicke den Beutel an und er wird in einer Art Großansicht zu sehen sein (siehe rechts). Wähle das Pokémon deiner Wahl. Am besten du entscheidest dich für das Feuer-Pokémon Flemmli, da es nur (!) 10 verschiedene Feuer-Pokémon gibt bzw. 5 Evolutionsstämme. Als besonders gut sind diese nicht zu bezeichnen, unter ihnen sind u.a. Schneckmag, Marcargo, Vulpix und Vulnona. Weiters gibt es den Feuerstarter und seine 2 Evolutionen und 3 weitere neue Pokémon (Qurtel, Camaub & Camerupt). Flemmli End-Evolution Lohgock ist vom Typ Feuer/Kampf, was taktisch recht interessant und bei den Top4 hilfreich ist.



Für alle Unentschlossenen gibt es hier noch einen Vergleich der 3 Starter und ihrer Evolutionen. Anfänger sollten Flemmli wählen, wir werden immer wieder ein Team vorschlagen, welches auf diesem Pokémon basiert.

Nach dieser Wahl musst du auch schon kämpfen. Das Level 2 Pokémon Pochena sollte allerdings kein Problem darstellen, das eigene Pokémon ist auf Level 5.

Anschließend geht Professor Odamaki in sein Labor zurück und nimmt dich auch mit. Der Professor teilt dir mit, dass du das Pokémon für immer behalten darfst, außerdem hast du nun die Möglichkeit deinem Startpokémon einen Spitznamen zu geben.

	Geckabor (#001)	Flemmli (#004)	Hydropi (#007)
Abbildung			
Evolutionen			
Typ (letzte Evo.)	Pflanze	Feuer/Kampf	Wasser/Boden
Attacken (Standart) * Wirkung im Attackenregister (s.u.) nachzulesen	<ul style="list-style-type: none"> • Pfund, • Silberblick, • Absorber, • Ruckzuckhieb, • Zornklinge, • Verfolgung, • Kreideschrei, • Laubklinge*, • Agilität, • Slam, • Scanner, • Trugschlag 	<ul style="list-style-type: none"> • Feuerschlag • Kratzer • Heuler • Energiefokus • Glut • Doppelkick • Schnabel • Sandwirbel • Protzer* • Ruckzuckhieb • Feuer Feger* • Schlitzer • Spiegeltrick • Himmelhieb 	<ul style="list-style-type: none"> • Tackle • Heuler • Lehmschelle • Aquanarre • Geduld • Lehmschuss* • Gesichte • Lehmsuhler* • Bodycheck • Muddy Stream* • Schutzschild • Erdbeben • Notsituation*
Werte (Max, L.100)	1759	1759	1769
KP	344	364	404
Angriff	269	339	319
Verteidigung	229	239	279
Spez. Angriff	309	319	269
Spezi. Vert.	269	239	279
Initiative	339	259	219

Der jeweils beste Wert ist orange markiert.

2.3. Die Suche nach dem Rivalen

Ist alles bisherige geschehen, kannst du dich bereits auf die Route 101 begeben. Auf dieser Route wirst du immer wieder auf die drei Pokémon Fiffyen (grauer Wolf), Zigzachs (einem Igel ähnlich) und Waumpel (rote Raupe) stoßen. Sobald du den Pokédex vom Professor erhalten hast, kannst du Pokémon fangen (siehe weiter unten). Zu diesem Zeitpunkt kehre dann hierher zurück und fange diese drei Pokémon, sie werden ein erstes Basis-Team von dir bilden.



Am Ende dieser Route kommst du nach Rosaltstadt, einer sehr kleinen Stadt. Besorge dir dort ein paar Tränke, um für alle Fälle gerüstet zu sein. Nachdem du ein wenig auf Route 103 gegangen bist, wirst du deinen Rivalen oder deine Rivalin entdecken. Dein Startpokémon sollte zu diesem Zeitpunkt etwa auf Level 8 sein, das deines Rivalen/deiner Rivalin auf Level 5, allerdings hat er/sie stets das vom Typ her überlegene Pokémon.



Ist dein erster Kampf geschlagen, musst du in deine Heimatstadt zurückkehren ...

2.3. Zurück in der Heimat

Im Labor des Professors bekommst du einen Pokédex. Ab diesem Zeitpunkt kannst du wilde Pokémon fangen und Informationen über bereits gesehene Pokémon abrufen. Zusätzlich bekommst du deine ersten Pokébälle.

Auch von deiner Mutter erhältst du ein nützliches Abschiedsgeschenk: Laufschuhe – mit ihnen kannst du schneller gehen, indem du die B-Taste deines GameBoys drückst.

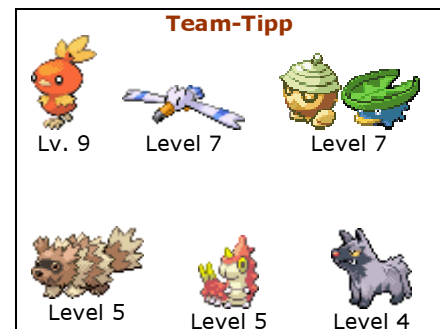


Der erste Orden

3.1. Die Reise beginnt

Bevor deine Reise losgeht, solltest du über jenes beim „Team-Tipp“ abgebildete Team verfügen. Alle diese Pokémon sind auf Route 101, 102 oder 103 zu fangen. Je nach Edition solltest du das Pflanzen-Pokémon Samurzel oder Loturzel haben. Beachte auch die Level des Teams.

Gehe nochmals nach Rosaltstadt, verlasse die Stadt allerdings nicht Richtung Norden (Route 103) sondern Richtung Westen (Route 102).



Auf **Route 102** gibt es dann erstmals einige Trainer zum Kämpfen. Trainiere vor allem dein Feuer, dein Wasser/Flug und dein Käfer-Pokémon. Die anderen werden langfristig nicht so wichtig sein ...

3.2. Blütenburg City, Blütenburg Wald und Route 104

Wenn du dann **Blütenburg City**, die nächste Stadt, nach Westen verlassen willst, wirst du feststellen, dass dies nicht möglich ist – zuerst musst du in die örtliche Arena gehen, nur um von deinem Vater zu erfahren, dass du noch zu wenig Erfahrung hast um hier kämpfen zu dürfen. Bevor du die Stadt verlässt muss du allerdings noch einem anderen Trainer zuschauen, wie man sich ein Pokémon fängt. Ist dies alles wie beschrieben erledigt, ist der Weg endlich freigegeben.



Im **Blütenburg Wald** sind die Pokémon bereits wesentlich stärker als bisherige Pokémon, daher überprüfe ob du noch ein paar Tränke hast, ansonsten kaufe einige. In diesem Wald wirst du viele herumliegende Items finden, überprüfe besonders Lücken im Gras (siehe rechts oben), dort ist die Chance sehr groß, eines zu entdecken.



Mitten im Wald wirst du deine erste Begegnung mit Team Aqua (Saphir) oder Team Magma (Rubin) machen. Das Fiffyen Level 9 sollte für dein Startpokémon mittlerweile kein Problem darstellen. Anschließend erhältst du als kleinen Dank einen Superball.

Nach dem Blütenburg Wald gibt es einen Blumenladen. Dort bekommst du eine Beere und eine Gießkanne geschenkt.

Beeren in Rubin/Saphir

In Rubin/Saphir muss man sich um die Beeren kümmern. Beeren erkennst du daran, dass sie auf relativ dunkler Erde stehen, anfangs immer zu zweit. Sicherlich hast du sie im Spiel schon vorher gesehen, wusstest allerdings nicht über den Sinn dieser Pflanzen (Ein Beispiel siehst du auf dem Bild rechts) Bescheid.

„Klickst“ du eine Pflanze mittels A-Knopf an, wirst du gefragt, ob du die Beeren ernten willst. Drücke den A-Knopf für ja oder den B-Knopf für nein. Du bekommst beim Bestätigen 2 Beeren (Die Art hängt von der Pflanze ab), allerdings wirst du feststellen, dass der Baum nun verschwunden ist. Die Bäume wachsen nicht von selbst nach. Deshalb musst du nun wieder neue Beeren in den Boden einsetzen. Damit die Beeren auch gedeihen, müssen sie – mit der Gießkanne – von dir gegossen werden.

Hinweis: In allen ROMs (illegale Kopien der Spiele für den PC) können Beeren nicht wachsen, da in diesen die Zeit nicht weiterläuft.

Auf **Route 104** gibt es einige Trainer. Zwingend kämpfen muss man gegen sie nicht, man könnte großteils einfach ausweichen, allerdings wäre es sehr empfehlenswert, denn bald kommt es zum Kampf um den 1. Orden.

Auf dieser Route kommt es auch zum ersten Doppelkampf (2 vs. 2 Pokémon). Die Zwillinge (siehe rechts) wollen nicht unbedingt kämpfen, sie tun es erst, wenn du sie ansprichst. Tue dies, denn diese Form des Kampfes ist äußerst interessant.

Beim **Doppelkampf** erscheinen die ersten beiden Pokémon des jeweiligen Trainers (der Trainer). Behalte in Rubin/Saphir stets im Auge, dass nicht nur das erste Pokémon, sondern die ersten 2 an der richtigen Stelle stehen. Zuerst ist das linke Pokémon an der Reihe. Das jeweilige Pokémon blinkt etwas. Bestimme, was dieses Pokémon machen soll.



Beachte: Das rechte Pokémon kann nicht gewechselt werden, wenn das linke an der Reihe ist und umgekehrt. Wähle eine Attacke, am Besten eine vom Typ Feuer (gilt nur für diesen einen Doppelkampf). Hast du eine Attacke ausgewählt, geht nicht wie normal der Kampf weiter, sondern du musst auch noch wählen, welches Pokémon attackiert werden soll. Das angewählte Pokémon blinkt immer. Wähle bei Bedarf das andere Pokémon zum Attackieren mit den Cursortasten links bzw. rechts aus. Die Attacke wird allerdings noch immer nicht ausgeführt, denn zuerst muss die Handlung von Pokémon 2 bestimmt werden, erst dann wird gekämpft. Die Abfolge der Attacken bestimmt das Spiel selbst, und zwar so, wie es sinnvoller erscheint. (z.B. zuerst Heuler, dann eine Angriffsattacke und nicht umgekehrt) Die KP bekommen jeweils jene Pokémon, die das gegnerische Pokémon irgendwie attackiert haben. Es ist in den meisten Fällen geschickter, zuerst ein Pokémon zu besiegen und dann erst das 2. zu attackieren, und nicht beide „parallel“ anzugreifen.

3.3. Metarost City

Metarost City gehört zu den ersten größeren Städten. Schau dich ruhig ein wenig in der Stadt um. Allen voran wird Spielern von älteren Editionen auffallen, dass die Häuser größer sind und viel weiter auseinander stehen.

Zu aller Erst suche die Pokémon-Schule auf. Sie steht links vom Pokémoncenter und oberhalb des Brunnens. Unerfahrene Trainer sollten mit den Schülern sprechen, für andere ist nur das Item interessant, das man vom Lehrer bekommt.



Dann gehe zum Haus von „Papa Zerschneider“ (links vom Pokémoncenter). Du erhältst dort VM 1 (Zerschneider), einsetzen kannst du sie (noch) nicht.

Nun ist es an der Zeit, dir deinen ersten Orden abzuholen. Es handelt sich um den Steinorden, folglich musst du auch gegen Gesteins-Pokémon kämpfen. Wie dein Team aussehen könnte/sollte kannst du rechts beim „Team Tipp“ sehen. Papinella (der Schmetterling) ist die 3. Evolutionsstufe des wurmartigen Pokémons Waumpel. Flurmel (das Pokémon unten in der Mitte findest du auf Route 116 (Metarost nach Nordosten verlassen). Deine Möglichkeiten die Pokémon zu trainieren sind die beiden

Trainer in der Arena und Route 116.



Im Kampf solltest du dich auf Wingull, das Pelikan-Pokémon, mit Aquanarre (hat die Attacke von Anfang an) bzw. Papinella mit Absorber (lernt es auf Level 10) verlassen können. Das Kleinstein (Level 14) ist leicht zu besiegen, das zweite Pokémon (Nasgnet, Level 15) aber ist wesentlich stärker. Sichere daher davor deinen Spielstand!



Hast du den Steinorden gewonnen, kannst du Zerschneider außerhalb eines Kampfes einsetzen, die Angriffswerte deiner Pokémon steigen und du erhältst die gute TM 39 (Felsgrab).

Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 2 der Komplettlösung erfahren!

Anhang:

A. Attackenregister

Eine kleine Übersicht über neue Attacken, die in diesem Teil des Komplettführers vorgekommen sind.

Attackenname	Typ	Beschreibung der Attacke	Angriff Stärke	Anzahl AP	Trefferquote
Felsgrab (Rock Tomb)	Gestein	Schädigt den Gegner und senkt seinen Init-Wert	50	10	80
Feuer Feger (Blaze Kick)	Feuer	Verbrennung (10%) Hohe Volttrefferquote	85	10	90
Himmelhieb (Sky Uppercut)	Kampf	Richtet Schaden an, trifft auch fliegende Pokémon	85	15	90
Laubklinge (Leaf Blade)	Pflanze	Schädigt den Gegner Hohe Volttrefferquote	70	15	100
Lehmbrühe (Muddy Water)	Wasser	Senkt Genauigkeit des Gegners (30%)	95	10	85
Lehmschuss (Mud Shot)	Boden	Senkt die Initiative des generischen Pokémon	55	15	95
Lehmsuhler (Mud Sport)	Boden	Vermindert Wirkung von Elektroattacken	-	15	100
Notsituation (Endeavour)	Normal	Der Gegner hat gleich viele KP wie das eigene Pokémon	-	5	100
Protzer (Bulk Up)	Kampf	Angriff und Verteidigung steigen um 1	-	20	-

B. Pokébälle

Informationen zu allen Bällen, die es in Rubin/Saphir gibt. Die aus Aprikokos gemachten Pokébälle gibt es leider nicht mehr.

Ball-Name	Beschreibung	Fundort	Preis
Pokéball	Standardmäßiger Ball – mit ihm kann man nur schwache Pokémon fangen.	Pokémon-Märkte am Spielanfang	\$200
Superball	Ein etwas besserer Ball als der Pokéball – für Pokémon bis zu Level 25 empfohlen.	Pokémon-Märkte in der Spielmitte	\$600
Hyperball	Der beste Ball, den es zu kaufen gibt. Geeignet für alle Pokémon.	Pokémon-Märkte am Spielende	\$1200
Meisterball	Der Meisterball ist der einzige Ball, mit dem man jedes Pokémon mit einem einzigen Versuch fangen kann. Den Ball kann man jedoch nirgends kaufen.	Team Aqua/Magma Basis, Gewinn der Glückzahlenshow	-
Safariball	Der einzige Ball, mit dem man in der Safarizone Pokémon fangen kann. Man bekommt sie beim Eintritt in die Safarizone.	Safarizone Kassa	\$500 für 30 Stück
Luxusball	Alle Pokémon, die mit diesem Ball gefangen werden, sind dem Trainer gegenüber besonders freundlich (ehemals Freundesball).	Gewinn bei den Contest	-
Nestball	Fängt Pokémon mit niedrigen Level mit höherer Wahrscheinlichkeit als andere Bälle.	Wiesenflur Pokémon-Markt	\$1000
Netzball	Dieser Ball ist ideal zum Fangen von Käfer- und Wasser-Pokémon. Starker Ball!	Moosbach City Pokémon-Markt	\$1000
Premierball	Eine Alternative zum normalen Pokéball, bekommt man einmal im Spiel als Geschenk	Metarost City	-
Tauchball	Mit diesem Ball lassen sich Pokémon, die im Seegras leben, leichter fangen.	Moosbach City Pokémon-Markt	\$1000
Timerball	Mit der Länge eines Kampfes steigt die Wirkungskraft dieses Balles.	Metarost City Pokémon-Markt	\$1000
Wiederball	Hat man vom zu fangenden Pokémon schon einen Eintrag im Pokédex, ist dieser Ball besonders gut.	Metarost City Pokémon-Markt	\$1000