

DER POKEMONEXPERTE

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

Pokémon Rubin/Saphir Komplettlösung Teil 3: Pokémon Zucht, 4. und 5. Orden



©2003 pokemonexperte.de

Die Zucht von Pokémon & das Kasino

7.1. Die neue Pokémon Pension

Die neue Pokémon Pension (auch Pokémon Tagesheim genannt) befindet sich nun auf Route 117, westlich von Malvenfroh City. Wenn du ein Pokémon hier lassen willst, musst du in die kleine Hütte mit dem roten Dach gehen (siehe Screenshot) und es am Schalter abgeben. Ein Pokémon hier zu lassen kostet jedoch ein paar Pokédollar. Die Höhe der Rechnung hängt davon ab, wie lange du das Pokémon hier lässt. Du kannst maximal 2 Pokémon gleichzeitig in der Pension lassen.



Die Pokémon Pension hat nach wie vor folgende zwei Zwecke:

1. Damit das Pokémon an Erfahrung gewinnt und sich somit der Level steigert. Immer wenn du einen Schritt machst (auch laufen und Fahrrad fahren zählt), gewinnt das Pokémon einen Erfahrungspunkt (=EP). Nach einer bestimmten Anzahl an EPs steigert sich der Level um 1. Je höher der Level schon ist, desto mehr EP werden benötigt, um diesen weiter steigen zu lassen.
2. Für die Pokémon-Zucht. Die wichtigsten Regeln der Pokémon-Zucht findest du in unseren [Ratgebern](#) unter „Pokémon Eier“. Allerdings muss man bei der Pokémon Zucht in Rubin/Saphir leider auf das sehr nützliche Ditto verzichten.

Im Gegensatz zu früher kann man nicht mehr in den Garten, um Informationen über das Befinden der Pokémon zu bekommen. In Rubin/Saphir muss man dazu den Mann hinter der Zaunlücke (siehe Screenshot) ansprechen.

7.2. Das Spielkasino

Das Kasino ist das etwas merkwürdig aussehende Gebäude, das sich unter der Arena befindet. Im Kasino wird dir auffallen, dass es viel bunter geworden ist und einem Kasino ähnlicher sieht als früher. Die alten Spiele sind in leicht geänderter Form noch immer spielbar.

Bevor du im Kasino jedoch spielen darfst, musst du dir einen Münzkorb besorgen. Dazu musst du einen Brief mit dem Wingull als Motiv besitzen. Diesen kann man im Kaufhaus von Graphitport City um 50 Pokédollar kaufen. Gehe dann in das Haus, das sich rechts vom Pokémon-Shop befindet. Dort tauscht die sich darin befindende Person den Brief gegen den Münzkorb.

Am Schalter des Kasinos kann man entweder 50 Münzen zu 1000 Pokédollar oder 500 Münzen zu 10000 Pokédollar kaufen. An diesem Schalter kann man sich später auch die Gewinne abholen (u.a. TM 13, 24, 29, 32 und 35 sowie einige Pokémon).



Das **erste Spiel** (Screenshot in der Mitte) ist noch immer das gleiche wie früher. Um einmal zu spielen, musst du 3 Münzen einsetzen (du kannst den Einsatz aber auch mit der Hinauf bzw. Hinunter-Taste deines GameBoys verändern). Die Anzahl der Spielmünzen, die du besitzt kannst du rechts oben unter „Credit“ ablesen.

Gewinnen kannst du, wenn du drei mal die gleiche Figur in einer Linie hast (waagrecht oder diagonal). Die Höhe des Gewinns hängt vom Motiv ab (eine 7 in Rot oder Blau ist der höchste Gewinn). Eine Übersicht darüber erhältst du, indem du Select drückst.

Bei den Gewinnen gibt es zwei neue Sonderformen: Wenn drei mal in einer Linie „Replay“ hat, darf man die nächste Runde kostenlos spielen. Bei den 7ern muss man nicht drei mal die selbe Farbe in einer Reihe haben. Hat man zwei blaue 7er nebeneinander und dann einen roten 7er (oder umgekehrt) erhält man zwar nicht den Hauptgewinn, aber trotzdem einen ziemlich hohen Gewinn. Gewinnst du, erscheint eine Meldung „Win“. Bei „Payout“ (rechts oben in der Ecke) siehst du die Höhe deines Gewinns.

Eine Runde wird mit der rechten Schusstaste (die Taste beim GBA rechts hinten) gestartet, abgestoppt wird mit A. Möchtest du das Spiel beenden, drücke B.

Das **zweite Spiel** (Roulette, Screenshot rechts oben) ähnelt vom Prinzip her dem alten Kartenspiel: Tippe auf ein einzelnes Feld (x12), eine Farbe (x4) oder ein Motiv (x3). In Klammer siehst du, wie sehr sich der Einsatz im Falle eines Gewinns vervielfacht.

Gesetzt wird immer eine Münze. Auch hier ist die Höhe des Einsatzes unveränderlich. Die Kugel fällt nie 2 mal auf das selbe Feld, bis die Kugeln entfernt werden. Dies wird alle 6 Runden gemacht. Wie lange noch Zeit ist, siehst du an den markierten Kugeln unterhalb der Credits. Bei diesem Spiel kannst du langfristig eigentlich nur an Münzen gewinnen.

Nach dem 3. Orden

8.1. Die Reise in den Norden

Sobald du den 3. Orden besitzt, kannst du dir VM 06 (Zertrümmerer) im Haus rechts vom Pokémoncenter abholen.

Bevor deine Reise weiter geht, solltest du auf **Route 117 bzw. 118** alle Trainer besiegen, sofern du dies noch nicht vor dem Orden getan hast, damit deine schwächeren Pokémon Erfahrungspunkte sammeln können. Wenn du das nächste Mal hierher kommst, werden die Trainer viel zu schwach sein, um deinen Pokémon zu einem Levelanstieg verhelfen zu können. Danach geht deine Reise weiter Richtung Norden.

Auf **Route 111** gibt es 2 Steine, die dir den Weg versperren werden. Bringe einem Pokémon (Kleinstein wäre empfehlenswert) Zertrümmerer bei und setze diese VM dann ein.

Am Ende der Route kommt eine Weggabelung. Gehst du nach rechts, beginnt ein für dich zu diesem Zeitpunkt unüberwindbarer Sandsturm. Setze deine Reise über Route 112 (links) fort.



Besteigst du das Plateau auf **Route 112**, wirst du sehen, dass ein Haus rechts auf diesem von zwei Team Aqua/Magma Mitgliedern blockiert ist. Später kannst du über dieses Haus in eine Stadt gelangen, die sich auf dem Berg befindet.

Setze deine Reise daher mit der Durchquerung der sich links davon befindenden Höhle (**Feuriger Pfad**) fort.



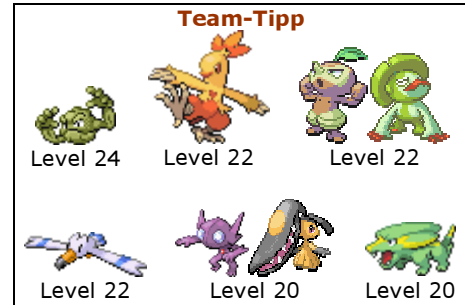
In der Höhle wird es einige weiße Flecken geben, die aufsteigende Gase (von den Feuer-Pokémon, die hier leben) darstellen sollen. Solltest du durch diese durchgehen, hat dies keine negativen Einflüsse. Die Höhle ist ganz einfach zu durchqueren. Gehe immer nur geradeaus, wenn es Abzweigungen gibt. Den Stein, der hier im Weg ist, kannst du zu

diesem Zeitpunkt noch nicht entfernen. All jene, die nicht das Feuer-Pokémon am Start gewählt haben, sollten sich in dieser Gegend Camub (dromedarartiges Pokémon) fangen.

Nach dem Verlassen der Höhle bist du wieder auf Route 112. Weiter rechts kommt man wieder auf Route 111. Die Route Richtung Süden ist nach wie vor wegen des Sandsturmes nicht begehbar.

Im Norden von Route 111 kommst du wieder zu einer Weggabelung. Gehe nach rechts, um das Haus, in dem du deine Pokémon heilen lassen kannst, zu erreichen. Um deine Reise direkt fortzusetzen, musst du nach links abbiegen.

Seit dem 3. Orden gab es sehr viele Möglichkeiten, deine Pokémon zu trainieren. Deine Team sollte etwa so wie jenes rechts aussehen.



Du kommst zu **Route 113**, ein Savannengebiet. Es fallen weiße Flocken und du wirst vielleicht denken, dass es Schnee ist. Dies ist es jedoch nicht, es handelt sich um Asche (mehr darüber wirst du noch im Laufe des Spieles erfahren).

Im Haus in der Mitte der Route (siehe Screenshot) kannst du das Item „Aschetasche“ bekommen.



Der kleine rosa Fleck ist übrigens ein Trainer, der sich hinter einem Stein versteckt. Mache einen großen Bogen um ihn, wenn du nicht kämpfen willst.

8.2. Labwechsel-Feld und Folgerouten

In dieser Mini-Stadt gibt es eigentlich nichts zu tun. Suche lediglich den Krater nach einem unsichtbaren Item ab. Du wirst ein Nugget finden, ein wertvolles Item, das man gegen viel Geld eintauschen kann.

Im Pokémoncenter steht übrigens eine Frau vor dem Computer. Sprich mit ihr, danach wird sie das Pokémoncenter verlassen. Du wirst sie jedoch schon bald wieder treffen ...



Ist dies getan, gehe Richtung Westen (**Route 114**) weiter. Etwas außerhalb der Stadt gibt es, am Berghang gelegen, ein kleines Haus. Betritt es, dann wirst du im Inneren dieses Hauses eine Hintertür entdecken.

Gehe durch diese Tür durch. Du befindest dich nun in einer kleinen Höhle. Sprich zuerst am Ende der Höhle mit dem Mann, gehe wieder in das Haus und sprich dann mit dem kleinen Jungen, er wird dir TM 28 (Schaufler) schenken.

Gehe nun weiter nach Westen. An der Stelle, wo die Route nach Süden geht, steht ein Mann. Dieser wird dir TM 05 (Brüller) schenken. Danach überquere die große Holzbrücke im Süden.

Nach dieser Brücke wirst du ein Haus entdecken. Gehe in dieses hinein und lies das Buch, das ganz hinten liegt.

Gehe weiter Richtung Süden, bis du zu einem Aufgang auf das Gebirge kommst (dieser ist auf der linken Seite zu finden). Gehe nun auf diesem Gebirge so lange, bis du den Eingang einer Höhle entdeckst. Betrete die sogenannten **Meteorfälle**.

Nun befindest du dich in einer wunderschönen Höhle. In dieser gibt es Krater, zusammen mit der Farbe der Oberfläche erinnert sie ein wenig an den Mond. Innerhalb der Höhle gibt es Flüsse und Brücken, etwas was es bisher nie gegeben hat.



Wenn du gleich nach dem Eingang geradeaus über die beiden Leitern gehst, kannst du einen Trank finden, der ein Pokémon komplett heilt. Hast du diesen Trank gefunden, gehe zurück zum Eingangsbereich und überschreite die Brücke.

Nach der Brücke wirst du einige Mitglieder vom Team Magma/Aqua sehen. Diese entdecken dich, doch bevor es zum Kampf kommt, tritt das andere Team in Aktion und vertreibt jenes, das zuerst zu sehen war. Ist dies alles so geschehen, werden sie alle die Höhle verlassen. Du musst anschließend mit dem Forscher, der noch immer dort steht, sprechen. Danach kannst du deine Reise fortsetzen.



In dieser Höhle gibt es außerdem einen Mondstein zu finden. Dieser befindet sich links hinten in der Höhle.



Nach den Top4 ist hier Kindwurm zu fangen. Davor gibt es aber schon die beiden Psycho-Boden Pokémon Lunastein (nur Saphir, der Mond) bzw. Sonnenfel (nur Rubin, die Sonne). Solltest du aber auf ein Psycho-Pokémon in deinem Team Wert legen, so solltest du ein Trasla (zu finden auf Route 102) ins Team nehmen und es trainieren.



8.3. Wiesenflur & Malvenfroh City

Nachdem du die Höhle verlassen hast, befindest du dich auf Route 115. Dies ist eine sehr kurze Route. Wenn du sie hinter dir hast, bist du wieder in Metarost City. Vielleicht Erinnerst du dich: Hier war die Höhle, in der du nicht weiter konntest. Jetzt hast du diese Möglichkeit, suche sie daher wieder auf. Verlasse die Stadt daher nach Osten um zu Route 116 zu gelangen. Am Ende dieser Route ist der Eingang zur Höhle.

In der Höhle liegen noch immer die beiden Steine. Dieses Mal kannst du sie mit VM Zertrümmerer zertrümmern. Danach erhältst du von einem Mann VM 04 (Stärke).



Die Höhle hat zwei Ausgänge. Nimmst du den ersten, so kommst du direkt nach Wiesenflur. Der zweite hingegen führt noch zu einem nützlichen Item (KP-Plus, es steigert die KP eines deiner Pokémon dauerhaft)

Wiesenflur hat, abgesehen von den Pokémon Wettbewerben, an denen du später teilnehmen kannst, keine große Bedeutung. Setze deinen Weg daher über Route 117 fort, bis du in Kinsetu City bist. Da du hier schon einmal warst, hat auch diese Stadt keine wirkliche Bedeutung mehr für dich. Eventuell könntest du noch das eine oder andere Pokémon in die Pension bringen oder ein bereits Abgelegtes wieder abholen.

Verlasse die Stadt Richtung Norden (Dies sind keine Umwege, du musst tatsächlich im Kreis laufen). Gehe solange, bis du wieder zu dem Plateau gelangst. In die Sandwüste kannst du zwar noch immer nicht, aber die Hütte, vor der früher zwei Mitglieder vom Team Magma/Aqua standen, sind jetzt nicht mehr da.

Der 4. Orden

8.4. Schlotberg

Von dieser Hütte aus hast du Zugang zu einer Bergbahn, mit deren Hilfe du auf den Schlotberg kommst. Sobald du auf der Spitze des Berges bist, wirst du wieder Team Aqua und Team Magma sehen.



Überall, wo ein Mitglied von Team Aqua und eines von Team Magma aneinandergeraten sind, kannst du nicht gegen dein feindliches Team kämpfen (in Saphir Aqua und in Rubin Magma). Gehe nach rechts oben, bis du einen mit Lava gefüllten Vulkan entdeckst. Von hier kommt auch die fallende Asche.

Suche den Boss von Team Magma/Aqua und bekämpfe ihn. Ist er besiegt, wird dieses Team von hier verschwinden. Das andere Team wird nun zu dir kommen, um dir zu danken. Klicke auf das komische Gerät (siehe rechts) und entnimm mittels „Ja“ den Meteoriten, der sich im Inneren befindet. Nun wird der Sandsturm in der Wüste nachlassen und du kannst mit einer Schutzbrille (bekommst du später) einige Wüsten-Pokémon fangen. Gehe jetzt in den Süden des Berges.



8.5. Bad Lavastadt (4. Orden)

Bist du lange genug gegangen, kommst du nach Bad Lavastadt. In Bad Lavastadt gibt es ein etwas abnormales Pokémoncenter. Links hinten gibt es eine Hintertür. Gehst du hier hindurch, kommst du zu einer Heilquelle, die jedoch keine Bedeutung für dich hat. Außerdem hat die Stadt einen zweiten Pokémon-Shop gleich rechts der Arena: Dort gibt es keine normalen Artikel, sondern Heilkräuter, die man in Pokémon GSK im Untergrund von Dukatia City kaufen konnte. Ihr Preis/Leistungsverhältnis ist besser als bei anderen Produkten, dafür sind sie bitter, was deine Pokémon unglücklich machen kann.

Die Arena ist der alten Psycho-Arena sehr ähnlich. Allerdings musst du aufpassen, denn an manchen dieser Teleportierfelder stehen Trainer, die man nicht sehen kann. Dann kommt es zum Kampf. Der Weg ist nicht einfach, deshalb ist er unten detailliert beschrieben. Zusätzlich sind auch die Trainer notiert, falls deine Pokémon noch Kampferfahrung benötigen.

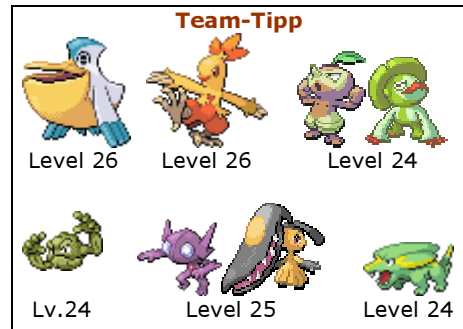
Der direkte Weg zur Arenaleiterin:

1. Links oberhalb des einen Mannes (rechts oben ist ein Trainer)
2. Nach links unten
3. Links oben (rechts oben gibt es einen Trainer)
4. Nach rechts oben
5. Nach links oben (rechts unten ist ein Trainer)
6. Nach rechts oben
7. Nach rechts oben (links oben ist eine Trainerin)
8. Nach rechts
9. Nach links unten (links oben ist ein Trainer)
10. Nach unten
11. Oben befindet sich nun die Arenaleiterin

Die Arenaleiterin setzt zwei mal Schneckmag auf Level 26 und ein neues Feuer-Pokémon auf Level 28 ein. Mit deinem Wasser/Flug Pokémon Pelipper (entwickelt sich aus Wingull auf Level 25) solltest du sie leicht besiegen können. Auch das Kleinstein kann hilfreich sein.

Nach dem Kampf erhältst du TM 50 (engl. Overheat), eine sehr starke Feuerattacke. Bringe sie deinem Feuer-Pokémon bei.

Sobald du die Arena verlässt, triffst du auf deinen Rivalen/deine Rivalin. Er/Sie wird dir das Item Wüstenglas schenken, mit dessen Hilfe kannst du nun die Sandwüste betreten.



Der 5. Orden

9.1. Die Sandwüste

Hast du Bad Lavastadt Richtung Osten verlassen, kommst du wieder zu den Routen 112 und 111. Auf Route 111 hast du nun Zugang zur Wüste.

Solange du dich auf den Wegen bewegst (am Screenshot stehen alle Personen auf diesen), wirst du keinem wilden Pokémon begegnen. Sobald du diese jedoch verlässt, kannst du 3 verschiedene neue Pokémon (die es nur hier gibt) und Sandan fangen.



Von diesen Pokémon fange dir in Saphir das Pflanzen-Pokémon Tuska, denn die nächste Evolutionsstufe dieses Pokémons ist vom Typ Pflanze/Unlicht und bildet schon das Fundament für dein Top4 Team. Stelle es anstelle des Lombrero ins Team. In Rubin hast du bereits ein Pflanze/Unlicht-Pokémon, daher musst du es hier nicht unbedingt ins Team nehmen.



Bei den Kämpfen gegen wilde Pokémon und gegen Trainer achte darauf, dass hier immer ein Sandsturm ist. Das hat die selben Auswirkungen wie die Attacke Sandsturm: Viele Pokémon nehmen hier kontinuierlich Schaden.

Im Süden der Wüste findest du TM 30, eine starke Geist-Attacke. Hast du hier alles getan, gehe wieder nach Malvenfroh City.

9.2. Der 5. Orden

Den 5. Orden gibt es in jener Arena, in der du am Anfang des Spieles nicht kämpfen konntest. Begib dich daher nach Blütenburg City.

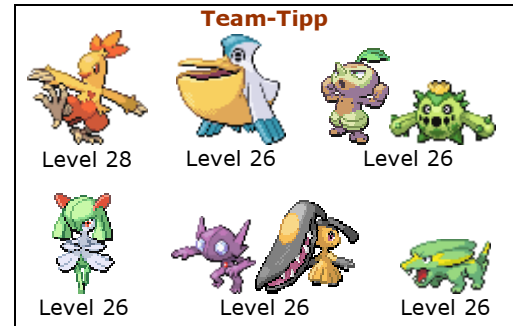
Bevor du die Arena betrittst, Sorge dafür, dass du genug Tränke und Wiederbeleber hast. Wiederbeleber und 200KP-Tränke gibt es zu einem annehmbaren Preis im zweiten Shop von Bad Lavastadt.

In der Arena wirst du keine Trainer entdecken. Hinten an der Wand gibt es jedoch zwei Türen. Gehe durch eine der beiden. Versuche noch so viel wie möglich zu kämpfen, du wirst jeden einzelnen Level benötigen.

Der Weg zum Arenaleiter schaut schwieriger aus, als er ist. Jeder Weg führt zu ihm, daher kannst du dich, wenn du die Auswahl zwischen zwei Türen hast, für eine beliebige entscheiden.

Dein Team sollte zumindest so stark wie jenes, das rechts unten abgebildet ist, sein. Der Orden ist ziemlich schwer zu erkämpfen, denn der Arenaleiter hat starke Pokémon und setzt Tränke ein.

Gegen das Team deines Vaters ist es besonders schwer wegen der starken Pokémon. Junggluts Doppelkick ist sehr effektiv. Du kannst ihm auch TM 50 Hitzekoller beibringen – eine starke Attacke. Kirlia, das Psycho-Pokémon von Route 102, kann mit Konfusion gegen Letarking hilfreich sein. Letarking kann nämlich von vornherein nur jede 2. Kampfrunde angreifen. In Saphir kannst du außerdem auf Zobiris setzen, denn Geist-Pokémon sind gegen Normal- und Kampf-Attacken immun.



Nachdem du den Orden besitzt, kannst du dir im Haus links von der Arena VM 03 (Surfer) abholen. Ohne dieser VM wirst du im Spiel nicht mehr weiterkommen.

Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 4 der Komplettlösung erfahren!