

DER POKEMONEXPERTE

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

Pokémon Rubin/Saphir Komplettlösung Teil 2: Pokémon Navigator, 2. und 3. Orden



©2003 pokemonexperte.de

Der Pokémon Navigator

4.1. Nach dem ersten Orden

Sobald du den ersten Orden besitzt, heile deine Pokémon. Auf dem Weg zum Pokémoncenter wirst du sehen, dass jemand Team Magma bzw. Team Aqua hinterherläuft. Diesem Mann wurde etwas gestohlen, später wird er dich darum bitten, ihm zu helfen. Verlasse inzwischen die Stadt Richtung Nordost, dort kommst du zu Route 116. Der Mann, der Team Aqua nachgejagt hat, wird dich ansprechen und dich darum bitten, ihm zu helfen, damit er seine gestohlenen Sachen wieder zurückbekommt. Auf der Route wirst du dann außer dem Trainer auch ein Haus und eine Höhle entdecken. Fange hier ein Flurmel (das rosa Pokémon mit den großen Ohren), falls du es noch nicht in deinem Team hast. Die letzte Evolutionsstufe (alle Evolutionsstufen siehe Bild) ist ein starkes Normal-Pokémon, das sich vor allem durch die guten Attacken auszeichnet.



Gehe in die Höhle (**Metaflurtunnel**). Sie wird dir von innen grünlich vorkommen, außerdem ist es in ihr sandig. Bekämpfe das Team Aqua/Magma Mitglied (Fiffyen Level 11), dann erhältst du das gestohlene Item. Der alte Mann, der vor der Höhle stand, wird in die Höhle kommen, um sein Pokémon zu holen (du siehst es am Screenshot über dem Kopf des Team Aqua Mitgliedes). Nach diesem Ereignis verlasse die Höhle wieder dort, wo du sie betreten hast. Gehe wieder zurück nach Metarost City, weiter kommst du in der Höhle ohne VM Zerschmetterer (ist in Rubin/Saphir keine TM mehr, sondern eine VM) ohnehin nicht.



4.2. Der Pokémon Navigator

Während du die Stadt erreichst, wird ein Mann mit dir sprechen und dich anschließend in das riesige Gebäude mitnehmen. Sprich dort mit dem Mann hinter dem Schreibtisch. Von ihm wirst du den Pokémon Navigator bekommen. Dieser ist eine Kombination aus dem alten Pokédex und dem Pokécom.



Die Bedienung des Pokémon Navigators

Der Pokémon Navigator (im Menü unter dem Punkt „Pokénavi“ zu finden) ist in 4 bzw. 5 (wenn du die Top4 schon besiegt hast) Menüpunkte gegliedert. Den gerade ausgewählten Menüpunkt erkennst du daran, dass er etwas breiter ist als die anderen. Die Leiste unten beschreibt die Menüpunkte genauer.



Der **erste Menüpunkt** führt zu einer Karte von Houen. Anfangs siehst du jene Karte, die links abgebildet ist. Dort, wo du deinen Kopf siehst, befindest du dich gerade.

Rechts unten ist immer der Name der Stadt oder der Route zu lesen, über die du gerade den Cursor (weißes Viereck) bewegst.

Du wirst zwei unterschiedliche Arten von Wegen entdecken. Ockerbraune Wege sind Landwege, während dunkelblaue Wege einen Seeweg darstellen.



Drückst du die „A“-Taste deines GameBoys, erscheint ein Kartenausschnitt in einer vergrößerten Ansicht. Fährst du nun über ein bereits erkundetes Gebiet, bekommst du genauere Infos, bei Städten sogar eine Stadtkarte. Die Erklärungen der Farben werden immer unterhalb des Stadtplans eingeblendet.

Städte, die auf der Karte 2 Felder brauchen, sind sehr große, sie sind beim Stadtplan zweigeteilt. Bewege den Cursor in die andere Hälfte der Stadt um die andere Stadthälfte zu sehen. Drücke abermals „A“ um die Karte wieder zu verkleinern, oder „B“ um zum Pokémon Navigator - Menü zu kommen.

Unter **Menüpunkt 2** findet man Infos über das Befinden deines Pokémons. Dies ist wichtig, da hiervon der Sieg bei vielen Wettbewerben abhängt. Navigiert wird mit den Pfeiltasten (oben, unten). Die Reihenfolge ist mit der Aufstellung deines Teams ident. Die Position siehst du an den Pokébällen rechts am Display. Auch hier kommst du mithilfe des „B“-Knopfes zurück zum Pokémon Navigator Menü.

Unter dem **3. Menüpunkt** findest du einen Pokédex der besonderen Art: Ein Personendex (Personenverzeichnis), in dem alle Trainer, die irgendwann gegen dich noch mal kämpfen wollen, eingetragen sind. Links unten ist eine Anzeige der Anzahl an registrierten bzw. an gesehenen/besiegten Trainern, darüber wird der Standort des gerade ausgewählten Trainers angezeigt. Dieser ist im großen Kästchen mit einem grünen Pfeil markiert.

Wählt man einen Trainer aus, werden Informationen zu Standort, Strategie und seine Pokémon angezeigt, sowie ein weiterer Infotext. Außerdem siehst du ein Bild dieses Trainers.

Im Pokémon Navigator gibt es einen **4. Menüpunkt**, sobald man die Top4 besiegt hat – die „Hall of Fame“ der Sieger bei den Pokémon Contests.

Der **graue Menüpunkt** dient dazu, den Pokémon Navigator zu verlassen.

Der 2. Orden

5.1. Per Schiff nach Faustauhaven

Gehe nun wieder Richtung Blütenburg Wald. Auf der Strecke kannst du ein Item aufsammeln, dass hinter einem Busch steht. Zu diesem Zweck muss eines deiner Pokémon Zerschneider beherrschen. Du wirst sehen, erstmals sieht man gleich bei der Auswahl, welches Pokémon die VM/TM lernen kann.

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



Es ist jener Mann, der sein Vogel-Pokémon dank dir wiederbekommen hat. Dafür darfst du sein Motorboot benutzen. Sollte er dir zu schnell laufen, um ihn ansprechen zu können, stelle dich an eine Tischecke und warte bis er anrennt. Mit dem Boot bist du dann in kurzer Zeit in Faustauhaven. Solltest du zu wenig für den 2. Orden trainiert haben, kannst du auch wieder zurück und dann nochmals zur Insel fahren.

5.2. Der 2. Orden

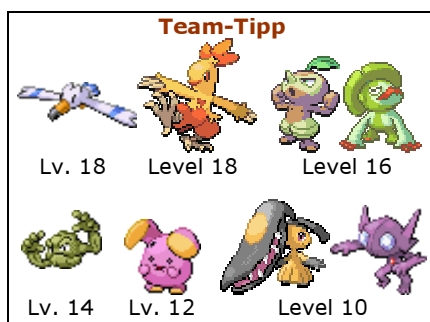
Heile deine Pokémon und sprich mit dem Mann neben der Arena. Er wird dir eine Angel geben. Anschließend kannst du die Arena (ein kleines Labyrinth) betreten. Sie ist etwas eigenwillig, da du hier nur ein begrenztes Sichtfeld hast. Dies bedeutet allerdings nichts weiter, als dass du vielleicht mehr Kämpfe machen musst, als dir lieb ist, da du den Trainern nicht rechtzeitig ausweichen kannst. Das Sichtfeld nimmt jedoch mit jedem gewonnen Kampf zu.

Die Level müssen hier nicht besonders hoch sein, allerdings wird es dann etwas schwerer, denn der Arenaleiter setzt mehrere Supertränke ein. Besiege das Machollo Level 17 mit der Flugattacke des Level 16 Pokémons, bei seinem zweiten Pokémon setze zuerst Flemmli oder das Papinella ein, anschließend versuche das gegnerische Pokémon zu verbrennen oder zu vergiften. Wechsle dann die Pokémon manchmal, damit die Zeit vergeht, denn die Zeit spielt für dich. Heile inzwischen Wingull und setze damit das gegnerische Pokémon K.O.



5.3. VM Blitz und ein neues Team

Nach dem Orden suche die Höhle nord-westlich der Stadt auf. In der Höhle ist, gleich wenn man hereinkommt, eine Person zu sehen. Sprich mit ihr, sie gibt dir VM 5 (Blitz). Diese VM kannst du u.a. deinem Papinella lehren. Gehe in der Höhle weiter nach links und klettere über eine kleine Treppe. Du kommst in einen Raum, in dem großteils wieder nichts zu sehen sein wird. Setze Blitz ein, denn das vergrößert das Sichtfeld. Wandere bis zum Ende der Höhle und fange einige wilde Pokémon. Besonders ein Kleinstein (ist leider selten) ist wichtig für spätere Orden. Nütze diese Höhle auch zum Trainieren deiner schwächeren Pokémon. Auf dem Weg zum Ende der Höhle wirst du jenen Stein sehen, der rechts abgebildet ist. Klicke auf ihn, dann bekommst du den Ewigstein (verhindert das Entwickeln von Pokémon). Der Forscher wird dir dann noch TM 47 (Stahlflügel) überreichen. Auch wenn du diese nicht willst, sprich mit ihm, denn dies ist für den Spielverlauf notwendig.



Jetzt ist eine Umgestaltung des Teams nötig. Allen voran Kleinstein wird dir bei den folgenden beiden Orden sehr behilflich sein. Flemmli sollte zu Jungglut, in Rubin sollte Samurzel zu Blanas und in Saphir Loturzel zu Lombrero entwickelt werden.

In der Höhle nordwestlich von Faustauhaven sollte in Rubin Flunkiefer (das Pokémon mit der Schere), in Saphir Zobiris (das Geist-Pokémon) gefangen werden.

Der 3. Orden

6.1. Großstadt Graphitport City

Die nächste Station auf der Reise durch Hoenn ist Graphitport City bzw. der Strand von Graphitport. Gehe dazu wieder zur Person mit dem Motorboot. Diesmal wähle die (neue) 2. Option. Der Mann wird dich dann zur Route 109 fahren. Dies ist jene wunderschöne Strandroute, von der man oft Screenshots gesehen hat. Hier stehen noch einige Trainer, die man dazu nutzen kann, Erfahrung zu sammeln.

Suche das Gebäude, das vermutlich eine Schiffswerft darstellen soll (rechts vom großen Markt und über den beiden Wohnhäusern) und sprich mit dem Mann, der hinter dem Schreibtisch steht. Von nun an kannst du auch ins Schiffsmuseum, das zuvor von Team Aqua/Magma „belagert“ war. Zahle 50 Pokédollar Eintritt und betrete das Schiffsmuseum (siehe Bild). Sprich mit dem Team Aqua/Magma Mitglied, welches am Nächsten zur Kassa steht. Es wird dir TM 46 (Raub) schenken.



Anschließend gehe in das Obergeschoss und sprich mit dem Forscher. Sobald du mit ihm sprichst, kommen zwei Mitglieder vom Team Aqua/Magma. Kämpfe gegen sie (am besten mit Kleinstein, um es zu trainieren). Nach dem Kampf dankt dir der Forscher und du kannst das Museum verlassen.

6.2. Ein Fahrrad muss her ...

In der Stadt gibt es danach nichts Weiteres zu tun. Verlasse sie daher Richtung Norden, und gehe so lange, bis du an eine Weggabel kommst. Links gibt es ein paar Trainer. Auch im Haus (durch die Hintertür gehen) gibt es Trainer und nebenbei auch nützliche Items. Möchtest du die Level deiner Pokémon jedoch nicht steigern, gehe rechts weiter (unter der Brücke durch). Mitten auf der Route wirst du deinem Rivalen/deiner Rivalin begegnen. Er/sie hat drei Pokémon bis zu Level 20. Zwei davon sind leicht zu besiegen, das Wasser-Pokémon (sofern du am Anfang Flemmli genommen hast) bekämpfst du am Besten mit der Flugattacke deines Wasser/Flug-Pokémon. Nach dem Kampf bekommst du einen Detektor.

Fange dir auf dieser Route außerdem das Elektro-Pokémon, welches wie ein Hund aussieht. Flug- und Wasser-Pokémon kommen nun häufiger vor, daher solltest du das Elektro-Pokémon statt dem Normal-Pokémon ins Team stellen.

Am Ende der Route ist **Malvenfroh City**, wo es einen Fahrradladen gibt. Der Mann im Fahrradladen wird dir ein Fahrrad geben. Du kannst dich zwischen zwei Fahrrädern entscheiden: Das erste ist ein „normales“ Fahrrad, mit dessen Hilfe man auch Sanddünen bezwingen kann. Mit dem zweiten Fahrrad kann man kleine Steine springen. Das erste ist zu empfehlen, da es dir im weiteren Spielverlauf früher helfen kann, aber man kann die Fahrräder auch noch später tauschen ...

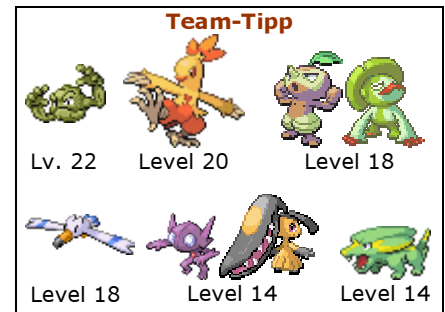


Die Fahreigenschaften des Fahrrads haben sich stark verändert. Das Fahrrad braucht nun einige Zeit zum Beschleunigen, außerdem stoppt es nicht sofort ab, wenn man nicht mehr fährt, sondern rollt erst aus. Daher ist es für kurze, kurvige Strecken ziemlich unbrauchbar geworden. Von nun an darfst du die Fahrradbahnen benutzen, welche man über die leuchtgelben Häuser mit dem grauen Dach erreichen kann. Steige noch auf das Fahrrad auf, bevor du an der Kontrollperson im Haus vorbeigehst. Auf der Fahrradbahn gibt es einige Trainer mit Elektro-Pokémon. Trainiere hier dein Kleinstein für den nächsten Orden.

6.3. Der 3. Orden

Nun kannst du dich zur Arena begeben, um den 3. Orden zu bekommen. Der Eingang der Arena wird allerdings von zwei Personen verstellt. Eine davon ist jene Person, der du geholfen hast, ein Pokémon zu fangen. Sprich sie einfach an, dann wird sie aus dem Weg gehen.

Wenn du unseren Team-Tipp befolgst, wird der 3. Orden zum Kinderspiel. Kleinstein ist gegen Elektroattacken resistent, während seine Boden-Attacke sehr großen Schaden bei Elektro-Pokémon anrichten kann. Die Pokémon des Arenaleiters sind Voltobal, Magnetilo und Magneton. Magnetilo und Magneton sind vom Typ Elektro/Stahl. Da Stahl sehr großen Schaden durch Feuer-Attacken erleidet hast du damit zwei sehr gute Optionen für diesen Kampf.



In der Arena gibt es elektrische Schranken. Die Ausrichtung der Sperren kann geändert werden, indem man auf die aus dem Boden herausstehenden blitzartigen Gebilde tritt.

Sobald du den Arenaleiter besiegt hast, bekommst du TM 34 (Schockwelle), eine neue und sehr nützliche Attacke: Alle genauigkeitsverminderten Attacken können dieser Attacke nichts anhaben.



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