

Detonado Red/Blue

COMEÇANDO A JORNADA

Você está em Pallet Town, no seu quarto, entre no PC e pegue 1 potion. Em Pallet você obterá seu primeiro Pokémon do Prof. Carvalho. Para ganhá-lo, saia de sua casa e vá para o Norte, na grama. Prof. Carvalho lhe chamará e pedirá para segui-lo. Vocês vão até o laboratório. Lá dentro, você poderá escolher entre três pokémons:



Bulbasaur (grama),



Charmander (fogo) e



Squirtle (água).

Gary, o seu rival, pegará um que seja bom contra o seu tipo de pokémon. Se você escolhe grama, ele escolhe fogo; Se você escolhe fogo, ele escolhe água; Se você escolhe água, ele escolhe grama. Ele fará você lutar, se precisar, use o potion. Depois disso, vá ao Norte para a cidade de Viridian, no caminho, fale com o menino e ganhe 1 potion.

A CIDADE DE VIRIDIAN

Chegando lá, vá direto para o mercado. Lá, a mulher do balcão lhe dará um pacote para entregar ao Prof. Carvalho. Isso quer dizer que você tem que voltar para Pallet. Vá até o Prof. Carvalho, e entregue à ele o pacote. Ele lhe dará a PokéDex, para gravar todos os pokémons que você ver em sua jornada e também pokébolas. Vá até a casa de Gary, converse com a menina e ela lhe dará um mapa. Isso ajuda muito no decorrer da jornada. Vá para Viridian de novo. Não há muito o que fazer na cidade. Se você sair pela esquerda, poderá lutar com Gary, ele terá:



Pidgey lv.9 e inicial lv.12.

No fim não tem saída, então volte a Viridian. Você poderá encontrar pelas rotas: Pidgey, Rattata, Spearow e Nidoran. Agora você poderá avançar até a Floresta de Viridian.

FLORESTA DE VIRIDIAN

Essa floresta está cheia de Caterpie, Metapod, Weedles e Kakunas, se tiver sorte, você ainda acha Pikachu. Se você escolher o Charmander terá muita vantagem. Se você escolheu o Bulbasaur, terá certa vantagem, pois ele é metade veneno. Se você escolheu o Squirtle, não terá vantagem, mas não importa. Ela não é tão difícil. Nela tem muitos itens escondidos e alguns treinadores de insetos. Treine bastante e depois vá para a Cidade de Pewter.

A CIDADE DE PEWTER

Na cidade de Pewter você terá que lutar com o líder do ginásio de Pewter. Seu nome é Brock. Se você escolheu Squirtle, poderá vencê-lo facilmente, se ela estiver no nível 12.



Os pokémons de Brock são um



Geodude lv.12 e um

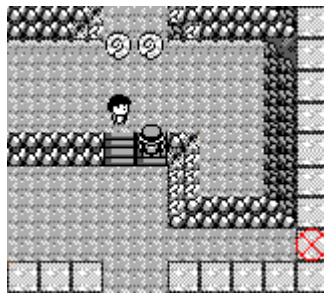


Onix lv.14.

Depois de vencê-lo, ele lhe dará a Boulder Badge. Também dará a TM34. Ela contém o golpe Bide, que você pode ensinar para seu pokémon. Depois disso, dê uma passada no museu pré-histórico de Pewter. Lá tem umas informações legais sobre pokémons. Depois disso, você já pode ir para o Monte Lua.

MONTE LUA

Na rota 3, se procurar bem, poderá achar Jigglypuff. Dentro do Mt. Moon, há muitos itens, muitas pessoas para batalhar, e muitos pokémons novos também. Entre eles, estão Zubat, Paras, Geodude e Clefairy. Você também poderá pegar aqui a pedra da lua, que evolui certos pokémons. Você também lutará com alguns Rockets. No final da caverna, você encontrará o Supernerd. Ele achou dois fósseis. Vença-o, e poderá pegar um dos fósseis. O Helix Fóssil se transforma mais pra frente em Omanyte. O Dome Fóssil, em Kabuto. Saindo do Mt. Lua, você chegará na Cidade de Cerulean.



Local dos Fósseis



A CIDADE DE CERULEAN

Você agora poderá lutar para pegar sua 2ª insígnia. O 2º ginásio é de Pokémons do tipo água. A líder do ginásio é Misty.



Ela tem um



Staryu lv.18 e um



Starmie lv.21.

Se você tiver pego o Bulbassaur, será fácil. Se você pegou um Pikachu na Floresta Viridian, melhor ainda. Não é muito difícil ganhar dela. Se você ainda não conseguir, vá para o norte, e capture um Oddish, ou Bellsprout. Depois de derrotar Misty, você ganhará a Cascade Badge. Lá ao norte também tem a casa do Bill. Para poder visitá-la você precisa vencer todas as pessoas na ponte. Quando entrar na ponte, você lutará com Gary, ele tem:



Pidgeotto lv.18,



Abra lv.15,



Rattata lv.15 e inicial lv.17

Continue seu caminho depois da ponte. Se você quiser capturar um Mew, cuidado para não lutar com o cara olhando pro norte, saiba mais no guia de como capturar o Mew. No fim você encontrará uma casa, entre e fale com o pokémon, ele é Bill, ajude ele em sua máquina e você receberá o S.S.Ticket. Depois disso, vá naquela casa que tem uma policial do lado da porta. Entre na casa, e passe pelo buraco que há na parede. Você encontrará um cara da Equipe Rocket, derrote-o. Você ganhará o TM do dig. Na rota a seguir você poderá encontrar Mankey ou Meowth. Atravesse o Underground Path, você chega numa rota onde encontrará também Ekans ou Sandshrew.

A CIDADE DE VERMILLION

Aqui, você tem bastante coisa para fazer: Entrar no S.S. Anne, e pegar a HM01 - Cut. Derrotar o Lt. Surge, e pegar a Thunder Badge. Pegar a vara de pesca, com o Guru da Pesca. Pegar seu vale-bicicleta. Agora entre nas casas. Uma, perto do Pokemon Center, há um velho. Ele lhe ensinará a pescar, e lhe dará uma vara de pescar. Agora vá numa casa que tem uma mesa grande e várias pessoas. Fale com o chefe, no alto. Ele lhe dará um Bike Ticket. Troque-o por uma bike em Cerulean. Volte a Vermillion.

S. S. ANNE

Quando você visita o Bill, lá em Cerulean, você ganha um ticket para ir para o S.S. Anne. Para entrar no S.S. Anne, vá para o oeste de Vermillion. Explore bem o barco, é bom porque tem treinadores e você pode ganhar money/exp. Se precisar, saia do baraco quantas vezes precisar para recuperar seus pokémons no Pokémon Center. Há um corredor que na primeira sala um cara te fala do Snorlax, deixe para explorá-la por último. Depois de explorar todo o barco, volte aqui e explore agora, no final você verá Gary, lute com ele. Seus pokémons são:



Pidgeotto lv.19,



Raticate lv.16,



Kadabra lv.18 e inicial evoluído lv.20

Depois da luta, suba as escadas e fale com o capitão. Ele lhe dará a HM01, que é preciso para ir até o ginásio. Saia do navio, não se preocupe, ele vai embora, sim. Para chegar ao ginásio, ensine ao seu pokémon o HM01 e fique de frente para aquela árvore pequena. Aperte start, vá em Pokémon, o pokémon que você ensinou, e daí em CUT. Ele vai cortar o arbusto pequeno, daí você pode entrar no ginásio. Para chegar ao líder procure alavancas dentro dos lixos. São 2. A 2ª está bem perto da 1ª. Daí você já pode lutar contra ele. Contra ele, é bom um Geodude, o Bulbassaur é razoável, se já tiver um Diglett, melhor.



Voltorb lv.21,



Pikachu lv.18 e



Raichu lv.24

Depois de derrotá-lo, você ganhará a insígnia, e um TM - ThunderBolt. Agora, se ainda não foi, você pode ir na caverna dos Digletts. Fica perto do S.S.Anne. Atravesse-a, e vá para o Sul. Fale com o assistente do Prof. Carvalho, e ele lhe dará o HM05 - Flash. Se você usar cut logo na saída da caverna, você está devolta em Pewter. Vá ao norte direito de Pewter e procure o lugar para se usar cut, entre no lugar e fale com o cientista para ganhar Old Amber, para mais tarde virar um Aerodactyl. Volte pra Vermillion pela caverna, então saia pela direita, tem uma rota onde você poderá lutar com alguns treinadores. Depois de tudo, volte para Cerulean.

ROCK TUNNEL

Use o CUT a leste de Cerulean, perto do lugar onde você encontrou o Rocket, depois da casa com um buraco na parede. Vá seguindo para a direita, batalhe com treinadores, no fim da rota 10 você poderá achar Voltorb. Você achará um Pokémon Center e a entrada do Rock Tunnel. É muito escuro lá dentro, Você precisará ensinar a um pokémon seu o Flash, e usá-lo lá dentro. Você pode ver Graveler, Onix, Machop, e muitos outros pokémons lá. É uma caverna realmente grande, a 2ª maior do jogo, eu suponho. Vá seguindo caminho até achar a saída, não é assim tão complicado.

A CIDADE DE LAVANDER

Saindo da caverna, lute com os últimos treinadores e chegará a Lavender. Não tem muito o que fazer aqui por enquanto. Cure seus pokémons, e vá para o oeste, porque não dará para explorar totalmente a torre da cidade. Lute com treinadores aqui, você poderá encontrar vulpix ou growlithe pela grama, é uma boa opção se você ainda não tem um pokémon de fogo, que será de grander ajuda no próximo ginásio. Cuidado, se você quiser capturar um Mew, não lute com o último treinador olhando pro norte, saiba mais no guia de como capturar o Mew. Atravesse o Underground Path e vá para a esquerda.

A CIDADE DE CELADON

Você tem várias coisas para fazer aqui em Celadon, antes de tudo, recupere seus pokémons. Tenha certeza de que tenha um espaço vago em sua equipe. Ao lado do Pokémon Center, tem uma entrada, onde você pode encontrar uma entrada dos fundos da mansão de Celadon. Suba as escadas e no final pegue a pokébola na mesa, você receberá um Eevee lv.25. Agora vá à extrema esquerda da cidade, perto de um lugar onde tem um Snorax, que você lutará com ele mais adiante. Use cut por aqui e siga caminho até chegar numa casa, lá você receberá o HM02 - fly, ensine a um pokémon e você poderá voar a qualquer cidade já visitada, então, se quiser, pode tentar a captura do Mew. Agora vá para o PokéMart. Suba todas as escadas. No último andar, terá várias máquinas. Compre uma Fresh Water, uma Lemonade e um Soda Pop. Dê as 3 bebidas para a menina e ganhe TMs. Compre outra Fresh Water, não use-a, pois precisará dela mais pra frente. Agora poderá ir ao ginásio, fica ao sul da cidade, você precisará do cut para acessá-lo. Para derrotar Érika, pegue um pokémon de fogo ou voador. Você ganhará a Rainbow Badge depois de ganhar a luta.



Ela usa um



Victreebell lv.29,



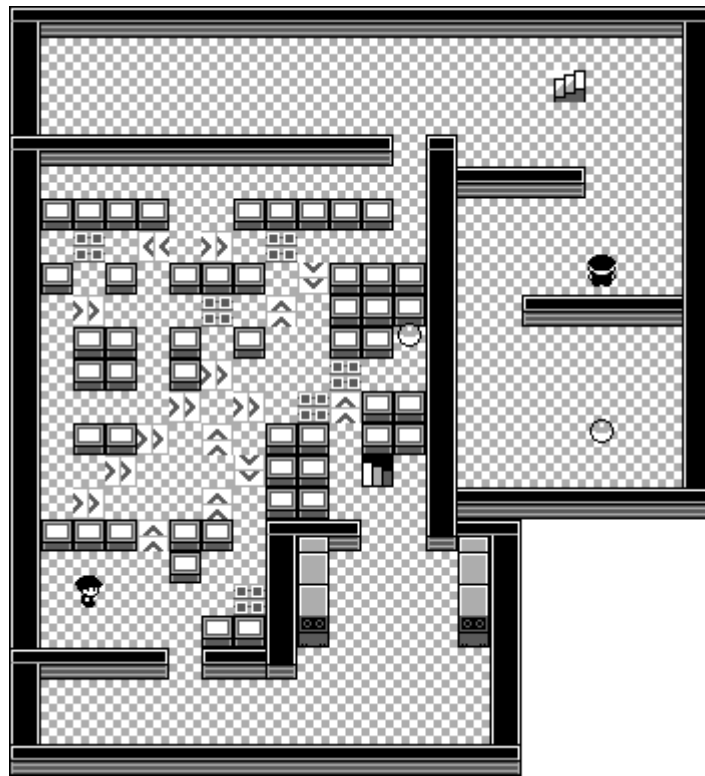
Tangela lv.24,



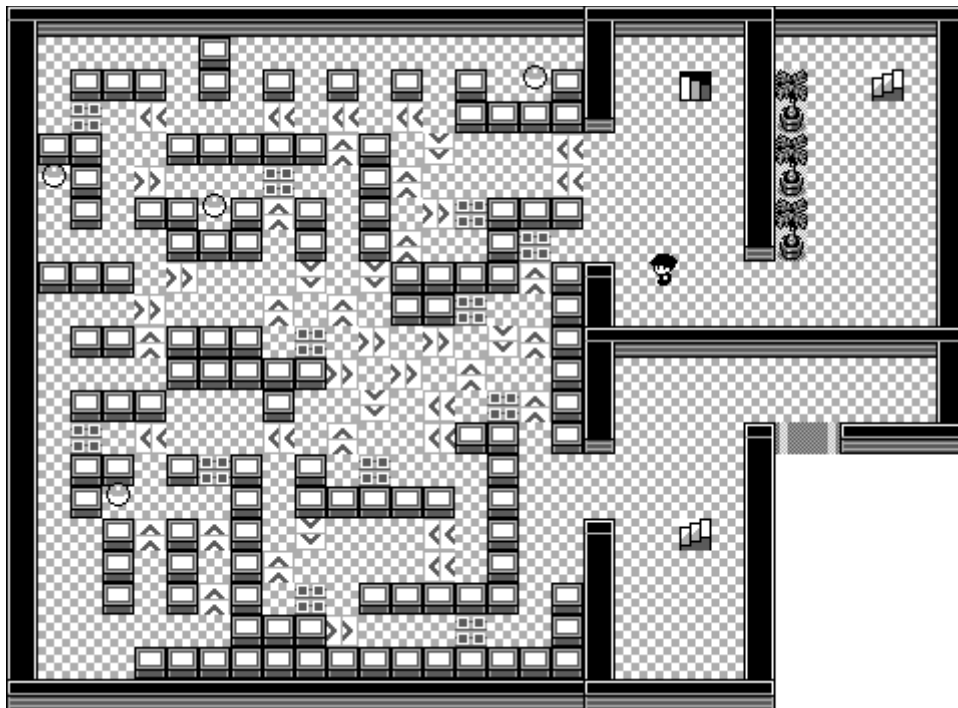
Vileplume lv.29.

ESCONDERIJO DOS ROCKETS

Recupere seus pokémons. Agora vá ao Game Corner, um lugar onde tem um monte de fliperamas. Repare que tem um cara na frente de um pôster, é um Rocket. Lute com ele e examine o pôster. Se abrirá uma passagem secreta na sua direita, entre nela. Você estará no B1, lute com os Rockets aqui e desça as escadas, você estará no B2. Este lugar só tem 1 Rocket, lute com ele. Ao lado, tem umas setas, não pise nelas ainda, pois você será levado por elas, ao invés disso, desça as escadas, você estará no B3, veja o mapa abaixo:



Veja o que você pode fazer pelo mapa, siga as setas e comece a ser levado por elas até chegar ao local das escadas, então desça. Você chegará ao B4, lute com o Rocket, fale com ele novamente e ele deixará cair a Lift Key, que serve para você ir ao elevador. Volte 2 andares, no B2, onde falei que tinha setas e não era para ir ainda, agora você pode ir, abaixo segue o mapa para você não se perder:



Veja o caminho certo que deve fazer, no fim, terá uma escada, você pode subir para lutar com alguns Rockets, mas deverá voltar e entrar pela passagem do canto, que é um elevador. Entre nele e selecione para ir ao B4. Chegando aqui, lute com 2 Rockets e entre na sala do chefe, fale com ele e batalhe. Seus pokémons são:



Onix lv.25,



Rhyhorn lv.24 e

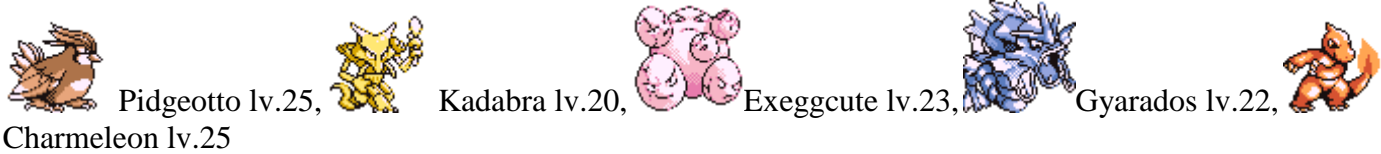


Kangaskhan lv.29

Vença e ele deixará o Silph Scope cair se vencer. Volte ao elevador e vá para o B1, lute com o último rocket e verá que para sair daqui será bem fácil. Recupere seus pokémons.

VOLTANDO A CIDADE DE LAVANDER

Agora sim tem coisa para fazer aqui. Vá para a torre dos fantasmas. Agora você consegue vê-los com o Silph Scope. Você encontrará Gary, e deverá lutar com ele. Seus pokémons irão mudar de acordo com o inicial que você escolher. Pokémons de Gary, se você escolheu Bulbasaur:



Pokémons de Gary, se você escolheu Charmander:



Pokémons de Gary, se você escolheu Squirtle:

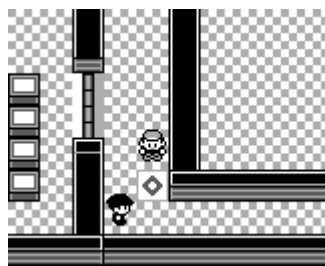


Vá subindo, aqui é cheio de Gastly, alguns Haunter e Cubone. Tem uma sala onde no centro dela há uma coisa no chão que se você pisar nela, seus pokémons são restaurados, é um bom local para treinar. Derrote o último fantasma, que é um Marowak que não poderá ser capturado. Suba as escadas, lute com os Rockets e encontre o Sr. Fuji. Fale com ele. Você irá para a casa dele, e ganhará a PokéFlute, um item que acorda pokémons, e os Snorlax, mas isso veremos mais adiante. Volte para Celadon e saia da cidade, pela esquerda, e NÃO vá no Underground Path, entre na outra casa. Dê a Fresh Water que você tinha pro guarda e ele te deixará passar.

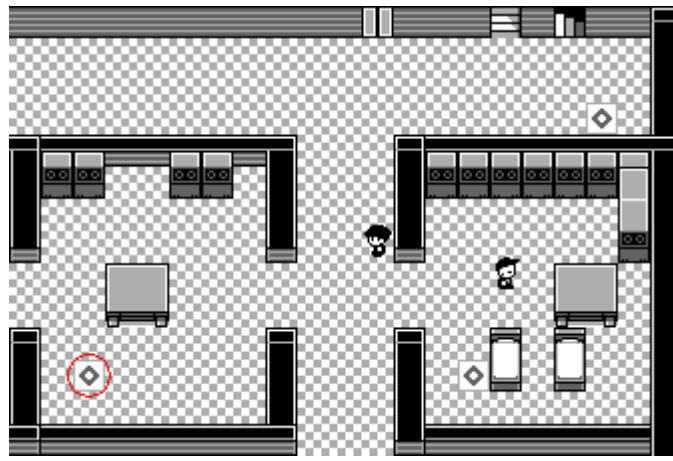
A CIDADE DE SAFFRON

Os Rockets invadiram a cidade, você precisa acabar com eles para continuar. Para derrotar a Equipe Rokat, entre no maior prédio no meio da Cidade, o Silph Co. Se você quer aproveitar para ir lutando com todos os Rockets aqui para ganhar dinheiro e exp., uma boa dica é que, se precisar, saia do prédio para recuperar seus pokémons algumas vezes; porque, uma vez que você derrotar o líder dos Rockets, não poderá mais lutar com eles. Se preferir, ao sul-esquerdo do 9º andar, há uma mulher ao lado de algumas camas que recuperam seus pokémons.

Aqui vai as coisas que você realmente não pode deixar de fazer: tente achar a Card Key, no 5º andar do prédio. Está no lugar depois de um botão, pise no botão e você será transportado, pise nele denovo para voltar onde estava, então continue seguindo seu caminho à esquerda e você achará o Card Key, se você está com dúvida do local, abaixo vai uma imagem.



Se quiser, explore agora todos os andares do prédio, e vá abrindo os portões com o Card Key, é importante porque, além de ganhar dinheiro e exp., você encontrará alguns itens, só não pise nos botões que te transportam, pois vão acabar te confundindo. Então, depois de explorar todo o prédio, volte ao 3º andar, passe por um Rocket e entre no corredor à esquerda, pise no 1º botão dali, circulado na imagem abaixo:



Você chegará numa sala onde terá de lutar com Gary, seus pokémons:

Pokémons de Gary, se você escolheu Bulbasaur:



Pokémons de Gary, se você escolheu Charmander:



Pokémons de Gary, se você escolheu Squirtle:



Depois de derrotar Gary, e fale com um cara perto dele. Ele te dará um Lapras. Passe pelo outro botão, no final, terá de lutar com Giovanni. Seus pokémons:



Derrote-o e vá falar com o cara do sofá, você ganhará uma Masterball do dono da Silph Co, use com sabedoria, de preferência no Mewtwo. Deixe o prédio e você poderá enfrentar Sabrina. O Ginásio está no norte da cidade. É o da direita. O da esquerda é o torneio de artes marciais, onde você luta com vários pokémons lutadores. Nele você pode ganhar um Hitmonchan, ou Hitmonlee se derrotar o líder. No ginásio psíquico, vá pisando nos botões para ir sendo transportado, até chegar na Sabrina, o jeito mais fácil é o seguinte: partindo do 1º botão, siga para esquerda, depois esquerda, depois esquerda denovo e depois pra baixo e chegará na sala da líder.



Ela tem os Pokémons: Kadabra lv.38, Mr. Mime lv.37, Venomoth lv.38, e Alakazam lv.43. Quando ganhar, ela te dará a Marsh Badge. Pronto. Agora você tem 2 rotas para chegar no ...

O CAMINHO PARA A PRÓXIMA CIDADE

Vá para Celadon e saia pela esquerda, ali tem um Snorlax, use a Pokéflute para acordá-lo, tente capturá-lo, pois só há 2 no jogo. Você chegará na rota de bicicletas, onde você só entra com uma. Aqui você pode encontrar Raticate, Doduo e com sorte você acha um Fearow. Você será levado pela bicicleta em direção ao sul, se precisar "brecar", aperte o botão A do seu Game Boy. Só lute com os treinadores aqui, no fim você chega em Fuschia. O outro caminho é saindo pelo sul de Lavender. Vá seguindo a ponte e você encontra outro Snorlax. Acorde-o, se não capturou o 1º Snorlax, essa é sua última chance. Se ir pelo caminho da esquerda, acabará voltando à Vermillion, então siga à sul. A casa dali tem um cara que te dá super rod, a melhor vara de pesca. É bom trazer um pokémon com cut para poder pegar alguns itens. Você poderá encontrar Venonat e Ditto se tiver sorte. Também poderá ganhar a Super vara de pesca, na casa logo depois do Snorlax. Fora isso, sem mistério, apenas vá lutando com treinadores para mais dinheiro e exp., logo estará em Fuschia denovo.

A CIDADE DE FUSCHIA



Primeiro de tudo, derrote Koga, o líder do ginásio. E ele tem como Pokémons:



Koffing lv.37,



Muk lv.39,



Koffing lv.37,



Weezing lv.43.

Ganhe dele e ele dará a Soul Badge. Saia do ginásio e explore a cidade. Numa casa no sudeste da cidade está uma casinha com um parente do Fishing Guru. Ele te dará o Good Rod. Explore também o Safari Zone. Ele fica ao norte da cidade. Você precisa achar 2 coisas lá dentro: A casa secreta, onde o menino dentro te dá o HM03 - Surf e o Gold Teeth, entre nas sub-seções de Red/Blue e você achará todos os mapas do Safari indicando o caminho que você deve seguir. Depois disso vá até a casa do Warden, ao lado da casa do Fishing Guru, e dê o Gold Teeth pra ele. Ele falará e dará a HM04 - Strength, ensine o HM a um de seus pokémon e empurre a pedra e pegue um Rare Candy. Volte para o Safari, e se delicie com os Pokémons que tem lá: Exeggcute, Família do Nidoran, Venonat, Paras, Doduo, Rhyhorn. Tendo sorte, você acha Taurus, Chansey, Scyther ou Pinsir, Kangaskham, Venomoth e Parasect. Pescando com Super Rod você pode encontrar Dratini, senão Psyduck, Slowpoke e Krabby.

O POWER PLANT

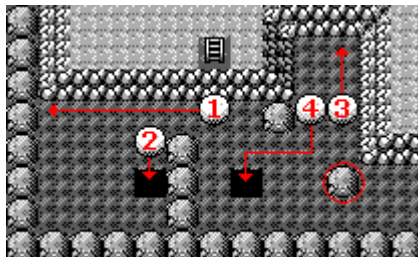
Agora vá pra Cerulean, e vá até o caminho do Rock Tunnel. Não entre nele. Use surf (HM03) pelo riozinho que tem ali e entre na Power Plant. Tenha certeza de que está trazendo algumas Ultra Balls. Vá até o final e lá aparece... Zapdos! Salve antes de lutar contra ele. Para pegá-lo, você tem que ter Ultra Balls, algumas outras pokéballs, Potions e Paralyze Heal. E uma coisa que você não deve fazer é ficar sem espaço no PC dos Pokémons... Essa é uma péssima hora para fazer isso. Aqui você também encontra os diversos elétricos Pikachu, Magnemite, Magnetron, alguns itens na verdade são voltorb e Electrode. Se estiver jogando Red, é possível achar Electabuzz, se for Blue, Raichu. Abaixo segue 1 mapa:



Os itens que estão circulados de vermelho são Voltorb, de azul electrode, a pedra circulada de verde guarda 1 item escondido. Depois de explorar o lugar, saia pela esquerda e voe para Fuschia, e siga para o sul surfando, e chegue até Seafom Islands.

SEAFOAM ISLANDS

Usando surf ao sul de Fuschia, temos alguns treinadores e então chegaremos a um local com 2 ilhas, as Seafoam, que são cheias de Pokémons novos, e também um dos labirintos mais chatos do jogo. Os dois últimos andares são cobertos por uma correnteza tão forte que é impossível surfar por ali. Assim que entrar na caverna, vá para a direita e para cima. Você verá uma pedra. Empurre-a para o buraco, utilizando a técnica Strength. Agora, entre no buraco. Repita o processo nos outros andares que você cair, até chegar na água. Você será levado pela correnteza até um outro lugar. Suba a escada, depois vá para a esquerda e para baixo e entre na outra escada. Você vai chegar a um lugar com quatro pedras, como na figura abaixo:



Empurre uma em cada buraco e caia neste. Você vai aparecer na água. Vá para cima e suba num lugar com um pássaro. Ele é Articuno, o pássaro lendário Pokémon de gelo. Para derrotá-lo, use técnicas como Sleep Powder, Sing, Hypnosis e Lovely Kiss, que servem para dormir. Mas você ainda não consegue sair da ilha. Por isso, volte ao começo dela pelas escadas, indo até a entrada. Não saia: suba a escada e apareça do outro lado, onde há uma pedra e um buraco. Repita o processo das outras pedras até cair na água. Pronto! Agora não há mais correnteza, e você pode surfar até um terreno no sudoeste daquele onde haviam as quatro pedras. Suba as escadas e saia das ilhas. Aqui você encontrará Seel, Psyduck, Golduck, Horsea, Krabby, Zubat, Golbat, Shellder, Staryu, Kingler, Dewgong, Seadra e Slowbro.

A ILHA CINNABAR

Aqui, primeiro vá ao Centro Pokémon. Depois disso, vá até o prédio do lado do Centro. É um laboratório de pesquisas. Lá dê seu Old Amber, e seu Fóssil, para os cientistas reviverem. Espere um tempo fora do prédio e quando voltar, seus Pokémons novos estarão vivos! Compre alguns Burn Heals, um Escape Rope, algumas Ultra Balls e salve. Entre no prédio no noroeste da ilha (o de cima, Cinnabar Mansion). Não é tão complicado, mas é bem chatinha essa parte. Você vai encontrar papéis contando a história do Mewtwo, mas nada muito impressionante. Haverá estátuas que mudam o caminho, e ajudam ou atrapalham. Você deverá achar o Secret Key para poder abrir o ginásio. Lá também têm alguns carinhos para lutar.

Suba até o segundo andar e você verá outra escada, mas não suba. Vá para o norte e suba a outra escada de cima. Fale com a estátua para ela liberar o caminho e caia no primeiro buraco à esquerda da salinha. Agora você verá várias plantas, um cientista e uma escada. Desça à escada e entre na salinha à esquerda por uma porta no norte dela. Fale com a estátua para ela liberar o caminho e saia por uma porta à esquerda, pois a porta do norte vai estar trancada. Agora vá a uma porta que estava trancada próxima à escada e entre. Suba tudo até ver outra estátua. Fale com ela e siga para a esquerda. Você verá uma mesa e um item em cima dela, é o Secret Key que abre o ginásio de Cinnabar. Agora volte tudo e volta à salinha à esquerda da escada para trancar o caminho, senão a saída vai estar bloqueada e você deverá voltar tudo. Vá para a escada, desça e saia pela direita da sala onde você está.



Missão cumprida, entre no ginásio. Responda as perguntas nessa ordem [yes, no, no, no, yes, no] se quiser passar sem lutar com nenhum treinador, se prefere lutar pelo dinheiro e exp., então responda ao contrário. Vá enfrentar Blaine. Vença-o, e ganhe a VolcanoBadge. Ele utiliza:



Growlithe lv.42,



Rapidash lv.42,



Ponyta lv.40 e



Arcanine lv.47

DEVOLTA A CIDADE DE VIRIDIAN



Agora voe até Viridian, se quiser, explore as rotas que ligam Cinnabar a Pallet, usando surf. Entre no ginásio, que estava fechado em Viridian, e derrote o líder que é... Giovanni? Putz, depois do Gary, esse cara é o que mais enche o saco... hehehe. O ginásio é cheio daquelas setas que te levam, como no esconderijo dos Rockets. Dê umas boas porradas nele, pois ele tem os Pokémons:



Quando você ganha dele, ganhará também a EarthBadge e a TM27 - Fissure. Agora você já poderá ir até a...

VICTORY ROAD

A Victory Road fica no caminho pra Liga Pokémon. Você vai até lá indo à oeste de Viridian. No caminho, encontrará Gary, lute com ele, abaixo segue os pokémons:

Pokémons de Gary, se você escolheu Bulbasaur:



lv.47, Charizard lv.53

Pokémons de Gary, se você escolheu Charmander:



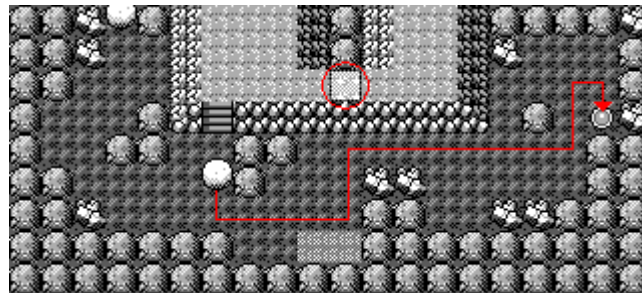
lv.47, Blastoise lv.53

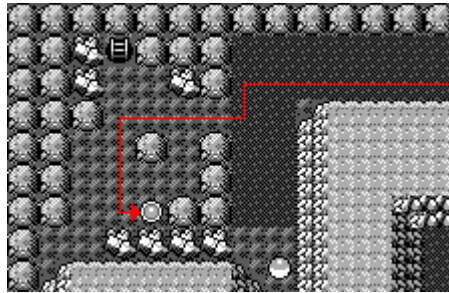
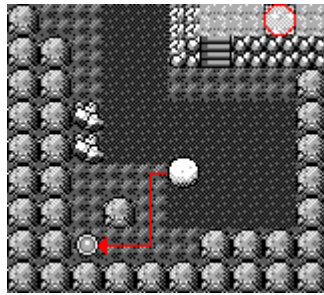
Pokémons de Gary, se você escolheu Squirtle:



lv.47, Venusaur lv.53

Siga caminho até chegar o lugar dos guardas, mostre as insígneas para eles, traga alguém com surf e strenght, você chegará na Victory Road. Lá tem um macete. Na caverna, coloque todas as pedras, em cima dos botões redondos para abrir caminho. Veja alguns mapinhas para te ajudar:





Você pode pegar lá também o Moltres, descendo as escadas que aparece nesse último mapa. Agora você tem os três Pássaros Lendários. Você ainda pode pegar na Victory Road os Pokémons Machop, Machoke, Geodude, Graveler, Zubat, Golbat, Onix, Marowak e Venomoth. Agora siga, e vá combater a...

ELITE 4

Essa é a parte mais difícil. Se arme com muitos Max Potions, Full Heals e Revives. Essa parte, você encontra os mais fortes treinadores do jogo. E o pior, você não pode mandar seus Pokémons por centro Pokémon, nem Trocar com o Computador durante as partidas. Serão 5 lutas consecutivas. Prepare-se bem antes de vir para cá, no Indigo Plateau. Salve antes de ir pela entrada ao norte



A primeira é Lorelei, treinadora de Pokémons de gelo. Seus Pokémons são:



Dewgong lv.54



Cloyster lv.53



Slowbro lv.54



Jynx lv.56



Lapras lv.56

Use golpes elétricos em seus pokémons metade água, e um de fogo no Jynx, evite planta, voador, dragão, ou qualquer outro com fraqueza a gelo.

 A especialidade de Bruno, o próximo, são Pokémons do tipo lutador e rocha. Os Pokémons usados são:

 Onix lv.53


 Hitmonchan lv.55


 Hitmonlee lv.55

 Onix lv.56

 Machop lv.58

Use golpes de água no Onix e voador no resto.

 Agatha é a próxima. Ela usa Pokémons 3 fantasmas/venenosos, um voador/venenoso e um venenoso, portanto use ataques do tipo solo, como Dig, Fissure e Earthquake. Agatha usa:

 Gengar lv.56

 Golbat lv.56

 Haunter lv.55

 Arbok lv.58

 Gengar lv.60



O último é Lance, o treinador de Pokémons Dragão, todos com nível 56+. Use Pokémons do tipo Gelo e Dragão contra ele, que a batalha será moleza. Ele usa:



Gyarados lv.58



Dragonair lv.56



Dragonair lv.56



Aerodactyl lv.60



Dragonite lv.62

GARY CARVALHO



Para enfrentar Gary, seus Pokémons devem estar pelo menos no nível 65, caso contrário a luta será difícil. Gary sempre usará como Pokémons:



Pidgeot lv.61



Alakazam lv.59



Rhydon lv.61

... e de acordo com o Pokémon que você pegou no começo:

escolhendo Bulbasaur:



Exeggutor lv.61



Gyarados lv.63



Charizard lv.65

escolhendo Charmander:



Arcanine lv.61



Exeggutor lv.63



Blastoise lv.65

escolhendo Squirtle:



Gyarados lv.61



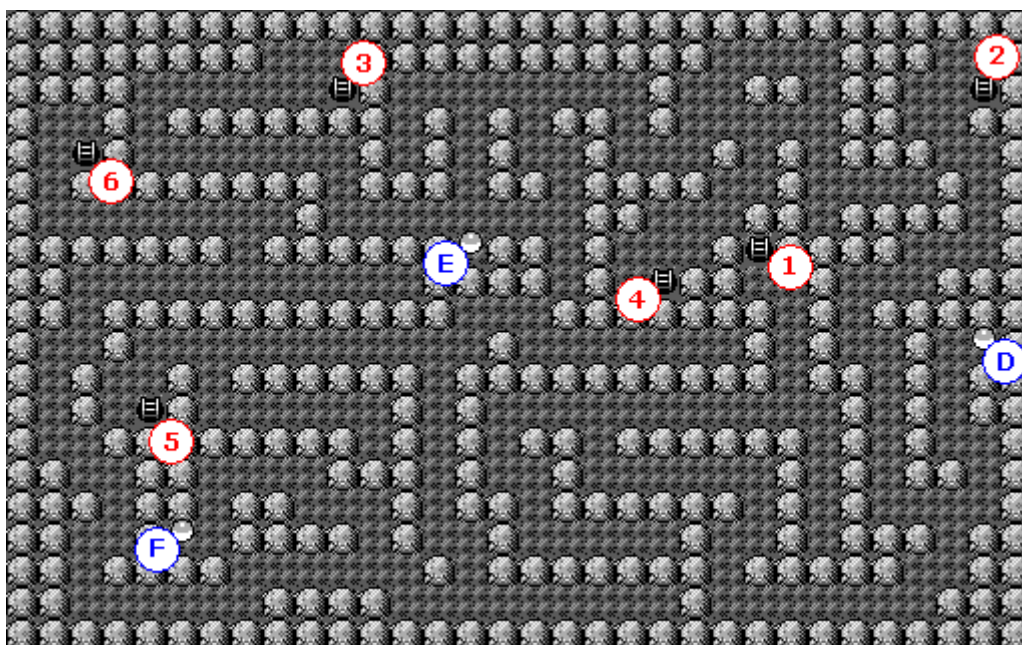
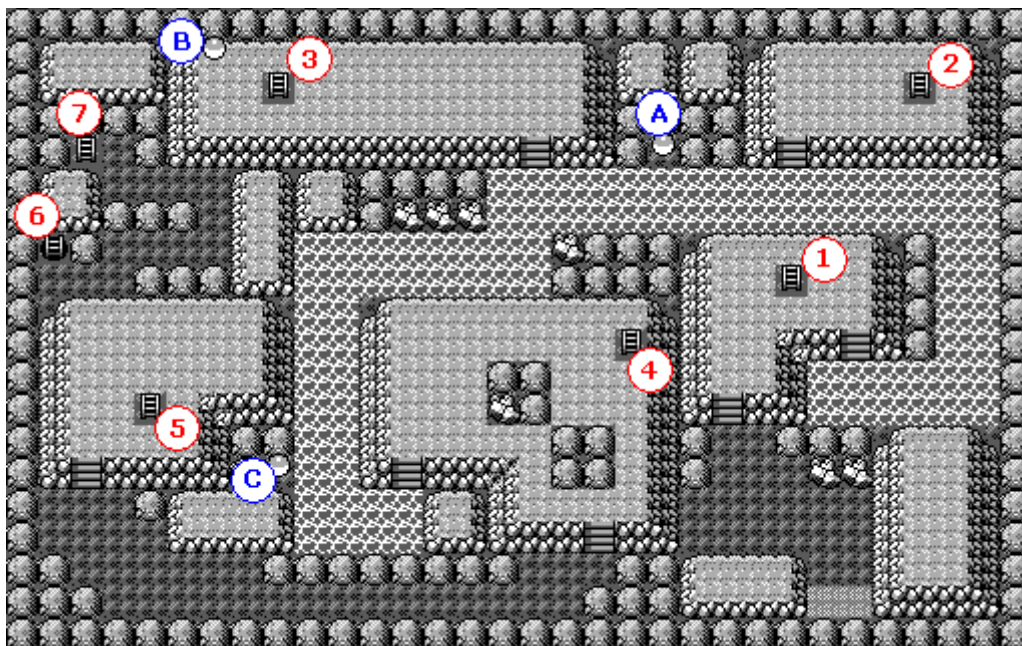
Arcanine lv.63

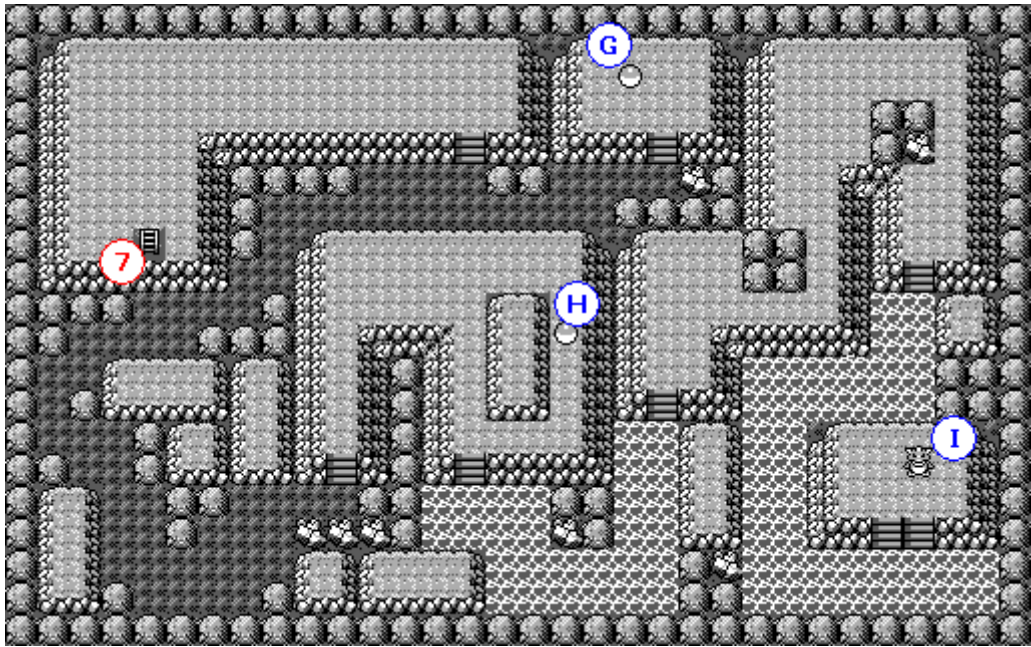


Venusaur lv.65

THE UNKNOWN DUNGEON

Esse último labirinto só fica disponível depois que você finalizar o jogo. Após os créditos finais, escolha a opção Continue para retornar ao jogo. Você recomeçará em Pallet Town. Voe até Cerulean City e cure os seus Pokémons no Pokémon Center. Siga para a rota 24 e entre na água usando o SURF. Desça até uma caverna afastada. Este é o Unknown Dungeon, lar do preciosíssimo Mewtwo, o Pokémon nº 150, desenvolvido em laboratório. Para encontrá-lo, desça até o nível mais baixo do subterrâneo e nade até o canto inferior esquerdo. O único modo garantido de capturar Mewtwo é usando a Master Ball, que você conseguiu com o presidente da Silph Co. Se você tiver ela na mão, nem se preocupe em lutar: arremesse-a direto. Caso já tenha gastado, congele-o e jogue umas Ultra Balls. Detalhe: nessa caverna, você pode capturar Dodrio, Venomoth, Kadabra, Rhydon, Marowak, Electrode, Chansey, Wigglytuff, Ditto, Parasect, Raichu, Sandslash/Arbok, Golbat, Hypno e Magnetron. Abaixo segue alguns mapas desta caverna





Pokémon Mythology ~ Evoluindo junto com Pokémon