

Detonado Yellow

PALLET TOWN



Você começa o jogo em sua casa, em Pallet Town. Pegue o item potion no seu PC. Desça as escadas. Saia de sua casa e vá pra o norte andando na grama. O Prof. Carvalho vai aparecer, capturando um Pikachu e manda você seguir ele até o laboratório. Gary estará lá. Carvalho vai falar com vocês dois, e vai mandar você pegar o pokémon que está em cima da mesa. Quando você for pegar, Gary te empurrará e pegará o Pokémon, um Eevee. Carvalho vai acabar te dando o Pikachu.



Pikachu lv.5, tipo elétrico

Tentando sair do laboratório, Gary lutará com você, ataque e ganhe fácil, seu Pikachu subirá um level. A partir daí, seu Pikachu te seguirá fora do poké-bola. Vá para Viridian saindo pelo norte de Pallet.

VIRIDIAN CITY

No caminho para Viridian, o primeiro cara que você ver vai te dar um potion. Lute por enquanto com os Pidgeys e Rattatas. Recarregue os seus pokémons no póke-center e vá para o Mart. O cara do balcão vai te dar um pacote para você entregar ao Prof. Carvalho. Volte para Pallet! Em Pallet, faça a entrega ao professor, Gary estará lá também, o professor vai entregar a vocês o pokédex, e Gary irá falar que a irmã dele tem um mapa pra te dar, vá a casa dele (ao lado da sua), e pegue o mapa. Agora vá ao mart de Veridian e compre umas 5 póke-bolas. Capture Pidgey e Rattata, nas graminhas, agora vá pra direita de veridian, na grama você poderá encontrar, Mankey, Nidoran Macho e Fêmea e Spearow, Gary estará por lá também, lute e detone ele (ele estará com pokémons no lv.9). Agora é hora de ir para a Floresta de Veridian.

FLORESTA DE VIRIDIAN

Recarregue os seus pokémons no póke-center, compre 3 póke-bolas e vá para o norte, você chegará na floresta, se você tem um Spearow, ele vai ser muito útil aqui. Nas gramas aqui você pode capturar Caterpies, Metapods e se procurar bem alguns Pidgeottos (Capture-o). Você vai encontrar aqui também treinadores, lute para ganhar dinheiro. Procure por itens também. A saída da floresta é ao Norte pela esquerda. Você vai chegar em Pewter City.

PEWTER CITY

Aqui é a cidade onde você vai ganhar sua primeira insígnia. Recarregue os seus pokémons. E vá para o Gym. O líder do gym é Brock, se pelo menos 3 dos seus pokémons não estiverem acima do Lv.10 vc vai "penar" pra vencer ele, uma Buterfree com o Confusion será muito útil aqui. Golpes lutadores do Mankey também são bons.

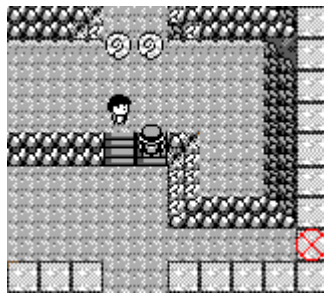


Os pokémons de Brock são um Geodude lv.10 e um Onix lv.12.

Vencendo ele você vai ganhar a insígnia de Rocha. Recarregue os seus pokémons, compre potions e umas póke-bolas. Vá para a direita você vai encontrar uns 7 treinadores de pokémons e lute com TODOS, para ganhar dinheiro e pontos de experiência para seus pokémons. O seu Pikachu deve estar no Lv.15 pra cima agora, deixe ele sempre feliz dando potions e outros itens. Na próxima grama você pode encontrar Sandshrew e até Jigglypuff. Você vai encontrar um Centro Pokémon. Recarregue os seus pokémons, e entre no Mt. Moon.

MT. MOON

Uma caverna nem muito grande nem muito pequena. Lute com todos os treinadores que você encontrar no caminho. Aqui você pode capturar Geodude, Zubat, Paras e a rara e ótima Clefairy. Aqui você encontra a moon stone, que evolui certos pokémons, como a própria Clefairy. A equipe Rocket estará por aqui, no fim da caverna você lutará com Jessie e James. Você também terá de batalhar com um cientista para ganhar 1 fóssil. O Helix Fóssil se transforma mais pra frente em Omanyte. O Dome Fóssil, em Kabuto. Com um pouco de paciência, você acha a saída e chegará na próxima cidade.



Local dos Fósseis



CERULEAN CITY

Uma cidade colorida e bonita. Tem um Gym, uma loja e um Póke-Center, ao lado dele, você encontra uma casa onde você pode pegar um Bulbasaur, mas você só vai conseguir isso se o seu Pikachu estiver feliz, e com um level acima de 20.



Bulbasaur lv.10 - Fale com a menina na casa ao lado do centro pokémon de Cerulean, se o seu Pikachu estiver feliz, você receberá o Bulbasaur.

Recarregue os seus pokémons, e vá para o Gym, se o seu Pikachu estiver em um Lv. alto você não tem que se preocupar, vai ser fácil. Lute com os dois treinadores antes de Lutar com Misty.



Ela tem um Staryu lv.18 e um Starmie lv.20.

Você vai ganhar a insígnia de cascata vencendo ela. Pode sair do ginásio. Recupere seus pokémons e vá para o norte indo em direção a casa do Bill.

ROTA PARA A CASA DO BILL

Ao norte de Cerulean, você vai encontrar uma ponte, você encontrará com Gary também. Detone ele (ele estará com Pidgetto em primeiro e usará 4 pkémons), e seguindo na ponte, se você derrotar os 5 treinadores, você ganha um nugget. Suba até achar uma graminha, onde você pode pegar, Odissh, Bellsprout e Abra. Aqui perto você encontrará uma pessoa sozinha, fale com ela se quiser um Charmander.



Charmander lv.10 - Fale com o treinador ao norte da Nugget Bridge (ponte do Nugget) e você receberá o Charmander.

Vá para a direita da rota, lute com alguns treinadores, até você chegar na casa do Bill. 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. Ajude o Bill a sair da fantasia usando seu computador, e ele vai te dar um S.S. Ticket. Volte para Cerulean. Agora você deve ir àquela casa que antes estava sendo barrada pela guarda Jenny, entre nela, e saia para fora pelo buraco. Lute com o Rocket e ele vai te dar o TM 28, Dig. Agora, vá para baixo, até você encontrar uma casa, Entre, é a passagem subterrânea para Vermillion.

VERMILLION CITY

Saindo do atalho, lute com alguns treinadores no caminho, você chegou em Vermilion. Aqui você deve pegar a vara de pescar com o Guru da pesca, à esquerda do centro pokémon, e o item Bike Voucher, no fã clube pokémon, logo acima do ginásio da cidade. Para ter sua bike, volte a Cerulean e ache a loja de bicicletas. Mostre seu Bike Voucher e receberá a bike. Devolta a Vermillion, chegou a hora de você ir para o S.S. Anne com o S.S. Ticket que Bill te deu, um navi de treinadores pokémons. Desça ao sul, e entre no mini porto de Vermilion. Entregue o ticket ao cara e entre no navio.

S.S. ANNE

Entre em todos os quartos e lute com todos os treinadores, é uma ótima oportunidade pra fazer seus pokémons evoluírem e ganhar money/exp.. Você deve ir falar com o Capitão do Navio, mas antes você terá que lutar com Gary, que usa pokémons até lv.20. Depois de vencer ele, entre na sala, e fale com o Capitão, ele vai te dar o HM 01 Cut. Saia do navio e volte para Vermillion, o S.S Anne, vai embora de Vermillion.

VERMILLION CITY (GINÁSIO)

Agora que você tem o Cut, equipe ele em um dos seus pokémons, corte a árvore que barra a entrada do gym, e entre nele, antes de lutar com o líder você deve achar dois botões dentro das latas de lixo. O 2º estará sempre ao lado do 1º. Vá até o líder.



O Lt. Surge tem Raichu lv.28

Primeiro use um Pokémon com golpes de diminuir defesa e ataque, depois mande um pokémon de pedra (Geodude) ou um Diglett e será fácil. Bom, agora você ganhou a insígnia do trovão, poderá pegar o Squirtle com a guarda Jenny da cidade.



Squirtle lv.10 - Fale com a Oficial Jenny ao centro de Vermillion. Se você tiver a 3ª insígnia, você receberá o Squirtle.

Vá ao póke-center, compre potions, umas poké-bolas, se equipe bem, pois você enfrentará um túnel muito longo. Vá para a direita de Vermillion e entre no Diglett's Cave.

DIGLETT'S CAVE

Uma caverna muito curta, vc pode capturar vários Diglett e alguns Dugtrios. Atravesse a caverna, na saída, corte algumas árvores com o Cut em direção ao sul, e você vai chegar em uma casa onde o ajudante do Professor vai te dar o HM 05 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 dos Diglett, então saia pela direita, tem uma rota onde você poderá lutar com alguns treinadores. Depois de tudo, volte para Cerulean. 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, até chegar em um Póke-Center, recupere os seus pokémons e entre no Túnel.

ROCK TUNEL

Se os seus pokémons não estiverem acima do Lvl 20 vc vai sofrer aqui. O túnel é longo e cansativo você pode capturar aqui Onix, Machop, Zubat e Geodude. Lute com todos os treinadores que você encontrar no caminho. Com paciência você encontra a saída. Você chegou em Lavender.

LAVANDER CITY

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. 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. Entre na casa que é um atalho subterrâneo para Celadon, é pra lá que você deve ir.

CELADON CITY

A Maior cidade do game. Com um mart de 5 andares. Um cassino, e é claro, um gym. Cure seus pokémons e 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



Weepinbell lv.32,



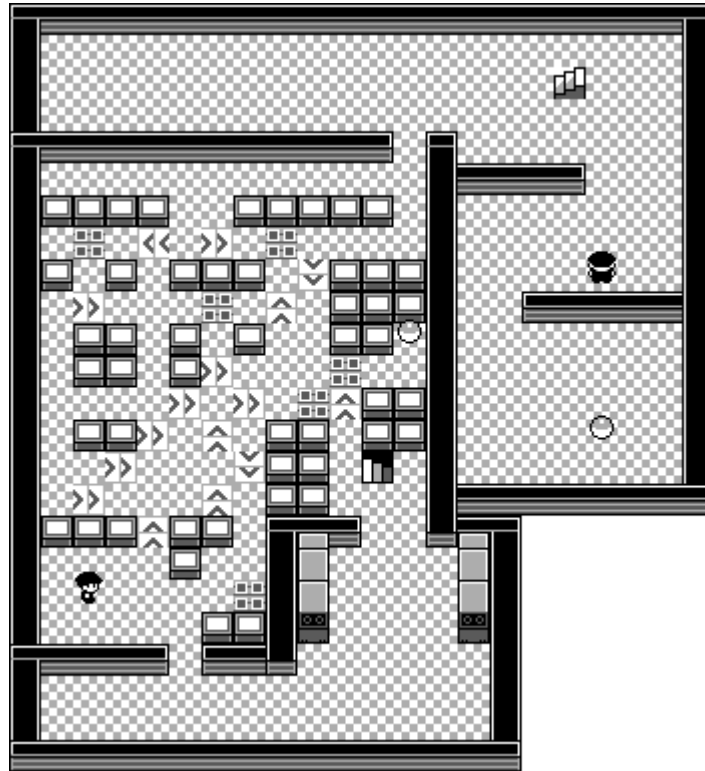
Gloom lv.32,



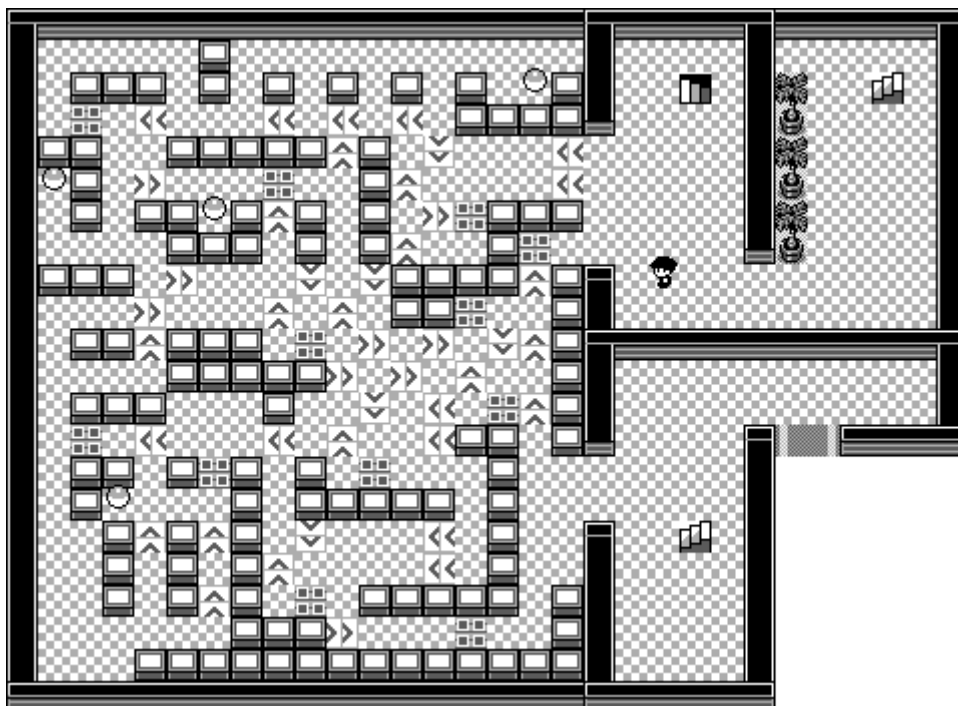
Tangela lv.30.

ESCONDERIJO DOS ROCKETS

Recupere seus pokémons. Agora vá ao Game Corner, um lugar onde tem um monte de fliperamas. Derrote o Rocket perto do Pôster. Ele vai sair, mexa no poster, você vai abrir uma passagem secreta no Game Corner. Entre nela, derrote todos os Rockets que você encontrar em todos os Andares. No 2º andar, ao lado de um Rocket, tem umas setas, não pise nelas ainda, pois você será levado por elas, ao invés disso, desça as escadas, e você estará neste lugar, 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. 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, Jessie e James aparecerão, e você terá de lutar com eles. Um pokémon de terra ganha deles fácil. Derrotando eles, você vai chegar no temido chefe da Equipe Rocket, Giovanni. Ele tem pokémons de terra, com um pokémon de água ou planta, você vence ele fácil. Derrotando ele, ele vai embora e vai deixar o item Silph Scope, que serve para indentificar Fantasmas. 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.

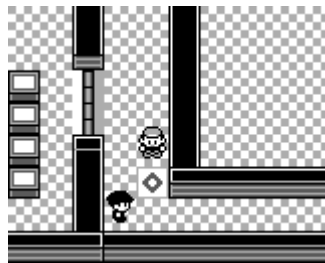
DE VOLTA A LAVANDER CITY

A Cidade fantasma do game, recarregue os seus pokémons, e compre umas super-bolas. Agora entre na Torre Fantasma, com o Silph Scope você poderá vê-los. Suba um andar, e você vai encontrar e terá que lutar com Gary. Vá subindo mais, lutando com todos os treinadores fantasmas, e capture Haunter e Gastly, também 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. Vai chegar um andar em que um pokémon fantasma não vai te deixar passar, o Silph Scope vai revelar quem é o fantasma, é um Marowak que você não pode capturar. Derrote ele, suba, lute com Jessie e James, agora com pokémons evoluídos. Você encontrará o Senhor Fuji, ele vai te tirar da torre deixando você na casa dele, fale com ele, e você ganhará a poké-flauta, um item para acordar pokémons, e também o Snorlax. Agora vá para a direita de Lavander, e entre naquela casa que o homem naum te deixa passar. Fale com ele e dê a Fresh Water à ele, ele vai ficar feliz e vai te deixar passar.

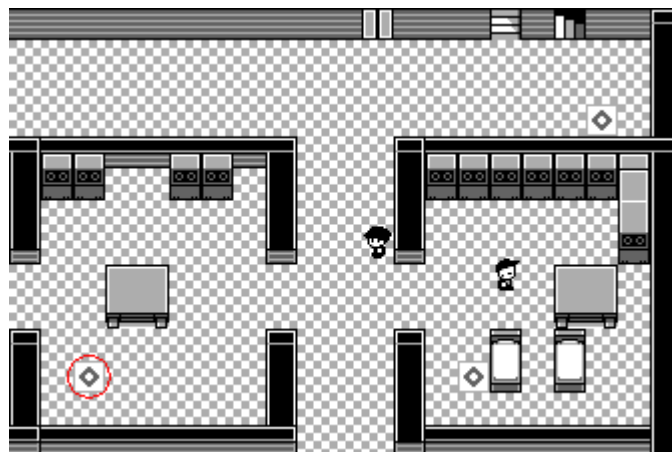
A CIDADE DE SAFFRON

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, fique esperto, pois seus pokémons vão até lv.40. Depois de derrotar Gary, e fale com um cara perto dele. Ele te dará um Lapras lv.25. Passe pelo outro botão, lute com Jessie e James, e no final, terá de lutar com Giovanni. Não será diferente da vez que você lutou com ele no esconderijo dos Rockets, ele só terá os pokémons em level mais alto (até lv. 40). 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:  Abra lv.50  Kadabra lv.50 e  Alakazam lv.50.

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 "breicar", 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.

FUSCHIA CITY

Recarregue os seus pokémons, e vá para o Gym. O Líder é Koga, que usa pokémons venenosos. Com um pokémon psíquico, de terra, ou fogo sera mais fácil.



ele tem como Pokémons  Venonat lv.44,  Venonat lv.46,  Venonat lv.48,  Venomoth lv.50

Ganhe dele e ele dará a Soul Badge. Saia do ginásio e explore a cidade. Fale com as pessoas na cidade, você vai encontrar o avô do Bill. 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 Parascet. Pescando com Super Rod você pode encontrar Dratini, senão Psyduck, Slowpoke e Krabby.

O POWER PLANT

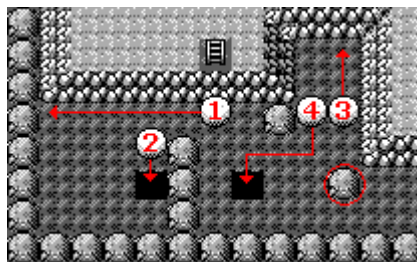
Agora vá pra Cerulean, e vá até o caminho do Rock Tunnel. Não entre nele. Use surf (HM03) pelo riozinho que tem ali e entre na Power Plant. Tenha certeza de que está trazendo algumas Ultra Balls. Vá até o final e lá aparece.. Zapdos! Salve antes de lutar contra ele. Para pegá-lo, você tem que ter Ultra 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. 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 Strengh. 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.

CINNABAR ISLAND

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 carinhas 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:



Ninetales lv.48,



Rapidash lv.50 e



Arcanine lv.54

DEVOLTA A VIRIDIAN CITY



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:



Dugtrio lv.50,



Persian lv.53,



Nidoqueen lv.52,



Nidoking lv.55 e



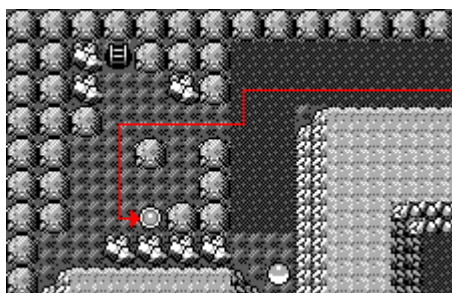
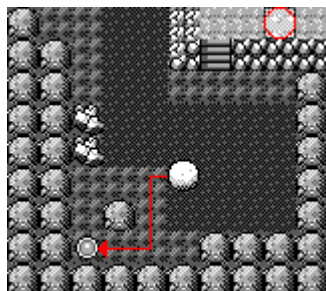
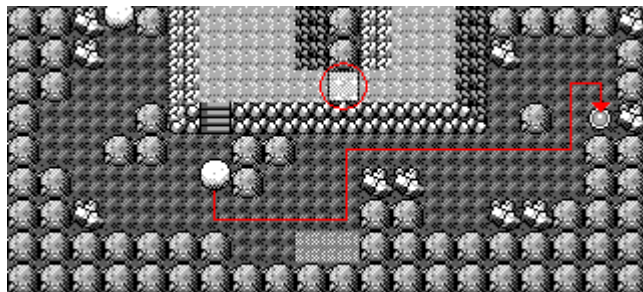
Rhydon lv.55

Quando você ganha dele, ganhará também a EarthBadge. Bom, agora você tem as oito insígneas. Recarregue os seus pokemons. E vá para esquerda de Viridian.

Você encontrará com Gary e terá que lutar. Continue seguindo até você chegar em uma casa. Você vai passar por vários guardas, mostre as suas insígneas a todos. Você deve ter um pokémon com Strenght e outro com Surf, vá subindo, atravesse os lagos, e acabará achando a caverna.

VICTORY ROAD

A Victory Road fica no caminho pra Liga Pokémon. 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. Atravesando a caverna, vc chegou em Indigo Plateau.

INDIGO PLATEAU

Tem um mart e um póke-center juntos. Recarregue os seus pókemons e compre uns 15 Revives e uns 15 Full Restore. 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. E vá para a Liga Pokémon, subindo as escadas (salve antes de subir). A temida Elite Four.

ELITE FOUR

Está preparado para derrotar a Elite Four, e ser o melhor treinador de pokémons do mundo? Bom, vamos lá! Seu primeiro desafio será Lorelei, que usa pokémons de água e gelo.



LORELEI:



Dewgong lv.54



Cloyster lv.53



Slowbro lv.54



Jynx lv.56



Lapras lv.56.

Use pokémons elétricos e de fogo. O próximo é Bruno, com pokémons de Rocha e Lutadores.



BRUNO:



Onix lv.53



Hitmonchan lv.55



Hitmonlee lv.55



Onix lv.56



Machop lv.56

Use pokémons de água, psíquico e voador que será fácil. O próximo é Agatha, que usa pokémons Fantasmas e Venenosos.



AGHATA:



Gengar lv.56



Golbat lv.56



Haunter lv.55



Arbok lv.58



Gengar lv.60

Abuse das técnicas Fly e Dig, use a técnica Sleep também. Evite golpes normais e lutadores, use de preferência tipo terra que será o fim dela. O próximo é Lance, o Mestre da Liga. Ele usa pokémons dragão.



LANCE:



Gyarados lv.58



Dragonair lv.56



Dragonair lv.56



Aerodactyl lv.60



Dragonite lv.62

Parabéns, você venceu a liga, mas não acabou, como sempre, Gary está na sua frente. Agora é a pior luta do game.



GARY:



Sandslash lv.61



Alakazam lv.59



Exeggutor lv.61

...e de acordo para quem o Eevee evoluiu, ele usa mais:



Cloyster lv.61



Magnetron lv.61



Ninetales lv.61



Ninetales lv.63



Cloyster lv.63



Magnetron lv.63



Jolteon lv.65



Flareon lv.65



Vaporeon lv.65

Use a técnica Sleep. Ataques normais em Alakazam, elétricos em Gyarados, de planta ou água em Sandslash, água em Ninetales, e ataques Elétricos em Cloyster.

Parabéns, você venceu a liga. Oak aparecerá e te dará os parabéns e te colocará no Hall da Fame. Mas, espere, você ainda tem que capturar todos os pokémons. Vá para o Unknow Caverna.

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

