

**GAME
BOY**

REEDIÇÃO NOSTÁLGICA PARA VETERANOS E NOVOS TREINADORES!

Nintendo®

RETRO

WORLD



**SÓ TEM
MATÉRIA
CLÁSSICA!**

**Pokédex com os
151 monstros
da primeira geração
(Mew está na lista!)**

**Detonados mostram
os segredos das
versões Vermelha,
Azul e Amarela**

**A JORNADA POR KANTO AGORA É NO
NINTENDO 3DS. VAMOS JUNTOS NESSA?**



ESCOLHA!



CAPTURE!



BATALHE!



TROQUE!



EXPLORE!



PoK
triunfs

A febre que se espalhou pelo mundo está varrendo o país de ponta-a-ponta. veja como tudo começou e os segredos das versões azul e vermelha para game boy

POKÉMON™

AL!

O desenho animado **Pokémon** (na TV Record) conquistou o público infanto-juvenil no Japão e fora dele, superando até clássicos como **Dragon Ball** e **Sailor Moon**. Nem o incidente com as pessoas que passaram mal no Japão com os efeitos luminosos do desenho (cortados na versão brasileira) abalaram a imagem do anime. Depois de meses afastado da TV no Japão, a série voltou com força total, com direito até a especial de cinema e vários novos jogos que não param de sair. A versão amarela para o Game Boy sai dentro de poucos meses, **Pokémon Snap** já saiu no Japão e está virando febre nos EUA. Além disso, acaba de sair o **Pokémon Pinball**, um fliperama divertidíssimo e no final do ano sai **Pokémon Stadium**. Neste último, você captura o seu bichinho no Game Boy e transfere para o N64 para lutar contra outros seres. Tudo isso é incrível, mas este sucesso não veio por acaso, porque todas as empresas envolvidas pensaram bastante e criaram uma grande estratégia para que tudo desse certo. O que vamos conferir agora é que além de muito talento dos envolvidos, a equipe de criação de **Pokémon** trabalhou em cima de algumas fórmulas de sucesso. E acertaram em cheio.

TORNEIOS E MONSTROS FOFINHOS

Desenhos que giram em torno de competições de lutas ou personagens cujo objetivo é ter o poder máximo têm lugar certo entre os fãs de anime. **Yu Yu Hakusho**, **Street Fighter** e **Dragon Ball** são exemplos de produções em que o herói busca alcançar maiores níveis de poder e habilidade, num aprendizado constante, cheio de torneios. E esse tipo de enredo é algo que pode ser facilmente transportado para jogos de videogame e RPG. São garantia de sucesso na maior moleza.

Esta receita batida ganhou novo fôlego quando o personagem principal foi apresentado como um garoto (Ash) que quer ser treinador de monstros, os

chamados Pokémon, ou Pocket Monsters (monstros de bolso). Estes curiosos bichinhos, como você já sabe, são chamados assim por serem transportados dentro de bolinhas de energia que cabem no bolso. A idéia de monstros lutadores transportados em cápsulas de bolso não tem nada de original. Em 1967, no seriado **Ultra Seven** (um irmão do famoso Ultraman), o herói Dan Moroboshi, sempre que estava impossibilitado de se transformar, mandava um de seus monstros ajudantes para combater o mal. A diferença é que eles eram gigantes. Se fossem pequeninos, caberiam perfeitamente no

conceito dos Pokémon. Quando começavam a apanhar muito dos monstros vilões, Dan os chamava de volta, igualzinho ao que Ash e os outros treinadores fazem. O que os criadores do game e da série fizeram foi pegar esta idéia, deixar no centro das atenções e juntar com seres engraçadinhos pra fazer dos Pokémon uma grande mania mundial. Só como curiosidade, os "ancestrais" dos Pokémon chamavam-se Windam, Agira e Miklas. Em versão miniatura, teríamos perfeitos monstros de bolso. Os criadores de Pokémon sacaram o potencial das Cápsulas Monstro de Ultra Seven e usaram como base para um dos maiores sucessos da atualidade.

CONSTRUINDO O SUCESSO

Pokémon foi produzido por uma das maiores associações de empresas do Japão. Juntaram-se à poderosa Nintendo (produtora dos games) a TV Tokyo, Shogakukan Productions e SOFTX, para realizar um anime de primeira linha. Visualmente, o resultado foi um desenho até simples, mas muito bem feito e com uma regularidade impressionante. É difícil achar um episódio ruim na série. Os personagens são carismáticos, incluindo os vilões da impagável Equipe Rocket. Eles vivem se dando mal, são

pretensiosos, paspalhos, repetem incansavelmente seu bordão ("...Para denunciar os males da verdade e do amor...") e por isso até mereceriam série própria. Tente imaginar Pokémon sem a Equipe Rocket. Perderia toda a graça. A popularidade do anime superou em muito a dos games e gerou uma febre mundial de consumo de produtos relacionados. Falando nisso, a quantidade de brinquedos Pokémon que existe é absurda. Um pouco disso está saindo no Brasil através da Estrela e

Glasslite, entre outras empresas, que apresentaram vários lançamentos na última Feira dos Brinquedos, realizada na segunda semana de junho no Expo Center Norte de São Paulo. Miniaturas de alguns dos principais Pokémon estarão disponíveis em diversas versões. E a gente aplaude. Pikachu e Charmander estão nessa, é claro. Mas esperamos que todos os 150 Pokémons sejam lançados. Os Pokemaniacos agradecem desde já.

Alexandre Nagado

COMEÇANDO A AVENTURA

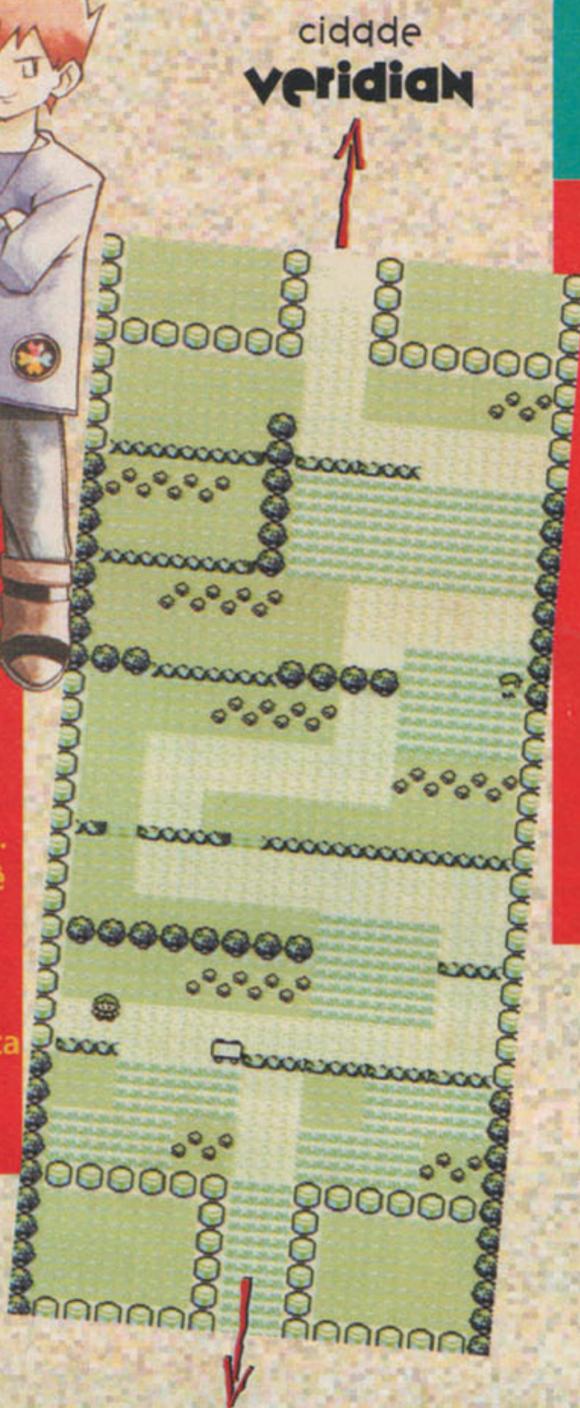
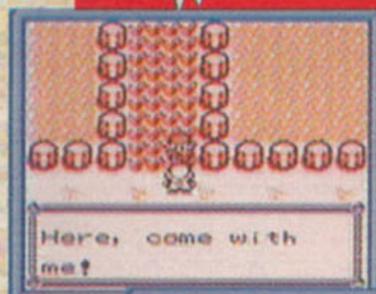
Agora que você entendeu o espírito do jogo, veja tudo o que precisa saber para começar com o pé direito na aventura:

cidade pallet

Rota 1: Cidade Pallet → Cidade Viridian

Objetivo: Escolha um dos três Pokémon no Laboratório do Professor Oak

A aventura começa na sua casa, onde você está jogando tranqüilo o Super NES. Dê tchau para sua mãe e saia para explorar a cidade. Depois, tente sair pelo caminho de cima. O Professor Oak surgirá e o levará até seu laboratório. Lá, ele lhe dará a opção de escolher entre três Pokémon: Bulbasaur, Charmander ou Squirtle. Escolha aquele que você se identificar melhor. Antes de sair, você poderá treinar um pouco de luta com seu rival.



cidade pallet

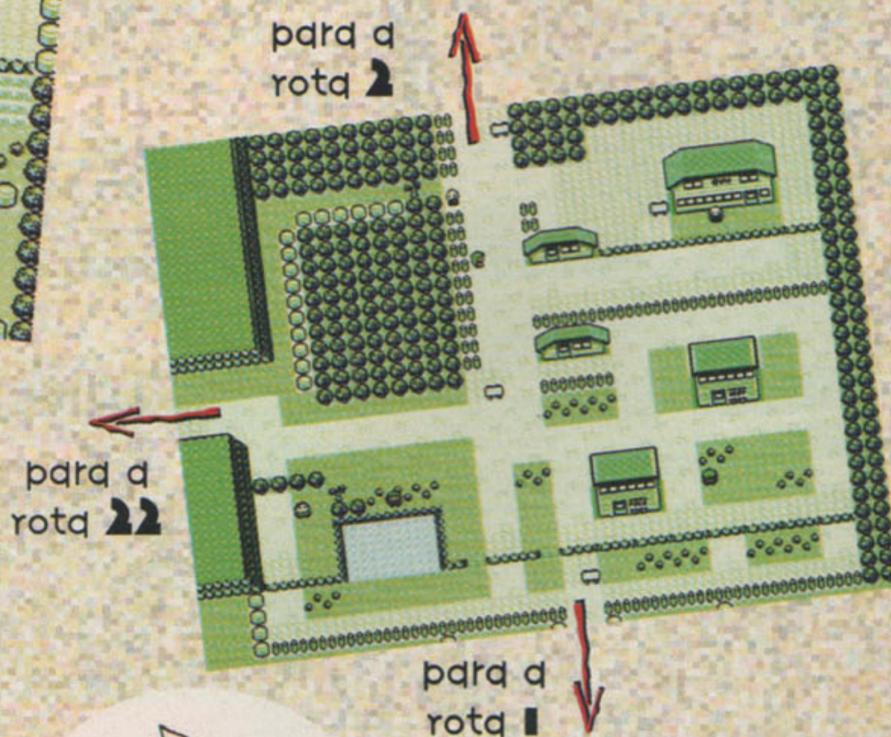
cidade viridian

cidade viridian

Rota 1: Cidade Viridian → Cidade Pallet

Objetivo: Pegue o item Oak's Parcel com o balconista do Mercado Poké

Assim que chegar a Viridian, entre na primeira casa. Ali é o Centro Pokémon, onde você poderá recuperar seus monstros cansados. Saindo dali, suba e entre na primeira casa da direita (este é o Mercado Poké, ou Poké Mart). Converse com o balconista e ele lhe dará um item que deverá ser entregue com urgência ao Professor Oak. Faça a entrega.



para a rota 2

para a rota 22

para a rota 1

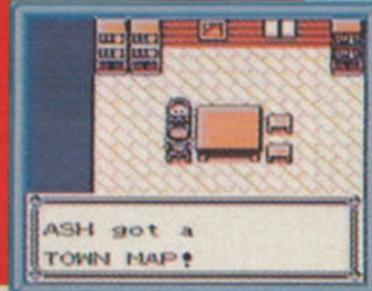
cidade pallet

Rota 1: Cidade Pallet → Cidade Viridian

Objetivos:

- Entregue o Oak's Parcel ao Professor Oak e receba a Poké Agenda.
- Pegue o mapa da cidade com a irmã de seu rival

Entre no laboratório e entregue o item ao Professor Oak. Em troca, ele lhe dará a Poké Agenda (Pokédex), um aparelho que armazena informações de todos os Pokémon que você encontrar. Depois, dê uma passada na casa de seu rival (à direita de sua casa) e converse com a irmã dele. Ela lhe dará o mapa da cidade (para acioná-lo, pressione Start, selecione a opção Item e procure o Town Map). Agora siga pela Rota 1, mais uma vez em direção à Viridian.



floresta viridian (Viridian Forest)

Rota 2: Cidade Viridian → Floresta Viridian

Objetivos:

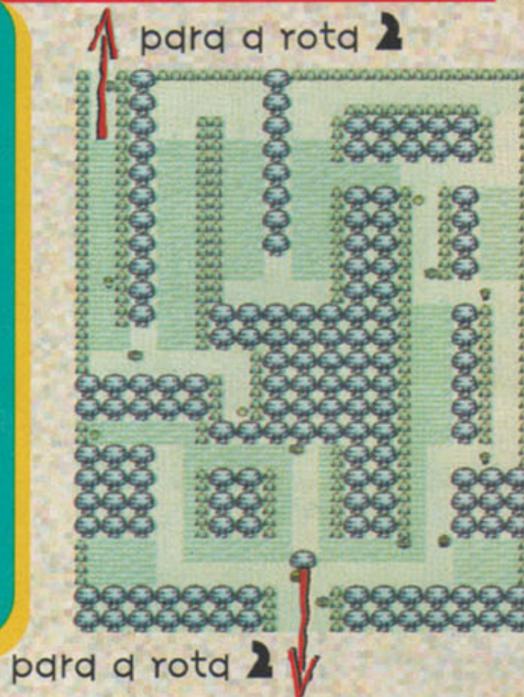
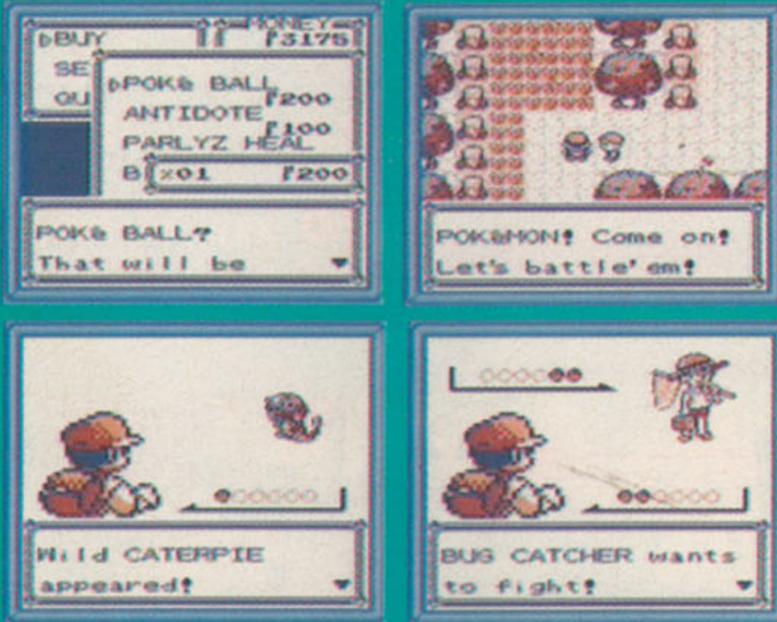
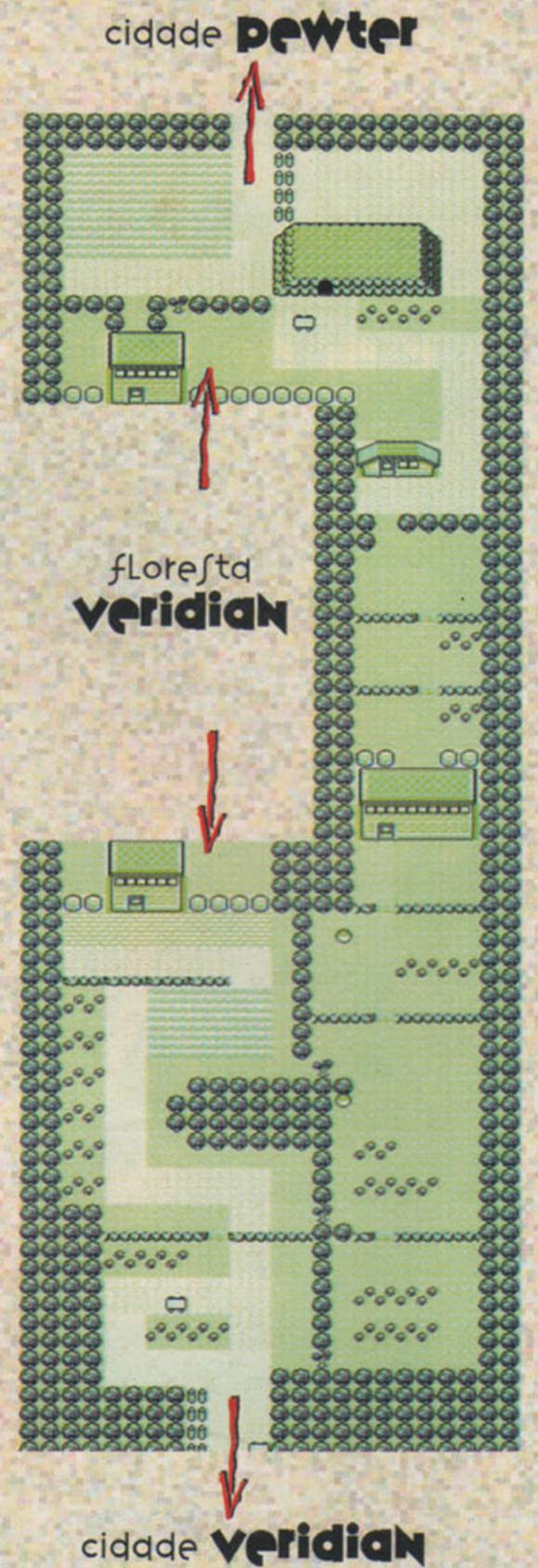
- a) Ganhe experiência e capture Pokémon selvagens
- b) Derrote os treinadores rivais



Chegou a hora de começar seu treinamento. Entre em um Mercado Pokémon, compre algumas Poké Bolas e ande pelo gramado para ser desafiado por Pokémon selvagens. Não fuja das lutas! Vá ganhando experiência e capturando monstrinhos diferentes para aumentar sua coleção. Na Rota 1 você encontrará mais Pidgeys e Rattatas, enquanto na Rota 2 existem muitos Caterpies, Metapods (na versão azul), Weedles e Kakunas (na vermelha). As chances de encontrar monstrinhos raros na Floresta Viridian (inclusive o Pikachu) também são grandes. Você encontrará muitos treinadores loucos para um desafio. É bom que seus Pokémon já estejam em um nível de experiência razoável, porque destas brigas não dá pra fugir.



Dica: você pode carregar até seis Pokémon por vez. Se conseguir pegar algum, ele será enviado diretamente para o computador de outra pessoa. Você poderá pegá-lo mais tarde, acessando um computador em qualquer Centro Pokémon.



para a rota 3

cidade pewter

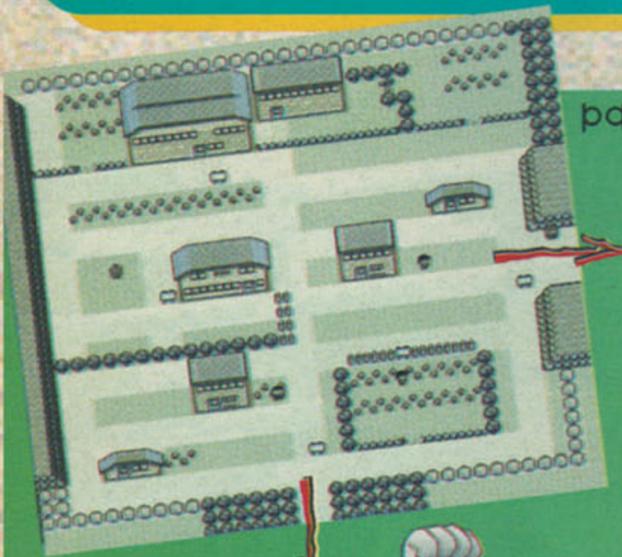
Rota 2: Floresta Viridian → Cidade Pewter

Objetivos:

- a) Derrote Brock na Academia (Pewter City Gym)
- b) Pegue a Insignia de Pedra (Boulder Badge)



Enfim a cidade grande! Entre no Mercado Poké e se abasteça de Poções. Depois, suba e visite o Museu de Ciências. Converse com todo mundo e aprecie os fósseis de Pokémon. Quando se sentir pronto, entre na Academia Pewter (Gym) para seu primeiro grande desafio: enfrentar Brock, líder Pokémon da cidade e seus comparsas. A gangue de Brock prefere usar Pokémon do tipo Rocha (Rock) e Terrestre (Ground). O líder usará um Geodude nível 12 e um Onix nível 14. Para vencer, use um Pokémon do tipo Água ou Grama, com um nível de experiência tão bom ou maior que o dos adversários. O prêmio pela vitória é a Insignia de Pedra e um item especial chamado TM 34 (que lhe ensina a técnica Bide).

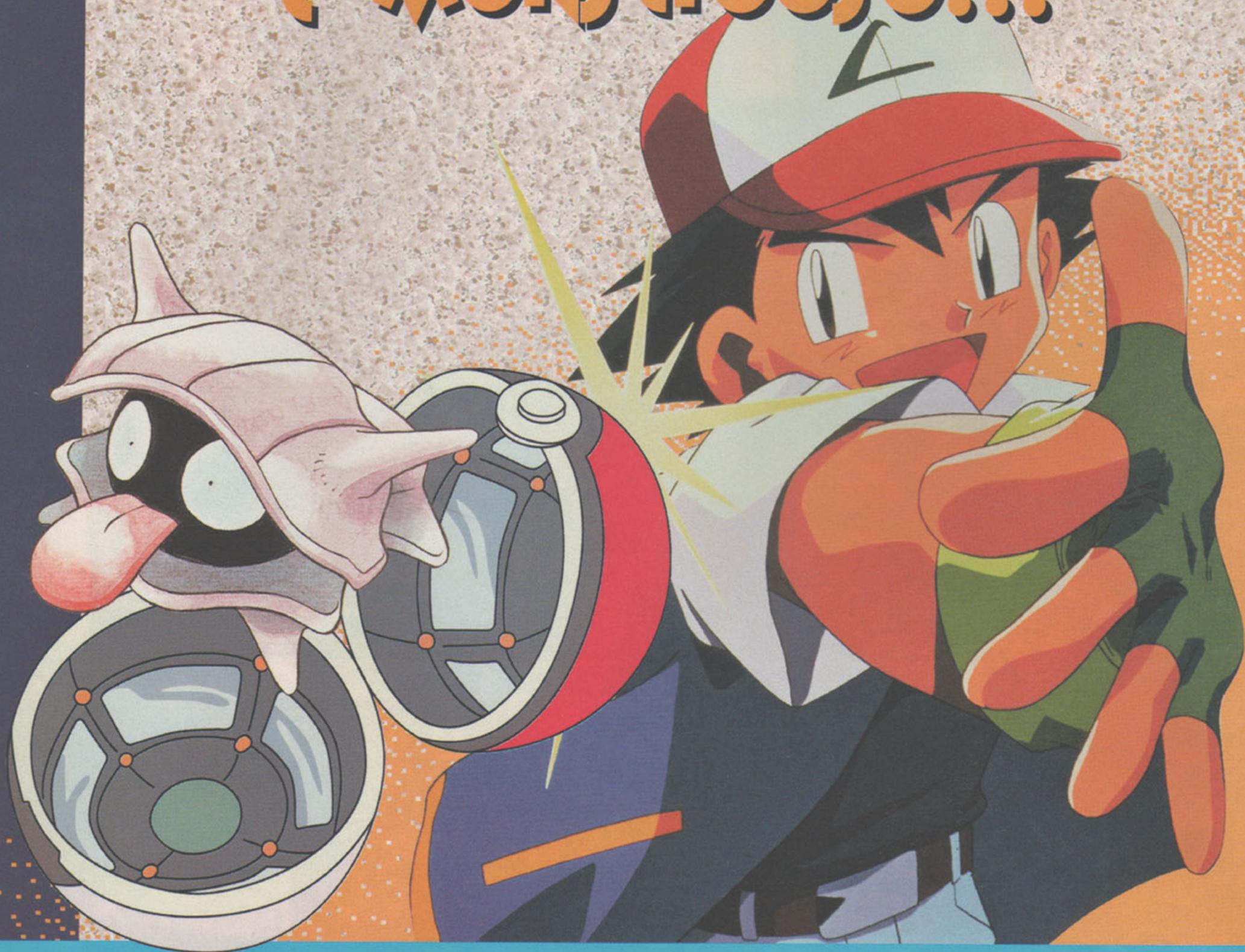


para a rota 3



POKÉMON™

É MONSTRUOSO!!!



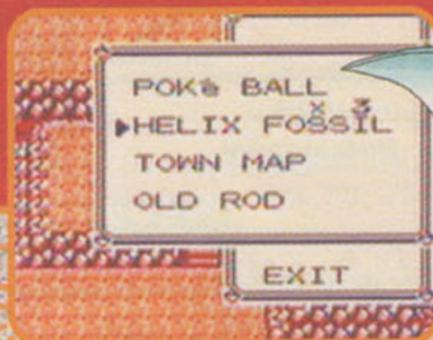
Na edição passada você aprendeu a iniciar sua jornada para pegar os monstros. Agora veja mais uma parte da aventura. por pablo Miyazawa

Cidade Pewter

Rota 3: Cidade Pewter → Montanha da Lua (Mt. Moon)

Objetivo: Pegue o Dome Fossil na Montanha da Lua

Depois de derrotar Brock, você será reconhecido como um verdadeiro treinador e todos irão querer desafiá-lo. Os adversários desta rota não darão muito trabalho mas irão enfraquecer seus Pokémon. Assim que chegar à Montanha da Lua, leve-os ao Centro Pokémon para um merecido descanso. Dentro da Montanha há alguns membros da Equipe Rocket. Siga pelo labirinto, descendo pelos buracos. Se derrotar o inimigo que está próximo à saída, você ganhará um precioso fóssil de Pokémon, que será útil mais tarde. Saindo da Montanha da Lua, entre na Rota 4, em direção à Cidade Cerulean. Não há nada a fazer ali, além de pegar o TM 04 que está no chão.



POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
ROTA 3		
Pidgey	Muitos	Muitos
Spearow	Muitos	Muitos
Jigglypuff	Poucos	Poucos
MONTANHA DA LUA		
Paras	Poucos	Poucos
Zubat	Muitos	Muitos
Geodude	Poucos	Poucos
Clefairy	Poucos	Poucos
ROTA 4		
Spearow	Muitos	Muitos
Rattata	Muitos	Muitos
Ekans	Poucos	Nenhum
Sandshrew	Nenhum	Poucos

NÃO ESQUEÇA!!!!

Depois que você ajudar Bill a voltar a sua forma normal, o computador que você guarda seus Pokémon extras será chamado de Bill's PC.

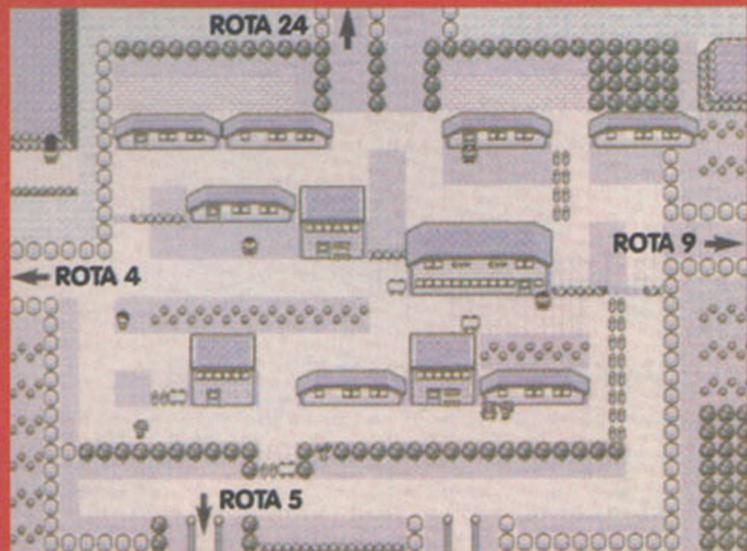
Cidade Cerulean

Rota 4: Montanha da Lua → Cidade Cerulean

Objetivos:

- Derrote Misty no ginásio da cidade (Cerulean City Gym)
- Pegue a Insígnia Cascata (Cascade Badge)

O mais importante aqui é enfrentar Misty, a Líder Pokémon da região. Ela usará dois Pokémon do tipo Água (Staryu e Starmie), então prefira usar o Bulbassaur, ou algum outro monstro do tipo Grama ou Elétrico. Se vencer, você ganhará o item TM 11 e a Insígnia Cascata, que fará com que você seja obedecido por qualquer Pokémon até o nível 30.



Casa de Bill

Rotas 24 e 25: Cidade Cerulean → casa de Bill (Bill's House)

Objetivos:

- Ajude Bill e ganhe o S.S. Ticket

Ao tentar sair de Cerulean pela Rota 24, você será atacado por seu rival Gary. Depois de derrotá-lo, atravesse uma ponte lotada de membros da Equipe Rocket, loucos para uma briguinha. No final da trilha, há uma casa de Bill, o maior Pokemaniaco do mundo. Graças a um acidente com uma máquina teletransportadora, Bill se transformou em um bizarro Pokémon. Dê uma ajuda para ele, acionando os comandos da máquina. Quando ele voltar à sua forma



normal, Bill lhe dará, como prova de gratidão, uma passagem para um cruzeiro no navio S.S. Anne (ancorado na Cidade de Vermilion). Antes de sair, confira no computador os quatro Pokémon raros da coleção de Bill.

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
ROTA 24 e 25		
Weedle	Muitos	Poucos
Kakuna	Muitos	Poucos
Pidgey	Poucos	Poucos
Oddish	Poucos	Nenhum
Abra	Poucos	Poucos
Metapod	Poucos	Muitos
Caterpie	Poucos	Muitos
Bellsprout	Nenhum	Muitos



rotas 5 e 6

Rotas 24 e 25: Casa de Bill → Cidade Cerulean

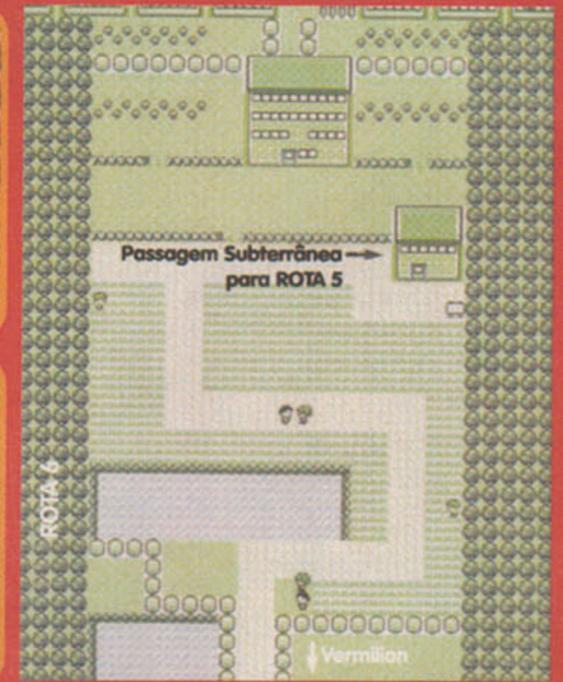
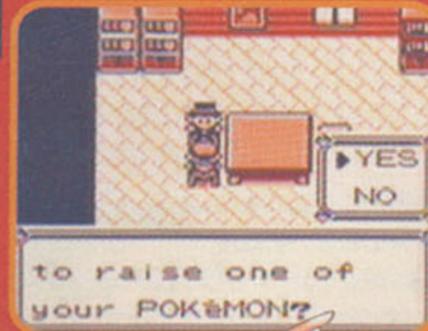
Rota 5: Cidade Cerulean → Cidade Saffron

Caminho subterrâneo: Cidade Cerulean → Cidade Vermilion

Objetivos:

- Deixe seus Pokémon para evoluírem no Pokémon Daycare
- Pegue o caminho subterrâneo para a Cidade Vermilion

Volte para Cerulean e entre na casa que está no canto superior direito da cidade. Saindo para a parte de trás, há um caminho para baixo, que leva até a Rota 5. Antes de mais nada, visite o Pokémon Daycare, que fica bem no meio das duas trilhas. Escolha um Pokémon, deixe-o com o treinador e volte depois de um tempo. Ele irá recarregar a energia ou fará seu monstinho subir de nível, dependendo de quanto tempo você demorar para voltar. Note que o caminho para a Cidade Saffron está bloqueado. Sem problemas, seu destino agora é outro: pegue o caminho subterrâneo que vai até a Rota 6. Daí, é só descer para entrar na Cidade Vermilion.



POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
ROTA 5 e 6		
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Muitos	Muitos
Mankey	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Meowth	Nenhum	Poucos

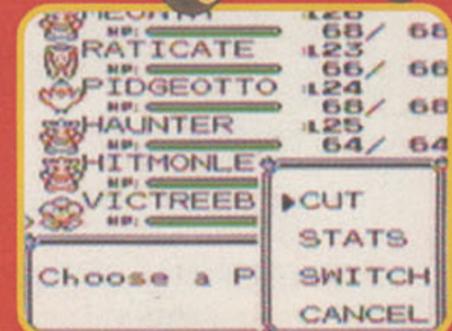
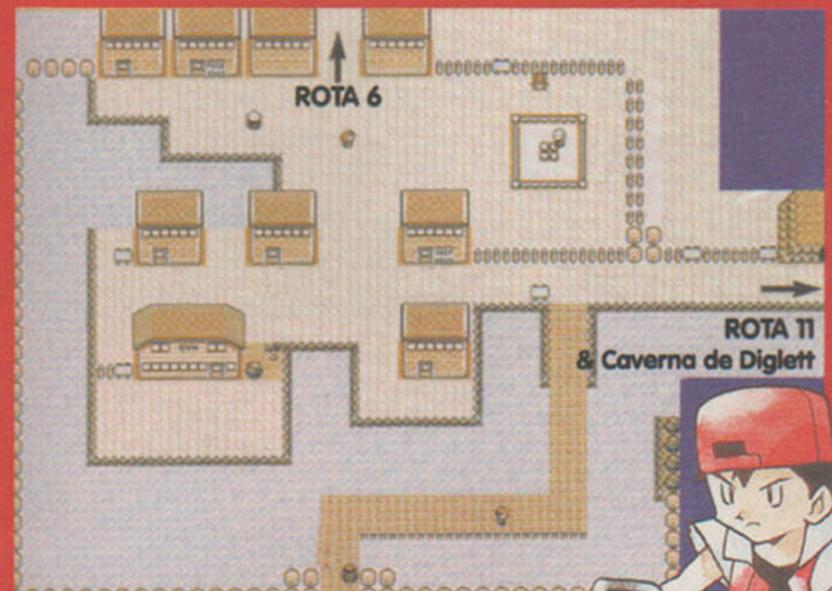
cidade Vermilion

Rota 6: Caminho Subterrâneo → Cidade Vermilion

Objetivos:

- Derrote o Tenente Surge no ginásio da cidade (Vermilion City Gym) e pegue a Insígnia do Trovão (Thunder Badge)
- Pegue o HM 01 com o capitão do navio S.S. Angie
- Pegue o Bike Voucher no Fã-Clube Pokémon (Pokémon Fan Club)

Entre no ginásio da cidade para acertar as contas com o líder, o LT. Surge. Ele só usará Pokémon do tipo elétrico (um Voltorb, um Pikachu e um Raichu). Se usar um Pokémon do tipo terra (como o Sandshrew e o Diglett), a vitória será fácil. Como prêmio, você levará a Insígnia do Trovão e o TM 24, que ensina a técnica Thunderbolt a qualquer Pokémon elétrico. Hora de agir: entre na casa ao lado do Pokémon Center para pegar uma vara de pescar com o Guru da Pescaria. Com paciência dá para pescar um Magikarp à beira do mar. Visite o Pokémon Fan Club e troque uma idéia com o presidente. Ele lhe dará de presente o Bike Voucher, que poderá ser trocado mais tarde por uma bicicleta na lojinha da Cidade Cerulean. Feito tudo isso, embarque no S.S. Anne, ancorado na parte de baixo da cidade. Circule por todo o navio até encontrar a cabine do Capitão, que está enjoado. Dê uma força para ele e ganhe o HM 01, item que ensina a habilidade Cut (cortar) aos seus Pokémon.



túnel de pedra

Rota 9: Cidade Cerulean → Túnel de Pedra (Rock Tunnel)

Rota 10: Túnel de Pedra → Cidade Lavender →

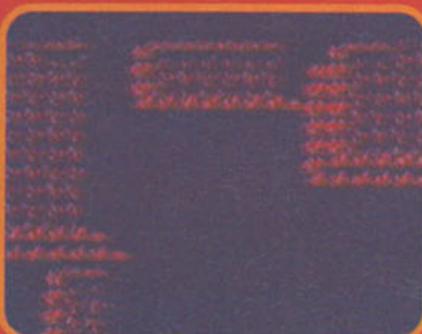
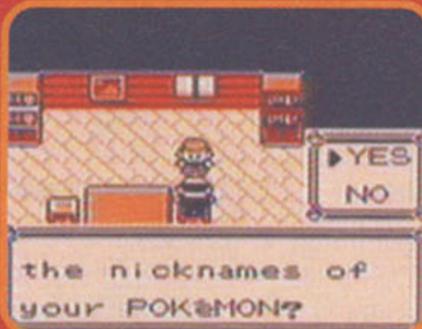
Rota 8 → Caminho Subterrâneo →

Rota 7 → Cidade Celadon

Objetivos: Chegar na Cidade Celadon

Hora de partir! Entre na casa que tem um guarda na frente, saia por detrás e corte o arbusto com o Cut. Pronto, você está na Rota 9! Siga o caminho até chegar ao Rock Tunnel, único acesso possível para a Rota 10 e a Cidade Lavender. Quando entrar lá, acione o seu Pokémon que tem a técnica Flash, senão a coisa ficará preta! Siga o caminho indicado no mapa até a saída. Como o próprio nome já diz, você encontrará muitos treinadores com Pokémon do tipo pedra dentro do túnel. Se quiser evitar brigas, compre o item Repel ou tente passar bem longe do campo de visão dos adversários.

Assim que sair do Túnel, você será encurralado por mais quatro treinadores. Se sua energia estiver muito baixa, pegue o caminho da direita e corra até a Cidade Lavender. Por enquanto, não há muito a ser feito por aqui, a não ser alterar o nome de seus monstros. Você verá também a sinistra Torre Pokémon, mas não poderá fazer nada por lá enquanto não tiver um item chamado Silph Scope, que serve para identificar os fantasmas que vivem ali. Dizem que este item pode ser encontrado na Cidade Celadon. Pegue a Rota 8 e vá pra lá. Mais uma vez você encontrará o caminho bloqueado. Entre na rota subterrânea para sair do outro lado, agora na Rota 7. Siga para a esquerda para entrar em Celadon.



POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
TOTA 9 e 10		
Rattata	Muito	Muitos
Spearow	Muitos	Muitos
Sandshrew	Nenhum	Muitos
Ekans	Muitos	Nenhum
Voltorb	Muitos	Muitos

túnel de pedra

Zubat	Muitos	Muitos
Geodude	Poucos	Poucos
Machop	Poucos	Poucos
Onix	Poucos	Poucos

ROTA 6

Pidgey	Poucos	Poucos
Mankey	Poucos	Nenhum
Ekans	Poucos	Nenhum
Growlithe	Poucos	Nenhum
Meowth	Nenhum	Poucos
Sandshrew	Nenhum	Poucos
Vulpix	Nenhum	Poucos

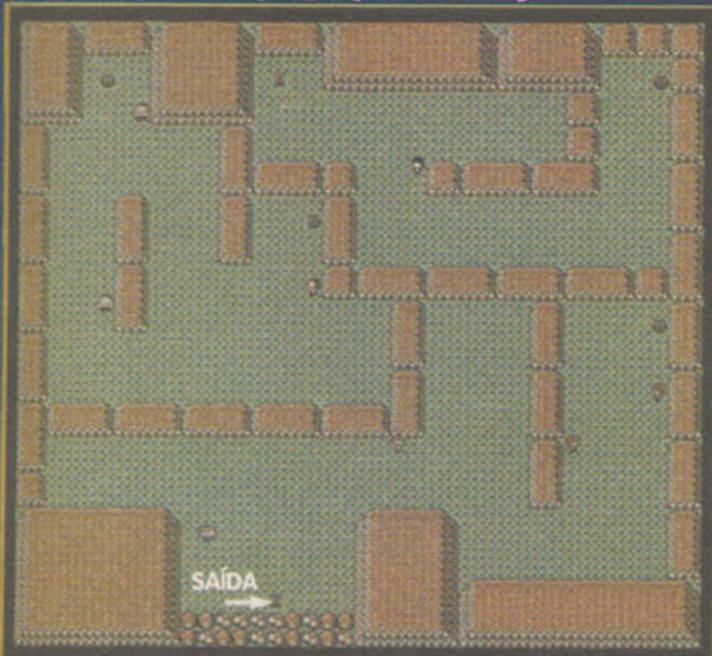
ROTA 7

Pidgey	Poucos	Poucos
Oddish	Poucos	Nenhum
Mankey	Poucos	Nenhum
Growlithe	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Meowth	Nenhum	Poucos
Vulpix	Nenhum	Poucos

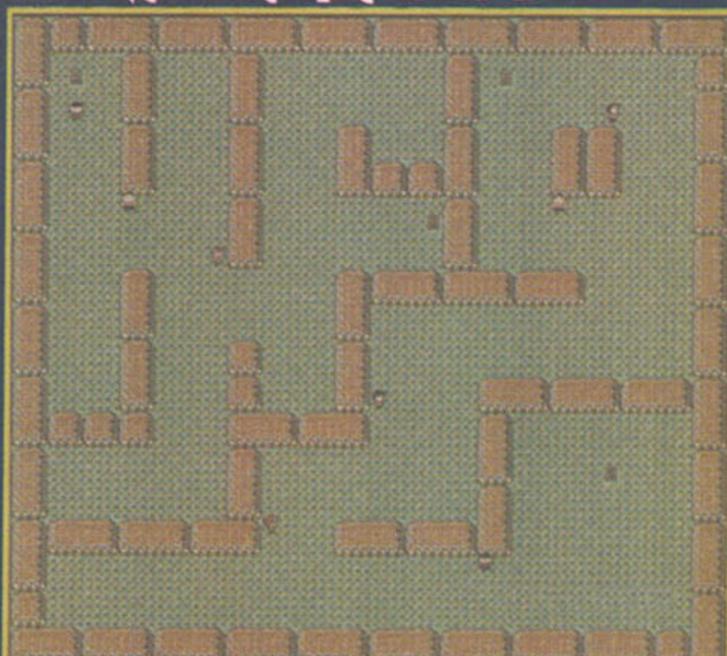
fique esperto!!!

Muitas vezes você não poderá pegar um item por falta de espaço em sua mochila. Para evitar isto, sempre que pegar itens do tipo TM, use-os imediatamente em algum Pokémon, ou senão vá para algum Centro Pokémon e guarde-os no seu Item Storage System.

túnel de pedra 1f



túnel de pedra 2f



rota 2: o outro lado das árvores

Rota 11

Caverna de Diglett (Diglett's Cave) » Rota 11 » Cidade Vermilion » Cidade Pewter » Montanha da Lua » Cidade Cerulean

Objetivos

- Pegue o HM 05
- Troque o Bike Voucher por uma Bicicleta

Depois de terminar seu serviço em Vermilion, vá para a Cidade Lavender, pelas Rotas 11 e 12. A 12 está bloqueada por um Snorlax dorminhoco e não dá para acordá-lo agora. Dê meia volta e entre na Caverna de Diglett, que conecta a Rota 11 com a Rota 2. Você sairá perto da Floresta Viridian. Use o HM 01 em algum Pokémon para ele aprender a técnica Cut, e corte os arbustos que estão bloqueando o caminho. Primeiro desça e entre na casa grande. Converse com os dois caras que estão lá dentro: se você tiver pego dez Pokémon, eles lhe darão o HM 05, que ensina a habilidade Flash (ilumina locais escuros). Siga para o norte, em direção à Cidade Pewter (não esqueça de visitar o laboratório secreto ao lado do Museu.). Dali, siga para direita e passe por dentro da Montanha da Morte, para sair na Cidade Cerulean. Antes de partir, lembre-se de ir até a Bike Shop, para trocar o Bike Voucher por uma bicicleta para ficar mais veloz.

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
rota 11		
Ekans	Muitos	Nenhum
Spearow	Muitos	Muitos
Drowzee	Poucos	Poucos
Sandshrew	Nenhum	Muitos
diglett's cave		
Diglett	Muitos	Muitos
Dugtrio	Poucos	Poucos



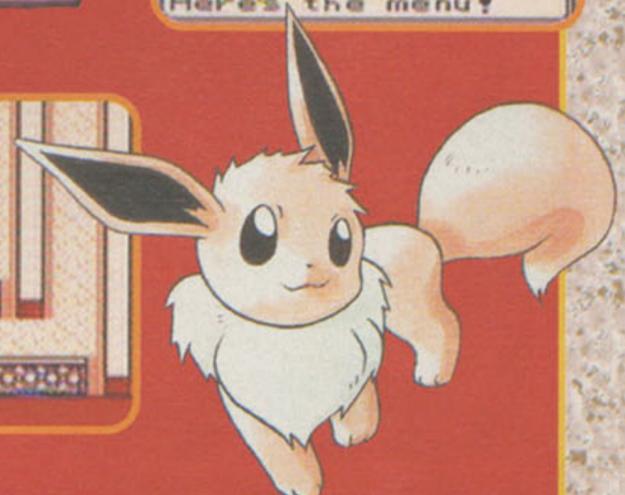
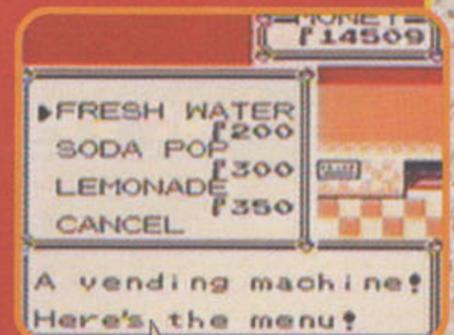
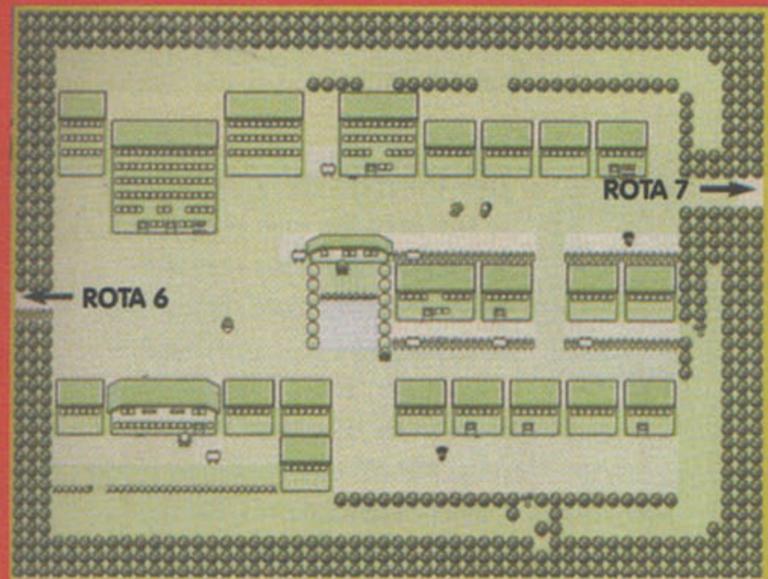
Cidade Celadon

Objetivos:

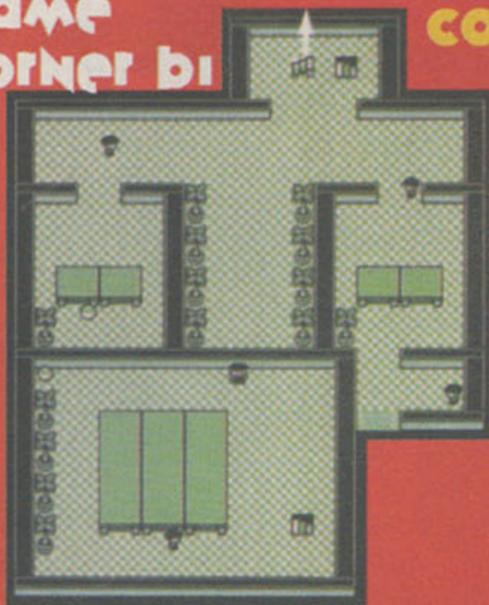
- Derrote Erika no ginásio da cidade (Celadon City Gym) e pegue a Insígnia do Arco-Íris
- Compre um refrigerante (Soda Pop) na máquina, no último andar da Loja de Celadon (Celadon Dept. Store)
- Pegue o Coin Case no restaurante e visite o Game Corner
- Pegue o Silph Scope no Esconderijo da Equipe Rocket, dentro do Game Corner

Pra começar, entre na Mansão Celadon (Celadon Mansion) pela porta de trás e suba as escadas até encontrar uma Pokébola com o Eevee, um Pokémon raríssimo. Depois disto, entre no grande Shopping de Celadon para adquirir alguns itens importantes. Compre uma Boneca Poké (Poké Doll) e pelo menos uma das pedras de evolução no balcão do quarto andar. No último andar, compre algumas bebidas na máquina que está na parede e entregue para a menina que está com sede. Em troca, ela lhe dará alguns itens importantes. Não deixe de comprar uma bebida extra na máquina (será útil depois). Quando estiver bem equipado, vá para o Ginásio da Cidade e enfrente Erika, a líder Pokémon da região. Ela só usa monstros do tipo grama (Victreebel, Tangela e Vileplume), então você irá se dar bem usando qualquer tipo de Pokémon, exceto os aquáticos, elétricos e terrestres. Seu prêmio será a Insígnia do Arco-Íris, que fará qualquer Pokémon até o nível cinquenta obedecer você.

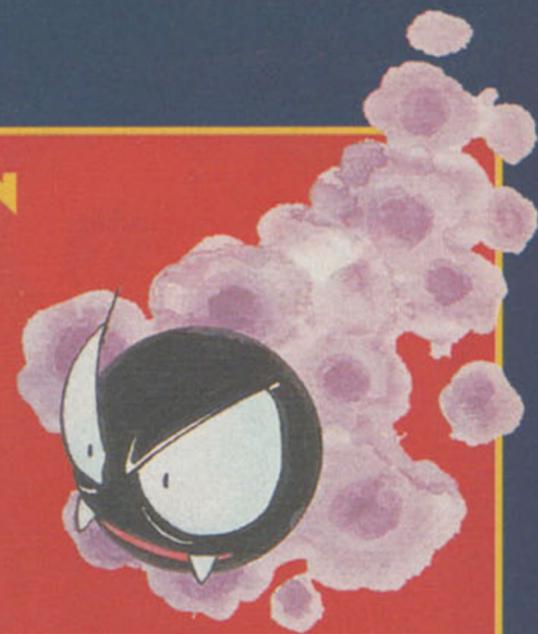
E ainda não acabou! Vá ao restaurante (ao lado do Pokémon Racket) e pegue o Coin Case com o homem que está no canto esquerdo. Suba e entre no Game Corner. Compre algumas fichas no balcão e jogue nas máquinas de caça-níqueis. Há um cara bem suspeito perto da parede. Derrote-o, depois mexa no pôster que está ali. Uma passagem secreta para o esconderijo da Equipe Rocket irá se abrir. São quatro andares cheios de inimigos e itens. No canto superior esquerdo do quarto nível, há um inimigo que tem a chave do elevador (Lift Key). Use-a para chegar do outro lado do quarto andar (B4F) e enfrente Giovanni, o líder da gangue (use Pokémon do tipo água ou grama). Vença e ganhe o útilíssimo Silph Scope.



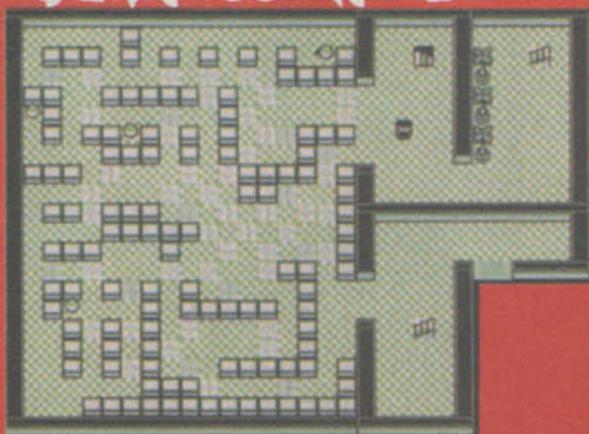
game corner b1



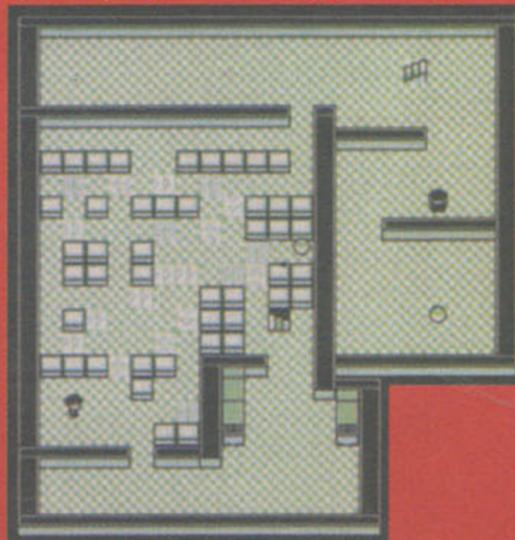
continuação cidade celadon



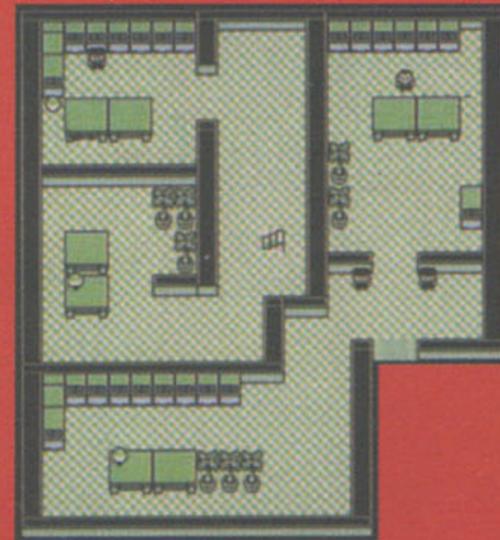
game corner b2



game corner b3



game corner b4



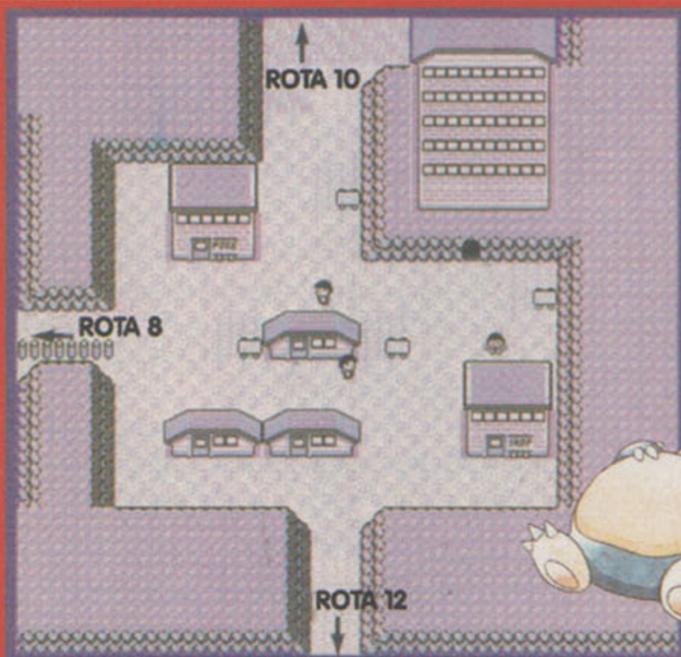
cidade Lavender

Cidade Celadon → Rota 7 →
Caminho Subterrâneo → Rota 8 →
Cidade Lavender

Objetivos:

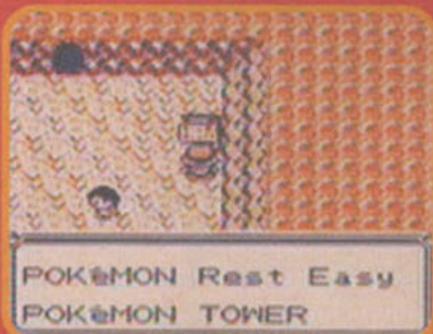
a) Resgate o Sr. Fuji da Torre Pokémon e pegue a Poké Flauta (Poké Flute)

Faça o caminho inverso para voltar à Lavender. Agora, com o Silph Scope aventure-se pela Torre Pokémon sem medo. Logo no segundo andar, surge seu rival Ash, que irá desafiá-lo mais uma vez. A batalha será dura, por isso não deixe de ir a um Centro Pokémon para reviver seus lutadores. Durante sua subida pela Torre, há pessoas possuídas por espíritos, além de vários Pokémon do tipo fantasma e venenosos (como o Haunter e o Gastly). Use a técnica Dig (cavar) para derrotá-los mais rápido. No meio da sala do quinto andar há um conjunto de quadradinhos com poderes místicos. Pise ali para recarregar toda sua energia sempre que precisar. Seu objetivo é chegar até o sétimo andar da Torre. Lá você deverá derrotar três membros da Equipe Rocket para libertar o velho senhor Fuji. Em retribuição ao seu feito, ele lhe dará a lendária Poké Flauta, que serve para despertar Pokémon dorminhocos. Sua próxima parada agora é Saffron City! Só que só na próxima Nintendo World! Até o mês que vem!



POKÉMON existentes na região

	vermelha	azul
torre pokémon		
Gastly	Muitos	Muitos
Haunter	Poucos	Poucos
Cubone	Poucos	Poucos



POKÉMON

SENSACIONAL!!!

Nas duas edições anteriores demos todos os toques de como se dar bem na primeira metade do game. Acompanhe agora o serviço completo para você ir até o final do jogo, e de quebra, pegando todos os 150 monstinhos. por pablo miyazawa

Cidade Saffron

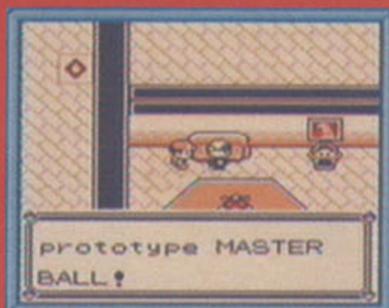
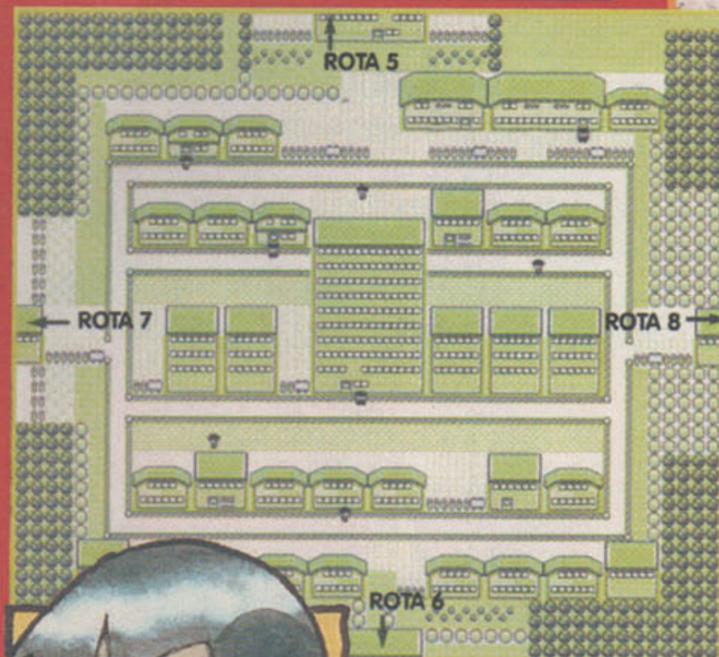
Rota 8: Cidade Lavender → Cidade Saffron

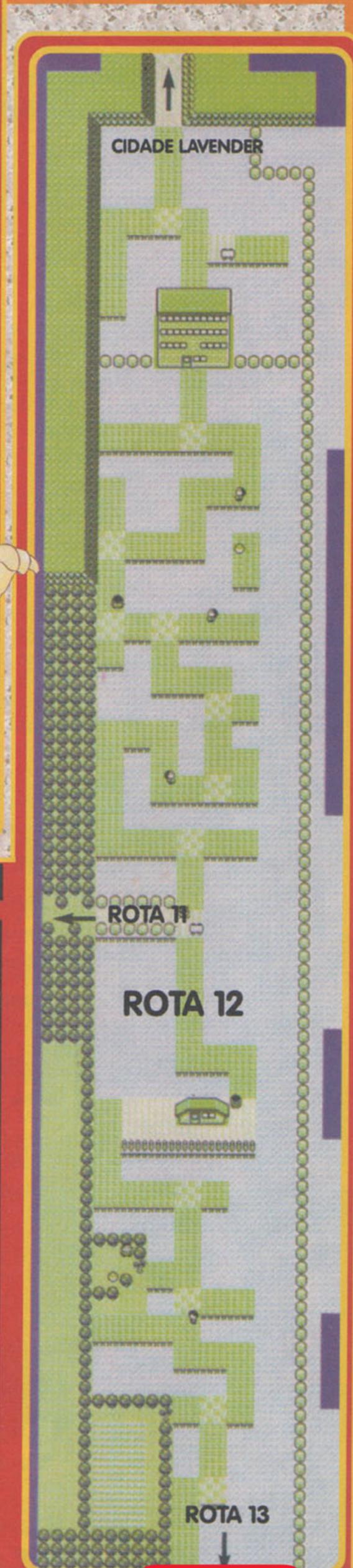
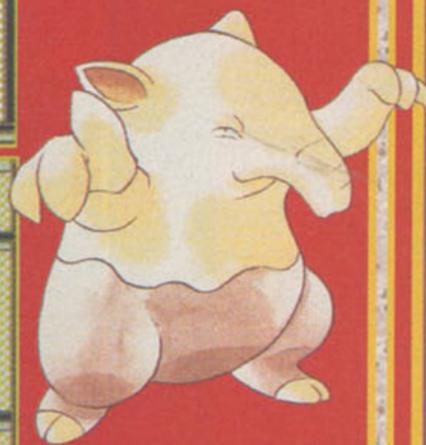
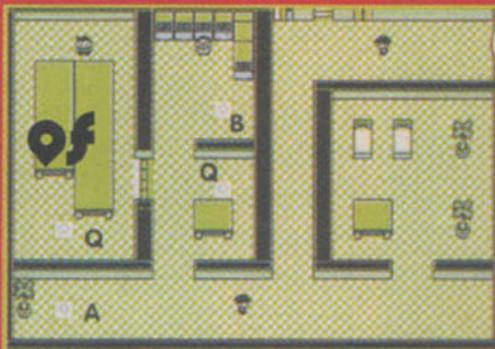
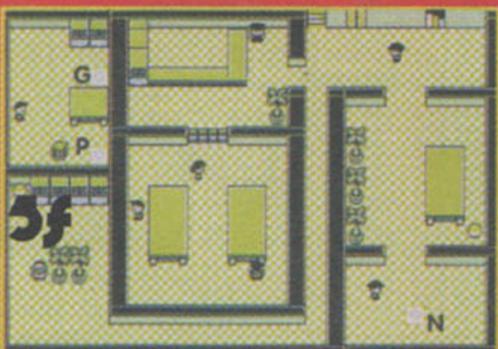
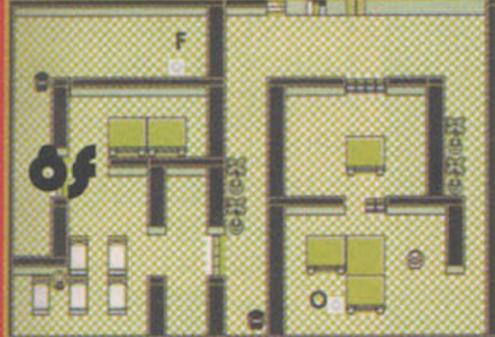
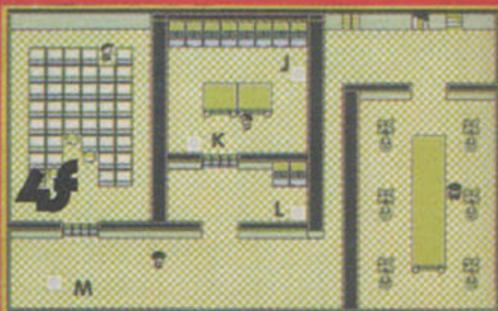
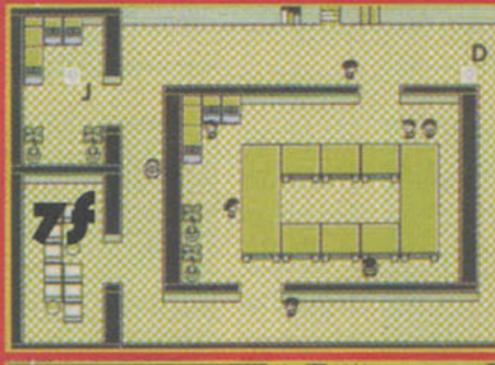
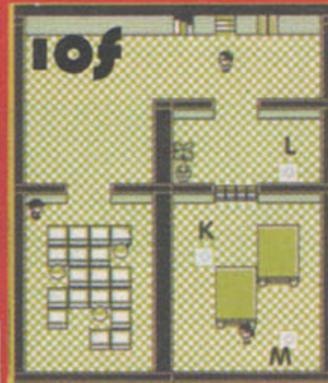
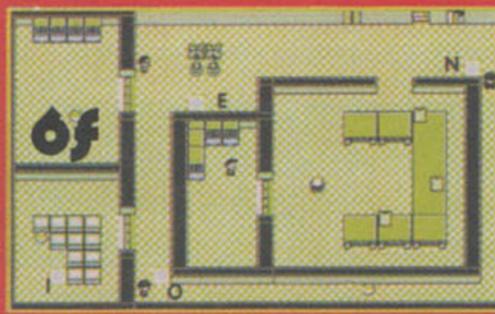
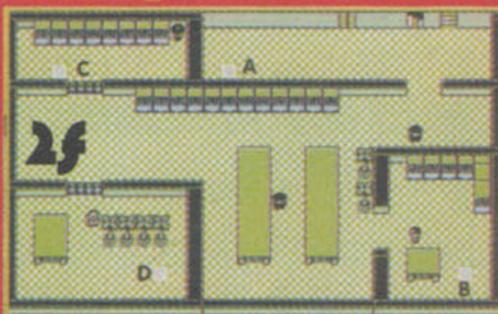
Objetivos:

- Dê a bebida ao guarda que está com sede
- Resgate o presidente da Silph Co. e ganhe a Master Bola
- Derrote Sabrina no ginásio da cidade (Saffron City Gym) e pegue a Insígnia do Pântano (Marsh Badge)

Saia pela rota da esquerda (Rota 8) e entre na cabana do guarda. Entregue a ele a Soda ou a água fresca que você havia comprado. Isso abrirá a passagem para a Cidade Saffron. Luta é o que não vai faltar por aqui: toda a cidade está tomada pela Equipe Rocket. Não fuja de nenhuma, pois você precisará do máximo de experiência que puder conseguir. Primeiro, vá até o Ginásio da esquerda, no topo da cidade para enfrentar alguns treinadores e o Mestre Karate. Depois da luta, você poderá escolher entre dois Pokémon do tipo lutador: Hitmonlee ou Hitmonchan. A próxima parada é no prédio da Silph Co. (o maior de todos da rua do meio). Circule por todos os onze andares do edifício e enfrente muitos cientistas e Rockets, todos com monstros nível 25 para cima. Vá pisando nos teletransportadores ou subindo as escadas (siga os mapas para não se perder). Na parte de baixo do quinto andar há o Card Key, item que abre todas as portas eletrônicas das salas. Vá para o 3F, e pise no teletransportador da sala do meio.

Pra variar, o seu rival pentelho Gary surgirá querendo brigar. Depois da luta, você ganhará um Lapras de um funcionário agradecido. No 11F, enfrente mais uma vez o Giovanni, em uma luta não muito difícil. Como prêmio pelo resgate, o presidente da Silph Co. lhe dará a valiosíssima Master Bola. Guarde-a bem, pois esta é a única que você encontrará em todo o jogo. Como você derrotou toda a Equipe Rocket, a porta do verdadeiro ginásio estará desbloqueada. Depois de muita pancadaria com os discípulos, você encontrará a líder Sabrina. Ela usará Pokémon do tipo Psíquico, todos com nível acima de 38 (Kadabra, Mr. Mime, Venomoth e Alakazam). Para se dar bem, use monstros com a habilidade Dig ou do tipo Fantasma (mas com experiência alta). Como prêmio, você levará a Insígnia do Pântano, que fará qualquer monstro até o nível setenta obedecer você. Antes de sair de Saffron, visite a casa à esquerda dos ginásios e dê uma Poké Doll para a menininha. Em troca você ganhará o TM31 (que dá a habilidade Mimic).





rota da pescaria

Rota 8: Cidade Saffron → Cidade Lavender →

Rota 12 → Rota 13 → Rota 14 → Rota 15 → Cidade Fuchsia

Volte para a Cidade Lavender (pela Rota 8) e desça para pegar a Rota 12, uma série de docas interligadas cheias de pescadores. Há um Snorlax gigante bloqueando a passagem. Toque a Poké Flauta para despertá-lo e prepare-se para a briga. Você só conseguirá capturar este Pokémon se tiver uma Ultra Bola (só obtida na Cidade Fuchsia). Se não conseguir, relaxe: há um outro Snorlax do lado direito de Celadon. Você poderá pegar uma nova vara de pescar (Super Rod) na casa do pescador, para conseguir novas espécies de peixe. Ao chegar embaixo, você iniciará a Rota 13, um labirinto perfeito para ganhar bastante experiência. Siga para a esquerda e desça para entrar na Rota 14, cheia de motoqueiros. Logo após a Rota 15, você entrará na Cidade Fuchsia. Aproveite o percurso para capturar Pokémon selvagens com alto nível de experiência.

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
rota 12		
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Muitos	Muitos
Venonat	Poucos	Nenhum
Gloom	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos
rota 13		
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos
rotas 14 e 15		
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Nenhum
Gloom	Poucos	Nenhum
Pidgeotto	Poucos	Poucos
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos

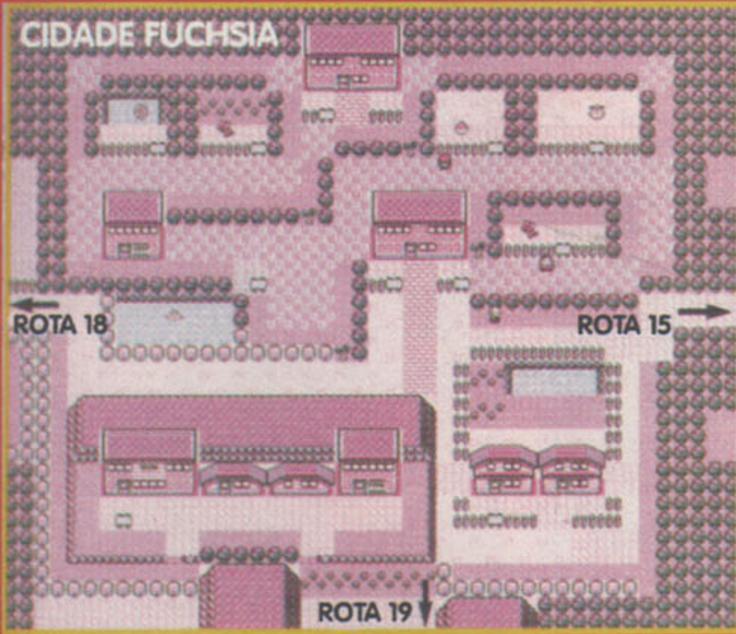
Cidade Fuchsia

Objetivos:

- Enfrente Koga no Ginásio da Cidade (Fuchsia City Gym) para ganhar a Insígnia da Alma
- Pegue o HM 03 e os Dentes de Ouro (Golden Teeth) na Safari Zone e troque-os pelo HM 04 no Game Warden.

Fuchsia é uma cidade cheia de coisas interessantes. Dê uma olhada nos vários Pokémon raros que estão em exposição e se já estiver confiante, vá enfrentar o Líder Pokémon Koga, no canto inferior esquerdo da cidade. Koga é protegido por paredes invisíveis e uma tropa de treinadores no estilo Ninja. Ele usará Pokémon tipo Venenoso (dois Koffing, um Muk e um Weezing). Para dar cabo deles, use monstrinhos do tipo Terrestre ou Psíquicos. Pela vitória, você ganhará a Insígnia da Alma, que aumentará os níveis de Defesa dos seus Pokémon.

Na parte de cima da cidade há a entrada para a Safari Zone, um local onde podem ser capturados alguns Pokémon raros. Você paga 500 para entrar e ganha 30 Bolas Safari. Para capturar os bichinhos, só é preciso arremessar a bola nele. Às vezes, será necessário jogar comida para atrair a atenção, ou ainda pedras. Mas o tempo lá dentro é limitado, então você terá de se apressar (o tempo só corre quando você caminha). No canto superior esquerdo da Área 3 você encontrará uma dentadura dourada (Golden Teeth) e a casa secreta. Entre e pegue o HM 03, que dá a habilidade Surf. Com ela, dá para deslizar sobre a água. Agora saia da Safari Zone e entre na casa do administrador do parque. Entregue a dentadura para ele e ganhe o HM 04, item que contém a habilidade Strength. Com ela, será possível empurrar pedras mais pesadas.



POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

safari zone - zona principal

	vermelha	azul
Nidoran♂	Poucos	Nenhum
Nidorino	Poucos	Poucos
Nidoran♀	Nenhum	Poucos
Nidorina	Poucos	Poucos
Rhyhorn	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Exeggcute	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Scyther	Poucos	Nenhum
Pinsir	Nenhum	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos

safari zone - Área 1

Nidoran♂	Poucos	Poucos
Nidorino	Poucos	Nenhum
Nidoran♀	Poucos	Poucos
Nidorina	Nenhum	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Paras	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Exeggcute	Poucos	Poucos
Kangaskhan	Poucos	Poucos
Scyther	Poucos	Nenhum
Pinsir	Nenhum	Poucos

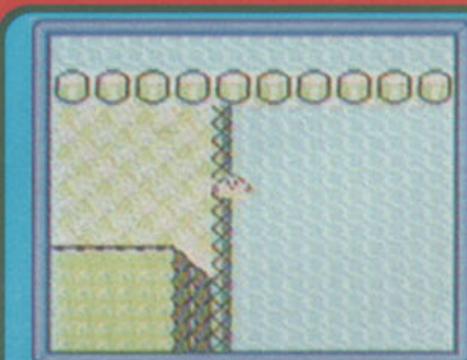
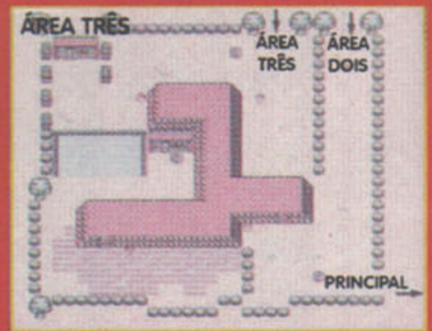
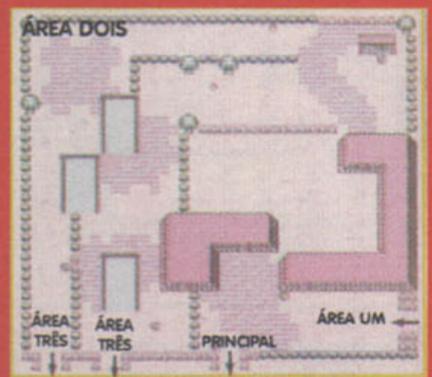
safari zone - Área 2

Nidoran♂	Poucos	Nenhum
Nidorino	Poucos	Poucos
Nidoran♀	Nenhum	Poucos
Nidorina	Poucos	Poucos
Rhyhorn	Poucos	Poucos
Paras	Poucos	Poucos
Exeggcute	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Tauros	Poucos	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos

safari zone - Área 3

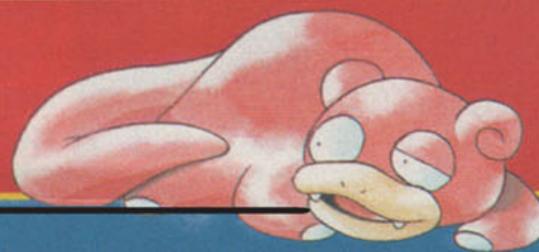
Nidoran♂	Poucos	Poucos
Nidorino	Poucos	Nenhum
Nidoran♀	Poucos	Poucos
Nidorina	Nenhum	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Exeggcute	Poucos	Poucos
Tauros	Poucos	Poucos
Kangaskhan	Poucos	Poucos

SILPH CO.



pegue pokémon da safari zone fora da safari zone

Tentou pegar algum Pokémon na Safari Zone e não conseguiu? Tranqüilize-se! Vá para a Safari Zone e entre na área onde estão os Pokémon que você estava tentando pegar. Fique andando por ali até o tempo acabar e você ser obrigado a ir embora. Daí vá para o sul de Fuchsia, "surfando" até as Ilhas Seafoam. Cuidado para não encontrar nenhum adversário no caminho (isso não inclui monstros selvagens), senão o truque não funcionará. Na beirada das Ilhas há uma fileira que é metade água/metade terra. Fique surfando nesta parte, indo para cima e para baixo, até um inimigo surgir. Para sua surpresa, ele será um Pokémon da Safari Zone. A parte boa é que você não precisará se preocupar com o tempo e poderá usar qualquer tipo de Pokébola.



ZONA DE CICLISMO

Cidade Fuchsia → Rota 18 →

Rota 17 → Rota 16

Objetivos:

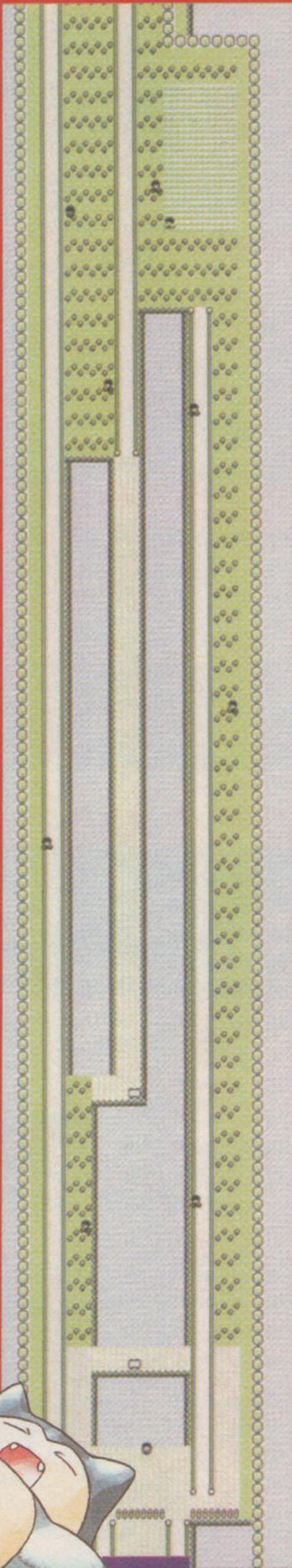
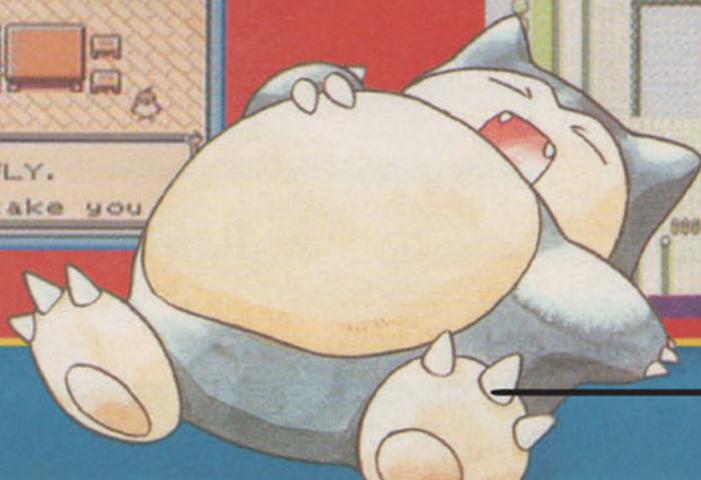
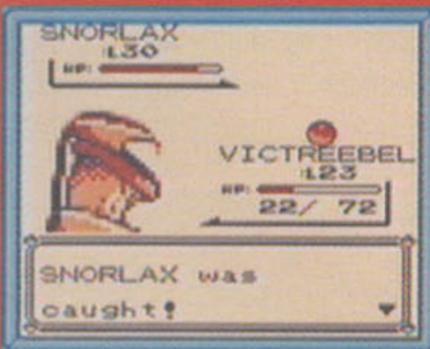
a) Capture o Snorlax

b) Pegue o HM 02

À esquerda de Fuchsia há uma saída para a Rota 18. Conhecidas como a Zona de Ciclismo, as Rotas 16, 17 e 18 são o ponto de encontro de motoqueiros e ciclistas, todos treinadores em potencial. Pegue sua bicicleta (se não tiver uma, volte para a Cidade Cerulean e troque o Bike Voucher na loja) e suba até chegar na casa da Guarda. No caminho estará o segundo Snorlax do jogo. Para capturá-lo, use uma Ultra Bola (compre na cidade anterior). Logo depois, corte o arbusto que está à esquerda (com o Cut) e entre na casinha. Converse com o treinador para ganhar o HM 02, que ensina a técnica Fly para qualquer Pokémon voador. Agora você poderá voar direto para qualquer cidade já visitada no jogo.

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
rota 16, 17 e 18		
Spearow	Muitos	Muitos
Rattata	Poucos	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Raticate	Poucos	Poucos
Fearow	Poucos	Poucos



PEGOU CINQUENTA POKÉMON??

Assim que você tiver capturado cinquenta Pokémon diferentes, suba no segundo andar da guarita de entrada da Cidade Fuchsia e converse com o ajudante do Dr. Oak. Ele lhe dará o Exp All, que distribuirá os pontos de experiência entre todos os seis Pokémon do grupo. O item funcionará automaticamente, então se não estiver interessado, armazene-o no computador.

ILHAS SEAFOAM

Rota 19: Cidade Fuchsia → Ilhas Seafoam

Objetivos:

a) Capture o Articuno

b) Encontre a saída para o outro lado da ilha

Volte para Fuchsia e saia pelo caminho de baixo. Ensine a técnica Surf (com o HM 03) para algum Pokémon e use esta habilidade na beirada da água para sair deslizando como um Jet Ski. As Rotas 19 e 20 são um longo caminho pelo rio, cheio de pescadores e Tentacools. No meio da Rota 20 você encontrará as Ilhas Seafoam, um local cheio de monstrinhos novos e também um dos labirintos mais chatos do jogo. Os dois últimos andares são cobertos por uma correnteza tão forte que será impossível surfar por ali. É preciso empurrar duas pedras brancas que estão no 1F para dentro dos buracos (use o Strength), até elas caírem no B3. As pedras irão barrar a correnteza e você poderá deslizar com tranquilidade até a escada no canto direito (J). Suba as escadas até encontrar a saída para o outro lado da ilha.

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
rotas 19 e 20		
Tentacool	Muitos	Muitos
ilhas seafoam		
Seel	Poucos	Poucos
Slowpoke	Poucos	Poucos
Psyduck	Poucos	Poucos
Golduck	Poucos	Poucos
Horsea	Poucos	Nenhum
Krabby	Nenhum	Poucos
Zubat	Poucos	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Shellder	Poucos	Poucos
Staryu	Poucos	Poucos
Krabby	Nenhum	Poucos
Kingler	Nenhum	Poucos
Dewgong	Poucos	Poucos
Seadra	Poucos	Nenhum
Slowbro	Poucos	Nenhum

ilhas seafoam

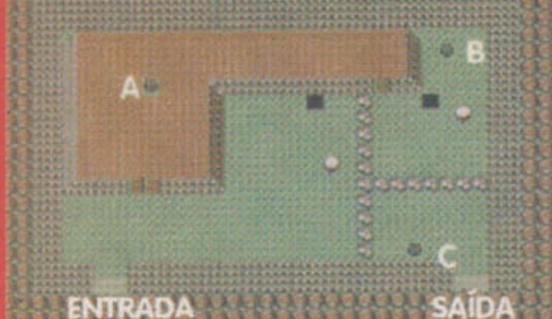


fique de olho!!

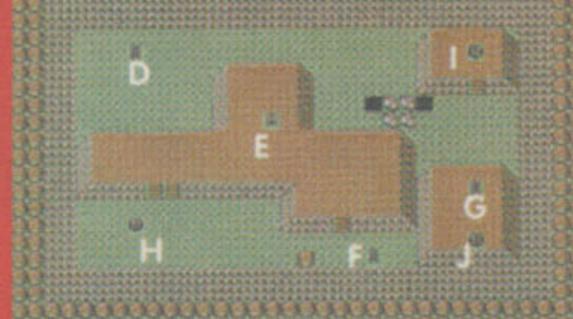
O super raro Pokémon Articuno pode ser encontrado aqui. Desça até o 3B e vá até o canto esquerdo. Empurre uma pedra branca em cada um dos buracos e caia por qualquer um deles. Nade até o topo para encontrar o Articuno. Mas não é nada fácil capturá-lo. Tente usar logo de cara alguma técnica Sleep (Dormir), senão suas chances serão pequenas. Leve muitas (mesmo!) Ultra Bolas de reserva, tenha paciência e conte com a sorte! Se você derrotá-lo acidentalmente, ele nunca mais irá aparecer!



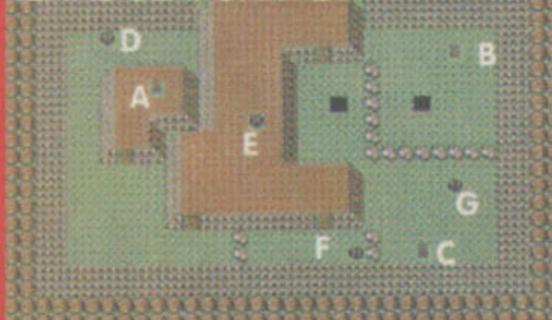
ILHAS SEAFOAM 1F



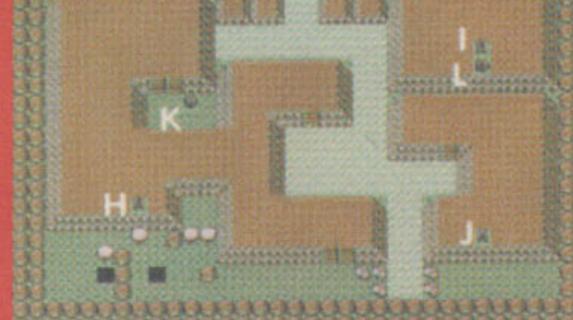
ILHAS SEAFOAM B2



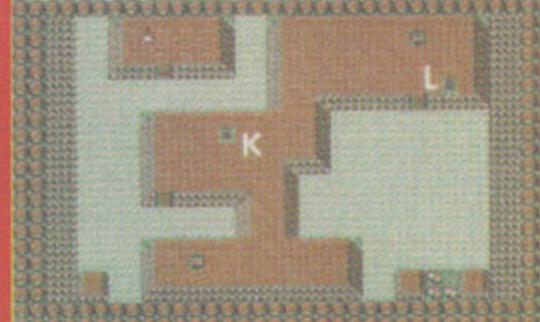
ILHAS SEAFOAM B1



ILHAS SEAFOAM B3



ILHAS SEAFOAM B4



ilha cinnabar

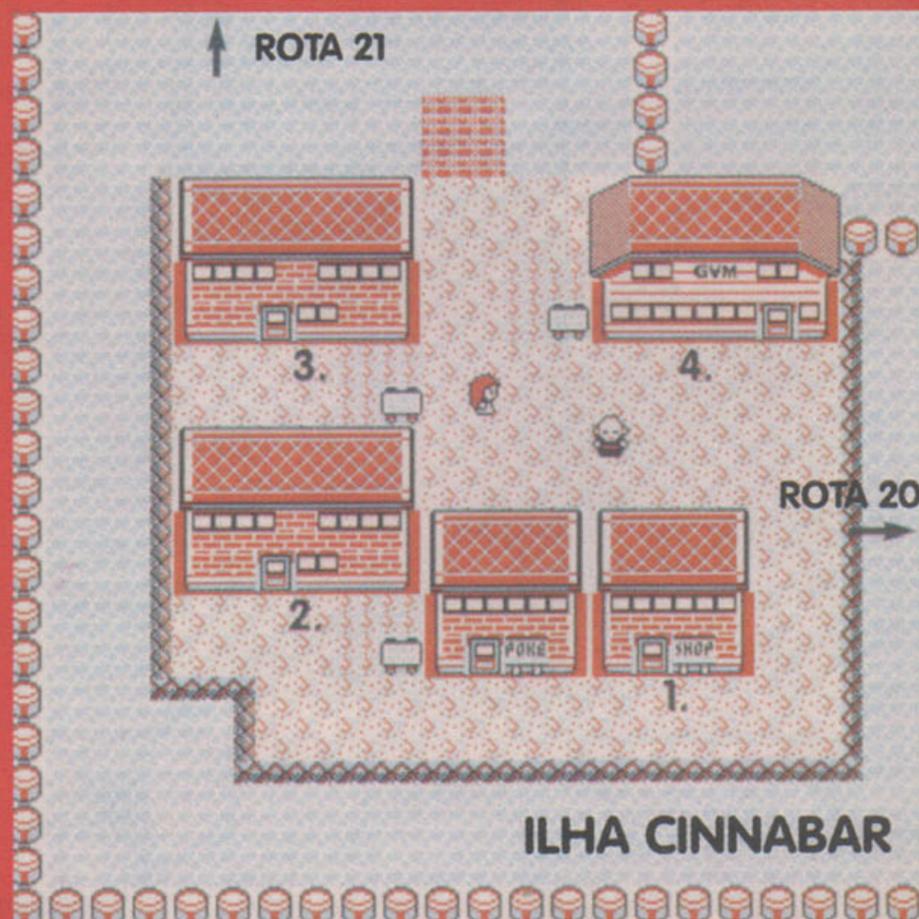
Rota 20: Ilhas Seafoam → Ilha Cinnabar

Objetivos:

- Troque os fósseis por Pokémon no Laboratório
- Encontre a chave do Ginásio na Pokémon House
- Derrote Blaine no ginásio da cidade (Cinnabar Island Gym) e pegue a Insígnia do Vulcão (Volcano Badge)

A pequena Ilha Cinnabar é o principal local de pesquisas sobre Pokémon. Entre no Pokémon Lab e entregue os fósseis que você encontrou na Cidade Pewter e na Montanha da Lua para os cientistas. Em troca, eles lhe entregarão alguns Pokémon lendários (Omanyte ou Omastar e Aerodactyl). Lá você também poderá fazer trocas e conseguir alguns monstros bem difíceis. Aproveite!

Agora, equipe-se com muitas Ultra Bolas e pegue seus Pokémon que estão precisando de mais pontos de experiência. Se você tentar entrar no Ginásio da Cidade, encontrará a porta trancada. A chave está escondida dentro da Mansão Pokémon, uma casa abandonada cheia de portas eletrônicas, acionadas por interruptores escondidos em estátuas. Suba até o 3F, enfrente o cientista que está no meio da sala e caia pelo "buraco" que está à sua esquerda. Vá descendo até chegar no B1 e pegue a Special Key na sala mais distante (canto superior direito). Com a chave na mão, é hora de enfrentar o Líder Pokémon da região. Depois de muitos adversários, finalmente você se encontrará com Blaine, um especialista em monstros do tipo Fogo. Use Pokémon do tipo Água, Pedra ou Terrestre para derrotá-lo e ganhar a Insígnia do Vulcão e o TM 38, que ensina o golpe Fire Blast.

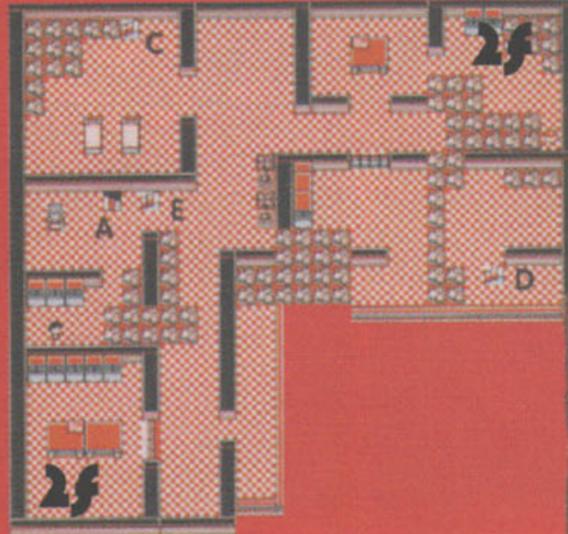
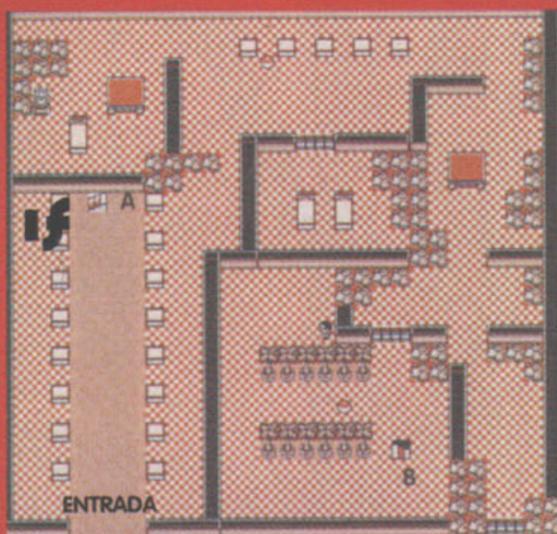
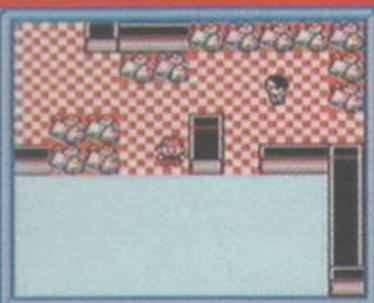
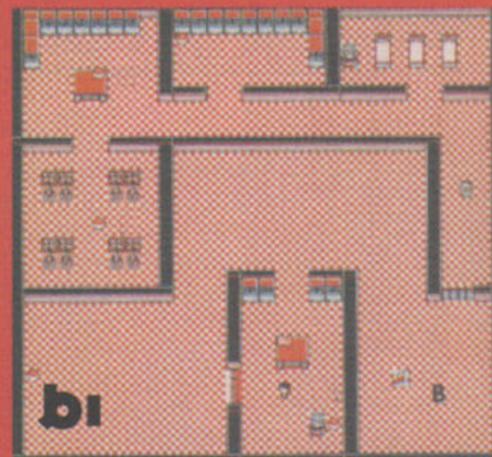
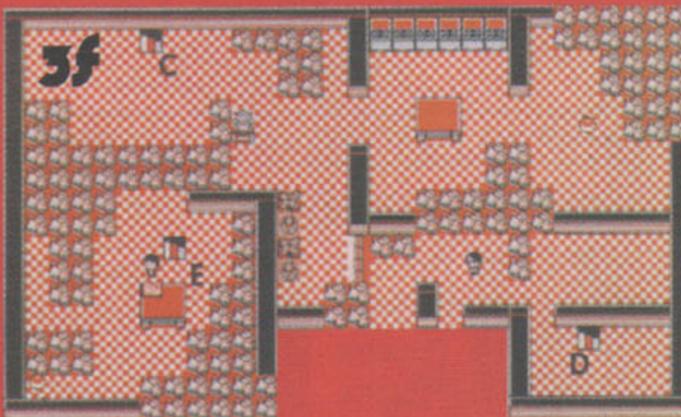


ILHA CINNABAR

MANSÃO POKÉMON

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
rota 10, 17 e 18		
POKÉMON HOUSE		
Koffing	Muitos	Poucos
Weezing	Poucos	Poucos
Growlithe	Poucos	Nenhum
Grimer	Poucos	Muitos
Vulpix	Nenhum	Poucos
Magmar	Nenhum	Poucos
Ponyta	Muitos	Muitos



cidade viridian

Rota 21: Ilhas Cinnabar → Cidade Pallet → Rota 1 → Cidade Viridian

Objetivos:

a) Derrote Giovanni no ginásio da cidade (Viridian Island Gym) e pegue a Insígnia da Terra (Earth Badge)

Com a sétima Insígnia no bolso, é hora de concluir seu serviço no último ginásio, o da Cidade Viridian (ele estava fechado no início do jogo, lembra?). Surfe para norte pela Rota 21 até chegar à Cidade Pallet. Continue subindo pela Rota 1 para chegar em Viridian. O Ginásio (Viridian City Gym) é cheio de corredores, teletransportes e treinadores, que você terá de enfrentar antes de brigar mais uma vez com o Giovanni, o líder da Equipe Rocket. Ele usará cinco Pokémon do tipo Terrestre (Rhyhorn, Dugtrio, Nidoqueen, Nidoking e Rhydon). A batalha não será fácil se os seus Pokémon estiverem abaixo do nível 50, então ganhe bastante experiência antes de encarar esta luta. Use uma equipe com monstros do tipo Planta, Água e Gelo para obter uma vitória fácil e parta para o abraço. Como prêmio, Giovanni lhe dará o TM 27 (com a técnica Fissure) e a Insígnia da Terra.



victory road

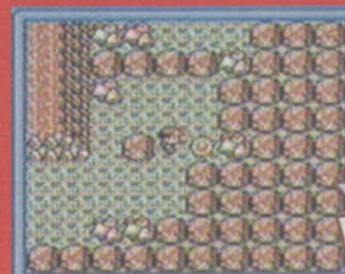
Cidade Viridian → Rota 22 → Rota 23 → Victory Road

Objetivos:

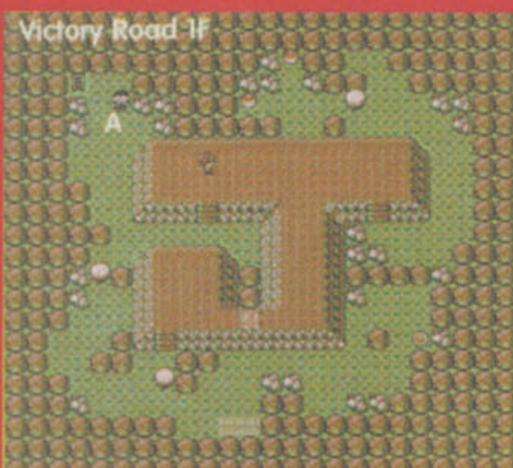
- Enfrente seu rival Gary na Rota 22
- Use as oito Insígnias (Badges) para atravessar a Rota 23 e entrar em Victory Road
- Capture Moltres

Este é seu último desafio para provar a todos suas habilidades como treinador Pokémon. Para isso, você deverá enfrentar os quatro melhores treinadores do mundo, conhecidos como a Elite Four. Compre alguns itens de reserva e saia de Viridian pelo lado esquerdo. No meio da Rota 22 você será obrigado a enfrentar Gary mais uma vez. Se tiver problemas nesta luta, quer dizer que ainda não está pronto para encarar a batalha final, então treine um pouco mais.

Você só conseguirá entrar no quartel general da Liga Pokémon se tiver conseguido as oito Insígnias. Depois de um longo caminho estará a entrada da caverna conhecida como Victory Road. O segredo aqui é usar a técnica Strength para empurrar pedras para cima de botões que liberam novos caminhos. Existem dois caminhos: as escadas A, B e C levam à saída. Já as escadas D e E levam até o esquentadinho Moltres, mais um dos lendários pássaros Pokémon. Repita o mesmo processo que você executou para capturar o Articuno e boa sorte!



victory road



POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
victory road		
Machop	Poucos	Poucos
Machoke	Poucos	Poucos
Geodude	Poucos	Poucos
Graveler	Poucos	Poucos
Zubat	Poucos	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Onix	Poucos	Poucos
Marowak	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos

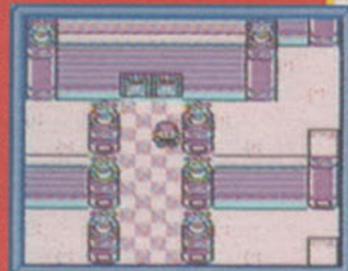
indigo plateau

Victory Road → Indigo Plateau

Objetivos:

- Enfrente os quatro membros do Elite Four (Lorelei, Bruno, Agatha e Lance)
- Derrote seu rival e ganhe o título de maior Treinador Pokémon do Mundo

Finalmente, o momento da batalha final. No Indigo Plateau você terá a chance de recarregar suas energias, comprar algumas provisões para o combate final e escolher os seus Pokémon mais bem prepara dos e experientes. Abasteça-se bem, porque uma vez começada a briga, não há mais como sair. Você enfrentará os quatro melhores treinadores da Liga, cada um especialista em um certo tipo de Pokémon. À medida em que você derrotar cada um, a porta para o desafio seguinte se abrirá. Este é o momento pelo qual você se preparou o jogo inteiro, então faça o melhor que puder!



Lorelei

A primeira luta é com Lorelei, especialista em monstros do tipo Gelo. Você terá grandes chances de vitória se usar qualquer Pokémon do tipo Fogo, Lutador ou Terrestre. A luta será fácil, mas não vá se acostumando!

Adversários

Dewgong	LV 54
Cloyster	LV 53
Slowbro	LV 54
Jynx	LV 56



bruno

A especialidade dele são Pokémon do tipo Lutador. Apesar das aparências intimidadoras, eles não serão páreo para seus monstros tipo Água, Voador ou Psíquico.

Adversários

Onix	LV 53
Hitmonchan	LV 55
Hitmonlee	LV 55
Onix	LV 56
Machop	LV 58



Agatha

Ela tentará ferrar sua vida com uma poderosa equipe de Pokémon Fantasmas. Como nenhum tipo de Pokémon tem vantagem contra estes monstros do além, você terá de ser criativo para não se dar mal. Concentre-se em golpes de água ou fogo e use e abuse da técnica Dig.

Adversários

Gengar	LV 56
Golbat	LV 56
Haunter	LV 55
Arbok	LV 58
Gengar	LV 60



Lance

É o líder do Elite Four e também o mais poderoso treinador da Liga Pokémon. Sua equipe é formada apenas por monstros do tipo Dragão, todos com nível beirando o 60. Use algum Pokémon do tipo Gelo, Lutador ou ainda outro Dragão. Tome especial cuidado com os golpes especiais dos Dragões, que sugam toda sua energia de uma vez.

Adversários

Gyrados	LV 58
Dragonair	LV 56
Dragonair	LV 56
Aerodactyl	LV 60
Dragonite	LV 62



seu rival (gary carvalho)

Para sua surpresa, Gary havia derrotado o Elite Four bem antes de você aparecer por ali. Se quiser mesmo o título de o Maior Treinador do Mundo, terá de derrotá-lo de uma vez por todas. O time que ele usar agora será determinado pelo Pokémon que ele escolheu no início. De qualquer forma, as três opções de equipes de Gary têm representantes de todos os grupos principais de Pokémon (Voador, Psíquico, Terrestre, Água, Fogo e Planta). Você irá derrotá-lo com facilidade se sua equipe estiver bem balanceada e com experiência acima do nível 74. Caso contrário, a luta será trabalhosa (com certeza a pior de todo o game). Lembre-se de tudo o que aprendeu e mande brasa!

Parabéns! Você derrotou Gary e foi reconhecido como o Maior Treinador Pokémon do Mundo. Além disso, todos os seus monstros que participaram da última luta entrarão no Hall da Fama dos Pokémon! Quer honra maior? Mas peraí que ainda não acabou...

UNKNOWN DUNGEON

Cidade Cerulean → Rota 24 →
Unknown Dungeon

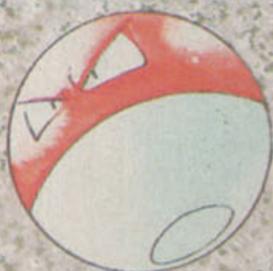
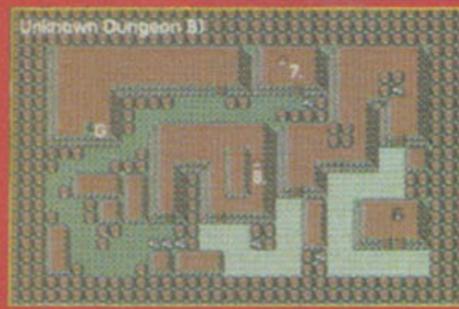
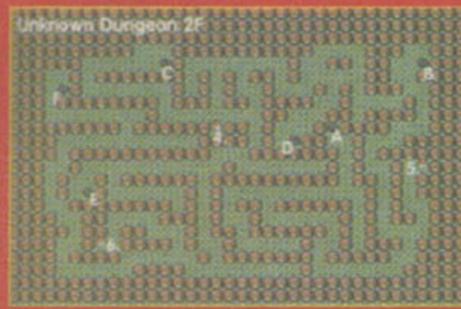
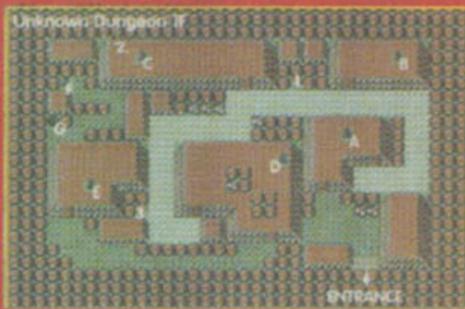
Objetivos:

a) Capture o Mewtwo com a Master Ball

Este último labirinto só fica disponível depois que você finalizar o game. Após os créditos finais, escolha a opção Continue para retornar ao jogo. Você recomeçará na Cidade Pewter. Voe até a Cidade Cerulean e siga para o norte até a Rota 24. Entre na água usando o Surf e desça até encontrar uma caverna afastada. Este é o Unknown Dungeon, lar do preciosíssimo e lendário 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 Bola, que você conseguiu com o presidente da Silph Co. Se você tiver ela na mão, nem se preocupe em lutar: arremesse-a de uma vez. Além deste, há muitos outros Pokémon raríssimos, só esperando para serem capturados. Prepare um estoque de Poké Bolas, libere espaço no seu computador e faça a festa. Lembre-se que você precisa pegar os 150 Pokémon para completar sua coleção, mas isso só acontece se você fizer trocas com seus amigos!

POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
victory road		
Dodrio	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Kadabra	Poucos	Poucos
Rhydon	Poucos	Poucos
Marowak	Poucos	Poucos
Electrode	Poucos	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos
Wigglytuff	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Raichu	Poucos	Poucos
Arbok	Poucos	Nenhum
Sandslash	Nenhum	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Hypno	Poucos	Poucos
Magneton	Poucos	Poucos
Dodrio	Poucos	Poucos



POKÉMON EXISTENTES NA REGIÃO

	vermelha	azul
Voltorb	Poucos	Poucos
Magnemite	Poucos	Poucos
Magneton	Poucos	Poucos
Pikachu	Poucos	Poucos
Raichu	Nenhum	Poucos
Electabuzz	Poucos	Nenhum

POWER PLANT

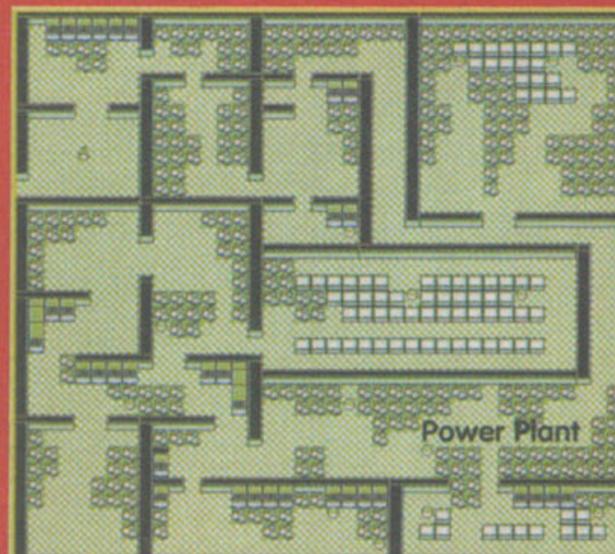
Cidade Cerulean → Rota 9 →

Power Plant

Objetivos:

a) Capture o Zapdos

Mais uma fase opcional do game. Para chegar lá, siga para a direita da Cidade Cerulean e use o Surf na beira da água. Desça pelo rio para encontrar a entrada da Usina. A única coisa a ser feita aqui é capturar alguns Pokémon elétricos exclusivos, entre eles o lendário pássaro Zapdos. Para pegá-lo, use o mesmo esquema dos outros Pokémon voadores (Articuno e Moltres): técnica Sleep no início, muitas Ultra Bolas de reserva e paciência.



Muito bem, você terminou o jogo. Mas a diversão não pára por aí! O negócio agora é capturar todos os monstros que faltam na sua coleção. Para ajudar em sua jornada, preparamos um listão completíssimo com tudo o que você precisa saber sobre os 150 Pokémon existentes nas versões vermelha e azul. Vire a página e comece sua caçada!

Adversários

Pidgeot	LV 61		
Alakazam	LV 59		
Rhydon	LV 61		
(se ele escolheu Bulbasaur)		(se ele escolheu Charmander)	
Gyrados	LV 61	Exeggutor	LV 61
Arcanine	LV 63	Gyrados	LV 63
Venusaur	LV 65	Charizard	LV 65
(se ele escolheu Squirtle)			
Arcanine	LV 61		
Exeggutor	LV 63		
Blastoise	LV 65		

Pok  AgendA ESPECIAL

Nas pr ximas dezoito p ginas voc  ir  conhecer um pouco mais sobre cada um dos 150 monstinhos existentes nas vers es vermelha e azul de Pok mon. Tudo o que voc  sempre quis saber est  aqui: informa  es sobre a evolu  o de cada Pok mon, tipo, local onde   encontrado, as habilidades que ele aprende ao evoluir e quais itens que cada um deles pode usar. Divirta-se!



1 BULBASAUR

Evolui para: 2. Ivysaur (Level 16), 3. Venusaur (Level 32)

Tipo: Planta/Venenoso

Onde   encontrado: No Laborat rio do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Growl	Normal
7	Leech Seed	Planta
13	Vine Whip	Planta
20	Poison Powder	Venenoso
27	Razor Leaf	Planta
34	Growth	Normal
41	Sleep Powder	Planta
48	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01



2 IVYSAUR

Evolui para: 3. Venusaur (Level 32)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde   encontrado: Evolu  o

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Growl	Normal
-	Leech Seed	Planta
-	Vine Whip	Planta
22	Poison Powder	Venenoso
30	Razor Leaf	Planta
38	Growth	Normal
46	Sleep Powder	Planta
54	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01



3 VENUSAUR

Evolui para: Est gio final
Tipo: Planta/Venenoso
Onde   encontrado: Evolu  o

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Growl	Normal
-	Leech Seed	Planta
-	Vine Whip	Planta
-	Poison Powder	Venenoso
-	Razor Leaf	Planta
43	Growth	Normal
55	Sleep Powder	Planta
65	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01



4 CHARMANDER

Evolui para: 5. Charmeleon (Level 16), 6. Charizard (Level 36)

Tipo: Fogo

Onde   encontrado: No Laborat rio do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
9	Ember	Fogo
15	Leer	Normal
22	Rage	Normal
30	Slash	Normal
38	Flamethrower	Fogo
46	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 04



5 CHARMELEON

Evolui para: 6. Charizard (Level 36)
Tipo: Fogo
Onde   encontrado: Evolu  o

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Ember	Fogo
-	Leer	Normal
24	Rage	Normal
33	Slash	Normal
42	Flamethrower	Fogo
56	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 04



6 CHARIZARD

Evolui para: Est gio final
Tipo: Fogo/Voador
Onde   encontrado: Evolu  o

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Ember	Fogo
-	Leer	Normal
-	Rage	Normal
36	Slash	Normal
46	Flamethrower	Fogo
55	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 04



7 SQUIRTLE

Evolui para: 8. Wartortle (Level 16), 9. Blastoise (Level 36)

Tipo:  gua

Onde   encontrado: No Laborat rio do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
8	Bubble	�gua
15	Water Gun	�gua
22	Bite	Normal
28	Withdraw	�gua
35	Skull Bash	Normal
42	Hydro Pump	�gua

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



8 WARTORTLE

Evolui para: 9. Blastoise (Level 36)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Bubble	Água
15	Water Gun	Água
24	Bite	Normal
31	Withdraw	Água
39	Skull Bash	Normal
47	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



9 BLASTOISE

Evolui para: Estágio Final
Tipo: Água
Onde é encontrado: No Laboratório do Professor Oak (na Cidade Pallet)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Bubble	Água
-	Water Gun	Água
24	Bite	Normal
31	Withdraw	Água
42	Skull Bash	Normal
52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



10 CATERPIE

Evolui para: 11. Metapod (Level 7), 12. Butterfree (Level 10)
Tipo: Inseto
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	String Shot	Inseto

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



11 METAPOD

Evolui para: 12. Butterfree (Level 10)
Tipo: Inseto
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Harden	Normal

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



12 BUTTERFREE

Evolui para: Estágio Final
Tipo: Inseto/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
12	Confusion	Psíquico
15	Poison Powder	Venenoso
16	Stun Spore	Planta
17	Sleep Powder	Planta
21	Supersonic	Normal
26	Whirlwind	Normal
32	Psybeam	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50

HMs que pode usar: Nenhum



13 WEEDLE

Evolui para: 14. Kakuna (Level 7), 15. Beedrill (Level 10)
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Poison Sting	Venenoso
-	String Shot	Inseto

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



14 KAKUNA

Evolui para: 15. Beedrill (Level 10)
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Floresta Viridian, Rotas 2, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Harden	Normal

TMs que pode usar: Nenhum
HMs que pode usar: Nenhum



15 BEEDRILL

Evolui para: Estágio Final
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
12	Fury Attack	Normal
16	Focus Energy	Normal
20	Twineedle	Inseto
25	Rage	Normal
30	Pin Missile	Inseto
35	High Speed	Psíquico

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01



16 PIDGEY

Evolui para: 17. Pidgeotto (Level 18), 18. Pidgeot (Level 36)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Gust	Voador
-	Sand Attack	Normal
8	Quick Attack	Normal
15	Whirlwind	Normal
22	Wing Attack	Voador
28	Agility	Psíquico
35	Mirror Move	Voador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50

HMs que pode usar: 02



17 PIDGEOTTO

Evolui para: 18. Pidgeot (Level 36)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 14, 15 e 21

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Gust	Voador
-	Sand Attack	Normal
-	Quick Attack	Normal
21	Whirlwind	Normal
31	Wing Attack	Voador
40	Agility	Psíquico
49	Mirror Move	Voador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



18 PIDGEOT

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Gust	Voador
-	Sand Attack	Normal
-	Quick Attack	Normal
-	Whirlwind	Normal
-	Wing Attack	Voador
44	Agility	Psíquico
54	Mirror Move	Voador

TMs que pode usar: 02, 03, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



19 RATTATA

Evolui para: 20. Raticate (Level 20)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rotas 1, 2, 4, 9, 10, 16, 17, 18, 21 e 22

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
7	Quick Attack	Normal
14	Hyper Fang	Normal
23	Focus Energy	Normal
34	Super Fang	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 14, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



20 RATICATE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rotas 16, 17, 18 e 21

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Quick Attack	Normal
14	Hyper Fang	Normal
27	Focus Energy	Normal
41	Super Fang	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



21 SPEAROW

Evolui para: 22. Fearow (Level 20)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 3, 4, 9, 10, 11, 16, 17, 18, 22 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Growl	Normal
7	Leer	Normal
14	Fury Attack	Normal
23	Mirror Move	Voador
34	Drill Peck	Voador
36	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



22 FEAROW

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rotas 17, 18 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Growl	Normal
-	Leer	Normal
15	Fury Attack	Normal
25	Mirror Move	Voador
34	Drill Peck	Voador
43	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



23 EKANS

Evolui para: 24. Arbok (Level 22)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 4, 8, 9, 10, 11 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
7	Poison Sting	Venenoso
14	Bite	Normal
23	Glare	Normal
34	Screech	Normal
36	Acid	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



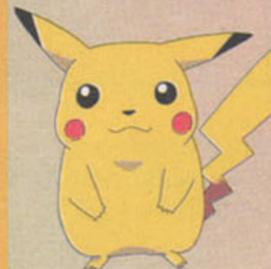
24 ARBOK

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Rota 23 e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
-	Poison Sting	Venenoso
17	Bite	Normal
27	Glare	Normal
36	Screech	Normal
47	Acid	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



25 PIKACHU

Evolui para: 26. Raichu (use a Thunder Stone)
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Floresta Viridian e Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Thundershock	Elétrico
-	Growl	Normal
9	Thunder Wave	Elétrico
16	Quick Attack	Normal
26	Swift	Normal
33	Agility	Psíquico
43	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 05



26 RAICHU

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Thundershock	Elétrico
-	Growl	Normal
-	Thunder Wave	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 05



27 SANDSHREW

Evolui para: 28. Sandslash (Level 22)
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Rota 4, 8, 9, 10, 11 e 23

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
10	Sand Attack	Normal
17	Slash	Normal
24	Poison Sting	Venvenoso
31	Swift	Normal
38	Fury Swipes	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 01, 04

*Só pode ser encontrado na versão Azul



28 SANDSLASH

Evolui para: Estágio final
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Rota 23 e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Sand Attack	Normal
-	Slash	Normal
27	Poison Sting	Venvenoso
36	Swift	Normal
47	Fury Swipes	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 01, 04

*Só pode ser encontrado na versão Azul



29 NIDORAN

(fêmea)
Evolui para: 30. Nidorina (Level 16), 31. Nidoqueen (use a Moon Stone)
Tipo: Venvenoso
Onde é encontrado: Rota 22 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Growl	Normal
-	Tackle	Normal
8	Scratch	Normal
15	Poison Sting	Venvenoso
22	Tail Whip	Normal
28	Bite	Normal
35	Fury Swipes	Normal
43	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



30 NIDORINA

Evolui para: 31. Nidoqueen (use a Moon Stone)
Tipo: Venvenoso
Onde é encontrado: Safari Zone e no Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Growl	Normal
-	Tackle	Normal
-	Scratch	Normal
14	Poison Sting	Venvenoso
23	Tail Whip	Normal
32	Bite	Normal
41	Fury Swipes	Normal
50	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



31 NIDOQUEEN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venvenoso/Terrestre
Onde é encontrado: Evolução final

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Scratch	Normal
-	Tail Whip	Normal
14	Poison Sting	Venvenoso
23	Body Slam	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 03, 04



32 NIDORAN

(macho)
Evolui para: 33. Nidorino (Level 16), 34. Nidoking (use a Moon Stone)
Tipo: Venvenoso
Onde é encontrado: Rota 22 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leer	Normal
-	Tackle	Normal
8	Horn Attack	Normal
15	Poison Sting	Venvenoso
22	Focus Energy	Normal
28	Fury Attack	Normal
35	Horn Drill	Normal
43	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



33 NIDORINO

Evolui para: 34. Nidoqueen (use a Moon Stone)
Tipo: Venvenoso
Onde é encontrado: Safari Zone e no Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leer	Normal
-	Tackle	Normal
-	Horn Attack	Normal
14	Poison Sting	Venvenoso
23	Focus Energy	Normal
32	Fury Attack	Normal
41	Horn Drill	Normal
50	Double Kick	Lutador

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



34 NIDOKING

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venvenoso/Terrestre
Onde é encontrado: Evolução final

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Horn Attack	Normal
-	Poison Sting	Venvenoso
23	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 03, 04



35 CLEFAIRY

Evolui para: 36. Clefable (use a Moon Stone)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Montanha da Lua e no Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Growl	Normal
13	Sing	Normal
18	Double Slap	Normal
24	Minimize	Normal
31	Metronome	Normal
39	Defense Curl	Normal
43	Light Screen	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



36 CLEFABLE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Sing	Normal
-	Double Slap	Normal
-	Minimize	Normal
-	Metronome	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



37 VULPIX

Evolui para: 38. Ninetales (use a Fire Stone)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Rotas 7, 8 e Pokémon House (na Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
-	Tail Whip	Normal
16	Quick Attack	Normal
21	Roar	Normal
28	Confuse Ray	Fantasma
35	Flamethrower	Fogo
42	Fire Spin	Fogo

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Azul



38 NINETALES

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
-	Tail Whip	Normal
-	Quick Attack	Normal
-	Roar	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum
*Só pode ser encontrado na versão Azul



39 JIGGLYPUFF

Evolui para: 40. Wigglytuff (use a Moon Stone)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 3

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Sing	Normal
-	Pound	Normal
-	Disable	Normal
13	Defense Curl	Normal
18	Double Slap	Normal
24	Rest	Psíquico
31	Body Slam	Normal
39	Double Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



40 WIGGLYTUFF

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Sing	Normal
-	Disable	Normal
-	Defense Curl	Normal
-	Double Slap	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



41 ZUBAT

Evolui para: 42. Golbat (Level 22)
Tipo: Venenoso/Voador
Onde é encontrado: Montanha da Morte, Túnel de Pedra, Ilhas Seafoam e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leech Life	Inseto
10	Supersonic	Normal
15	Bite	Normal
21	Confuse Ray	Fantasma
28	Wing Attack	Voador
36	Haze	Gelo

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhuma



42 GOLBAT

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso/Voador
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam, Victory Road e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Leech Life	Inseto
-	Screech	Normal
-	Bite	Normal
21	Confuse Ray	Fantasma
28	Wing Attack	Voador
36	Haze	Gelo

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhuma



43 ODDISH

Evolui para: 44. Gloom (Level 21), 45. Vileplume (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Absorb	Planta
15	Poison Powder	Venenoso
17	Stun Spore	Planta
19	Sleep Powder	Planta
24	Acid	Venenoso
33	Petal Dance	Planta
46	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



44 GLOOM

Evolui para: 45. Vileplume (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 12, 13, 14 e 15

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Absorb	Planta
-	Poison Powder	Venenoso
-	Stun Spore	Planta
19	Sleep Powder	Planta
28	Acid	Venenoso
38	Petal Dance	Planta
52	Solarbeam	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



45 VILEPLUME

Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
15	Poison Powder	Venenoso
17	Stun Spore	Planta
19	Sleep Powder	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01



46 PARASECT

Evolui para: 47. Parasect (Level 24)
Tipo: Inseto/Planta
Onde é encontrado: Montanha da Lua e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
13	Stun Spore	Planta
20	Leech Life	Inseto
27	Spore	Planta
34	Slash	Normal
41	Growth	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01



47 PARASECT

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto/Planta
Onde é encontrado: Safari Zone e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Stun Spore	Planta
-	Leech Life	Inseto
30	Spore	Planta
39	Slash	Normal
48	Growth	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01



48 VENONAT

Evolui para: 49. Venomoth (Level 31)
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Rotas 12, 13, 14, 15 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Disable	Normal
24	Poison Powder	Venenoso
27	Leech Life	Inseto
30	Stun Spore	Planta
35	Psybeam	Psíquico
38	Sleep Powder	Planta
41	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 21, 22, 29, 31, 32, 33, 34, 44, 46, 50

HMs que pode usar: Nenhum



49 VENOMOTH

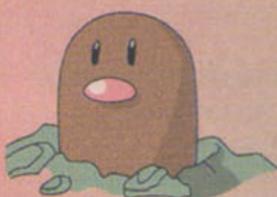
Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto/Venenoso
Onde é encontrado: Safari Zone, Victory Road e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Disable	Normal
-	Poison Powder	Venenoso
-	Leech Life	Inseto
30	Stun Spore	Planta
35	Psybeam	Psíquico
38	Sleep Powder	Planta
41	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 05, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 46, 50

HMs que pode usar: Nenhum



50 DIGLETT

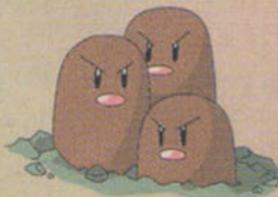
Evolui para: 51. Dugtrio (Level 26)
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Caverna de Diglett

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
15	Growl	Normal
19	Dig	Terrestre
24	Sand Attack	Normal
31	Slash	Normal
40	Earthquake	Terrestre

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50

HMs que pode usar: Nenhum



51 DUGTRIO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Terrestre
Onde é encontrado: Caverna de Diglett

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Dig	Terrestre
-	Sand Attack	Normal
35	Slash	Normal
47	Earthquake	Terrestre

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50

HMs que pode usar: Nenhum



52 MEOWTH

Evolui para: 53. Persian (Level 28)
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 5, 6, 7 e 8

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
12	Bite	Terrestre
17	Payday	Normal
24	Screech	Normal
33	Fury Swipes	Normal
44	Slash	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum

*Só pode ser encontrado na versão Azul



53 PERSIAN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado:
Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Growl	Normal
-	Bite	Terrestre
-	Payday	Normal
-	Screech	Normal
37	Fury Swipes	Normal
51	Slash	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 15, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum

*Só pode ser encontrado na versão Azul



54 PSYDUCK

Evolui para: 55.Golduck
(Level 33)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 4,
24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
28	Tail Whip	Normal
31	Disable	Normal
36	Confusion	Psíquico
43	Fury Swipes	Normal
52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



55 GOLDUCK

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota
4, 24 e 25; Cidade
Celadon; Cidade Fuchsia e
Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Disable	Normal
39	Confusion	Psíquico
48	Fury Swipes	Normal
59	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



56 MANKEY

Evolui para:
57.Primeape (Level 28)
Tipo: Lutador
Onde é encontrado:
Rota 5, 6, 7 e 8

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Leer	Normal
15	Karate Chop	Normal
21	Fury Swipes	Normal
27	Focus Energy	Normal
33	Seismic Toss	Lutador
39	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 39, 40, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 04

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



57 PRIMEAPE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado:
Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Leer	Normal
-	Karate Chop	Normal
-	Fury Swipes	Normal
27	Focus Energy	Normal
37	Seismic Toss	Lutador
46	Thrash	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 48, 50

HMs que pode usar: 04

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



58 GROWLITHE

Evolui para: 59.Arcanine (use a
Fire Stone)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Rota 7, 8
e na Pokémon House (Ilha
Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bite	Normal
-	Roar	Normal
18	Ember	Fogo
23	Leer	Normal
30	Take Down	Normal
39	Agility	Psíquico
50	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 23, 28, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



59 ARCANINE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado:
Evolução

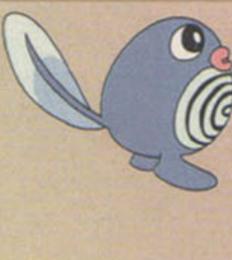
Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Roar	Normal
-	Ember	Fogo
-	Leer	Normal
-	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 23, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



60 POLIWHAG

Evolui para: 61.Poliwhirl
(Level 25), 62. Poliwrath
(use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado:
Cidade Viridian e Rota 22
(pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
16	Hypnosis	Psíquico
19	Water Gun	Água
25	Double Slap	Normal
31	Body Slam	Normal
38	Amnesia	Psíquico
45	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 29, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 46, 50

HMs que pode usar: 03



61 POLIWHIRL

Evolui para: 62. Poliwrath
(use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Cidade
Celadon e Rota 10
(pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
16	Hypnosis	Psíquico
19	Water Gun	Água
26	Double Slap	Normal
33	Body Slam	Normal
41	Amnesia	Psíquico
49	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50

HMs que pode usar: 03, 04



62 POLIWRATH

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Lutador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Double Slap	Normal
-	Body Slam	Normal
16	Hypnosis	Psíquico
19	Water Gun	Água

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: 03, 04



63 ABRA

Evolui para: 64. Kadabra (Level 16), 65. Alakazam (Troca)
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Rota 24, 25 e Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Teleport	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



64 KADABRA

Evolui para: 65. Alakazam (Troca)
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Teleport	Psíquico
16	Confusion	Psíquico
20	Disable	Normal
27	Psybeam	Psíquico
31	Recover	Normal
38	Psychic	Psíquico
42	Reflect	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



65 ALAKAZAM

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Teleport	Psíquico
16	Confusion	Psíquico
20	Disable	Normal
27	Psybeam	Psíquico
31	Recover	Normal
38	Psychic	Psíquico
42	Reflect	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



66 MACHOP

Evolui para: 67. Machoke (Level 28), 68. Machamp (Troca)
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Normal
20	Low Kick	Lutador
25	Leer	Normal
32	Focus Energy	Normal
39	Seismic Toss	Lutador
46	Submission	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



67 MACHOKE

Evolui para: 68. Machamp (Troca)
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Normal
-	Low Kick	Lutador
-	Leer	Normal
36	Focus Energy	Normal
44	Seismic Toss	Lutador
52	Submission	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



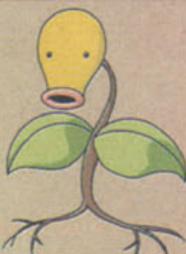
68 MACHAMP

Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Normal
-	Low Kick	Lutador
-	Leer	Normal
32	Focus Energy	Normal
39	Seismic Toss	Lutador
46	Submission	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



69 BELLSPOUT

Evolui para: 70. Weepinbell (Level 21), 71. Victreebel (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Veneno
Onde é encontrado: Rota 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24 e 25

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Vine Whip	Planta
-	Growth	Normal
13	Wrap	Normal
15	Poison Powder	Veneno
18	Sleep Powder	Planta
21	Stun Spore	Planta
26	Acid	Veneno
33	Razor Leaf	Planta
42	Slam	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
**Só pode ser encontrado na versão Azul*



70 WEEPINBELL

Evolui para: 71. Victreebel (use a Leaf Stone)
Tipo: Planta/Veneno
Onde é encontrado: Rota 12, 13, 14 e 15

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Vine Whip	Planta
-	Growth	Normal
-	Wrap	Normal
15	Poison Powder	Veneno
18	Sleep Powder	Planta
23	Stun Spore	Planta
29	Acid	Veneno
38	Razor Leaf	Planta
49	Slam	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 01
**Só pode ser encontrado na versão Azul*



71 VICTREEBEL

Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta/Venenoso
Onde é encontrado:
Evolução

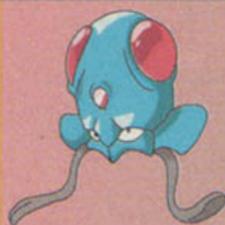
Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
13	Wrap	Normal
15	Poison Powder	Venenoso
18	Sleep Powder	Planta

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 33, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01

*Só pode ser encontrado na versão Azul



72 TENTACOOOL

Evolui para: 73.Tentacruel (Level 30)
Tipo: Água/Venenoso
Onde é encontrado: Rota 19, 20, 21, Cidade Pallet, Cidade Viridian e Rotas 12, 13, 17, 18 (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Acid	Venenoso
7	Supersonic	Normal
13	Wrap	Normal
18	Poison Sting	Venenoso
22	Water Gun	Água
27	Constrict	Normal
33	Barrier	Psíquico
40	Screech	Normal
48	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 03



73 TENTACRUEL

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Venenoso
Onde é encontrado:
Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Acid	Venenoso
-	Supersonic	Normal
-	Wrap	Normal
18	Poison Sting	Venenoso
22	Water Gun	Água
27	Constrict	Normal
33	Barrier	Psíquico
40	Screech	Normal
48	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 03



74 GEODUDE

Evolui para: 75.Graveler (Level 25), 76.Golem (Troca)
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado:
Montanha da Lua, Túnel de Pedra e Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
11	Defense Curl	Normal
16	Rock Throw	Pedra
21	Self Destruct	Normal
26	Harden	Normal
31	Earthquake	Terrestre
36	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 01, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50

HMs que pode usar: 04



75 GRAVELER

Evolui para: 76.Golem (Troca)
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado:
Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Defense Curl	Normal
16	Rock Throw	Pedra
21	Self Destruct	Normal
29	Harden	Normal
36	Earthquake	Terrestre
43	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 01, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50

HMs que pode usar: 04



76 GOLEM

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado:
Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Defense Curl	Normal
16	Rock Throw	Pedra
21	Self Destruct	Normal
29	Harden	Normal
36	Earthquake	Terrestre
43	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 47, 48, 50

HMs que pode usar: 04



77 PONYTA

Evolui para:
78.Rapidash (Level 40)
Tipo: Fogo
Onde é encontrado:
Pokémon House (Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
30	Tail Whip	Normal
32	Stomp	Normal
35	Growl	Normal
39	Fire Spin	Fogo
43	Take Down	Normal
48	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



78 RAPIDASH

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado:
Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
-	Tail Whip	Normal
-	Stomp	Normal
-	Growl	Normal
39	Fire Spin	Fogo
47	Take Down	Normal
55	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



79 SLOWPOKE

Evolui para:
80.Slowbro(Level 37)
Tipo: Água/Psíquico
Onde é encontrado:
Cidade Celadon, Safari Zone, Ilhas Seafoam e Rota 10 (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
18	Disable	Normal
22	Headbutt	Normal
27	Growl	Normal
33	Water Gun	Água
40	Amnesia	Psíquico
48	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50

HMs que pode usar: 03, 04, 05



80 SLOWBRO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Psíquico
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam, Rota 23 e Unknown Dungeon (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
-	Disable	Normal
-	Headbutt	Normal
-	Growl	Normal
-	Water Gun	Água
37	Withdraw	Água
44	Amnesia	Psíquico
55	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50

HMs que pode usar: 03, 04, 05



81 MAGNEMITE

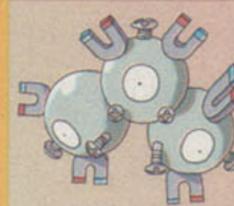
Evolui para: 82. Magnetom (Level 30)
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
21	Sonicboom	Normal
25	Thundershock	Elétrico
29	Supersonic	Normal
35	Thunder Wave	Elétrico
41	Swift	Normal
47	Screech	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 45, 50

HMs que pode usar: Nenhum



82 MAGNETON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant, Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sonicboom	Normal
-	Thundershock	Elétrico
-	Supersonic	Normal
38	Thunder Wave	Elétrico
46	Swift	Normal
54	Screech	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 44, 45, 50

HMs que pode usar: Nenhum



83 FARFETCH'D

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Cidade Vermilion

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Sand Attack	Normal
7	Leer	Normal
15	Fury Attack	Normal
23	Swords Dance	Normal
31	Agility	Psíquico
39	Slash	Normal

TMs que pode usar: 02, 03, 04, 06, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 02



84 DODUO

Evolui para: 85. Dodrio (Level 31)
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Rota 16, 17, 18 e Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
20	Growl	Normal
24	Fury Attack	Normal
30	Drill Peck	Voador
36	Rage	Normal
40	Tri-Attack	Normal
44	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 04, 06, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 43, 44, 49, 50

HMs que pode usar: 02



85 DODRIO

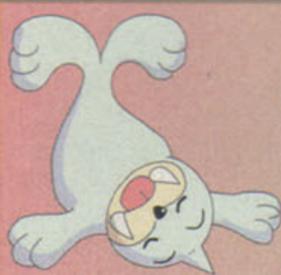
Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal/Voador
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Growl	Normal
-	Fury Attack	Normal
-	Drill Peck	Voador
36	Rage	Normal
40	Tri-Attack	Normal
44	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 04, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 43, 44, 49, 50

HMs que pode usar: 02



86 SEEL

Evolui para: 87. Dewgong (Level 34)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Headbutt	Normal
30	Growl	Normal
35	Aurora Beam	Gelo
40	Rest	Psíquico
45	Take Down	Normal
50	Ice Beam	Gelo

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



87 DEWGONG

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Gelo
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Headbutt	Normal
-	Growl	Normal
35	Aurora Beam	Gelo
44	Rest	Psíquico
50	Take Down	Normal
56	Ice Beam	Gelo

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



88 GRIMER

Evolui para: 89. Muk (Level 38)
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal*
-	Disable	Normal
30	Poison Gas	Venenoso
33	Minimize	Normal
37	Sludge	Venenoso
42	Harden	Normal
48	Screech	Normal
55	Acid Armor	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50

HMs que pode usar: Nenhum



89 MUK

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Disable	Normal
-	Poison Gas	Venenoso
-	Minimize	Normal
-	Sludge	Venenoso
42	Harden	Normal
48	Screech	Normal
55	Acid Armor	Venenoso

TMs que pode usar: 06, 08, 15, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



90 SHELDER

Evolui para: 91. Cloyster (use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 6, 11, Cidade Vermilion, Cidade Cerulean e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Withdraw	Água
18	Supersonic	Normal
23	Clamp	Água
30	Aurora Beam	Gelo
39	Leer	Normal
50	Ice Beam	Ice

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50
HMs que pode usar: 03



91 CLOYSTER

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Gelo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Withdraw	Água
-	Supersonic	Normal
-	Clamp	Água
-	Aurora Beam	Gelo
50	Spike Cannon	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50
HMs que pode usar: 03



92 GASTLY

Evolui para: 93. Haunter (Level 25), 94. Gengar (Troca)
Tipo: Fantasma/Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon Tower (Cidade Lavender)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Lick	Fantasma
-	Confuse Ray	Fantasma
-	Nightshade	Fantasma
27	Hypnosis	Psíquico
35	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



93 HAUNTER

Evolui para: 94. Gengar (Troca)
Tipo: Fantasma/Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon Tower (Cidade Lavender)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Lick	Fantasma
-	Confuse Ray	Fantasma
-	Nightshade	Fantasma
29	Hypnosis	Psíquico
38	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



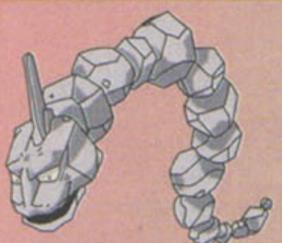
94 GENGAR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fantasma/Venenoso
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Lick	Fantasma
-	Confuse Ray	Fantasma
-	Nightshade	Fantasma
29	Hypnosis	Psíquico
38	Dream Eater	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 40, 42, 44, 46, 47, 50
HMs que pode usar: 04



95 ONIX

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Terrestre
Onde é encontrado: Túnel de Pedra, Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Screech	Normal
15	Bind	Normal
19	Rock Throw	Pedra
25	Rage	Normal
33	Slam	Normal
43	Harden	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 36, 40, 44, 47, 48, 50
HMs que pode usar: 04



96 DROWZEE

Evolui para: 97. Hypno (Level 26)
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Rota 11

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
12	Disable	Normal
17	Confusion	Psíquico
24	Headbutt	Normal
29	Poison Gas	Venenoso
32	Psychic	Psíquico
37	Meditate	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



97 HYPNO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
-	Disable	Normal
-	Confusion	Psíquico
-	Headbutt	Normal
33	Poison Gas	Venenoso
37	Psychic	Psíquico
43	Meditate	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



98 KRABBY

Evolui para: 99. Kingler (Level 28)

Tipo: Água

Onde é encontrado:

Rota 4, 6, 11, 12, 13, 17, 18, 24, 25, Cidade Fuchsia, Cidade Cerulean, Cidade Vermilion e Safari Zone; Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
-	Leer	Normal
20	Vice Grip	Normal
25	Guillotine	Normal
30	Stomp	Normal
35	Crab Hammer	Água
40	Harden	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 03, 04



99 KINGLER

Evolui para: Estágio final

Tipo: Água

Onde é encontrado:

Rota 23 e Unknown Dungeon; Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
-	Leer	Normal
-	Vice Grip	Normal
25	Guillotine	Normal
34	Stomp	Normal
42	Crab Hammer	Água
49	Harden	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01, 03, 04



100 VOLTORB

Evolui para: 101. Electrode (Level 30)

Tipo: Elétrico

Onde é encontrado:

Rota 10, Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Screech	Normal
17	Sonicbeam	Normal
22	Self Destruct	Normal
29	Light Screen	Psíquico
36	Swift	Normal
43	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50

HMs que pode usar: 05



101 ELECTRODE

Evolui para: Estágio final

Tipo: Elétrico

Onde é encontrado:

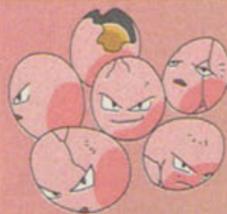
Caverna de Cerulean

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Screech	Normal
-	Sonicbeam	Normal
22	Self Destruct	Normal
29	Light Screen	Psíquico
40	Swift	Normal
50	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 15, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50

HMs que pode usar: 05



102 EXEGGCUTE

Evolui para: 103.

Exeggutor (use a Leaf Stone)

Tipo: Planta/Psíquico

Onde é encontrado:

Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Barrage	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
25	Reflect	Psíquico
28	Leech Seed	Planta
32	Stun Spore	Planta
37	Poison Powder	Venenoso
42	Solarbeam	Planta
48	Sleep Powder	Planta

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50

HMs que pode usar: Nenhum



103 EXEGGUTOR

Evolui para: Estágio final

Tipo: Planta/Psíquico

Onde é encontrado:

Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Barrage	Normal
-	Hypnosis	Psíquico
28	Stomp	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50

HMs que pode usar: 04



104 CUBONE

Evolui para: 105.

Marowak (Level 28)

Tipo: Terrestre

Onde é encontrado:

Torre Pokémon (Cidade Lavender)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bone Club	Terrestre
-	Growl	Normal
25	Leer	Normal
31	Focus Energy	Normal
38	Thrash	Normal
43	Bonemerang	Terrestre
46	Rage	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 04



105 MAROWAK

Evolui para: Estágio final

Tipo: Terrestre

Onde é encontrado:

Victory Road, Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bone Club	Terrestre
-	Growl	Normal
-	Leer	Normal
33	Focus Energy	Normal
41	Thrash	Normal
48	Bonemerang	Terrestre
55	Rage	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 04



106 HITMONLEE

Evolui para: Estágio final

Tipo: Lutador

Onde é encontrado:

Cidade Saffron

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Karate Chop	Lutador
-	Meditate	Psíquico
33	Rolling Kick	Lutador
38	Jump Kick	Lutador
43	Focus Energy	Normal
48	High Jump Kick	Lutador
53	Mega Kick	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 04



107 HITMONCHAN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Lutador
Onde é encontrado: Cidade Saffron

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Comet Punch	Lutador
-	Agility	Psíquico
33	Fire Punch	Fogo
38	Ice Punch	Gelo
43	Thunder Punch	Elétrico
48	Mega Punch	Normal
53	Counter	Lutador

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 04



108 LICKITUNG

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 18

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Supersonic	Normal
7	Stomp	Normal
15	Disable	Normal
23	Defense Curl	Normal
31	Slam	Normal
39	Screech	Normal

TMs que pode usar: 01, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01, 03, 04



109 KOFFING

Evolui para: 110. Weezing
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Smog	Venenoso
32	Sludge	Venenoso
37	Smokescreen	Normal
40	Self Destruct	Normal
45	Haze	Gelo
48	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



110 WEEZING

Evolui para: Estágio final
Tipo: Venenoso
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilhas Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Smog	Venenoso
-	Sludge	Venenoso
39	Smokescreen	Normal
43	Self Destruct	Normal
49	Haze	Gelo
53	Explosion	Normal

TMs que pode usar: 06, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50
HMs que pode usar: Nenhum



111 RHYHORN

Evolui para: 112. Rhydon (Level 42)
Tipo: Terrestre/Pedra
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Horn Attack	Normal
30	Stomp	Normal
35	Tail Whip	Normal
40	Fury Attack	Normal
45	Horn Drill	Normal
50	Leer	Normal
55	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 04



112 RHYDON

Evolui para: Evolução final
Tipo: Terrestre/Pedra
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Horn Attack	Normal
-	Stomp	Normal
-	Tail Whip	Normal
-	Fury Attack	Normal
48	Horn Drill	Normal
55	Leer	Normal
64	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04



113 CHANSEY

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Safari Zone e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Double Slap	Normal
24	Sing	Normal
30	Growl	Normal
38	Minimize	Normal
44	Defense Curl	Normal
48	Light Screen	Psíquico
54	Double Edge	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 04, 05



114 TANGELA

Evolui para: Estágio final
Tipo: Planta
Onde é encontrado: Rota 21

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Constrict	Normal
-	Bind	Normal
29	Absorb	Planta
32	Poison Powder	Venenoso
36	Stun Spore	Planta
39	Sleep Powder	Planta
45	Slam	Normal
49	Growth	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 31, 32, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01



115 KANGASKHAN

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Comet Punch	Normal
-	Rage	Normal
26	Bite	Normal
31	Tail Whip	Normal
36	Mega Punch	Normal
41	Leer	Normal
46	Dizzy Punch	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50
HMs que pode usar: 03, 04



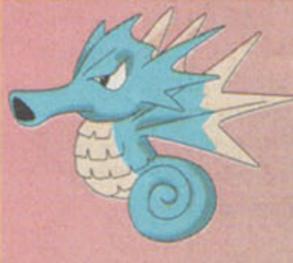
116 HORSEA

Evolui para: 117. Seadra (Level 32)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Ilha Cinnabar, Rota 19, 20, 21, e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
19	Smokescreen	Normal
24	Leer	Normal
30	Water Gun	Água
37	Agility	Psíquico
45	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



117 SEADRA

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Unknown Dungeon, Rota 23 e Ilhas Seafoam (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Bubble	Água
19	Smokescreen	Normal
24	Leer	Normal
30	Water Gun	Água
41	Agility	Psíquico
52	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



118 GOLDEEN

Evolui para: 119. Seaking (Level 33)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 4, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, Cidade Cerulean, Cidade Fuchsia, Ilhas Seafoam e Ilha Cinnabar (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Tail Whip	Normal
19	Supersonic	Normal
24	Horn Attack	Normal
30	Fury Attack	Normal
37	Waterfall	Água
45	Horn Drill	Normal
54	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



119 SEAKING

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Cidade Fuchsia, Rota 23 e Unknown Dungeon (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Tail Whip	Normal
-	Supersonic	Normal
24	Horn Attack	Normal
30	Fury Attack	Normal
39	Waterfall	Água
48	Horn Drill	Normal
54	Agility	Psíquico

TMs que pode usar: 06, 07, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



120 STARYU

Evolui para: 121. Starmie (use a Water Stone)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 19, 20, 21, Ilhas Seafoam e Ilha Cinnabar (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
17	Water Gun	Água
22	Harden	Normal
27	Recover	Normal
32	Swift	Normal
37	Minimize	Normal
42	Light Screen	Psíquico
47	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 03, 05



121 STARMIE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Psíquico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Water Gun	Água
-	Harden	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 03, 05



122 MR. MIME

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Rota 2

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
-	Barrier	Psíquico
23	Light Screen	Psíquico
31	Double Slap	Normal
39	Meditate	Psíquico
47	Substitute	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 45, 46, 50
HMs que pode usar: 05



123 SCYTHER

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto/Voador
Onde é encontrado: Safari Zone e Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Quick Attack	Normal
17	Leer	Normal
20	Focus Energy	Normal
24	Double Team	Normal
29	Slash	Normal
35	Swords Dance	Normal
42	Agility	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 01

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



124 JYNX

Evolui para: Estágio final
Tipo: Gelo/Psíquico
Onde é encontrado: Cidade Cerulean

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
-	Lovely Kiss	Normal
15	Sing	Normal
23	Double Slap	Normal
31	Ice Punch	Gelo
39	Meditate	Normal
47	Blizzard	Gelo

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 44, 46, 50
HMs que pode usar: Nenhum



125 ELECTABUZZ

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Quick Attack	Normal
-	Leer	Normal
34	Thunder Shock	Elétrico
37	Screech	Normal
42	Thunder Punch	Elétrico
49	Light Screen	Psíquico
54	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45, 46, 50

HMs que pode usar: 04, 05

*Só pode ser encontrado na versão Vermelha



126 MAGMAR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Pokémon House (Ilha Cinnabar)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Ember	Fogo
36	Leer	Normal
39	Confuse Ray	Fantasma
43	Fire Punch	Fogo
48	Smokescreen	Normal
52	Smog	Venenoso
55	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 46, 50

HMs que pode usar: 04

*Só pode ser encontrado na versão Azul



127 PINSIR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Inseto
Onde é encontrado: Safari Zone, Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Vice Grip	Normal
25	Seismic Toss	Lutador
30	Guillotine	Normal
36	Focus Energy	Normal
43	Harden	Normal
49	Slash	Normal
54	Swords Dance	Normal

TMs que pode usar: 03, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 34, 44, 50

HMs que pode usar: 01

*Só pode ser encontrado na versão Azul



128 TAUROS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Safari Zone

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
21	Stomp	Normal
28	Tail Whip	Normal
35	Leer	Normal
44	Rage	Normal
51	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 04



129 MAGIKARP

Evolui para: 130. Gyarados (Level 20)
Tipo: Água
Onde é encontrado: Rota 12, 13, 17 e 18; Cidade Fuchsia (pescando)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Splash	Normal
15	Tackle	Normal

TMs que pode usar: Nenhum

HMs que pode usar: Nenhum



130 GYARADOS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Voador
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
20	Bite	Normal
25	Dragon Rage	Dragão
32	Leer	Normal
41	Hydro Pump	Água
52	Hydro Beam	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 40, 44, 50

HMs que pode usar: 03, 04



131 LAPRAS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água/Gelo
Onde é encontrado: Cidade Saffron

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Water Gun	Água
-	Growl	Normal
16	Sing	Normal
20	Mist	Gelo
25	Body Slam	Normal
31	Confuse Ray	Fantasma
38	Ice Beam	Gelo
46	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 22, 23, 24, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 46, 50

HMs que pode usar: 03, 04



132 DITTO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 13, 14, 15, 23 e Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Transform	Normal

TMs que pode usar: Nenhum

HMs que pode usar: Nenhum



133 EEVEE

Evolui para: Vaporeon (use a Water Stone), Jolteon (use a Thunder Stone) ou Flareon (use a Fire Stone)
Tipo: Normal

Onde é encontrado: Mansão Celadon (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Tail Whip	Normal
37	Bite	Normal
45	Take Down	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50

HMs que pode usar: Nenhum



134 VAPOREON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Water Gun	Água
37	Tail Whip	Normal
40	Bite	Normal
42	Acid Armor	Venenoso
44	Haze	Gelo
48	Mist	Gelo
54	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



135 JOLTEON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Thunder Shock	Elétrico
37	Tail Whip	Normal
40	Thunderwave	Elétrico
42	Double Kick	Lutador
44	Agility	Psíquico
48	Pin Missile	Inseto
54	Thunder	Elétrico

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 50
HMs que pode usar: 05



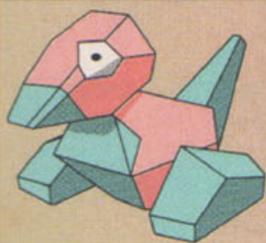
136 FLAREON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sand Attack	Normal
27	Quick Attack	Normal
31	Ember	Fogo
37	Tail Whip	Normal
40	Bite	Normal
42	Leer	Normal
44	Fire Spin	Fogo
48	Rage	Normal
54	Flamethrower	Fogo

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50
HMs que pode usar: Nenhum



137 PORYGON

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Tackle	Normal
-	Sharpen	Normal
-	Conversion	Normal
23	Psybeam	Psíquico
28	Harden	Normal
35	Agility	Psíquico
42	Tri-Attack	Normal

TMs que pode usar: 06, 09, 10, 13, 14, 15, 20, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 49, 50
HMs que pode usar: 05



138 OMANYTE

Evolui para: 139.Omastar (Level 40)
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Helix Fossil

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Water Gun	Água
-	Withdraw	Água
34	Horn Attack	Normal
39	Leer	Normal
46	Spike Cannon	Normal
53	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 03



139 OMASTAR

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Water Gun	Água
-	Withdraw	Água
-	Horn Attack	Normal
39	Leer	Normal
44	Spike Cannon	Normal
49	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



140 KABUTO

Evolui para: 141.Kabutops (Level 40)
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Dome Fossil

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Harden	Normal
34	Absorb	Planta
39	Slash	Normal
44	Leer	Normal
49	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 33, 34, 44, 50
HMs que pode usar: 03



141 KABUTOPS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Água
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Scratch	Normal
-	Harden	Normal
-	Absorb	Planta
-	Slash	Normal
46	Leer	Normal
53	Hydro Pump	Água

TMs que pode usar: 02, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50
HMs que pode usar: 03



142 AERODACTYL

Evolui para: Estágio final
Tipo: Pedra/Voador
Onde é encontrado: Old Amber

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wing Attack	Voador
-	Agility	Psíquico
33	Supersonic	Normal
38	Bite	Normal
45	Take Down	Normal
54	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 23, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 43, 44, 50
HMs que pode usar: 02



143 SNORLAX

Evolui para: Estágio final
Tipo: Normal
Onde é encontrado: Rota 12 e 16

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Headbutt	Normal
-	Amnesia	Psíquico
-	Rest	Psíquico
35	Body Slam	Normal
41	Harden	Normal
48	Double Edge	Normal
56	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 46, 48, 50

HMs que pode usar: 03, 04



144 ARTICUNO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Gelo/Voador
Onde é encontrado: Ilhas Seafoam

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Ice Beam	Gelo
51	Blizzard	Gelo
55	Agility	Psíquico
60	Mist	Gelo

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 50

HMs que pode usar: 02



145 ZAPDOS

Evolui para: Estágio final
Tipo: Elétrico/Voador
Onde é encontrado: Power Plant

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Thunder Shock	Elétrico
-	Drill Peck	Voador
51	Thunder	Elétrico
55	Agility	Psíquico
60	Light Screen	Psíquico

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 02, 05



146 MOLTRES

Evolui para: Estágio final
Tipo: Fogo/Voador
Onde é encontrado: Victory Road

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Peck	Voador
-	Fire Spin	Fogo
51	Leer	Normal
55	Agility	Psíquico
60	Sky Attack	Voador

TMs que pode usar: 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 43, 44, 50

HMs que pode usar: 02



147 DRATINI

Evolui para: 148.Dragonair (Level 30), 149.Dragonite (Level 55)
Tipo: Dragão
Onde é encontrado: Safari Zone (pescando), Coin Exchange (Cidade Celadon)

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
10	Thunder Wave	Elétrico
20	Agility	Psíquico
30	Slam	Normal
40	Dragon Rage	Dragão
50	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 03



148 DRAGONAIR

Evolui para: 149.Dragonite (Level 55)
Tipo: Dragão
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
-	Thunder Wave	Elétrico
20	Agility	Psíquico
35	Slam	Normal
45	Dragon Rage	Dragão
55	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 03



149 DRAGONITE

Evolui para: Estágio final
Tipo: Dragão
Onde é encontrado: Evolução

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Wrap	Normal
-	Leer	Normal
-	Thunder Wave	Elétrico
-	Agility	Psíquico
35	Slam	Normal
45	Dragon Rage	Dragão
60	Hyper Beam	Normal

TMs que pode usar: 02, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 45, 50

HMs que pode usar: 03, 04



150 MEWTWO

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: Unknown Dungeon

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Confusion	Psíquico
-	Disable	Normal
-	Swift	Normal
63	Barrier	Psíquico
66	Psychic	Psíquico
70	Recover	Normal
75	Mist	Gelo
81	Amnesia	Psíquico

TMs que pode usar: 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 45, 46, 49, 50

HMs que pode usar: 04, 05



151 MEW

Evolui para: Estágio final
Tipo: Psíquico
Onde é encontrado: -

Habilidades que aprende

Level	Habilidade	Tipo
-	Pound	Normal
10	Transform	Normal
20	Mega Punch	Normal
30	Metronome	Normal
40	Psychic	Psíquico

TMs que pode usar: Todos

HMs que pode usar: Todos



Guia Rápido de Habilidades

Cada Pokémon consegue aprender até quatro habilidades por vez. Se quiser saber mais do que isso, será preciso esquecer alguma habilidade para aprender outra no lugar. As habilidades são conseguidas a medida que seu Pokémon ganha experiência ou se certos itens escondidos chamados TM (Technical Machines) e HM (Hidden Machines) forme encontrados. Para melhores resultados, procure sempre usar os itens de acordo com o tipo de cada Pokémon. Mais um detalhe: os HM podem ser usados diversas vezes em Pokémon diferentes; já o TM só funciona uma vez.

Nº	Nome da Habilidade	Tipo	Descrição	Localização
TM				
1	Mega Punch	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (2º andar), Montanha da Lua
2	Razor Wind	Normal	Guarda energia no 1º ataque e descarrega no 2º	Cidade Celadon (2º andar da Loja e Game Corner)
3	Swords	Normal	Aumenta força do ataque	Cidade Saffron (Silph Co.)
4	Whirlwind	Normal	Termina automaticamente a luta	Rota 4
5	Mega Kick	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (2º andar), Victory Road
6	Toxic	Venenoso	A cada rodada, o efeito do veneno aumenta	Ginásio de Fuchsia
7	Horn Drill	Normal	Se funcionar, derrota o inimigo automaticamente	Cidade Celadon (2º andar da Loja e Game Corner)
8	Body Slam	Normal	Ataque normal (com 30% de chance de paralisar o inimigo)	S.S. Anne
9	Take Down	Normal	Normal. Seu Pokémon perde apenas um quarto da energia que o inimigo perde	Loja de Celadon (2º andar), Cidade Saffron (Silph Co.)
10	Double-Edge	Normal	Igual ao Take Down	Cidade Celadon (Game Corner)
11	Bubblebeam	Água	Ataque normal (com 10% de chance de diminuir a velocidade do inimigo)	Ginásio de Cerulean
12	Water Gun	Água	Ataque normal	Montanha da Lua
13	Ice Beam	Gelo	Ataque normal (com 10% de chance de congelar o inimigo)	Loja de Celadon (último andar)
14	Blizzard	Gelo	Ataque normal (com 30% de chance de congelar o inimigo)	Pokémon House
15	Hyper Beam	Normal	Perde a vez de jogar	Celadon Coin Exchange
16	Pay Day	Normal	Dinheiro extra após a luta	Rota 12
17	Submission	Lutador	Igual ao Take Down	Loja de Celadon (2º andar), Victory Road
18	Counter	Lutador	Faz o oponente perder duas vezes mais pontos (funciona só contra ataques físicos)	Loja de Celadon (balcão do 3º andar)
19	Seismic Toss	Lutador	Energia tirada do inimigo é igual ao nível de experiência do seu Pokémon	Rota 25
20	Rage	Normal	Quanto mais seu Pokémon apanhar, mais seus pontos de ataque irão aumentar	Rota 15
21	Mega Drain	Planta	Absorve energia do inimigo igual à metade da força de seu ataque	faltou
22	Solarbeam	Planta	Guarda energia solar no 1º ataque e descarrega no 2º	Ilha Cinnabar
23	Dragon Rage	Dragão	Tira 40 pontos de energia do inimigo	Cidade Celadon
24	Thunderbolt	Elétrico	Ataque normal (que paralisa o inimigo)	Ginásio de Vermilion
25	Thunder	Elétrico	Ataque normal (com 10% de chance de paralisar o inimigo)	Power Plant
26	Earthquake	Terrestre	Ataque normal (não faz efeito em Pokémon do tipo voador)	Cidade Saffron (Silph Co.)
27	Fissure	Terrestre	Se funcionar, derrota o inimigo automaticamente (não faz efeito em Pokémon do tipo voador)	Ginásio de Viridian
28	Dig	Terrestre	Seu Pokémon cava um buraco na 1ª jogada e ataca na 2ª	Cidade Cerulean
29	Psychic	Psíquico	Ataque normal com 10% de chance de reduzir o golpe especial do inimigo	Cidade Saffron
30	Teleport	Psíquico	Encerra a batalha automaticamente (não funciona contra treinadores)	Rota 9
31	Mimic	Normal	Seu Pokémon pode usar os ataques especiais do inimigo	Cidade Saffron
32	Double Team	Normal	Aumenta suas chances de escapar de lutas	Loja de Celadon (2º andar) e Cidade Fuchsia (Safari Zone)
33	Reflect	Psíquico	Reduz pela metade os danos que seu pokémon recebe (funciona apenas em ataques físicos)	Loja de Celadon (2º andar) e Power Plant
34	Bide	Normal	Perde duas ou três jogadas, depois tira duas vezes mais energia do inimigo	Ginásio de Pewter
35	Metronome	Normal	Produz vários ataques aleatoriamente	Ilha Cinnabar (Pokémon Lab)
36	Self Destruct	Normal	Ataque muito poderoso (mas faz o Pokémon perder toda energia)	Cidade Saffron (Silph Co.)
37	Egg Bomb	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (2º andar) e Cidade Fuchsia
38	Fire Blast	Fogo	Ataque normal (com 20% de chances de queimar o inimigo)	Ginásio da Ilha Cinnabar
39	Swift	Normal	Ataque normal (eficiente 100% das vezes)	Rota 12
40	Skull Bash	Normal	Seu Pokémon abaixa a cabeça na 1ª rodada e ataca na 2ª	Cidade Fuchsia (Safari Zone)
41	Softboiled	Normal	Recupera metade de seus pontos máximos de energia	Cidade Celadon
42	Dream Eater	Psíquico	Enquanto o inimigo dorme, seu Pokémon absorve sua energia	Cidade Veridian
43	Sky Attack	Voador	Guarda energia no 1º ataque e descarrega no 2º	Victory Road
44	Rest	Psíquico	Se funcionar, recupera toda sua energia (mas perde duas rodadas de ataque)	S.S. Anne
45	Thunder Wave	Elétrico	Paralisa o adversário	Rota 24
46	Psywave	Psíquico	Dano causado é igual a 1,5 vezes o nível de experiência do seu Pokémon	Ginásio de Saffron
47	Explosion	Normal	Se funcionar, derrota o inimigo em um ataque	Victory Road
48	Rock Slide	Pedra	Ataque normal	Loja de Celadon (último andar)
49	Tri Attack	Normal	Ataque normal	Loja de Celadon (último andar)
50	Substitute	Normal	Seu Pokémon cria um clone de si mesmo, que luta automaticamente	Cidade Celadon (Coin Exchange)
HM				
1	Cut	Normal	Corta arbustos/Ataque normal	S.S. Anne
2	Fly	Voador	Transporta para qualquer local do mapa/Seu Pokémon voa na 1ª jogada e ataca na 2ª	Rota 16
3	Surf	Água	Atravessa oceano/Ataque normal	Cidade Fuchsia (Safari Zone)
4	Strenght	Normal	Ataque normal	Cidade Fuchsia
5	Flash	Normal	Ilumina locais escuros/Diminui a precisão dos inimigos	Rota 2

Pokémon Amarelo

Edição Especial Pikachu

Tudo o que você precisa para se tornar um mestre Pokémon!
Por Eric Araki

Se você já é leitor antigo da **Nintendo World**, deve saber que levamos a sério nosso lema "você pediu, nós fazemos". E aqui está, porque você pediu: **Pokémon Amarelo - Edição Especial Pikachu**, totalmente detonado para você. O game foi lançado há um ano no Brasil, e permanece até hoje como um dos mais populares para o Game Boy, e o favorito de quem realmente é fã de **Pokémon**. Neste serviço do nosso intrépido Eric Araki, mostramos, além do passo a passo, uma listagem com a localização dos 150 Pokémon, mais a utilidade de todos os itens, acessórios, HMs e TMs. O que está esperando para começar? Ligue o Game Boy e boa jornada!

Diferenças entre as versões

- Diferente das três demais versões, **Pokémon Amarelo** segue mais fielmente o enredo do desenho animado. Um bom exemplo disso é o fato de você receber um **Pikachu** no início, enquanto Gary ganha um **Eevee**. Isso sem mencionar a presença de diversos personagens exclusivos, como **Giselle** (Episódio 9: "A Escola dos Golpes Duros"), **Policial Jenny**, **AJ** (Episódio 8: "O Caminho para a Liga Pokémon") e, claro, **Jessie**, **James** e **Meowth**, da Equipe Rocket!
- Todas as ilustrações dos Pokémon foram redesenhadas de acordo com a série de TV. O mesmo vale para alguns líderes de ginásio (**Brock**, por exemplo, agora usa uma camiseta, ao invés do torso nu!).
- A localização de certos Pokémon foi alterada, assim como as TMs e HMs que cada criatura pode utilizar e os níveis de aprendizado de algumas técnicas (como **Pikachu**, que aqui pode aprender o poderoso **Thunder** no nível 41 sem precisar usar a TM 25).
- Você poderá conseguir um **Bulbasaur**, um **Charmander** e um **Squirtle** sem precisar trocar com outras versões ou capturá-los: basta conversar com alguns Treinadores em certos momentos do jogo.
- O **Unknown Dungeon** foi completamente redesenhado. Em outras palavras, essa versão traz um labirinto final totalmente diferente do existente nas versões anteriores.
- **Pikachu** nunca fica dentro de uma Pokébola. Ele segue você a todos os lugares, e não pode ser armazenado nos computadores dos centros, nem mesmo evoluído com a **Thunder Stone**.
- Os códigos e bugs das versões **Vermelha** e **Azul** foram eliminados. Quer dizer, nada de "Missingno", duplicadores de itens ou outras coisas do gênero.
- Há agora a opção **Colosseum 2**, que permite lutar contra um amigo, de acordo com as regras de **Pokémon Stadium** do N64.
- Muitos dos Pokémon restritos à versão **Vermelha** ou **Azul** foram incluídos aqui. Apesar disso, **Pokémon Amarelo** se assemelha mais à versão **Vermelha**. Veja a lista:

Pokémon que você não encontrará em Pokémon Amarelo:



Weedle



Kakuna



Beedrill



Ekans



Arbok



Raichu



Meowth



Persian



Koffing



Weezing



Jynx



Electabuzz



Magmar



Pokémon muito raros (difícilmente aparecem):



Lickitung



Chansey



Tangela

Pokémon encontrados no Game Corner:



Abra
230 CR



Vulpix
1000 CR



Wigglytuff
2680 CR



Scyther
6500 CR



Pinsir
6500 CR



Porygon
9999 CR

Pokémon conseguidos por trocas:



Dewgong

troque um Growlithe em Cinnabar



Dugtrio

troque um Lickitung na rota 11



Machoke

troque um Cubone na rota 5



Mr. Mime

troque uma Clefairy na rota 2



Muk

troque um Kangaskhan em Cinnabar



Parasect

troque um Tangela na rota 18



Rhydon

troque um Psyduck no laboratório de Cinnabar

Dicas úteis

• Fale com seu Pikachu para verificar seu estado de espírito (feliz, triste, com medo, etc.). Para deixá-lo superfeliz, você deverá sempre mantê-lo em seu grupo, fazer com que participe de todas as batalhas que puder e JAMAIS tentar trocá-lo, evoluí-lo com a Thunder Stone, guardá-lo no computador ou permitir que ele perca um combate. Isso renderá alguns eventos adicionais no decorrer da história.

• Se você ainda não tiver completado sua Pokéagenda, sempre traga consigo um bom estoque de Pokébolas. Você poderá se surpreender com um

Pokémon raríssimo em seu caminho e perder a chance de capturá-lo por estar sem nenhuma nas mãos.

• Uma das principais vantagens de Pokémon é poder fazer trocas com seus amigos. Se não fosse isso, você teria de terminar cada versão pelo menos duas vezes (uma pegando o Kabuto e o Hitmonlee, e outra com Omanyte e o Hitmonchan) para pegar todos os Pokémon de seu jogo, e mesmo assim não conseguiria completar sua Pokéagenda. Além disso, um Pokémon trocado com um amigo recebe 50% mais experiência após as batalhas. Troque sempre que puder!

• Você não precisa treinar todos os Pokémon que capturar, mas procure elevar o nível daqueles que você escolher para o seu grupo de forma equilibrada. Existem dois bons motivos para isso: Primeiro: todos os Pokémon possuem fraquezas contra certos tipos, e seu Raichu nível 70 pode ser facilmente derrotado por um Rhydon em nível 35. Segundo: o PP (Pokémon Power) das técnicas mais poderosas e efetivas costuma ser muito baixo, fazendo com que você gaste muitos Elixírs e Ethers.

• Controle o nível de seu grupo. Pokémon de níveis altos de nada

adiantam se você não pode controlá-los (lembra-se de Charizard?). Um membro de nível 55 não vai obedecer a seus comandos a não ser que você obtenha a Insígnia do Pântano, por exemplo. Portanto, evite evoluir demais seus lutadores ou mesmo usar Pokémon muito evoluídos obtidos por trocas.

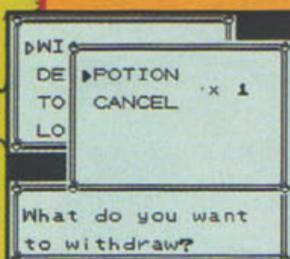
• Sempre tenha uma boa quantidade de Potions, Antídotes e Paralyze Heals quando for explorar localidades desconhecidas. Algumas vezes você não terá como retornar ao Centro Pokémon. Lembre-se que nenhum Pokémon pode sofrer dois efeitos negativos simultaneamente. Se seu Pokémon desmaiar, ele estará livre de qualquer envenenamento ou paralisia quando você o reanimar.

• Conhecer as fraquezas de seus inimigos é uma ótima forma de evitar derrotas. Se seu inimigo estiver usando Pokémon de Pedra, use técnicas do tipo Água ou Gelo para maior dano. Caso seja um Pokémon elétrico, use algum Pokémon Pedra para maior defesa. Tenha essas combinações em mente e você não terá muitos problemas.

Estratégia

Está pronto? Então ligue o Game Boy e siga o passo a passo para detonar em Pokémon Amarelo!

1 A caminho da primeira Insígnia



Você começa em seu quarto, no segundo andar de sua casa. Antes de descer as escadas, pegue o Potion em seu computador. Na cidade, tente sair pela rota 02 para ser barrado pelo professor Carvalho, que o levará até seu laboratório. Quando tentar pegar a única Pokébola sobre a mesa, Gary vai empurrar você e pegá-la.



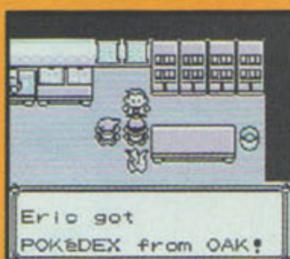
Sem outra opção, o professor lhe dará o Pikachu. Gary, então, o desafiará para seu primeiro combate! Vença-o (use o Potion, se precisar) e você estará livre para sair de Pallet e seguir para Viridian, atravessando



o desafio para seu primeiro combate! Vença-o (use o Potion, se precisar) e você estará livre para sair de Pallet e seguir para Viridian, atravessando



o desafio para seu primeiro combate! Vença-o (use o Potion, se precisar) e você estará livre para sair de Pallet e seguir para Viridian, atravessando



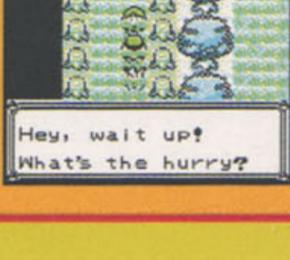
a rota 01. Uma vez lá, siga direto à loja para receber o item Oak's Parcel. Você deve retornar a Pallet e entregar o item ao professor Carvalho para, em troca, ganhar uma Pokéagenda. Depois, vá até a casa de Gary e fale com sua irmã para receber o mapa da cidade. Siga de volta a Viridian.



Aproveite para comprar algumas Pokébolas e dar início a sua caçada. Antes de prosseguir, siga pela rota 22 para enfrentar Gary novamente. Como ele trará apenas um Spearow além do



Aproveite para comprar algumas Pokébolas e dar início a sua caçada. Antes de prosseguir, siga pela rota 22 para enfrentar Gary novamente. Como ele trará apenas um Spearow além do



Aproveite para comprar algumas Pokébolas e dar início a sua caçada. Antes de prosseguir, siga pela rota 22 para enfrentar Gary novamente. Como ele trará apenas um Spearow além do

Eevee, basta usar o Thundershock de Pikachu para derrubar os dois. Siga agora para o norte pela rota 02, até chegar à Floresta de Viridian. Atravesse-a para chegar à cidade de Pewter. Recarregue suas energias no Centro Pokémon e vá diretamente ao Ginásio da cidade, onde Brock e sua insígnia o esperam. Para derrotá-lo, traga um Mankey com Low Kick e um Nidoran com Double Kick (ambas técnicas do tipo Lutador, que causam dano sobre Pedra). Parabéns, você acaba de receber sua primeira insígnia: a Boulder Badge!

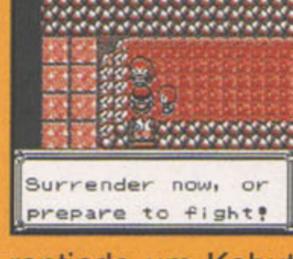


2 A flor de Cerulean



Seu próximo objetivo é a Rota 03, onde não é má idéia você elevar o nível de seus Pokémon para os desafios que se seguem. Quando se sentir preparado, vá para Mt. Moon (Montanha da Lua) e continue em frente. Derrote todos os Treina-

dores que encontrar, até chegar a um local com dois itens em forma de concha. Quando tentar agarrá-los, você será atacado por um escavador. Vença-o e terá direito de pegar apenas um dos fósseis. Cada um deles dará direito a um pokémon diferente mais adiante, portanto escolha com cuidado entre o Helix (para um Omanyte) e o Dome Fossil (ga-



rantindo um Kabuto). Assim que tentar sair da sala você será atacado por dois Treinadores bem familiares: Jesse e

James! Use um Pokémon tipo Pedra ou Terrestre com nível em torno de 16 para não ter problemas. Agora você está livre para sair da caverna pelas escadas e chegar à rota 04, a caminho de Cerulean!



Na cidade das águas, parece que os Rockets andaram aprontando das suas também. Entre na casa mais próxima do Shop para encontrar Melanie, a Treinadora que cuida de Pokémon feridos e abandonados. Fale



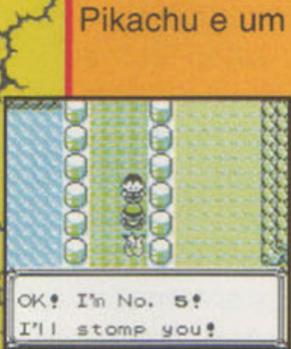
com ela. Caso seu Pikachu esteja feliz, ela lhe dará um Bulbasaur! Agora, não resta mais nada além de seguir ao ginásio para enfrentar a flor de Cerulean, Misty. Vença-a usando seu Pikachu e ganhe a segunda insígnia.



3 Pronto para a derrota, benzinho?



Depois de vencer Misty, saia do ginásio e siga para o norte em direção à Nugget Bridge. Antes de atravessar a ponte você enfrentará Gary novamente, mas bastam seu



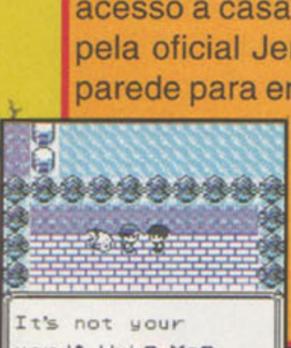
Pikachu e um Diglett para tirá-lo de seu caminho. Feito isso, você terá de chegar ao Farol de Bill e enfrentar cada um dos cinco integrantes da Gangue da Ponte, que impedirão sua passagem. Como prêmio, você receberá um Nugget, que



pode ser vendido por \$5.000 para enriquecer seu cofrinho. Quando finalmente tiver chegado ao início da rota 25, você notará um Treinador mais afastado dos demais. É Damian, que reclama por não conseguir fazer com que seu Charmander evolua como



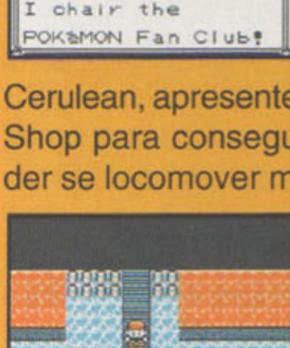
deveria. Ele pedirá para você cuidar de seu Pokémon e o entregará aos seus cuidados. Continue para a direita até atingir o Farol de Bill. Ele lhe dará o S.S. Ticket. De posse disso, retorne a Cerulean, para descobrir que agora você tem



acesso à casa que antes era bloqueada pela oficial Jenny. Saia pelo buraco da parede para encontrar o Rocket responsável pela bagunça. Derrote-o para receber a TM28 (Dig). Tome agora a rota 05, abaixo de Cerulean (na



entre na casa logo à esquerda do Centro Pokémon para encontrar o Fishing Guru, que lhe dará sua primeira vara de pescar (Old Rod). Em seguida, vá ao Pokémon Fan Club (ao sul do Centro Pokémon) e fale com seu presidente para receber o Bike Voucher. Assim, quando retornar a Cerulean, apresente isso ao dono da Bike Shop para conseguir uma Bicycle e poder se locomover mais rapidamente.

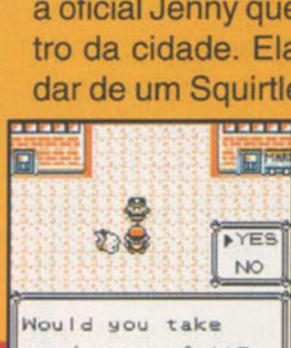
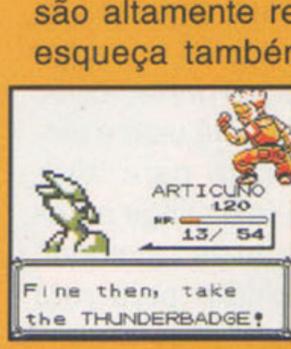
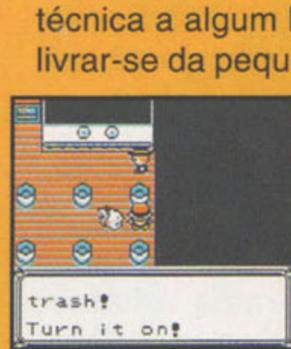
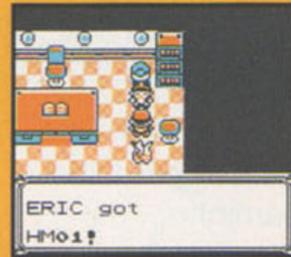


Depois de fazer tudo isso, você notará que o único acesso ao ginásio estará bloqueado por uma pequena árvore. Use o S.S. Ticket para entrar no grande navio atracado no porto ao sul. Bem-vindo ao S.S. Anne! Seu objetivo aqui é ir batalhando com todos que surgirem no caminho para que, antes de você conseguir chegar à sala do capitão, Gary apareça e o enfrente novamente. Faça bom proveito de Charmander e Bulbasaur, usando-os em conjunto com Pikachu, para Gary não ter chance alguma.



Depois que Gary fizer sua "retirada es-

tratégica", rume direto à cabine do capitão, recebendo dele a tão procurada HM01 (Cut), que lhe permitirá alcançar o ginásio de Vermilion. Ensine a



técnica a algum Pokémon e use-a para livrar-se da pequena moita que impedia seu caminho. Uma vez dentro do ginásio, você descobrirá que a sala de Surge está trancada. Para conseguir abrir as portas, você deverá pressionar alguns botões dentro de duas latas de lixo. Vá verificando todas até conseguir liberar o caminho para o terceiro desafio: Surge! Ele possui apenas um Raichu, mas não o subestime. Um Sandshrew e um Diglett em níveis altos são altamente recomendados. Não se esqueça também de comprar alguns Potions e Paralyze Heals, pois você vai precisar. Quando derrotá-lo, receberá a Thunder Badge. De posse da nova insígnia, converse com a oficial Jenny que estava parada no centro da cidade. Ela pedirá para você cuidar de um Squirtle que andava com uma gangue chamada "Esquadrão Squirtle". Pronto, agora seu trio de Pokémon iniciais está completo!

Depois de fazer tudo isso, você notará que o único acesso ao ginásio estará bloqueado por uma pequena árvore. Use o S.S. Ticket para entrar no grande navio atracado no porto ao sul. Bem-vindo ao S.S. Anne! Seu objetivo aqui é ir batalhando com todos que surgirem no caminho para que, antes de você conseguir chegar à sala do capitão, Gary apareça e o enfrente novamente. Faça bom proveito de Charmander e Bulbasaur, usando-os em conjunto com Pikachu, para Gary não ter chance alguma.

Depois que Gary fizer sua "retirada es-

tratégica", rume direto à cabine do capitão, recebendo dele a tão procurada HM01 (Cut), que lhe permitirá alcançar o ginásio de Vermilion. Ensine a

Depois de fazer tudo isso, você notará que o único acesso ao ginásio estará bloqueado por uma pequena árvore. Use o S.S. Ticket para entrar no grande navio atracado no porto ao sul. Bem-vindo ao S.S. Anne! Seu objetivo aqui é ir batalhando com todos que surgirem no caminho para que, antes de você conseguir chegar à sala do capitão, Gary apareça e o enfrente novamente. Faça bom proveito de Charmander e Bulbasaur, usando-os em conjunto com Pikachu, para Gary não ter chance alguma.



4 A Treinadora de Plantas



ERIC got the ITEMFINDER!



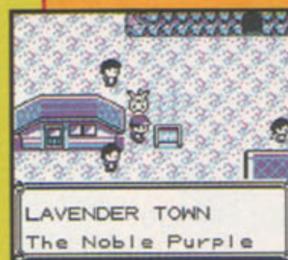
ERIC got the HM05!



The AMBER is clear and gold!



A BIKE VOUCHER!



LAVENDER TOWN
The Noble Purple



ERIC received TM18!

Se tiver mais de trinta Pokémon capturados, vá até o final da rota 11. Um assistente do professor Carvalho lhe entregará o Item Finder, que avisa caso exista algum item escondido nas proximidades. Como há um enorme Snorlax dormindo no meio da rota 12, o jeito será entrar pela Diglett's Cave, não se esquecendo de trazer um Pokémon com a técnica Cut para liberar o caminho.

Após atravessar o local, você se verá novamente na rota 02, um pouco ao sul de Pewter. Siga para baixo até encontrar uma grande construção. Um outro assistente de Carvalho entregará a você a HM05 (Flash), necessária mais adiante.

Retorne então a Pewter, onde você poderá acessar a sala dos fundos do museu (um dos cientistas lhe dará o item Old Amber). Isso lhe garantirá um Aerodactyl mais adiante! Rume novamente a Cerulean, troque o Voucher pela bicicleta e abra o caminho para leste com o Cut, para alcançar a rota 09 e chegar ao Rock Tunnel, onde você deverá usar a técnica Flash para atravessá-lo e atingir a triste cidade de Lavender.

Siga então pela rota 08, para oeste, usando o Underground Tunnel para passar por debaixo de Saffron e chegar, finalmente, à grande metrópole de Celadon. Aqui você encontrará a maior loja de todo o mundo. Fale com todos os lojistas para receber a TM18 nos andares superiores. Por fim, na

cobertura, compre um exemplar de cada bebida na máquina de refrescos e entregue-as à mulher que está ali, para receber as TMs 13, 48 e 49.

O próximo passo é entrar na Celadon Mansion, logo atrás do Centro Pokémon. Atravesse todo o local e, no topo, como recompensa, você receberá um raríssimo Eevee. Agora, caminhe para oeste, para sair da cidade e encontrar um Snorlax bloqueando seu caminho. Use a técnica Cut para chegar à casa do outro lado e ganhar a TM02 (Fly), um poderoso ataque do tipo Voador e ainda seu maior atalho para retornar a cidades que já visitou.



TM13 contains ICE BEAM!



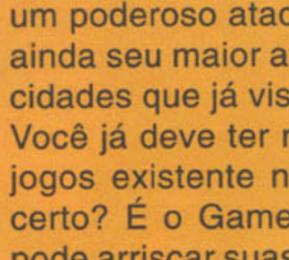
ERIC got EEVEE!



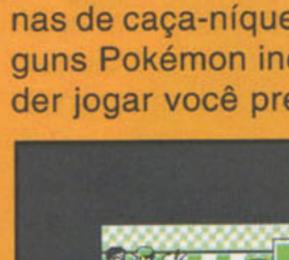
ERIC received HM02!



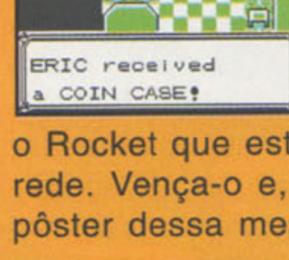
ERIC received a COIN CASE!



the poster?? Let's push it!



ERIC received a COIN CASE!



the poster?? Let's push it!



the poster?? Let's push it!

cobertura, compre um exemplar de cada bebida na máquina de refrescos e entregue-as à mulher que está ali, para receber as TMs 13, 48 e 49.

O próximo passo é entrar na Celadon Mansion, logo atrás do Centro Pokémon. Atravesse todo o local e, no topo, como recompensa, você receberá um raríssimo Eevee. Agora, caminhe para oeste, para sair da cidade e encontrar um Snorlax bloqueando seu caminho. Use a técnica Cut para chegar à casa do outro lado e ganhar a TM02 (Fly), um poderoso ataque do tipo Voador e ainda seu maior atalho para retornar a cidades que já visitou.

Você já deve ter reparado na casa de jogos existente no centro da cidade, certo? É o Game Corner, onde você pode arriscar suas moedas nas máquinas de caça-níqueis para conseguir alguns Pokémon inéditos. Mas para poder jogar você precisará de uma Coin Case, conseguida com o morador de uma das casas logo ao sul do Game Corner.

Depois de jogar à vontade, fale com o Rocket que está encostado na parede. Vença-o e, depois, procure no pôster dessa mesma parede um botão que abrirá uma passagem secreta para a Central da Equipe Rocket. Certifique-se de possuir bastante espaço em sua

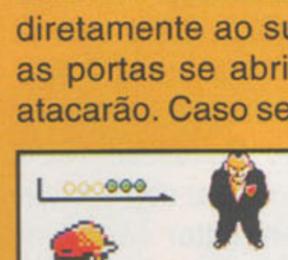


It appears to need a key.



RAICHU 135
HP: 47/98

ROCKET: Such a dreadful twerp!



GIOVANNI wants to fight!



ERIC found SILPH SCOPE!



ERIKA wants to fight!



RAICHU 139
HP: 14/109

I must confer you the RAINBOWBADGE.



I must confer you the RAINBOWBADGE.

mochila para apañar todos os itens, além de trazer Potions e outras curas para segurar a barra contra os quase trinta

Treinadores Rockets que encontrará.

A primeira providência é derrotar todos os Treinadores até que um deles entregue a você a Lift Key (chave do elevador). Quando encontrar o elevador, use a chave e siga diretamente ao subsolo 4F. Assim que as portas se abrirem, Jesse e James atacam.

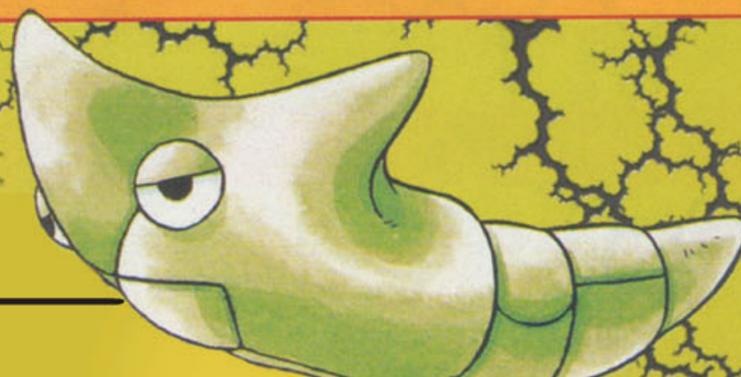
Caso seu Pikachu esteja num nível alto, você pode acabar com seus três Pokémon com um único Thunder.

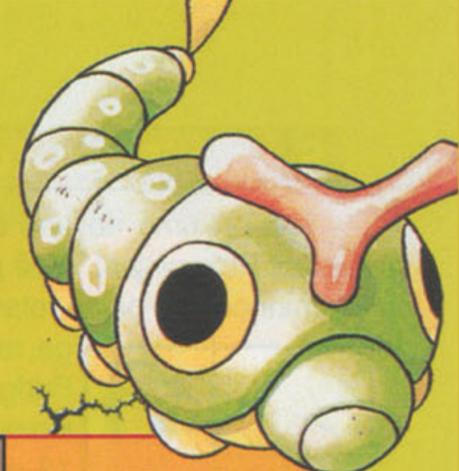
Continue a explorar as salas até encontrar uma espécie de escritório. Dentro dele estará Giovanni, o líder máximo da Equipe Rocket!

Basta um Wartortle e um Kadabra para varrê-lo do mapa. Giovanni resolverá entregar a Silph Scope antes de desaparecer em pleno ar.

Depois de todos os perigos, ainda restará mais uma tarefa: conseguir sua insígnia. Corra para o ginásio no extremo sudoeste e prepare-se para Erika, sua próxima adversária!

Charmeleon ou Vulpix são perfeitos para queimar seus Pokémon tipo Planta. Você receberá a quarta insígnia, Rainbow Badge. De posse dela e sem mais nada a fazer ali, voe para Lavender, onde você poderá fazer uso da Silph Scope na Pokémon Tower.

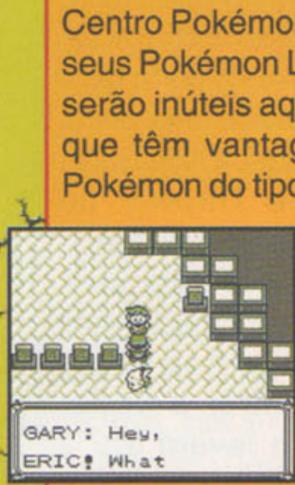




5 O Show paranormal



Lavender é o lar da grande Pokémon Tower, construída em homenagem às almas das criaturas mortas. Antes de entrar na torre, dê uma passada no



Centro Pokémon. Lá, dispense todos os seus Pokémon Lutadores (suas técnicas serão inúteis aqui) e traga os Psíquicos, que têm vantagens naturais sobre os Pokémon do tipo Fantasma. Com a Silph Scope em sua mochila, entre na torre para descobrir que um fantasma está assombrando toda a cidade e que o sr. Fuji, responsável pela torre, desapareceu. Antes de subir, Gary aparecerá novamente e desafiará você. Pikachu e Charmander darão conta do recado. Suba e não perca a oportunidade de



capturar alguns Gastlys, Haunters e Cubones. Logo que chegar ao último andar da torre, Jesse e James estarão a sua espera. Use Thunder de seu Pika-



chu e mande-os dar uma volta na velocidade da luz. Continue em frente até encontrar sr. Fuji, que estará rezando para tentar acalmar o espírito do fantasma, uma Marowak que foi morta pela Equipe Rocket enquanto protegia seus filhotes Cubones. Por tê-lo ajudado, Fuji lhe dará a Pokéflauta, capaz de despertar qualquer Pokémon adormecido. Hora de partir para Saffron! Dê um Fresh Water (que pode ser comprado em Celadon) aos guardas para passar tranquilamente pela barreira.



Como em Celadon, você gastará um bom

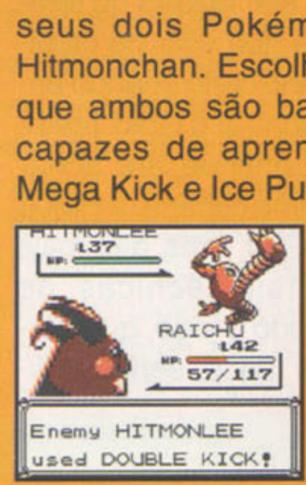


tempo com os eventos de Saffron. Assim que colocar os pés na cidade, notará a forte presença da Equipe Rocket, que bloqueou a entrada de quase todos os locais mais importantes, o que inclui o ginásio de Sabrina. Mas repare que há um segundo ginásio aqui, exatamente ao lado do primeiro e sem os Rockets para bloqueá-lo. Entre e você descobrirá que se trata do antigo ginásio, especializado em Pokémon Lutadores. Enfrente-os até ficar frente a frente com o grande mestre Black Belt. Basta usar um Kadabra com Psychic para dar cabo da missão e receber um de seus dois Pokémon: Hitmonlee ou Hitmonchan. Escolha qualquer deles, já que ambos são bastante poderosos e capazes de aprender técnicas como Mega Kick e Ice Punch.

tempo com os eventos de Saffron. Assim que colocar os pés na cidade, notará a forte presença da Equipe Rocket, que bloqueou a entrada de quase todos os locais mais importantes, o que inclui o ginásio de Sabrina. Mas repare que há um segundo ginásio aqui, exatamente ao lado do primeiro e sem os Rockets para bloqueá-lo. Entre e você descobrirá que se trata do antigo ginásio, especializado em Pokémon Lutadores. Enfrente-os até ficar frente a frente com o grande mestre Black Belt. Basta usar um Kadabra com Psychic para dar cabo da missão e receber um de seus dois Pokémon: Hitmonlee ou Hitmonchan. Escolha qualquer deles, já que ambos são bastante poderosos e capazes de aprender técnicas como Mega Kick e Ice Punch.



Agora você terá acesso à grande construção ao centro da cidade, o prédio da Silph Co. Ao entrar, você se verá num verdadeiro labirinto povoado de Treinadores e itens. Rume direto ao 5º andar e batalhe até que um dos oponentes lhe entregue o Card Key. Com ele, volte ao elevador e desça ao 3º andar, usando o cartão na porta trancada. Antes de continuar, recupere as energias de todos os seus Pokémon. Gary Carvalho aparecerá diante de você decidido a derrubá-lo de uma vez por todas! Procure usar um time balanceado, com Pikachu, Wartortle e Kadabra para poupar dores de cabeça com ele. Quando derrotá-lo, converse com o homem próximo para ganhar um Lapras como agradecimento por salvá-lo. Prosiga até se deparar novamente com Jesse e James. Bas-



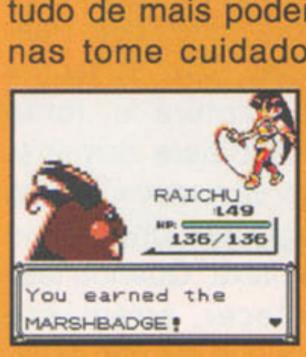
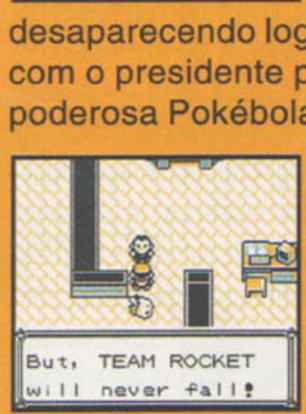
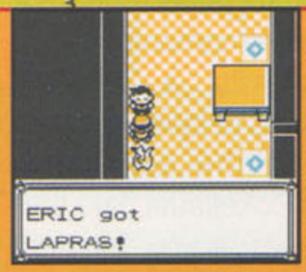
ta um Thunder de Pikachu para derrubar seus três Pokémon. Continue sempre em frente, até estar mais uma vez cara a cara com o líder da Equipe Rocket, que será derrotado facilmente com Pikachu e Wartortle. Giovanni dirá que mais uma vez seus planos foram arruinados, mas que ainda terá sua esperada vingança, desaparecendo logo em seguida. Fale com o presidente para receber a mais poderosa Pokébola já desenvolvida: a Master Ball, que captura qualquer Pokémon com 100% de sucesso. Guarde-a no computador para não gastá-la por engano, já que você terá apenas uma no jogo inteiro.



Com a partida dos Rockets, o ginásio oficial de Saffron será liberado e estará pronto para receber seu desafio! Ao entrar, utilize-se dos teletransportadores para chegar em Sabrina e travar uma das mais complicadas batalhas até agora. Você pode usar um Pokémon do tipo Inseto em torno do nível 50/60 (Scyther, por exemplo) para facilitar seu trabalho contra Abra, Kadabra e Alakazam – ou então vá para cima com tudo de mais poderoso que tiver. Apenas tome cuidado com os irritantes Recovers e os poderosos Psybeams do último. Após a vitória, você receberá a merecida insígnia Marsh Badge.



Com a partida dos Rockets, o ginásio oficial de Saffron será liberado e estará pronto para receber seu desafio! Ao entrar, utilize-se dos teletransportadores para chegar em Sabrina e travar uma das mais complicadas batalhas até agora. Você pode usar um Pokémon do tipo Inseto em torno do nível 50/60 (Scyther, por exemplo) para facilitar seu trabalho contra Abra, Kadabra e Alakazam – ou então vá para cima com tudo de mais poderoso que tiver. Apenas tome cuidado com os irritantes Recovers e os poderosos Psybeams do último. Após a vitória, você receberá a merecida insígnia Marsh Badge.



6 A Zona do Safari e o misterioso Pokéninja!

Seu próximo destino é Fuchsia, a cidade dos Pokéninjas! Você pode tomar dois caminhos: um pelas rotas 12 a 15, mais longa, atravessando a Silent Bridge e o Fishing Pond; e o outro, pelas rotas 16 a 18, extremamente rápida, descendo a Bicycle Route. Qualquer que seja o caminho escolhido, você terá de trazer sua Pokéflauta para tirar os dois Snorlax de sua passagem. Também não é má idéia capturar os dois, por serem bastante poderosos.



Fuchsia é uma cidade especial justamente por seu grande parque de Pokémon selvagens chamado Zona do Safari. Aqui, pagando a bagatela de \$500, você recebe trinta Safari Balls – Pokéboas especiais, mas com a mesma frequência de sucesso de uma Great Ball — e tem toda a liberdade para caçar os Pokémon que quiser na reserva, mas com duas únicas condições: primeiro: você pode dar apenas quinhentos passos lá dentro; segundo e mais importante, não é permitido usar seus Pokémon!

As regras são bastante simples: se seu contador chegar a zero ou se suas Safari



Balls acabarem, a sessão chega ao final. Em compensação, você tem o direito de ficar com todo e qualquer Pokémon que capturar. E como é você quem “luta” no lugar de seu time, há todo um novo leque de comandos de batalha. Balls indica a quantidade de Safari Balls restantes e permite que você arremesse uma delas para tentar agarrar seu alvo. Bait (Isca) e Throw Rock (Jogar Pedra) aumentam sensivelmente as chances de se obter sucesso na captura, mas geralmente fazem com que o Pokémon fuja após o final dos efeitos. Run permite que você corra de seu oponente, apesar de você jamais ser atacado ali.

Ali existem também dois itens que você precisa recolher para poder prosseguir: o Gold Teeth e o HM03. Vá seguindo as indicações nas placas em busca da “Área Secreta”. Encontrá-la não é o maior de seus problemas, mas sim fazê-lo no tempo limite! Você saberá que está no caminho certo quando encontrar o Gold Teeth.



Continue até achar uma cabana: a HM03 (Surf, uma das mais úteis técnicas de todo o jogo, que permite atravessar rios e lagos, sendo tam-



bém um poderoso ataque tipo Água) estará lá dentro. Leve o Golden Teeth à Warden's House. O homem o agradecerá por ter encontrado seu dente perdido e entregará a você a HM04 (Strength), bastante útil para mover pedras e outros obstáculos. Visite também o irmão do meio do



Fishing Guru, que lhe dará a Good Rod, segunda melhor vara de pescar do jogo. Agora que não resta mais nada aqui, corra para conquistar sua sexta insígnia! Cada um dos insetos de Koga cairá com um simples Flame Thrower de Charizard. Você receberá a Soul Badge.

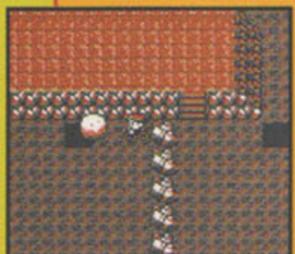


Com a técnica Surf, saia da cidade pela passagem ao sul até encontrar a praia, que o levará até a rota 19 – seu próximo objetivo.



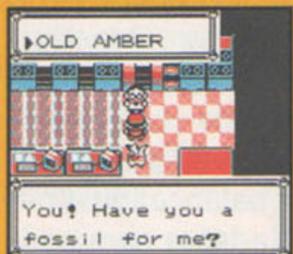
7 O ginásio Vulcânico de Blaine

Você deverá atravessar a rota 19 para chegar às Ilhas de Seafoam, primeiro obstáculo até o próximo ginásio, em Cinnabar. Nas ilhas, você será obrigado a se aventurar por uma caverna. Apenas certifique-se de empurrar todas as pedras nos buracos mais próximos, com a técnica Strength. Além de garantir que as correntezas cessem e que você possa chegar à saída, isso lhe permitirá acesso ao covil do lendário Pássaro do Gelo, Articuno! Para capturá-lo, tente colocá-lo para dormir e, então, vá removendo sua energia até que esteja bem baixa. Quando isso acontecer, arremesse Pokéboas e reze para que ele não esca-



pe! Se matá-lo, você não poderá mais capturá-lo, portanto salve o jogo antes de enfrentá-lo. Após capturar Articuno, não restará mais nada além de sair da caverna submarina e tomar a rota 20, para chegar à ilha de Cinnabar.

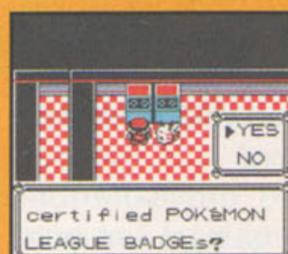
Esse é o lugar onde as principais pesquisas sobre Pokémon pré-históricos são realizadas. Vá primeiro aos laboratórios, deixando seu Old Amber e sua Helix/Dome Fossil para que eles os analisem e os tragam de volta à vida, na forma de um Aerodactyl e um Omanyte/Kabuto. Como a porta do ginásio estará trancada, vá ao casarão abandonado – batizado de Pokémon Mansion – em busca da chave. Verifique tudo que puder, pressio-



nando os botões nas estátuas para abrir e fechar algumas passagens. Nos diários você encontrará relatos a respeito de um poderoso Pokémon Psíquico, Mew, e sobre a criação de seu incrível clone,



Mewtwo, responsável pela destruição causada ao centro de pesquisas. Quando finalmente encontrar a chave e encher sua mochila de itens, siga para o ginásio de Cinnabar. Ali, seus conhecimentos sobre Pokémon serão testados nos computadores locais. A cada erro, você enfrentará um dos Treinadores guardiões das salas. Mas, se quiser seguir diretamente ao velho líder do local, apenas responda às perguntas na seguinte ordem: Yes, No, No, No, Yes e No. Você dará de cara





com um homem idoso usando uma estranha peruca: Blaine, o sétimo líder de Ginásio! Starmies, ou mesmo o bom e velho Blastoise com Surf devas-



tarão o exército chamuscado de Blaine (que, aliás, não conta com um Magmar). Você logo receberá sua penúltima insígnia, a Volcano Badge.

Agora, você estará livre para tomar a rota 21 e chegar a sua cidade natal, Pallet. Antes de visitar sua mãe e os amigos, ainda há algo a se fazer: explorar a usina abandonada de Lavender.

8 Power Plant



Compre alguns Paralyz Heals e voe até Cerulean, pois você enfrentará vários Pokémon Elétricos. Siga então pela rota 10 e, antes de chegar à entrada do Rock Tunnel, use Surf para atravessar

pela direita do rio e chegar a uma construção abandonada. Bem-vindo à Power Plant!

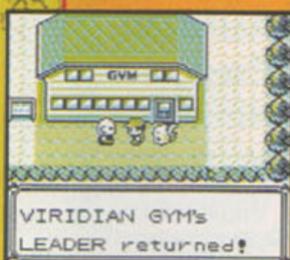
Você não terá muitos problemas para se localizar, já que o lugar não é exatamente um labirinto. Aproveite para capturar alguns Grimers e Voltorbs. Assim que atingir o topo, você verá o segun-



do dos pássaros lendários, Zapdos. Repita o procedimento feito com Articuno para capturá-lo. Agora, dois dos pássaros lendários estão sob seu comando.

do dos pássaros lendários, Zapdos. Repita o procedimento feito com Articuno para capturá-lo. Agora, dois dos pássaros lendários estão sob seu comando.

9 A insígnia da Terra



Apesar de ter percorrido todo o continente de Kanto, ainda falta uma insígnia. E qual é o único ginásio no qual você ainda não entrou? O de Viridian, claro! Corra imediatamente para a cidade e descubra que seu líder retornou e aguarda sua chegada. Entre e prepare-se para uma grande surpresa: o lí-



der de Viridian não é outro senão Giovanni, líder da Equipe Rocket! A batalha pela oitava insígnia se inicia. Novamente Blastoise será essencial aqui: use Hydro Pumps em cima de Giovanni e logo ele cairá! Ele vai desaparecer, dizendo que irá aprimorar suas técnicas e um dia retornará para reto-

mar o comando de sua agora extinta Equipe Rocket. Sim, você conseguiu! Agora que você tem todas as oito insígnias dos ginásios, resta somente o maior desafio de sua vida: a Liga Pokémon!



mar o comando de sua agora extinta Equipe Rocket. Sim, você conseguiu! Agora que você tem todas as oito insígnias dos ginásios, resta somente o maior desafio de sua vida: a Liga Pokémon!



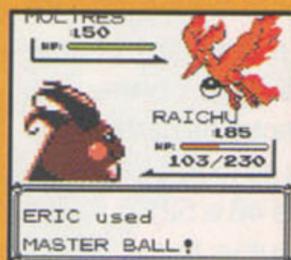
10 A caminho da Liga Pokémon



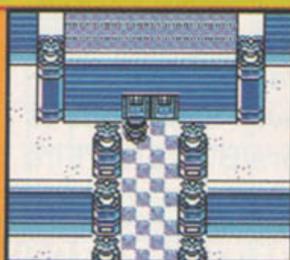
De Viridian, siga à rota 22, a caminho do prédio da Liga Pokémon. Aqui, Gary aparecerá mais uma vez, pronto para enfrentá-lo e retirá-lo da disputa pelo posto de maior mestre Pokémon de todos os tempos! Repita a mesma estratégia das batalhas anteriores (usando Surf, Thunder, Fire Thrower e até mesmo Blizzard) e você não terá problemas.



rotas 22 e 23, onde suas insígnias garantem a passagem livre à Victory Road. Dentro da caverna você precisará das técnicas Surf e Strength, além de alguns Pokémon de alto nível. Avance normalmente, empurrando as pedras que encontrar (com Strength) sobre os interruptores no



chão. Isso vai revelar seu caminho até o altar de Moltres, o terceiro pássaro lendário! Repita o procedimento de sempre e



arremesse Pokébolos até consegui-lo. Quando finalmente chegar ao final da Victory Road, você estará diante da Indigo

Plateau, palco das últimas batalhas entre os mestres e a Elite! Aqui você encontrará o último Shop antes do final, portanto aproveite para renovar seu estoque de itens, abusando de Revives e Max Potions.

É chegada a hora pela qual você treinou todos esses tempos. Recarregue suas energias e lembre-se que, após iniciar o confronto com a Elite, você não poderá mais retornar. O maior combate de sua vida está prestes a começar!

Mesmo tendo perdido, Gary segue em direção à Liga Pokémon decidido a vencer. Siga o mesmo exemplo e atravesse as

11 A Elite Four



Sua primeira oponente será Lorelei, especialista em Pokémon de Gelo, que usará Dewgong, Cloyster, Slowbro, Jynx e Lapras. Seu Pikachu num nível alto pode derrubá-los com um Thunder. Do contrário, Charizard resolverá o páreo.

Em seguida surge Bruno, que de mestre realmente não possui nada. Use a técnica Hydro Pump para causar todo o dano necessário a sua equipe de lutadores de pedra — dois



mais danosos — dois Gengar, um Golbat, um Haunter e um Arbok. Caso os Gengars coloquem você para dormir, use imediatamente



maiores danos. Use um bom Alakazam com a técnica Psywave para detonar cada um de seus Pokémon Fantasmas/Venenosos — dois Gengar, um Golbat, um Haunter e um Arbok. Caso os Gengars coloquem você para dormir, use imediatamente



Onix, Hitmonchan, Hitmonlee e um Machop.

Sua próxima oponente será Agatha. Certifique-se de ter à mão a Pokéflauta para evitar maiores danos. Use um bom Alakazam com a técnica Psywave para detonar cada um de seus Pokémon Fantasmas/Venenosos — dois Gengar, um Golbat, um Haunter e um Arbok. Caso os Gengars coloquem você para dormir, use imediatamente



te a flauta e evite o Dream Eater.

Finalmente você será levado ao líder da Elite Four, Lance. Você poderá resolver isso muito facilmente, descarregando Thunders (um Pikachu em nível 70 é capaz de derrubar um Dragonite com uma ou duas rajadas) ou mesmo o supereficiente Blizzard de Articuno. Não deixe de recarregar-se todas as vezes que ele ameaçar soltar um Hyper Beam!



Parabéns, você venceu a Liga Pokémon e agora pode se tornar o campeão e entrar no Hall da Fama... ou não! Lance diz que um outro Treinador conseguiu derrotar a Elite Four pouco antes de sua chegada e você terá de vencê-lo para se tornar o

verdadeiro maior Treinador de todos os tempos. Quando passa pela porta você descobre que o dito Treinador não é ninguém mais ninguém menos que Gary Carvalho! Prepare-se para a mais difícil batalha do jogo!

Campeão da Liga Pokémon: Gary Carvalho



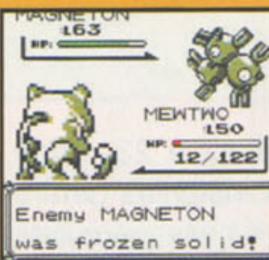
Você logo descobrirá porque Gary conseguiu tornar-se o campeão da Liga Pokémon. Seu time é extremamente bem balanceado, com Pokémon do tipo Terrestre, Psíquico, Planta, Água, Fogo e Elétrico. Isso independentemente da evolução de Eevee escolhida por ele (por isso ele possui três grupos de Pokémon, um para cada tipo escolhido). Como você já deve saber se Gary optou por um Vaporeon/Flareon/Jolteon, aproveite para preparar seu time de acordo com as necessidades.

Sandslash tombará com um bom Surf ou Blizzard. Alakazam exigirá um pouco de sua paciência, especialmente por seu odioso Recover. Solte todos os Thunders/Blizzards/Fire



Blast/Hydro Pumps que possuir para se livrar dele. Um bom Fire Blast ou Blizzard dá conta de Exeggutor, enquanto Cloyster cai com um simples Thunderbolt (arrisque um Thunder, se ainda possuir).

Ninetales vai virar poeira com Surf/Hydro Pump e Magneton sumirá com qualquer coisa mais poderosa, como Psychic ou Blizzard. Agora, restam apenas os três Eevees. Vaporeon se vai com um Thunder, Flareon com um Hydro Pump e Jolteon com um Psychic/Blizzard. Bingo, você acabou de derrotar Gary Carvalho e se tornou o maior Treinador de todos os tempos!



Pokémon

Tipo 1 ou Tipo 2 ou Tipo 3

Sandslash
Alakazam
Exeggutor
Cloyster
Ninetales
Jolteon

Sandslash
Alakazam
Exeggutor
Magneton
Cloyster
Flareon

Sandslash
Alakazam
Exeggutor
Ninetales
Magneton
Vaporeon

O professor Carvalho surgirá e o levará à sala dos campeões, onde seu nome e o de seus Pokémon ficarão guardados no Hall da Fama! Mas não pense que acabou! Após os créditos, você poderá retomar seu jogo salvo e, de Pallet, seguir para a última caverna não explorada: o Unknown Dungeon, localizado à esquerda de Cerulean, (na rota 24, pela caverna antes bloqueada).

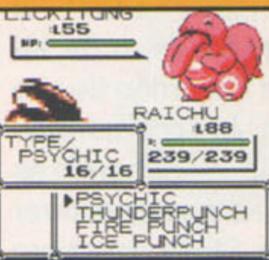


12 Mewtwo contra-ataca!



Se você já explorou o Unknown Dungeon das versões Vermelha ou Azul e esperava utilizar seus conhecimentos para ajudá-lo, pode tirar o cavalião da chuva: a versão

Amarela teve seu último labirinto completamente redesenhado, o que inclui a presença de certos Pokémon como Lickitung e Weepinbell. Traga seu grupo mais poderoso



(pelo menos um com Surf e Strength), porque você será obrigado a enfrentar os níveis mais altos de todo o jogo (cerca de 48 a 52). Vasculhe todos os locais até chegar ao mais profundo subsolo do lugar. Ali, sobre um pedestal em meio a um lago subterrâneo, você encontrará o responsável pela destruição em Cinnabar. Pre-



pare-se para enfrentar o mais poderoso Pokémon já criado: Mewtwo! Gaste sua única e preciosa Master Ball para capturá-lo de uma vez por todas! Pronto, agora você é realmente o maior Treinador de todos os tempos!



ONDE TUDO COMEÇOU...

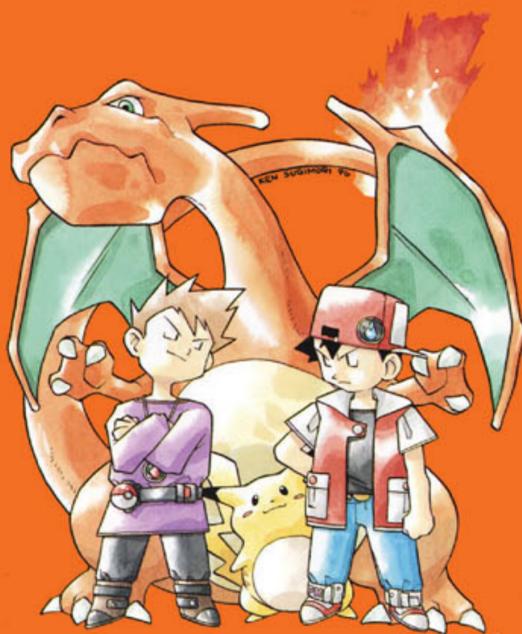
Saiba como se divertir com as versões Red, Blue e Yellow no Nintendo 3DS

Desde 27 de fevereiro, dia em que *Pokémon* chegou aos 20 anos de idade, os clássicos da franquia estão disponíveis na Nintendo eShop do Nintendo 3DS.

As versões *Red* e *Blue*, lançadas nas Américas em 28 de setembro de 1998, e *Yellow*, de 18 de outubro de 1999, retornam do jeito que rodavam no Game Boy. Ou seja, é a mesma jornada, com gráficos monocromáticos, pela região de Kanto. O jeito de trocar os monstros, no entanto, foi adaptado. Como o portátil conversa com outros via conexão local, o Cabo Link foi descartado.

Apesar de fazerem parte do Virtual Console, seção da loja virtual

reservada para os clássicos, os títulos não têm alguns benefícios dessa categoria, como o sistema que cria pontos de restauração. A ideia é manter a experiência original. Também não há trocas online. **NW**



QUAL EU ESCOLHO?

Enquanto as versões *Vermelha* e *Azul* têm a mesma história, a *Amarela* conta com leves alterações. O intuito era aproveitar o sucesso do anime protagonizado por Ash Ketchum. Se você instalar o trio no mesmo 3DS, saiba que não será possível fazer trocas entre eles. Isso só funciona se dois portáteis, rodando qualquer uma das três versões, estiverem emparelhados.

Exclusivos de Red: Ekans, Arbok, Oddish, Gloom, Vileplume, Mankey, Primeape, Growlithe, Arcanine, Scyther e Electabuzz.

Exclusivos de Blue: Sandshrew, Sandslash, Vulpix, Ninetales, Meowth, Persian, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Magmar e Pinsir.

Não aparecem em Yellow: Weedle, Kakuna, Beedrill, Ekans, Arbok, Raichu, Meowth, Persian, Koffing, Weezing, Jynx, Electabuzz e Magmar.



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETORA DE ARTE
Daniela Ianni Andion

COORDENADOR DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

CONTATO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

É só *Pokémon!*

Praça Barão de Águilas, 10
Sala 06. São Paulo - SP
CEP 03191-010
Fone: (11) 3806-1389

Nintendo World Retrô
Março de 2016

Adquira essa e outras
publicações da nossa editora
em www.popster.com.br

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

OPERAÇÕES
Manoel Moura

GESTÃO DE CANAIS
Clausilene Lima
Marco Marcondes
Sidney Almeida
Vanusa Batista

CONTATO
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Taboão da Serra - SP
CEP 06763-970

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL EM BANCAS
Dinap S/A - Grupo Abril

Este produto é uma coedição da Case Editorial com a Tambor



RETRO

A JORNADA POR KANTO

Dizem por aí que máquinas do tempo ainda não foram inventadas. Bem, nós temos uma. Toda vez que precisamos visitar os primeiros passos da nossa jornada, consultamos as edições clássicas da *Nintendo World*.

Sabemos do potencial desse acervo e, vira e mexe, pensamos em alguma forma de aproveitá-lo melhor. Eis que, graças à sugestão de um amigo que já foi nosso colaborador, surgiu a oportunidade para fazermos um teste.

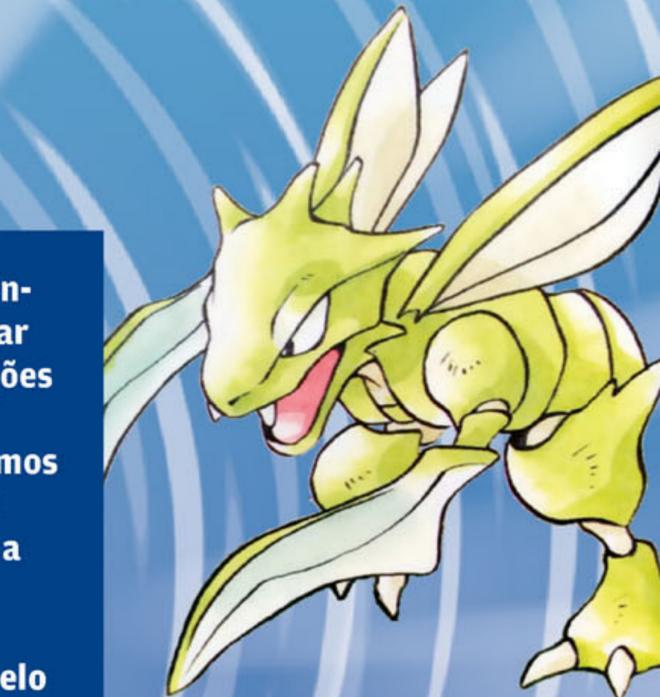
A *Nintendo World* chegou às bancas no final de 1998. No ano seguinte, *Pokémon* apareceu na *Record* e se alastrou pelo país. Por consequência, Alexandre Nagado, Eric Araki, Pablo Miyazawa e outros jornalistas inesquecíveis da redação da revista viraram testemunhas oculares de uma febre que, 20 anos depois, ainda não cessa. Aliás, eles previram isso!

Se a franquia completa 20 anos em 2016, nada poderia ser mais eficiente do que trazer de volta tais matérias clássicas. E não se trata apenas de uma merecida homenagem. É também questão de utilidade pública, já que a Big N relançou as versões *Vermelha*, *Azul* e *Amarela* no Virtual Console do Nintendo 3DS.

Você não vai ver aqui uma análise sobre o legado da franquia – algo que é função da *Nintendo World Collection* –, contudo vai se emocionar, por exemplo, com o detonado de *Pokémon Yellow* ou com a Pokédex de Kanto.

Às vezes, você até teve uma das dessas edições, mas, por alguma circunstância, acabou se desfazendo delas (mães adoraram fazer isso!). Por isso, aqui está a *Nintendo World Retrô*. Não podemos ficar presos ao passado. Entretanto, a experiência de viver intensos momentos de pura nostalgia sempre dá aquela força para encarar o presente e trilhar o futuro!

Um abraço efusivo pro Claudio Prandoni!



Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: Editora Tambor

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

