NINTENDO 64

Pokémon – O Filme: Tudo sobre a superprodução para o cinema

CONRAD EDITORA

Nintendo®

ESPECIAL

WORLD



POKÉMON TOTAL!

Detone no Game Boy, no N64 e conheça a versão amarela de Pokémon

NINTENDO WORLD ESPECIAL Nº 2
R$ 4,90
7 898009 600795

INCLUI MATÉRIAS JÁ PUBLICADAS NA NINTENDO WORLD

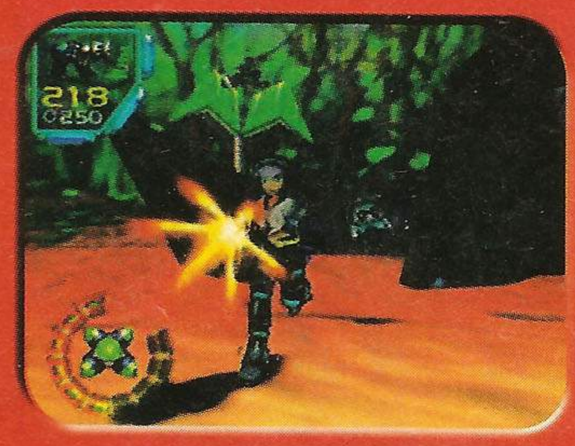
QUANTO MAIOR O TAMANHO,
MAIOR O TOMBO.

Nintendo®
by gradiente

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total
(Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

JetForce Gemini

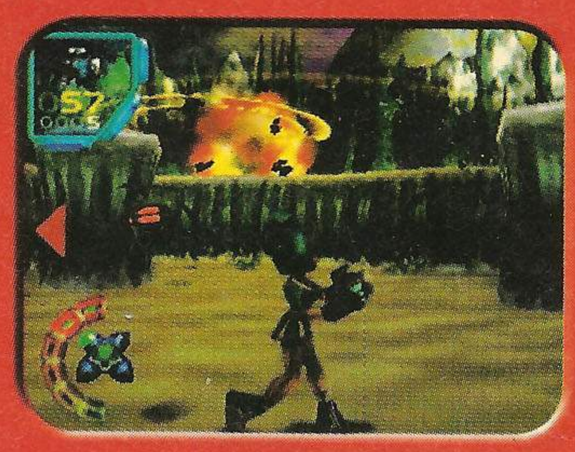
Leo Burnett



Espalhe as entranhas dos aliens pelo universo nessa ficção científica da Rare.



Você controla três personagens futuristas. Use artilharia pesada, muito pesada!



Depois detone em 120 fases cheias de superinsetos alienígenas.

Só Paka 2

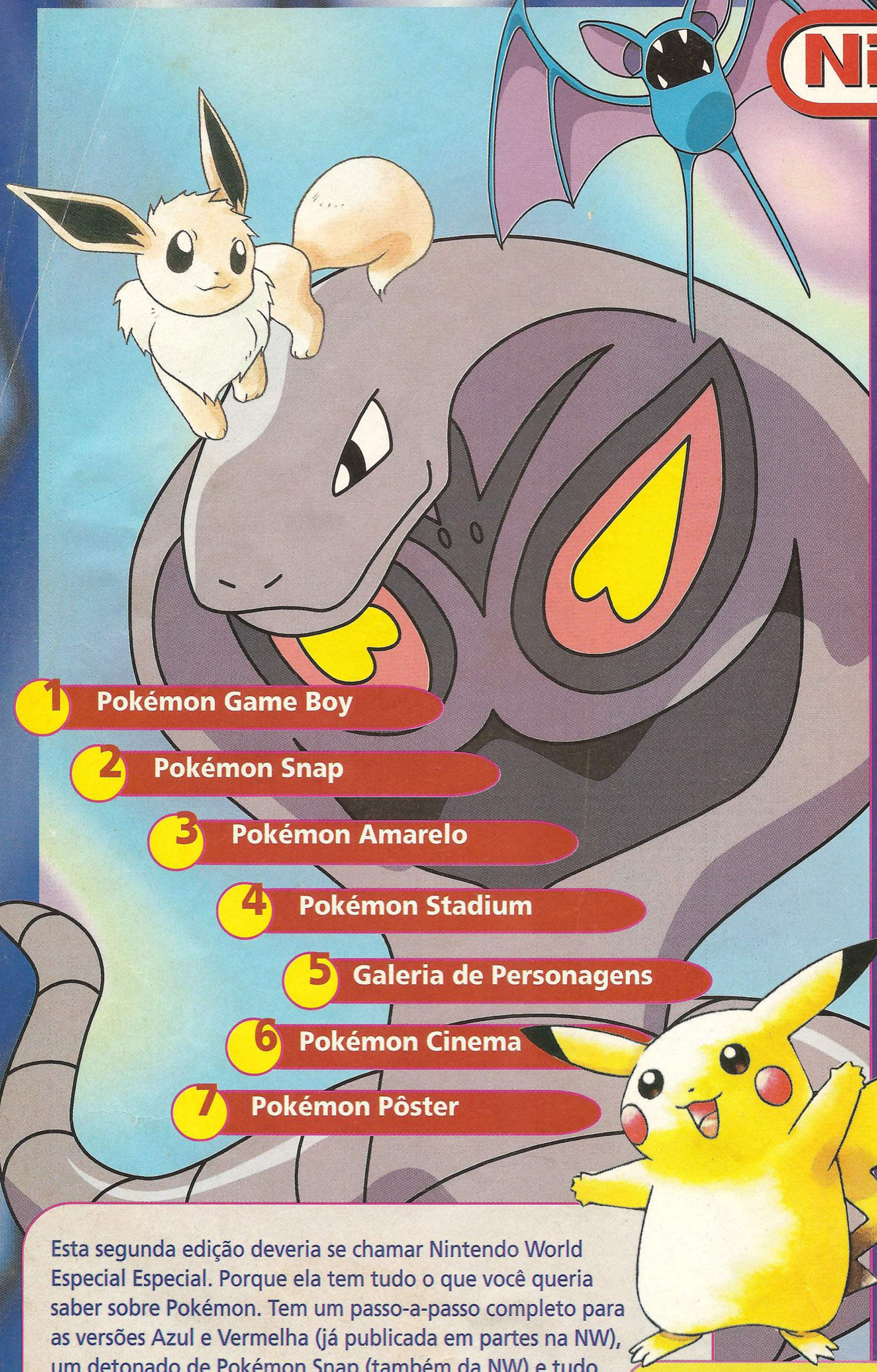
NINTENDO 64

Visite o nosso site:
www.nintendo.com.br

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

RAREWARE

™ & © 1999 Rare. **O logo Rareware é marca registrada da Rare.** O logo "N" é marca registrada da Nintendo of America Inc. © 1999 Nintendo of America Inc. Produzido no Pólo Industrial de Manaus.



Nintendo® WORLD ESPECIAL

1 Pokémon Game Boy

2 Pokémon Snap

3 Pokémon Amarelo

4 Pokémon Stadium

5 Galeria de Personagens

6 Pokémon Cinema

7 Pokémon Pôster

Esta segunda edição deveria se chamar Nintendo World Especial Especial. Porque ela tem tudo o que você queria saber sobre Pokémon. Tem um passo-a-passo completo para as versões Azul e Vermelha (já publicada em partes na NW), um detonado de Pokémon Snap (também da NW) e tudo sobre a versão Amarela. Ainda rolam matérias sobre o cinema, sobre os personagens e um pôster chocante. Vá em frente e vire um mestre de verdade.

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Cleiton Campos
Gustavo Vieira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Walkyria Garotti
Hilário Ribeirão Filho
MZK
Lya Pyn

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(0_ _11) 3641-1400*

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP
Fone/Fax: *(0_ _11) 3341-7752*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

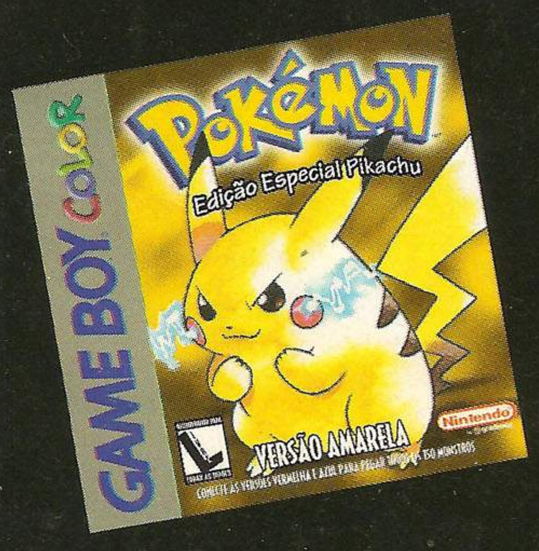
Nada que aparece na revista Nintendo World Especial pode ser reproduzido no total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades de seus respectivos donos.

Nintendo® WORLD



POKÉMON

AMARELO



Apresentamos Pokémon™ Amarelo:
Edição Especial Pikachu.
Você e o Pikachu pegando o máximo
possível de Pokémon. Juntos!

RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total
(Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

Nintendo®
by gradiente

© 1995-1999 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK, INC.™, ® SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO OF AMERICA INC. © 1999 NINTENDO OF AMERICA INC. PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS.

Pok

triUNF



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

Nintendo® WORLD

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 divertidaço 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 monstrinhos, 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 monstrinhos 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.

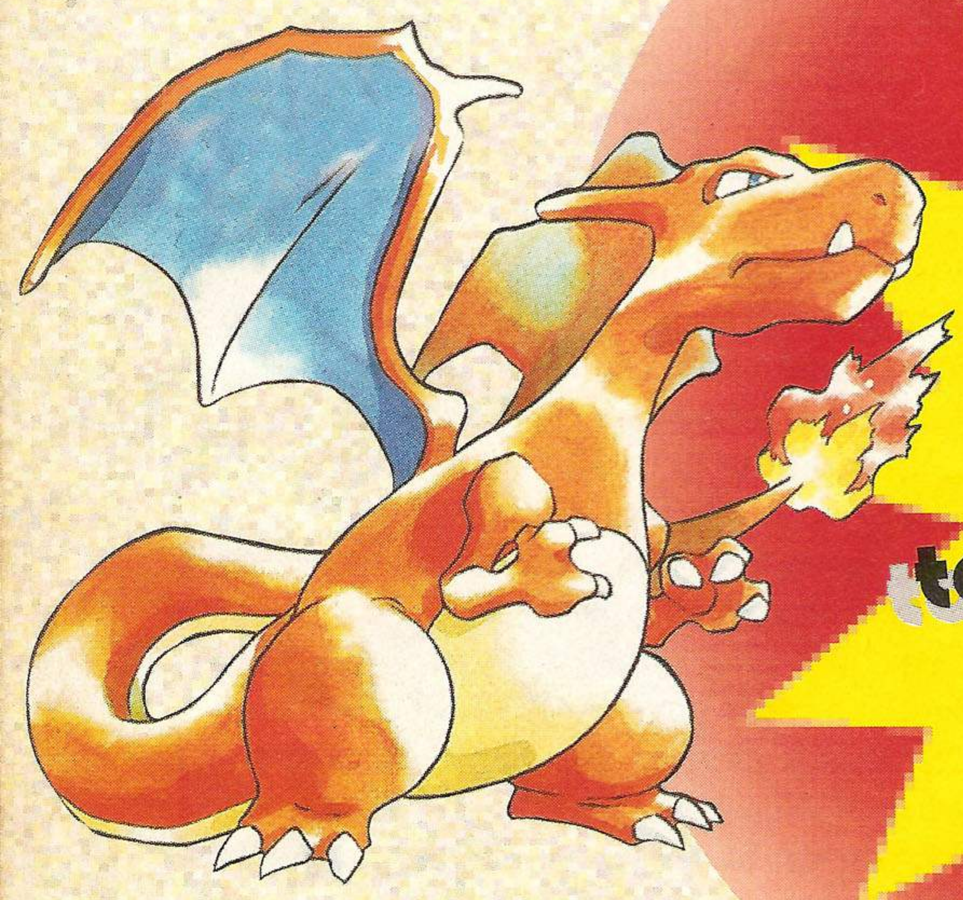
A popularidade do anime superou em muito a dos games e gerou uma febre mundial de consumo de produtos relacionados. Falando nisso, a quantidade de brinquedos Pokémon que existe é absurda. Um pouco disso está saindo no Brasil através da Estrela e Glasslite, entre outras empresas, que apresentaram vários 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 Poke-maníacos agradecem desde já.

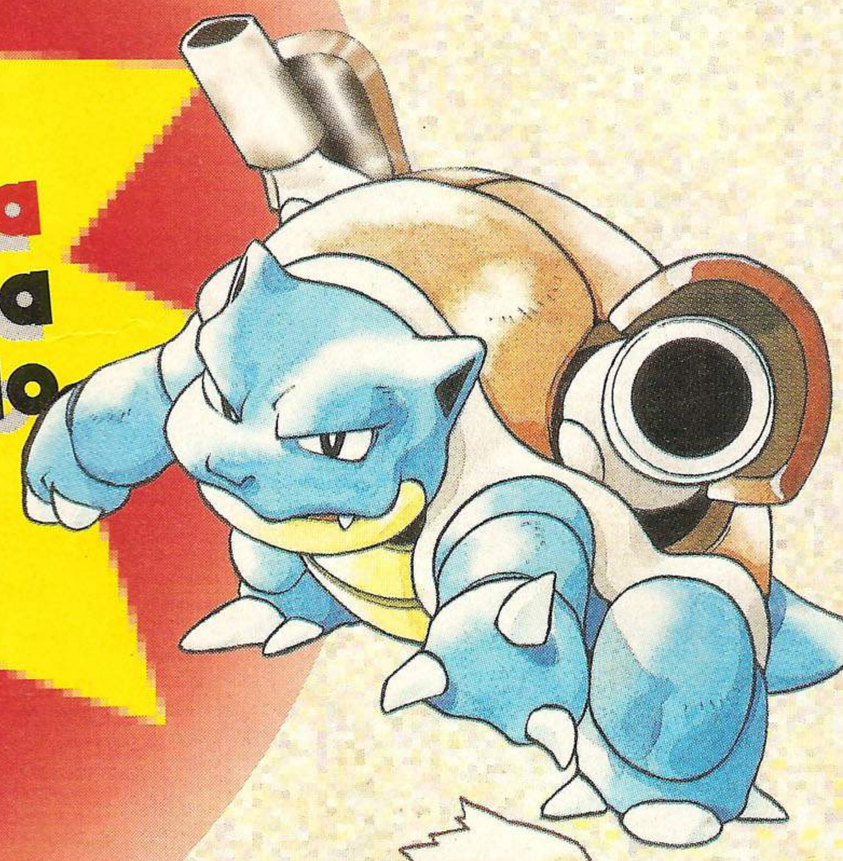
Alexandre Nagado

GAME BOY

POKÉMON™

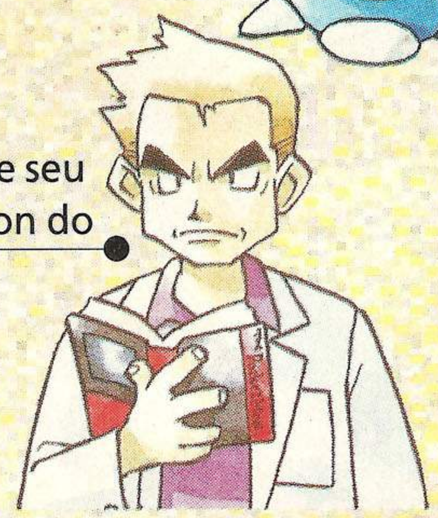


Conheça os segredos da versão vermelha e azul, e aprenda todas as manhas do jogo. por Pablo Miyazawa



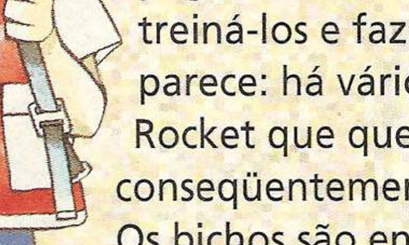


Você é o garoto **Ash**, morador da pequena Cidade Pallet e seu sonho é ser conhecido como o maior treinador de Pokémon do mundo. Com a ajuda do **Professor Oak**, você precisa pegar o maior número de Pokémon que puder, além de treiná-los e fazê-los crescer. Mas não é tão fácil quanto parece: há vários inimigos pelo caminho como a Equipe Rocket que quer controlar todos os Pokémon e conseqüentemente o mundo.



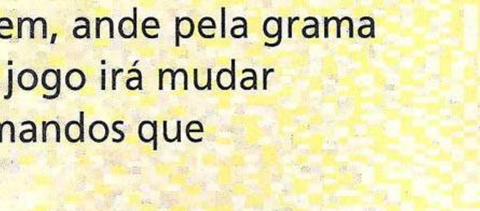
Os bichos são encontrados em todas as partes do mapa e existem em diversos tamanhos e formas diferentes. Se capturados, eles podem ser usados em lutas contra outros Pokémon. Para encontar um bichinho selvagem, ande pela grama até ser desafiado por um. Quando isso acontecer, a tela do jogo irá mudar automaticamente para a de batalha. Daí, é só seguir os comandos que aparecerão escritos.

Você só conseguirá pegar os Pokémon durante uma luta e se tiver uma **Poké Bola** (Poké Ball, item que pode ser comprado em qualquer Mercado Poké). Enfrente o adversário normalmente, mas não acabe com toda sua energia (deixe só um pouco dela sobrando). Daí, é só usar a Poké Bola nele. Prontinho, o Pokémon foi capturado e as informações dele estarão adicionadas em sua Poké Agenda (Pokédex)!



Mas lembre-se: é proibido pegar os Pokémon de outros treinadores. Por isso, se você tentar jogar uma Poké Bola durante uma luta com um outro treinador, ela será rebatida. Tente capturar apenas os Pokémon selvagens que aparecem quando você anda pelos gramados.





Que **Pokémon** é uma mania mundial, você já deve ter percebido. O que você talvez não saiba é como isso tudo começou. A primeira aparição dos "monstrinhos de bolso" foi no Game Boy, em 1995, quando foram lançadas no Japão as duas versões do game (vermelha e azul). A febre foi tão grande que logo se espalhou por todos os cantos do planeta. O segredo? Foi o primeiro game que misturou elementos de ação, aventura, RPG, bichos virtuais, coleção e troca. Nos Estados Unidos já faz tempo que está todo mundo de Game Boy na mão atrás da bicharada. Aqui no Brasil parece que a moda está começando a pegar. Se você ainda é um treinador novato, aprenda aqui tudo o que precisa saber para encher seu Game Boy com todos os 150 Pokémon!

Azul ou vermelho?

Na essência, ambos os games são idênticos: têm os mesmos personagens, objetivos e cenários. As diferenças estão nos tipos de Pokémon encontrados em cada uma das versões. Veja na lista a seguir o nome dos onze monstros exclusivos de cada versão:



versão azul

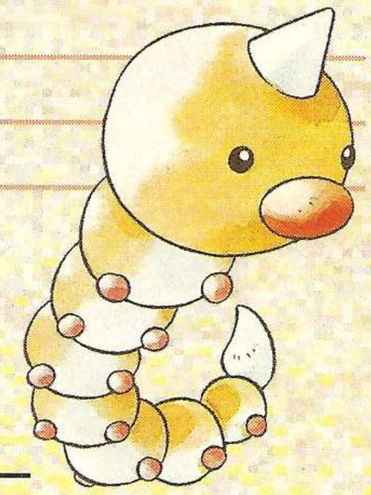
- Sandshrew
- Sandslash
- Meowth
- Persian
- Bellsprout
- Weepinbell
- Victreebel
- Vulpix
- Nintetales
- Magmar
- Pinsir

versão vermelha

- Ekans
- Arbok
- Oddish
- Gloom
- Vileplume
- Mankey
- Primeape
- Growlithe
- Arcanine
- Scyther
- Electabuzz







Você também notará que em algumas espécies de Pokémon aparecem em um lugar na versão vermelha, mas em outro na azul. É claro que certos Pokémon aparecem com maior freqüência em uma versão do que na outra. Existem bem mais **Caterpies** e Metapods na azul, e bem mais **Weedles** e Kakunas na vermelha. E qual dos dois é melhor? Bem, os monstros das duas versões são iguais em termos de força ou espécies. A escolha é sua.

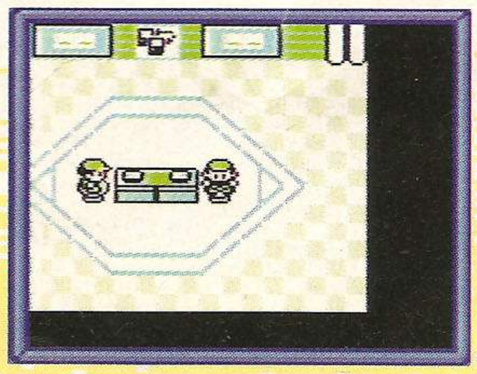
por que trocar?

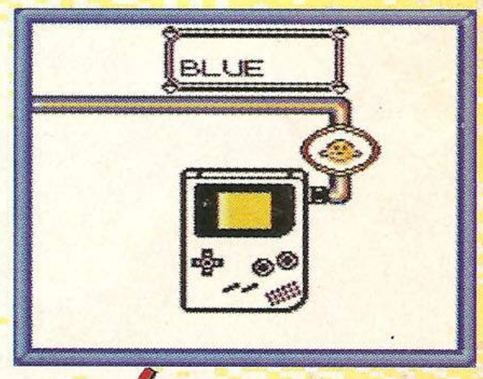
por que trocar?

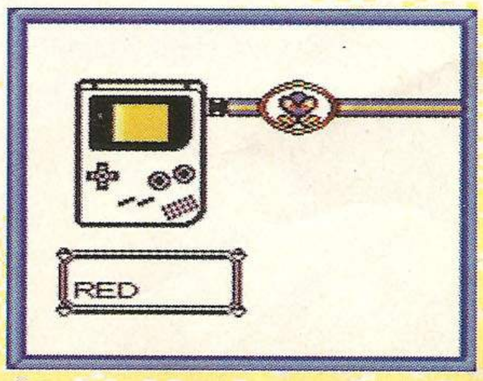












Acompanhe cada um dos passos do sistema de troca

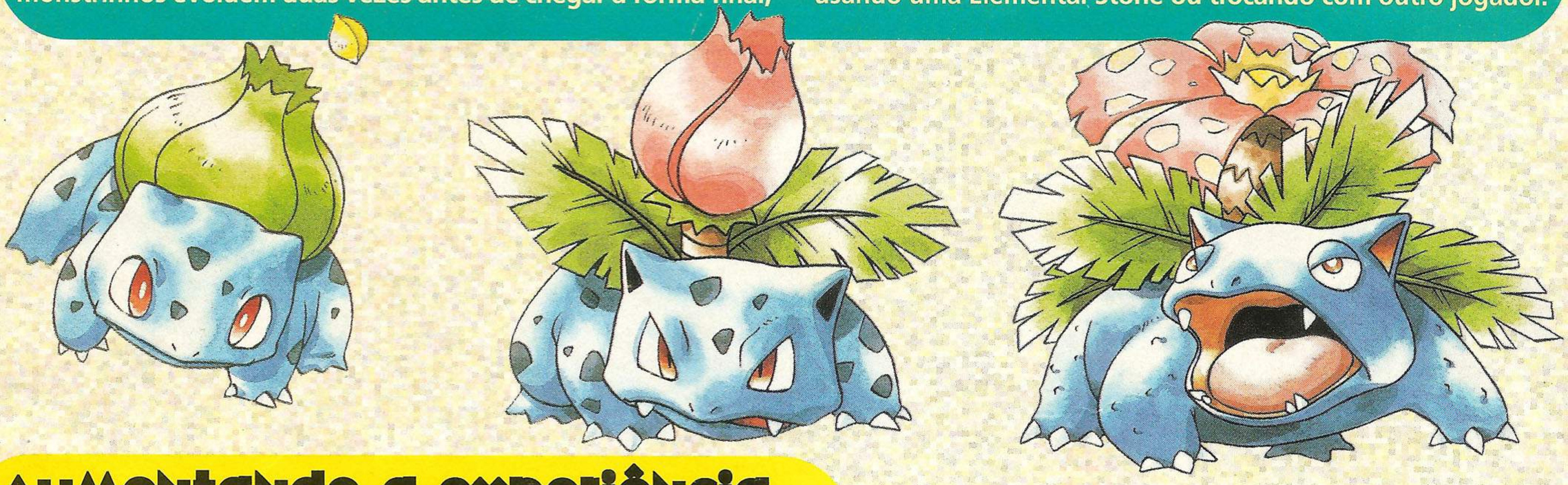
Para se tornar um Mestre Pokémon é preciso fazer trocas. Esta é a única maneira de capturar todos os 150 Pokémon. Durante o jogo, você encontrará quatro personagens dispostos a trocar os Pokémon raros deles por monstrinhos mais comuns. Quando você encontrar uma destas pessoas, tome nota de onde elas estão e volte mais tarde com o bichinho que eles pediram.

Já para pegar os Pokémon que não existem em seu cartucho, você precisará unir o seu Game Boy com o de um amigo com o Cabo Game Link.

Para fazer as trocas, os dois jogadores precisam ir até qualquer Centro Pokémon e entrar no Link Cable Club. É só entrar na sala de trocas e fazer as negociações. Assim que você fizer uma troca, este Pokémon irá direto para o seu Cartucho e será adicionado à sua Poké Agenda. Trocar Pokémon também é vantajoso porque aumenta os pontos de experiência que o monstrinho ganha em cada batalha. Um Pokémon vindo de outro cartucho ganha 1,5 vezes mais experiência que os normais. Existem também quatro tipos que só evoluem até sua forma final se forem trocados pelo Cabo Link.

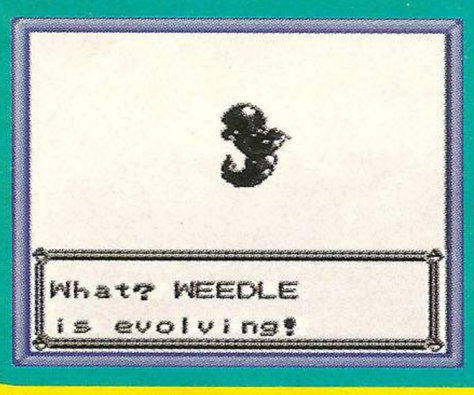
EVOLUINDO POKÉMON

Alguns acontecimentos fazem a maioria dos Pokémon mudar suas formas durante o jogo: isso é chamado evolução. Alguns monstrinhos evoluem duas vezes antes de chegar à forma final, já outros não evoluem nenhuma vez e sempre ficam iguais. São três maneiras de evoluir: subindo de nível de experiência, usando uma Elemental Stone ou trocando com outro jogador.



AUMENTANDO A EXPERIÊNCIA

Existem 36 tipos de Pokémon que só se transformam para sua segunda e terceira forma quando ganham experiência e sobem de nível. Este é o modo mais simples e também o mais demorado de evoluir. Depois de cada luta, você recebe os pontos de experiência relativos à dificuldade do adversário que você enfrentou. Por exemplo, derrotar um Pidgey selvagem vale 22 pontos de experiência. Se você usou só um Pokémon para derrotá-lo, ele ganhará sozinho os pontos. Se você usou dois Pokémon na luta, os pontos serão repartidos (onze para cada um). O ideal é tentar evoluir vários Pokémon ao mesmo tempo ao invés de se concentrar em apenas um, por isso, faça com que todos participem das lutas.





ELEMENTAL STONES



Alguns Pokémon só evoluem quando você usar certos itens especiais neles, chamados Elemental Stones. Estas pedras podem ser encontradas dentro de labirintos ou comprados na loja de Celadon. Use-as com sabedoria, porque existem bem menos pedras do que Pokémon a serem evoluídos. Confira as transformações na lista abaixo e escolha a que preferir:

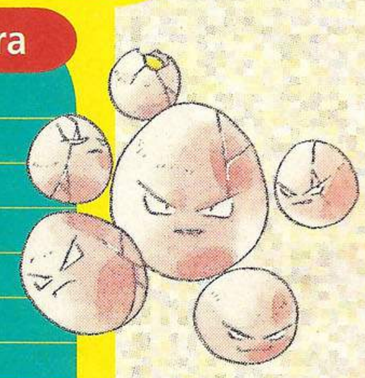
Use o item	no	e ele evolui para
Thunder Stone	*Pikachu*	Raichu
Moon Stone	*Nidorino*	Nidoking
Moon Stone	*Clefairy*	Clefable
Fire Stone	*Vulpix*	Ninetales
Moon Stone	*Jigglypuff*	Wigglytuff
Leaf Stone	*Gloom*	Vileplume
Fire Stone	*Growlithe*	Arcanine
Water Stone	*Poliwhirl*	Poliwrath
Leaf Stone	*Weepinbell*	Victreebel
Water Stone	*Shellder*	Cloyster
Leaf Stone	*Exeggcute*	Exeggutor
Water Stone	*Staryu*	Starmie
Water Stone	*Eevee*	Vaporeon
Thunder Stone	*Eevee*	Joelton
Fire Stone	*Eevee*	Flareon

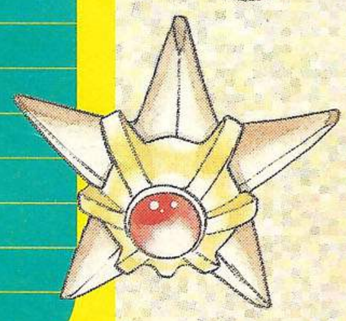
TROCANDO

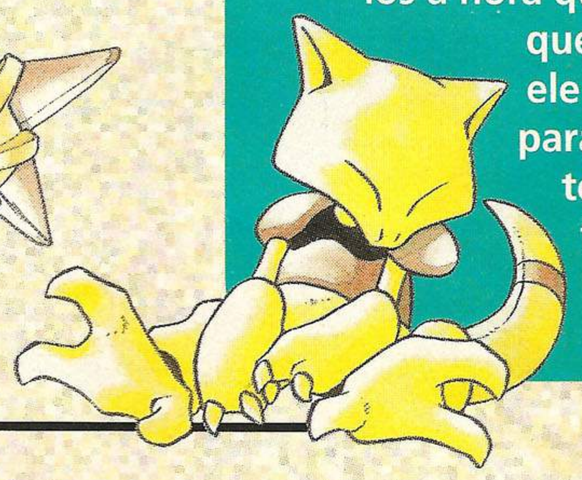


Existem quatro tipos de monstrinhos que evoluem misteriosamente assim que você trocá-lo com um amigo pelo Cabo Game Link. São eles: Abra, Machop, Geodude e Gastly. Estes Poké-mon têm três formas diferentes: a segunda é alcançada quando ele chega ao nível de experiência desejado. Quando eles chegarem à segunda forma, você poderá trocá-los a hora que quiser. Assim que a troca for feita, ele evoluirá para sua terceira forma.







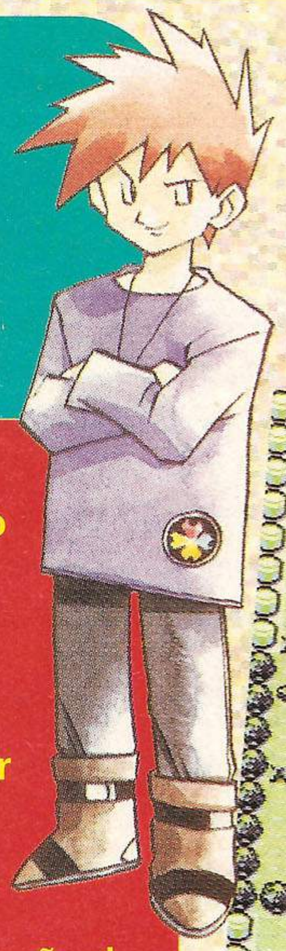


começando a aventura

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

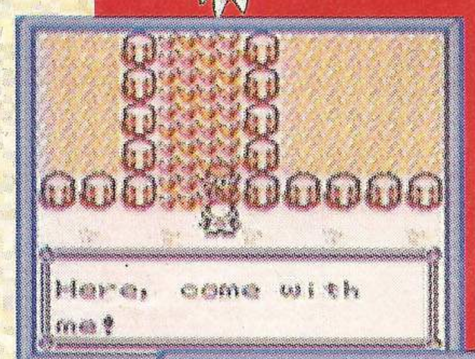
cidade pallet

Rota 1: Cidade Pallet → Cidade Viridian
Objetivo: Escolha um dos três Pokémon no Laboratório do Professor Oak

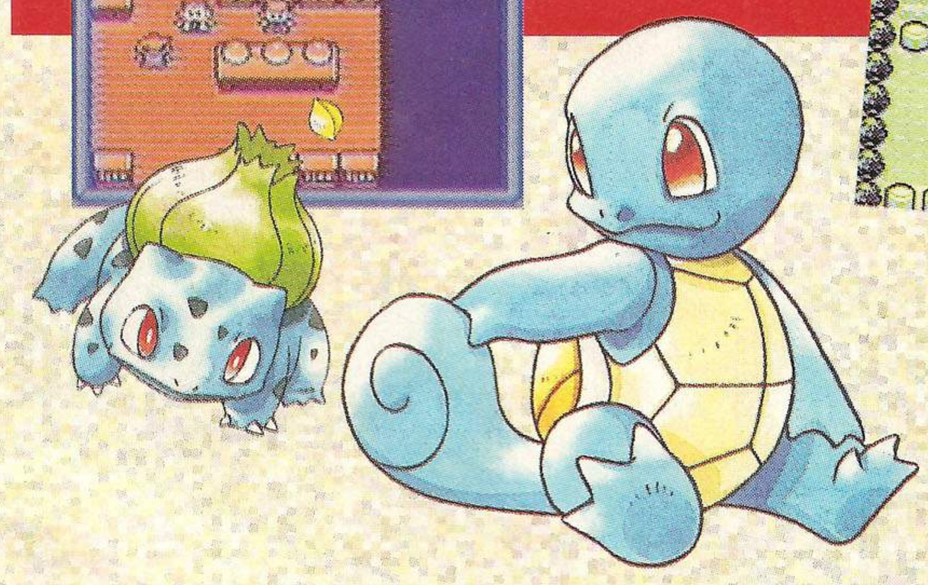


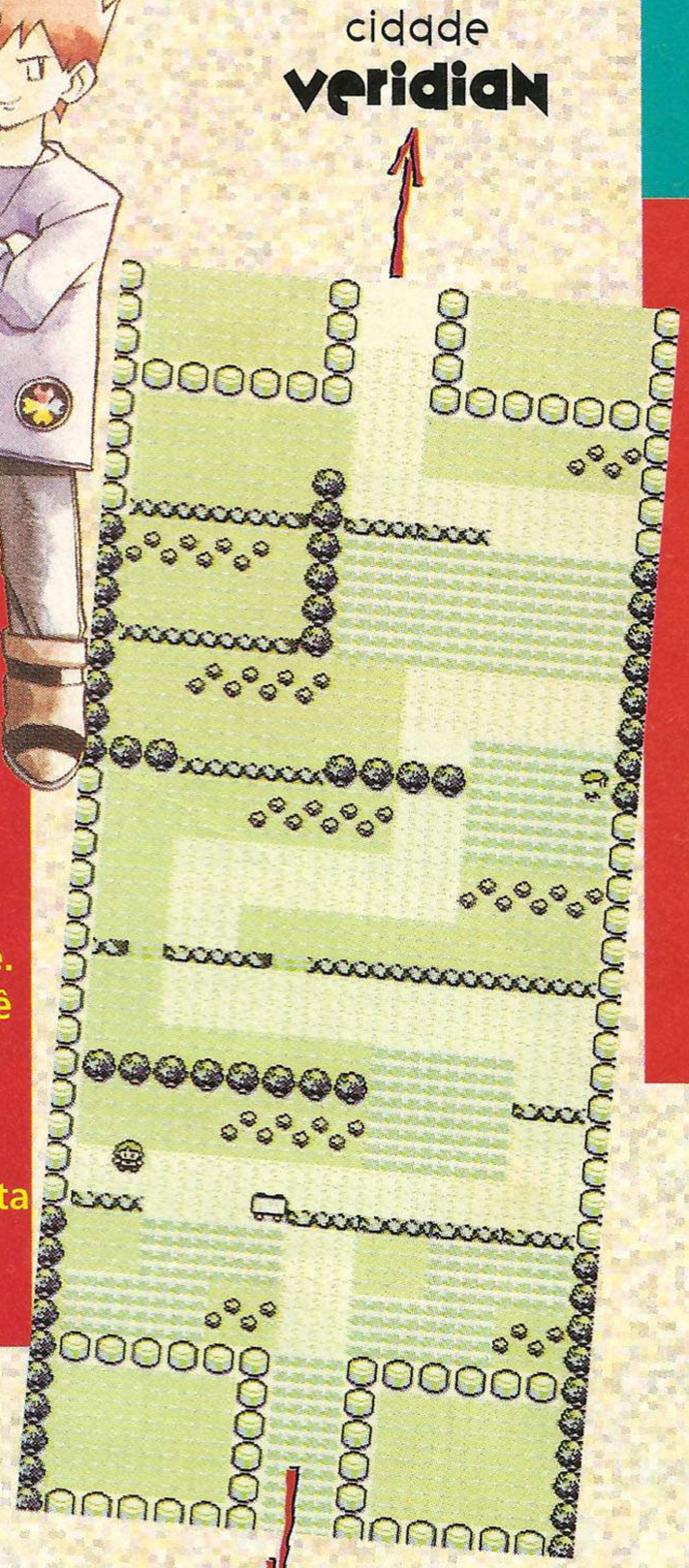
A aventura começa na sua casa, onde você está jogando tranqüilo o Super NES. Dê tchau para sua mamãe e saia para explorar a cidade. Depois, tente sair pelo caminho de cima. O Professor Oak surgirá e o levará até seu laboratório. Lá, ele lhe dará a opção de escolher entre três Pokémon: Bulbasaur, Charmander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











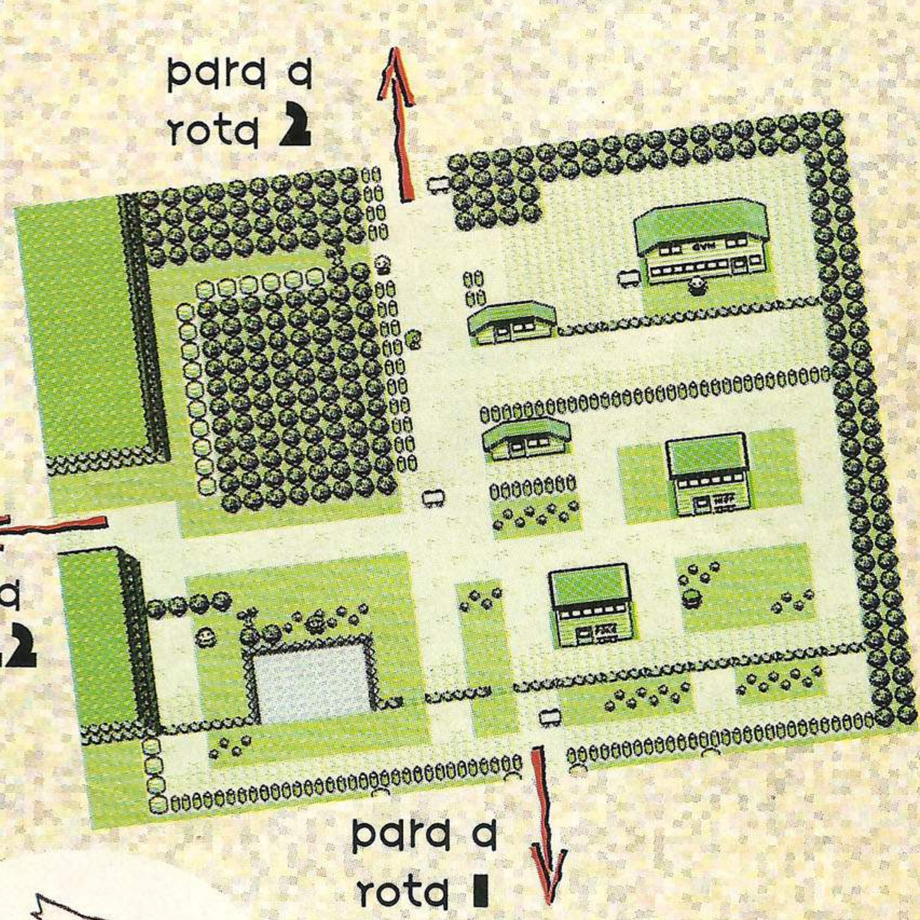
cidade viridian

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 monstrinhos 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.







cidade pallet

Rota 1: Cidade Pallet → Cidade Viridian
Objetivos:
a) Entregue o Oak's Parcel ao Professor Oak e receba a Poké Agenda.
b) 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.

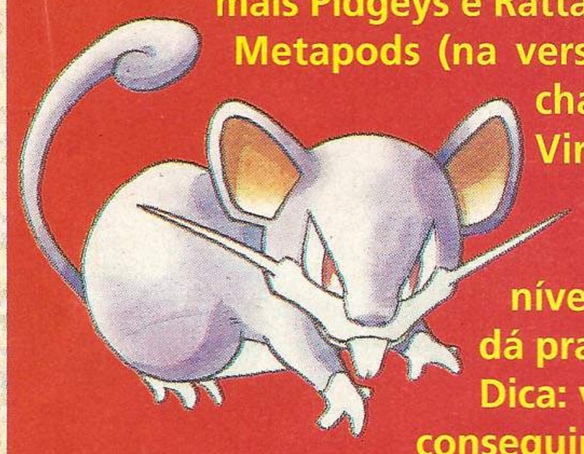


Floresta Viridian (Viridian Forest)

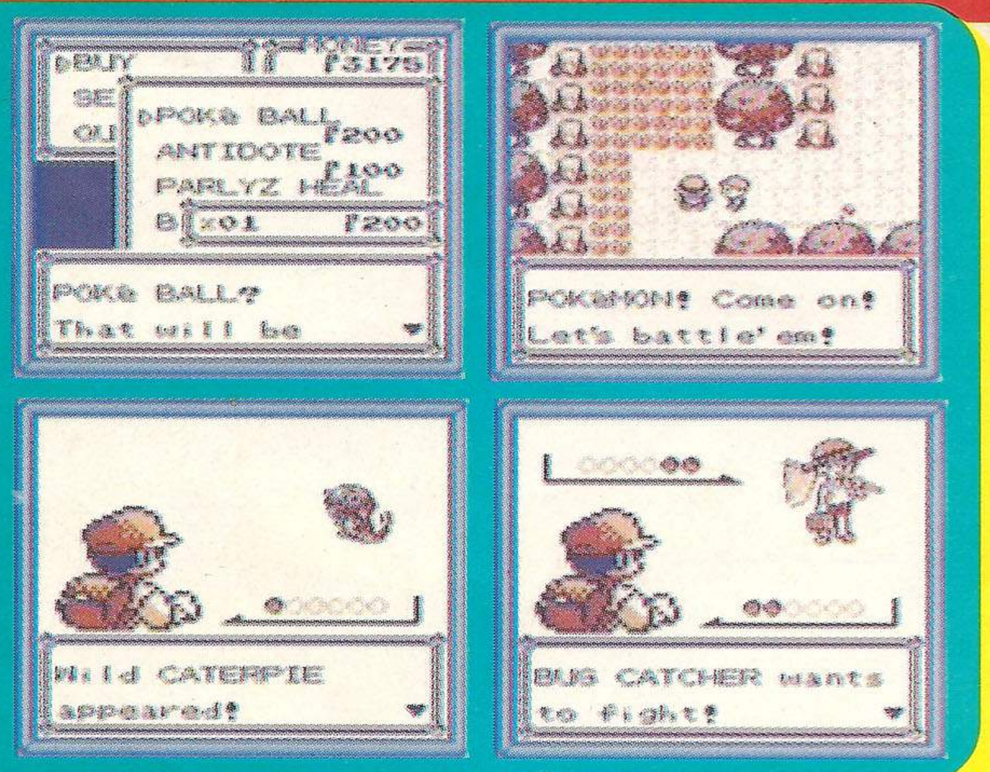
Rota 2: Cidade Viridian → Floresta Viridian
Objetivos:
a) Ganhe experiência e capture Pokémon selvagens
b) Derrote os treinadores rivais

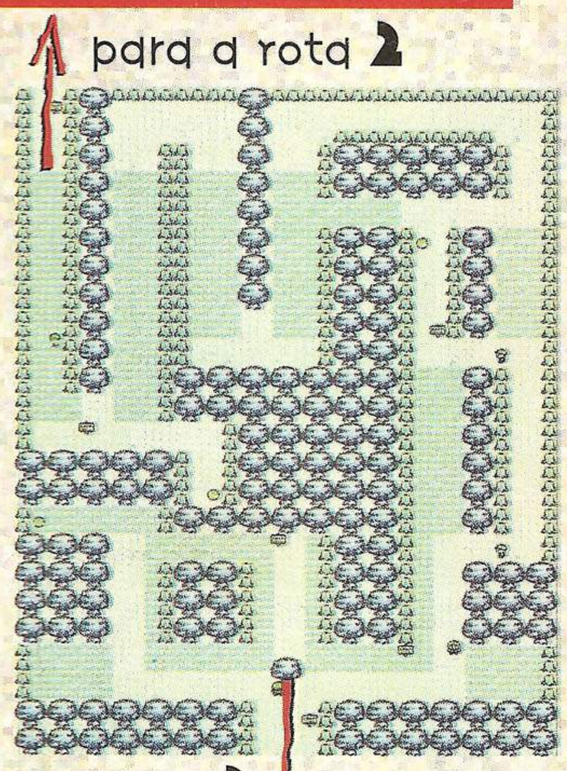


Chegou a hora de começar seu treinamento. Entre em um Mercado Pokémon, compre algumas Poké Bolas e ande pelo gramado para ser desafiado por Pokémon selvagens. Não fuja das lutas! Vá ganhando experiência e capturando monstrinhos diferentes para aumentar sua coleção. Na Rota 1 você encontrará mais Pidgeys 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.

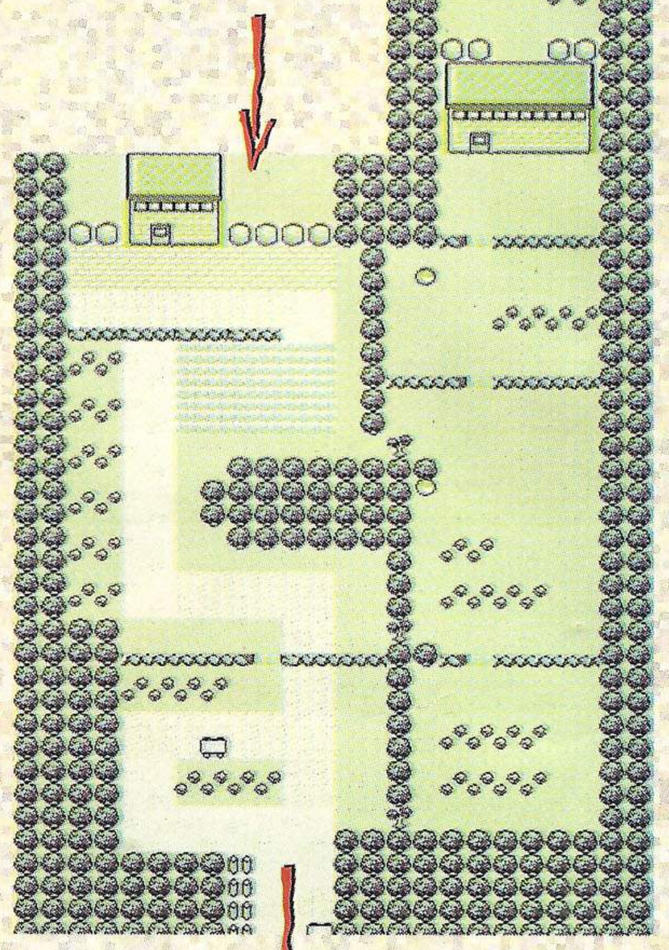


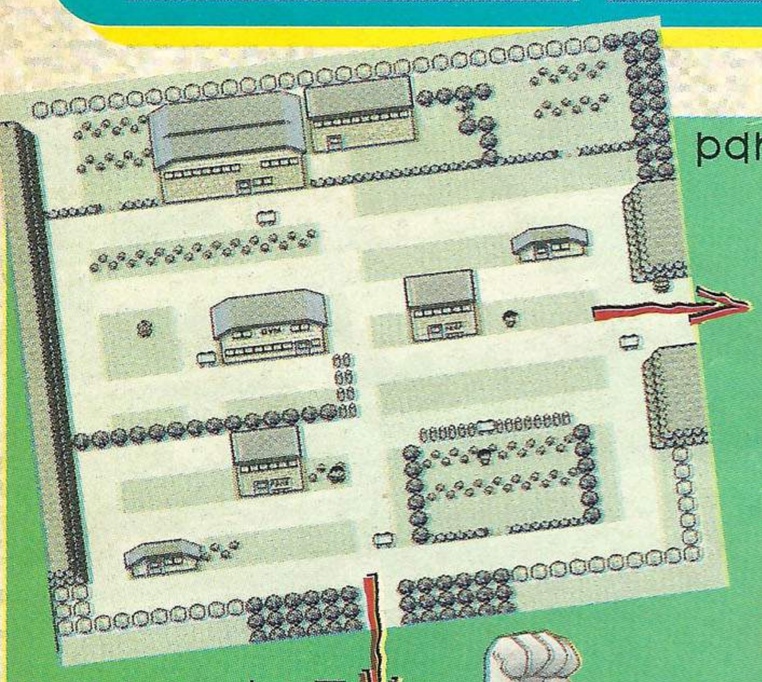
Dica: você pode carregar até seis Pokémon por vez. Se conseguir pegar algum, ele será enviado diretamente para o computador de outra pessoa. Você poderá pegá-lo mais tarde, acessando um computador em qualquer Centro Pokémon.





para a rota 2





para a rota 3

Cidade Pewter

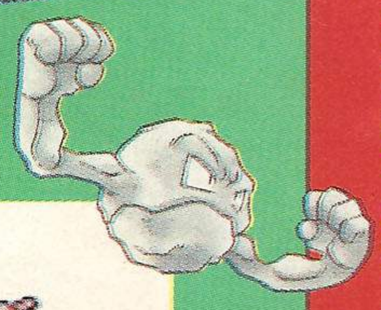
Rota 2: Floresta Viridian → Cidade Pewter
Objetivos:
a) Derrote Brock na Academia (Pewter City Gym)
b) Pegue a Insígnia de Pedra (Boulder Badge)



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 Insígnia de Pedra e um item especial chamado TM 34 (que lhe ensina a técnica Bide).







KISS

BIOGRAFIA NÃO OFICIAL

Renato Villiegas

A HISTÓRIA DA BANDA MAIS QUENTE DO PLANETA

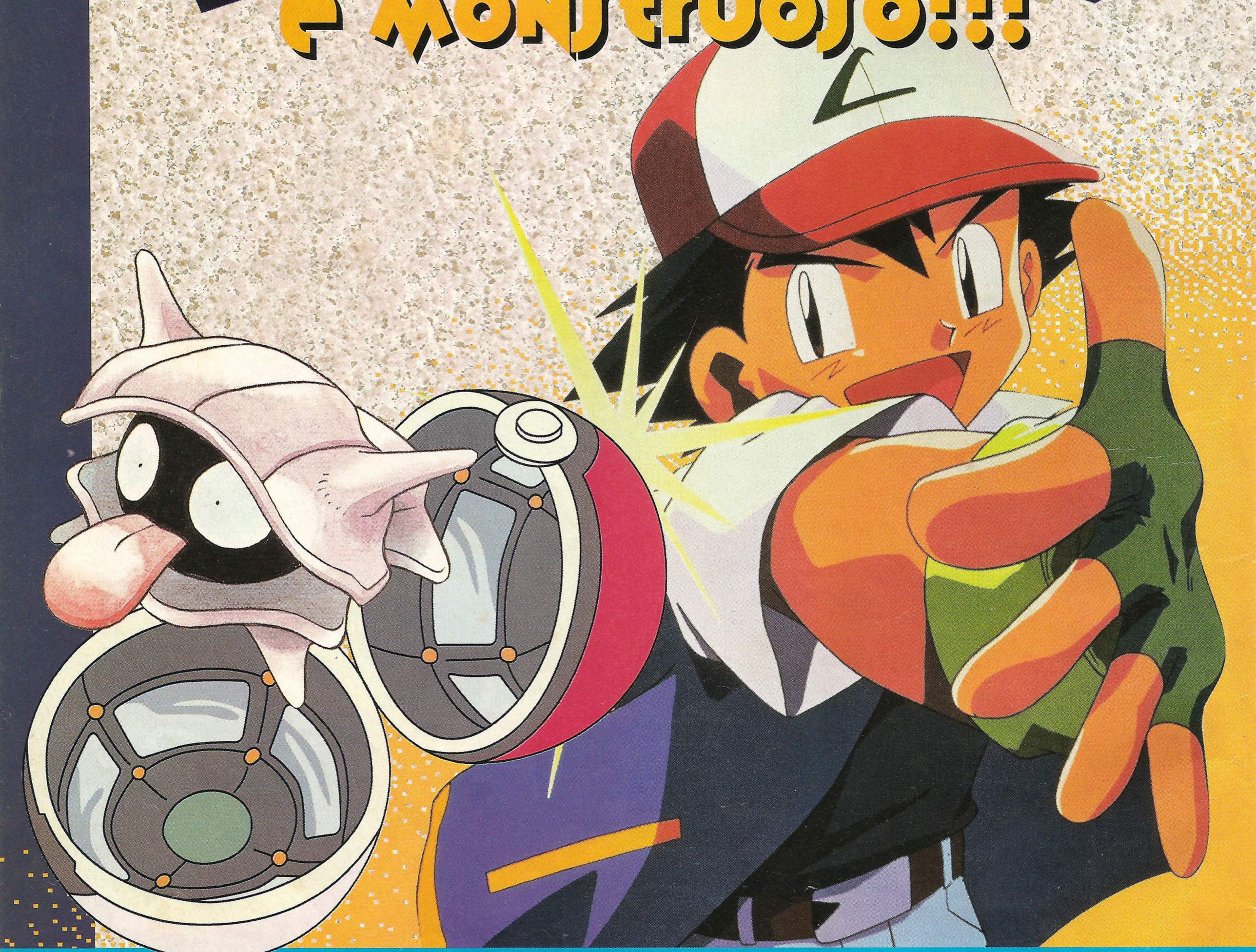
COM FOTOS INÉDITAS!

CONRAD LIVROS

Nas melhores livrarias ou pelo telefone (011) 574-6234 & e-mail conrad-editora@uol.com.br

Pokémon™

é monstruoso!!!



Na edição passada você aprendeu a iniciar sua jornada para pegar os Monstrinhos. Agora veja Mais uMa parte da aventura. por pablo Miyazawa

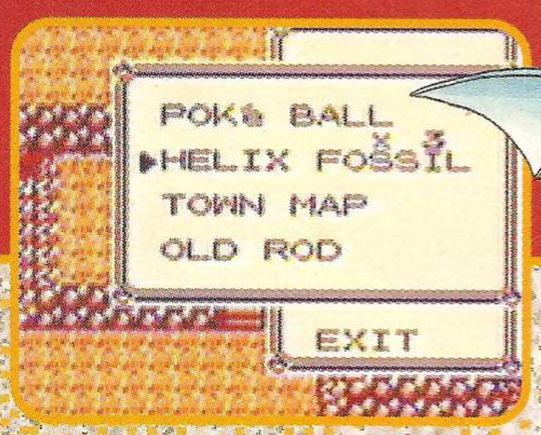
Nintendo® WORLD

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

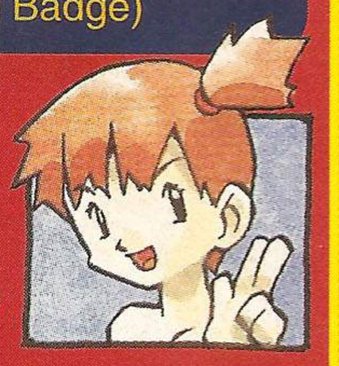
	vermelha	azul
rota 3		
Pidgey	Muitos	Muitos
Spearow	Muitos	Muitos
Jigglypuff	Poucos	Poucos
montanha da lua		
Paras	Poucos	Poucos
Zubat	Muitos	Muitos
Geodude	Poucos	Poucos
Clefairy	Poucos	Poucos
rota 4		
Spearow	Muitos	Muitos
Rattata	Muitos	Muitos
Ekans	Poucos	Nenhum
Sandshrew	Nenhum	Poucos

NÃO ESQUEÇA!!!!

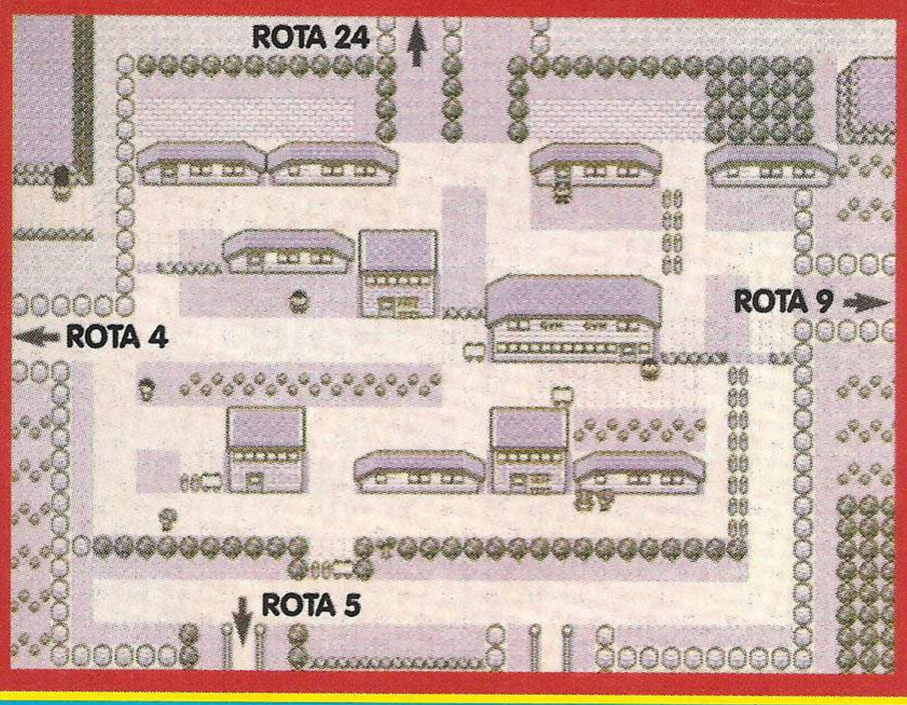
Depois que você ajudar Bill a voltar a sua forma normal, o computador que você guarda seus Pokémons extras será chamado de Bill's PC.

cidade cerulean

Rota 4: Montanha da Lua → Cidade Cerulean
Objetivos:
a) Derrote Misty no ginásio da cidade (Cerulean City Gym)
b) 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

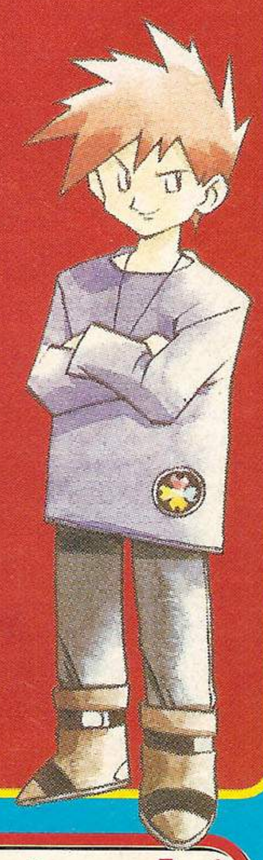
Rotas 24 e 25: Cidade Cerulean → casa de Bill (Bill's House)
Objetivos:
a) Ajude Bill e ganhe o S.S. Ticket

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 Pokémaniaco 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

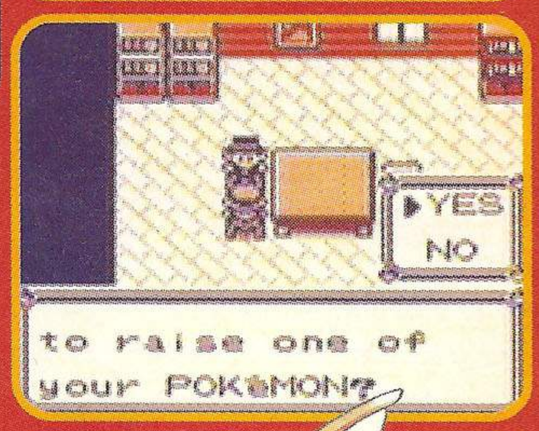


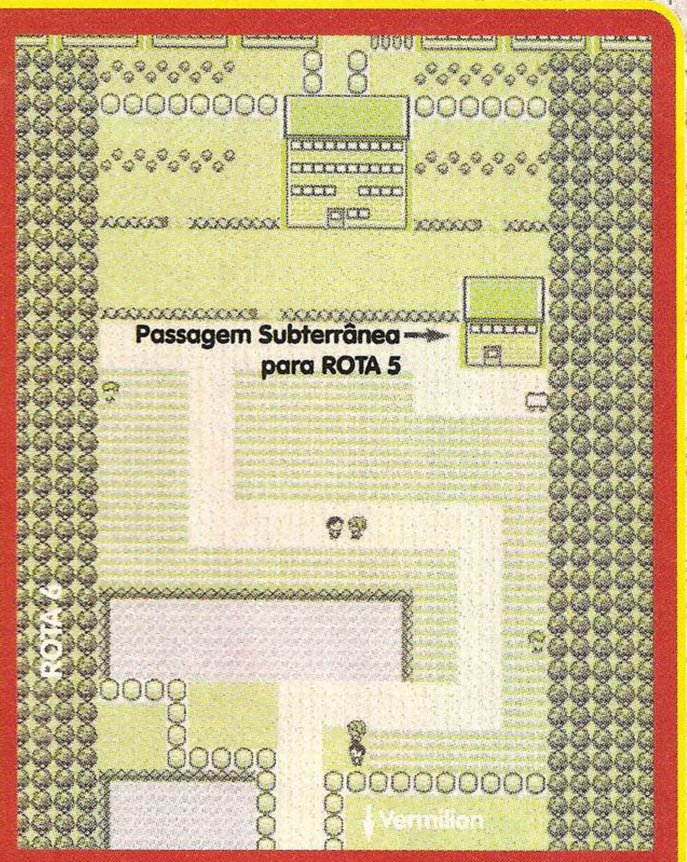
rotas 5 e 6

Rotas 24 e 25: Casa de Bill → Cidade Cerulean
Rota 5: Cidade Cerulean → Cidade Saffron
Caminho subterrâneo: Cidade Cerulean → Cidade Vermilion
Objetivos:
a) Deixe seus Pokémon para evoluírem no Pokémon Daycare
b) 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 monstrinho 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.









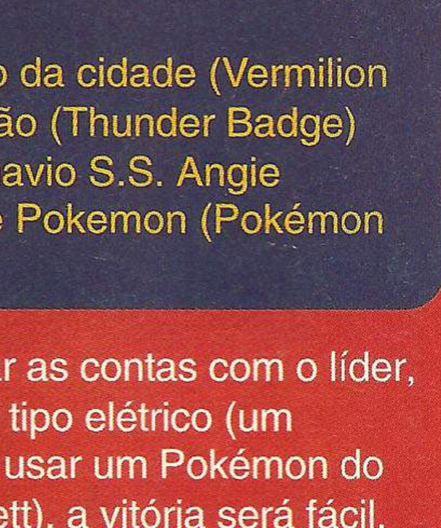
pokémon existentes na região

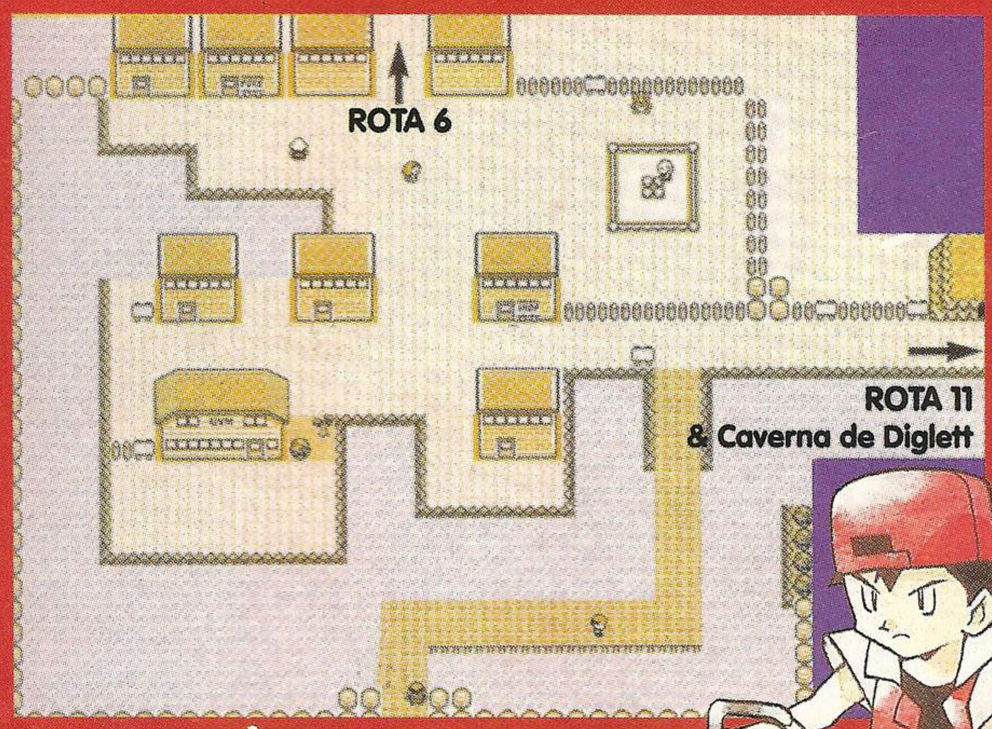
rota 5 e 6	vermelha	azul
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Muitos	Muitos
Mankey	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Meowth	Nenhum	Poucos

cidade vermilion

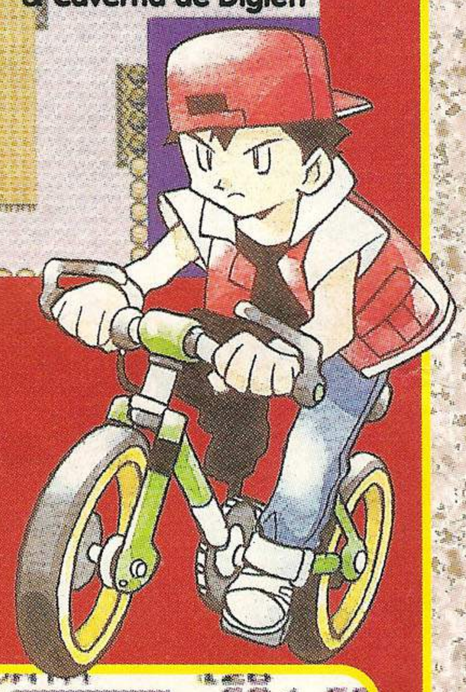
Rota 6: Caminho Subterrâneo → Cidade Vermilion
Objetivos:
a) Derrote o Tenente Surge no ginásio da cidade (Vermilion City Gym) e pegue a Insígnia do Trovão (Thunder Badge)
c) Pegue o HM 01 com o capitão do navio S.S. Angie
d) Pegue o Bike Voucher no Fã-Clube Pokemon (Pokémon Fan Club)

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

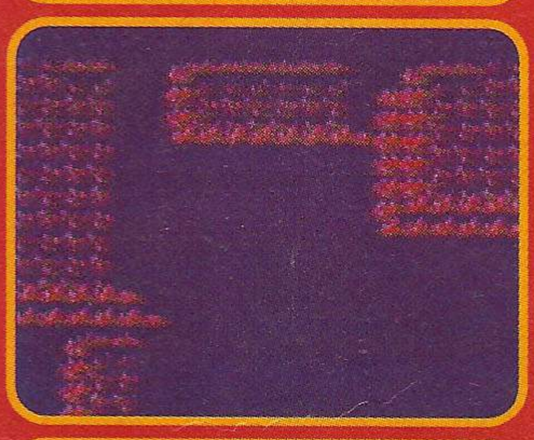
Rota 9: Cidade Cerulean → Túnel de Pedra (Rock Tunnel)
Rota 10: Túnel de Pedra → Cidade Lavender → Rota 8 → Caminho Subterrâneo → Rota 7 → Cidade Celadon
Objetivos: Chegar na Cidade Celadon

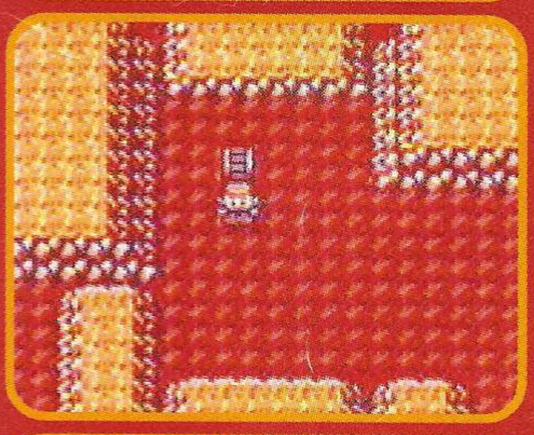
Hora de partir! Entre na casa que tem um guarda na frente, saia por detrás e corte o arbusto com o Cut. Pronto, você está na Rota 9! Siga o caminho até chegar ao Rock Tunnel, único acesso possível para a Rota 10 e a Cidade Lavender. Quando entrar lá, acione o seu Pokémon que tem a técnica Flash, senão 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 monstrinhos. 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 encontará o caminho bloqueado. Entre na rota subterrânea para sair do outro lado, agora na Rota 7. Siga para a esquerda para entrar em Celadon.











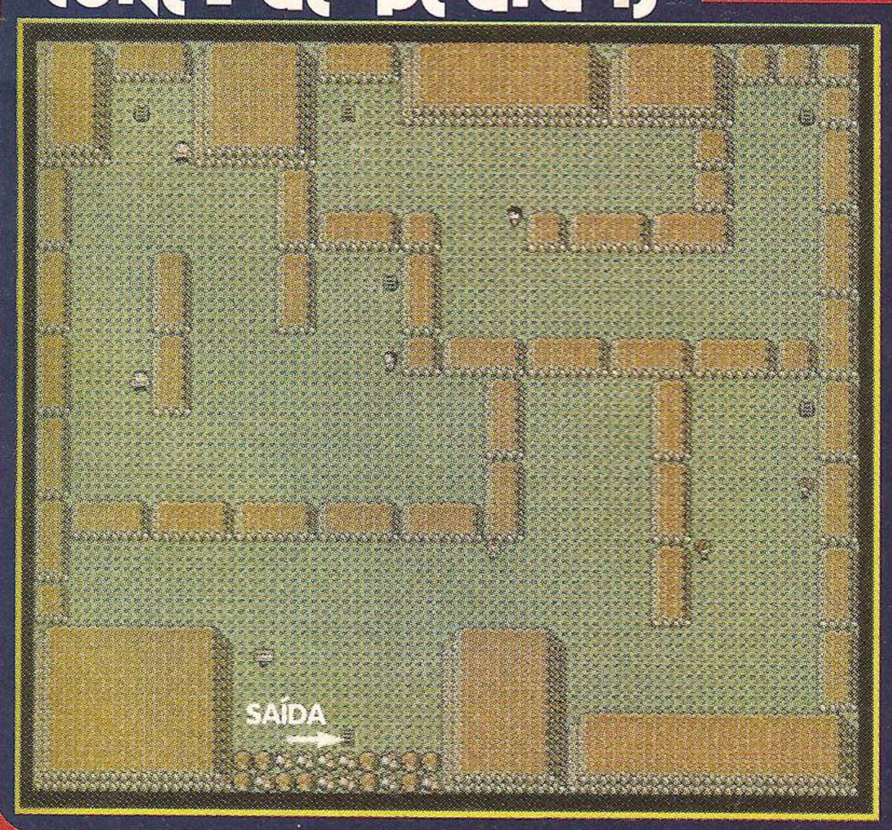
pokémon existentes na região

	vermelha	azul
rotas 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 8		
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

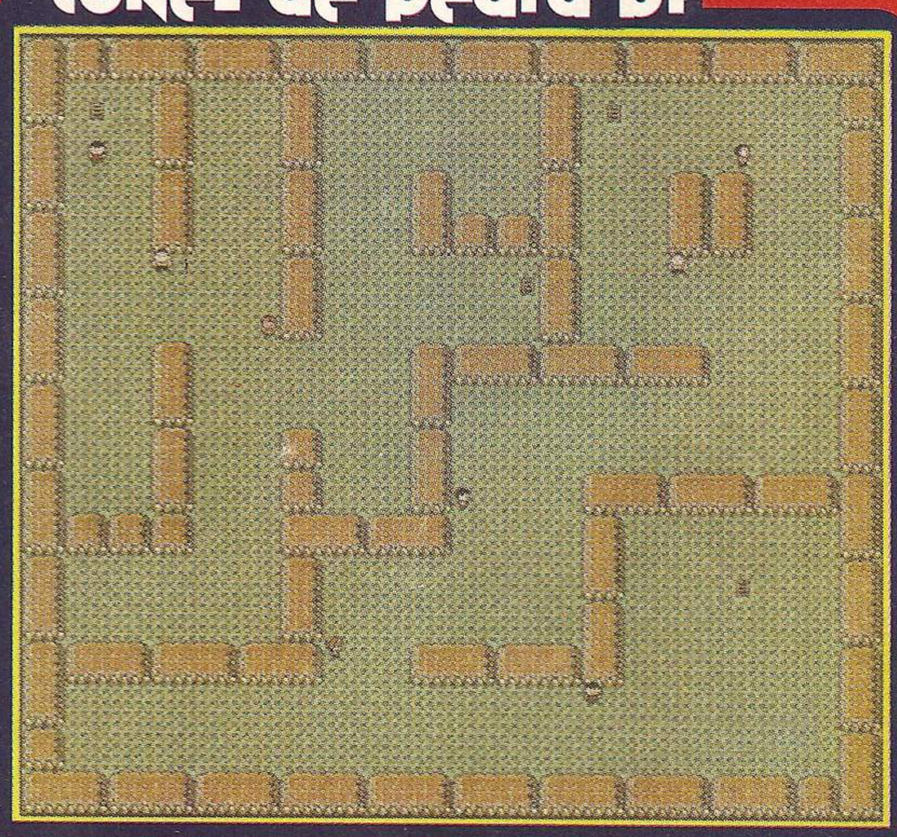
fique esperto!!!

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 b1





rota 2: o outro lado das árvores

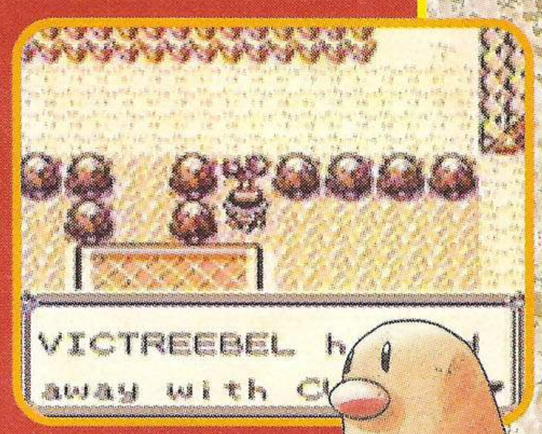
Rota 11
Caverna de Diglett (Diglett's Cave) » Rota 11 » Cidade Vermilion » Cidade Pewter » Montanha da Lua » Cidade Cerulean
Objetivos
a) Pegue o HM 05
b) Troque o Bike Voucher por uma Bicicleta

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 esqueca 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

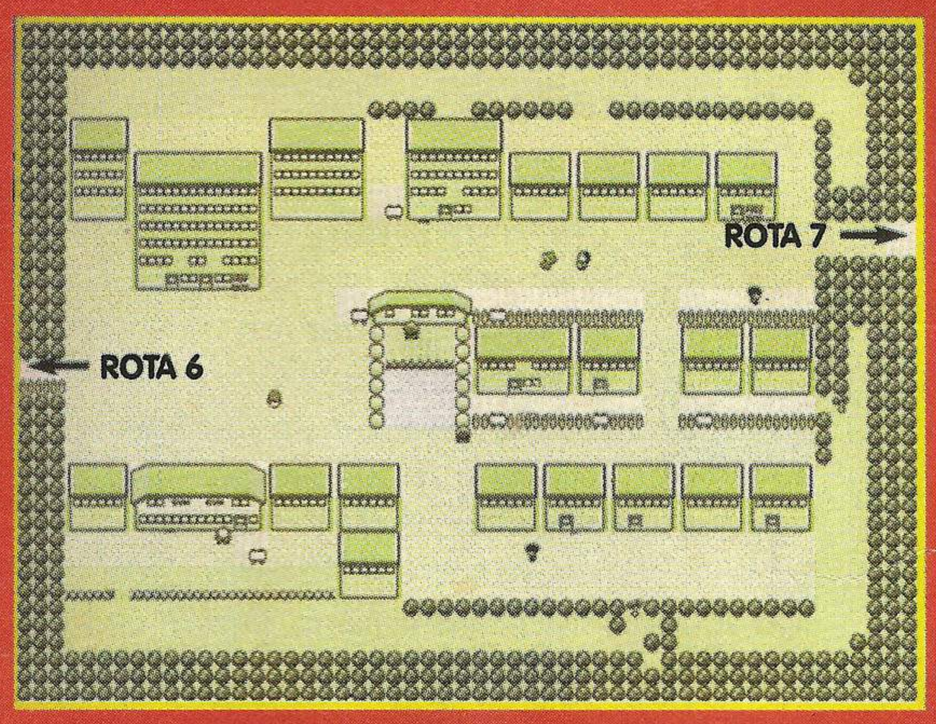
	vermelha	azul
rota 11		
Ekans	Muitos	Nenhum
Spearow	Muitos	Muitos
Drowzee	Poucos	Poucos
Sandshrew	Nenhum	Muitos
diglett"s cave		
Diglett	Muitos	Muitos
Dugtrio	Poucos	Poucos





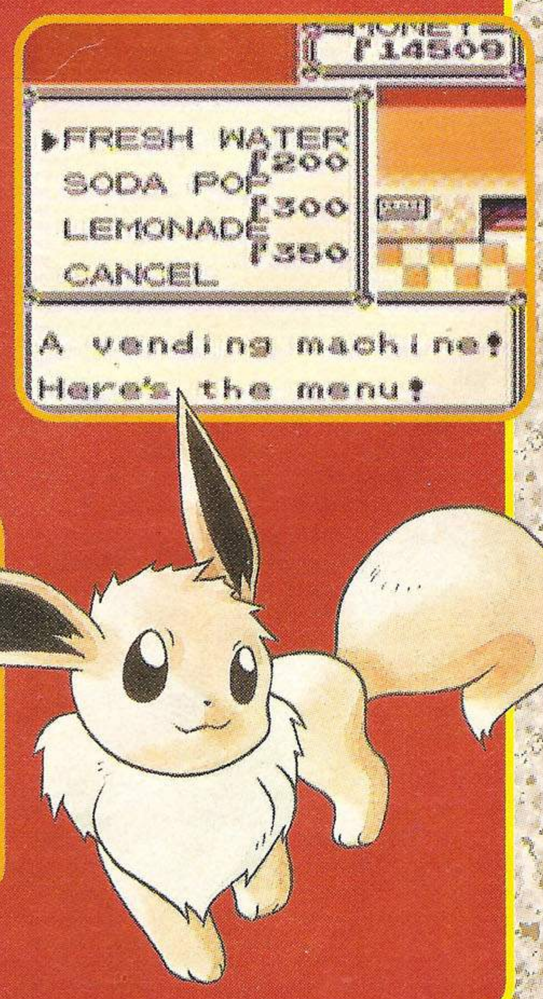
cidade celadon

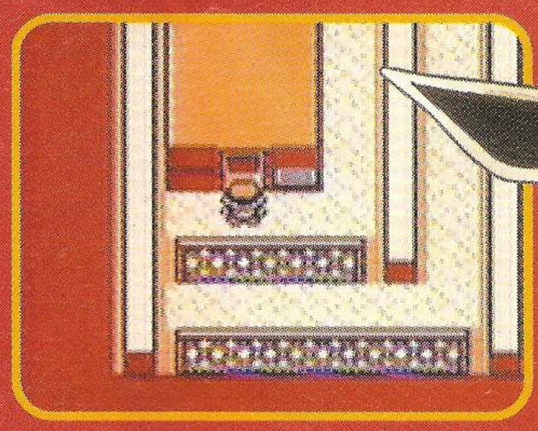
Objetivos:
a) Derrote Erika no ginásio da cidade (Celadon City Gym) e pegue a Insígnia do Arco-Íris
b) Compre um refrigerante (Soda Pop) na máquina, no último andar da Loja de Celadon (Celadon Dept. Store)
c) Pegue o Coin Case no restaurante e visite o Game Corner
d) Pegue o Silph Scope no Esconderijo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



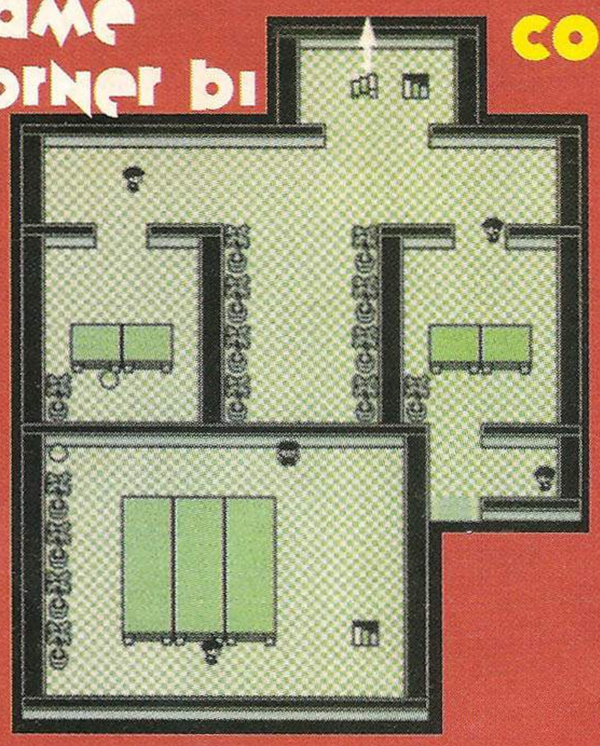
Pra começar, entre na Mansão Celadon (Celadon Mansion) pela porta de trás e suba as escadas até encontrar uma Pokébola com o Eevee, um Pokémon raríssimo. Depois disto, entre no grande Shopping de Celadon para adquirir alguns itens importantes. Compre uma Boneca Poké (Poké Doll) e pelo menos uma das pedras 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 cinqüenta 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 utílissimo Silph Scope.





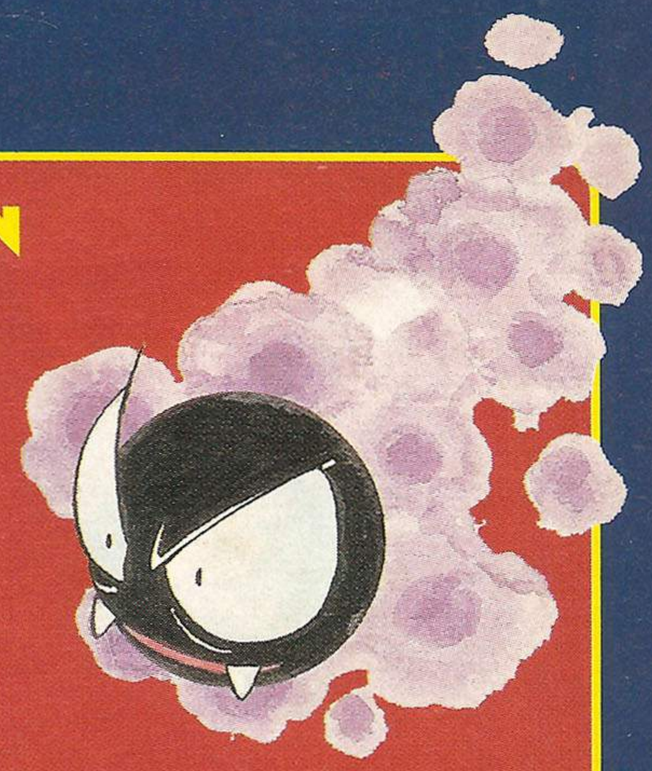


game corner b1

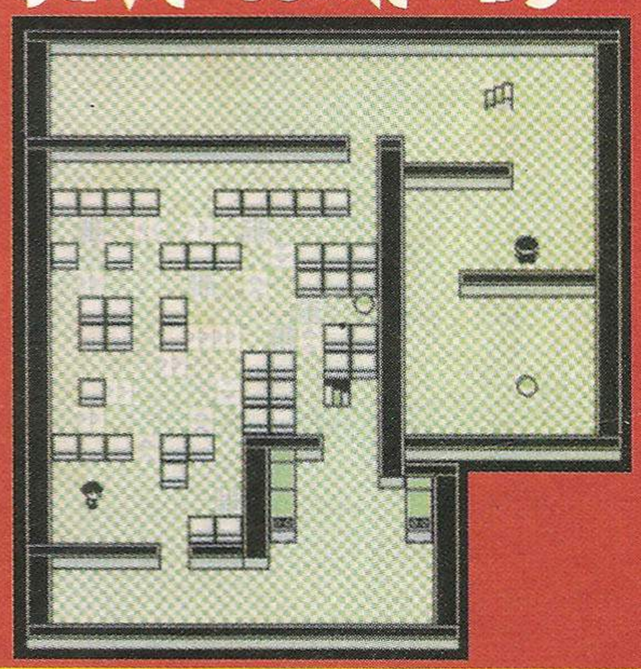


continuação cidade celadon





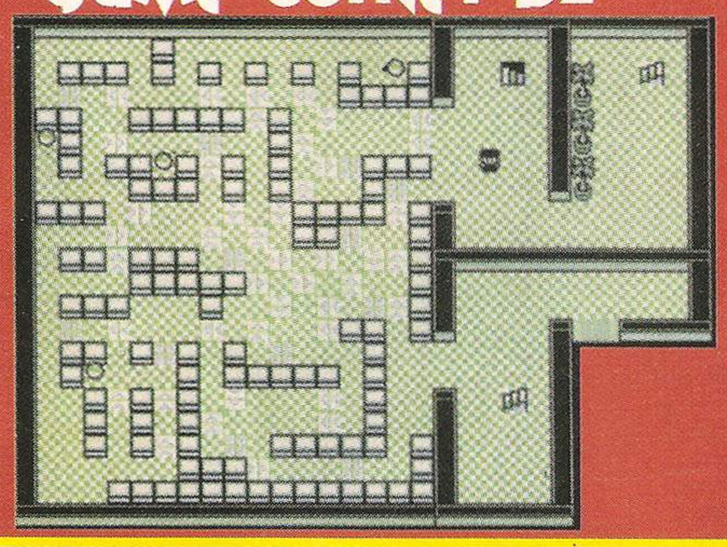
game corner b3



game corner b4

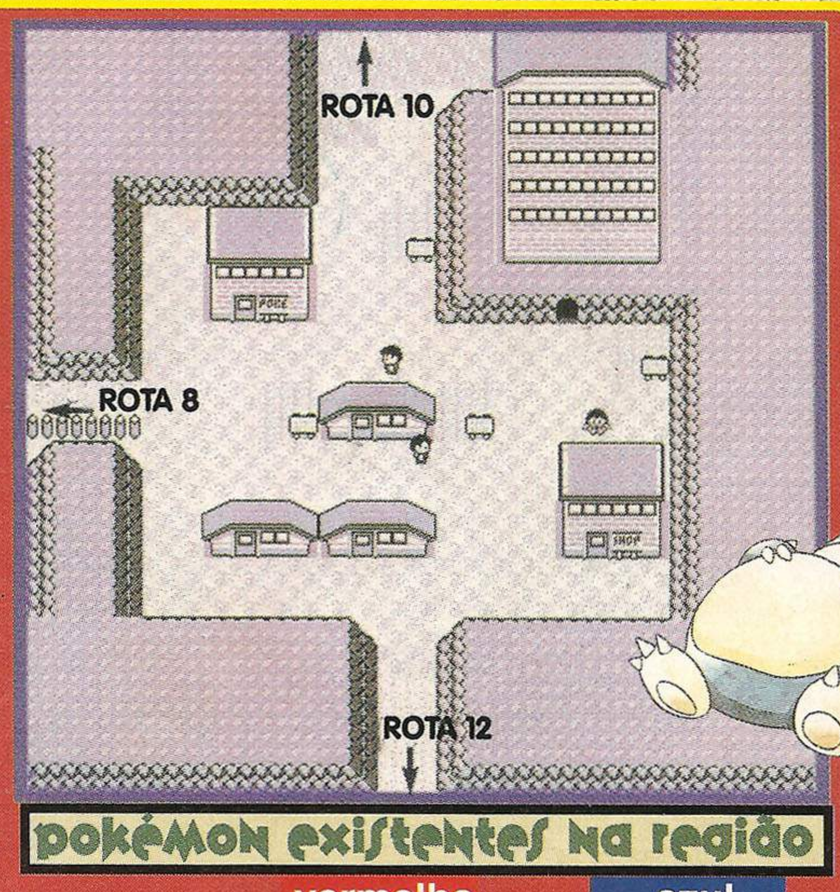


game corner b2



cidade Lavender

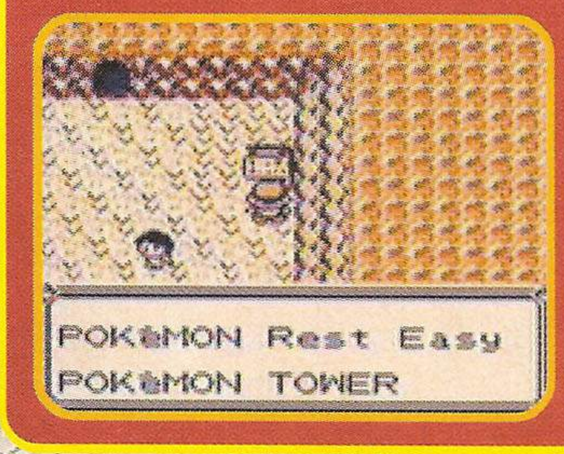
Cidade Celadon → Rota 7 →
Caminho Subterrâneo → Rota 8 →
Cidade Lavender
Objetivos:
a) Resgate o Sr. Fuji da Torre Pokémon e pegue a Poké Flauta (Poké Flute)



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!

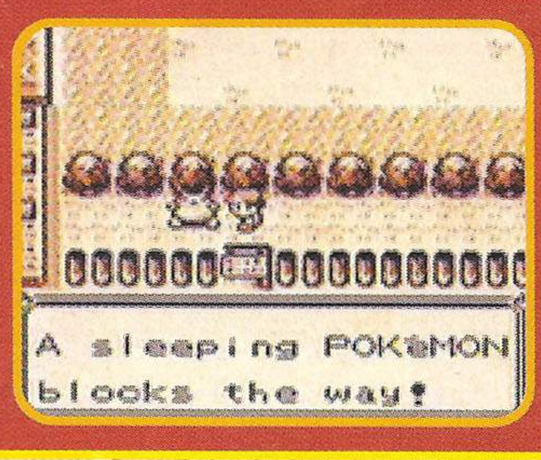
pokémon existentes na região

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









POKÉMON™ SENSACIONAL!!!

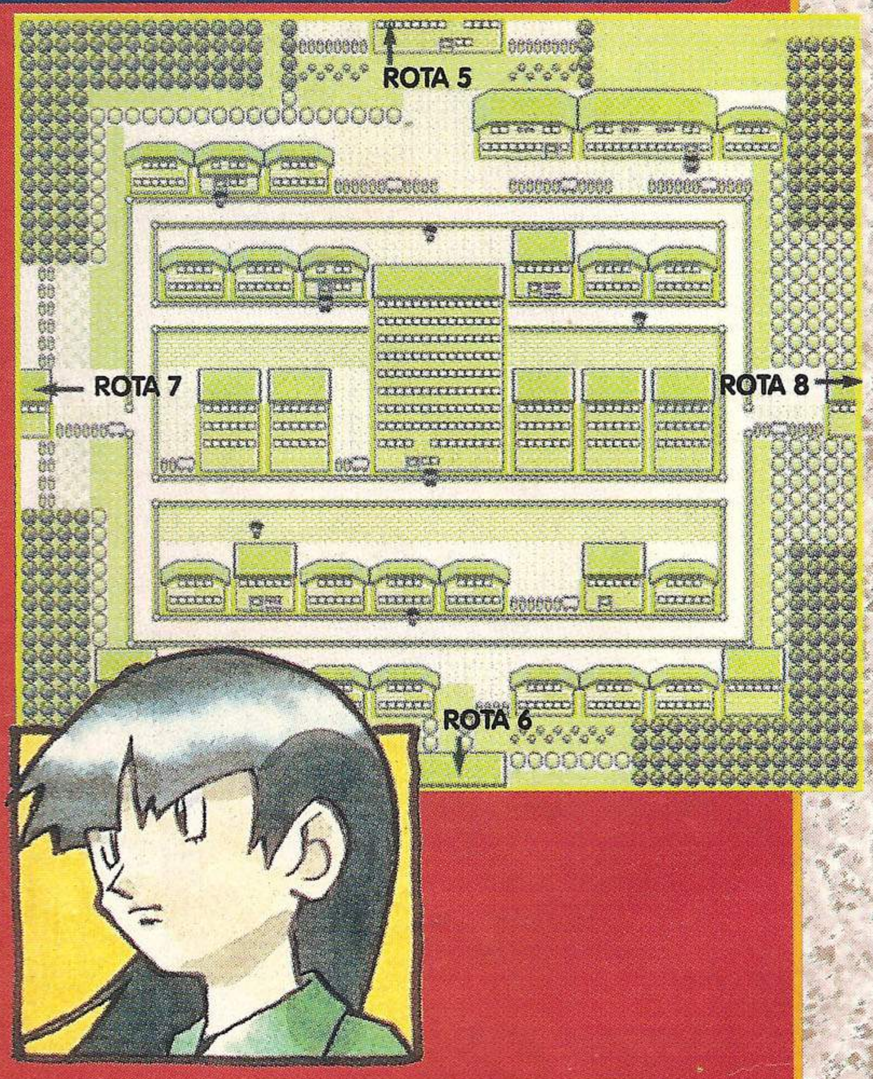
Nas duas edições anteriores demos todos os toques de como se dar bem na primeira metade do game. Acompanhe agora o serviço completo para você ir até o final do jogo, e de quebra, pegando todos os 150 monstrinhos. Por Pablo Miyazawa

Cidade Saffron

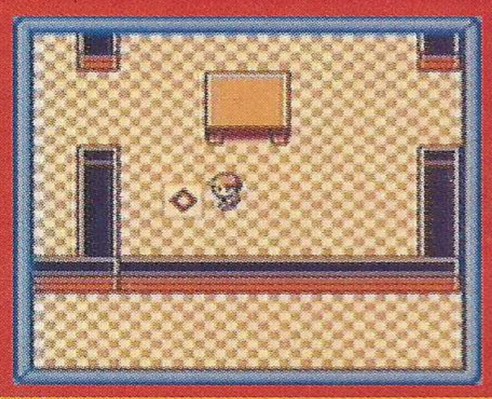
Rota 8: Cidade Lavender → Cidade Saffron
Objetivos:
a) Dê a bebida ao guarda que está com sede
b) Resgate o presidente da Silph Co. e ganhe a Master Bola
c) Derrote Sabrina no ginásio da cidade (Saffron City Gym) e pegue a Insígnia do Pântano (Marsh Badge)

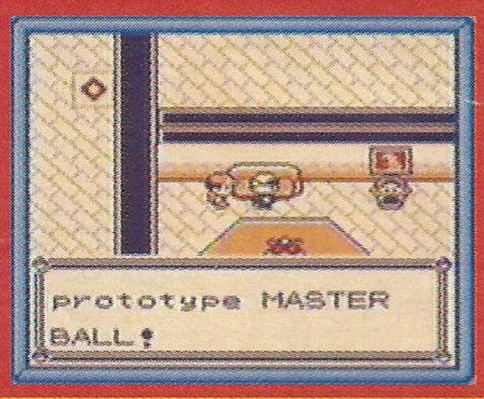
Saia pela rota da esquerda (Rota 8) e entre na cabana do guarda. Entregue a ele a Soda ou a água fresca que você havia comprado. Isso abrirá a passagem para a Cidade Saffron. Luta é o que não vai faltar por aqui: toda a cidade está tomada pela Equipe Rocket. Não fuja de nenhuma, pois você precisará do 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).



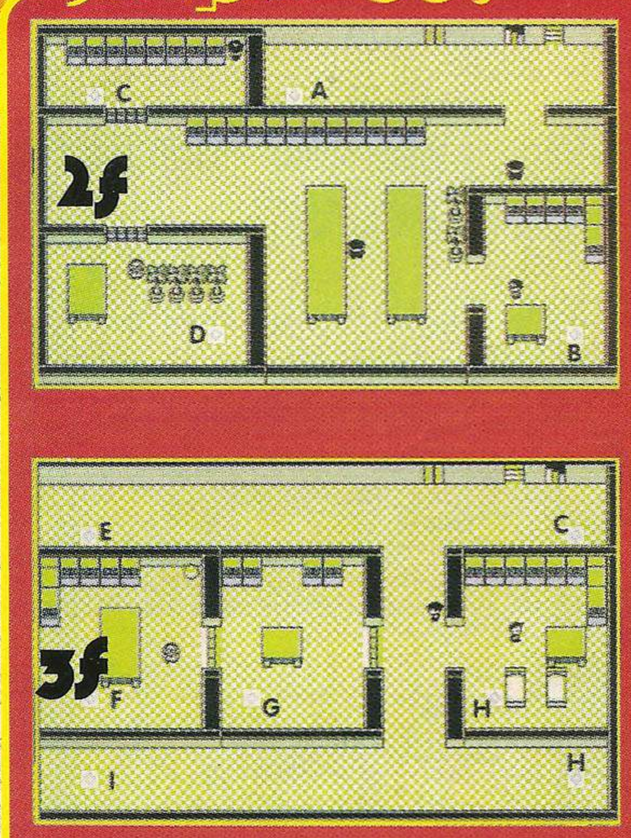


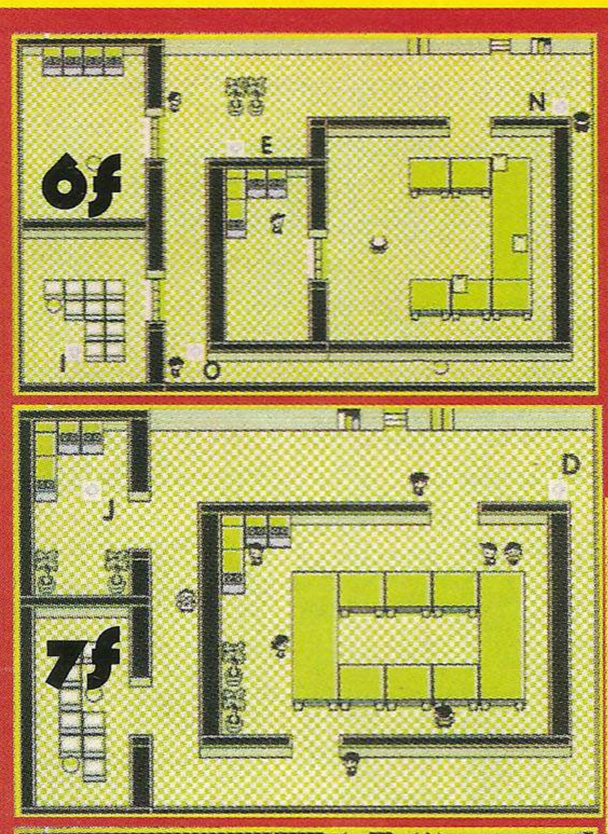


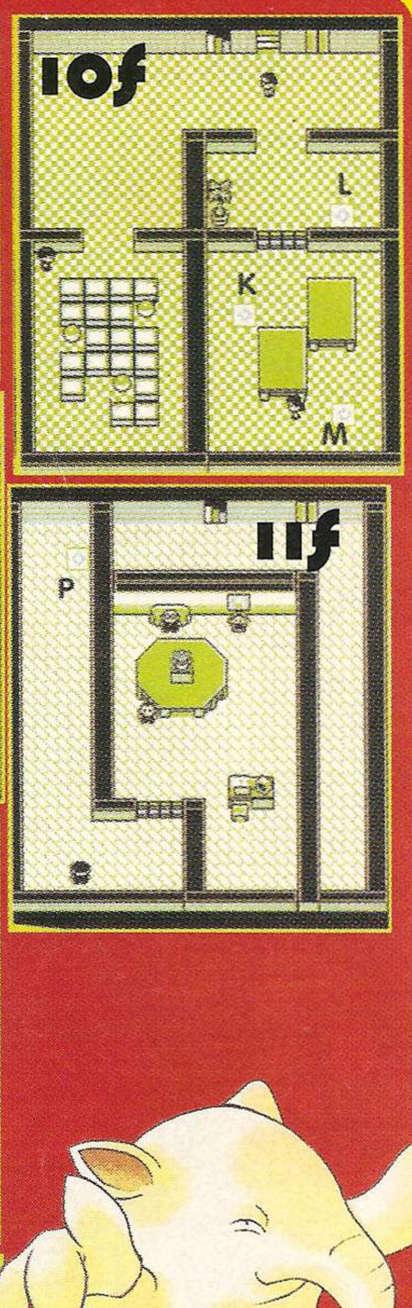


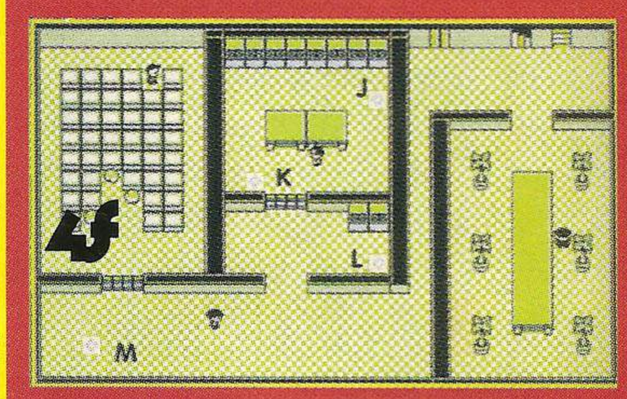


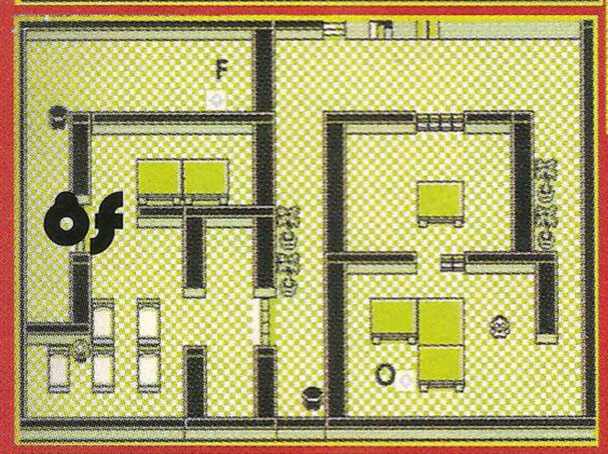
SILPH CO.

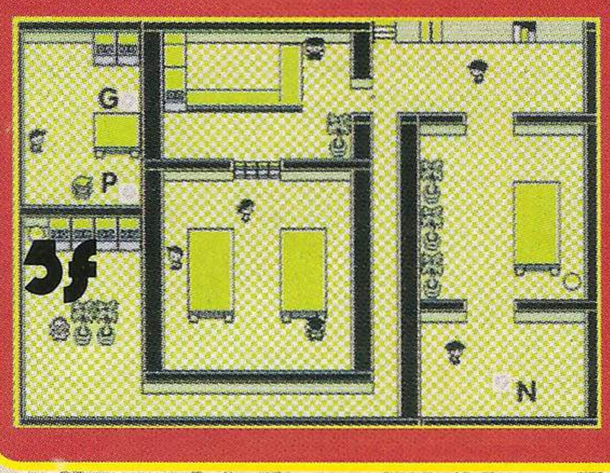


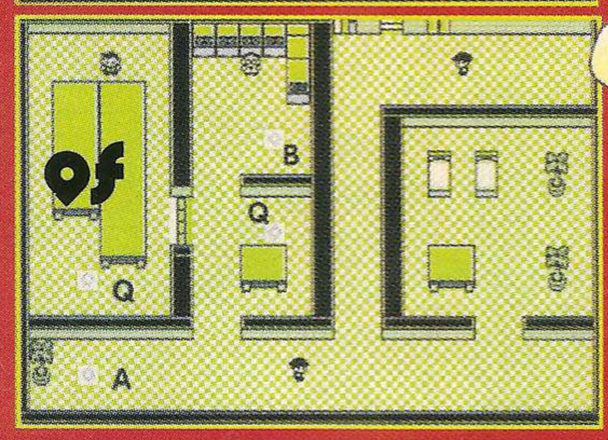


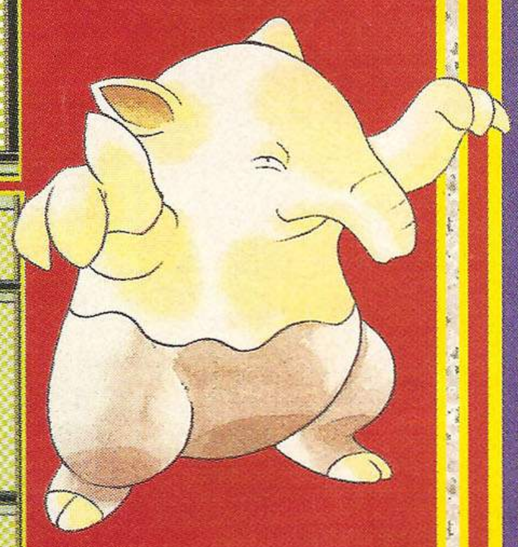


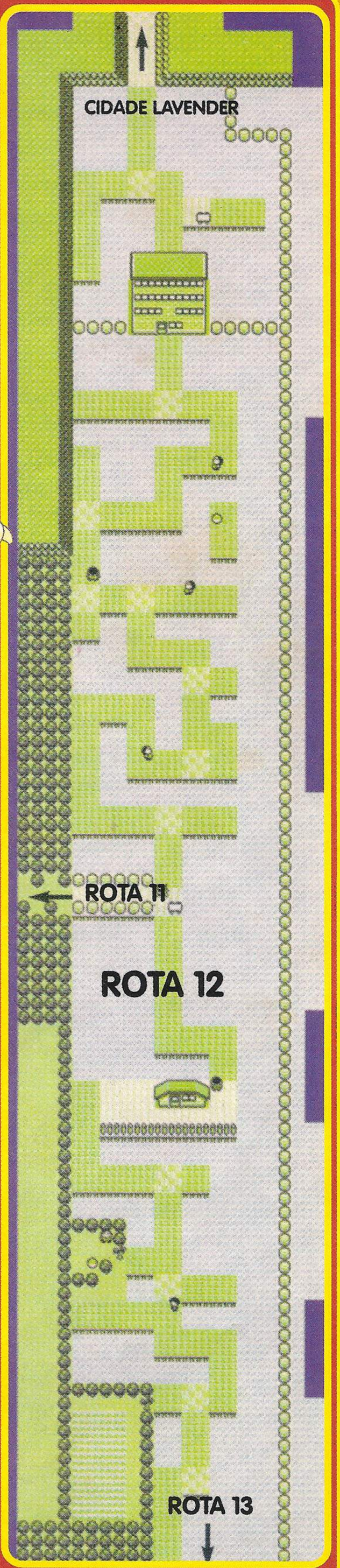












rota da pescaria

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

rota 12

	vermelha	azul
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

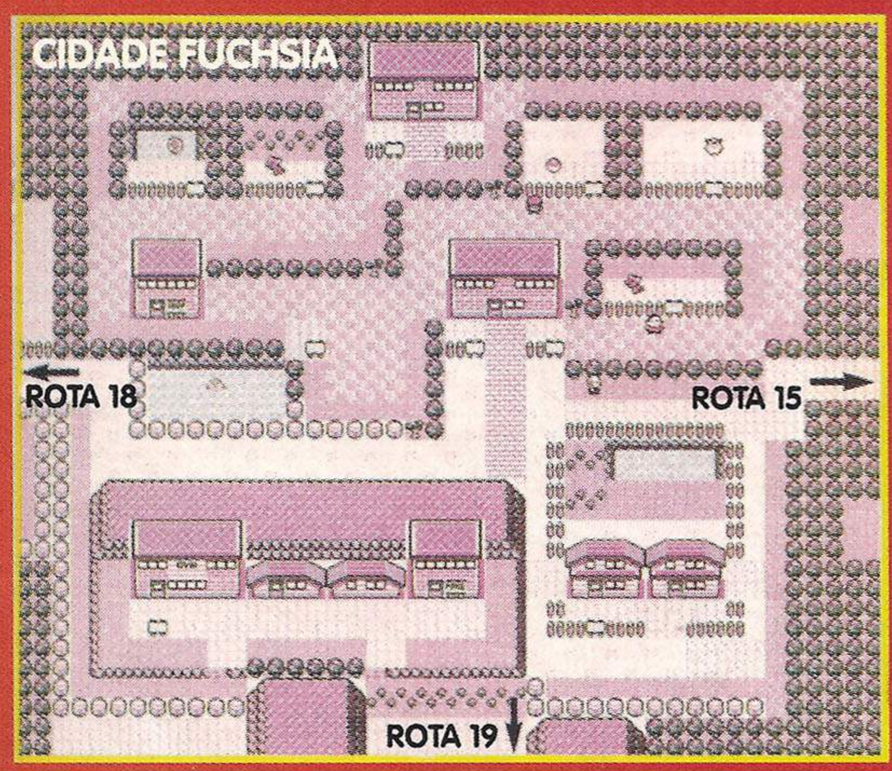
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Nenhum
Gloom	Poucos	Nenhum
Pidgeotto	Poucos	Poucos
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Weepinbell	Nenhum	Poucos

cidade fuchsia

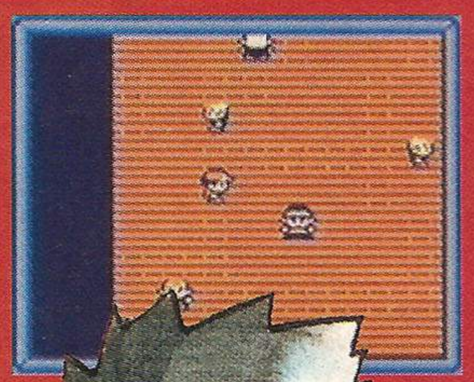
Objetivos:
a) Enfrente Koga no Ginásio da Cidade (Fuchsia City Gym) para ganhar a Insígnia da Alma
b) Pegue o HM 03 e os Dentes de Ouro (Golden Teeth) na Safari Zone e troque-os pelo HM 04 no Game Warden.

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 Strenght. Com ela, será possível empurrar pedras mais pesadas.







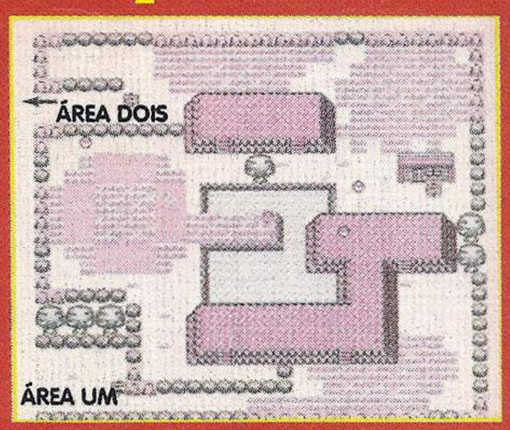


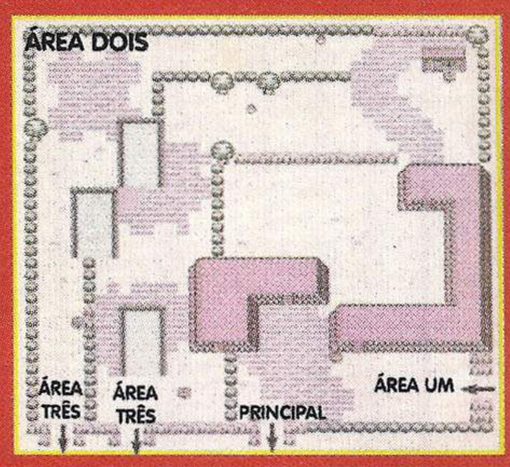


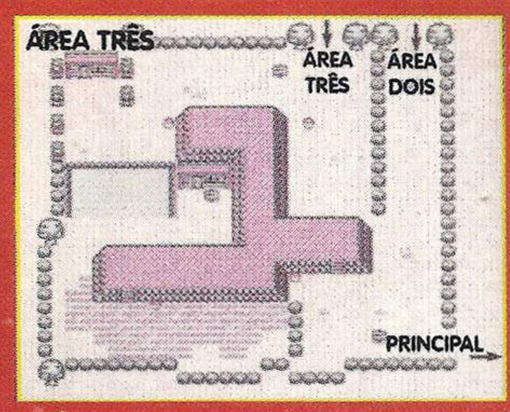
pokémon existentes na região

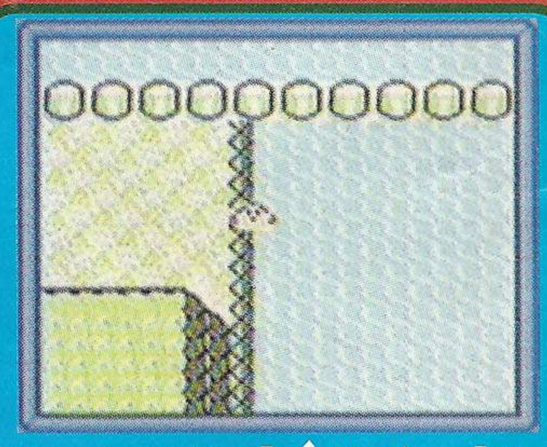
	vermelha	azul
safari zone - zona principal		
Nidoran♂	Poucos	Nenhum
Nidorino	Poucos	Poucos
Nidoran♀	Nenhum	Poucos
Nidorina	Poucos	Poucos
Rhyhorn	Poucos	Poucos
Venonat	Poucos	Poucos
Exeggcute	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Scyther	Poucos	Nenhum
Pinsir	Nenhum	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos
safari zone - área 1		
Nidoran♂	Poucos	Poucos
Nidorino	Poucos	Nenhum
Nidoran♀	Poucos	Poucos
Nidorina	Nenhum	Poucos
Doduo	Poucos	Poucos
Paras	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Exxegcute	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
Exxegcute	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
Exxegcute	Poucos	Poucos
Tauros	Poucos	Poucos
Kangaskhan	Poucos	Poucos

silph co.



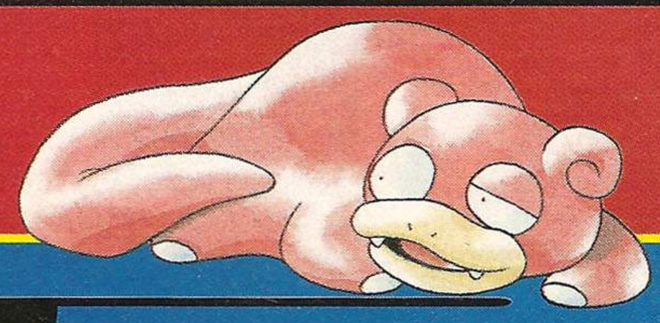






pegue pokémon da safari zone fora da safari zone

Tentou pegar algum Pokémon na Safari Zone e não conseguiu? Tranqüilo! 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.



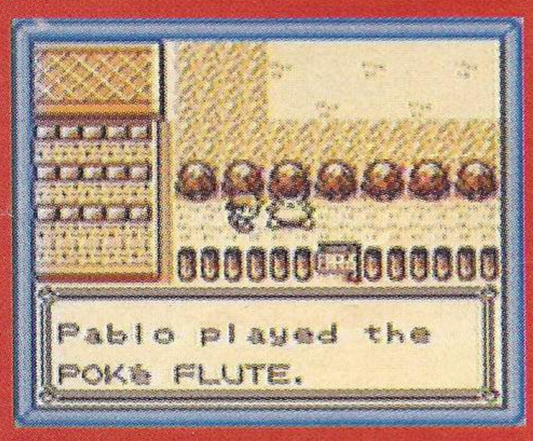
zona de ciclismo

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.

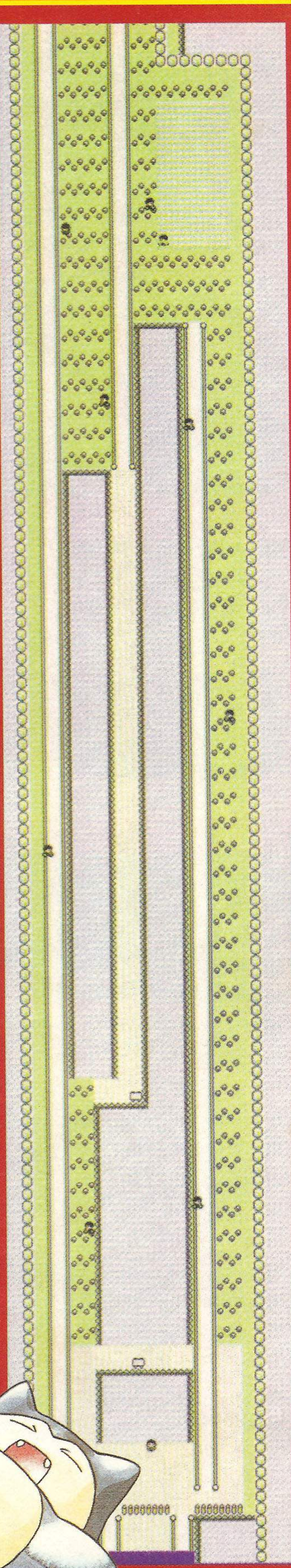
pokémon existentes na região

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









pegou cinqüenta pokémon??

Assim que você tiver capturado cinqüenta 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.

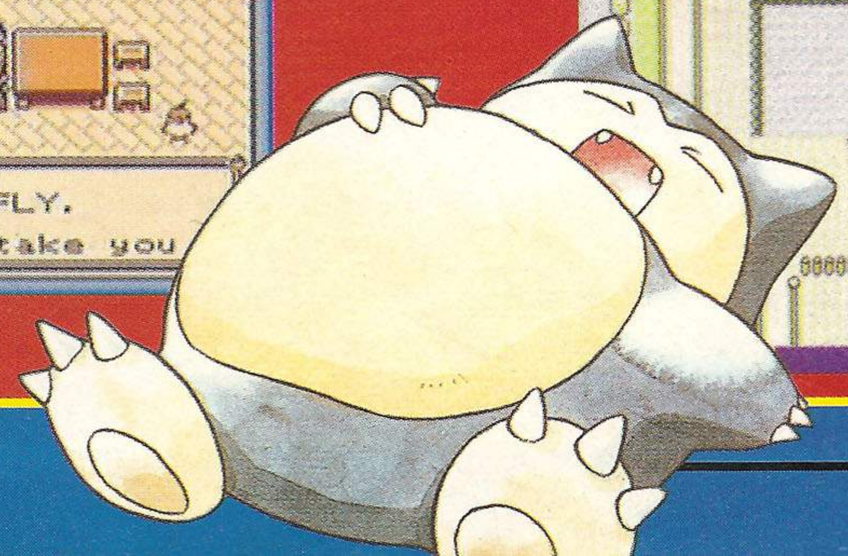
ilhas seafoam

Rota 19: Cidade Fuchsia → Ilhas Seafoam
Objetivos:
a) Capture o Articuno
b) Encontre a saida para o outro lado da ilha

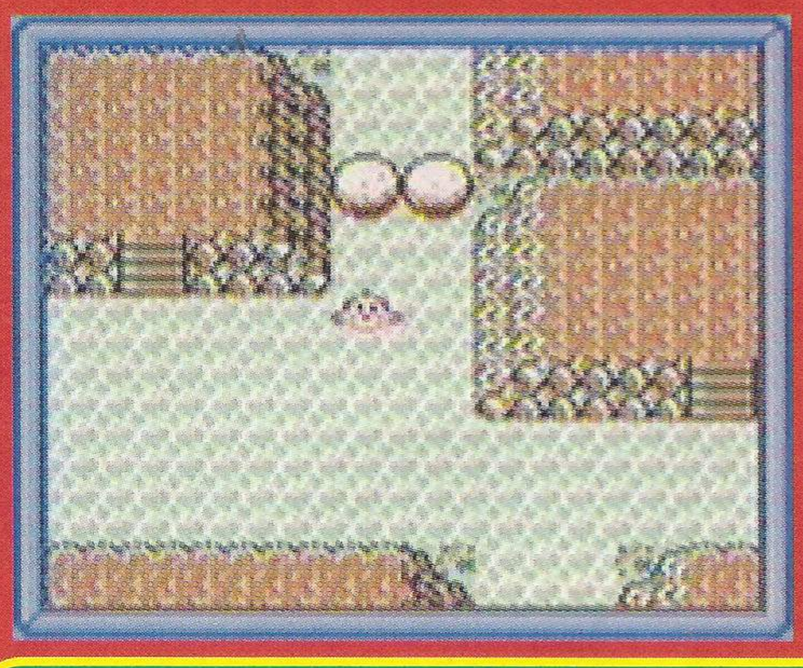
Volte para Fuchsia e saia pelo caminho de baixo. Ensine a técnica Surf (com o HM 03) para algum Pokémon e use esta habilidade na beirada da água para sair deslizando como um Jet Ski. As Rotas 19 e 20 são um longo caminho pelo rio, cheio de pescadores e Tentacools. No meio da Rota 20 você encontrará as Ilhas Seafoam, um local cheio de monstrinhos novos e também um dos labirintos mais chatos do jogo. Os dois útilmos 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 Strenght), até elas caírem no B3. As pedras irão barrar a correnteza e você poderá deslizar com tranqüilidade 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



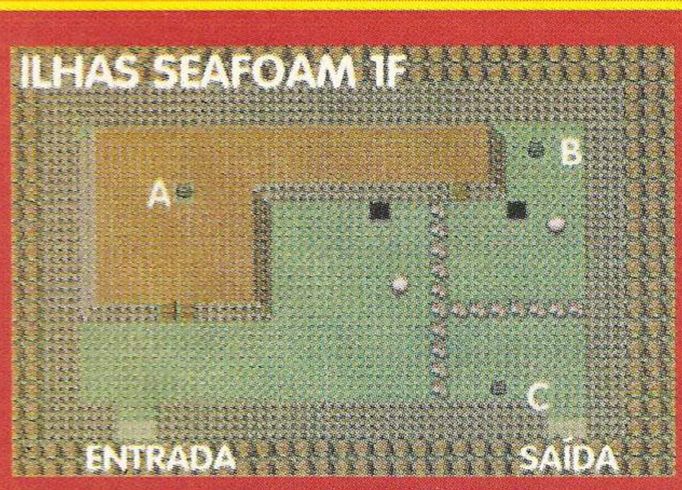
ILHAS SEAFOAM

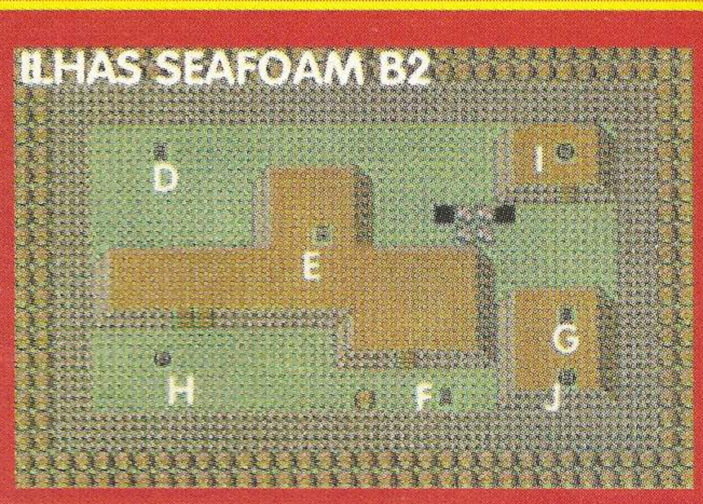


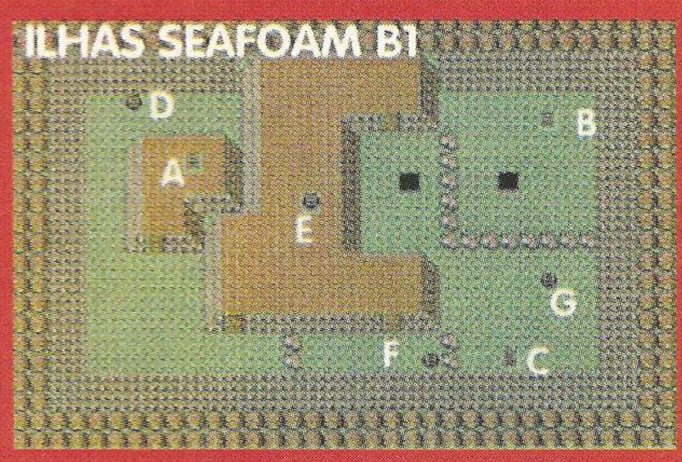
FIQUE DE OLHO!!

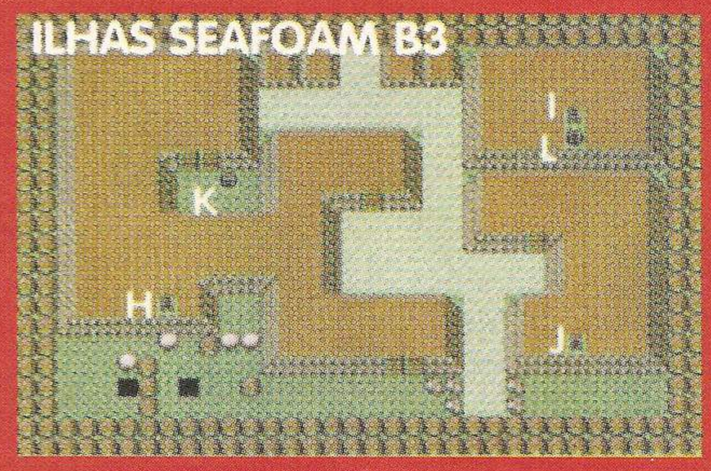
O super raro Pokémon Articuno pode ser encontrado aqui. Desça até o 3B e vá até o canto esquerdo. Empurre uma pedra branca em cada um dos buracos e caia por qualquer um deles. Nade até o topo para encontrar o Articuno. Mas não é nada fácil capturá-lo. Tente usar logo de cara alguma técnica Sleep (Dormir), 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!











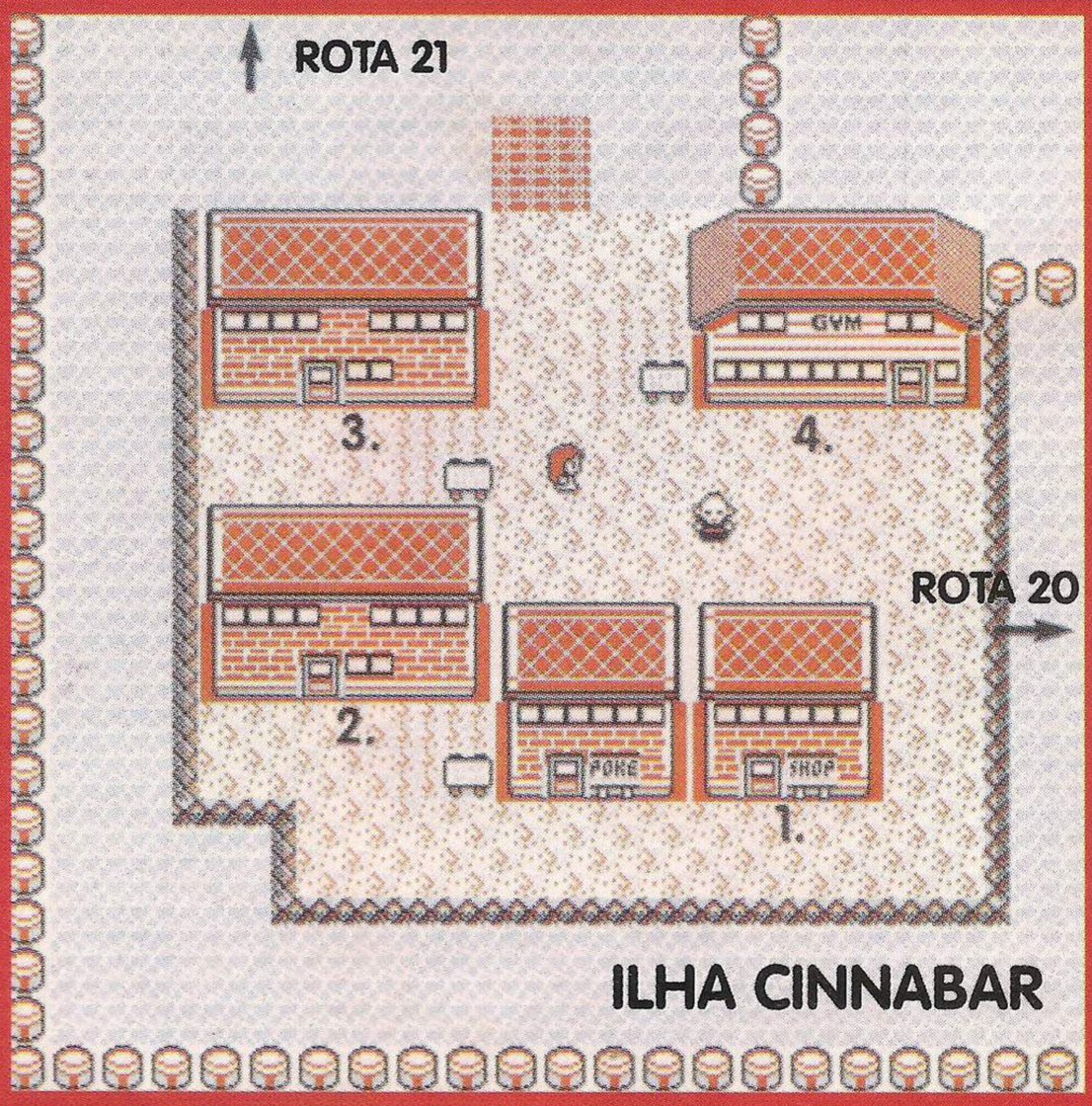


ILHA CINNABAR

Rota 20: Ilhas Seafoam → Ilha Cinnabar
Objetivos:
a) Troque os fósseis por Pokémon no Laboratóorio
b) Encontre a chave do Ginásio na Pokémon House
c) 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 monstrinhos bem difíceis. Aproveite!

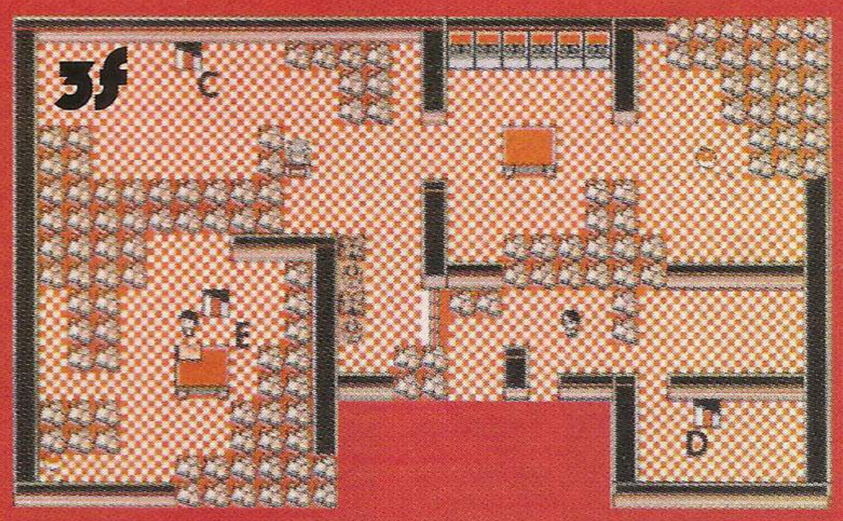
Agora, equipe-se com muitas Ultra Bolas e pegue seus Pokémon que estão precisando de mais pontos de experiência. Se você tentar entrar no Ginásio da Cidade, encontrará a porta trancada. A chave está escondida dentro da Mansão Pokémon, uma casa abandonada cheia de portas eletrônicas, acionadas por interruptores 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 monstrinhos 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.

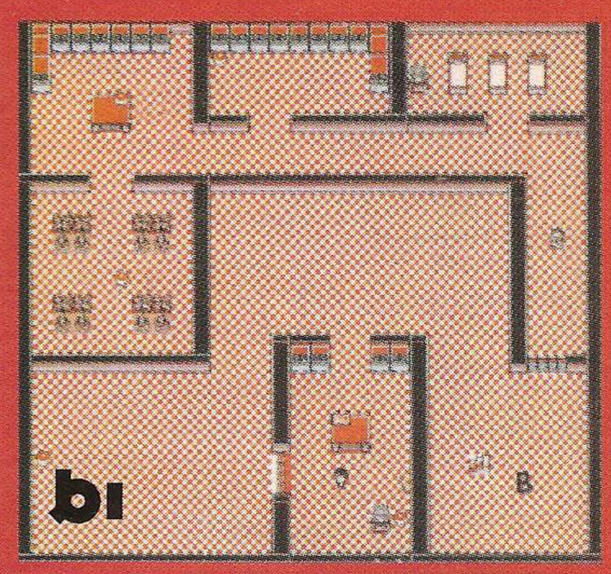


MANSÃO POKÉMON

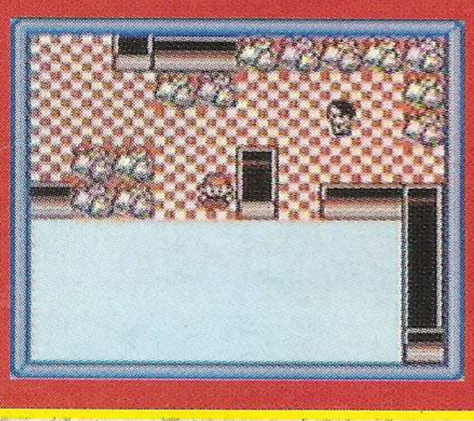
Pokémon existentes na região

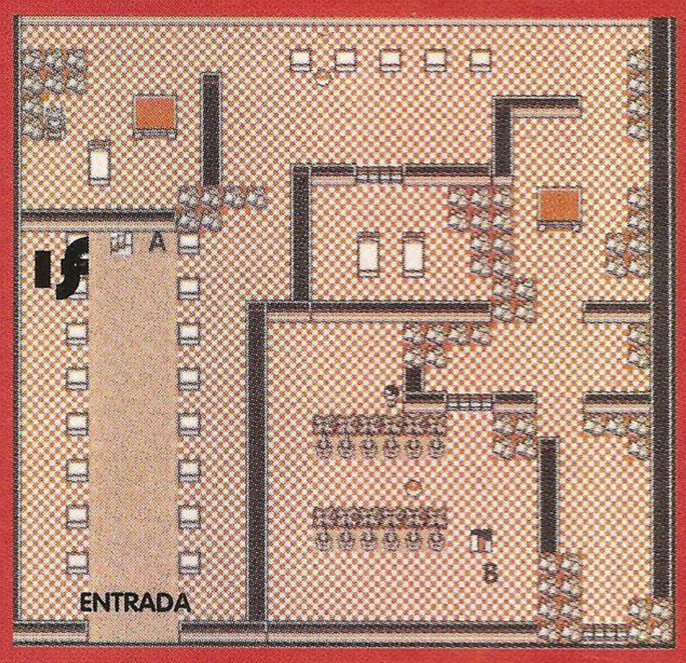
Rota 16, 17 e 18 Pokémon	vermelha House	azul
Koffing	Muitos	Poucos
Weezing	Poucos	Poucos
Growlithe	Poucos	Nenhum
Grimer	Poucos	Muitos
Vulpix	Nenhum	Poucos
Magmar	Nenhum	Poucos
Ponyta	Muitos	Muitos

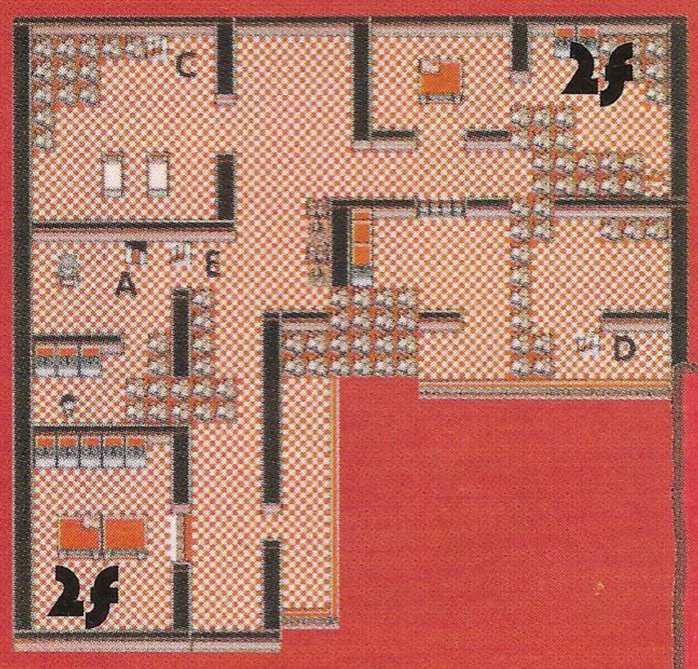


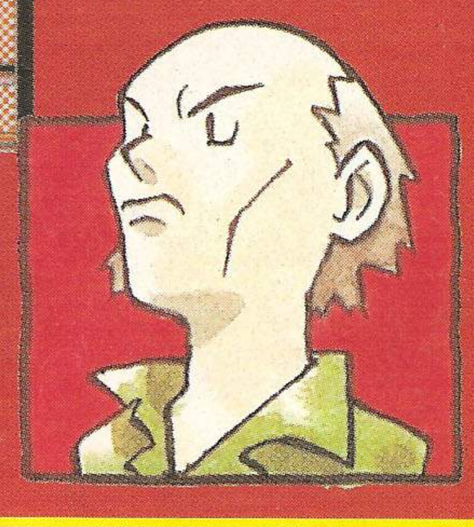








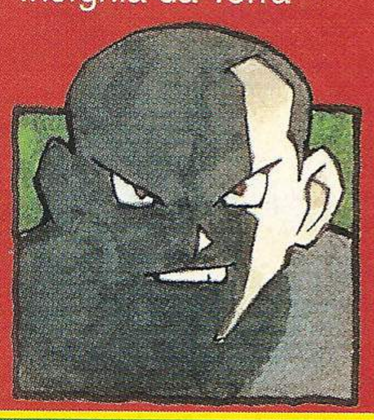




cidade viridian

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 Rhydorn). 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



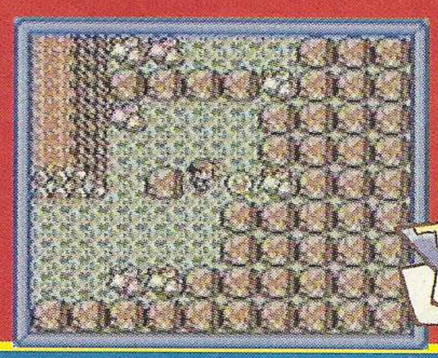


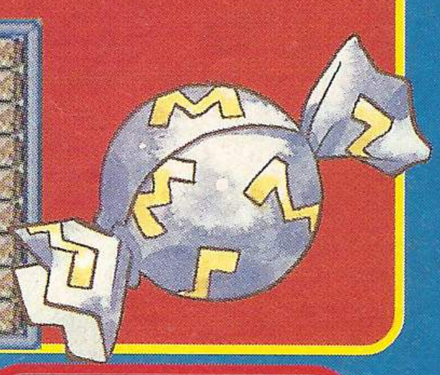
victory road

Cidade Viridian → Rota 22 → Rota 23 → Victory Road
Objetivos:
a) Enfrente seu rival Gary na Rota 22
b) Use as oito Insígnias (Badges) para atravessar a Rota 23 e entrar em Victory Road
c) 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 Strenght 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!







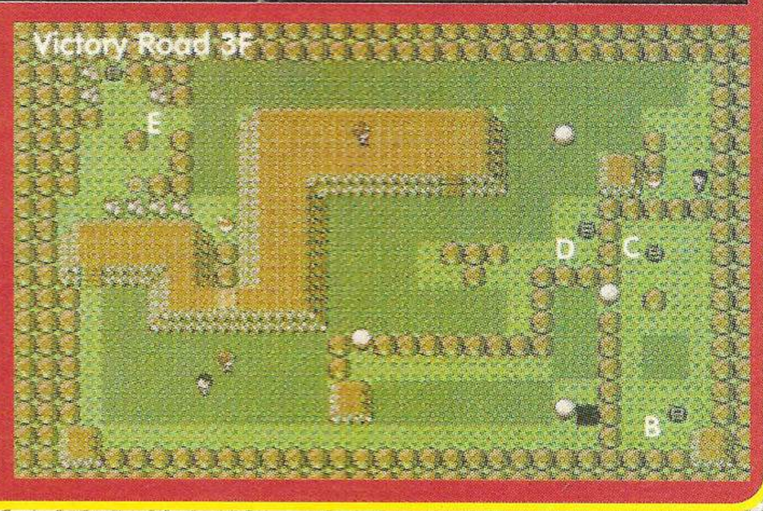
victory road



pokémon existentes na região

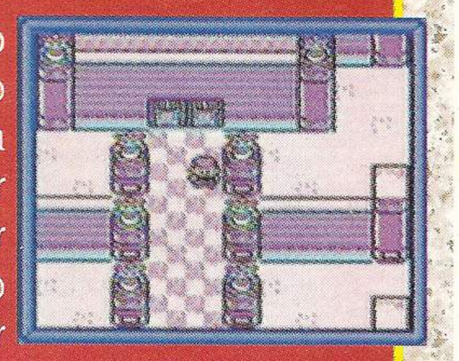
victory road	vermelha	azul
Machop	Poucos	Poucos
Machoke	Poucos	Poucos
Geodude	Poucos	Poucos
Graveler	Poucos	Poucos
Zubat	Poucos	Poucos
Golbat	Poucos	Poucos
Onix	Poucos	Poucos
Marowak	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos





indigo plateau

Victory Road → Indigo Plateau
Objetivos:
a) Enfrente os quatro membros do Elite Four (Lorelei, Bruno, Agatha e Lance)
b) 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

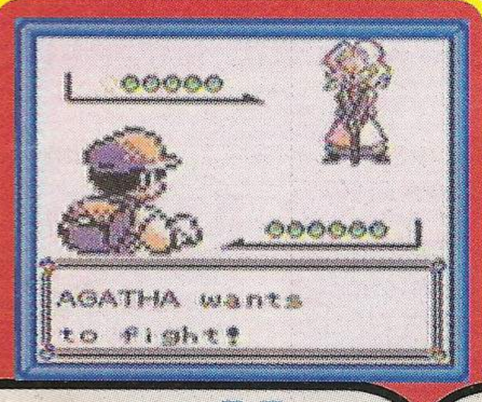


bruno

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

Adversários

Onix	LV 53
Hitmonchan	LV 55
Hitmonlee	LV 55
Onix	LV 56
Machamp	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

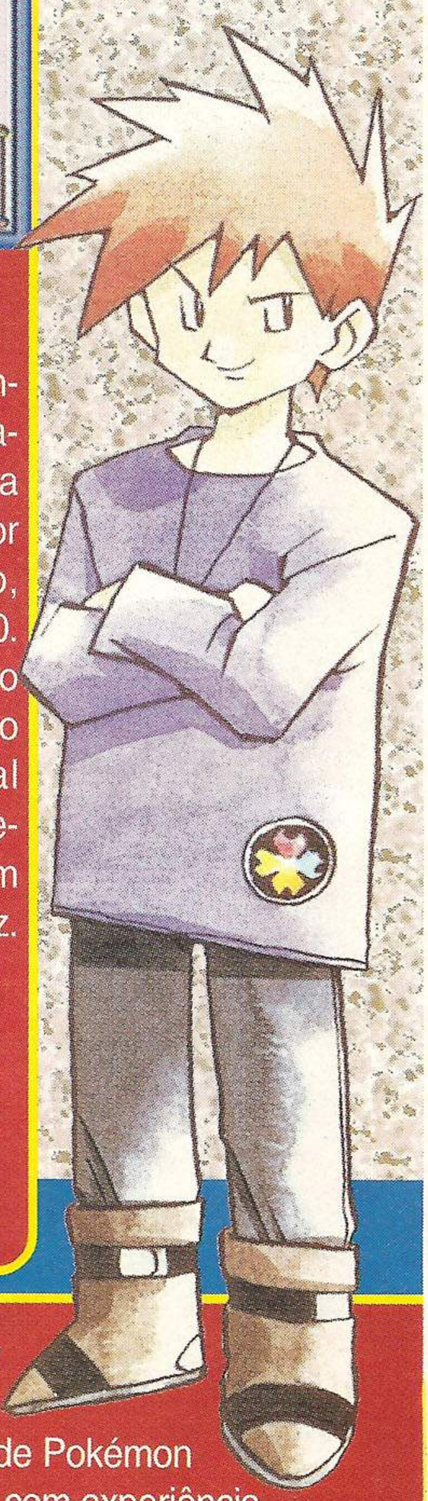


Lance

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 monstrinhos que participaram da última luta entrarão no Hall da Fama dos Pokémon! Quer honra maior? Mas peraí que ainda não acabou...

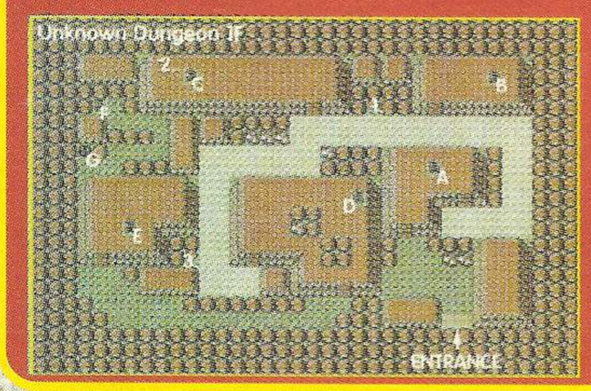
Unknown Dungeon

Cidade Cerulean → Rota 24 → Unknown Dungeon
Objetivos:
a) Capture o Mewtwo com a Master Ball

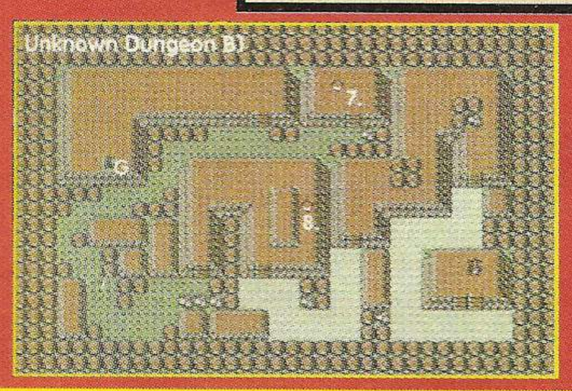
Este último labirinto só fica disponível depois que você finalizar o game. Após os créditos finais, escolha a opção Continue para retornar ao jogo. Você recomeçará na Cidade Pewter. Voe até a Cidade Cerulean e siga para o norte até a Rota 24. Entre na água usando o Surf e desça até encontrar uma caverna 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

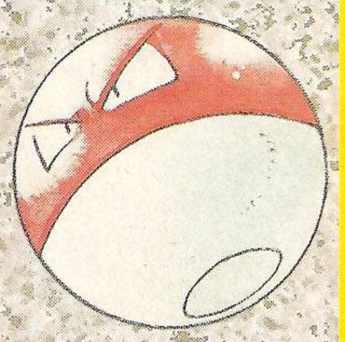
Victory Road	vermelha	azul
Dodrio	Poucos	Poucos
Venomoth	Poucos	Poucos
Kadabra	Poucos	Poucos
Rhydon	Poucos	Poucos
Marowak	Poucos	Poucos
Electrode	Poucos	Poucos
Chansey	Poucos	Poucos
Wigglytuff	Poucos	Poucos
Ditto	Poucos	Poucos
Parasect	Poucos	Poucos
Raichu	Poucos	Poucos
Arbok	Poucos	Nenhum
Sandslash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











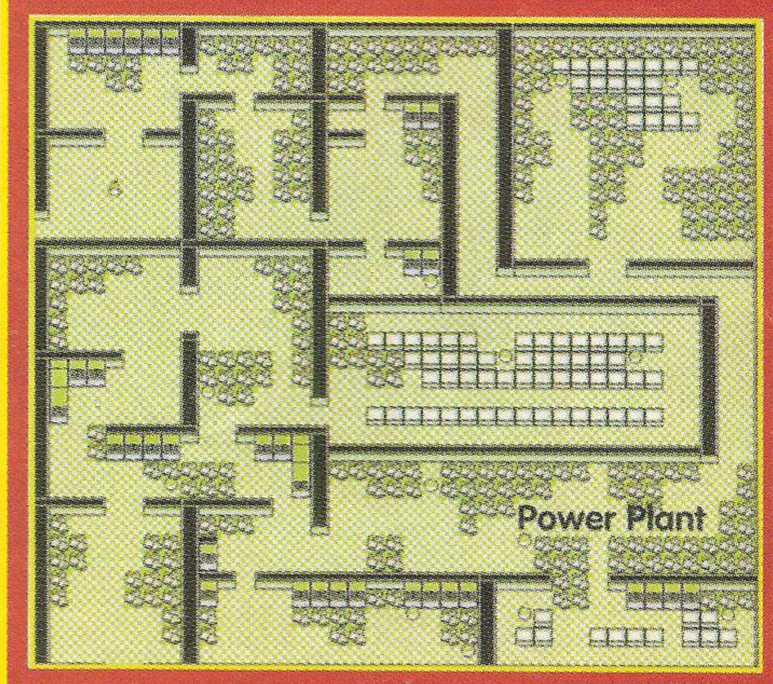
Pokémon existentes na região

	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 monstrinhos 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

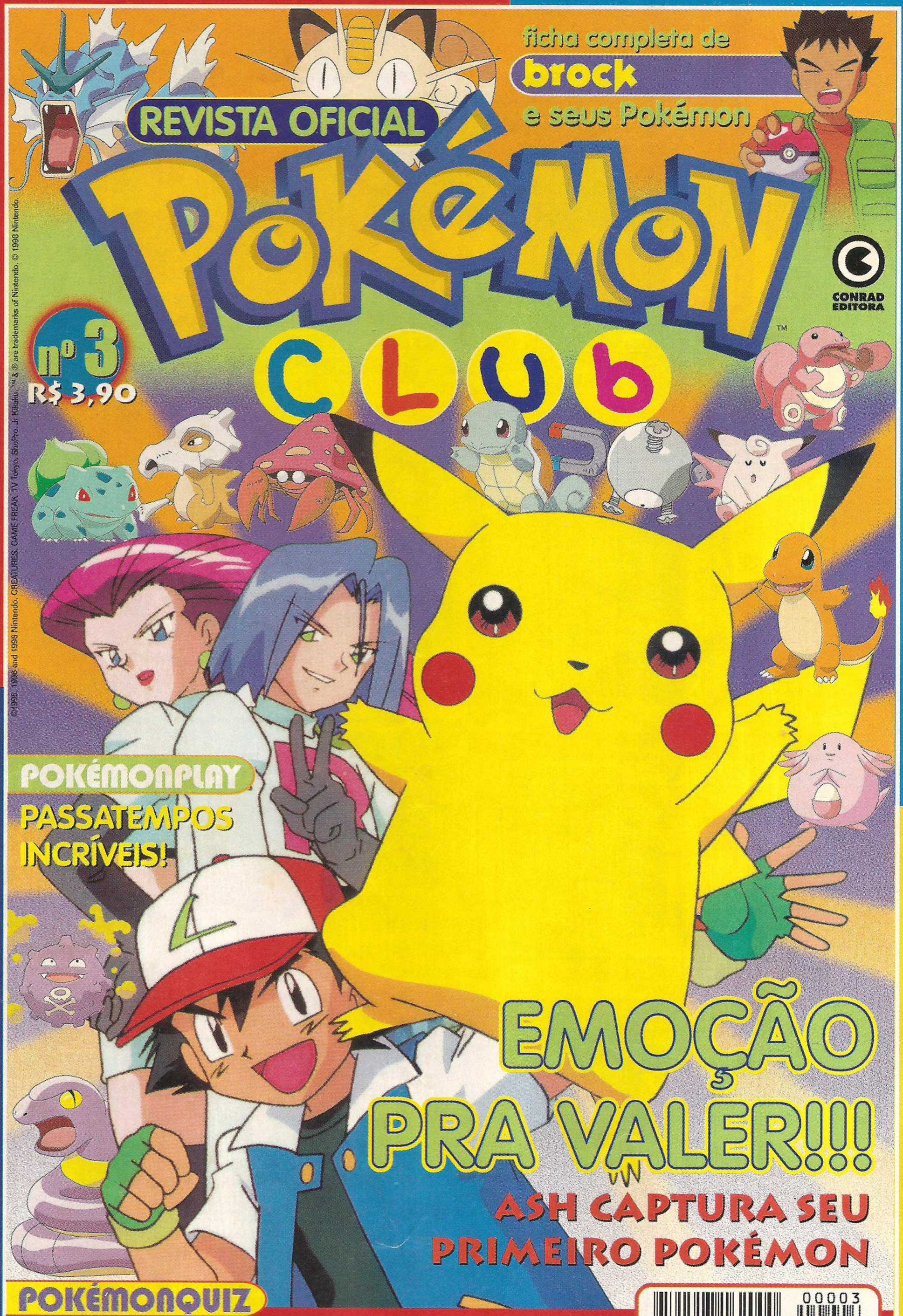
Pidgeot LV 61
Alakazam LV 59
Rhydon LV 61

(se ele escolheu Bulbasaur)
Gyrados LV 61
Arcanine LV 63
Venusaur LV 65

(se ele escolheu Charmander)
Exeggutor LV 61
Gyrados LV 63
Charizard LV 65

(se ele escolheu Squirtle)
Arcanine LV 61
Exeggutor LV 63
Blastoise LV 65

JÁ CAPTUROU SUA POKÉMON CLUB?



ENTÃO CORRA ATÉ A BANCA E PEGUE A SUA

CONRAD EDITORA

DESCUBRA A ORIGEM DOS POKÉMON NA HERÓI 2000 DESTE MÊS.

grátis Pôster exclusivo Pokémon

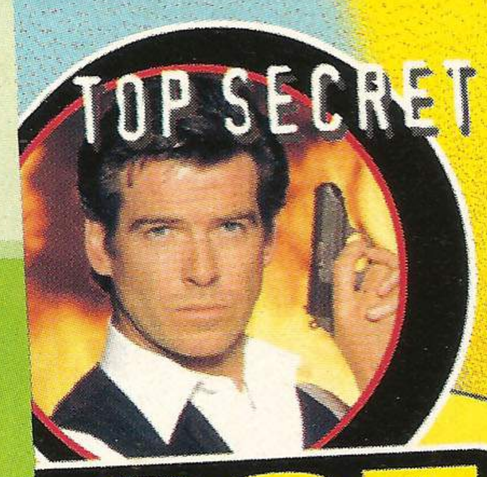
HERÓI 2000

O INCIO, O FIM E O MEIO

CONRAD

HERÓI 2000 #4 Novembro 99 • A

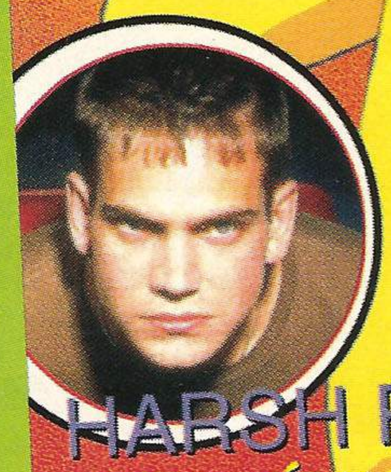




007
OS SEGREDOS DE JAMES BOND



TIAZINHA
AS NOVAS AVENTURAS



HABSH REALM
A NOVA SÉRIE DO CRIADOR DE ARQUIVO X



DRAGON BALL Z
A NOVA TEMPORADA VEM AÍ

DE ONDE VIERAM OS

Pokémon

DESCUBRA A VERDADEIRA ORIGEM DE PIKACHU E SEUS AMIGOS

Nº 4 R$ 3,30
00004
9 771516 927808

JOVEM HÉRCULES, BATMAN & TARZAN, MYSTERY MEN E DO FUNDO DO MAR

Já nas Bancas!

CONRAD EDITORA

Pokémon Snap™



Aprenda a fotografar e a encontrar todos os bichinhos. A aula fica por conta de Rogerio Motoda

Uma câmera na mão e sessenta e três Pokémon na tela. Na nova aventura das criaturas mais disputadas do pedaço você controla Todd, um garoto curioso que tem de fazer o melhor que puder para conseguir umas fotinhos bacanas. O negócio aqui é descolar um enquadramento perfeito e ainda torcer para que o Pokémon faça uma pose legal. O problema é que nem todos os bichinhos estão lá, prontos para servir de modelo pra você e é aí que está o legal do game. Muitas vezes você terá de fazer o Pokémon sair de seu esconderijo atraindo o bicho com a maçã ou com a bola de gás. Também há outros bichos que só dão as caras muito repentinamente, num canto qualquer da tela ou lá no meio do mar. Então é bom prestar atenção porque senão não tem jeito de pegar todos e aí não adianta chorar e nem espernear.

Mas mesmo olhando em todos os cantos, dificilmente você conseguirá pegar os seres logo de primeira nas fases e voltar às mesmas etapas será praticamente obrigatório. Mesmo porque o esquema aqui é o de tirar as melhores fotografias e apresentá-las ao Professor Oak, assim é sempre bom ter uma segunda oportunidade.

Os gráficos de Pokémon Snap não são os mais primorosos do N64, mas são legaizinhos e seguram a qualidade na boa. Os monstrinhos têm uma movimentação boa e há vários Pokémon andando ou voando pela tela, fora rios e cachoeiras. A jogabilidade é supersimples, não há dificuldade em nenhum momento e o som acaba não importando muito. São muitos monstrinhos para pegar, o desafio não é exatamente alto e isso tudo garante diversão de primeira para a legião de fãs de Pikachu e sua turma.

Ítens



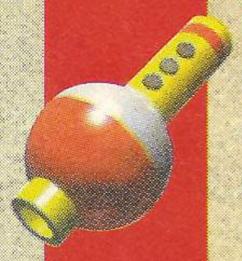
Maçã

É o único item que você pode usar no começo da aventura. A maçã é a comida preferida dos Pokémon e você a utiliza para chamar a atenção de alguns monstrinhos ou atrai-los para pontos específicos do cenário.



Bola de gás

Ao contrário da maçã, nenhum Pokémon gosta da bola de gás, por que ela deixa os bichos irritados. Com isso, você consegue poses melhores dos Pokémon fujões e dos que estão encondidos pelos cantos.



Flauta Pokémon

Use o som agradável da flauta para deixar os Pokémon mais animados. Os efeitos são os mais variados. Algumas criaturinhas dançam e outras mostram sua habilidades. São três ritmos diferentes.

Acelerador

Este equipamento dá um gás no Zero-One (seu veículo) e ajuda você a correr atrás dos monstrinhos mais tímidos. O Acelerador também é importante para deixá-lo perto dos Pokémon no momento certo.



Filme

Você tem um filme com sessenta poses para usar em cada fase. Não economize nos cliques, ainda assim, evite exageros fotografando um mesmo Pokémon dezenas de vezes.

Critérios para uma boa foto

Para conseguir as melhores poses das criaturinhas, você deve se desdobrar olhando para todas as direções possíveis. Use os botões C← e → para mudar o campo de visão em noventa graus, e aperte o botão C↑ para voltar ao ponto inicial rapidamente.

Pose

Uma boa pose vai depender do que o Pokémon está fazendo no momento do clique. Um movimento diferente do monstrinho, uma expressão única, tudo isso conta na hora da análise da foto. Em todos os casos, atenção é a melhor dica.

Técnica

A foto técnica é aquela com enquadramento correto, ou seja, com o Pokémon no centro do visor da câmera fotográfica. Outro item fundamental é o foco. Para não errar, segure o botão Z e só fotografe quando o alvo estiver vermelho e a câmera emitir um ruído característico. Se a técnica for apurada seus pontos dobram.

Espécies iguais de Pokémon em uma mesma foto (Same PKMN)

Sempre que possível, tente retratar em uma mesma foto vários Pokémon de uma mesma espécie. Escolha um monstrinho como foco principal e deixe os outros distribuídos pelo quadro da câmera. Quanto mais próximo dos monstrinhos, mais pontos você ganha.

Álbum de retratos

As fotos que você vai tirando durante o jogo podem ser colocadas em um álbum de retratos. Dá para guardar até sessenta delas e todas ficam gravadas na memória do cartucho. Para incluir um retrato, selecione a opção Album Mark antes de escolher as melhores poses para o professor Oak (professor Carvalho, no desenho animado), e vá marcando as imagens pressionando o botão A. Veja os Pokémon que você deixou para a posteridade clicando em PKMN Album, na tela de opções.

É hora de tirar fotos

The Beach

A aventura começa com o jovem fotógrafo Todd (Snap, no desenho animado) explorando o litoral da ilha Pokémon. Na primeira visita, você só conta com as maçãs, além, é claro, de sua inseparável máquina fotográfica. Por causa disso, é normal que as primeiras fotos não saiam tão boas. Você precisa encontrar pelo menos seis Pokémon para poder viajar até outro ponto da ilha. Não se esqueça de voltar mais vezes à praia para aprimorar seus retratos e encontrar o restante das criaturinhas.

Pidgey (Pokémon normal, nº 16)

Logo que o Zero-One começar a andar, aperte duas vezes qualquer um dos botões C, fazendo um movimento de 180 graus. Você vai ficar de costas para o sentido certo, mas de frente para três Pidgey que estão voando.

Ataque dos Pidgey

No final da fase, acompanhe os dois pássaros que estão voando para o ninho. Ao lado dele está o Meowth, que vai ser presenteado com o Ataque Tornado dos Pidgey sem piedade. Registre o momento a qualquer custo!



Doduo (Pokémon normal, nº 84)

Este Pokémon de duas cabeças é bem ágil. A melhor maneira de conseguir uma boa foto é acertando uma maçã nele. Ele vai cair no chão, assim dá para chegar bem perto e caprichar no clique. Se o Zero-One já estiver equipado com o Acelerador, você pode correr atrás do monstrinho aproveitando que ele ainda está meio tonto.



Pikachu (Pokémon elétrico, nº 25)

O Pokémon mais famoso do mundo aparece em vários pontos desta fase e é muito exibido, então é preciso que as poses sejam diferentes das habituais.

Pikachu surfando: Logo depois de ver o Doduo, jogue uma maçã na direção de um montinho de areia que está à direita do trilho, perto do Pikachu. Repare que há uma prancha de surfe sobre o morrinho. A idéia é atrair a atenção do Pokémon para o objeto. Quando ele estiver quase subindo na prancha, prepare a mira e bata algumas fotos!

Dois Pikachu de uma só vez: logo depois de ver o Scyther, comece a tocar a flauta e fique atento a dois troncos de árvore cortados que estão ao lado do matagal. Neste local você vai ver dois Pikachu irados e soltando raios para todos os lados. Não deixe de registrar este momento!





Butterfree (Pokémon inseto/voador, nº 12)

Você pode tirar uma boa foto do Butterfree depois de pegar o Pikachu surfista. A borboleta está sempre voando perto dos jardins floridos.







Lapras (Pokémon da água, nº 131)

Para encontrar três Lapras reunidos, você precisa fotografar todos as criaturinhas que aparecem sozinhas. A primeira aparição acontece na direção de um coqueiro, logo depois de fotografar o Butterfree. O segundo Lapras surge um pouco depois do Snorlax. O último fica à direita do Kangaskhan e, se você tiver seguido os passos corretamente, vai ver os três Pokémon aquáticos no mesmo lugar.



Kangaskhan (Pokémon normal, nº 115)

Quase no final da fase, no alto de uma formação rochosa, você vai ver um Kangaskhan protegendo seu filhote. Para tirar uma foto com o Pokémon de frente é só arremessar uma bola de gás ou maçã na cabeça dele. Isso vai irritá-lo, mas tocando a flauta tudo melhora, inclusive sua pontuação.



The Tunnel

Desta vez, o Zero-One enfrenta um trecho fora-de-estrada. No túnel da ilha, Todd encontra os monstrinhos que habitam a escuridão. Nesta fase você terá de resolver alguns mistérios e usar e abusar dos itens. Antes de ir para o laboratório, não se esqueça de abrir a passagem secreta guardada pelo Electrode.

Snorlax (Pokémon normal, nº 143)

Fotografar este monstrinho bonachão é fácil (ele está sempre dormindo). Se você tiver a flauta, não esqueça de tocá-la, caso contrário não tem jeito de vê-lo em pé.



Pikachu em cima de uma bola

Na parte de fora do túnel, tire algumas fotos do Pikachu. Ele tentará fugir do seu foco, vai ver uma bola e então subirá nela. Aproveite e tire um retrato diferente!



Pikachu chocando um ovo

Lembra da artimanha que você usou para fazer o Pikachu surfar? Faça uma coisa parecida novamente, mas com outro objetivo. Jogue maçãs na direção de um ovo amarelo e, quando o monstrinho estiver perto, use a flauta.



Meowth (Pokémon normal, nº52)

O Pokémon oficial da Equipe Rocket (rival de Ash e Cia.) aparece pela primeira vez em uma parte mais alta do cenário. Jogue uma bola de gás no Meowth para fazê-lo descer. Daí é só escolher a melhor pose.



Zapdos (Pokémon elétrico, nº 145)

O Pokémon alado sai do ovo graças ao esforço do Pikachu. A melhor foto é no instante do nascimento, quando Zapdos surge em meio a um clarão.



Scyther (Pokémon inseto, nº123)

Agora você precisa dar uma de esperto. Acerte uma bola de gás, uma maçã ou atropele o Meowth em sua segunda aparição. Fazendo isso, o Zero-One vai ficar parado por um tempo determinado ao lado de um matagal, na parte esquerda do cenário. Note que há uma agitação no mato. Jogue bolas de gás na direção das folhas que estão voando para tirar um Scyther que está escondido.





Electrode (Pokémon elétrico, nº 101)

Ao ver esta espécie de Pokébola tamanho gigante em várias partes da fase, acerte bolas de gás ou maçãs se ela estiver parada. A hora certa de dar o clique é quando o Electrode explode e solta raios. Chegando ao final da fase, olhe para o lado direito e acerte bolas de gás no Electrode que está em cima de umas pedras. Ele vai explodir e abrir uma passagem secreta para o estágio The Volcano.



Magikarp (Pokémon da água, nº129)

Nos trechos em que a água está mais presa (e mais próxima), jogue uma bola de gás ou uma maçã para fazer o Pokémon-peixe pular. É preciso ser rápido no gatilho!

Electabuzz (Pokémon elétrico, nº 125)

O primeiro monstrinho da espécie está no começo da fase e pode ser atraído com uma maçã. Antes de chegar ao final do estágio, do lado direito, você vê dois Electabuzz que não podem deixar de ser fotografados juntos. Arremesse várias maçãs a longa distância pois, estes Pokémon se movimentam devagar.



Eevee (Pokémon normal, nº 133)

Próximo a algumas pedras, você vai ver o Eevee, um Pokémon parecido com um esquilo, correndo atrás de uma grande bola rosa. Seja rápido e jogue uma maçã. Depois toque a flauta e dê um clique.



Chansey (Pokémon normal, nº 113)

Aproveite o pega-pega do Eevee e acerte uma bola de gás ou maçã na bolota rosa. Ela se transformará em Chansey, o Pokémon enfermeira, e se você tocar a flauta ele vai dançar.



Kakuna (Pokémon inseto/venenoso, nº 14)

Os Kakuna estão no início do túnel. Olhe para o teto e atire uma maçã ou bola de gás em cada um deles. Fazendo isso, eles vão descer até o chão e ficar bem próximos da sua lente.



Zubat (Pokémon venenoso, nº 41)

Prepare seu zoom e enquadre um grande portão de ferro. Quando ele abrir, um Pokémon-morcego vai passar voando. Dá para conseguir um belo close! Mais à frente, na segunda porta, faça a mesma coisa.



Haunter (Pokémon fantasma, nº 93)

Antes de passar pela segunda porta e depois de atravessá-la, do lado esquerdo, você vai ver um círculo violeta voando. Não ignore e fotografe. Surge uma surpresa na hora de revelar!



Magikarp

O peixe aparece em um pequeno laguinho, antes do segundo portão. Aproveite, pois esta é uma das melhores oportunidades de fotografar o Magikarp de perto.



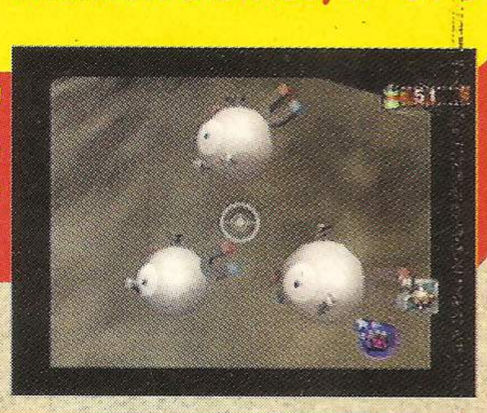
Diglett & Dugtrio (Pokémon da terra, nº 50 e 51 respectivamente)

Você encontra o Diglett após a aparição do Haunter. Ele está ao lado do Pikachu e detesta aparecer sozinho nas fotos. Mesmo assim dê uns cliques. O Pokémon da terra vai tentar fugir se enterrando no chão e surgindo mais à frente. Fotografe-o novamente e espere uma supresa: quem aparece desta vez é o Dugtrio. Tire alguns retratos dele e espere mais um trio aparecer!



Magnemite & Magneton (Pokémon elétrico, nº 81 e 82 respectivamente)

O Magnemite é uma esfera magnetizada, que reunida a mais duas, transforma-se no Magneton. Tire a foto de um Pokémon isolado e depois junte os três, atraindo-os com maçãs.



The Volcano

Nesta região da ilha você encontra os Pokémon do fogo. Eles ficam às margens do rio de lava e alguns até evoluem sob o efeito do calor. Com exceção dos Growlithe e da sua forma evoluída, Arcanine, não há maiores dificuldades para fotografar os monstrinhos. Para habilitar o estágio The River, você tem de fotografar e apresentar 22 Pokémon para o professor Oak.

Rapidash (Pokémon do fogo, nº 78)

Jogue maçãs ou bolas de gás para assustar os dois cavalos que surgem no início da fase. Faça isso quando eles estiverem perto de você para garantir um bom enquadramento.





Vulpix (Pokémon do fogo, nº 37)

Atraia a atenção do primeiro Vulpix para a trilha percorrida pelo Zero-One. Vá arremessando maçãs para frente até que o monstrinho se encontre com outros dois Pokémon da mesma espécie. Capriche no foco e ganhe pontos extras!



Charmander (Pokémon do fogo, nº 4)

Logo à frente, na margem esquerda do rio de lava, você vê um Magmar e um Charmander. Tente acertar uma maçã entre os dois para provocar uma disputa pela comida. Garanta uma foto do Charmander e espere pela sua evolução.

Gangue Charmander

No trecho mais estreito do percurso, você vai ver um ovo gigante no meio do trilho. Não jogue nada nele (pelo menos por enquanto). Espere o Zero-One parar e aproveite este momento para fotografar uma gangue de Charmander. São apenas dois no início, mas conforme você lança algumas maçãs, surgem vários deles.



Charmeleon (Pokémon do fogo, nº 5)

A briga entre os dois Pokémon gera uma evolução. Charmander transforma-se em Charmeleon e dá o troco no Magmar. Atire uma maçã perto da margem e dê um belo zoom no novo Pokémon.



Magmar (Pokémon do fogo, nº 126)

Você consegue a melhor pose deste Pokémon perto do final do estágio. Jogue uma maçã no meio dos dois Magmar para armar uma briga. Dê uns cliques antes e depois do confronto. Se quiser, use a flauta.



Moltres (Pokémon do fogo, nº 146)

Ataque uma maçã ou bola de gás para derrubar o ovo que está obstruindo sua passagem. Fique esperto para retratar o nascimento do pássaro de fogo. Tente pegá-lo com as duas asas abertas, ocupando o visor da câmera de lado a lado.



Growlithe e Arcanine (Pokémon do fogo, nº 58 e 59, respectivamente)

Rapidez é fundamental nesta parte do jogo. Após ter visto os dois Magmar lutando, acerte bolas de gás nos três fossos de lava que estão do lado direito do cenário. Isso fará com que três leões apareçam. Um deles pode ser o Arcanine, a forma evoluída do Growlithe, tudo vai depender da sua sorte. Se ele não aparecer desta vez, tente depois.



Magikarp

Arremesse bolas de gás ou maçãs na água para tentar tirar o peixe da água.

Charizard (Pokémon do fogo/voador, nº 6)

O Pokémon-dragão é o último habitante da parte vulcânica da ilha. Derrube o Charmeleon (tire uma foto antes) na lava com a ajuda das bolas de gás ou maçãs e aguarde a evolução. Tente fotografá-lo quando ele cuspir fogo.



The River

Depois da passagem calorosa pelo vulcão, você curte a paisagem tranqüila e refrescante da corredeira do rio. Os Pokémon estão por todas as partes: à esquerda, à direita, na água e até no céu.

Poliwag (Pokémon da água, nº 60)

Logo no começo da fase, olhe para a margem direita do rio e acerte bolas de gás em um Poliwag que está sozinho. Ele vai correr para frente até se encontrar com outros dois companheiros. Jogue bolas de gás nos três monstrinhos, e antes que eles entrem na água, fotografe-os. Se puder, pegue-os dando piruetas.



Magikarp

Esta é a melhor fase para fotografar o peixe. É só jogar maçãs ou bolas de gás em qualquer ponto do rio. Aproveite!

Bulbasaur (Pokémon planta/venenoso, nº 1)

Após o flagrante do banho dos Poliwag, vire rapidamente para o lado esquerdo e atire bolas de gás em cima de um tronco gigante que está cortado. Lá, há um monstrinho-planta. Também jogue maçãs em frente a uma toca. De lá, sairá outro Bulbasaur. Aí é só juntar os dois com a comida Pokémon e usar a flauta.



Vileplume (Pokémon planta/venenoso, nº 45)

O cogumelo saltitante fica do lado direito. O único segredo é tocar a flauta para o Vileplume dançar. Cada ritmo tem um efeito.



Shellder e Cloyster (Pokémon da água/gelo, nº 90 e 91 respectivamente)

Os Shellder surgem de dentro da água e fogem com rapidez. Não há o que fazer para chamar a atenção destes Pokémon, apenas usar o Acelerador do Zero-One e buscar o melhor Close-up. O Cloyster aparece no final do estágio. Use bolas de gás nele.



Slowpoke e Slowbro (Pokémon da água, nº 79 e 80 respectivamente)

Na margem esquerda do rio você dá de cara com dois simpáticos Slowpoke. Fazer a foto deles é muito fácil, pois estes monstrinhos são bem preguiçosos. Mas o objetivo é a evolução. Para provocá-la, arremesse maçãs na direção de uma placa de madeira com um desenho do Shellder. O alvo é uma parte onde a grama não nasce. O Slowpoke pára neste local, coloca o rabo na água e pronto: vira Slowbro! Fotografe no instante da transformação.





Psyduck (Pokémon da água, nº 54)

Um bom jeito de fotografar o pato louco é usando o Metapod para se escorar. Acerte o Pokémon inseto com uma bola de gás, vá na direção dele e faça com que o Zero-One fique enroscado no monstrinho. Com o veículo parado fica mais fácil ver o Psyduck, que fica o tempo todo nadando em círculos. Para melhorar as poses, jogue bolas de gás no pato. Na hora de seguir viagem, acerte uma bola de gás no Metapod.



Metapod (Pokémon inseto, nº 11)

Estas criaturinhas ficam penduradas no teto de vegetação, próximo do Psyduck. Use bolas de gás.



Pikachu fujão

O rato elétrico está no final da corredeira, do lado esquerdo. Ele fica em cima de um tronco de madeira e você precisa tirá-lo de lá. Acerte a cabeça dele com uma bola de gás e espere-o sair correndo. Se você registrar este momento, parabéns!



Porygon (Pokémon normal, nº 137)

Olhando para a direita há três Porygon. O primeiro (verde) está caminhando e pode mudar de cor com algumas boladas de gás. O outro (marrom) está na parede ao fundo. O último é fundamental para a continuidade da aventura: se você atacá-lo com a bola de gás, o monstrinho vai cair sobre um botão, que abre uma comporta e desvia o seu trajeto.



The Cave

Nos subterrâneos do rio, estão as criaturinhas que não gostam da luz do dia. A caverna é grande e profunda. Nesta fase, o Zero-One ganha propulsores a jato e a sensação de se estar voando é bem legal! As atrações do estágio são o trio de Jigglypuff e o Pikachu voador. Para ir até outro ponto da ilha entregue a foto de quarenta Pokémon diferentes, contando com os da caverna. Bom passeio!

Zubat

Os morcegos voam em dupla, o que significa pontos extras. As chances de uma foto bem próxima são grandes, principalmente se você visualizar o ponto de partida dos Zubat.



Grimer e Muk (Pokémon venenoso, nº 88 e 89 respectivamente)

Os desagradáveis monstrinhos moram em grutas que ficam do lado esquerdo, no começo da caverna. Mesmo de longe, lance maçãs para atrair os dois Pokémon que estão próximos, separados apenas por uma parede. Você não conseguirá um retrato decente, mas precisa fotografá-los. Feito isso, vai aparecer um terceiro Grimmer, que atingido por três bolas de gás, transforma-se em Muk. Seja rápido!



Ditto! (Pokémon normal, nº 132)

Olha que oportunidade legal! Afinal, não é sempre que se vê três Bulbasaur juntos. Mas, repare nos olhinhos deles! Não estão muito pequenos – e idênticos aos do Ditto? Na verdade, os três Pokémon planta que aparecem do lado direito da caverna, depois do Muk, são de mentirinha. Mesmo assim, registre o momento. Para revelar a identidade original, acerte bolas de gás nos três monstrinhos e os fotografe como Ditto.



Jigglypuff (Pokémon normal, nº 39)

Entrando em uma parte mais escura, você vê o Jigglypuff fugindo do Koffing. Banque o bom samaritano e liberte o Pokémon fofinho. Fotografe-o e olhe para o lado direito. Vai aparecer mais um Jigglypuff encrencado. Ajude-o e vire para a esquerda para socorrer uma terceira criaturinha indefesa. Se você não falhar nenhuma vez, poderá assistir a um show especial com os três monstrinhos cantores!



Koffing (Pokémon venenoso, nº 109)

Você tem três chances de tirar uma boa foto. A melhor delas é quando o Koffing está atrás do primeiro Jigglypuff. Use o Acelerador, a flauta e mande ver!



Magikarp

Atire maçãs na primeira piscina natural para ver o peixe.

Weepinbell & Victreebel (Pokémon planta/venenoso, nº 70 e 71 respectivamente)

O Weepinbell está caminhando ao redor da segunda piscina, do lado direito do cenário. Você vai passar tão perto dele que o zoom será excelente. Depois de tirar a foto, quando ele estiver bem de frente, acerte-o com uma bola de gás ou uma maçã. O monstrinho vai cair na água e evoluir para o raro Victreebel.



Pikachu voador

Depois da Magikarp, a atenção se volta para o salvamento do adorado Pikachu. Ele é seqüestrado pelo Pokémon-morcego, Zubat, que voa alto segurando o rato-elétrico. O único jeito de salvá-lo é acertando uma bola de gás ou uma maçã no morcego. Você precisa ser rápido e caprichar na pontaria. Não se preocupe com a queda do Pikachu, pois ele é muito esperto e prevenido. Balões de gás Hélio irão amortecer a queda. Faça o retrato e consiga uma ótima pontuação.



Jinx (Pokémon do gelo/psíquico, nº 124)

Quase no final da caverna, você se depara com dois Jinx paralisados em frente a um ovo de gelo. Toque a flauta para os Pokémon acordarem e realizarem uma estranha dança hipnótica. Registre tudo.



Articuno (Pokémon do gelo/voador, nº 144)

A dança dos Jinx estimula o nascimento do pássaro de gelo, que estoura a casca do ovo e sai voando pela caverna.



The Valley

A força das águas joga contra você nesta fase. O Zero-One se desloca com rapidez e isso exige habilidade no uso da câmera fotográfica. Procure usar os botões C para se movimentar de um lado ao outro sem perder tempo.

Squirtle (Pokémon da água, nº 7)

Logo no começo, posicione a Alavanca de Controle para a direita e veja algumas cascas de tartaruga dentro da água. Use o acelerador para ficar ao lado delas, vire para a esquerda e acerte uma bola de gás em cada Squirtle. Os monstrinhos vão para a terra e aí você pode fotografá-los juntos. Para melhorar a pose, use a flauta. No final da fase, não deixe de atacar o Squirtle com a bola de gás.



Magikarp

O peixe é a sua salvação se você quiser achar o gigantesco Pokémon Gyarados. Arremesse bolas de gás ou uma maçã na Magikarp que fica pulando na mesma direção do Mankey. Isso fará com que o peixe saia da água e voe para o outro lado da montanha.



Sandshrew e Sandslash (Pokémon da terra, nº 27 e 28 respectivamente)

Na parte direita do vale, depois de atingir a Magikarp, você vê o Sandshrew. É só jogar uma bola de gás no Geodude que ele aparece. O Sandslash sai do interior da terra, assim que o Graveler toca o solo, antes da primeira cachoeira.



Geodude e Graveler (Pokémon de pedra/terra, nº 74 e 75 respectivamente)

Neste pequeno espaço de terra você acha vários Pokémon. Tire os dois monstrinhos que estão na parede de pedra com boladas de gás. O Graveler surge com o impacto dos Geodude no chão.



Staryu & Starmie (Pokémon da água/psíquico, nº 120 e 121 respectivamente)

Descendo a cachoeira você dá de cara com o Staryu. Tire pelo menos dois retratos e aguarde a evolução. Ela acontece quando o Pokémon mergulha no redemoinho e se transforma em uma estrela de dez pontas.



Gyarados (Pokémon da água/voador, nº 130)

A Magikarp que você atacou no começo da fase está do lado de fora da água, à esquerda da cachoeira. Acerte uma bola de gás no peixe para jogá-lo para dentro da queda d'água. Como no desenho animado, o gigantesco Gyarados será atraído pela isca Pokémon.



Dragonite (Pokémon dragão/voador, nº149)

Lance quatro bolas de gás dentro do redemoinho e espere o Pokémon-dragão sair.



Dratini (Pokémon dragão, nº 147)

Este espécime de Pokémon-dragão está em várias partes do estágio (sempre dentro da água) e se exibe quando é atingido por bolas de gás ou maçãs.



Mankey (Pokémon lutador, nº 56)

O Pokémon-macaco está no alto de uma montanha, na parte final do vale. Para tirá-lo de lá, imagine uma linha reta entre o Squirtle e o Mankey. O objetivo é fazer com que a tartaruga suba o morro correndo e derrube o macaco. Na seqüência, quando ele já estiver em solo firme, é só jogá-lo para cima de um botão com a bola de gás. Uma comporta vai se abrir e o Zero-One será desviado para a direita, saindo da rota normal. Prepare-se para uma missão secreta.



Goldeen (Pokémon da água, nº 118)

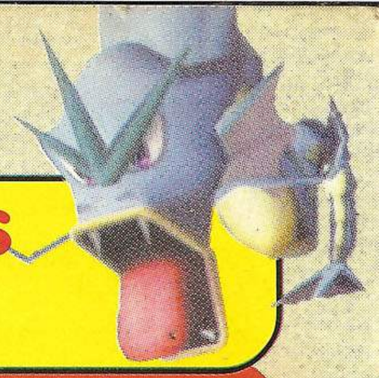
Este peixe é difícil de ser pego. A melhor chance é no final da fase. Jogue bolas de gás ou maçãs na água e fique atento para o clique.







Onde estão os símbolos Pokémon?



Tudo bem, você viajou pelos seis pontos da ilha e fotografou os 63 Pokémon. Mas se você acha que acabou, está enganado. Ainda há uma fase secreta que só é habilitada quando as fotos dos seis símbolos estiverem com o professor Oak. Veja onde eles estão:

The Beach

O primeiro símbolo Pokémon está no início da fase. Depois de ver o Pikachu surfando, vire rapidamente para a esquerda e fotografe um conjunto de pedras. O enquadramento certo é quando a câmera focaliza a pedra do meio.



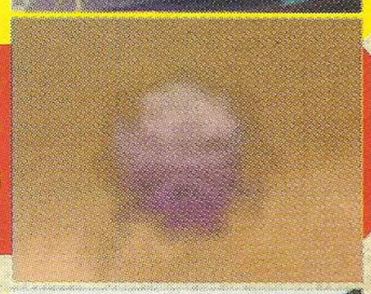
The Tunnel

Antes de terminar o estágio, olhe para a direita e fotografe a sombra de um Pokémon refletida na parede.



The Volcano

Assim que o Zero-One começar o passeio pela parte quente da ilha, olhe para a esquerda e jogue uma bola de gás dentro do vulcão. Feito isso, dê um zoom na fumaça com a forma estilizada do Koffing.



The River

O terceiro símbolo está na mesma direção do Vileplume. Para fotografá-lo você precisa tocar a flauta antes. Olhe para o alto e veja uma espécie de árvore com a forma Cubone.



The Cave

Quando for salvar o terceiro Jigglypuff, vire para o lado esquerdo. O alvo, desta vez é uma estranha bola de luz. A fotografia, no entanto, vai revelar a figura do Mewtwo, o Pokémon número 150.



The Valley

No começo da fase, olhe para o primeiro Mankey que aparece e mire para uma formação rochosa em forma de Dugtrio.



Pokémon número 151

Se você fotografar os seis símbolos Pokémon, vai ser presenteado com uma viagem para o espaço — na fase Rainbow Cloud. Quer dizer, não é bem um prêmio. Na verdade, este é o principal motivo que fez com que o professor Oak chamasse o jovem Todd. O objetivo de Pokémon Snap é conseguir uma boa foto do monstrinho mais raro do mundo, o Mew (aquele vulto que aparece na apresentação do game). Os especialistas dizem que ele é o Pokémon número 151. Veja como pegá-lo:







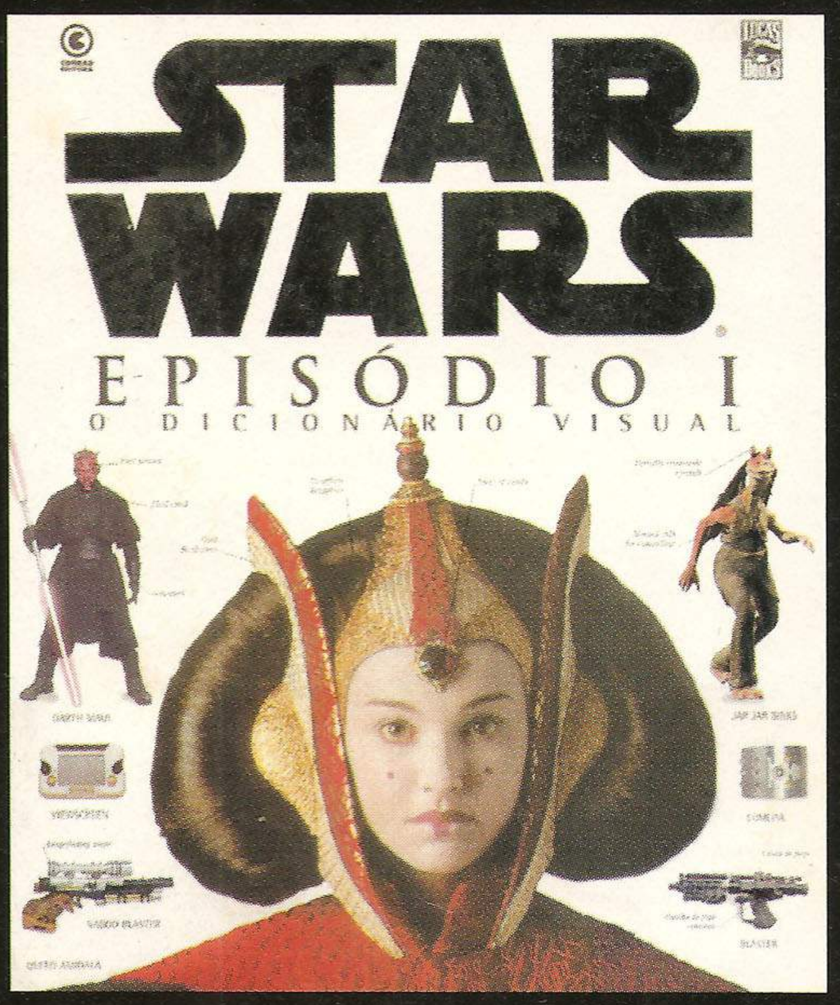
Rainbow Cloud

Mew é tão precioso que está protegido por um campo de força. Para poder fotografá-lo, acerte a esfera de proteção seis vezes usando a bola de gás ou a maçã. Depois do último ataque, Mew fica fora da redoma, mas vai tentar retornar rapidamente. Atinja-o com a bola de gás ou a maçã para impedi-lo e use o Acelerador para ficar mais próximo. Não deixe o Mew parar de girar. Continue atacando-o até ficar perto o suficiente para tirar a foto.

Você é um fotógrafo profissional de Pokémon?

Os retratos que você tirou estão impecáveis mesmo? Olha que dá para melhorar, hein! Veja a pontuação que os especialistas em Pokémon conseguiram:

Pokémon	Pontuação
Arcanine	5170
Articuno	4700
Bulbasaur	5380
Butterfree	4960
Chansey	4400
Charizard	4380
Charmander	5730
Charmeleon	4400
Cloyster	4580
Diglett	3880
Ditto	4940
Doduo	4600
Dragonite	4400
Dratini	4400
Dugtrio	4780
Eevee	4500
Electabuzz	5280
Electrode	5150
Geodude	4000
Goldeen	4400
Graveler	5900
Grimer	4300
Growlithe	4710
Gyarados	4680
Haunter	4000
Jigglypuff	6480
Jynx	4400
Kakuna	4540
Kangaskhan	4100
Koffing	4000
Lapras	3430
Magikarp	4400
Magmar	6710
Magnemite	4260
Magneton	4000
Mankey	4500
Meowth	4400
Metapod	4470
Moltres	4700
Muk	4000
Pidgey	5100
Pikachu	8000
Poliwag	5130
Porygon	5610
Psyduck	4400
Rapidash	5170
Sandshrew	4990
Sandslash	4800
Scyther	4260
Shellder	4400
Slowbro	4600
Slowpoke	4400
Snorlax	4040
Squirtle	5260
Starmie	4380
Staryu	3730
Victreebel	4600
Vileplume	4620
Vulpix	5020
Weepinbell	4000
Zapdos	4700
Zubat	4330



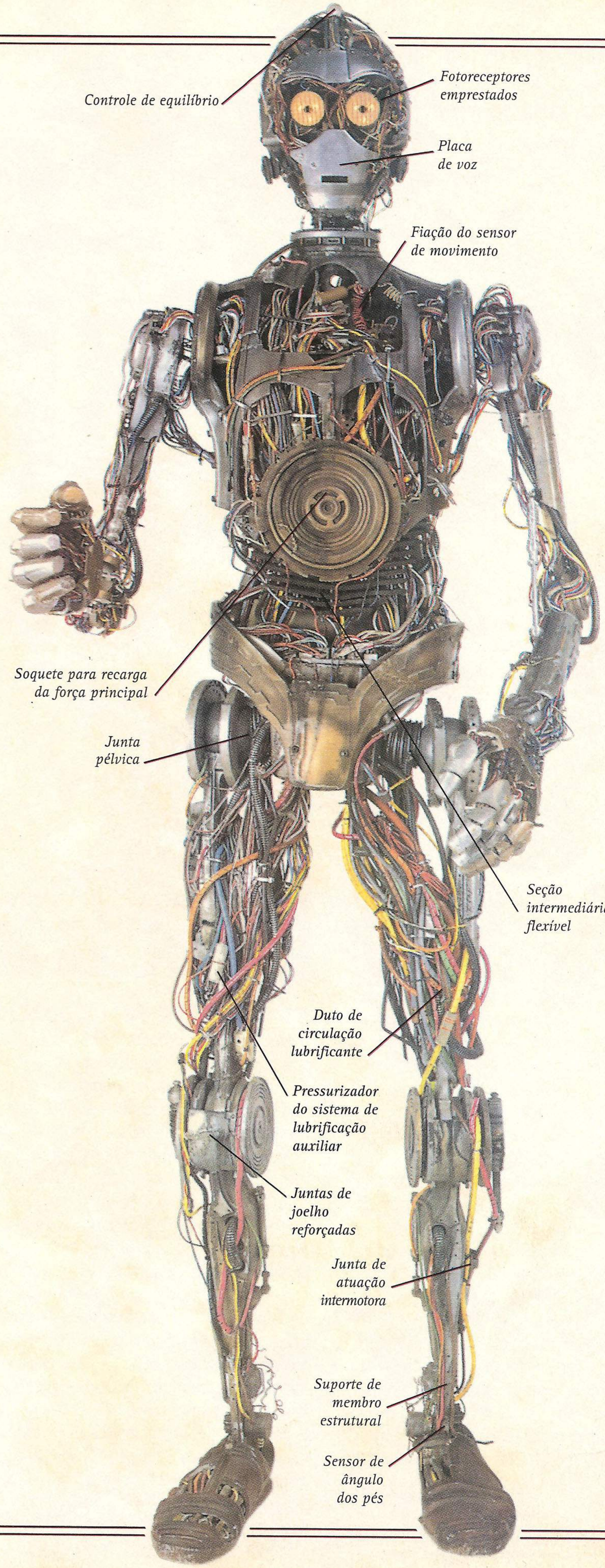
STAR WARS®
—EPISÓDIO I—
DICIONÁRIO VISUAL

A obra definitiva a respeito da fantástica saga criada por George Lucas. Tudo o que não foi contado antes. Os segredos de cada personagem, os mecanismos de cada dróide, as armas, as naves, os planetas, as criaturas e os heróis. Um dos maiores best-sellers do ano, agora em português!



À venda nas livrarias
ou pelo telefone:
(0__11) 3341-7752

edição de luxo
papel especial
capa Dura
64 páginas
formato gigante



CONRAD LIVROS

Pikachu é o maioral em

Pokémon™ Amarelo



Demorou, mas finalmente nosso amigo Pikachu teve o reconhecimento merecido no mundo Nintendo. Apesar de ser o monstrinho favorito de todo mundo, o ratinho elétrico não passava de um coadjuvante nas versões Azul e Vermelha de Pokémon para Game Boy. Mas neste mês, com o lançamento da versão Amarela do game, o erro histórico Pikachu é o maioral. O nome oficial do game já diz tudo: **Pokémon Amarelo: Edição Especial Pikachu**.

Este game é bastante parecido com as já conhecidas versões vermelha e azul do cartucho. Os mapas são idênticos, assim como todos os objetivos. Já o enredo é quase o mesmo, com algumas pequenas alterações no decorrer da história. A maior destas diferenças (além da cor) é que você começa sua jornada já com o Pikachu ao seu lado.

Na verdade, a história segue quase que exatamente o enredo do desenho animado que você assiste. Pra começar, não dá para escolher o seu Pokémon. É o Professor Oak (ou Carvalho) quem captura um Pikachu selvagem no início do game. Como seu rival Gary pega a última Pokébola com um Pokémon disponível, o Pikachu acaba sobrando para você. Como no desenho, o Pikachu é bem temperamental e não gosta de ficar dentro da Pokébola de jeito nenhum. Isso quer dizer que ele ficará seguindo você o tempo todo, como se fosse um cachorrinho (só que sem coleira, claro!).

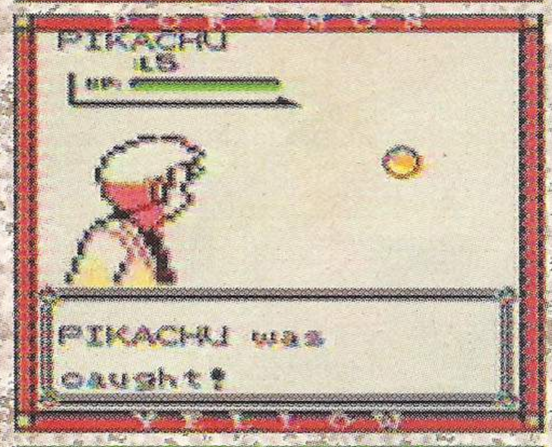
Não Magoe Seu Pikachu

A mudança de humor de Pikachu é uma das sacadas mais legais desta nova versão. Enquanto estiver andando durante qualquer hora do jogo, use o direcional para ficar de frente para ele e pressione o botão A. Uma janela surgirá no meio da tela e a cara do bichinho irá aparecer. Você ficará sabendo se ele está feliz ou não pela sua expressão. Às vezes ele estará sorrindo, outras vezes estará triste, magoado e, dependendo do que ele escutar, poderá até estar dormindo. O mais engraçado é que Pikachu não pára de falar: ele grita quando entra em uma briga, quando está feliz ou de mal humor e até na abertura do jogo. Tá certo que as falas não saem muito do tradicional "Pika!", mas já é bastante coisa para o Game Boy. E para reforçar ainda mais a importância de seu Pikachu, ele é o único Pokémon que andará atrás de você por todo jogo. Quer dizer, mesmo que você capture um outro Pikachu selvagem, apenas aquele que você recebe do Professor Carvalho vai segui-lo. E tem mais: ele nunca irá evoluir para Raichu, a não ser que você o troque com um amigo e depois pegue-o de volta.

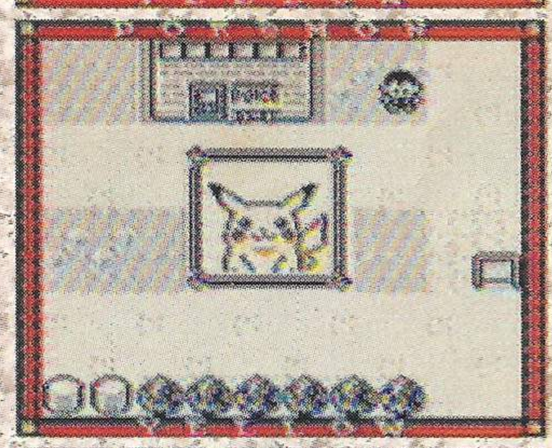
As semelhanças com o desenho animado não param por aí. Jesse e James, a dupla abobalhada da Equipe Rocket, também fará aparições especiais em certas partes do jogo, coisa que não acontecia nas versões anteriores. E pra ter certeza de que o jogo será difícil pra todo mundo, a maioria dos itens está em lugar trocado, alguns Pokémon estarão em local alterado e outros não evoluirão no mesmo nível que você conhecia. Até o labirinto Unknown Dungeon, lar de Mewtwo, estará reformulado. Como dá para ver, o jogo pode ser igual, mas é diferente. Sacou?

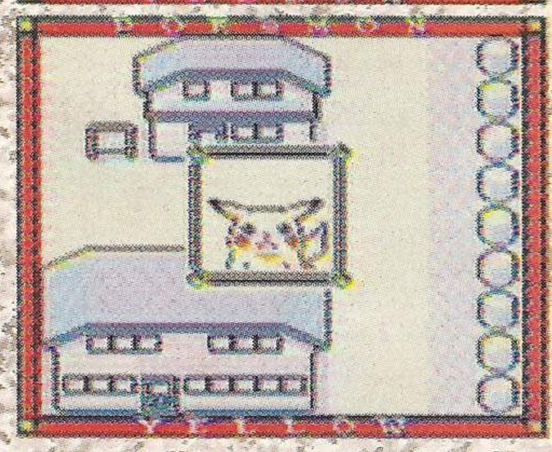












Ash ganha o Pikachu do Professor Carvalho, igualzinho ao desenho animado; dependendo do que ocorre no game, o ratinho elétrico muda de humor

dando um trato no visual

Pokémon Amarelo: Edição Especial Pikachu não foi desenvolvido especialmente para o Game Boy Color. Na prática, isso quer dizer que ele funciona em qualquer versão do Game Boy existente. E não importa em qual Game Boy você jogue, os gráficos estarão ainda mais bonitos e detalhados, além de todos os Pokémon aparecerem em uma pose diferente dos games anteriores.

A coisa fica mais bonita se **Pokémon Amarelo** for jogado em um Game Boy Color. As melhorias extras adicionadas ao cartucho conseguem aproveitar ainda mais a palheta de cores do portátil colorido. Todos os Pokémon aparecem com cores mais vivas, diferente do tom de cinza avermelhado ou azulado de antigamente.

Se você tiver a Game Boy Printer, melhor ainda: é possível imprimir os dados de sua Pokéagenda (Pokédex). Tudo o que você tem a fazer é conectar seu Game Boy com a impressora por meio do Cabo Game Link. Você poderá apenas imprimir os dados dos Pokémon que já capturou ou que viu.

quais pokémon existem?

Não é porque esta versão amarela é novinha em folha que você vai encontrar todos os Pokémon nela. Para pegar todos os 150 bichinhos, será preciso conectar seu Game Boy ao cartucho amarelo com outro que tenha as versões vermelha ou azul. Quer dizer, mais uma vez, a única maneira de pegar todos é usando o Cabo Link e um amigo. Uma coisa pelo menos está melhor: será bem mais fácil capturar o Bulbassaur, Squirtle e Charmander desta vez. Se você jogou as duas versões anteriores, sabe que se escolher um dos três Pokémon no início do jogo, será impossível conseguir os outros dois sem fazer trocas. Nesta versão amarela é diferente. Você praticamente ganhará estes três monstrinhos de certos personagens no decorrer do jogo, sem ter que fazer força nenhuma! Mesmo com essa

um novo colosseum

O modo para dois jogadores foi reforçado nesta nova versão. Além de fazer trocas ou enfrentar seu amigo em uma disputa simples, novas modalidades foram adicionadas pra tornar o desafio ainda mais bacana. Quando dois jogadores com o cartucho amarelo estiverem conectados com o Cabo Link, é possível selecionar uma nova arena, chamada **Colosseum 2**. Lá os treinadores encontrarão três modalidades diferentes de disputa, cada qual com suas regras. Lembre-se que este novo Colosseum não pode ser habilitado em uma competição entre um cartucho amarelo e um vermelho ou azul.

poké cup - (peso pesado)

Uma batalha entre duas equipes, cada uma com três Pokémon de tipos diferentes. O nível de experiência de cada Pokémon deve estar entre LV 50 e 55. A soma dos níveis de seus três monstrinhos não pode ser maior que 155. O único Pokémon que não pode entrar nesta briga é o raríssimo Mew.

pika cup - (peso Médio)

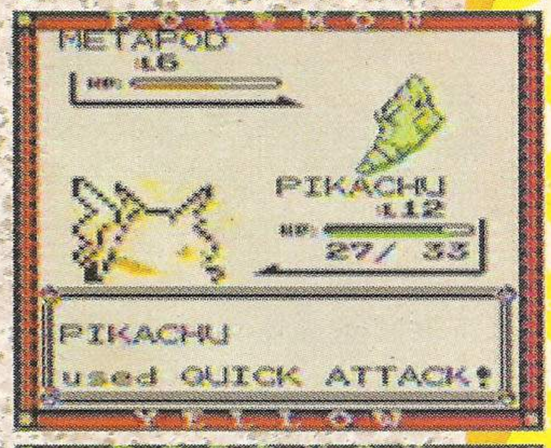
Uma batalha entre duas equipes, cada uma com três Pokémon de tipos diferentes. O nível de experiência de cada Pokémon deve estar entre LV 15 e 20 e a soma dos níveis dos três não pode ultrapassar 50. Mais uma vez, o Mew não entra.

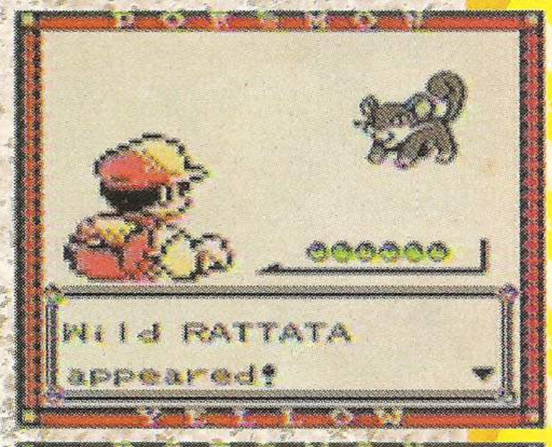
petit cup - (peso pena)

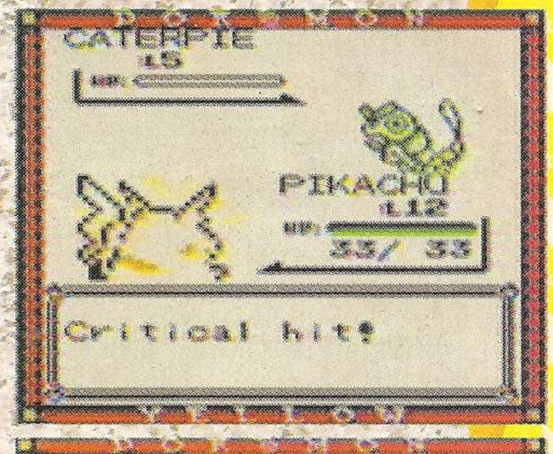
Para variar, mais uma batalha entre duas equipes, cada uma com três Pokémon de tipos diferentes. O nível de experiência de cada Pokémon deve estar entre LV 25 e 30 e a soma dos níveis dos três não pode ultrapassar 80. Apenas Pokémon nanicos, que não cresceram mais do que 6'8" de altura e 44 Pounds (libras) de altura podem entrar na briga. O coitado do Mew tem de ficar fora desta mais uma vez.

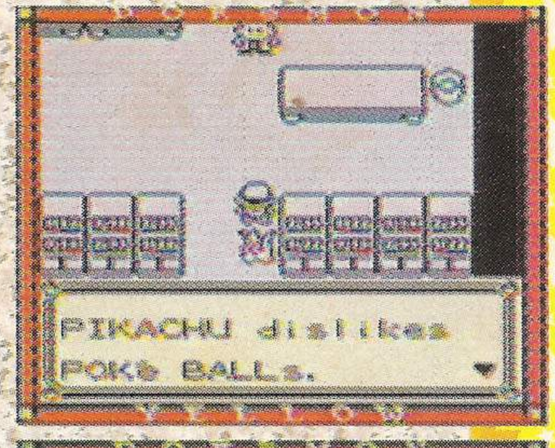
PABLO MIYAZAWA



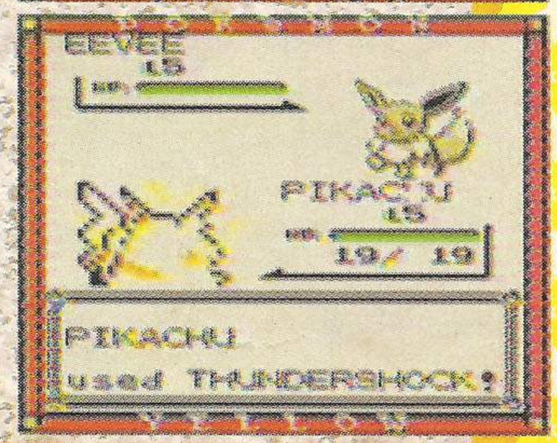












exclusivo e direto do japão

Pela primeira vez: os novos monstrinhos das versões Ouro e Prata de Pokémon

O Japão já conhece quatro versões de Pokémon (Azul, Vermelha, Amarela e Verde, esta última não lançada no mercado ocidental). Enquanto ainda estamos babando pela versão amarela, os Pokémaníacos japoneses já vão ganhar mais duas novíssimas versões: Ouro e Prata (Gold e Silver)! Desta vez, a aventura é diferente, e pela primeira vez um game da série apresentará novos Pokémon para serem capturados e trocados.

Não, você não leu errado: vem aí mais uma porção de novos Pokémon para alimentar a sede dos fãs e Pokémaníacos do planeta Terra. A grande novidade é que estes novos Pokémon terão o sexo definido, ou seja, ou eles são macho ou fêmea. Se você juntar dois Pokémon da mesma espécie (de sexos diferentes, claro!), um ovo surgirá e um novo Pokémon será gerado. Dependendo de qual Pokémon você procriar, isso afetará como este novo monstrinho irá crescer, quais habilidades ele ganhará e os ataques que ele terá.

Já estão confirmados a presença de alguns monstros que até já pintaram no desenho mas não estavam catalogados. Só pra citar alguns: Mew, Togepi (Pokémon pré-histórico da Misty), um ratinho azul parecido com o Pikachu (mas que não se chama Pikablu), uma variação mais infantil do Electabuzz, um tipo mais esperto de Slowpoke, um tipo de inseto parecido com uma joaninha, uma coruja chamada Hoo-Hoo, um buldogue, outro que lembra uma flor, um pássaro rarissimo do tipo Água chamado Lugia, uma espécie de Elefante, aquele pássaro misterioso que aparece no primeiro episódio do desenho e uns tantos outros ainda não revelados. No total devem aparecer cinquenta novos Pokémon, cada um com sua versão macho e fêmea, o que dá um total de cem novos exemplares.

Uma novidade é que os Pokémon também poderão usar armas e itens que você adquire durante a aventura. Outro novo aspecto será que o game rodará em tempo real. No início, você poderá ajustar um relógio interno do cartucho, e à medida em que você for jogando, o dia se tornará noite e vice-versa, no tempo apropriado. O jogo também terá eventos em tempo-real baseados na bateria interna do cartucho, que devem ser cumpridos em um tempo específico.

Um novo acessório que irá pintar para ajudar os treinadores será o Pokégear, uma bugiganga que irá combinar de uma só vez as funções de um computador, agenda, rádio e telefone celular. Com este aparelho, você poderá gravar o número de telefone de vários personagens e comunicar-se com eles de qualquer parte do mundo , ou ainda usá-lo como rádio para escutar conselhos especiais do Professor Carvalho. Se quiser, dá até para modificar a música durante o jogo.



Outro fator que surpreenderá todo mundo é que desta vez você não controlará Ash, mas um novo garoto treinador. Seu nome é Shyujinku e ele é o mesmo personagem que aparece em Pokémon Stadium 2. Ele usa um bonezinho virado pra trás e é bem parecido com nosso velho amigo Ash, tanto na aparência quanto na sede de caçar Pokémon. A única coisa que ele não tem ainda é um nome ocidental. Os outros personagens e treinadores também serão todos diferentes e aparecerão primeiro nos games do que em qualquer outro lugar.

Como nos jogos anteriores, em Pokémon Gold e Silver você não poderá pegar todos os monstrinhos com apenas um cartucho. Haverá criaturas que só existem na versão Ouro e vice-versa. A única maneira de pegar todos é, adivinhem, trocando com a outra versão. Também será possível trocar com as versões Vermelha, Azul, Verde ou Amarela, mas os donos destas versões mais antigas não poderão pegar os Pokémon exclusivos existentes nas novas versões.

Os dois cartuchos estão previstos para sair em Novembro no Japão. Nos EUA ou por aqui? Nenhuma previsão. O mais provável é que demore bastante e não saia antes do ano que vem. O jeito é ir sonhando ou aguentar a espera, jogando a nova versão amarelinha...

P.M.



Acima, as telinhas dos novos games; ao lado, Shyujinku, o sucessor de Ash; e abaixo, os novos Pokémon



O gibi mais bacana da atualidade já saiu!

POKÉMON apresenta

4

As Aventuras Elétricas de Pikachu!

Para Colecionar!!!

POKÉMON™

QUADRINHOS

CONRAD EDITORA

R$ 2,50

História e Arte

TOSHIHIRO ONO

©1995, 1996 and 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 1998 Nintendo.

7 898009 600696

Corra e pegue o seu antes que suma!!!

Já nas bancas!!!

GAME BOY

POKéMON AMARELO:

EDIÇÃO ESPECIAL PIKACHU



Tudo a ver com o desenho animado

Se você adora Pokémon, curte o desenho animado e ainda não conhece as aventuras dos monstrinhos no Game Boy, já não tem mais desculpa. A nova versão do jogo lançada este mês – Pokémon Amarelo: Edição Especial Pikachu – é lotada de elementos da história do desenho (que passa no Cartoon Network e na TV Record). Ash ganha o Pikachu do Professor Carvalho logo no início e que fica seguindo você para todos os lados, a Equipe Rocket dá as caras em diversos momentos do jogo (sempre usando os mesmos três Pokémon) e mais um monte de coisas que só quem é fã mesmo vai notar. Se você já conhece as versões Azul e Vermelha de Pokémon no Game Boy, então quase não terá problemas com o novo game, já que os mapas e os objetivos são praticamente os mesmos. A mudança está mesmo no enredo do game. Confira abaixo todas as diferenças e as novidades.

Presentes de amigo

Você não precisará fazer força para conseguir os quatro Pokémon mais famosos, simpáticos e que todo mundo adora. Pikachu, Squirtle, Bulbassaur e Charmander poderão ser recebidos de presente em certos momentos do jogo, sem você ter que procurar nem lutar para isso. Veja como:



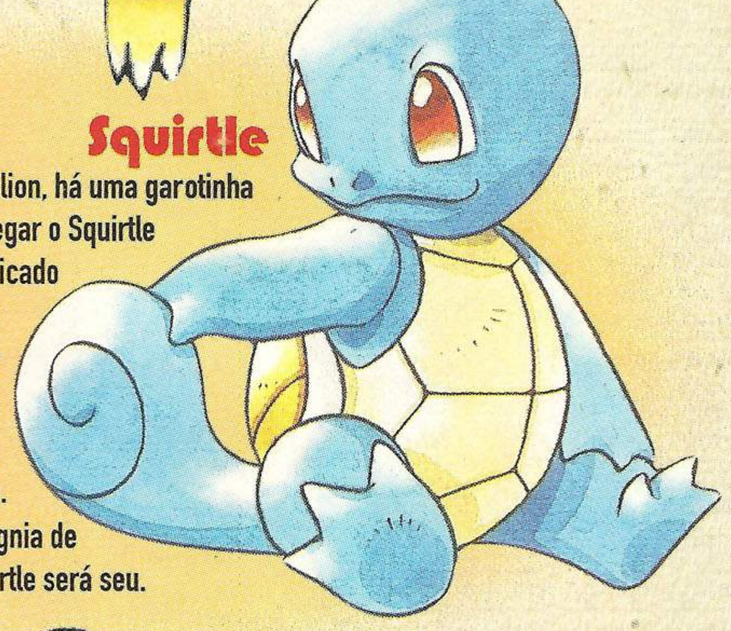
Pikachu

O Pokémon mais fofinho do mundo aparece logo de cara, no começo do game. Como no desenho, você recebe Pikachu das mãos do Professor Oak, no início de sua Jornada Pokémon. Ele seguirá você por toda parte e mesmo usando a Pedra do Trovão, ele nunca evoluirá, a não ser que você o troque com outro treinador e depois pegue-o de volta. Lembre-se: o único Pikachu que irá segui-lo é aquele que você recebe do Professor!



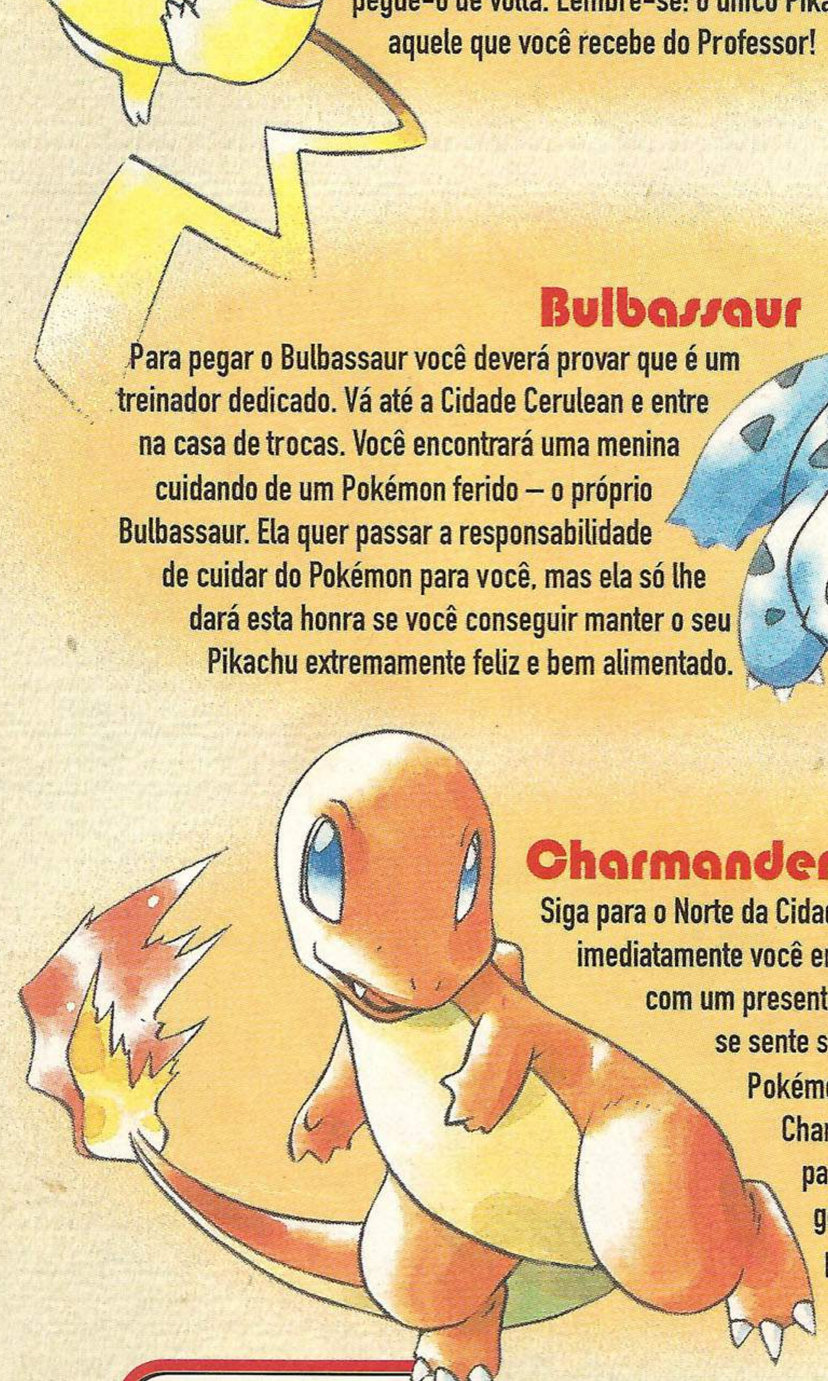
Bulbassaur

Para pegar o Bulbassaur você deverá provar que é um treinador dedicado. Vá até a Cidade Cerulean e entre na casa de trocas. Você encontrará uma menina cuidando de um Pokémon ferido – o próprio Bulbassaur. Ela quer passar a responsabilidade de cuidar do Pokémon para você, mas ela só lhe dará esta honra se você conseguir manter o seu Pikachu extremamente feliz e bem alimentado.



Squirtle

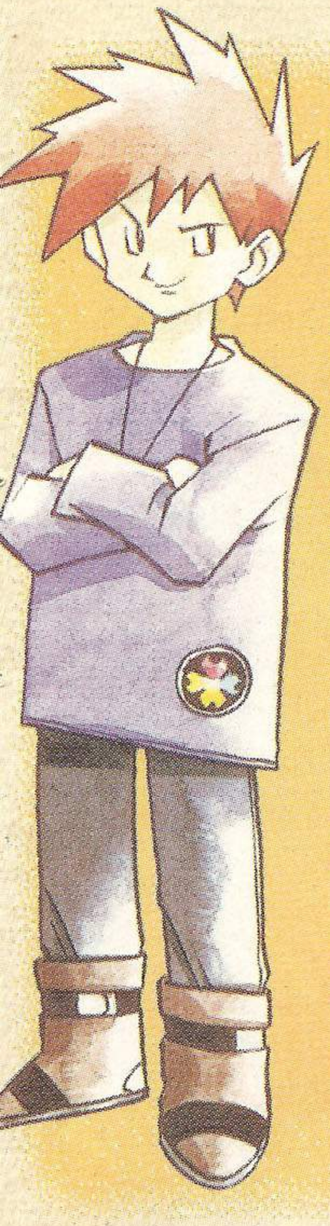
No meio da Cidade Vermilion, há uma garotinha cheia de vontade de entregar o Squirtle dela para alguém dedicado cuidar. Só que ela só fará isso depois que você entrar no Ginásio da cidade e derrotar os Pokémon Elétricos do Sargento Surge. Assim que você tiver a Insígnia de Trovão nas mãos, o Squirtle será seu.



Charmander

Siga para o Norte da Cidade Cerulean. Quase que imediatamente você encontrará um outro treinador com um presente bem valioso. O garoto não se sente seguro em cuidar de um Pokémon tão delicado quanto o Charmander e resolve doá-lo para você. Um cara bem generoso, diga-se de passagem.



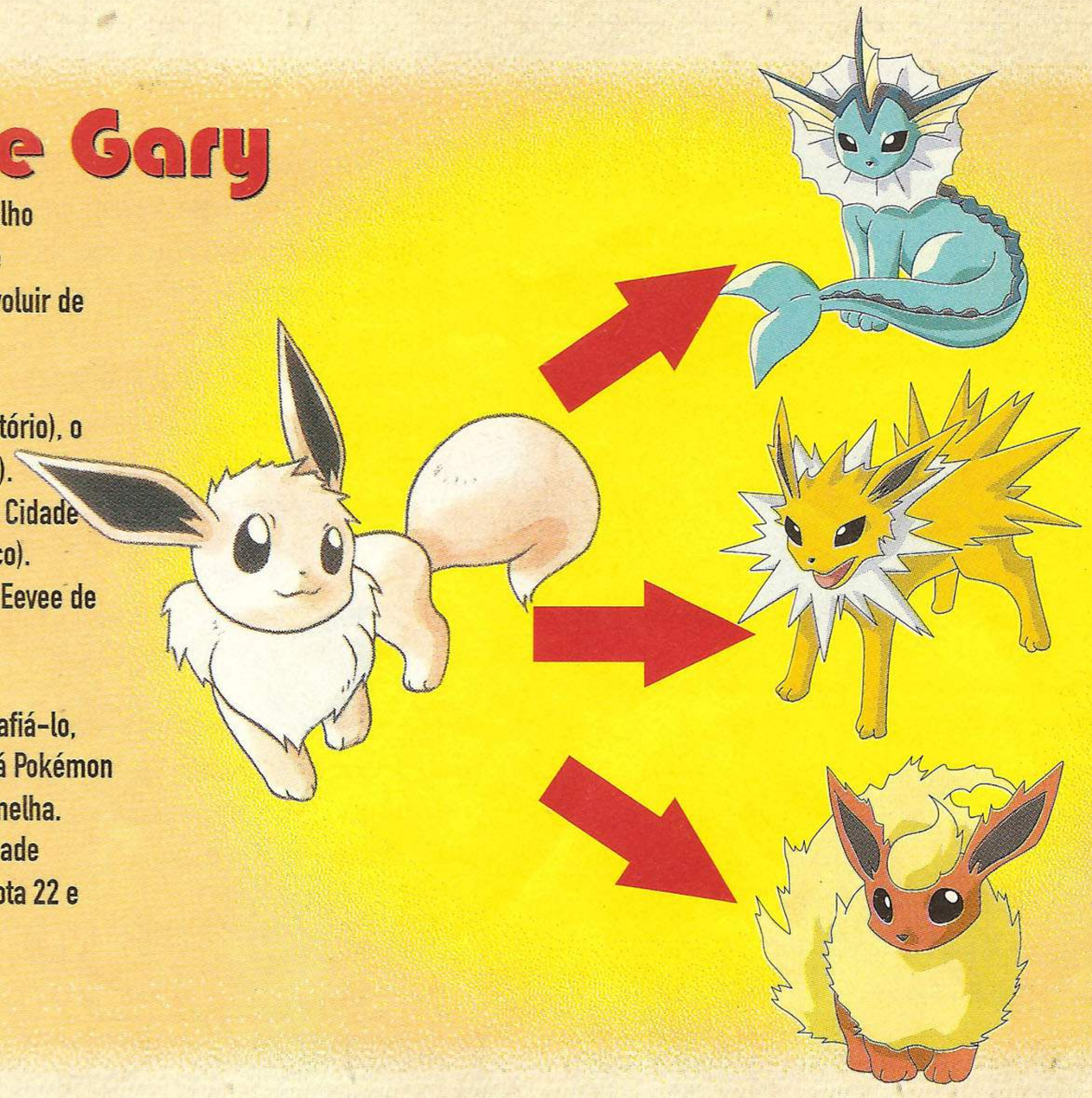


As três faces de Gary

Enquanto você ganhou um Pikachu, seu rival Gary Carvalho recebeu um Eevee no início do jogo. Dependendo do que acontecer durante sua jornada, este Pokémon poderá evoluir de três maneiras diferentes:

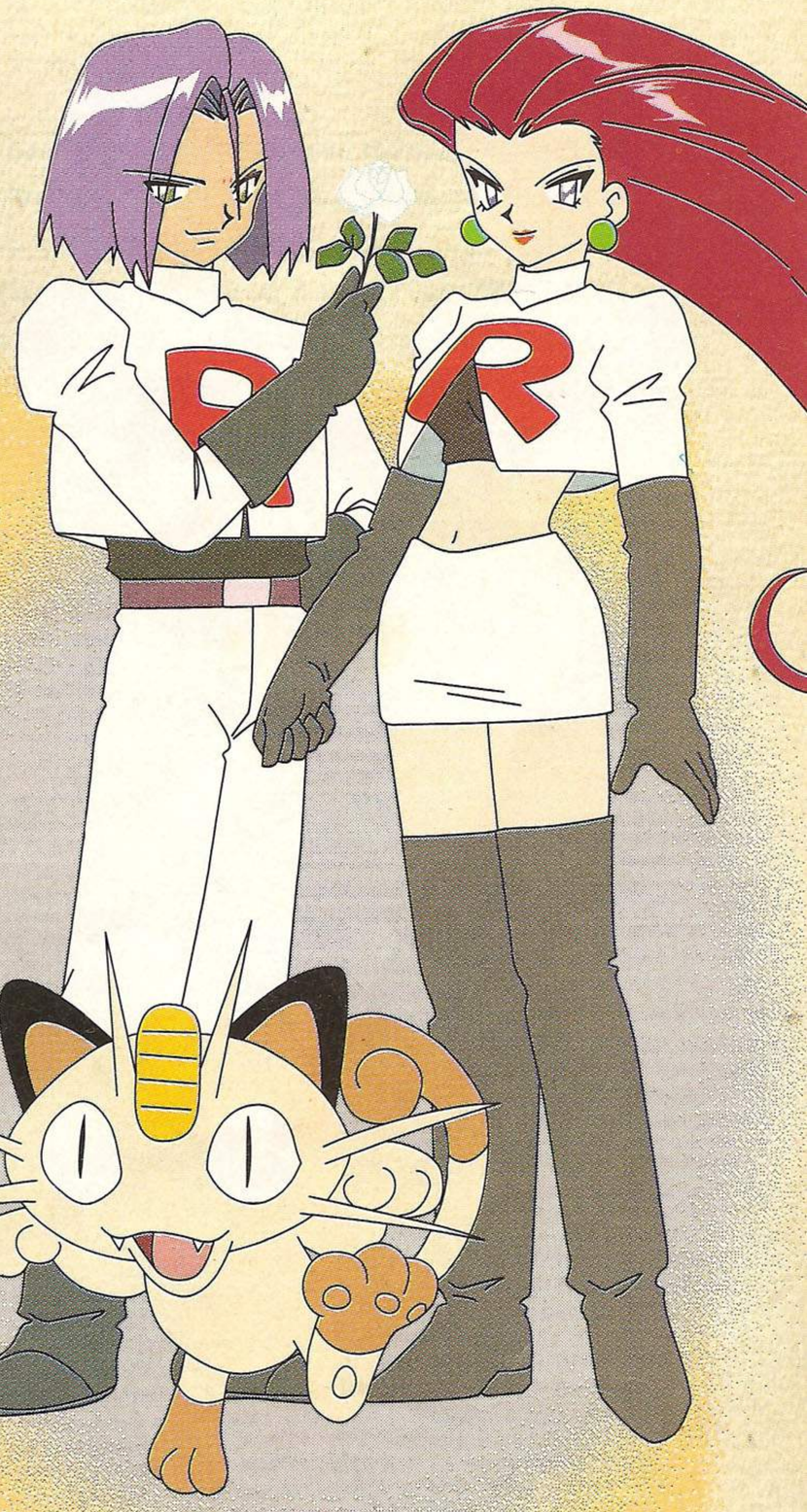
- Se você perder na primeira briga com Gary (no Laboratório), o Eevee dele se tornará um Vaporeon (Pokémon Tipo Água).
- Se você ganhar dele na primeira e na segunda luta, na Cidade Viridian, ele se tornará um Jolteon (Pokémon Tipo Elétrico).
- Se você vencer a primeira luta e perder em Viridian, o Eevee de Gary evoluirá para um Flareon (Pokémon Tipo Fogo).

Na versão amarela, Gary aparecerá sete vezes para desafiá-lo, isso sem contar a primeira luta no Laboratório. Ele usará Pokémon diferentes daqueles que usados nas versões Azul e Vermelha. Prepare-se para encontrá-lo nos seguintes lugares: Cidade Viridian, Rota 24, S.S. Anne, Torre Pokémon, Silph Co., Rota 22 e Indigo Plateau.



A Equipe Rocket decola mais uma vez!

"Para salvar o mundo da devastação,
para unir os povos de nossa nação,
para denunciar os males da verdade e do amor,
para estender nosso poder às estrelas!
Jesse
James
É a Equipe Rocket decolando na velocidade da luz!
Rendam-se agora ou preparem-se para lutar."



Qualquer um que tenha assistido ao menos um episódio de Pokémon, conhece o lema da atrapalhada e engraçadíssima Equipe Rocket. Todo mundo sentiu a falta deles em Pokémon Azul e Vermelho, mas desta vez a dupla de vilões não ficou de fora. Mas não vá esperando que eles apareçam o tempo todo, como acontece no desenho. Na versão amarela, eles fazem apenas algumas participações especiais, que quase não modificam o andamento do jogo. Veja onde:

1. Montanha da Lua (Mt. Moon)

A primeira vez que a dupla atrapalhada aparece é bem perto da saída da Montanha da Lua, logo após você escolher um dos dois fósseis Pokémon (lembre-se que o Dome Fossil dá origem a um Kabuto e um Helix Fossil dá origem a um Omanyte). Como acontece no desenho, eles sempre atacarão com três Pokémon: Meowth, Koffing e Ekans. A briga será moleza se você usar um Pokémon Lutador ou algum com golpes psíquicos (Confusion, por exemplo).

2. Game Corner (Cidade Celadon)

Jesse e James reaparecerão um pouco antes de você enfrentar Giovanni, o líder da equipe Rocket, no andar B4 do Game Corner. Eles usarão os mesmo três Pokémon, todos no Level 25. Se você tiver algum monstrinho do tipo Psíquico, a disputa será rápida.

3. Torre Pokémon (Pokémon Tower – Cidade Lavender)

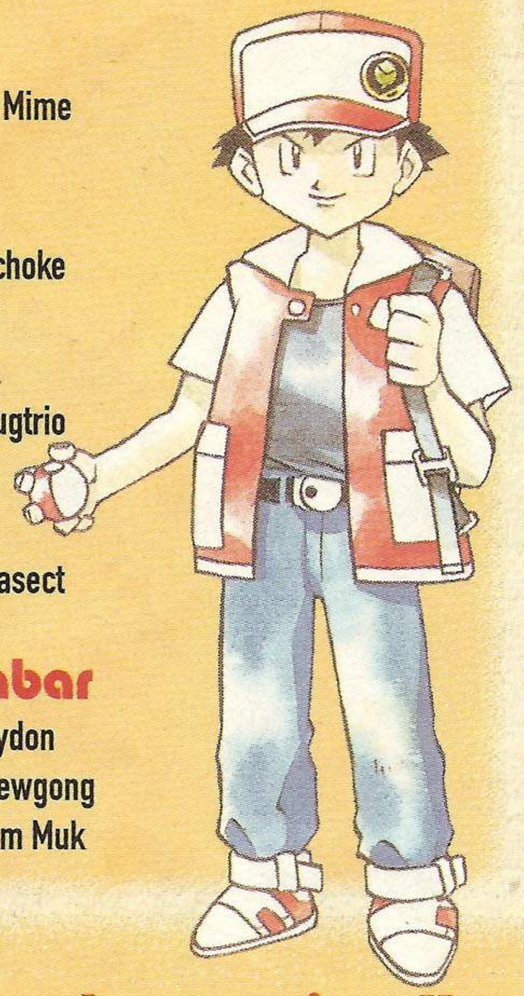
Olha eles de novo! Desta vez, a dupla surge no sétimo andar da Torre Pokémon, um pouco antes de você encontrar com o Sr. Fuji. Mesmo com dois Pokémon evoluídos (o Ekans e o Koffing tornaram-se Arbok e Weezing respectivamente), a luta será baba se você usar um Pokémon Psíquico.

4. Silph Co. (Cidade Saffron)

Mais uma vez, a Equipe Rocket aparecerá antes de seu confronto com Giovanni. Os três Pokémon da dupla estarão no Level 31 e cheios de vontade de lhe dar uma lição. Mas não há nada para se preocupar se você tiver algum monstro com poderes psíquicos em seu grupo. Depois da quarta derrota, eles nunca mais encherão seu saco.

Trocar é o maior barato!

Durante o jogo, você encontrará muitos treinadores dispostos a fazer trocas com você. No cartucho amarelo, estes "trocadores" estarão nos mesmos locais, mas negociarão Pokémon diferentes das versões anteriores. Veja onde estão e qual tipo de barganha estes negociadores podem proporcionar:



Rota 2
Clefairy por um Mr. Mime

Rota 5
Cubone por um Machoke

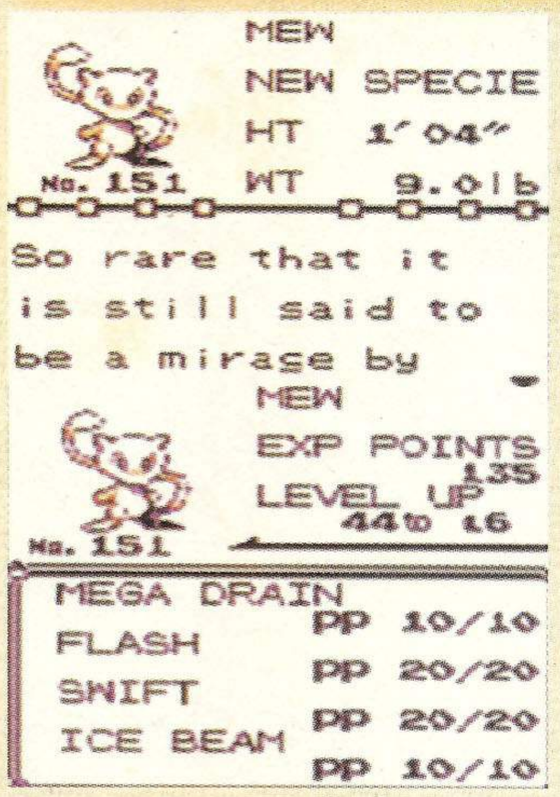
Rota 11
Lickitung por um Dugtrio

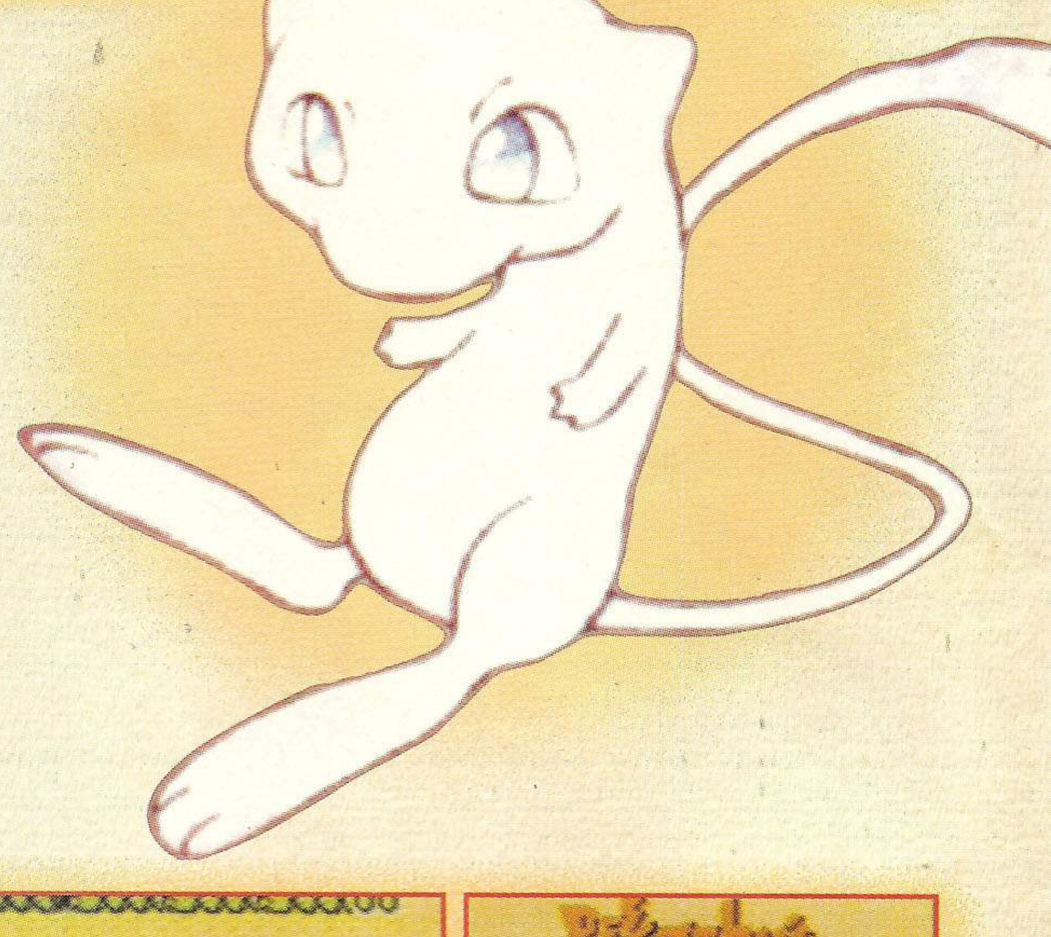
Rota 18
Tangela por um Parasect

Ilha Cinnabar
Golduck por um Rhydon
Growlithe por um Dewgong
Kanghaskhan por um Muk

O Pokémon misterioso

Mew, o Pokémon Psíquico número 151 não é uma lenda, como muita gente pensava! Este raríssimo e superpoderoso Pokémon aprende golpes do Tipo Normal e Psíquico, mas também possui a capacidade de aprender todas as habilidade ensinadas em qualquer TM e HM existentes. Tudo isso o torna o Pokémon mais desejado e procurado por todos os treinadores. Se você quer saber onde encontrá-lo, pode ir tirando o cavalinho da chuva. Infelizmente, você nunca encontrará o Mew em seus cartuchos de Pokémon, seja no Vermelho, no Azul ou no Amarelo. A única maneira de pegar o bichinho é participando de alguma das Convenções Pokémon que a Nintendo promove nos Estados Unidos e Japão. Os sortudos que tiveram a chance de ir em um destes eventos receberam o Mew direto em seus Game Boy, por meio de um Cabo Link. Quem sabe um dia a gente não faz uma promoção destas por aqui?

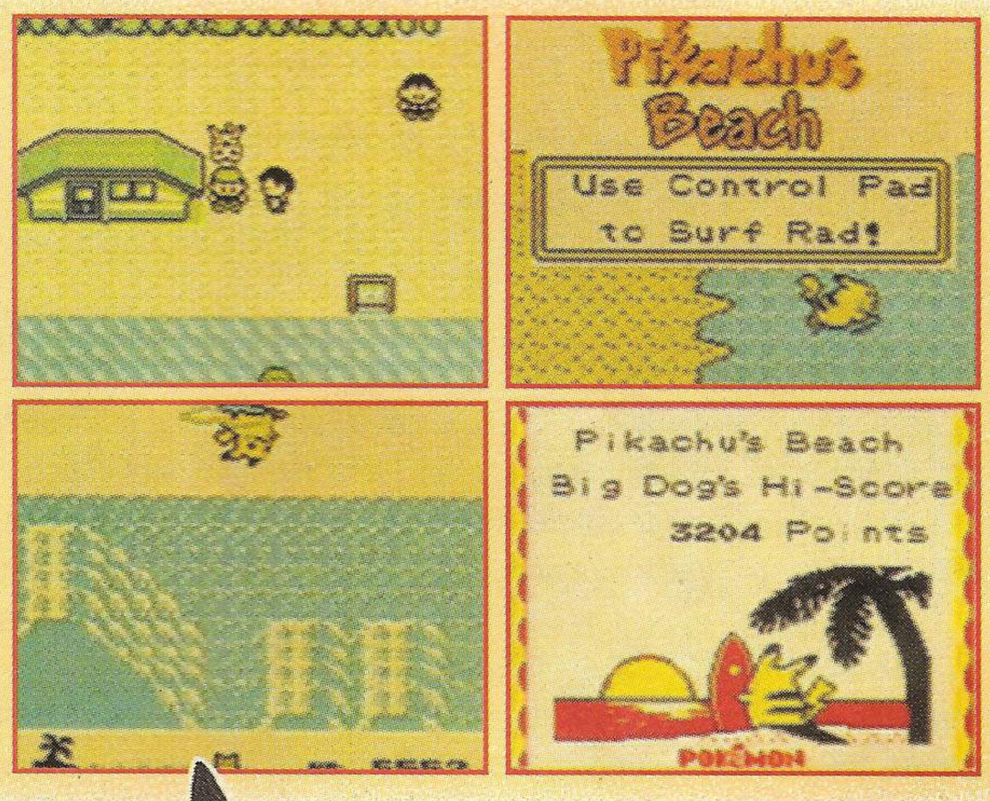


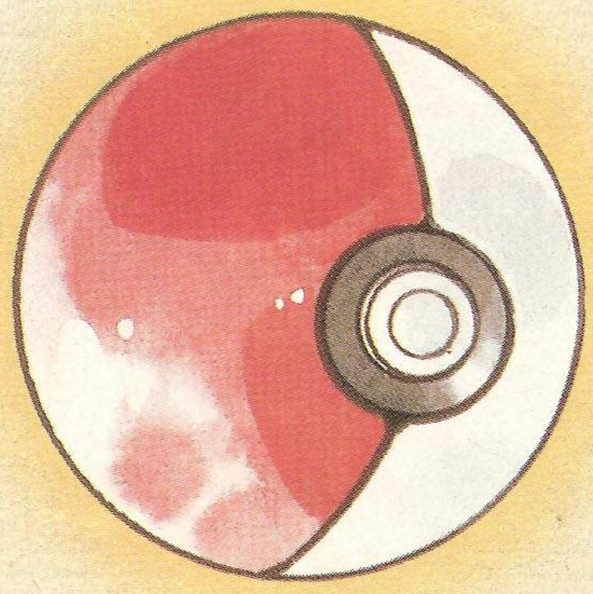


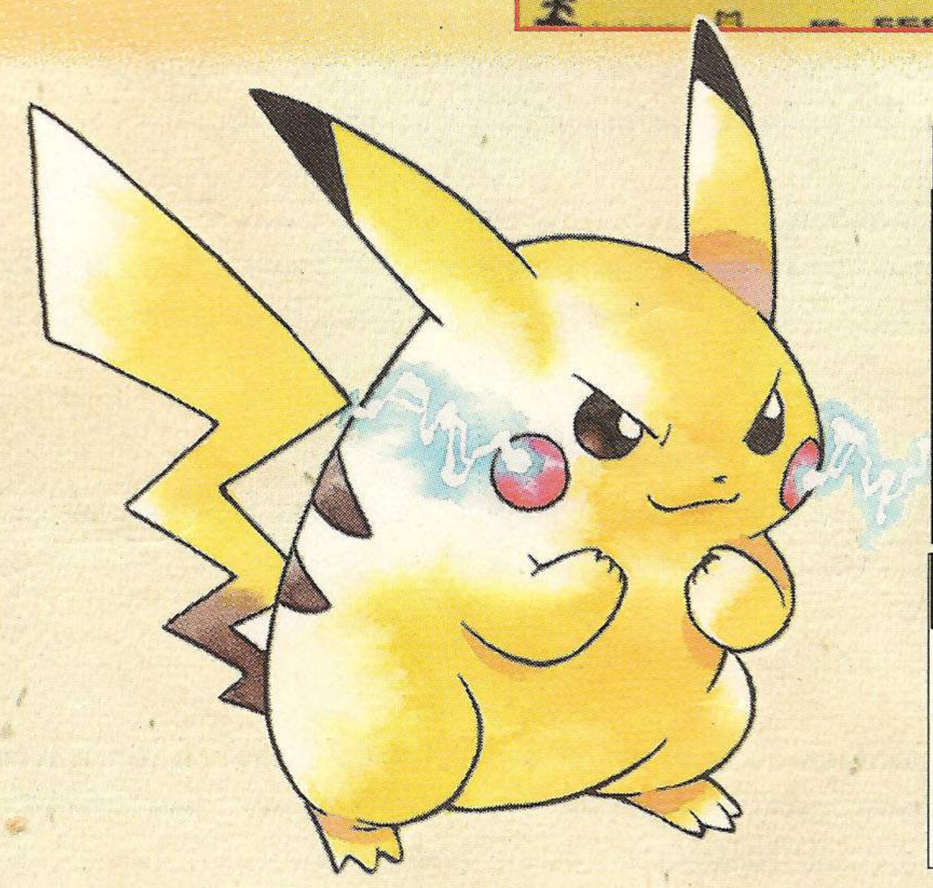
Uhu, Pikachu é animal!

Quem jogou Pokémon Snap para N64 se lembra da primeira aparição de Pikachu no jogo: na praia, ao lado de uma prancha de surfe. Parece que o ratinho tomou gosto pelo esporte e criou uma habilidade que poucos poderiam imaginar. É isso mesmo! Existe um tipo super-raro e único de Pikachu que pode surfar! Além de saber se equilibrar sobre as ondas, o Pikachu surfista também consegue aprender as habilidades exclusivas dos Pokémon tipo Água. Tem mais: se este Pikachu radical visitar um local especial na Cidade Fuchsia, ele poderá jogar em uma fase secreta chamada Pikachu's Beach (A Praia de Pikachu), onde você poderá fazer mil e uma manobras em cima de uma prancha. Este minigame só pode ser acessado única e exclusivamente por este Pikachu especial. Quer saber onde encontrar este Pokémon no cartucho amarelo? Em nenhum lugar. Assim como o Mew, o Pikachu Surfista só pode ser conseguido em concursos promovidos pela revista americana Nintendo Power.

Pablo Miyazawa







DADOS	
Tipo de jogo:	Aventura/RPG
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Game Freaks
Tamanho:	8 megabits
Recomendado para:	Todas as idades
Compátivel com Game Boy Classic?	Sim
Compátivel com Game Boy Printer?	Sim
Salva?	Sim

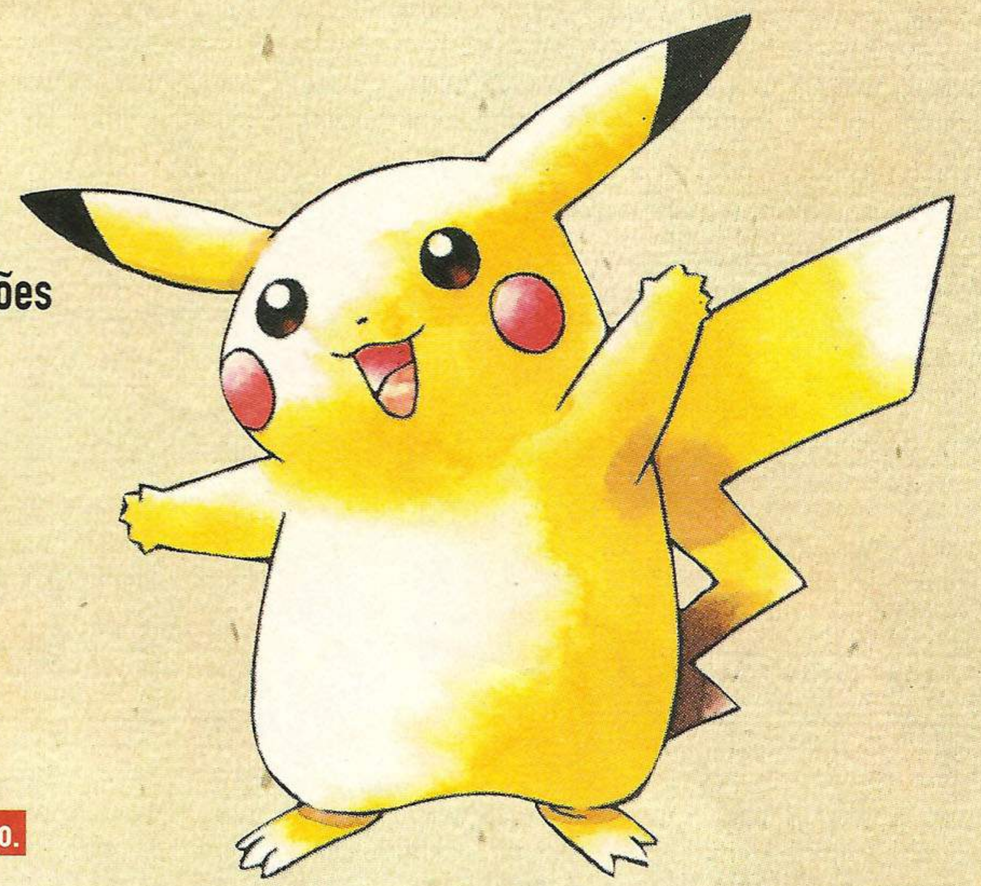
AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,5
Replay	9,5

Nota final **9,0**

TABELA DE FREQÜÊNCIA POKéMON

Saiba quais monstrinhos podem ou não ser encontrados em cada uma das versões



Para entender a tabela:

M Um M significa que muitos Pokémon deste tipo podem ser encontrados nesta versão do jogo.

P Um P significa que poucos Pokémon deste tipo podem ser encontrados nesta versão.

E Um E indica que este Pokémon não pode ser encontrado para captura - somente por evolução.

O Um O mostra quais os Pokémon que deverão ser escolhidos em certos momentos do game.

p Um p minúsculo significa que você poderá pescá-lo nas áreas com água.

X Um X significa que este Pokémon não poderá ser encontrado de maneira alguma nesta versão do jogo.

POKéMON	COR DO CARTUCHO		
	AMARELO	VERMELHO	AZUL
1. Bulbassaur	P	O	O
2. Ivysau	E	E	E
3. Venusaur	E	E	E
4. Charmander	P	O	O
5. Charmeleon	E	E	E
6. Charizard	E	E	E
7. Squirtle	P	O	O
8. Wartortle	E	E	E
9. Blastoise	E	E	E
10. Caterpie	M	P	M
11. Metapod	M	P	M
12. Butterfree	E	E	E
13. Weedle	X	M	P
14. Kakuna	X	M	P
15. Beedrill	X	E	E
16. Pidgey	M	M	M
17. Pidgeotto	P	P	P
18. Pidgeot	E	E	E
19. Rattata	M	M	M
20. Raticate	M	M	M
21. Spearow	M	M	M
22. Fearow	M	M	M
23. Ekans	X	M	X
24. Arbok	X	P	X
25. Pikachu	O	M	M
26. Raichu	E	P	P
27. Sandshrew	P	X	M
28. Sandslash	E	X	P
29. Nidoran (fêm)	M	P	M
30. Nidorina	M	P	P
31. Nidoqueen	E	E	E
32. Nidoran (mac)	M	M	P
33. Nidorino	M	P	P
34. Nidoking	E	E	E
35. Clefairy	P	P	P
36. Clefable	E	E	E
37. Vulpix	P	X	M
38. Ninetales	E	X	E
39. Jigglypuff	P	P	P
40. Wigglytuff	E	E	E
41. Zubat	M	M	M
42. Golbat	M	P	P
43. Oddish	M	M	X
44. Gloom	P	P	X
45. Vileplume	E	E	X
46. Paras	M	M	M
47. Parasect	P	P	P
48. Venonat	M	M	M
49. Venomoth	P	P	P
50. Diglett	M	M	M
51. Dugtrio	P	P	P
52. Meowth	X	X	M
53. Persian	X	X	E
54. Psyduck	M	Pp	Mp
55. Golduck	P	P	P
56. Mankey	M	M	X
57. Primeape	P	E	X
58. Growlithe	P	M	X
59. Arcanine	E	E	X
60. Poliwag	p	p	p
61. Poliwhirl	p	p	p
62. Poliwrath	E	E	E
63. Abra	M	P	P
64. Kadabra	P	E	E
65. Alakazam	E	E	E
66. Machop	M	M	M
67. Machoke	P	P	P
68. Machamp	E	E	E
69. Bellsprout	M	X	M
70. Weepinbell	P	X	P
71. Victreebel	E	X	E
72. Tentacool	Mp	Mp	Mp
73. Tentacruel	p	E	E
74. Geodude	M	M	M
75. Graveler	M	P	P
76. Golem	E	E	E
77. Ponyta	M	M	M
78. Rapidash	E	E	E
79. Slowpoke	Mp	Mp	Mp
80. Slowbro	Pp	p	Pp
81. Magnemite	M	M	M
82. Magneton	M	P	P
83. Farfetch'd	P	P	P
84. Doduo	M	M	M
85. Dodrio	P	E	E
86. Seel	P	M	M
87. Dewgong	P	P	P
88. Grimer	M	P	M
89. Muk	P	P	P
90. Shelder	p	Mp	Pp
91. Cloyster	E	E	E
92. Gastly	M	M	M
93. Haunter	P	P	P
94. Gengar	E	E	E
95. Onix	P	P	P
96. Drowzee	P	P	P
97. Hypno	E	P	P
98. Krabby	Mp	p	Mp
99. Kingler	Pp	p	Pp
100. Voltorb	M	M	M
101. Electrode	E	P	P
102. Exeggcute	M	P	P
103. Exeggutor	E	E	E
104. Cubone	P	P	P
105. Marowak	P	P	P
106. Hitmonlee	O	O	O
107. Hitmonchan	O	O	O
108. Lickitung	P	P	P
109. Koffing	X	M	P
110. Weezing	X	P	P
111. Rhyhorn	P	M	M
112. Rhydon	P	P	P
113. Chansey	P	P	P
114. Tangela	P	P	P
115. Kangaskhan	P	P	P
116. Horsea	p	Mp	p
117. Seadra	p	Pp	p
118. Goldeen	p	p	p
119. Seaking	p	p	p
120. Staryu	Mp	Mp	Mp
121. Starmie	E	E	E
122. Mr. Mime	P	P	P
123. Scyther	P	P	X
124. Jynx	X	P	P
125. Electabuzz	X	P	X
126. Magmar	X	X	P
127. Pinsir	P	X	P
128. Tauros	P	P	P
129. Magikarp	p	p	p
130. Gyarados	p	E	E
131. Lapras	p	P	P
132. Ditto	P	M	M
133. Eevee	P	P	P
134. Vaporeon	O	O	O
135. Jolteon	O	O	O
136. Flareon	O	O	O
137. Porygon	P	P	P
138. Omanyte	O	O	O
139. Omastar	E	E	E
140. Kabuto	O	O	O
141. Kabutops	E	E	E
142. Aerodactyl	P	P	P
143. Snorlax	P	P	P
144. Articuno	P	P	P
145. Zapdos	P	P	P
146. Moltres	P	P	P
147. Dratini	p	p	p
148. Dragonair	p	E	E
149. Dragonite	E	E	E
150. Mewtwo	P	P	P

pokémon stadium



O novo jogo dos bichinhos mais amados do planeta. É para o N64

A febre vai continuar crescendo com força total quando **Pokémon Stadium** chegar ao Nintendo 64 em março do ano que vem. O jogo já é um grande sucesso no Japão, onde tem duas versões, e no Ocidente não será diferente.

Na verdade, este game que vai sair por aqui é a segunda versão no Japão. O legal é que todos os bichinhos estarão com seu visual inteiramente tridimensional.

Pokémon Stadium é um jogo de luta e tudo acontece num estádio cheio de gente e a briga entre os monstrinhos rola solta. As batalhas são parecidas com a dos jogos para Game Boy, acrescidas de seqüências de animação pra lá de bacanas com efeitos de luzes muito bem feitos. Quer dizer, é algo totalmente inédito para todo e qualquer fã de Pokémon. Quer coisa melhor?





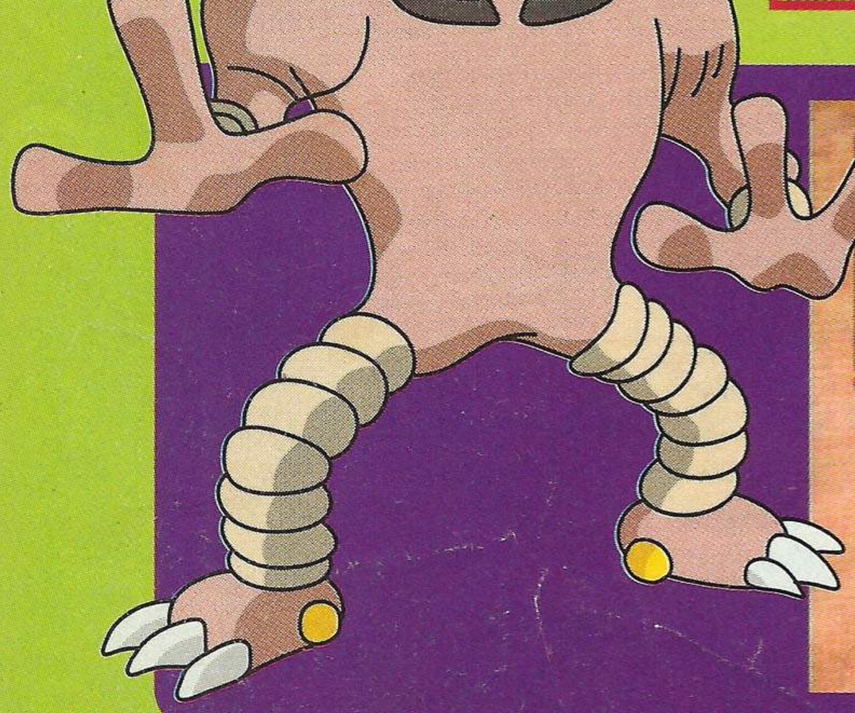


o Melhor de tudo

Tá, o jogo é divertido e tudo mais, só que isso não é o suficiente para os fãs e nem para a Nintendo. Uma das coisas mais divertidas e inteligentes do ano é a possibilidade de usar os Pokémon capturados no Game Boy e transferi-los para o seu Nintendo 64. Isso é uma estratégia da Nintendo para tornar todos os produtos da casa interativos entre si.

Ou seja, já dava para trocar os Pokémon de Game Boy para Game Boy através do Cabo Game Link e agora, com o novo acessório chamado Transfer Pak é possível fazer esta "mágica" de levar os bichos do Game Boy para o N64. E tudo o que você fez nas versões Amarela e Vermelha como TMs, ataques e níveis de experiência continuarão exatamente os mesmos. **Pokémon Stadium** vem embalado com o Transfer Pak e para fazer a transferência, basta conectar o aparelho no seu Controller e o negócio está feito.

Mas mesmo que você não transfira seus Pokémon para o N64, todos os bichos estarão lá para você achá-los. Não tem erro.







Nintendo® WORLD













o esquema das batalhas

As lutas entre os bichos rolam mais ou menos nos velhos esquemas de batalhas dos RPGs. Então, dá para escolher o golpe desejado, escolher o estilo da defesa e observar o que acontece com seu personagem ou com o do seu rival.

E se as batalhas acontecem num estilo RPG, então dá para perceber que a ação não é exatamente o forte do jogo.

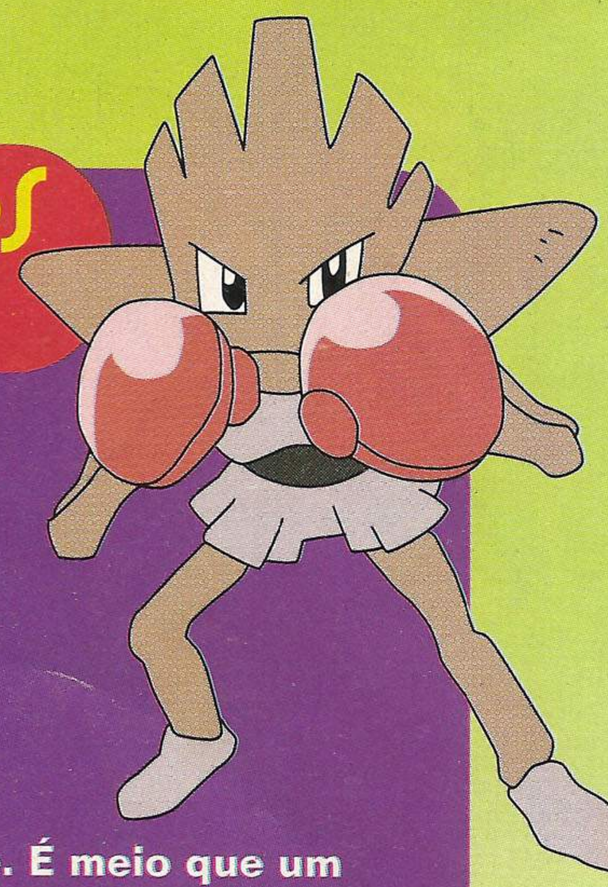
O divertido é treinar seus bichos para que eles fiquem cada vez mais fortes e cheios de golpes. Além das batalhas, esta melhora "física" dos monstrinhos, pode ser feita em vários minigames que rolam no jogo e isso faz com que tudo melhore rapidamente.

Para sair lutando, os comandos são feitos com os botões A, B e C. O A abre a tela de seleção de ataques e os botões C selecionam os ataques. Os golpes, obviamente, variam de Pokémon para Pokémon e também de acordo com o nível de evolução do bicho.





vários modos de jogo



Veja agora o que espera por você em Pokémon Stadium:

Tonikaku Battle

É o modo mais fácil do game. É meio que um modo de treino e dá para pegar as manhas iniciais e ir evoluindo aos poucos.

Event Battle

Aqui acontecem lutas contra o relógio. Você enfrenta um adversário e ajusta o tempo da batalha entre cinco ou noventa minutos. Se os dois bichinhos estiverem em pé ao final do tempo, vence aquele que tiver o maior nível de HP.

Research Mode

Aqui você pode fazer uma espécie de álbum Pokémon. Transfira o seu bicho do Game Boy para o N64 e observe-o agora em três dimensões. Depois disso, mande-o para a batalha.

Winner's Castle

Aqui seus Pokémon lutam por seis troféus. Coloque seis de seus bichos para enfrentar outros seis de seu oponente.

Chibbikko Club

Há nove tipos de minigames aqui. E a descontração é a ordem: você não precisa ser um Poké-especialista para se dar bem e dá para jogar com até mais três amigos, se quiser.

Free Battle

Um modo de batalha para até quatro jogadores. Dá para fazer um time de dois contra dois e cada uma das quatro pessoas podem escolher até três Pokémon diferentes. O resultado é uma luta entre doze bichos.

GB Building

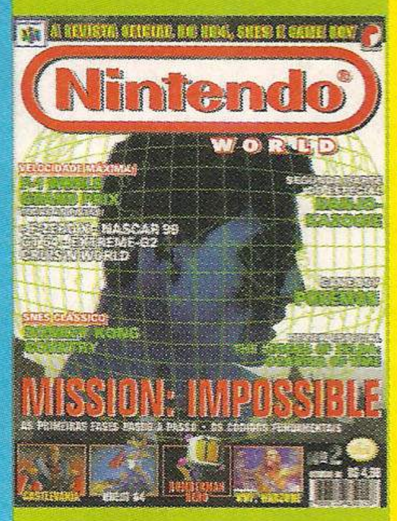
É para jogar Game Boy no N64. Você brinca mas as cores são limitadas, mais ou menos parecido com o Super Game Boy, que permitia jogar GB no Super Nintendo. E só dá para jogar Pokémon Azul, Vermelho e Amarelo.

Complete sua coleção Nintendo World

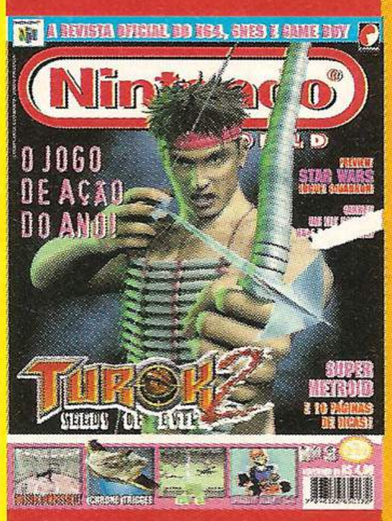
Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



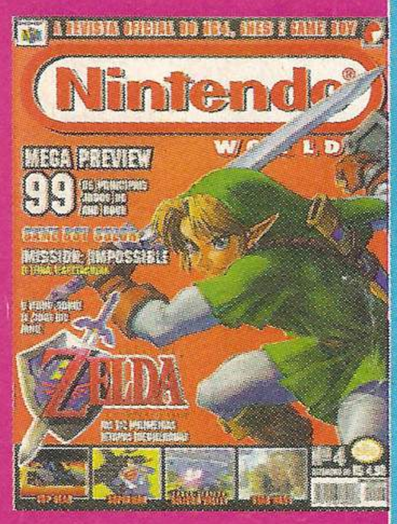
- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



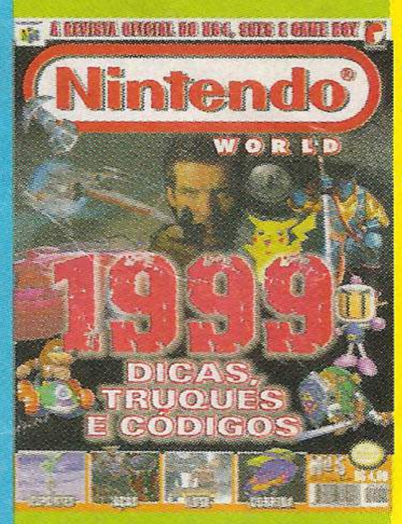
- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



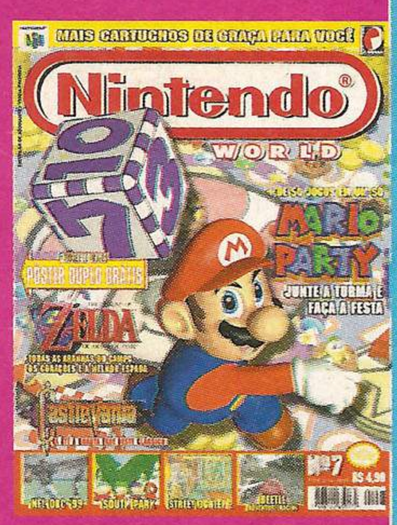
- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



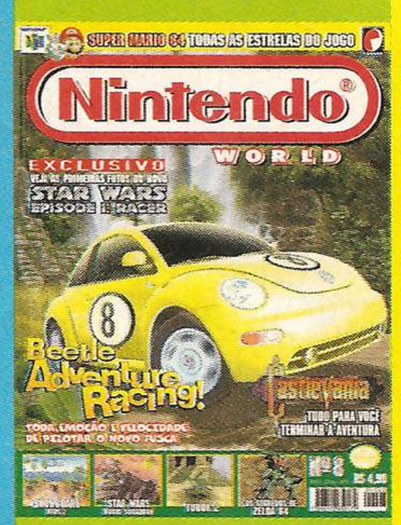
- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



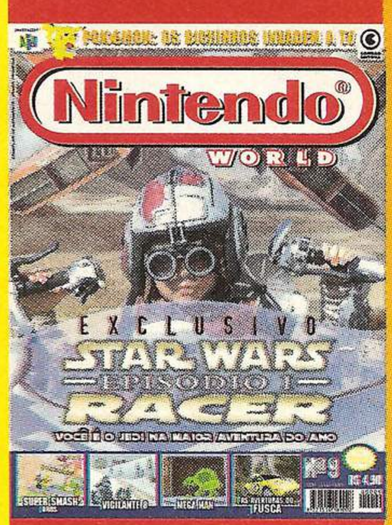
- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



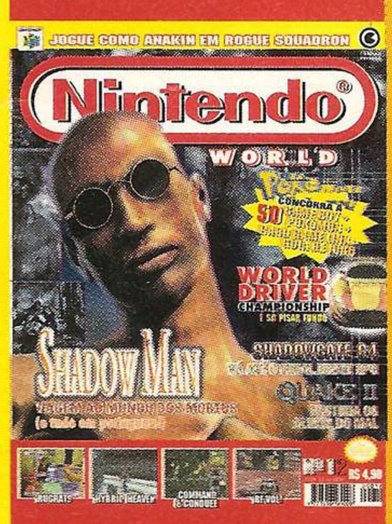
- Star Wars: Episódio 1 – Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais



- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 - Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World

CONRAD EDITORA

Você tem um encontro marcado com o maior gorila dos videogames



POKÉMON AMARELO: todos os segredos

+ MEGAPROMOÇÃO: GANHE N64 E CARTUCHOS DONKEY KONG 64!!

Nintendo® WORLD

NINTENDO 64

CONRAD EDITORA

RESIDENT EVIL 2

OS ZUMBIS CHEGARAM AO NINTENDO 64!

ELE ESTÁ ENTRE NÓS!

DONKEY KONG® 64™



SHADOW MAN



JET FORCE GEMINI



ARMY MEN



WINBACK

Nº 15

ISSN 1516-1892

R$ 4,90

9 771516 189008 00015

Ele está na Nintendo World 15. Corra já pra banca!

CONRAD EDITORA

GALERIA

Conheça os personagens mais populares do desenho



Professor Carvalho

É no Centro Pokémon da cidade de Pallet, que o professor Carvalho faz seus estudos com as mais variadas espécies de Pokémon que existem. Carvalho é uma das maiores autoridades em Pokémon que o mundo já viu e está sempre descobrindo mais coisas sobre os monstrinhos.

Foi de suas mãos que Ash recebeu o seu primeiro Pokémon, o Pikachu. E é para ele que todos os Treinadores enviam as criaturinhas que são capturadas, mas não são treinadas.

Apesar de ser atrapalhado, o Professor Carvalho é muito respeitado por todos aqueles que ingressam na grandiosa aventura Pokémon, como o seu sobrinho Gary Carvalho, um dos grandes rivais de Ash.



Ash Ketchum

Nascido na cidade de Pallet, o garoto iniciou a sua carreira de Treinador de um jeito meio atrapalhado. Às vésperas de completar dez anos de idade – o mínimo necessário para conseguir uma Licença Pokémon –, Ash teve uma noite agitada. Sonhou a noite toda com o seu futuro. Se imaginou como o dono de um Bulbassauro, de um Charmander e outras criaturinhas.

Mas a fantasia foi tão grande, que garoto acordou atrasado para o evento de entrega do primeiro Pokémon para os Treinadores iniciantes. Ash correu como nunca para a casa do Professor Carvalho – o maior especialista em Pokémon do mundo, mas era tarde: as três criaturinhas disponíveis já haviam sido levadas.

Para não deixar Ash na mão, Carvalho resolveu entregar-lhe um Pokémon que ainda estava sendo estudado: o Pikachu, uma espécie elétrica muito poderosa. No começo, o relacionamento entre os dois não foi dos melhores. O monstrinho era desobediente e arisco deu bastante trabalho para o jovem de Pallet.

Sorte que esta situação se inverteu rapidamente. No primeiro episódio, **Pokémon, Eu Escolho Você!**, Ash acaba defendendo (e salvando a vida) Pikachu de um ataque devastador de uma gangue de Spearows. O Pokémon elétrico se sensibilizou com o gesto de Ash e a partir daí decidiu que seria o seu melhor amigo.

Determinação é uma qualidade marcante na personalidade do garoto. Ele é tão determinado em ser o maior Treinador de Pokémon, que muitas vezes acaba se metendo em enrascadas. O característico boné vermelho e branco é um bom exemplo para mostrar como ele é decido. O acessório é um exemplar oficial da Edição Limitada da Liga Pokémon e foi parar na cabeça de Ash depois de muita insistência: “Eu mandei mais de 1 milhão de cartas para ganhar este boné”, confessou o jovem.

Ash também é o mais novo da turma e o mais ingênuo. Seu sucesso depende, muitas vezes, da ajuda dos amigos Brock e Misty. O dono de Pikachu tem muito a aprender, já tem quatro insígnias – Pedra, Cascata, Trovão e Arco-Íris – (ainda faltam a de Pântano, Alma, Vulcão e de Terra para entrar na Liga Pokémon) e não vai desistir de ser o melhor Treinador tão cedo.

POKÉMON

e saiba a história de cada um. Por Rogerio Motoda



Pikachu

Ele pode até não ser o seu Pokémon preferido, mas nem dá para pensar em fazer pouco caso dele. É graças ao Pikachu que a Pokémania se espalhou pelo mundo inteiro. O carisma do ratinho elétrico é tão grande que até os adultos se redenderam: é só o Pokémon falar "Pika!" que as pessoas já abrem um sorriso de ponta a ponta. Mas o Pikachu ainda tem outras qualidades além de ser fofinho e bonitinho. Seu possante Choque do Trovão é quase imbatível e deixa qualquer um arrepiado! Ele é teimoso, mas seu maior defeito é ser medroso. Pikachu só enfrenta os outros Pokémon quando não há outra alternativa. Ah, mais um detalhe: ele nunca entra em uma Pokébola.

Bulbassauro

Este espécime de Pokémon do tipo planta/venenoso apareceu no episódio número dez, "Bulbassauro e a Vila Escondida". O monstrinho cuidava de bichinhos que viviam em uma espécie de Spa para Pokémon feridos durante as batalhas. Ash foi para este local de descanso e enfrentou o Bulbassauro. Venceu a briga e o integrou ao seu seleto grupo. Isso foi bom para o Pokémon planta que pôde ganhar mais experiência, viajando para outras cidades com o seu novo Treinador. Bulbassauro é considerado o Pokémon mais corajoso de Ash.





Squirtle

Para alguns ele tem um jeito sacana de ser. Para outros o Pokémon não é tão inofensivo quanto aparenta. Mas Ash tem certeza de que o ataque com disparo de água de Squirtle é eficaz no confronto com outros monstrinhos.



Charizard

Primeiro Ash pegou um dócil Charmander que havia sido abandonado pelo dono, mas depois ele evoluiu para Charmeleon e em seguida para Charizard. O estágio final deste Pokémon de fogo tem um temperamento difícil, mas é bastante eficiente nos duelos.



Butterfree

Pode-se dizer que este foi o primeiro Pokémon capturado pelo nosso herói Ash. No início era um inofensivo Caterpie, que evoluiu rapidamente para Metapod e depois passou para seu estágio final: Butterfree, que conta com o pó do sono entre os seus golpes principais.

Pidgeotto

Esta espécie de Pokémon voador passou a ser treinado por Ash depois de perder um duelo para o recém-capturado Caterpie. Seu principal golpe é o Ataque de Vento.





Brock

O generoso, humilde, inteligente e incrivelmente prendado nos afazeres domésticos, Brock, era o líder do Ginásio de Pewter quando conheceu Ash e sua trupe. O especialista em Pokémon de pedra desafiou o jovem Treinador da cidade de Pallet para um duelo. A briga rolou entre Onix e Pikachu, Pokémon de Brock e Ash, respectivamente. Na primeira disputa o ratinho elétrico levou a pior, mas seu dono não desistiu de vencer.

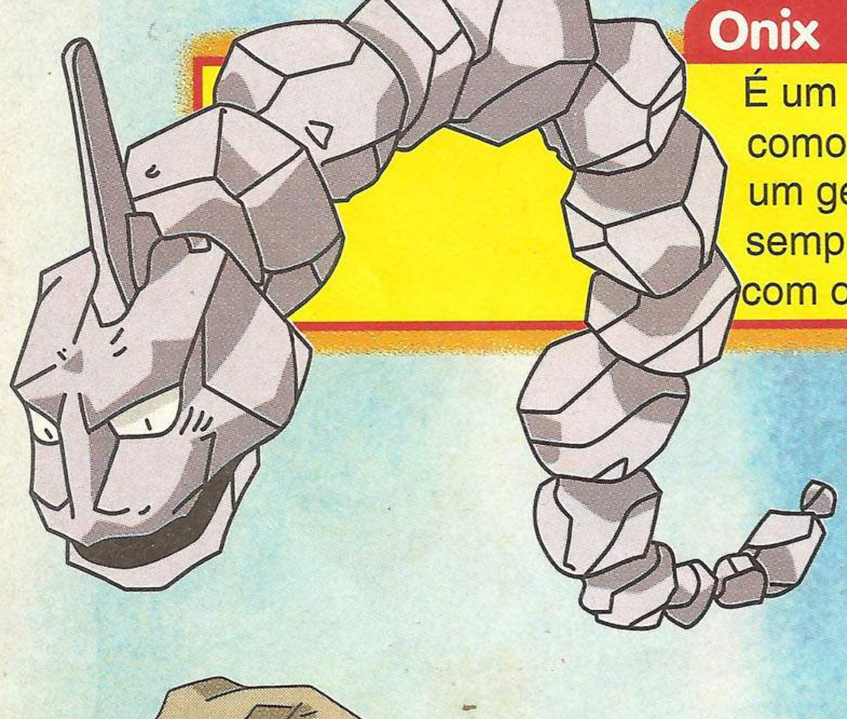
No intervalo para a segunda luta, Ash conheceu um homem misterioso que o ensinou a melhor maneira de vencer a serpente de pedra. O Treinador de Pallet seguiu os conselhos do estranho e acabou saindo vitorioso – embora não tenha ganhado a luta.

Mesmo assim, o líder do Ginásio de Pewter resolveu entregar uma Insígnia de Pedra para o seu adversário de duelo, revelando logo na seqüência a sua real vocação: "...eu tenho mais prazer em criar Pokémon do que fazer eles lutarem. Não me importo de ser um grande Treinador de Pokémon. Quero me tornar o melhor criador do mundo."

Depois de ouvir esta declaração, o desconhecido que acabara de ajudar Ash revela a sua verdadeira identidade: era o pai de Brock, que anos atrás havia abandonado a família para tentar ser um grande Treinador de Pokémon.

Nesse meio tempo, o representante do Ginásio de Pewter passou por muitas dificuldades. Sua mãe faleceu e ele teve de cuidar sozinho de seus dez irmãos mais novos. Por este motivo, Brock nunca saiu da cidade para disputar os campeonatos regionais de Pokémon. Mas com o retorno do pai, o experiente especialista em Pokémon de pedra pôde seguir a jornada de aventuras com Ash e seus amigos, e assim, começar a realizar seu sonho: ser o maior Criador de Pokémon do mundo.

Brock só tem um defeitinho (mas também pode ser qualidade): não pode ver uma menina que fica todo assanhado!



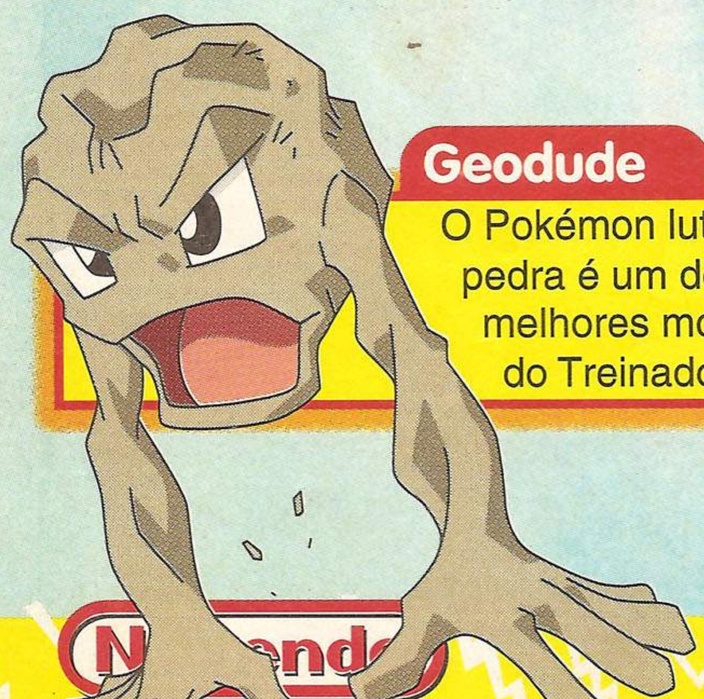
Onix

É um Pokémon poderoso. Esta serpente de pedra usa como trunfo o seu tamanho gigante. Ela costuma dar um generoso "abraço" em seus adversários. Quase sempre leva a melhor, principalmente quando não luta com os Pokémon de água.



Vulpix

Foi de Susan que Brock ganhou este Pokémon de aparência delicada. Ele usa o fogo para atingir os oponentes.



Geodude

O Pokémon lutador de pedra é um dos melhores monstrinhos do Treinador Brock.



Zubat

Habitante das cavernas, este Pokémon morcego foi capturado nas imediações da Montanha da Lua.



Misty

É uma grande especialista em Pokémon de água. A garota ruiva, tem doze anos de idade, nasceu na cidade de Cerulean e foi abandonada por suas três irmãs mais velhas – As Irmãs Sencionais –, que aparecem no episódio número sete, “As Flores Aquáticas da Cidade Celurean”.

Misty é então, a quarta irmã, mas não fez parte do grupo por ser considerada feia pelas demais garotas.

De qualquer jeito, a única representante do sexo feminino da equipe de Ash, não ficou de cabeça quente com esta situação. A garota é independente e foi forte para seguir em sua própria Jornada Pokémon.

A ruivinha acompanha Ash desde o dia em que ele destruiu sua bicicleta para fugir de uma gangue de Spearows. Misty prometeu que só deixaria o jovem em paz quando ele pagasse o prejuízo.

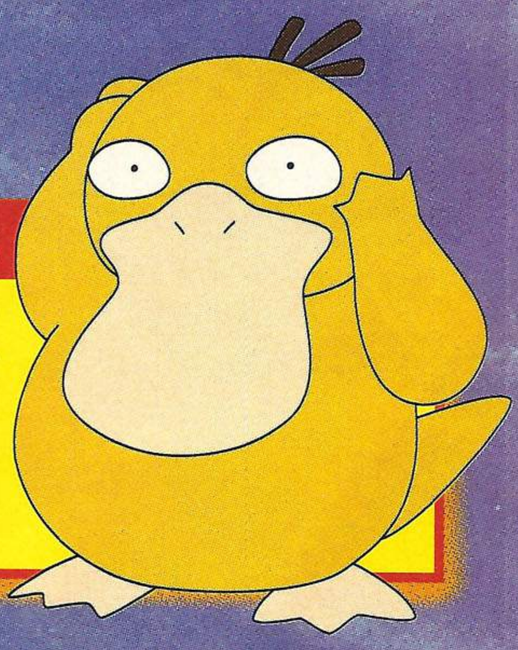
Mas mesmo que isso aconteça vai ser difícil ela cumprir a promessa. Não dá para deixar de notar que a jovem especialista em Pokémon da água tem uma quedinha pelo Ash. Basta ele dizer que determinada menina é bonita para Misty ficar soltando fogo por todos os lados!

Para não deixá-la ainda mais mal-humorada, os outros Treinadores devem evitar de colocá-la frente-a-frente com um Pokémon inseto. Ela detesta. Do mesmo jeito que não suporta pimenta e cenoura.



Horsea

É amigos dos humanos. Foi ele que avisou Misty e seus companheiros do perigo de depredar a natureza. Nessa ocasião, os maiores ameaçados eram o **Tentacool e o Tentacruel**, que aliás, é o nome do episódio número 19. Ele é pequeno e frágil, mas pode soltar um líquido escuro nos inimigos.



Psyduck

Ele está sempre com as mãos na cabeça. Em “Soneca Hipnótica”, episódio de número 27, é onde Psyduck apareceu pela primeira vez. Parece que o Pokémon de água está sempre resmungando e não é de nada, mas é puro engano. Quanto maior a sua dor de cabeça, maior o seu poder de ataque.



Goldeen

Fora da água, este Pokémon não tem muita utilidade, mas dentro dela, é muito ágil e habilidoso.



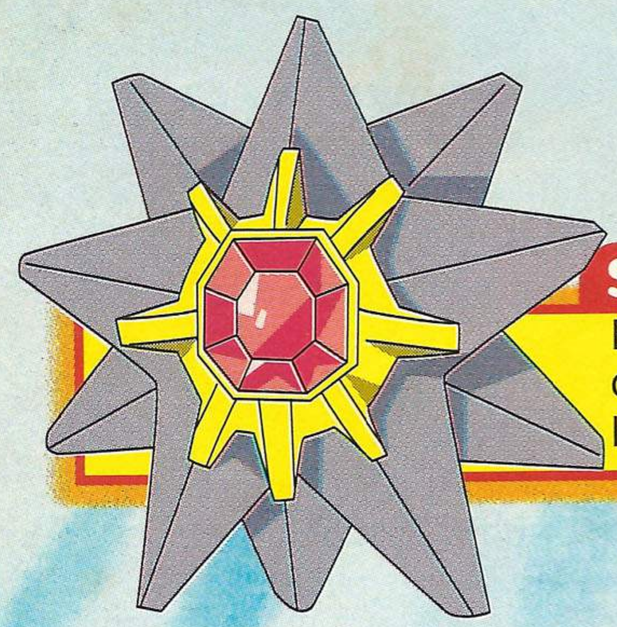
Togepi

É um Pokémon pré-histórico que foi encontrado por Ash no episódio de número 46, “O Ataque dos Pokémon Pré-Históricos”. Para saber com quem ficaria o novo Pokémon, Ash, Misty e Brock organizam um torneio para saber com quem ficaria o Togepi. Misty não ganha a competição, o monstrinho pré-histórico a escolhe para treiná-lo durante a aventura.

Staryu

É excelente com os ataques de jato de água. Como um grande herói japonês do passado (Ultraman), o Pokémon tem uma luz no centro do peito, que pisca toda vez que ele se encontra em situação difícil.





Starmie

É a forma evoluída do Staryu. Também é o campeão com os golpes de água e tem uma luz de alerta no centro do corpo.

Equipe Rocket

Os três membros da equipe sempre se dão mal. Vivem seguindo Ash e Pikachu, se metem nas maiores roubadas tentando roubar monstrinhos raros e nunca conseguem sair vitoriosos. Mesmo assim a Equipe Rocket é essencial na aventura dos Pokémon. Sem eles a história não teria a menor graça. Os heróis só sobrevivem as custas dos vilões, não é mesmo?



"para proteger o mundo da devastação. para unir os povos de nossa nação. para denunciar os males da verdade e do amor. para estender nosso poder às estrelas. jesse..., james... é a equipe rocket decolando na velocidade da luz. rendam-se agora ou preparem-se para lutar."

Jesse e James, da Equipe Rocket



Meowth

O Pokémon oficial da Equipe Rocket é o principal responsável (o líder, para ser mais direto) pela continuidade do grupo. Sem Meowth, Jesse e James seriam ainda mais perdidos. A criaturinha representa a razão, para contrabalançar com o temperamento impulsivo dos vilões humanos. Este Pokémon em particular, também é um dos únicos que tem o dom da fala – Gastly, aquele que assombrava o Pico da Donzela, é outro que fala quando precisa.

Meowth é um pouco mais inteligente que os demais membros da equipe e sempre que é contrariado usa as suas garras afiadas. Miau!!

James

O vilão atrapalhado esconde um passado sombrio, que é revelado no episódio número 48, "Sagrado Matrimônio". James, ao contrário do que se pensava, é o herdeiro de uma família muito rica. A revelação bombástica é uma surpresa até para Jesse e Meowth, o Pokémon oficial da Equipe Rocket.

Depois de saber da morte dos pais, o vilão volta para sua cidade natal para revê-los pela última vez. Desgraça maior impossível, mas tudo não passava de uma cilada. Com James de volta para casa, seus pais poderiam por em prática um plano de vida para o filho. Eles querem que o rapaz se case com Jessebel, uma garota burguesa, rígida e dominadora, que desde cedo foi educada para perpetuar o nível de nobreza da família de James.

Mas isso era tudo o que o jovem não queria. Ainda criança, James havia abandonado sua casa exatamente para não passar o resto da vida ao lado de Jessebel. O vilão também não queria seguir os mesmos passos dos pais. "... a vida da alta sociedade não serve para mim. Sou mais feliz vivendo com a Equipe Rocket."

Para ele, a liberdade era muito mais importante do que o dinheiro. E é com este pensamento que James segue na Jornada Pokémon tentando capturar os bichinhos mais raros e valiosos do mundo.

Apesar de ter abdicado de uma vida confortável, James não deixou de ser vaidoso e metido como o pior dos nobres. Sempre que o anti-herói dá as caras, mostra a rosa vermelha que ele carrega a tiracolo.

Jesse

Vaidosa e metida como seu companheiro "de trabalho", Jesse também tem um temperamento explosivo. Está sempre gritando com todos ao seu redor. Seu objetivo é roubar todos os Pokémon valiosos que puder, entregar tudo para o seu chefe e depois ficar se bronzeando a beira-mar com todo o dinheiro possível.

Ela tem lá o seu charme, mas a beleza não é tudo, concorda? Jesse controla James e é muito mais maléfica do que o parceiro. Sua idade e origem é desconhecida.

Ekans

Um dos anagramas (palavras que podem ser escritas com as mesmas letras) de Ekans é Snake (cobra, em inglês). Seu corpo é forte e o ataque é venenoso. O chocalho lembra o de uma cobra cascavel.

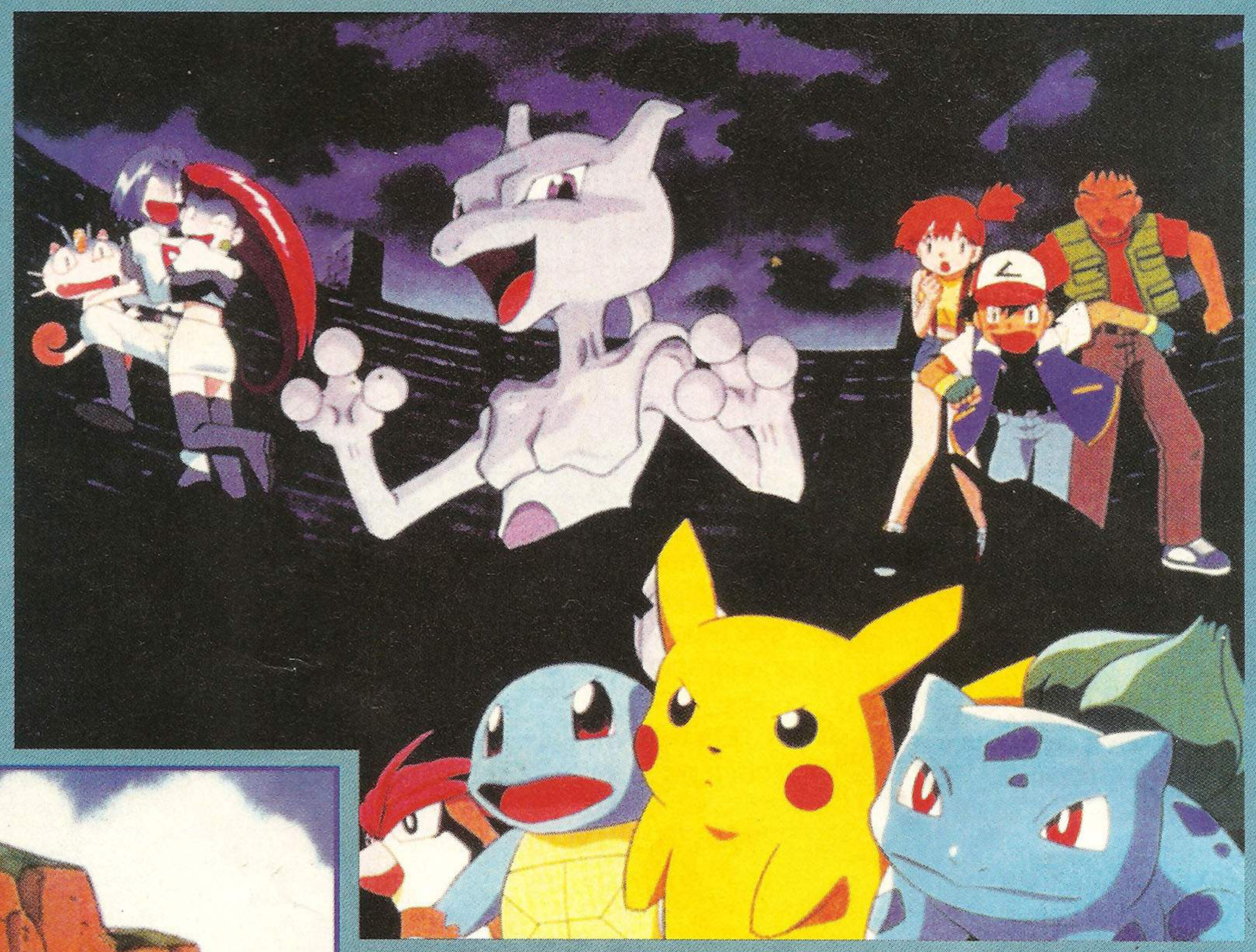
Koffing

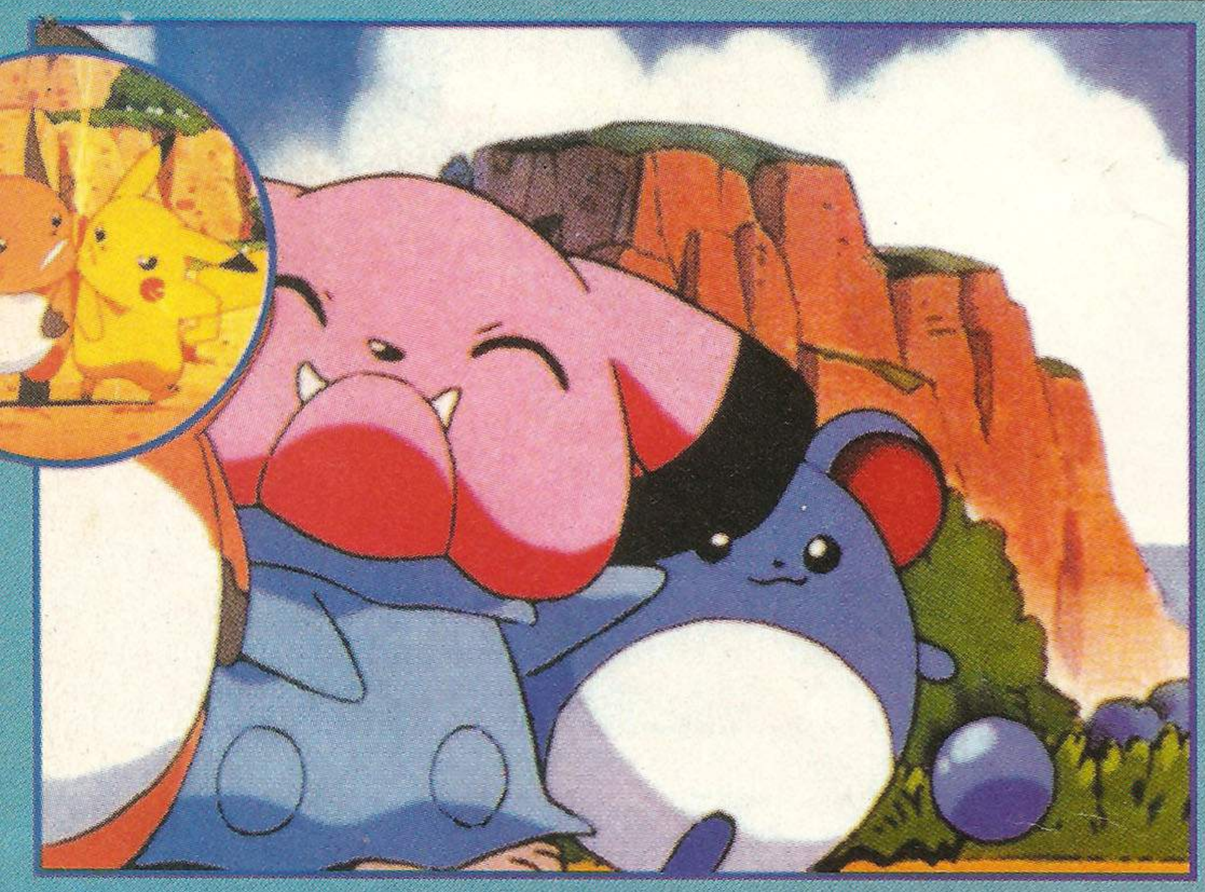
É um Pokémon gasoso e voador, que apesar de ser simpático trabalha para o mal. Seus ataques costumam deixar os ambientes com um odor bem característico – e tão fedorento que pode matar.



POKÉMON: O FILME

Estréia em janeiro a aventura definitiva dos monstrinhos que todos adoramos



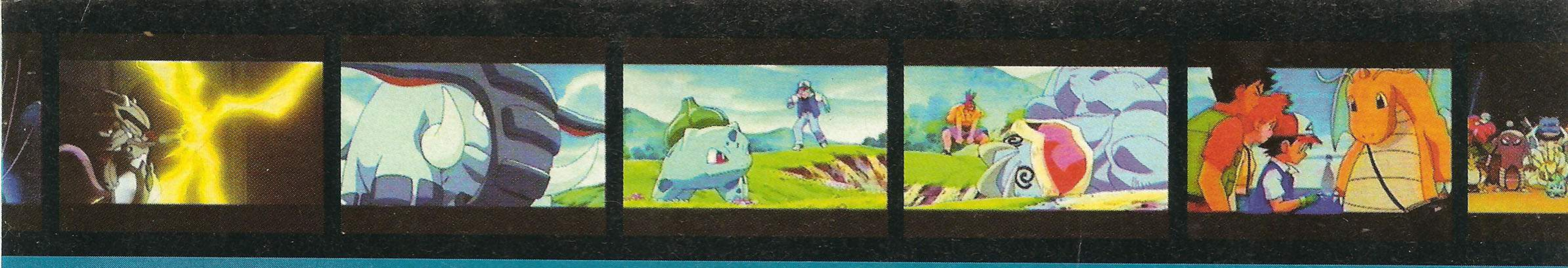


Snubble e Marill são os novos Pokémon que aparecem em As Férias de Pikachu

Após abalar as estruturas do mundo dos games, da televisão, dos brinquedos e das histórias em quadrinhos, os monstrinhos mais famosos desta galáxia resolveram invadir também o mundo cinematográfico. Pokémon: The First Movie, primeira aventura de Pikachu e seus amigos no cinema, estreou no dia dez de novembro em mais de 2500 salas norte-americanas. Aqui no Brasil, a Warner anunciou o lançamento para sete de janeiro do ano que vem. Os japoneses, mais sortudos, já puderam conferir este filme no início do ano passado.

O filme foi produzido por duas empresas coligadas – a Shogakukan Productions e a 4Kids Entertainment – e é um perfeito exemplo do estilo japonês de fazer animação. A versão que está





sendo exibida nos EUA (e que será exibida no Brasil) foi aperfeiçoada digitalmente com novas animações e efeitos tridimensionais. As inovações também se estendem à trilha sonora e aos efeitos sonoros, todos em Dolby Surround. O desenho foi produzido por Norman Grossfeld, que também escreveu o roteiro em inglês junto com Michael Haigney e John Touhey. Segundo Norman, a parte mais complicada foi recriar o humor da Equipe Rocket. "Nós realmente não sabíamos se uma piada iria funcionar até a hora de entrar no estúdio. Se a equipe de produção desse risada, nós saberíamos que havia funcionado", disse o produtor.

Pokémon: The First Movie é composto por dois filmes diferentes. O primeiro deles chama-se **Pikachu Vacation** (As Férias de Pikachu), um curta-metragem de 22 minutos estrelado pelo bichinho amarelo favorito de todo mundo. A história é protagonizada apenas pelos Pokémon e é totalmente falada na linguagem dos monstrinhos. Já a história seguinte não é tão fofinha assim. **Mewtwo Strikes Back!** (Mewtwo Contra-Ataca!) conta a origem de Mewtwo, o misterioso Pokémon genético criado em laboratório. Além de apresentar duas histórias inéditas, **Pokémon: The First Movie** traz ainda mais novidades. Junto aos monstrinhos tradicionais, alguns novos Pokémon fazem sua primeira aparição neste filme. Prepare-se para conhecer Mew (que você provavelmente já deve ter ouvido falar), Marill (um ratinho azul), Snubble (um Pokémon-Buldogue), além de Togepi (o Pokémon pré-histórico de Misty, que já fez diversas aparições no desenho animado) e outros que ainda nem foram batizados. É claro que Ash, Misty, Brock, a Equipe Rocket e outros personagens humanos do desenho aparecem, assim como alguns caras que você nunca viu antes.

Tirando um lazer desencanado

As Férias de Pikachu é uma história curtinha e bem bacana, que lembra bastante o clássico **A Ilha dos Pokémon Gigantes**. É verão na terra dos Pokémon. Pikachu, Squirtle e Bulbassauro, os três monstrinhos principais de Ash, resolvem tirar umas férias merecidas na Ilha Pokémon. Eles se reúnem com os Pokémon de Misty e Brock e partem para uma temporada de descanso. Além de se divertir, os amigos se revezam para cuidar do caçula do grupo, Togepi, que não pára de chorar um só minuto. Tudo corre na mais santa paz, até a hora em que eles encontram uma gangue rival, liderada por um Raichu nada amigável. O clima de rivalidade fala mais alto e os dois grupos começam a disputar o domínio do pedaço, o que resulta em competições bem engraçadas.

Dois dos novos Pokémon aparecem neste filme. Um deles é **Snubble**, o Pokémon Buldogue e membro da gangue de Raichu, que não está nem aí para Pikachu e seus amigos. Outro é **Marill**, que parece um ratinho (seria um parente de Pikachu?) mas que sabe nadar como um peixe. Estes e os outros novos monstrinhos poderão ser vistos nas duas novas versões **Ouro** e **Prata** de **Pokémon** para Game Boy (lançadas no mês passado no Japão e sem previsão ainda de sair por aqui).

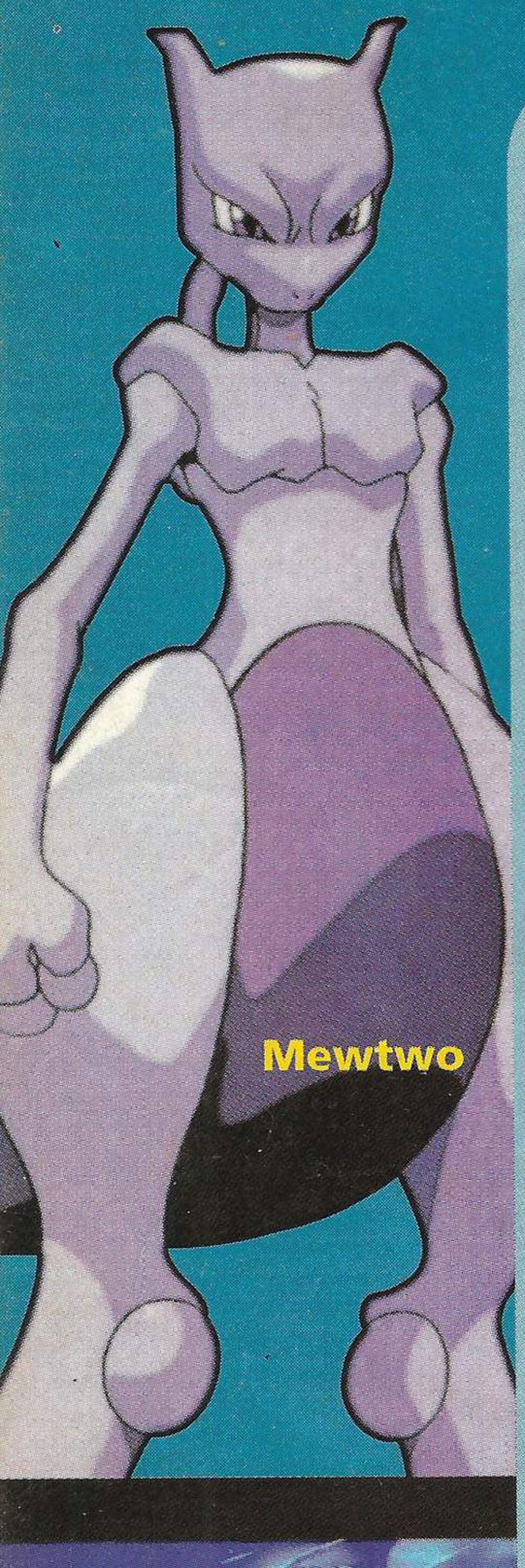


Ash e os novos treinadores tentam conter a fúria de Mewtwo





A criação de Mewtwo


Mewtwo





Mewtwo Strikes Back! pode ser considerado um dos enredos mais "sérios" da história de **Pokémon**. Graças à sua história complexa, que mistura temas como ficção-científica, clonagem de espécies, paranormalidade e telepatia, poderá agradar até quem não é muito fã de Pikachu e sua turma.

O início do filme parece uma versão moderna da história de **Frankenstein**. Em um laboratório superavançado, uma equipe de cientistas faz experimentos na busca do chamado "Pokémon perfeito". Depois de clonar o DNA de um fóssil do lendário Pokémon **Mew**, os cientistas conseguem desenvolver o código genético para criar **Mewtwo**, o Pokémon número 150 Quando o novo monstro desperta, os cientistas ficam de queixo caído ao descobrir que haviam acabado de criar o Pokémon mais poderoso de todos. O monstro genético não fica nada satisfeito em ser cobaia de laboratório: em um acesso de raiva, destrói tudo, se livra de seus criadores e cai no mundo, jurando se vingar de todos os Pokémon e seres humanos existentes.

Mewtwo tem uma força descomunal, poderes psíquicos avançados e a habilidade de se comunicar telepaticamente com os seres humanos. Isso tudo chama a atenção de Giovanni, o líder da Equipe Rocket, que tenta convencer o Pokémon a aliar-se ao seu grupo. Mas nada disso interessa para Mewtwo. Tudo o que ele mais quer é encontrar e destruir Mew, o Pokémon que o originou.

Do outro lado da história, há o Pokémon mais obscuro de todos, tão misterioso que muitos treinadores nem acreditam que ele realmente possa ter existido. **Mew** vive distante da vista das pessoas, escondido em bolhas no fundo do mar ou no meio das nuvens. Ele pode até parecer fofinho e frágil, mas o Pokémon número 151 tem mais força do que se pode imaginar e poderes que nenhum outro tem. Mew é corajoso o suficiente para encarar de frente a criatura originada de seu próprio DNA. Não se sabe se Mew conseguirá derrotar Mewtwo sozinho. Talvez nenhum outro Pokémon consiga... vai saber?

Eu e minhas cópias

A maior parte da ação do filme se passa na misteriosa e sinistra New Island, uma ilha que só pode ser alcançada cruzando um oceano pra lá de gigantesco. É ali que Ash e seus amigos descobrem um laboratório superequipado, cheio de espécies bem estranhas de Pokémon. Todo bom treinador sabe que nenhum Pokémon é igual ao outro. Mas o processo de clonagem aperfeiçoado por Mewtwo é tão eficiente que consegue criar Pokémon que podem até ter a mesma aparência, mas que são muito mais fortes do que os normais – principalmente em lutas. Até mesmo um Pokémon bem cuidado e treinado não é páreo para estes monstros artificiais. Já dá pra imaginar o que vai acontecer? Lutas e mais lutas alucinadas entre os clones e suas versões originais. Garantimos que você nunca verá na sua vida tantos Pokémon enfurecidos juntos. Mas não vá ficando empolgado! Com exceção do Mewtwo, estes Pokémon-clones não existem nas versões amarela, vermelha e azul dos jogos de **Game Boy**. Você apenas e unicamente verá estes Pokémon no filme e em mais nenhum lugar.

Os humanos são tão importantes quanto os Pokémon em **Mewtwo Strikes Back**. O herói da história ainda é Ash, mas a presença de outros treinadores, como Fergus, Corey e Neesha, dão um toque especial para a trama. A Equipe Rocket também dá as caras, em um papel pequeno mas de extrema importância. Ao encontrar uma Fábrica de Clonagem de Pokémon, o trio de vilões acaba descobrindo toda a verdade por trás das cópias de Pokémon. São eles também os responsáveis pelas melhores piadas do filme. Sobrou até para a Enfermeira Joy, do Centro Pokémon, que ganhou um papel bastante importante (só que não podemos contar o porquê!).

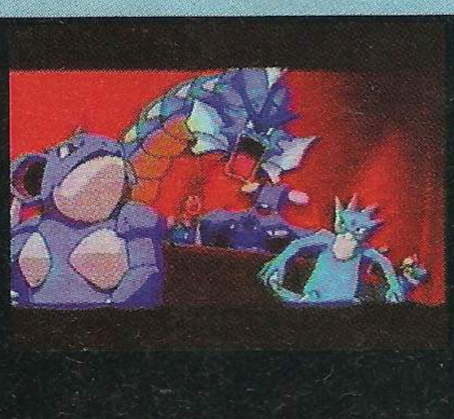
E o Pikachu? Apesar do filme ser centrado na batalha entre Mew e Mewtwo, a presença do ratinho elétrico é essencial, principalmente quando a amizade entre ele e Ash é colocada em questão. Se não fosse por Pikachu... bem, acho que já falamos demais. Melhor não contar mais para não estragar a sua surpresa. Vá preparando a pipoca e garanta seu lugar na fila!

Pablo Miyazawa


Mew











Nintendo® WORLD

FÁBRICA DE QUADRINHOS

um novo conceito

FÁBRICA DE QUADRINHOS
É UMA ESCOLA
COM UMA [EQUIPE DE PROFISSIONAIS]*
COM VASTA EXPERIÊNCIA NA
PRODUÇÃO E
ENSINO NAS ARTES GRÁFICAS,
HOJE DISPONIBILIZANDO
VÁRIOS CURSOS,
USANDO UM CONCEITO INOVADOR
ONDE O ALUNO PARTICIPA
DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.

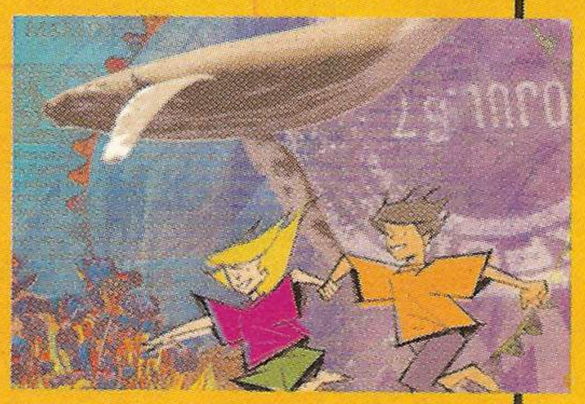


- desenho
- artes plásticas
- ilustração publicitária
- design gráfico
- animação
- computação gráfica
- histórias em quadrinhos









* [Roger Cruz, Octavio Cariello, Marcelo Campos e Rogério Vilela.]

ESCOLA DE ARTES
fábrica de quadrinhos

rua novo horizonte, 311
higienópolis • 01244-020
são paulo • sp
fone: (0XX11) 231.0731



Nintendo®
WORLD
ESPECIAL

CHEGOU POKÉSOM

+CD

com "Tema de Pokémon", "Canção de Misty" e o "PokéRap"! Você consegue cantar os 150 Pokémon?

POKÉMON CLUB apresenta

POKÉMON

CONRAD EDITORA
Nº 02
R$ 7,90

pôster + cd!

pôsteres sensacionais com Meowth e os 150 pokémon no espaço sideral!

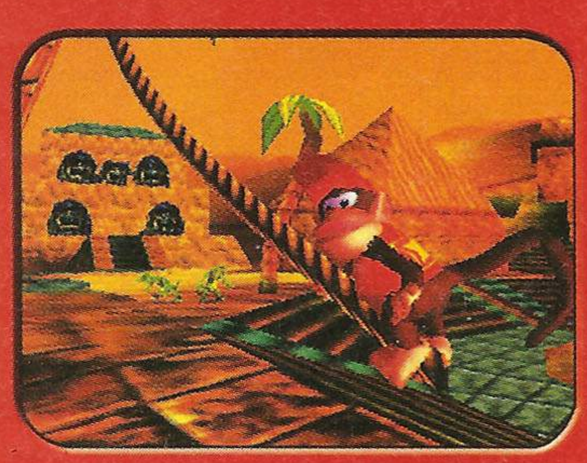
CONRAD EDITORA

A REVISTA PÔSTER COM CD OFICIAL DO POKÉMON

SE FOSSE UM FILME, TERIA 5 ASTROS, MOSTRARIA 8 MUNDOS E TERIA 30 HORAS DE DURAÇÃO.

MAIORES OBSTÁCULOS,
MAIORES CHEFES, MAIORES MUNDOS.











Só Para 2

NINTENDO 64

GRANDE DEMAIS PA

DON KON





Pode uma aventura ser tão grande? Pode a loucura ser tã
enormes mundos que parecem não ter fim. Você encontrará
E você enfrentará os maiores e mais perigosos chefes que poc
Achou muito grande? Nós até tivemos que incluir o Cartucho

Visite o nosso site:
www.nintendo.com.br

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Para saber onde encont

© 1999 Nintendo. Game Rare.™,
da Rare. © 1999 Nintendo of Ame

RA SER UM FILME.

KEY G64



maluca? Para descobrir, junte-se a Donkey Kong em seu maior desafio. Você explorará
novos amigos de Donkey e Diddy: Lanky, Chunky e Tiny, com centenas de novos golpes.
imaginar. E, além de tudo isso, há uns minigames que você pode jogar pelo caminho.
Expansão de Memória™ N64 para que isso fosse possível.

ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. O logo Rareware é marca registrada
nc. O cartucho de expansão acompanha o jogo. Produzido no Pólo Industrial de Manaus.

Nintendo®

by gradiente

Leo Burnett

Passe o ano

com seu Pokémon Preferido!



Pokémon 2000

com calendário especial para Treinadores!

NAS BANCAS!