

POKÉM
ITALIAN GENE
line

Votaci in Top 10
per il mese di Ottobre
Per assicurarti l'accesso a

Benvenuto visitatore

Nickname: Ω E-mail:
Password: Ripeti Pass:

accetto i **termini e le condizioni** autorizzando il trattamento dei miei dati personali ai sensi dell'**informativa**
 acconsento al trattamento dei dati per l'invio di comunicazioni commerciali di cui all'art. 2.B dell'**informativa**

[Registrati](#) [Accedi con](#)

FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

Discussioni



Pokémon Italian Generation - Download Pokémon Go, nuovi Pokémons di settima generazione con Pokémon Sole e Pokémon Luna » Pokémon Rosso, Blu, Verde & Giallo

[Rispondi](#)

Guida Pokémon Rosso/Blu, Guida strategica al gioco per aiutarvi nel corso della vostra avventura in Pokémon Rosso / Pokémon Blu

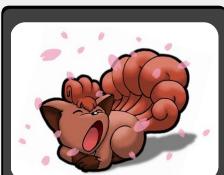
« Precedente Successiva »

Discussioni simili Stampa Condividi

vulpixgirl

Inviato il 22/6/2010, 13:24

Citazione



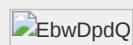
pokemon game admiringirl

Legend

Gruppo: Legend
Messaggi: 27.935
Pokérediti: 0



Guida Pokémon Rosso e Pokémon Blu



Guida creata da vulpixgirl e sistemata da -riku. [SOLO](#) ed [ESCLUSIVAMENTE](#) per Pokémon Italian Generation.

Qualsiasi uso non autorizzato è vietato.

Assistenza, Riparazione, Lezioni e Vendita Prodotti Informatici (sia Apple che Pc), operiamo in Zona Orvieto, Terni, Viterbo

Pagina ufficiale RiparaMela

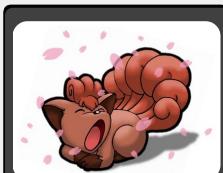
[MP](#) [Email](#) [Web](#) [Tag](#)



vulpixgirl

Inviato il 12/7/2010, 20:33

Citazione



pokemon game admiringirl

Legend

Gruppo: Legend
Messaggi: 27.935
Pokérediti: 0



BIANCAVILLA

Biancavilla è una piccola città situata nella parte occidentale della regione di Kanto. Rappresenta la città natale di Rosso e di Foglia. Ha solo due entrate, una a nord, rappresentata dal Percorso 1, la quale conduce sempre dritto a Smeraldopolis, ed una a sud, rappresentata dal Percorso 21, un percorso prevalentemente marino che conduce all'Isola Cannella.

PKMN - LV15

Poliwag
Tentacool
Goldeen

virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con

Discussioni

nel suo laboratorio. Qui potrete scegliere un Pokémon:

POKEMON INIZIALE - LV5

DSOC29M Bulbasaur	2kJU2j Charmander	kCYifzl Squirtle
Bulbasaur ERBA	Charmander FUOCO	Squirtle ACQUA

Il vostro rivale prenderà il pokémon avvantaggiato contro il vostro e vi sfiderà!

GARY

Se scelto Squirtle F2WZ4H8
Se scelto Bulbasaur DSOC29M
Se scelto Charmander 2kJU2j

Vittoria:
175\$

Dopo avere vinto/perso andate a casa del rivale. dove sua sorella vi darà la **Mappa delle Città**. Adesso dirigetevi a Smeraldopolis passando per il Percorso 1.

PERCORSO 1

Il Percorso 1 è un breve percorso nord-sud posizionato ad ovest di Kanto. A nord è collegato a Smeraldopolis, mentre a sud a Biancavilla. La struttura del percorso fa sì che percorrendolo da nord a sud,

è possibile percorrerlo saltando dai vari dossier presenti, diversamente accade se si decide di intraprenderlo da sud verso nord, tragitto durante il quale non sarà possibile evitare le numerose chiazze d'erba alta presenti.

PKMN - LV2/5

Pidgey
Rattata

OGGETTI

Pozione

Dato che non avete Poké Ball per ora vi conviene allenare il vostro Pokémon facendolo combattere contro quelli selvatici e arrivando minimo al lv10.

Parlate con l'assistente del Prof. Oak che vi darà una **Pozione**.

Proseguite per **Smeraldopolis**.

SMERALDOPOLO

Smeraldopolis è una piccola città situata nella parte occidentale di Kanto. La Palestra non sarà accessibile subito al giocatore, ma bensì, potrà essere visitata solo dopo l'ottenimento di tutte le altre 7 medaglie della Lega Pokémon.

Tre percorsi, tutti principali, si collegano al centro della città. A nord troviamo il Percorso 2, che porta successivamente al Bosco Smeraldo, il quale si trova esattamente nel mezzo tra questo percorso e Plumbeopoli. A sud, il Percorso 1, che collega la città con Biancavilla, ed infine ad ovest, la città comunica con il Percorso 22, il quale la mette in comunicazione con l'Altopiano Blu e la Lega Pokémon.

DIKMIN - LV15

OGGETTI

Pozione

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

[Discussioni](#)



Entrate nel **Poké Market** dove vi consegneranno un [Pacco per Oak](#).

Tornate a **Biancavilla** e il **Prof. Oak** vi darà il **Pokédex**.

Tornate a **Smeraldopolis**, fate il pieno di strumenti (Poké Ball, ecc.), prendete la pozione nascosta dove c'è l'albero vicino al vecchio che cammina e proseguite ad ovest per il **Percorso 22**.

PERCORSO 22

Il Percorso 22 è un percorso che collega Smeraldopolis e il Percorso 23, passando per la Reception della Lega Pokémon.

PKMN - LV2/5

Spearow
Rattata
Nidoran♂
Nidoran♀

PKMN - LV15

Poliwirl
Tentacool
Goldeen

Potrete combattere nuovamente contro **Gary** proseguendo verso ovest:

F2WZ4H8

GARY

Se scelto Squirtle

Se scelto Bulbasaur

Se scelto Charmander

DSoC29M
Bulbasaur - Lv8

2kJuU2j
Charmander - Lv8

kCyifzl
Squirtle - Lv8

u1EWvyA
Pidgey - Lv9

u1EWvyA
Pidgey - Lv9

u1EWvyA
Pidgey - Lv9

Vittoria:
280\$

Dopo aver combattuto, tornate indietro e dirigetevi a nord, verso il **Percorso 2**.

PERCORSO 2

Il Percorso 2 è un percorso nord-sud posizionato ad ovest di Kanto. A nord si collega a Plumbeopoli, mentre a sud a Smeraldopolis. Il percorso è strutturato in due diverse sezioni, affinché possa essere percorso attraverso due differenti modi. La sezione ovest, che collega le due estremità del percorso con il Bosco Smeraldo, potrà percorso normalmente durante il corso dell'avventura, mentre quella ad est necessiterà dell'uso di MN01 Taglio per poter essere attraversata.

PKMN - LV2/5

Pidgey	Rattata
PKMN ROSSO	PKMN BLU
Weedle	Caterpie

Qui non c'è niente di particolare, proseguite fino a **Boscosmeraldo**.

BOSCO SMERALDO

Il Bosco Smeraldo è una grande foresta posizionata nel bel mezzo del Percorso 2, con due uscite, una a sud verso Smeraldopolis, ed una a nord verso Plumbeopoli. Un grande labirinto naturale, colmo di tantissimi Allenatori, principalmente Pigliamosche, attratti dalla moltitudine di Pokémon di tipo Coleottero che vivono al suo interno.

PKMN - LV2/6

Pikachu	
PKMN ROSSO	PKMN BLU
Weedle Kakuna	Caterpie Metapod

ALLENATORI

PokeBall

Pigliamosche	Pigliamosche	Pigliamosche
Weedle Lv6 Caterpie Lv6	Weedle Lv7 Kakuna Lv7 Weedle Lv7	Weedle Lv9

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

[Discussioni](#)



Qui incontrerete svariati allenatori, quasi tutti Pigliamosche con pokémon coleottero non troppo forti: un'ottima opportunità per avanzare di livello.

Cercate di catturare Pikachu, poichè prima che troviate un altro pokémon elettrico ne passerà di tempo. Inoltre allenate i vostri pokémon fino al lv.15 circa.

Dopodichè proseguite fino ad arrivare alla prossima città, **Plumbeopoli**.

PLUMBEOPOLI

Plumbeopoli è una città posizionata a nord-ovest di Kanto. Essa si trova esattamente tra il Bosco Smeraldo (sul Percorso 2) ed il Monte Luna (sul Percorso 3). Il più famoso abitante della città è Brock, il Capopalestra della Palestre locale.

STRUMENTI

MT 34
Ambrà antica

Qui non c'è molto da fare.

Andiamo al Market per fare ricarica di strumenti e al Centro Pokémon per curare i nostri Pokémon.

Dopodichè dirigiamoci verso la nostra prima palestra.

ALLENATORI PALESTRA

Campeggi Jerry

Campeggi Liam

Geodude Lv11

Geodude Lv11



Se avete iniziato con Squirtle e Bulbasaur non avrete particolari problemi; con Charmander la battaglia sarà più ostica ma non impossibile. Sconfitto Brock, i pokémon fino al Lv. 20 obbediranno e sarà possibile usare Flash fuori dalla lotta.

A Plumbeopoli c'è anche il *Museo dei Fossili* dove potrete vedere i fossili di Aerodactyl e Kabutops. Quando avrete la MN 01 Taglio potrete entrare dall'altro lato dell'edificio e parlare con lo scienziato,

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

Discussioni



PERCORSO 3		
PKMN - LV3/8		
Pupa	Pigliamosche	Bullo
Pidgey Lv9 Pidgey Lv9	Caterpie Lv10 Weedle Lv10 Caterpie Lv10	Rattata Lv11 Ekans Lv11
Pigliamosche	Bullo	Pupa
Caterpie Lv10 Weedle Lv10 Caterpie Lv10 Kakuna Lv10	Spearow Lv11	Rattata Lv10 Nidoran ♂ Lv10
Pigliamosche		Pupa
Caterpie Lv11 Metapod Lv11		Jigglypuff Lv14

Proseguite per tutto il Percorso 3 fino ad arrivare all'entrata del **Monteluna**.

Nel Centro Pokémon c'è un signore che vi offre un Magikarp per 500\$. Rifiutate, in quanto ne potrete pescare in quantità industriali quando avrete l'amo.

Ricaricate i vostri pokémon se ne avete bisogno ed entrate in **Monteluna**.

MONTELUNA

Il Monte Luna è una montagna collocata nella parte settentrionale di Kanto, tra Plumbeopoli a ovest e Celestopolis a est. Non sembra sia possibile scalarlo: per superarlo i viaggiatori devono per forza attraversare una caverna.

Il Monte Luna è noto per essere uno dei pochi luoghi dove è possibile incontrare dei Clefairy selvatici e per le sue frequenti piogge di meteore. I frammenti di meteorite che è possibile trovarvi sono noti come Pietrelunari, e danno il nome alla montagna. Nel Monte Luna è anche possibile trovare diversi fossili: nel suo tempo libero, Brock vi si reca spesso per cercarli.

PKMN - LV6/12

Zubat
Geodude
Paras
Clefairy



STRUMENTI

MT 12 Pistolaqua
 Pozione x2
 PS-SU
 Caramella Rara
 Fune di Fuga
 MT 01 Megapugno
 Ete
 Pietralunare x2

ALLENATORI PT1

Pigliamosche	Pupa	Cervellone
Weedle Lv14 Kakuna Lv11	Clefairy Lv14	Magnemite Lv11 Voltorb Lv11
Pigliamosche	Pupa	Bullo
Caterpie Lv10 Metapod Lv10 Caterpie Lv10	Oddish Lv11 Bellsprout Lv11	Rattata Lv10 Rattata Lv10 Zubat Lv10
Avventuriero		
Geodude Lv10 Geodude Lv10 Onix Lv10		

ALLENATORI PT2

Rocket	Rocket	Rocket
Sandshrew Lv11 Rattata Lv11 Zubat Lv11	Zubat Lv11 Ekans Lv11	Rattata Lv13 Sandshrew Lv13
Rocket	Cervellone	
Rattata Lv13 Zubat Lv13	Grimer Lv12 Voltorb Lv12 Koffing Lv12	

Battuto il Cervellone potrete scegliere solo uno tra i due fossili:



PERCORSO 4

Il Percorso 4 è un breve percorso nella parte nord della regione di Kanto, situato fra le due uscite del Monte Luna e che conduce a Celestopoli ad est. Il percorso 4 è situato fra il Monte Luna ed a causa di ciò è diviso in due segmenti: il segmento orientale ed il segmento occidentale. Sebbene l'estremo occidentale del percorso 4 sia al Percorso 3, a sud dell'ingresso ovest del Monte Luna, l'estremo ovest è spesso ricordato come ingresso est al Monte Luna.

PKMN - LV6/12

Spearow
Rattata

PKMN ROSSO	
Ekans	Sandsrew

PKMN BLU	
Magikarp	
Goldeen	
Krabby	
Psyduck	

STRUMENTI

MT 04 Turbine

C'è un'allenatrice che per ora non potete sfidare. Andate avanti, ricordando che una volta raggiunto lo spiazzo erboso non potrete tornare al Monteluna. Fate salire di livello i vostri pokémon, soprattutto Pikachu e se lo avete come starter Bulbasaur, in quanto ne avrete bisogno nella prossima palestra. Ora non ci resta che proseguire e arrivare a **Celestopoli**.

CELESTOPOLI

Celestopoli è una città situata a nord di Kanto. Essa si ritrova uno sbocco sul mare a nord, Zafferanopoli a sud ed il Monte Luna ad ovest. È la città nativa di Misty, la Capopalestra della Palestre locale.
 La città è una delle due uniche città della regione di Kanto, ad avere quattro differenti percorsi collegati alla città (l'altra è Zafferanopoli). È una città di medie dimensioni, che offre interessanti attrazioni come il Negozio di bici.



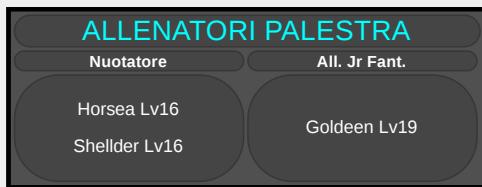
Prima di dirigervi in palestra, fate un giro per la città.

Troverete un negozio di bici ma non fatevi spaventare dal prezzo (1.000.000\$) in quanto avrete la possibilità di riceverla gratis più in là.

In una casa potrete scambiare un Poliwhirl con Jynx.

Ci sarà un'abitazione con un poliziotto all'ingresso, ma per ora non potrete entrare. Entrate nella casa a fianco e passate nel giardino, cercando bene troverete una Caramella Rara nascosta.

Ora andate in palestra.



virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con

Discussioni

Misty - 2^a Capopalestra

Luogo: Celestropoli

Tipo: *acqua*

Ricompensa: Medaglia Cascata

2079 \$

MT Donata: MT11 Bollaraggio

Staryu
Lv 12

Starmie
Lv 14

Attacchi:

Azione
Pistolacqua
Stridio
Bollaraggio

Attacchi:

Azione
Pistolacqua
Stridio
Bollaraggio

Se avete Bulbasaur (che a quest'ora mi auguro per voi si sia evoluto) e Pikachu ad un livello superiore al 18 non avrete problemi. Fate attenzione al Bollaraggio di Starmie, è micidiale. Battuta Misty, tutti i Pokémon fino al Lv. 30 vi ubbidiranno.

Battuta la palestra, andate verso nord sul ponte verso il **Percorso 24** (vedrete da lontano a ovest un ragazzo che blocca l'entrata di una grotta, ci tornerete molto più avanti).

Qui incontrerete il vostro rivale che vi sfiderà:





Una volta battuto proseguite per il **Percorso 24**.

PERCORSO 24

Il Percorso 24 è un percorso a nord di Kanto, che connette Celestropoli il Percorso 25. La maggior parte del percorso è occupata da 5 allenatori ci sfidano; una volta battuti tutti si ottiene una Pepita.

PKMN - LV8/14 Pidgey Abra PKMN ROSSO Weedle Oddish Kakuna	PKMN BLU Caterpie Bellsprout Metapod PKMN - LV15 Magikarp Poliwag Goldeen
---	--

STRUMENTI

MT 45 Tuononda
 Pepita

ALLENATORI

Pigliamosche Caterpie Lv14 Weedle Lv14	Pupa Pidgey Lv14 Nidoran ♀ Lv14	Bullo Rattata Lv14 Ekans Lv14 Zubat Lv14
Allen. Jr Mankey Lv18	Pupa Pidgey Lv16 Nidoran ♀ Lv16	Allen. Jr Rattata Lv14 Ekans Lv14
Rocket Ekans Lv15 Zubat Lv15		

Il rocket vi regalerà una Pepita.

Proseguite per il **Percorso 25**.

PERCORSO 25

Da ovest a est, il percorso 25 inizia come estensione del percorso 24. A est, è dotato di un labirinto di alberi o arbusti. Il labirinto è pieno di Allenatori pronti alla battaglia. A nord-ovest del labirinto è una zona di erba contenente Pokémon selvatici. A est del labirinto, il percorso si apre al suo punto più largo prima di restringersi leggermente nei pressi di un paio di laghetti e il primo dei due laghetti vicino all'estremità orientale del percorso. A nord di un ponte di terra tra i due laghi c'è la casa di Bill.

Il Percorso 25 prosegue verso est, girando a sud la costa oceanica e passando lungo una stretta striscia di terra tra il mare e lo stagno orientale. Sulla punta meridionale del laghetto, il percorso gira verso ovest, intersecando il ponte di terra che corre lungo il confine sud dei laghetti. Appena ad ovest del laghetto, il percorso gira a nord prima di raddoppiare indietro verso ovest, che corre lungo il bordo meridionale della strada principale del percorso in quanto alimenta una porzione di Percorso 24. L'esistenza del lungo e stretto sentiero a sud del Percorso 25 consente un rapido viaggio senza problemi tra il percorso e la città. Tuttavia, a causa di un gradino al capolinea del percorso 24, il contrario non è possibile.

PKMN - LV8/14 Pidgey Abra PKMN ROSSO Weedle Oddish Kakuna	PKMN BLU Caterpie Bellsprout Metapod PKMN - LV15 Magikarp Poliwag Goldeen Psyduck Krabby
---	---

STRUMENTI		
MT 19 Movimento sismico Elisir		
ALLENATORI		
Avventuriero	Bullo	Avventuriero
Machop Lv15 Geodude Lv15	Rattata Lv15 Seaweed Lv15	Onix Lv17
Bullo	Pupa	Avventuriero
Slowpoke Lv17	Nidoran ♂ Lv15 Nidoran ♀ Lv15	Geodude Lv13 Geodude Lv13 Machop Lv13 Geodude Lv13
Bullo	Allen. Jr	Pupa
Ekans Lv14 Sandshrew Lv14	Rattata Lv14 Ekans Lv14	Oddish Lv13 Pidgey Lv13 Oddish Lv13

Proseguite a destra ed arrivate a **Miramare**.



Entrate nella casa, vedrete un Pokemon che parla! In realtà è Bill alle prese con uno dei suoi

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#) [Accedi](#) [Accedi con](#)

[Discussioni](#)



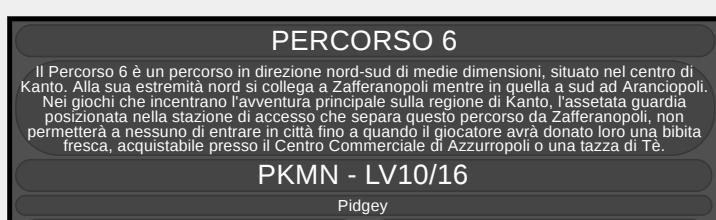
per aggiungere nei pokédex le immagini di Eevee e le sue evoluzioni.

Tornate quindi a Celestropoli, entrate nella casa prima bloccata dal poliziotto, uscite dalla porta posteriore e sfidate il Rocket. Il padrone di casa vi regalerà la MT28 Fossa per aver sconfitto il ladro. Fatto ciò proseguite per il **Percorso 5**.



Qui c'è la Pensione Pokemon! In questo luogo potrete lasciare un vostro Pokemon, che guadagnerà 1 punto esperienza per ogni passo che fate. Ma se lo lasciate qui, non potrà evolversi e non potrete scegliere le mosse da fargli imparare. Il prezzo è di 100\$ più 100\$ per ogni livello acquisito.

Proseguite per la Via Sotterranea, dove c'è uno Special X nascosto, dopodiché sbucate nel **Percorso 6**.



PKMN ROSSO	PKMN BLU
Oddish Mankey	Bellsprout Meowth
PKMN - LV15	
Magikarp Poliwag Goldoen Shellder Krabby	
ALLENATORI	
Pigliamosche	Allen. Jr
Weedle Lv16 Caterpie Lv16 Weedle Lv16	Weepinbell Lv16
Pigliamosche	Pupa
Butterfree Lv20	Pidgey Lv16 Pidgey Lv16 Pidgey Lv16
	Cubone Lv20 Allen. Jr Spearow Lv16 Raticate Lv16

Andate a sud per raggiungere **Aranciopoli**.

Modificato da warior - 18/2/2016, 21:27

Assistenza, Riparazione, Lezioni e Vendita Prodotti Informatici (sia Apple che Pc), operiamo in Zona Orvieto, Terni, Viterbo

Pagina ufficiale RiparaMela

[✉ MP](#) [✉ Email](#) [🌐 Web](#) [Tag](#)



virgilio FORUMFREE [Registrati](#)

[Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con [f](#) [g+](#)

Discussioni





pokemon game admngirl

Legend 

Gruppo: Legend
Messaggi: 27.935
Pokécredit: 0

✉

ARANCIOPOLI

Aranciopoli è una città costiera situata nella parte est di Kanto. Possiede uno sbocco sul mare a sud, un Centro Pokémon, un Pokémon Market, e svolge la funzione di porto di attracco per la famosa M/N Anna. Il Porto di Aranciopoli riesce ad ospitare anche moltissime altre navi. La M/N Anna arriva ed attracca al porto per un breve periodo una volta all'anno. Oltre al Porto, la città possiede anche un'uscita ad est sul Percorso 11 e sulla Grotta Diglett, ed una a nord sul Percorso 6. Aranciopoli è la sede dell'"Americano Illuminato" Lt. Surge, il Capopalestra locale. Gli abitanti fanno molta attenzione all'inquinamento della città, proprio per evitare la comparsa di Grimer selvatici nelle acque del posto. A nord della palestra è inoltre possibile visitare il Pokémon Fan Club, dove il giocatore potrà recuperare un Buono Bici, da utilizzare in seguito a Celestopolis.

PKMN - LV10

Farfetch'd
Poliwag
Magikarp
Goldoen
Krabby
Shellder

STRUMENTI

MT24 Fulmine
Amo vecchio
Buono bicicletta

Andate nella casa a nord della palestra, dove c'è il Pokemon Fan Club e parlate con il presidente: per la vostra pazienza vi verrà regalato un Buono Bici (tornando a celestopolis potrete così prendere la bici).

Nella casa accanto potrete scambiare Spearow con Farfetch'd. Nella casa vicino il Pokemon Center potrete ricevere Amo Vecchio dal Guru Pescatore.

Ricaricate i Pokemon, si sale sulla nave, la **M/N Anna**!

M/N ANNA

La M/N Anna è una famosa nave da crociera che naviga in tutto il mondo, fermandosi annualmente ad Aranciopoli, Kanto.

STRUMENTI

Pozione Max
Etere
MT 44 Riposo
Ipervozione
MT 08 Bodyslam
Mega Ball
Etere Max
Caramella Rara
MN 01 Taglio

ALLENATORI

Marinaio	Marinaio	Gentiluomo
Machop Lv17 Tentacool Lv17	Machop Lv18 Tentacool Lv18	Growlithe Lv18 Growlithe Lv18
Gentiluomo	Bullo	Pupa
Nidoran ♀ L19 Nidoran ♂ L19	Nidoran ♂ L21	Pidgey Lv18 Nidoran ♀ L18
Gentiluomo	Gentiluomo	Pescatore
Pikachu Lv23	Growlithe Lv17 Ponyta Lv17	Goldeen Lv17 Tentacool Lv17 Goldeen Lv17
	Pupa	
	Rattata Lv18 Pikachu Lv18	

Un ottimo posto per salire di livello, in quanto questa nave pullula di allenatori pronti a sfidarlo.

Andando verso la cabina del capitano, incontreremo ancora il vostro rivale! Sfidatelo!



virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con   [Discussioni](#)  

 Ivysaur - Lv20	 Charmeleon - Lv20	 Warturtle - Lv20
 Pidgeotto - Lv19	 Pidgeotto - Lv19	 Pidgeotto - Lv19
 Raticate - Lv16	 Raticate - Lv16	 Raticate - Lv16
 Kadbra - Lv18	 Kadbra - Lv18	 Kadbra - Lv18
Vittoria: 1300\$		

Dopo aver sconfitto **Gary**, andate nella cabina del capitano e aiutatelo, vi ringrazierà donandovi la [MN 01 \(Taglio\)](#).

Continuate a esplorare la nave frugando dappertutto, perché quando scenderete dalla nave questa salperà e non tornerà più.

Adesso che avete la MN Taglio insegnatela a un Pokemon, in modo da tagliare l'alberello che vi separa dalla **palestra**.

ALLENATORI PALESTRA

Rockettaro	Marinaio	Gentiluomo
Voltorb Lv20		

Magnemite Lv20

Voltorb Lv20

Pikachu Lv21

Pikachu Lv21

Pikachu Lv23

Per riuscire ad arrivare al capo palestra dovete risolvere il puzzle dei bidoni: controllateli tutti, finchè non troverete un primo interruttore. Il secondo è a fianco. Non sbagliate, altrimenti dovete ricercarlo di nuovo. Una volta attivati entrambi, la porta che conduce al capo palestra si aprirà e potrete sfidarlo.



Mettete a rincosa i Pokemon acqua e volanti (quindi niente Wartortle, Pidgeotto, Fearow) a tutto

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

[Discussioni](#)



Finita la battaglia, dirigetevi a est verso il **Percorso 11**, ma non entrate ancora nella grotta.



Continuate verso est, controllate il masso isolato sopra l'edificio per prendere Fune di Fuga ed entrate. Salite le scale, troverete l'assistente di Oak, che vi regalerà il Detector se avrete catturato 30

pokemon diversi.

Ora tornate indietro, verso **Aranciopoli**, ed entrate nella **Grotta Diglett**.



Seguite la caverna fino alla scala e riemergerete sul **Percorso 2**.

Da qui in poi faremo di nuovo visita a dei luoghi visitati in precedenza, ma è utile per la raccolta di alcuni oggetti fondamentali.



Entrate nell'edificio grande e parlate con l'assistente di Oak, vi regalerà la **MN05 Flash** se avrete catturato almeno 10 Pokemon diversi.

Nell'edificio più piccolo potrete scambiare un Abra per un Mr. Mime.

Tagliate l'albero con la MN Taglio e andate a **Smeraldopolis**.



Usate Taglio per tagliare l'albero vicino allo stagno e parlate con l'uomo per ricevere la **MT42 Mangiasogni**. Poi dirigetevi a **Plumbeopoli**.



Tagliate l'albero che blocca l'accesso all'entrata posteriore del museo ed entrate. Parlate allo scienziato vicino al monitor per ricevere l'**Ambra antica**, che vi permetterà più in là di riportare in vita **Aerodactyl**.

Fatto tutto ciò, andate a **Celestopoli** e tagliate l'alberello che vi sbarrava la strada a destra. Vi troverete così nel **Percorso 9**.



Pigliamosche	Allen. Jr	Allen. Jr
Caterpie Lv20 Weedle Lv20 Venonat Lv2	Growlithe Lv21 Charmander Lv21	Rattata Lv19 Sandshrew Lv19 Ekans Lv19 Sandshrew Lv19
Pigliamosche	Avventuriero	Allen. Jr
Beedrill Lv21 Beedrill Lv21	Geodude Lv20 Geodude Lv20 Machop Lv20	Meowth Lv23

Proseguite fino ad arrivare al **Percorso 10**, che non è altro il seguito del Percorso 9.

PERCORSO 10		
Il Percorso 10 è un percorso verticale situato a nordest di Kanto. Il percorso, separato in due dal Tunnel Roccioso, si sviluppa tra il Percorso 9 a nord e Lavandonia a sud. Un fiume scorre sulla destra del percorso nella parte settentrionale, consentendo di raggiungere la Centrale Elettrica usando la mossa Surf.		
C'è inoltre un Centro Pokémon a destra dell'entrata nord del Tunnelroccioso		
PKMN - LV11/17		
Voltorb Spearow		
PKMN ROSSO	PKMN BLU	
Ekans	Sandshrew	
PKMN - LV10/23		
Magikarp Poliwag Goldeen Shellder Krabby		
STRUMENTI		
Superpozione Etere max		
ALLENATORI		
Allen Jr. Pikachu Lv20 Clafairy Lv20	Pokefanatico Rhyhorn Lv20 Lickitung Lv20	Allen Jr. Pidgey Lv21 Pidgeotto Lv21
Avventuriero Geodude Lv21 Onix Lv21	Avventuriero Graveler Lv19 Onix Lv20	Pokefanatico Cubone Lv20 Slowpoke Lv20

Ricordatevi di insegnare Flash ad un pokémon perchè tra poco vi servirà.

Curate la vostra squadra al Pokemon Center e proseguite. Prendete la Superpozione invisibile contro il muro dove c'è l'entrata della grotta.

Ora possiamo procedere all'interno del **Tunnel Roccioso**.

TUNNEL ROCCIOSO		
Il Tunnel Roccioso è un tunnel che si è formato per motivi naturali sottoterra. All'interno non sono presenti fonti di luce, quindi a ogni Allenatore è consigliato di portare in squadra un Pokémon che conosca la mossa Flash per illuminare il percorso e quindi di ridurre le possibilità di perdere.		
Il Tunnel Roccioso è una delle vie per accedere a Lavandonia. La grotta ha due piani, ed entrambi hanno la stessa estensione. Vi sono presenti diversi allenatori: alcuni per il divertimento di esplorare, altri perché si sono persi.		
PKMN - LV15/20		
Zubat Geodude Machop Onix		
ALLENATORI		
Pokefanatico Cubone Lv23 Slowpoke Lv23	Pokefanatico Slowpoke Lv25	Allen Jr. Oddish Lv22 Bulbasaur Lv22
Pokefanatico Charmander Lv22 Cubone Lv22	Avventuriero Geodude Lv25	Avventuriero Machop Lv20 Onix Lv20
Avventuriero Geodude Lv19 Geodude Lv19 Machop Lv19 Geodude Lv19	Avventuriero Onix Lv20 Onix Lv20 Geodude Lv20	Avventuriero Geodude Lv21 Graveler Lv21
Allen Jr. Jigglypuff Lv21 Pidgey Lv21 Meowth Lv21	Pokefanatico Geodude Lv21 Geodude Lv21 Graveler Lv21	Avventuriero Slowpoke Lv20 Slowpoke Lv20 Slowpoke Lv20
Allen Jr. Bellsprout Lv22 Clefairy Lv22	Allen Jr. Pidgey Lv19 Rattata Lv19 Rattata Lv19 Bellsprout Lv19	Allen Jr. Meowth Lv20 Oddish Lv20 Pidgey Lv20

Utilizzate Flash per illuminare la grotta e vedere la strada da seguire, combattete tutti gli allenatori presenti e continuate fino all'uscita.

Raggiunta, prendete l'Etere Max invisibile sulla roccia isolata a est dell'uscita del tunnel e proseguite verso sud per arrivare a **Lavandonia**.



Nella casa a sinistra del Market vive il Giudice Onomastico, che vi permette di cambiare i nomi dei pokémon. Per ora ignorate la torre degli spettri in quanto vi manca la Spettrosonda, quindi proseguite a ovest verso il **Percorso 8**.

virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) [Accedi con](#)

Discussioni

Lavanonia ad est, il guardiano assetato ai varco che separa il Percorso 8 da Zafferanopoli non lascia passare nessuno finché qualcuno porta ad uno di loro una bevanda da Azzurropoli.

PKMN - LV15/20		
Pidgey		
PKMN ROSSO	PKMN BLU	
Mankey Ekans Growlithe	Meowth Sandshrew Vulpix	
ALLENATORI		
Pupa	Rischiatutto	Cervellone
Clefairy Lv22 Clefairy Lv22	Growlithe Lv23 Vulpix Lv23	Grimer Lv22 Muk Lv22 Grimer Lv22
Pupa	Pupa	Cervellone
Pidgey Lv19 Rattata Lv19 Nidoran ♀ Lv19 Pikachu Lv19 Meowth Lv19	Meowth Lv24 Meowth Lv24 Meowth Lv24	Koffing Lv26
Pupa	Rischiatutto	Cevellone
Nidoran ♂ Lv23 Nidorina Lv23	Poliwag Lv23 Poliwag Lv23 Poliwhirl Lv23	Voltorb Lv20 Koffing Lv20 Voltorb Lv20 Magnemite Lv20

Imboccate la via sotterranea, prendete Pepita e Elisir invisibili, dopodiché proseguite per il **Percorso 7**.



Proseguite a ovest, verso la città di **Azzurropoli**.

Modificato da warior - 18/2/2016, 21:28

Assistenza, Riparazione, Lezioni e Vendita Prodotti Informatici (sia Apple che Pc), operiamo in Zona Orvieto, Terni, Viterbo

Pagina ufficiale RiparaMela

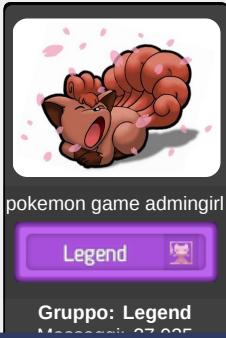
[MP](#) [Email](#) [Web](#) [Tag](#)



vulpixgirl

Inviato il 17/7/2010, 12:24

Citazione



pokemon game admingirl
Legend
Gruppo: Legend
Messaggi: 27 005

AZZURROPOLI

Azzurropoli è posizionata in pieno centro di Kanto. È una delle più grandi città della regione, seconda solo alla gigantesca Zafferanopolis, posizionata più ad est. La città ha due entrate, una ad est sul Percorso 7, e la seconda ad ovest sul Percorso 16. Azzurropoli è la patria di Erika, la Capopalestra della Palestre locale.

PKMN - LV6/26

Eevee
Clefairy
Dratini

PKMN - LV15

Magikarp
Polwag
Polwhirl
Goldoen
Slowpoke

OGGETTI

PP-Su
MT18 Contatore
MT13 Geloraggio
MT21 Megassorbimento
MT41 Covauova
MT48 Frana
MT49 Tripletta
Salvadanaio

virgilio FORUMFREE [Registrati](#)

Notifiche Accedi Accedi con [f](#) [g+](#)

Discussioni

La città più grande di Kanto, avrete un gran daffare. Andate nella stradina a destra del Pokemon Center, seguite il sentiero ed imboccate l'entrata posteriore di **Villazzurra**, sede della **GameFreak**. Salite fino in cima e prendete la pokeball con all'interno Eevee (Lv. 25).

Uscite, fate un giro al **Centro Commerciale** dove potrete comprare di tutto e di più. Ricordatevi di acquistare la PokeBambola, di parlare con la commessa al 2° piano per ricevere la MT18 Contatore e di comprare all'ultimo piano tre bibite diverse da dare alla bambina che ha sete, che per ringraziarvi vi darà MT13 Geloraggio, MT48 Frana e MT49 Tripletta.

Uscite, andate al **Bar** e parlate con l'uomo in alto a sinistra per ricevere il Salvadanaio.

Uscite e andate a destra fino al muro, poi salite finché potete e premete A nella nicchia per trovare un PP-SU invisibile. Andate nella **Sala Giochi**, cercate nascosti nel pavimento 260 gettoni e se avete tempo e voglia tentate la fortuna, oppure aspettate di avere molti soldi per poterli cambiare (1000\$ = 50 gettoni). Visto che Porygon potrete trovarlo solo qui tanto vale mettere da parte i gettoni per questo ambito premio.

Sfidate il Rocket che sta davanti al poster sul muro nord della Sala Giochi. Sconfitto questo, controllate il poster e aprirete il passaggio segreto. Entrate e sarete nel **Rifugio del Team Rocket**.

RIFUGIO ROCKET

Il Rifugio Rocket è una delle basi segrete del Team Rocket di Kanto. È localizzata sotto il Casinò di Azzurropoli ed è accessibile solo tramite la scala segreta dietro il poster del casinò



Avete notato le mattonelle teletrasportatrici? Quelle vi faranno balzare su e giù per i piani senza meta se non sapete dove andare di preciso. Ecco l'itinerario: prendete le scale per il 1° sotterraneo, andate a sinistra, in basso, scendete le scale per il 2° sotterraneo, andate in basso, a sinistra, in alto, e scendete le scale. Qui ci sono delle mattonelle che vi faranno girare in un determinato verso finchè non troverete un ostacolo. Andate a sinistra e usate la mattonella <. Una volta fermi, andate giù sulla mattonella >. Fermatevi, fate due passi a sinistra, scendete, poi a sinistra e giù. Usate la mattonella > superiore e, una volta fermi, andate a sinistra, giù, a destra, e su. Scendete le scale. Andate giù e a sinistra per un PS-SU, poi tornate a destra e su, poi a sinistra. Prendete la MT 02 (Ventagliente),

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

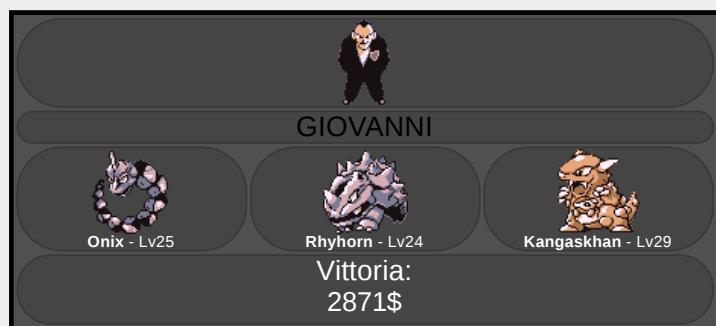
[Accedi](#)

Accedi con

Discussioni



su sulla mattonella ^. Tornate al 2° Sotterraneo. Andate alle due mattonelle < vicino al Rocket e prendete quella in basso. Una volta fermi, tornate indietro a prendere la Pepita, poi tornate alla mattonella quadrettata. Andate giù, a sinistra e su per prendere la Pietralunare. Tornate giù e a destra, scendete e usate la mattonella > più bassa e, una volta fermi, prendete la MT 07 (Perforcorno). Andate a destra e su, usate la mattonella ^ per tornare alla prima quadrettata. Ora tornate dove c'era la Pietralunare, scendete e stavolta usate la mattonella > superiore. Fermatevi e andate sulla mattonella subito a destra, poi appena potete usate quella subito a sinistra. Quando vi fermate, andate a destra, giù, e sulla mattonella < inferiore. Ora andate giù, a destra, e sulle due mattonelle ^. Fermatevi, prendete la Superpozione lì vicino. Salite alla mattonella < e poi andate su. Usate la mattonella >. Andate poi a destra, giù, e sulla mattonella v di destra. Poi, sulla mattonella subito a sinistra. Andate a destra, giù, prendete la mattonella < più alta e infine quella > in basso. Raggiungete la scala e salite. Recuperate l'Iperpozione nella stanza, poi riscendete le scale. Andate su e a destra ed entrate nell'ascensore. Andate al 4° Sotterraneo. Andate a sinistra e seguite la strada verso il Ferro, poi tornate all'ascensore e sconfiggete i due Rocket per aprire la porta. Entrate e preparatevi a combattere il capo del Team Rocket.



Ora uscite dal palazzo e tornate in città, caricate i vostri pokémon e andate in **palestra**.

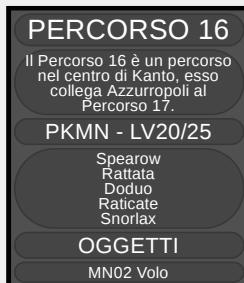


The screenshot shows a grid of 12 Pokéballs, organized into four rows and three columns. The first row contains three Pokéballs labeled 'Erika - 4° Capopalestra'. The second row contains three Pokéballs labeled 'Vicreebel'. The third row contains three Pokéballs labeled 'Tangela'. The fourth row contains three Pokéballs labeled 'Vileplume'. Each Pokéball contains a specific Pokémon and its level:

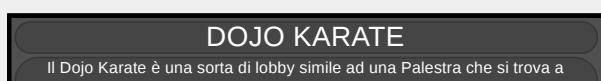
Erika - 4° Capopalestra	Vicreebel	Tangela	Vileplume
	Vicreebel Lv 29 [Erba]		
		Tangela Lv 24 [Erba]	
			Vileplume Lv 29 [Erba]
2871 \$	Attacchi: Avvolgibotta Velenpolvere Sonnifero Foglielama	Attacchi: Legatutto Limitazione	Attacchi: Velenpolvere Megassorbimento Sonnivero Petalodanza
MT Donata: MT21 Megassorbimento			

I Pokémon di fuoco (Charmeleon, Vulpix/Growlithe) sono il massimo in questa sfida, così come i pokémon volanti (Pidgeotto, Fearow).

Conquistata la quarta Medaglia, dirigetevi a ovest della città verso il **Percorso 16**.



Qui la strada è bloccata da uno Snorlax che per ora non potete svegliare, quindi tagliate l'alberello, entrate nell'edificio, dall'altra parte troverete una casa dove vi regaleranno la MN02 Volo. Insegnatela ad un pokémon, tornate a **Lavandonia** ed entrare nella **Torre Pokemon**.





I pokemon psico sono l'ideale contro questi fustacchioni.

Una volta sconfitto il capo, potrete scegliere tra Hitmonlee o Hitmonchan, entrambi di Lv30.

Uscite ed andate alla **Silph Spa**.

SILPH SPA

La Silph Spa è una società presente in molte versioni del franchise Pokémon; il quartier generale si trova a Zafferanopoli. Sono produttori di molti strumenti utili, come ad esempio la Spettrosonda, che permette all'utilizzatore di vedere i Pokémon invisibili. Si dice che controllino i Pokémon Market delle regioni di Kanto, Johto e del Settipelago.

PKMN - LV15



FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

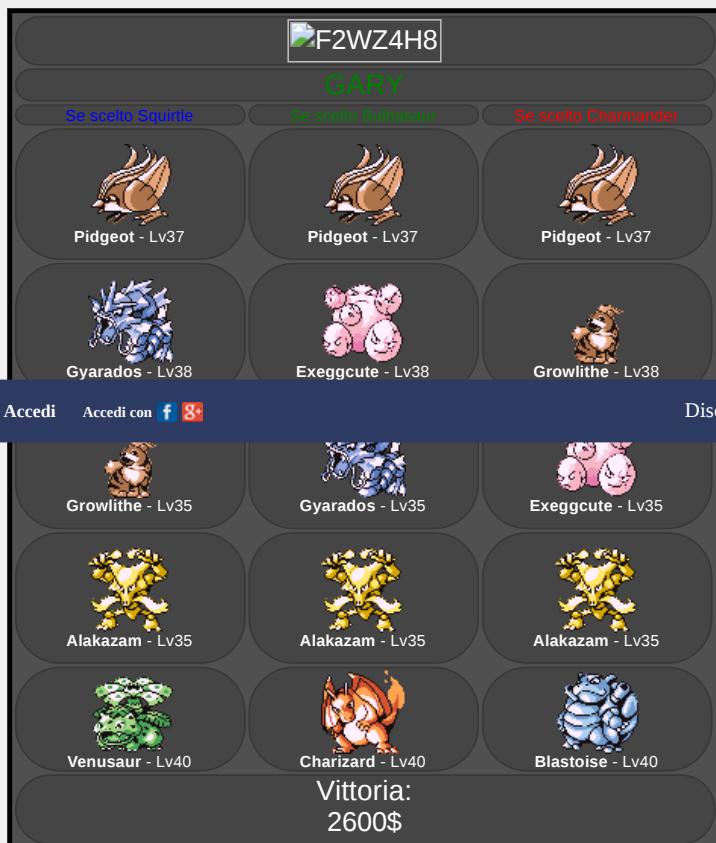
[Discussioni](#)



ALLENATORI	ALLENATORI	ALLENATORI
MTO3 Danzaspada MT09 Riduttore MT26 Terremoto MT37 Autodistribuzione Iperozione Ricarica totale Revitalizzante Fune di fuga Aprirporta Proteina Elisir PS-Su Special X Calcio Pozione max Carburante Caramella rara Master Ball	Rocket Golbat Lv25 Zubat Lv25 Raticate Lv25 Zubat Lv25	Rocket Magnemite Lv28 Voltorb Lv28 Magnetone Lv28
Scienziato Grimer Lv26 Weezing Lv26 Koffing Lv26 Weezing Lv26	Scienziato Raticate Lv28 Hypno Lv28 Raticate Lv28	Scienziato Cubone Lv29 Zubat Lv29
Rocket Ekans Lv28 Zubat Lv28 Cubone Lv28	Rocket Machop Lv29 Drowzee Lv29	Scienziato Electrode Lv29 Weezing Lv29
Rocket Hypno Lv33	Giocoliere Kadabra Lv29 Mr. Mime Lv29	Scienziato Magnetone Lv26 Magnemite Lv26 Koffing Lv26 Weezing Lv26
Rocket Arbok Lv33	Rocket Machop Lv29 Machoke Lv29	Rocket Zubat Lv28 Zubat Lv28 Golbat Lv28
Scienziato Voltorb Lv25 Koffing Lv25 Magnetone Lv25 Magnemite Lv25 Koffing Lv25	Rocket Cubone Lv29 Cubone Lv29	Rocket Raticate Lv26 Arbok Lv26 Koffing Lv26 Golbat Lv26
Scienziato Electrode Lv29 Muk Lv29	Rocket Sandshrew Lv29 Sandlash Lv29	Rocket Raticate Lv26 Zubat Lv26 Golbat Lv26 Rattata Lv26
Rocket Weezing Lv28 Koffing Lv28 Golbat Lv28	Scienziato Grimer Lv29 Électrode Lv29	Rocket Golbat Lv28 Drowzee Lv28 Hypno Lv28

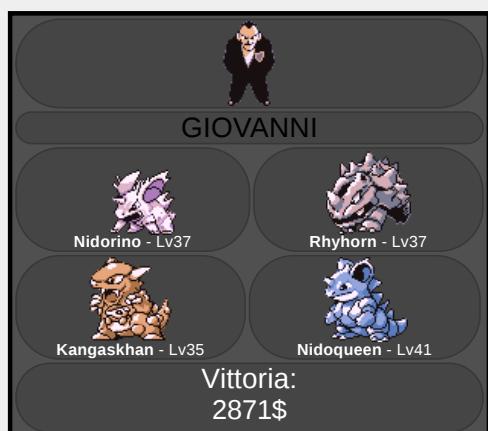
Rocket	Scienziato	Rocket
Drowzee Lv28 Grimere Lv28 Machop Lv28	Voltorb Lv28 Magneton Lv28 Koffing Lv28	Machoke Lv33
Scienziato	Rocket	Rocket
Magnemite Lv29 Koffing Lv29	Rattata Lv25 Zubat Lv25 Ekans Lv25 Rattata Lv25 Rattata Lv25	Cubone Lv32 Drowzee Lv32 Marowak Lv32

Invece di girare senza meta, con il rischio di saltare qualcosa di importante, seguite questo itinerario: prendete l'ascensore, andate al 4° piano, poi a sinistra, poi giù oltre le porte chiuse, ed entrate nel teleport. Fate un passo verso l'alto e rientrate nel teleport. Andate giù, battete il Rocket, andate a destra e prendete l'Apriporta. Ora tornate al 1° piano e risalite l'edificio a piedi, aprendo le porte e recuperando tutto. Non usate i teleport. Una volta preso tutto quel che c'è, andate al 2° piano. Entrate nella prima delle due stanze chiuse e usate il teleport. Vi ritroverete al 6° piano, dove incontrerete **Gary** che vi sfiderà!



Dopo averlo sconfitto, l'uomo accanto a voi vi regalerà un Lapras.

Proseguite e incontrerete di nuovo **Giovanni**, il capo dei Rocket.



Sconfitto Giovanni, parlate con il Presidente della Silph Spa che vi regalerà la Master Ball.
 Uscite dal palazzo.
 Andate nella casa in alto a sinistra e regalate la Pokebambola a Copiona, che vi darà la MT31 Mimica. Adesso andate alla palestra.

ALLENATORI PALESTRA		
Psiche	Medium	Psiche
Slowpoke Lv33	Gastly Lv34	Kadabra Lv31
Slowpoke Lv33	Gastly Lv34	Slowpoke Lv31
Slowbro Lv33		Mr. Mime Lv31
		Kadabra Lv31
Psiche	Medium	Psiche
Slowbro Lv38	Gastly Lv34	Mr. Mime Lv34
	Haunter Lv34	Kadabra Lv34
Medium	Medium	Medium
		Gastly Lv33
Haunter Lv38		Gastly Lv33
		Haunter Lv33

Anche qui ci sono le mattonelle teletrasportatrici. Per arrivare al capopalestra prendete sempre

[virgilio FORUMFREE](#) [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con

Discussioni

Sabrina - 5°				
Capopalestra				
Luogo: Zafferanopoli	Kadabra Lv 38 	Mr. Mime Lv 38 	Venomoth Lv 38 	Alakazam Lv 43
Tipo: 				
Ricompensa:				
Medaglia				
Palude 4257 \$	Attacchi: Inibitore Psicoraggio Ripresa Psichico	Attacchi: Confusione Barriera Schermoluce Doppiaserberla	Attacchi: Velenpolvere Sanguisuga Paralizzante Psicoraggio	Attacchi: Psicoraggio Ripresa Psichico Riflesso
MT Donata: MT46				
Psiconda				

Pokemon Spettro e Coleottero sono l'ideale in questa lotta. Se per qualche motivo non ne avete, utilizzate attacchi fisici. Sconsigliati pokemon lotta, erba e veleno.

Modificato da warior - 18/2/2016, 21:29

Assistenza, Riparazione, Lezioni e Vendita Prodotti Informatici (sia Apple che Pc), operiamo in Zona Orvieto, Terni, Viterbo

Pagina ufficiale RiparaMela

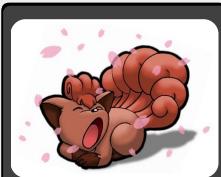
[MP](#) [Email](#) [Web](#) [Tag](#)



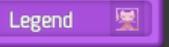
vulpixgirl

Inviato il 18/7/2010, 13:35

Citazione



pokemon game admiringirl



Gruppo: Legend
Messaggi: 27.935
Pokécredit: 0



PERCORSO 12

Il Percorso 12 è un percorso localizzato nella parte orientale di Kanto. Questo percorso si collega con Lavandonia a nord, il Percorso 11 a ovest, ed il Percorso 13 a sud. Questo percorso poi è anche conosciuto come Ponte Silenzio.

PKMN - LV22/30

Pidgey
Venonath
Snorlax

PKMN ROSSO

Oddish
Gloom

PKMN BLU

Bellsprout
Weepinbell

PKMN - LV5/20

Magikarp
Poliwag
Goldeen
Tentacool
Krabby

STRUMENTI

Iperpozione
MT16 Giornopaga
MT39 Comete
Ferro
Super amo

ALLENATORI

Pescatore

Pescatore

Pescatore

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

Discussioni



Pescatore

Rockettaro

Allen Jr.

Goldeen Lv27

Voltorb Lv29

Nidoran♂ Lv29

Electrode Lv29

Nidorino Lv29

Pescatore

Magikarp Lv24

Magikarp Lv24

Qui c'è uno Snorlax Lv.30; svegliatelo con il **Pokeflauto**. Se non dovete riuscire a catturarlo, avrete un'altra possibilità nel **Percorso 16**.

Preso o sconfitto il Pokemon, proseguite.

PERCORSO 13

Il Percorso 13 è un percorso che va da est a ovest nella parte sud di Kanto. Termina a est con il Ponte Silenzio, una parte del Percorso 12, e a sud-ovest col Percorso 14.

PKMN - LV22/30

Pidgey
Venonath
Ditto

PKMN ROSSO

Oddish
Gloom

PKMN BLU

Bellsprout
Weepinbell

PKMN - LV5/20

Magikarp
Poliwag
Goldeen
Tentacool
Krabby

STRUMENTI

Calcio
PP-Su

ALLENATORI

Allen. Jr

Avicoltore

Picnic Girl

Goldeen Lv28
Poliwag Lv28
Horsea Lv28

Pidgey Lv29
Pidgeotto Lv29

Pidgey Lv24
Meowth Lv24
Rattata Lv24

Bellezza

Bellezza

Pidgey Lv24
Meowth Lv24
Rattata Lv24

Rattata Lv27
Pikachu Lv27
Rattata Lv27

Voltorb Lv29
Electrode Lv29

Clefairy Lv29
Meowth Lv29

Allen. Jr

Allen. Jr

Avicoltore

Poliwag Lv30 Poliwag Lv30	Pidgey Lv27 Meowth Lv27 Pidgey Lv27 Pidgeotto Lv27	Spearow Lv25 Pidgey Lv25 Pidgey Lv25 Spearow Lv25 Spearow Lv25
Centauro	Avicoltore	Avicoltore
Koffing Lv28 Koffing Lv28 Koffing Lv28	Pidgey Lv26 Pidgeotto Lv26 Spearow Lv26 Fearow Lv26	Pidgey Lv26 Spearow Lv26 Spearow Lv26 Fearow Lv26
Avicoltore	Avicoltore	Avicoltore
Pidgey Lv28 Doduo Lv28 Pidgeotto Lv28	Pidgeotto Lv28 Fearow Lv28	Spearow Lv28 Doduo Lv28 Fearow Lv28

Proseguiamo con il **Percorso 14**.

PERCORSO 14		
Il Percorso 14 è un breve percorso che si estende da nord a sud ed è collegato col Percorso 13 a nord e al Percorso 15 a sud. Il punto più a sud del percorso coincide col punto più a sud dell'intera regione di Kanto. Nella parte est del percorso è presente l'acqua ma non vi si può pescare o navigare perché una parete rocciosa ne blocca l'accesso.		
PKMN - LV22/30		
Pidgey Pidgeotto Ditto Venonath	Oddish Gloom	Bellsprout Weepinbell
PKMN ROSSO		PKMN BLU
Centauro Koffing Lv29 Muk Lv29	Avicoltore Farfetch'd Lv33	Centauro Koffing Lv29 Grimer Lv29
Centauro Grimer Lv28 Grimer Lv28 Koffing Lv28	Centauro Koffing Lv29 Koffing Lv29 Grimer Lv29 Koffing Lv29	Avicoltore Spearow Lv29 Fearow Lv29
ALLENATORI		
Centauro Koffing Lv29 Muk Lv29	Avicoltore Farfetch'd Lv33	Centauro Koffing Lv29 Grimer Lv29
Centauro Grimer Lv28 Grimer Lv28 Koffing Lv28	Centauro Koffing Lv29 Koffing Lv29 Grimer Lv29 Koffing Lv29	Avicoltore Spearow Lv29 Fearow Lv29

Sconfiggiamo tutti e proseguiamo sul **Percorso 15**.

PERCORSO 15		
Il Percorso 15 è un percorso orizzontale localizzato nella parte sud-est di Kanto. Alla sua estremità occidentale si trova Fucsiapoli, mentre dalla parte orientale è possibile raggiungere il percorso Percorso 14.		
PKMN - LV22/30		
Pidgey Pidgeotto Ditto Venonath	Oddish Gloom	Bellsprout Weepinbell
PKMN ROSSO		PKMN BLU
Distributore esperienza MT20 Ira		
STRUMENTI		
Allen. Jr Clefairy Lv33	Bellezza Pidgeotto Lv29 Wigglytuff Lv29	Allen. Jr Pidgey Lv29 Pidgeotto Lv29
Centauro Koffing Lv25 Koffing Lv25 Weezing Lv25 Koffing Lv25 Grimer Lv25	Centauro Koffing Lv28 Grimer Lv28 Weezing Lv28	Allen Jr. Gloom Lv28 Oddish Lv28 Oddish Lv28
Bellezza Bulbasaur Lv29 Ivysaur Lv29	Avicoltore Dodrio Lv28 Doduo Lv28	Avicoltore Pidgeotto Lv26 Farfetch'd Lv26 Doduo Lv26 Pidgey Lv26
Allen. Jr	Bellsprout Lv29 Oddish Lv29 Tangela Lv29	

Nell'edificio c'è l'assistente del Prof. Oak che vi darà il Distrib. Esp., se avrete almeno 50 pokémon diversi. Siete vicino a Fucsiapoli, ma prima di andarci passate nell'altra strada, quindi volate ad Azzurropoli e dirigetevi a ovest sul **Percorso 16**.

PERCORSO 16

Il Percorso 16 è un percorso nel centro di Kanto, esso collega Azzurropoli al Percorso 17.

PKMN - LV22/30

Spearow
Rattata
Raticate
Doduo
Snorlax

STRUMENTI

MN02 Volo

ALLENATORI

Centauro

Zuccapelata

Zuccapelata/size]

[size=1]Koffing

Lv29

Koffing Lv29

Centauro

Zuccapelata

Mankey Lv28
Machop Lv28

Weezing Lv33

Machop Lv33

Grimer Lv26
Grimer Lv26

Grimer Lv26
Grimer Lv26

Svegliate Snorlax, ricordandovi che se quello di prima non l'avete preso è la vostra ultima possibilità.

Ora entrate nella pista ciclabile. La prima parte del percorso è in piano.

PERCORSO 17

Il Percorso 17, conosciuto anche come Pista Ciclabile, è un strada con direzione nord-sud posta nella zona centrale della regione di Kanto. Solo le persone munite di Bicicletta e/o di Motociclo possono transitare sulla strada, facendo in modo che gli allenatori presenti siano solo motociclisti o ciclisti. Il termine nord del Percorso 17 è il Percorso 16, in cima alla ripida collina che compone l'intera lunghezza del Percorso 17. Il termine sud invece è alla base del colle dove inizia il Percorso 18.

PKMN - LV22/30

Spearow
Fearow
Doduo
Raticate

STRUMENTI

Poliwag
Goldeen
Tentacool
Krabby
PP-Su
Caramella rara
Ricarica tot
Revitalizzante max
Elisir max

ALLENATORI

Centauro

Centauro

Zuccapelata

Weezing Lv28
Koffing Lv28
Koffing Lv28

Muk Lv33

Mankey Lv26
Mankey Lv26
Machop Lv26
Machoke Lv26

Centauro

Zuccapelata

Zuccapelata

Weezing Lv29
Muk Lv29

Machop Lv29
Machoke Lv29

Mankey Lv29
Primeape Lv29

Centauro

Zuccapelata

Centauro

Voltorb Lv29
Voltorb Lv29

Machoke Lv33

Koffing Lv25
Weezing Lv25
Koffing Lv25
Koffing Lv25
Weezing Lv25

PERCORSO 17

Il Percorso 17, conosciuto anche come Pista Ciclabile, è un strada con direzione nord-sud posta nella zona centrale della regione di Kanto. Solo le persone munite di Bicicletta e/o di Motociclo possono transitare sulla strada, facendo in modo che gli allenatori presenti siano solo motociclisti o ciclisti. Il termine nord del Percorso 17 è il Percorso 16, in cima alla ripida collina che compone l'intera lunghezza del Percorso 17. Il termine sud invece è alla base del colle dove inizia il Percorso 18.

PKMN - LV22/30

Spearow
Fearow
Doduo
Raticate
Lickitung

PKMN - LV5/20

Magikarp
Poliwag
Goldeen
Tentacool
Krabby

ALLENATORI

Avicoltore

Avicoltore

Avicoltore

Spearow Lv26

Spearow Lv29

Dodrio Lv34

Ora andate nella città di **Fucsiapoli**.

Modificato da ~riku. - 30/1/2016, 12:08

Assistenza, Riparazione, Lezioni e Vendita Prodotti Informatici (sia Apple che Pc), operiamo in Zona Orvieto, Terni, Viterbo

Pagina ufficiale RiparaMela

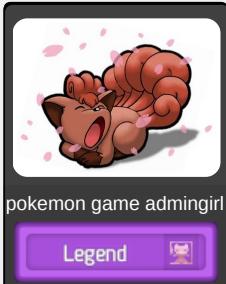
[MP](#) [Email](#) [Web](#) [Tag](#)



vulpixgirl

Inviato il 26/7/2010, 17:09

Citazione



pokemon game admiringirl

Legend



FUCSIAPOLI

Fucsiapoli è una città posizionata a sud-ovest di Kanto. Le sue caratteristiche attrazioni sono rappresentate dalla Zona Safari, presente esclusivamente nei giochi di prima e terza generazione, e dalla Palestra, che si distingue nell'utilizzo di Pokémon di tipo Veleno. Koga è il Capopalestra locale, finché non verrà sostituito nel ruolo dalla figlia Nina, la Capopalestra nei giochi di seconda e quarta

:virgilio FORUMFREE [Registrati](#)

Notifiche

Accedi

Accedi con [f](#) [g+](#)

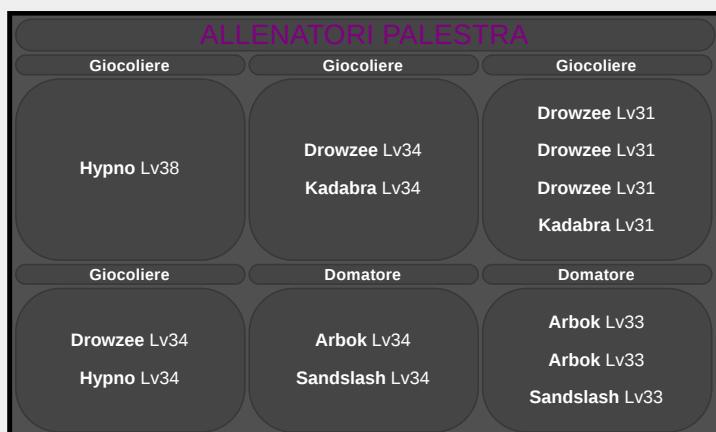
Discussioni



Pokécredit: 0



Entrati in città, potrete curare il vostro team al centro pokémon, e se volete fare acquisti al market. Entrando in una delle case, parlando col Goru Pescatore vi verrà regalato l'Amo Buono. Dirigetevi quindi in palestra!



Muoversi in questa palestra non sarà semplice, infatti la caratteristica di questa palestra sono i muri invisibili. Fatevi strada tra gli allenatori fino ad arrivare davanti a Koga per sfidarlo!

				
Koga - 6'				
Capopalestra				
Luogo: Fucsiapoli	Koffing Lv 37 	Koffing Lv 37 	Muk Lv 39 	Weezing Lv 43 
Tipo: 				
Ricompensa: Medaglia Anima  4275 \$	Attacchi: Azione Smog Fango Muro di Fumo	Attacchi: Azione Smog Fango Muro di Fumo	Attacchi: Inibitore Velenegas Minimizzato Fango	Attacchi: Smog Fango Tossina Autodistruzione
MT Donata: MT06 Tossina				

Non sarà una sfida particolarmente difficile, ad ogni modo mettete da parte Pokemon Erba o Lotta che saranno poco utili, attaccate invece con Pokemon Psico o Terra (come Kadabra o Dugtrio) e

virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con  

Discussioni  

Vinta la medaglia oltre ai premi in denaro e l'**MT Tossina**, otterrete come premio anche il poter usare **Surf** fuori dalla lotta, ma non possedete ancora l'MN in questione, andate a nord della città ed entrate nella casa in alto per accedere alla zona safari!

ZONA SAFARI

La Zona Safari di Kanto è una speciale riserva Pokémon di Kanto, dove gli Allenatori possono catturare particolari tipi di Pokémon esclusivi. Il suo proprietario è Baoba. In cambio di 500\$, il giocatore riceve 30 Safari Ball, utilizzabili e reperibili solo in questa speciale area. Entro un determinato numero limite di passi, il giocatore può catturare tutti i Pokémon che vuole.

Quando si incontra un Pokémon selvatico, non sarà mandato alcun Pokémon in campo e non sarà dunque possibile indebolire quello selvatico. Le opzioni possibili sono 4, ossia BALL, SASSO, ESCA e FUGA. La prima permette di lanciare una delle delle 30 Safari Ball contro il Pokémon selvatico, la seconda permette di lanciare un sasso che riduce il Tasso di Cattura del Pokémon selvatico e aumenta la sua probabilità di fuggire. Al contrario, la terza opzione aumenta il Tasso di Cattura, diminuendo la sua possibilità di fuggire; infine, Fuga permette di fuggire dall'incontro con il Pokémon selvatico.

PKMN - LV22/33

- Exeggute
- Venonat
- Venomoth
- Rhyhorn
- Parasect
- Chansey
- Doduo
- Kangaskhan
- Tauros

PKMN ROSSO

PKMN BLU

Nidoran M.
Nidorino
Skyther

Nidoran F.
Nidorina
Pinsir

PKMN - LV5/15

- Magikarp
- Poliwag
- Goldeen
- Psyduck
- Slowpoke
- Krabby
- Dratini

STRUMENTI

- Carburante
- MT37 (Uovobomba)
- Pozione Max x2
- Ricarica Totale
- MT40 (Capoccia)
- Proteina
- Revitalizzante Max
- MT32 (Doppioteam)
- Revitalizzante
- Pepita

Il tempo che potrete passare in questo luogo dipende dai passi che fate, ogni passo il contatore scala di 1, e quando arriva a zero dovete abbandonare la zona safari e pagare di nuovo l'ingresso per rientrarvi. La zona safari è divisa in 3 zone, il vostro scopo è raggiungere in fretta la zona 3, in quella zona troverete la casa del guardiano che vi regalerà l'utilissima **MN03 Surf**, se non ci riuscite al primo tentativo provate di nuovo, Surf è fondamentale per proseguire il gioco. In prossimità della casa troverete pure i denti d'Oro, prendeteli!

Tornati a Fuciapoli andate nella casa del guardiano e consegnategli i Denti d'Oro, in cambio vi darà l'**MN04 Forza**. Potete provare ad usare Forza con in masso presente nella casa stessa per ottenere una Caramella Rara.

Adesso volate a Celestopoli e poi andate al Percorso 9, quindi usate Surf per entrare nella Centrale Elettrica.

N.B.: La visita di questo luogo è facoltativa, ma vi consiglio di farlo perchè avrete la possibilità di catturare un pokémon leggendario. Ad ogni modo potete pure rimandare la visita alla centrale a dopo la lega.

CENTRALE ELETTRICA

La Centrale Elettrica è una struttura posizionata nel Percorso 10 a Kanto, abbandonata vari anni prima della storia dei giochi di Prima generazione, comunque qualche macchinario continua a funzionare. In questo tempo è diventata la casa per i Pokémon di tipo Elettrico. È stata rinnovata negli anni tra la fine della storia della Prima generazione e l'inizio della Seconda generazione in modo da generare energia per il Supertreno. Per poterla raggiungere dal Percorso 9 è necessaria la mossa Surf. Molti degli strumenti che si possono trovare all'interno della Centrale Elettrica sono in realtà Voltorb o Electrode, rendendo alquanto pericoloso cercare tesori in questo posto. La Centrale Elettrica è l'unico posto conosciuto dove il Pokémon leggendario Zardos ha nidificato nella serie

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

[Discussioni](#)



Voltorb	Pikachu
Magnemite	
PKMN - LV32/36	
Magneton	
PKMN ROSSO	
PKMN BLU	
Electabuzz	Raichu
PKMN - LV50	
Zapdos (Solo 1)	
STRUMENTI	
Carburante	
MT33 (Riflesso)	
MT25 (Tuono)	
Caramella Rara	
Ps Su	
Pp Su	
Elixir Max	

La centrale è piena di pokémon elettrico, quindi mettendo un pokémon terra al primo posto sarete avvantaggiati. Attenti agli oggetti che raccogliete perchè alcuni saranno dei Voltorb. In fondo alla zona troverete uno Zapdos al livello 50, provate a catturarlo.

[In questa guida trovate maggiori informazioni sulla cattura di Zapdos e degli altri leggendari del gioco.](#)

Fatto ciò tornate a Fuciapoli, e dirigetevi nel percorso a sud usando **Surf**

PERCORSO 19

Il Percorso 19 è un percorso oceanico nella parte meridionale di Kanto, esso connette Fuciapoli al Percorso 20.

PKMN - LV5/40

Tentacool

PKMN - LV5/15

Magikarp
Poliwag
Goldeen
Shellder
Horsea
Staryu

ALLENATORI

Nuotatore	Nuotatore	Nuotatore
Goldeen Lv29 Horsea Lv29 Staryu Lv29	Tentacool Lv30 Shellder Lv30	Horsea Lv30 Horsea Lv30
Nuotatore	Nuotatore	Nuotatore
Poliwag Lv30 Poliwhirl Lv30	Tentacool Lv27 Tentacool Lv27 Horsea Lv27 Goldeen Lv27	Goldeen Lv29 Shellder Lv29 Seaking Lv29
Nuotatore	Bellezza	Bellezza
Tentacool Lv27 Tentacool Lv27 Staryu Lv27 Horsea Lv27 Tentacruel Lv27	Coldeen Lv30 Seaking Lv30	Goldeen Lv27 Goldeen Lv27 Poliwag Lv27 Poliwag Lv27 Seaking Lv27
		Bellezza
	Staryu Lv29 Staryu Lv29 Staryu Lv29	

Essendo un percorso marino, sia i pokémon selvatici che quelli degli allenatori saranno di tipo acqua, usate quindi Pokemon Erba o Elettrico come Raichu o Venusaur. Non c'è niente di particolare in questo percorso, proseguite verso ovest per il percorso successivo.

PERCORSO 20		
Il Percorso 20 è un percorso situato nella parte meridionale di Kanto, che connette il Percorso 19 all'Isola Cannella. Le Isole Spumarine si trovano al centro del percorso.		
PKMN - LV5/40	Tentacool	
PKMN - LV5/15	Magikarp Poliwag Goldeen Shellder Horsea Staryu	
ALLENATORI LATO EST		
Nuotatore	Nuotatore	Bellezza
Shellder Lv30	Bellezza	
	Seaking Lv35	
ALLENATORI LATO OVEST		
Allenatrice Jr.	Nuotatore	Avicoltore
Tentacool Lv30 Horsea Lv30 Seel Lv30	Staryu Lv35	Fearow Lv30 Fearow Lv30 Pidgeotto Lv30
Bellezza	Allenatrice Jr.	Bellezza
Shellder Lv30 Shellder Lv30 Cloyster Lv30	Goldeen Lv31 Seaking Lv31	Poliwag Lv31 Seaking Lv31

virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con

Discussioni

Anche questo percorso dovete percorrerlo facendo **Surf**, anche questa volta gli allenatori avranno soprattutto Pokémons marini, quindi Elettrico o Erba sono ancora la scelta più indicata. Verso metà del percorso troverete le Isole Spumarine. Non è obbligatorio accedere adesso alle isole, ma vi consiglio di farlo se volete catturare un pokémon leggendario. Se non siete interessati proseguite ad ovest verso la prossima città.

ISOLE SPUMARINE		
Le Isole Spumarine sono una coppia di isole situate sul Percorso 20 di Kanto. Le due isole hanno la stessa forma, come delle gemelle (da cui il nome originale giapponese). Al loro interno è possibile catturare Articuno, uno degli Uccelli leggendari.		
PKMN - LV28/38	Seel Dewgong Zubat Golbat Staryu Slowpoke Slowbro Psyduck Golduck Shellder	Avicoltore Fearow Lv30 Fearow Lv30 Pidgeotto Lv30
PKMN ROSSO	PKMN BLU	
Horsea Seadra	Krabby Kingler	
PKMN - LV5/15		
Magikarp Poliwag Goldeen Shellder		



Il vostro scopo in questa vostra visita alle isole è trovare Articuno. Per potervi addentrare nelle profondità della grotta sarà necessario spostare dei massi con [Forza](#), risolti questi piccoli enigmi riuscirete ad arrivare da Articuno, il pokémon sarà al livello 50. [Per maggiori informazioni in merito vi consiglio di consultare la guida ad pokemon leggendari.](#)

Fatto ciò uscite e dirigetevi ad ovest del percorso 20, arriverete ad un'isola che non sarà altro che la piccola cittadina dove ha sede la prossima palestra.

N.B.: Esistono 2 percorsi per arrivare all'Isola Cannella, se preferite l'altro andate a Biancavilla e usate Surf verso sud, a livelli di trama non farà alcuna differenza quale percorso dei 2 prenderete.



virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

Discussioni



Curate il team e poi dirigetevi al Laboratorio Pokemon. Al suo interno potrete ottenere Seel, Electrode e Tangela attraverso degli scambi. Nella seconda stanza un scienziato vi regalerà l'[MT35 Metronomo](#). Infine nell'ultima stanza potrete rivitalizzare il fossile preso al Monte Luna e anche l'Ambra Antica se la possedete.

Come potete notare la porta della palestra è chiusa, serve una chiave. Dirigetevi quindi alla Villa Pokemon per recuperarla.



Pozione Max		
Caramella Rara x2		
MT22 (Solarraggio)		
Ricarica Totale		
Chiave Segreta		
MT14 (Bora)		
Pietralunare		
ALLENATORI		
Scienziato	Scassinatore	Scassinatore
Electrode Lv29	Charmander Lv34	Ninetales Lv38
Weezing Lv29	Charmeleon Lv34	
Scienziato	Scassinatore	Scienziato
Magnemite Lv33	Growlithe Lv34	Magnemite Lv34
Magneton Lv33	Ponyta Lv34	Electrode Lv34
Voltorb Lv33		

Molti degli allenatori in questo luogo utilizzano Pokemon fuoco o elettrico, usate dei terra come Dugtrio o Graveler e non avrete problemi.

Per esplorare la villa fino in fondo sarà necessario attivare degli interruttori che sbloccheranno nuove parti del percorso, il percorso è piuttosto semplice non potete sbagliare. In fondo troverete la **Chiave Segreta**, indispensabile per poter entrare nella palestra. Fatto ciò uscite della villa, è il momento di sfidare la palestra!

ALLENATORI PALESTRA		
Scassinatore	Cervellone	Cervellone
Growlithe Lv36	Vulpix Lv36	Ponyta Lv34
Vulpix Lv36	Vulpix Lv36	Charmeleon Lv34
Ninetales Lv36	Ninetales Lv36	Vulpix Lv34
Scassinatore	Cervellone	Growlithe Lv34
		Vulpix Lv37
Cervellone		
Growlithe Lv37		
Vulpix Lv37		

virgilio FORUMFREE [Registrati](#) [Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con

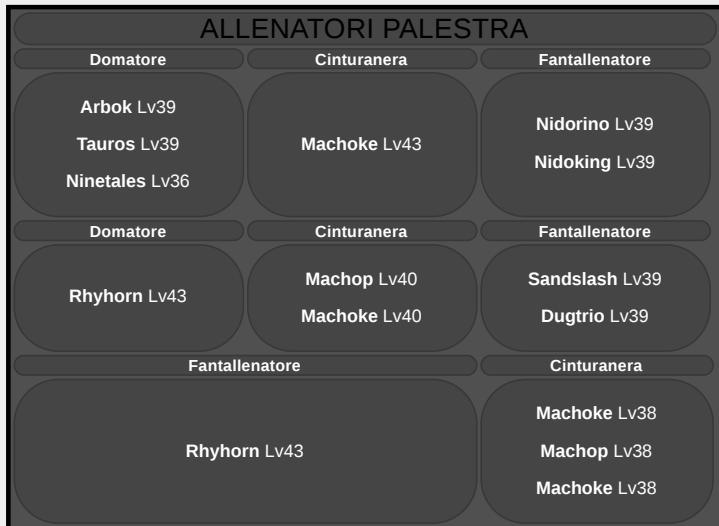
Discussioni

Per farvi strada in questa palestra dovrete rispondere a delle domande in ogni stanza, se rispondete bene la porta si apre, ma se sbagliate dovete sfidare l'allenatore. Le domande sono estremamente facili, ma se avete bisogno di allenarvi siete liberi di sbagliare di proposito per sfidare tutti gli allenatori. Una volta risposto bene o male a tutte le domande arriverete di fronte a Blaine.

Blaine - 7°				
Capopalestra				
Luogo: Isola Cannella	Growlithe Lv 42 	Ponyta Lv 40 	Rapidash Lv 42 	Arcanine Lv 47
Tipo: 				
Ricompensa:				
Medaglia Vulcano 4653 \$	Attacchi: Braciere Fulmisguardo Riduttore Agilità	Attacchi: Colpicoda Pestone Ruggito Turbofuoco	Attacchi: Colpicoda Pestone Ruggito Turbofuoco	Attacchi: Boato Braciere Riduttore Fuocobomba
MT Donata: MT38				
Fuocobomba				

La squadra di Blaine non è troppo temibile, state solo attenti a Fuocobomba di Arcanine che è piuttosto potente, se avete scelto Squirite come starter Blastoise è il pokemon ideale per questo scontro, in alternativa un altro pokemon acqua o terra.

Vinta la medaglia è il momento di andare a prendersi l'ultima, volate quindi a Smeraldopolis. Non c'è niente di particolare da fare visto che avete già visitato la città ad inizio gioco, quindi dopo esservi curati andate subito in palestra.



virgilio FORUMFREE [Registrati](#)

[Notifiche](#) [Accedi](#) Accedi con

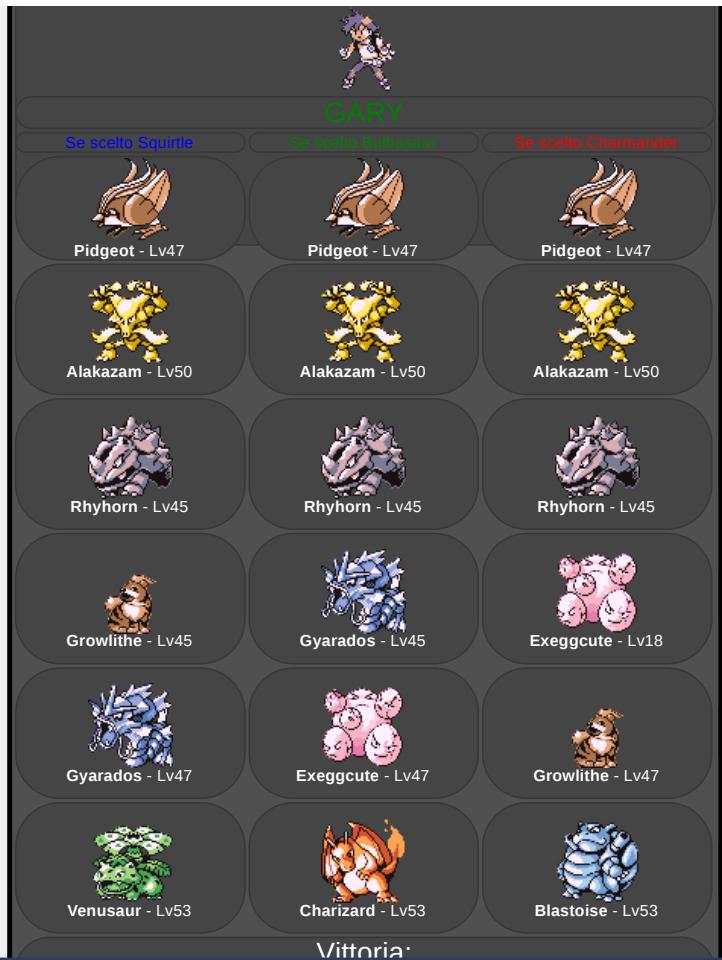
Discussioni



Ebbene sì, l'ultimo capopalestra non è altro che il capo del team rocket, che dovete quindi battere per un ultima volta. Come sempre il suo team è concentrato sul tipo terra, quindi con un tipo acqua come Blastoise o Gyarados non dovreste avere particolari problemi. Come premio per la vittoria, oltre a medaglia ed **MT Abisso**, otterrete il fatto di poter controllare i pokemon fino al livello 100.

Bene adesso che avete 8 medaglie è il momento di dirigersi verso la Lega Pokemon, quindi curate il team e dirigetevi verso il percorso 22, ad ovest di Smeraldopolis.

Nel percorso troverete il vostro rivale, che vi sfiderà come preparazione alla Lega Pokemon!



Vittoria:

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con

[Discussioni](#)



Come sempre la squadra del vostro rivale è piuttosto varia, attenti soprattutto ad Alakazam che è molto potente e all'evoluzione del suo [starter](#), che ovviamente dipenderà dal vostro. Tenete controllo che quando lo sfiderete in [Lega](#) avrà lo stesso team (con la sola differenza che alcuni Pokémons si saranno evoluti) ma tutto il suo team sarà aumentato di molti livelli, quindi se farete fatica in questo scontro vi consiglio di allenarvi!

Proseguite per il Percorso 23.

PERCORSO 23

Il Percorso 23 è il percorso che dalla Via Vittoria conduce fino alla Lega Pokémon. Nei giochi di Prima Generazione e nei rispettivi Remake, il percorso ne comprende anche una parte che, dalla reception della Lega Pokémon, arriva fino all'ingresso della Via Vittoria.

PKMN - LV23-26

- Spearow
- Slowbro
- Kingler
- Seadra
- Seaking

PKMN ROSSO **PKMN BLU**

- Ekans
- Sandsrew

PKMN - LV33/43

- Ditto
- Fearow

PKMN ROSSO **PKMN BLU**

- Arbok
- Sandslash

PKMN - LV5-10

- Magikarp
- Poliwag
- Goldeen

STRUMENTI

- Etere Max
- Ultraball
- Ricarica Totale

Durante questo percorso troverete delle guardie che vi fermeranno per accertarsi che abbiate le

medaglie per accedere alla [Lega](#), queste guardie saranno otto, una per medaglia. Superata l'ultima guardia troverete una grotta, è la Via Vittoria, appena siete pronti entrate!

Modificato da warior - 18/2/2016, 21:30

Assistenza, Riparazione, Lezioni e Vendita Prodotti Informatici (sia Apple che Pc), operiamo in Zona Orvieto, Terni, Viterbo

Pagina ufficiale RiparaMela

[MP](#) [Email](#) [Web](#) [Tag](#)



zombo

Inviato il 19/1/2016, 14:52

Citazione



Senior Member

Coder

Gruppo: Coder
Messaggi: 16.265
Pokécredit: 0

VIA VITTORIA

La Via Vittoria è un tunnel situato nel Percorso 23. Solo gli allenatori con almeno 8 medaglie di Kanto o Johto possono accedervi. È una grotta particolarmente labirintica, strutturata su 3 piani e che presenta al suo interno molti allenatori.

Nella prima generazione, la Via Vittoria è l'abitazione del leggendario Moltres, situato al secondo piano del tortuoso sentiero.

PKMN - LV22/26

Machop
Zubat
Geodude

PKMN - LV36/45

Onix
Golbat
Machoke
Marowak
Graveler
Venomoth

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

Notifiche

Accedi

Accedi con

Discussioni



STRUMENTI

MT43 (Aeroattacco)
Caramella Rara
Superguardia
MT05 (Megacalcio)
MT17 (Sottomissione)
Cura Totale
MT47 (Esplosione)
Revitalizzante Max
Ultraball
Ricarica Totale

ALLENATORI

Fantallenatrice

Persian Lv44
Ninetales Lv44

Fantallenatore

Ivsaur Lv42
Wartortle Lv42
Charmeleon Lv42
Charizard Lv42

Cinturanera

Machoke Lv43
Machop Lv43
Machoke Lv43

Giocoliere

Drowzee Lv41
Hypno Lv41
Kadabra Lv41
Kadabra Lv41

Domatore

Persian Lv44
Golduck Lv44

Giocoliere

Mr. Mime Lv48

Pokéfanatico

Charmeleon Lv40
Lapras Lv40
Lickitung Lv40

Fantallenatore

Exeggcutor Lv43
Cloyster Lv43
Arcanine Lv43

Fantallenatrice

Parasect Lv43
Dewgong Lv43
Chansey Lv43

Fantallenatore

Kingler Lv43
Tentacruel Lv43
Blastoise Lv43

Fantallenatrice

Bellsprout Lv43
Weepinbell Lv43
Vicreebel Lv43

Per esplorare questa grotta è indispensabile l'[MN Forza](#), dovrete infatti spostare dei massi in dei buchi per sboccare l'accesso a nuove zone della grotta. Sono presenti molti allenatori con Pokémon piuttosto potenti e di tipi piuttosto vari, cogliete l'occasione per far salire di livello la vostra squadra prima della [Lega](#). Al secondo piano della grotta è presente **Moltres**, se volete potete pure rimandare la sua cattura ma vi consiglio di farlo subito. [Nella guida ai leggendari trovi ulteriori informazioni su Moltres e gli altri leggendari del gioco](#).

Fatto ciò riprendete l'esplorazione, continuate a spostare massi fino all'uscita, siete finalmente arrivati alla **Lega Pokemon**.

	Dewgong Lv 54 <small>ACQUA GHIACCIO</small>	Cloyster Lv 53 <small>ACQUA GHIACCIO</small>	Slowbro Lv 54 <small>ACQUA PSICO</small>	Jynx Lv 56 <small>PSICO GHIACCIO</small>	Lapras Lv 56 <small>ACQUA GHIACCIO</small>
Lorelei - 1°					
Superquattro					
Luogo: Altopiano Blu	Attacchi: Ruggito Raggioaurora Riposo Riduttore	Attacchi: Supersuono Tenaglia Raggioaurora Sparalance	Attacchi: Pistolacqua Ruggito Ritirata Amnesia	Attacchi: Doppiasberla Gelopugno Corposcontro Colpo	Attacchi: Corposcontro Stordiraggio Idropompa Bora
Tipo: <small>GHIACCIO</small>					
Ricompensa: 5544 \$					

Eccoci ai Superquattro, la prima avversaria sarà Lorelei che utilizza Pokemon ghiaccio. In questa generazione molti tipo ghiaccio sono anche di tipo acqua, quindi un Pokemon elettrico come Raichu dovrebbe cavarsela bene in questo scontro, e eccezione di Jynx per il quale vi consiglio un fuoco. Attenti a Lapras che ha attacchi piuttosto potenti. [Nella guida alla Lega trovate ulteriori informazioni su come affrontare Lorelei.](#)

	Onix Lv 53 <small>ERBA GHIACCIO</small>	Hitmonchan Lv 55 <small>LOTTA</small>	Hitmonlee Lv 55 <small>LOTTA</small>	Onix Lv 56 <small>ERBA GHIACCIO</small>	Machamp Lv 58 <small>LOTTA</small>
Bruno - 2°					
Superquattro					
Tipo: <small>LOTTA</small>	Sassata Ira Schianto Rafforzatore	Gelopugno Fuocopugno Tuonopugno Contatore	Calciosalto Focalenergia Calcinvolo Megacalcio	Sassata Ira Schianto Rafforzatore	Fulmisguardo Focalenergia Abisso Sottomissione

Virgilio FORUMFREE [Registrati](#)

Notifiche Accedi Accedi con

Discussioni

	Gengar Lv 56 <small>SP.TRO VELENO</small>	Golbat Lv 56 <small>VELENO VOLAN</small>	Haunter Lv 55 <small>SP.TRO VELENO</small>	Arbok Lv 58 <small>VELENO</small>	Gengar Lv 60 <small>SP.TRO VELENO</small>
Bruno - 2°					
Superquattro					
Luogo: Altopiano Blu	Attacchi: Stordiraggio Ombra Notturna Ipnotosi Mangiasogni	Attacchi: Stordiraggio Supersuono Attacco d'Ala Nube	Attacchi: Stordiraggio Ombra Notturna Ipnotosi Mangiasogni	Attacchi: Morso Bagliore Stridio Acido	Attacchi: Stordiraggio Ombra Notturna Tossina Mangiasogni

Non dovreste avere particolari problemi a battere Bruno, per i 2 Onix un'erba o acqua sarà più che sufficiente, per i 3 lotta uno psico come Alakazam o in alternativa un volante. [Nella guida alla Lega trovate ulteriori informazioni su come affrontare Bruno.](#)

	Gengar Lv 56 <small>SP.TRO VELENO</small>	Golbat Lv 56 <small>VELENO VOLAN</small>	Haunter Lv 55 <small>SP.TRO VELENO</small>	Arbok Lv 58 <small>VELENO</small>	Gengar Lv 60 <small>SP.TRO VELENO</small>
Agatha - 3°					
Superquattro					
Luogo: Altopiano Blu	Attacchi: Stordiraggio Ombra Notturna Ipnotosi Mangiasogni	Attacchi: Stordiraggio Supersuono Attacco d'Ala Nube	Attacchi: Stordiraggio Ombra Notturna Ipnotosi Mangiasogni	Attacchi: Morso Bagliore Stridio Acido	Attacchi: Stordiraggio Ombra Notturna Tossina Mangiasogni

Dal momento che i Pokemon di Agatha sono anche di tipo veleno, uno psico come Alakazam sarà particolarmente utile contro il suo team, anche un terra farà grossi danni. Attenti alla combinazione Ipnotosi+Mangiasogni dei suoi spettri che può essere particolarmente fastidiosa. [Nella guida alla Lega trovate ulteriori informazioni su come affrontare Agatha.](#)

trovate ulteriori informazioni su come affrontare Agatha.

	Lance_4° Sunerquattro Luogo: Altopiano Blu Tipo: DRAGO Ricompensa: 6138 \$	Gyarados Lv 58 ACQUA VOLAN	Dragonair Lv 56 DRAGO	Dragonair Lv 56 DRAGO	Aerodactyl Lv 60 ROCCIA VOLAN	Dragonite Lv 62 DRAGO VOLAN
		Attacchi: Idropompa Ira di Drago Fulmisguardo Iper Raggio	Attacchi: Agilità Schianto Ira di Drago Iper Raggio	Attacchi: Agilità Schianto Ira di Drago Iper Raggio	Attacchi: Supersuono Riduttore Morso Iper Raggio	Attacchi: Agilità Schianto Barriera Iper Raggio

I draghi di Lance sono piuttosto duri da mettere al tappeto, se avete mosse di tipo ghiaccio faranno al caso vostro. Attenti ad Iper Raggio che è una mossa piuttosto potente e la conoscono tutti i 5 i suoi pokemon, fortunatamente necessita però di un turno di ricarica. Non dovreste avere particolari problemi a battere Bruno, per i 2 Onix un'erba o acqua sarà più che sufficiente, per i 3 lotta uno psico come Alakazam o in alternativa un volante. [Nella guida alla Lega trovate ulteriori informazioni su come affrontare Lance.](#)

Battuto anche l'ultimo Superquattro vi resta un'ultima sfida, quella contro il campione della Lega Pokemon, che altri non è che il vostro rivale!

GARY - CAMPIONE

Se scelto Squirtle Se scelto Bulbasaur Se scelto Charmander

	Pidgeot - Lv61	Pidgeot - Lv61	Pidgeot - Lv61
	Alakazam - Lv59	Alakazam - Lv59	Alakazam - Lv59
	Rhyhorn - Lv61	Rhyhorn - Lv61	Rhyhorn - Lv61
	Growlithe - Lv63	Gyarados - Lv63	Exeggute - Lv63
	Gyarados - Lv61	Exeggute - Lv61	Growlithe - Lv61
	Venusaur - Lv65	Charizard - Lv65	Blastoise - Lv65

Vittoria: 3445\$

Come potete vedere la squadra del vostro rivale è aumentata di molti livelli rispetto alla sfida

precedente, ma se vi siete allenati bene non avrete problemi, attenti soprattutto ad Alakazam che è piuttosto veloce e potente, per fortuna non ha difese particolarmente alte con qualche colpo potente dovreste riuscire a metterlo al tappeto. [Nella guida alla Lega trovate ulteriori informazioni su come affrontare Gary.](#)

Battuto anche il vostro rivale, arriverà il Professor Oak che vi introdurrà nella **Sala d'Onore** come nuovo **Campione della Lega Pokemon**.

Avete finito il gioco, complimenti!

Se il nostro lavoro ti è stato d'aiuto e anche tu vuoi darci una mano, puoi farlo cliccando qui e seguendo le istruzioni.

Grazie in anticipo.

OLTRE A QUESTA GUIDA POTREBBE INTERESSARTI:

INDEX POKEMON VERSIONE ROSSO, BLU E GIALLO

:virgilio FORUMFREE

Registrati

Notifiche

Accedi

Accedi con

Discussioni



[**Guida a tutte le Palestre di Pokemon Versione Rosso, Blu, Verde e Giallo**](#)

[**Guida alla Lega e ai Superquattro di Pokemon Versione Rosso, Blu, Verde e Giallo**](#)

[**Guida alla scelta dello starter ed alla costruzione di una squadra in Pokemon Versione Rosso e Blu**](#)

[**Guida alla cattura di TUTTI i Pokemon in Pokemon Versione Rosso, Blu e Giallo**](#)

[**Duplicazione degli strumenti in Pokemon Versione Rosso, Blu e Giallo**](#)

[**Guida alla cattura di tutti i leggendari in Pokemon Versione Rosso, Blu e Giallo**](#)

[**Guida alla cattura di Mew in Pokemon Versione Rosso, Blu e Giallo**](#)

[**Lista e posizione di tutte le MT e MN in Pokemon Versione Rosso, Blu e Giallo**](#)

[**Differenze tra i giochi in Pokemon Versione Rosso e Blu**](#)

[**Guida agli scambi all'interno del gioco in Pokemon Versione Rosso e Blu**](#)

[**Guida alla Zona Safari in Pokemon Versione Rosso, Blu e Giallo**](#)

Pokémon Rosso e Pokémon Versione Blu, Pokémon Rosso e Blu, Rosso e Blu, download Pokémon Versione Rosso e Pokémon Versione Blu, download Pokémon Rosso e Pokémon Blu, come completare il gioco in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, guida strategica Pokémon Rosso e Pokémon Blu, guida completa Pokémon Rosso, guida completa Pokémon Blu, cosa fare dopo aver battuto la lega in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, lista di tutti gli strumenti in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, lista super quattro in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, come battere la lega in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, cosa fare dopo aver battuto la lega, cosa si sblocca dopo aver battuto la lega, pokémon leggendari che si possono catturare dopo aver battuto la lega, lista di tutti i fossili in pokémon Rosso e Pokémon Blu, come trovare tutti i fossili in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, dove trovare tutti le MT in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, dove trovare tutte le MN in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, differenze fra Pokémon Rosso e Pokémon Blu, Pokémon reperibili solo in Pokémon Rosso, Pokémon reperibili solo in Pokémon Blu, Pokémon leggendari in Pokémon Rosso, Pokémon leggendari in Pokémon Blu, Pokémons mancanti in Pokémon Rosso, Pokémons mancanti in Pokémon Blu, Pokémons da scambiare, differenze fra Pokémon Rosso e Blu, quale versione preferite tra Pokémon Rosso e Pokémon Blu, Come catturare tutti i Pokémon leggendari in Pokémon Rosso, come catturare tutti i Pokémon leggendari in Pokémon Rosso, come ottenere la master Ball in Pokémon Rosso, come ottenere la master Ball in Pokémon Blu, starter in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, Bulbasaur, Charmander e Squirtle, chi sceglierete fra Bulbasaur, Charmander e Squirtle, Lista dei capipalestre in Pokémon Rosso e Pokémon Y, guida ai capipalestre in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, guida strategica ai capipalestre in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, Dove trovare gli ami da pesca in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, Dove trovare gli ami da pesca in Pokémon Blu, Dove trovare gli ami da pesca in Pokémon Rosso, Dove trovare gli ami da pesca in Pokémon Rosso, Zona Safari in Pokémon Rosso, Zona Safari in Pokémon Blu, Guida agli scambi in Pokémon Rosso e Pokémon Blu, Guida agli scambi in Pokémon Rosso e Pokémon Blu.

Modificato da Leo - 30/4/2016, 18:23

[MP](#) [Tag](#) [▲](#)

6 risposte dal 22/6/2010, 13:24 63706 visite

Discussioni simili Stampa Condividi [G](#) [f](#)

Pokemon Rosso, Blu, Verde & Giallo

Risposta rapida

Nome (nuovo account):

Accedi con [f](#) [g+](#)

[B](#) [I](#) [U](#) Colore [▼](#) [URL](#) [IMG](#) [QUOTE](#) [CODE](#) [SPOILER](#) [\[\]](#) [Tag](#)



Indicare più elementi possibili, così da sveltire il processo di assistenza. Ricordarsi di scrivere il nome del gioco a cui si fa riferimento

[? Firma](#) [Iscrizione](#)

Invia Risposta

[Crea il tuo forum e il tuo blog!](#) · [Top Forum](#) · [Supporto](#) · [Contatti](#) · Powered by [ForumCommunity](#)

virgilio FORUMFREE

[Registrati](#)

[Notifiche](#)

[Accedi](#)

Accedi con [f](#) [g+](#)

Discussioni



L'ultima versione rilasciata della skin è stata creata da [cnipd](#) sulla base di [mia](#)

POKEMON ITALIAN GENERATION

Pokemon Italian Generation è la nuova e più grande community dedicata agli appassionati del mondo dei Pokemon che ha come obiettivo quello di riunire tutti gli appassionati dei mostri tascabili; da noi troverai tutte le news, le novità e le anteprime appena uscite in Italia ed in Giappone, e non solo: su Pokemon Italian Generation potrai trovare tutte le guida ai nuovissimi giochi Pokemon Rubino Omega e Zaffiro Alfa, ma anche tutto quello che riguarda i vecchi giochi come Pokemon X ed Y, Pokemon Bianco 2 e Nero 2, Pokemon Bianco e Nero, Diamante, Perla e Platino, oppure Oro Heart Gold ed Argento Soul Silver e tanti altri giochi per Gameboy, Gameboy Advance e Nintendo DS, per non parlare di tutti i giochi delle serie Pokemon Ranger e Pokemon Mystery Dungeon; e non è finita, infatti nella sezione Pokédedia potrai trovare guida, cheats e codes per Rom ed emulatori, per non parlare di tutte le guide al breeding, all'RNG ed al battling competitivo. Sul nostro forum potrai anche visitare il nostro pokédex, il progetto che descrive ogni singolo pokemon e ti aiuta a costruire al meglio il tuo Team per le lotte e gli scambi Wi-Fi. Non dimenticare poi di iscriverti al nostro nuovissimo GDR, il primo ed innovativo gioco di ruolo studiato e dettagliato per essere diverso da tutti gli altri. Forza, vieni da noi, ti aspettiamo e ti auguriamo una buona navigazione! Pokemon Italian Generation: Time for the new evolution!