

Nintendo[®]

Collection

World



POKÉMON[™]

Descubra como começou a jornada mais empolgante de todas!



**HELLO THERE !
WELCOME TO THE WORLD OF POKÉMON!**

**MY NAME IS OAK!
PEOPLE CALL ME THE POKÉMON
PROFI THIS WORLD IS INHABITED BY
CREATURES CALLED POKÉMON!**

**FOR SOME PEOPLE, POKÉMON
ARE PETS. OTHER USE THEM FOR
FIGHTS. MYSELF... I STUDY POKÉMON
AS A PROFESSION. FIRST,
WHAT IS YOUR NAME?**

EU ESCOLHO VOCÊ!

"Um mundo de sonhos e aventuras com *Pokémon* te espera. Vamos lá!". Foi assim que em 1996 a brincadeira de infância de Satoshi Tajiri virou brincadeira séria no Japão. Era algo inocente, um sonho infantil, que tomava proporções que nem o próprio criador imaginava.

Como a maioria dos grandes sucessos, quase ninguém deu muita bola (ou seria Pokébola?) no início para o tal conceito de um garoto deixando o lar para capturar monstros e batalhar em turnos, como nos RPGs. Por sorte, um certo padrinho apostou que o tal joguinho tinha futuro. E teve.

Pocket Monsters começou sua revolução ao ser dividido em duas versões. Foi um dos precursores do multiplayer entre portáteis, mostrando que se divertir com um amigo conectando dois Game Boy era algo possível. Mais do que isso, criou uma das comunidades mais fortes de fãs da galáxia.

Foi um passo para que Pikachu e companhia entrassem em diversas rotas de nossas vidas. Os monstros viajaram para a televisão e para as bancas de jornal, logo saíram da telinha e migraram para cartas. O prognóstico era óbvio, e nem precisava ser enfermeiro para constatar:

Pokémon havia se tornado uma febre mundial.

Apesar de sempre manter a mesma premissa em quase duas décadas, não há um treinador por aí que não fique ansioso com um lançamento de um jogo, de uma expansão das Estampas Ilustradas ou da mais nova temporada do anime. Crianças de 1 a 100 anos se envolvem com os monstros de bolso. Com a palavra, Felipe Camarossi.

Desde criança admirava os *Pokémon* na televisão, mas tardei para começar minha jornada. Aconteceu aos 10 anos, mergulhei de cabeça nesse mundo e, embora meus pais acreditassem que seria só uma fase, ela nunca teve fim.

Ano após ano só queria aprender mais. Vasta e sem nunca parar de crescer, a franquia me cativou de tal maneira que quis entender tudo sobre ela. Há 15 anos comprava revistas sobre *Pokémon*, como a *Pokémon Club*. Hoje estou aqui compartilhando um pouco da minha paixão como editor. E não é justamente sobre isso que turma de Pikachu trata? Sobre conquistar seus sonhos, capturar seus

objetivos e compartilhar suas experiências? Todo treinador que passou por essas estradas carrega memórias mágicas quando volta para casa. E você, já trilhou esse caminho? Não? Então o que está esperando?

Preparado para explorar as próximas páginas? Então, ajeite sua mochila (não se esqueça das Potions), calce seus patins, se despeça da sua cidade e não deixe de pegar sua Pokédex com o Professor *Pokémon* da redondeza. Um novo mundo de aventuras te aguarda a partir daqui, e você estará por sua conta e risco. O objetivo? Pegar todos os monstros de bolso e ser dos mestres o melhor.

Mas, antes de prosseguir, permita-nos perguntar: você é um garoto ou uma garota?

FELIPE CAMAROSSO
Editor-convidado

IGOR ANDRADE
Editor-chefe

redação@nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/nintendoworld_



DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETOR DE NEGÓCIOS
Isac Guedes

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR CONVIDADO
Felipe Camarossi

ARTE
Daní Ianni (Diretora de Arte)
Yuri Botti (designer)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Bruno Cotrim, Felipe Camarossi,
Filipe Salles, Flavio Ferreira,
Hugo H. Pereira, Luciana Anselmo,
Mateus Lôbo, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasiliense e Thomas Schulze

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

ATENDIMENTO AO LEITOR
Andréia Queda: (11) 2369-0983
De segunda a sexta, das 9h às 17h
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/nintendoworld_

Av. Marquês de São Vicente, 446
(antigo 10) - Conj. 1101 - andar 11
Barra Funda - São Paulo - SP
Cep: 01139-000

Nintendo World Collection
Edição 03

Esse meu jeito de viver
Ninguém nunca foi igual
A minha vida é fazer
O bem vencer o mal

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

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

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

QUEM É ESSE POKÉMON?

Qual é o monstrinho (ou monstraõ) de bolso que mais te marcou em sua jornada? Por quê?



BRUNO COTRIM

Não tem como não citar o Psyduck. Era o que mais me fazia rir no anime, com aquele jeito louco e os olhos esbugalhados. O melhor momento da animação é de longe o filosófico diálogo entre Psyduck e Slowpoke.



FELIPE CAMAROSSI

O meu é o Hydreigon. A Pokédex o descreve com um Pokémon destrutivo, mas me parece apenas um dragão incompreendido, já que, em suas pré-evoluções (Deino e Zweilous), era cego. Discutir sobre isso me rendeu alguns dos meus melhores relacionamentos na vida!



DANIELA IANNI

Com certeza é Charmander! Amo fogo, e quando vi a cauda dele e sua evolução não tive dúvidas... Tem um humor muito parecido com o meu, faz amigos facilmente e, quando seu estado de espírito fica intenso, o bicho pega! É meu preferido, por mais que adore Pikachu.



FLAVIO FERREIRA

De repente, entrei na Power Plant e lá estava Zapdos, pronto para ser capturado! Ele me marcou tanto que, quando comecei a acessar a internet, usava o nome do monstrinho como apelido nos fóruns e chats. Estranho, né?

NESSA EDIÇÃO

06

CAPSULE MONSTERS

Colecionar insetos nunca foi tão divertido!

10

POR DENTRO DA POKÉBOLA

Por que a série da Game Freak é um sucesso descomunal?

16

SEIS GERAÇÕES

De Red a Omega Ruby, exploramos as aventuras da linha principal de Pokémon.

33

BIG BANG

Pôster mostra como o universo foi criado por Arceus.





FILIPE SALLES

Mewtwo é o poder! Fiquei mais marcado pelo anime, quando ele destruiu o time do Gary mala com aquela armadura da Equipe Rocket. Meu sonho de consumo: capturá-lo e usá-lo com aquela armadura.



IGOR ANDRADE

No universo dos games curto muito Bulbasaur. É por causa dele que sempre escolho Pokémon Grass como starter em minhas jornadas. Já Charizard roubou a cena por ser muito marrento no anime!



RICARDO SYOZI

Sou um apaixonado por Altaria. Na verdade, nem sei a razão. Só sei que gosto tanto do Pokémon que já montei um time com SEIS Altaria diferentes prontos pra briga. Tenho certeza que ele daria uma surra em Charizard.



HUGO H. PEREIRA

Sempre fiz piada dos Pokémon do tipo Normal por não terem nenhuma vantagem contra outro tipo. Quando Zangoose ganhou Toxic Boost como Hidden Ability em Black e White, eu, que já gostava do design do monstrinho, me apaixonei de vez por aquela máquina mortífera que derrotou a liga inteira sozinha e me fez respeitar os Normais!



LUCIANA ANSELMO

Sempre amei Jigglypuff! Não só por ser bonitinha, mas por me identificar com ela. Posso não ser uma bolinha rosa (ainda!), mas também sou pequena, canto o tempo todo, fico brava com facilidade e adoro perturbar as pessoas.



RODRIGO BRASILIENSE

Com 15 anos de caratê nas costas, tinha que ser Lucario! Tudo bem que Sawk usa quimono e tal, mas o Pokémon da Aura é uma bela homenagem da Game Freak à arte marcial que faz parte da minha vida. Filosofias à parte, Charizard, Deoxys e o endiabrado Gengar estão no meu coração também.



MATEUS LÔBO

Apesar de Hoenn ser a região que menos gosto, foi lá que conheci meu Pokémon favorito: Swampert. Ele foi um grande companheiro de batalhas, me levando a muitas vitórias na terceira e na quarta geração.



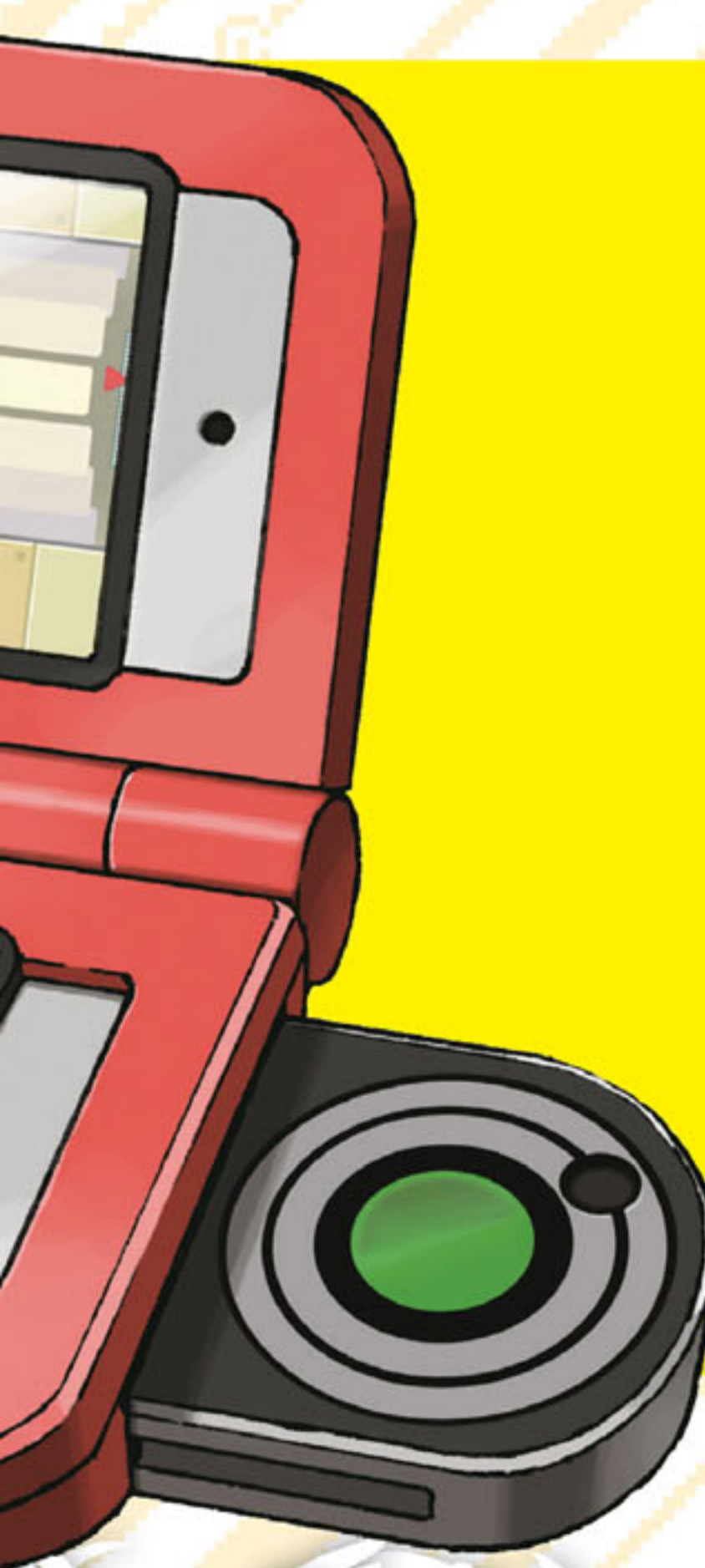
THOMAS SCHULZE

Por oito anos tive um lindo gatinho chamado Chris. Como a saudade é eterna, sempre treino Meowth com o apelido do meu amigo!



YURI BOTTI

Sempre fui fã dos Pokémon de fogo e dos lutadores. Nada é mais icônico nesses dois tipos do que Blaziken! Ele representa bem a vontade de enfrentar os mais fortes para se aprimorar!



42

HEY YOU, PIKACHU!

Exploradores, brinquedos, bolinhas de pinball... Os monstros podem ser o que quiser em seus games paralelos.

48

MUNDO IDEAL

A sociedade de *Pokémon* é mais complexa do que você imagina.

56

FUJA DE LAVENDER TOWN

Relembramos as lendas urbanas mais arrepiantes!

58

POKÉPOP

A febre cultural de Pikachu extrapolou o mundo dos portáteis.

62

ETERNO TREINADOR

Entrevistamos Fábio Lucindo, dublador de Ash Ketchum.

64

COMUNIDADE

A história por trás da Liga Pokémon brasuca e da saudosa *Pokémon Club*.



UM MUNDO DIFERENTE, UMA NOVA EMOÇÃO

Seja bem-vindo ao mundo dos monstros em cápsulas. Ou melhor, de bolso!

FELIPE CAMAROSI RICARDO SYOZI

Se você escolher aleatoriamente alguma pessoa na rua e perguntar se ela conhece *Pokémon*, as chances de a resposta ser "sim" são altíssimas, e elas dobram se você mostrar a imagem de um certo rato elétrico.

Pocket Monsters é uma das maiores franquias da atualidade, conquistando treinadores dos quatro cantos do mundo. Mas você sabe como essa proeza começou? Em 1996, uma ideia inesperada ganhou vida, e ninguém acreditaria no jeito como ela iniciou.

TROCAR E COLECIONAR

Insetos. Sim, foi com simples insetos que Satoshi Tajiri teve uma das sacadas mais revolucionárias e lucrativas da indústria. Sua intenção era simplesmente unir a paixão de colecionar com a interação que faltava nos jogadores em geral.

Ele tinha receio de que, aos poucos, abandonássemos as boas e velhas brincadeiras com os amigos para nos concentrarmos inteiramente em diversão eletrônica.



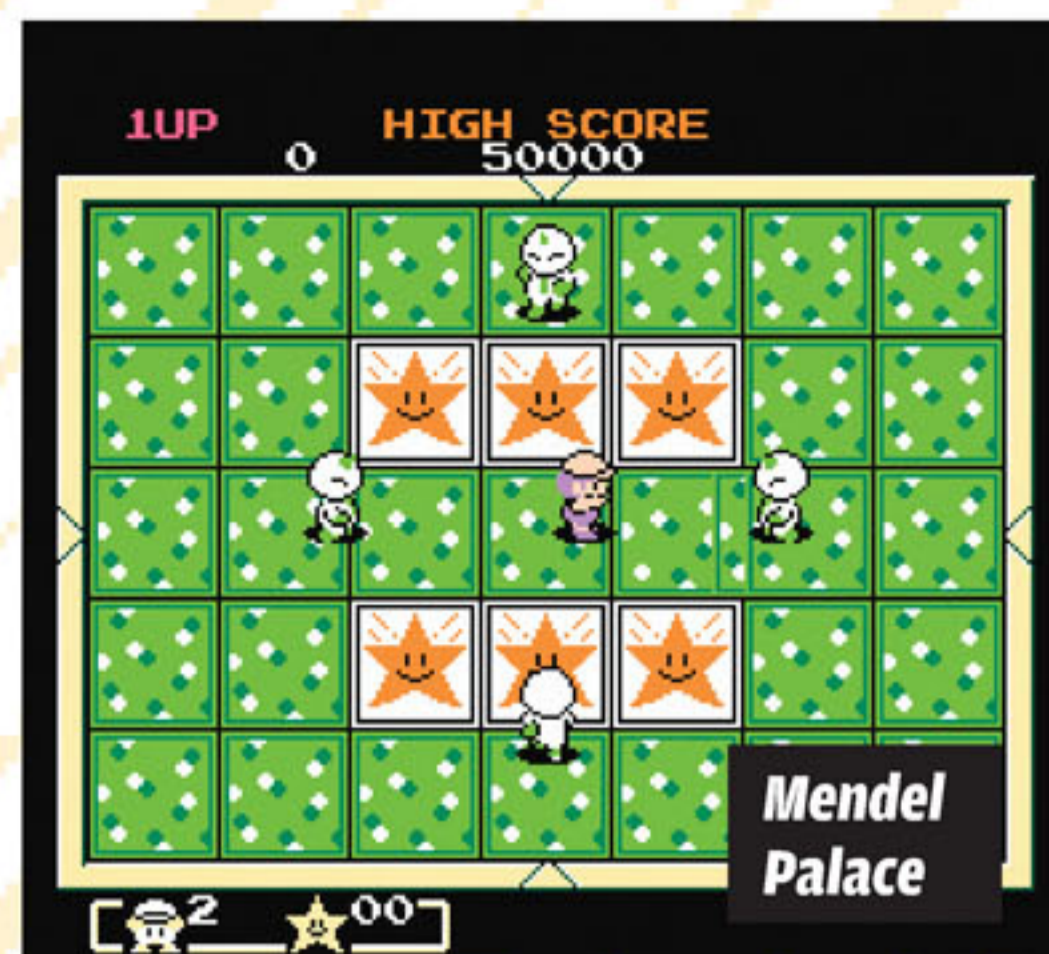
Satoshi sempre disse que adorava colecionar insetos e catalogá-los do seu jeito na infância. Seu apelido entre a criançada era Doctor Bug (doutor inseto), mas, enquanto crescia, sua paixão mudou-se para algo comum entre os jovens japoneses: jogar fliperamas. Era viciado em *Space Invaders*. Seu lado criador foi surgindo, o que o fez desmontar seu Famicom para conhecê-lo melhor. Sem querer



Recluso, Tajiri hoje trabalha apenas como consultor da franquia

querendo, o cara achou sua vocação.

O grande estalo aconteceu em um dia simples, ao notar dois garotinhos jogando com seus Game Boy usando o cabo Link. Ele começou a imaginar insetos indo de um portátil a outro, e logo a chama de colecionador voltou a se acender. Naquele momento ele estava trazendo seu hobby mais amado à tona. Pouco se fala sobre isso, mas a série paralela *Final Fantasy Legends*, para Game Boy, foi uma referência de peso para a jogabilidade de *Pokémon*. Rapidamente, a ideia se desenvolveu com a ajuda da equipe da Game Freak e foi apresentada para a Nintendo. Não agradou muito, mas alguém ali viu potencial: o mestre Shigeru Miyamoto abraçou a fantástica empreitada. Aliás, se os games da franquia são lançados em duas versões, para provocar a interação, é por causa de uma sugestão do criador de Mario e Link. Até hoje, Satoshi diz, com carinho, que Miya é seu mentor e que sua admiração pelo designer é incondicional.



POPSTAR

Como entender o fenômeno chamado Pikachu? Você pode fazer como nós, colocando-o no topo da lista dos personagens mais influentes dos games. Não, espere, ele é até mais influente do que muitas pessoas "de verdade" por aí.

O ratinho é o verdadeiro protagonista de toda a série. Sentimos muito, Ash, mas sem Pikachu, nada do que conhecemos seria a mesma coisa. Como não lembrar do primeiro filme de *Pokémon*? Aquela cena, na qual o elétrico se recusa a brigar com seu clone, faz com que qualquer marmanjo caia em lágrimas. Ou quem se esqueceria da versão *Yellow* com aquela criatura fofa te seguindo e te mostrando o que estava achando da aventura?

Tudo bem que, antes dele roubar a cena, Venusaur, Blastoise e, principalmente Charizard, como ainda podemos ver no Japão, eram os caras. No próprio anime, a propósito, Clefairy foi escalada para ser a grande estrela. Aí a coisa então virou para o lado do

Pokémon #25.

E mais: qual jogador deixou de usar uma Thunder Stone para evoluir o monstro para Raichu? Acredito que a maioria. Isso foi até recompensado tempos depois com o lançamento do item Light Ball, que aumenta a força do mascote nos games!

Ele é um verdadeiro popstar por ter aparecido na capa de tudo o que é coisa. Já o vimos em balas, álbum de figurinhas, até mesmo em lugares bem inesperados. Um pequeno país chamado Niue, que fica perto da Nova Zelândia, já estampou a face de Pikachu em sua moeda. Mais recentemente, a seleção do Japão na Copa do Mundo do Brasil usou o lindo Pokémon como mascote oficial. Que chique!

Essa popularidade toda apenas representa o que nem mesmo Tajiri e a Game Freak suspeitavam: Pikachu possui muito mais poder do que aparenta, e seus mais de 1 mil amperes de força elétrica conseguem fazê-lo alcançar além das estrelas.



Gol de placa!

MESTRES DO JOGO

Antes mesmo de desenvolver *Pokémon*, seu criador já se via trabalhando em empresas na área. Foi essa motivação que levou o homem a se unir com o artista Ken Sugimori e ao compositor e desenvolvedor Junichi Masuda para criar a Game Freak em 26 de abril de 1989, sete anos antes do lançamento de *Red* e *Green*.

Mas o que eles faziam até então? Revistas! Mesmo antes de se consolidar como uma produtora, os envolvidos trabalhavam na publicação de fazines. Tinham, em média, 28 páginas e abordavam diversos aspectos e assuntos do universo dos joguinhos.

Já em 1989, Satoshi enfim lançou seu primeiro jogo, *Quinty*, para Famicom. Nos Estados Unidos virou *Mendel*

Palace, publicado pela Hudson para NES. Foi aí que o estúdio ganhou certa notoriedade. A partir dali, desenvolveu títulos para algumas das maiores companhias da época, Nintendo e Sega, para quem fizeram *Mario & Wario*, *Yoshi*, *Pulseman* e *Smart Ball*.

Contudo, a Game Freak só se sobressaiu depois de lançar *Pokémon*, quando virou parceira (second party) da Nintendo.

ALVORECER DE UM ÍCONE

O dia 27 de fevereiro de 1996 mudou a sociedade. As memórias de Tajiri se consumaram, dando a milhares de gamers a oportunidade de capturar, treinar e compartilhar 151 criaturinhas em *Pokémon Red* e *Pokémon Green*, para Game Boy.

No começo o jogo não fez muito sucesso, com vendas modestas e sutis, até que a revista *CoroCoro* anunciou a distribuição da última criatura da Pokédex:

Mew. Apenas 20 unidades do monstrinho seriam dadas em um concurso, o que levou a mais de 78 mil inscrições.

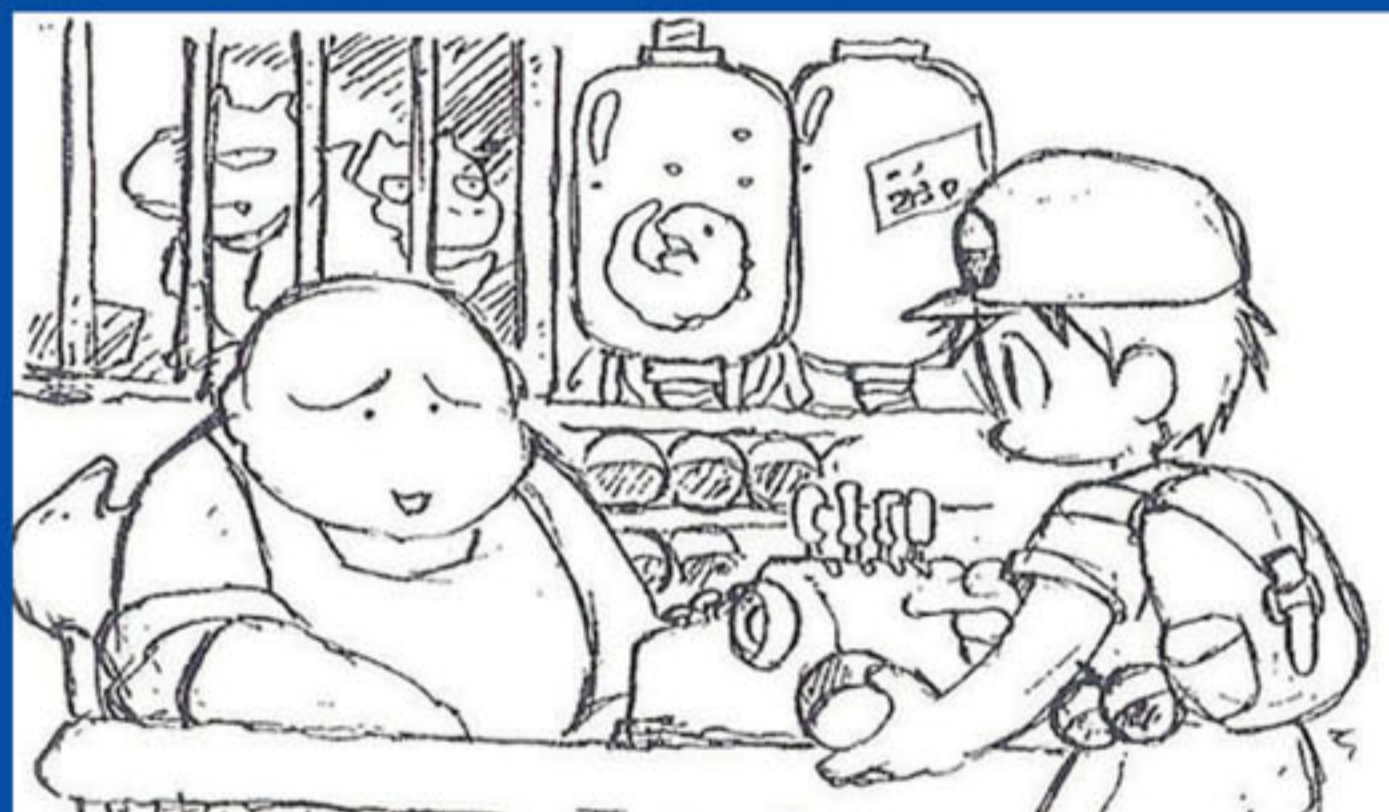
Não tardou até que saísse *Pokémon Blue*, uma versão melhorada dos outros dois jogos. A popularidade crescente da



Junichi Masuda



Ken Sugimori



TEMOS QUE PEGAR, CAPUMON!

Admitam, a frase acima ficou muito estranha. Mas e se dissesse que este poderia ser o bordão da série? A proposta original de Satoshi era conhecida como *Capsule Monsters*, inspirada em seus insetos e nas máquinas Gashapon, aquelas em que se coloca uma moeda, gira e retira uma bolinha com uma surpresa.

Contudo, a Nintendo recusou o nome por motivos de patente.

Resolveram trocar Capsule por Pocket, já que também transmitia a ideia de algo portátil. Não deu outra: *Pocket Monsters* emplacou e tem uma sonoridade bem melhor. Será que o sucesso teria sido o mesmo se estivessemos colecionando *Capumons*?

franquia levou à criação das Estampas Ilustradas, o Pokémon Trading Card Game, que estreou no mercado com 102 cartas, incluindo monstros e itens.

Já em 1 de abril de 1997 a fama se consagrou, quando estreou o anime em território japonês. A história muita gente já sabe. São as aventuras de Satoshi, nome inspirado no criador da franquia, em suas andanças para se tornar um Mestre Pokémon, competindo periodicamente com seu rival Shigeru, inspirado em Miyamoto. Aqui os dois viraram Ash Ketchum e Gary Oak (ou Gary Carvalho).

A partir dali o domínio foi só crescendo. Jogos, brinquedos, álbuns de figurinhas, discos, brindes em salgadinhos e refrigerantes... Não demorou para se espalhar aos quatro ventos e conquistar nações inteiras.

Desde as versões *Gold* e *Silver*, Satoshi Tajiri não mais produz *Pokémon*. Passou a Pokébola para Junichi Masuda, mas ainda é dono da Game Freak. O recluso visionário, ainda assim, é consultado nas principais decisões tomadas pela Pokémon Company, subsidiária da Big N que administra a franquia.

Hoje, ainda mais com a internet, a brincadeira de trocar Pokémon com amigos acontece pelo globo. Extrapolou qualquer expectativa de um certo garoto que colecionava insetos. O simples passatempo mudou o universo dos jogos para sempre.



A limitada distribuição de Mew popularizou a série no Japão

PRIMOS DISTANTES

A Game Freak não vive exclusivamente de *Pokémon*! Confira algumas das outras criações da empresa:



Click Medic: único desenvolvido para um console que não fosse da Nintendo. Era um simulador médico, lançado em 1999, com princípios semelhantes aos dos monstros de bolso, no qual doutores usavam vacinas e anticorpos para aniquilar vírus dentro de seus pacientes. Nunca chegou ao mercado ocidental, se tornando uma raridade japonesa.



Drill Dozer: de plataforma e ação, desenvolvido para Game Boy Advance e lançado em 2005 no Japão e 2006 nos Estados Unidos. A proposta era acompanhar a pequena Jill em sua busca por seu pai enquanto controlava a máquina cheia de apetrechos Drill Dozer. Tem uma jogabilidade muito criativa e deixou um forte legado. A garota e seu apetrecho são troféus em *Super Smash Bros. Brawl*. Ah, Drilbur, Excadrill, Klink, Klang e Klinklang são inspirados neste game!



Solitiba: o título mistura elementos do clássico Paciência com corrida de cavalos. É, é bizarro, sabemos. A proposta é fazer combinações e sequências de cartas para fortalecer seu cavalo para disparar na corrida, além de traçar a rota que o bicho irá seguir na pista. Foi lançado exclusivamente no mercado japonês, chegando na Nintendo eShop do 3DS em 2013 e em dispositivos com Android e iOS em 2014.



HarmoKnight: possivelmente o jogo mais conhecido da Game Freak depois de *Pokémon*, está à venda na Nintendo eShop do Nintendo 3DS. Rítmico, pode não ter nenhuma relação com os monstros de bolso, mas não faltam referências! Além de diversas fases com Pokémon no cenário, músicas icônicas, como a de batalha contra treinadores em *Black* e *White* ou o confronto com o campeão de *Red* e *Green*, estão presentes!

OS MELHORES (E PIORES) AMIGOS DOS POKÉMON

Ah, os humanos... Eles não são meros coadjuvantes na saga!

HUGO H. PEREIRA THOMAS SCHULZE

O mundo é habitado por criaturas chamadas de Pokémon. Para alguns eles são animais de estimação. Outros usam para lutar. De um jeito ou de outro, os humanos estão sempre perto dos monstros de bolso. Seja para defendê-los ou para provocá-los, resultando em tragédias climáticas, nós, mamíferos, temos um papel importante nessa jornada. Mesmo que seja apenas para incentivar nossos filhos a saírem por aí sozinhos por florestas densas e cavernas. Estamos falando de vocês, mães de treinadores!

ENSINANDO E APRENDENDO!

É batata! Ao entrar em uma aventura somos cordialmente recebidos por alguém que dedicou anos de vida para aprender sobre os mistérios dos Pokémon. O acordo é bom para ambas as partes: exploramos cidades para enfrentar os melhores adversários. Enquanto isso, procuramos informações para a Pokedéx do professor de nossa região.

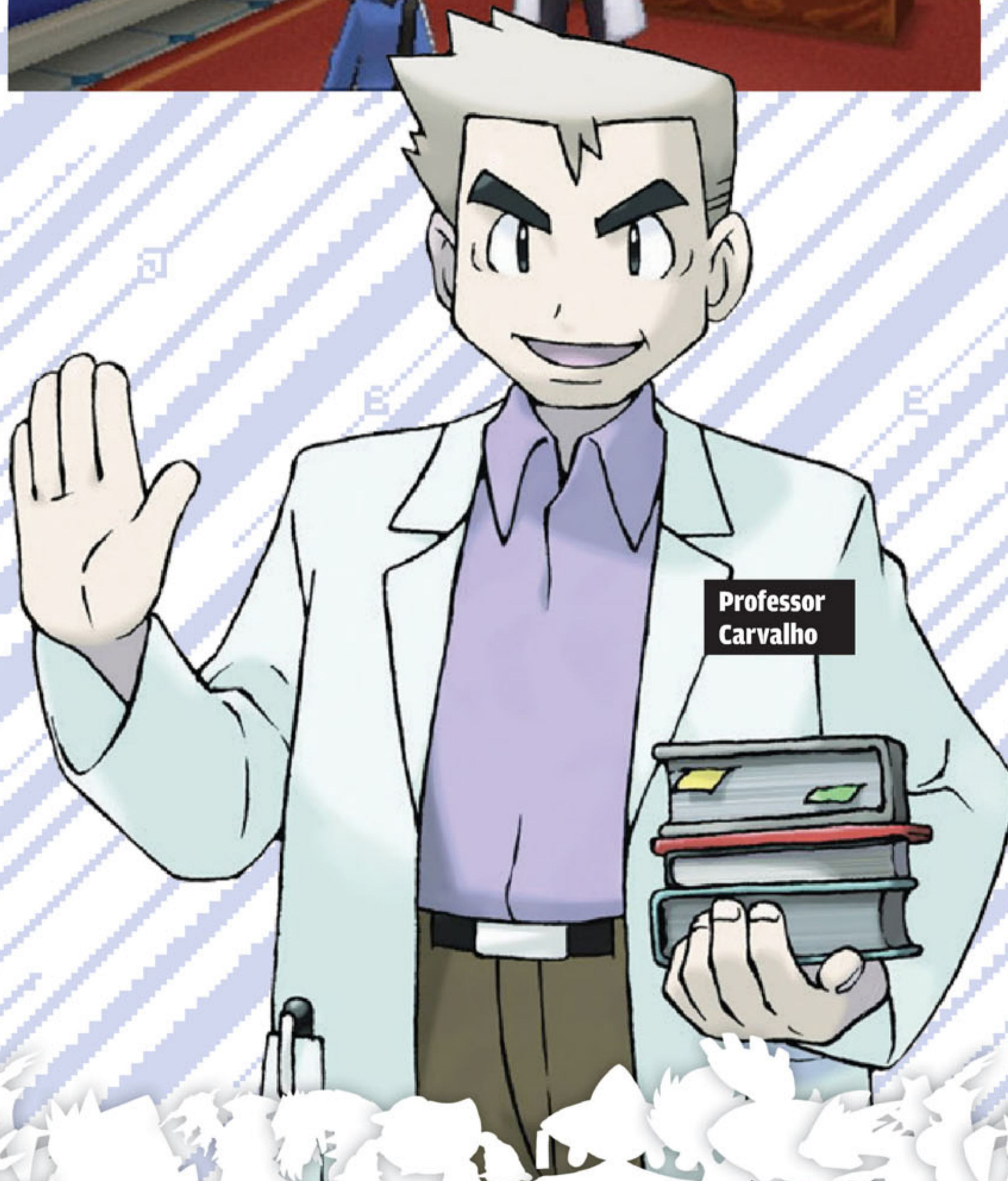
PROFESSOR OAK

(Carvalho, para os íntimos)

Residência: Kanto

Primeira aparição: *Red e Green*

Filosofia: Olá, bem-vindo ao mundo de *Pokémon*! Embora essas criaturas fascinantes tomem conta de boa parte de nosso tempo, um verdadeiro especialista precisa estudar e conhecer as pessoas que habitam esse universo tão rico. De pesquisadores incessantes a organizações criminosas, de famosos magnatas a icônicos mestres Pokémon, pedi para que meus amigos se apresentassem e contassem um pouco sobre suas vidas.





Professor Elm

PROFESSOR ELM

Residência: Johto

Primeira aparição: *Gold e Silver*

Filosofia: Pois, é Carvalho. Você pode ter ficado com a fama, mas também temos muita coisa para falar! Lá em Johto não existe autoridade maior em evolução que o camarada aqui, sabia? Aliás, será que você sabe quem veio primeiro: o ovo ou o Pokémon? Ainda não temos uma resposta concreta sobre isso, mas o fato é que sou pioneiro nos estudos de Breeding. Então, me agradeça na próxima vez que estiver tentando conceber o combatente perfeito.

PROFESSOR SYCAMORE

Residência: Kalos

Primeira aparição: *X e Y*

Filosofia: Oui, ma belle mademoiselle, mas em Kalô eu sou a referência. Fiquei famoso por estudar as MegaEvoluções, formas mais poderosas dos Pokémon, mas adoraria passar um tempo estudando contigo. Sou tão generoso quanto belo, sendo o único professor a presentear os treinadores com dois Pokémon iniciais: um de Kalô e um de Kantô.



Professor Birch

PROFESSOR BIRCH

Residência: Hoenn

Primeira aparição: *Ruby e Sapphire*

Filosofia: Comigo não tem esse negócio de teoria: aqui a pesquisa é na base da prática! Estudo de perto os Pokémon selvagens, isto é, como vivem em seus habitats. Foi na minha época que descobrimos as habilidades naturais dessas criaturas e como o clima as influenciavam. Ah, como era bom colocar minha bermuda e aproveitar um Sunny Day até o fim da batalha.



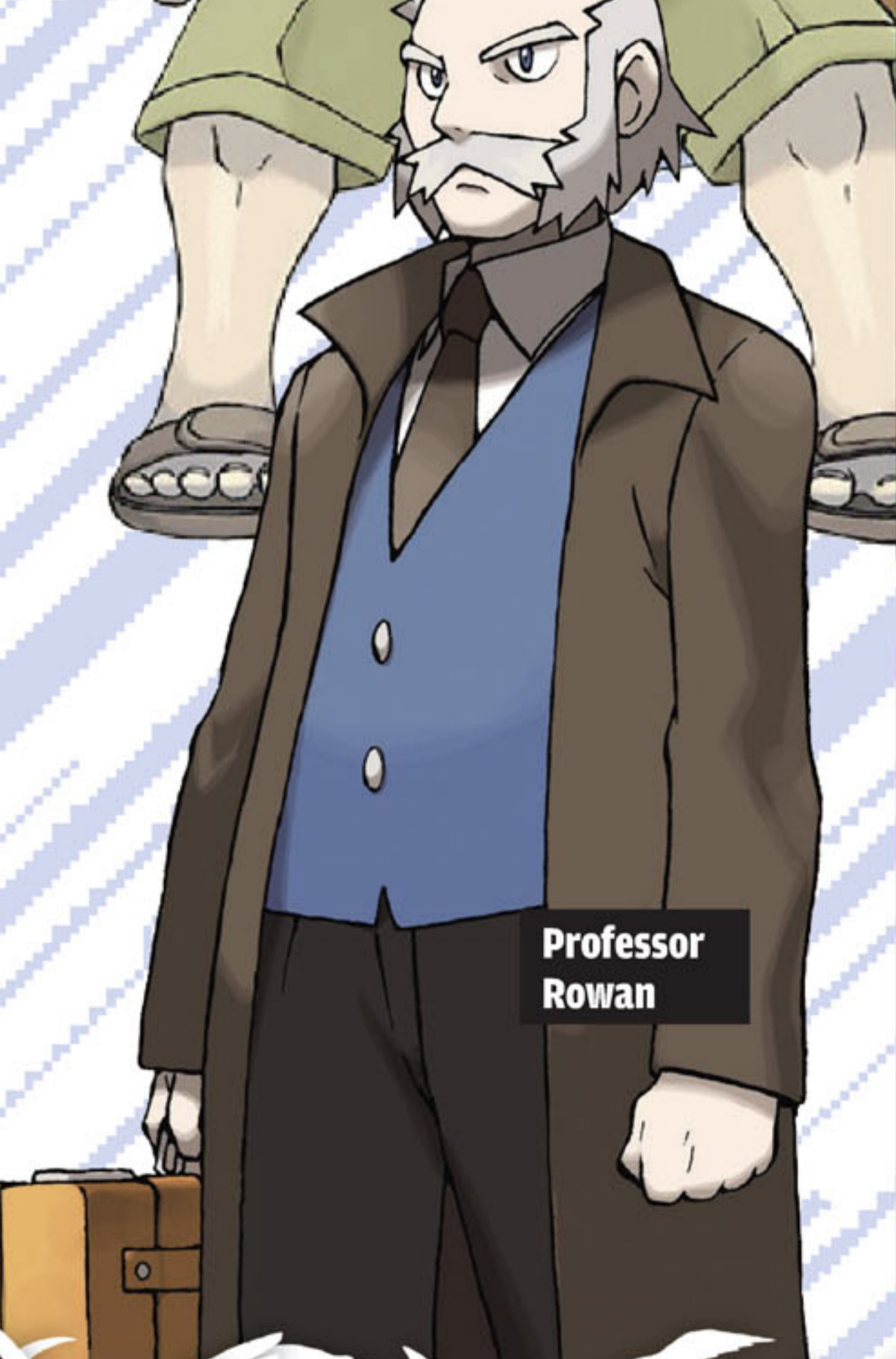
Professor Sycamore

PROFESSOR ROWAN

Residência: Sinnoh

Primeira aparição: *Diamond e Pearl*

Filosofia: Evoluir ou não evoluir? Eis a questão. Minha especialidade é estudar esse misterioso fenômeno que engloba 91,54% dos Pokémon (não considerando MegaEvoluções). Seria a evolução um processo pelo qual a criatura chega à maturidade? Estaria um Pokémon "incompleto" até atingir seu último estágio evolutivo? Depois de estudar quatro anos ao lado de Carvalho, voltei a Sinnoh para esclarecer essas perguntas. Contudo, seria melhor ter estudado com Darwin...



Professor Rowan

PROFESSORA JUNIPER

Residência: Unova

Primeira aparição: *Black e White*

Filosofia: Vamos colocar um pouco de toque feminino aqui! Ou vocês achavam mesmo que o mundo de *Pokémon* só tinha espaço para homens? Segui os passos de meu pai e me tornei uma das maiores pesquisadoras de todos os tempos, especializada na origem dos monstrinhos! Quem sabe não escrevo uma 'Nova Gênese' no futuro? Ou deveria dizer 'Unova Gênese'?



Professora Juniper

PREPARE-SE PARA ENCRENCA!

Assim como existem boas pessoas, também temos as ruins. Conheça alguns dos maiores ícones e vilões que a humanidade já viu!

GIOVANNI

Organização: Team Rocket

Território: Kanto e Johto

Primeira aparição: Red e Green

Filosofia: Com influências em duas regiões (Kanto e Johto) e agentes ao redor do mundo inteiro, controlo a Team Rocket com a missão de coletar os mais poderosos Pokémon e dominar tudo! E ainda atuo como líder de ginásio, claro. Nosso plano já teria sido concluído, não fossem essas crianças intrometidas e meus lacaios tão inaptos.

ARCHIE

Organização: Team Aqua

Território: Hoenn

Primeira aparição: Ruby e Sapphire

Filosofia: Água é a fonte da vida! Nós do Team Aqua somos rápidos como um rio e queremos ver o lendário Kyogre livre e acordado para reinar nos sete mares. Isto é, depois de controlá-lo para acabar de vez com o Team Magma!

MAXIE

Organização: Team Magma

Território: Hoenn

Primeira aparição: Ruby e Sapphire

Filosofia: Na alma sempre uma chama acesa - assim vive o Team Magma! Felizmente, ao contrário do ignorante do Archie, tenho ciência de que não somos peixes para viver na água e, por isso, com a força de Groudon, desejo aumentar as terras de Hoenn! Se a base do Team Aqua afundar em um terremoto, isso não passará de uma feliz coincidência!

CYRUS

Organização: Team Galactic

Território: Sinnoh

Primeira aparição: Diamond e Pearl

Filosofia: Argh, vocês e suas brigas fúteis... emoções humanas só os enfraquecem! Como misantropia pouca é bobagem, minha vontade é destruir tudo que existe e acabar com essa palhaçada. Com a ajuda de Palkia e Dialga acabarei com o que existe e recriarei o universo como um Deus!

NATURAL "N" HARMONIA GROPIUS

Organização: Team Plasma

Território: Unova

Primeira aparição: Black e White

Filosofia: Tsc, é justamente por isso que me uni ao Team Plasma. Os humanos são egoístas e abusam dos Pokémon ao seu bel-prazer. Fui criado por essas criaturas, me comunico com elas e sei de suas aflições. Eles merecem paz, e para isso será preciso isolá-los da humanidade. Branco no preto, a vida deve ser assim.

GHETSIS HARMONIA GROPIUS

Organização: Team Plasma

Território: Unova

Primeira aparição: Black e White

Filosofia: É uma crença fútil pensar que a humanidade e os Pokémon terão paz, mesmo se houver isolamento. O que ambos precisam é de alguém para reinar com um punho de ferro, e eu serei essa pessoa! Fui o único com coragem para atacar um treinador diretamente com um Pokémon lendário. Isso sim é maldade de verdade!

LYSANDRE

Organização: Team Flare

Território: Kalos

Primeira aparição: X e Y

Filosofia: Hunf, vocês são muito pretensiosos. Minha única meta é tornar o planeta mais belo possível. O sofrimento deve acabar, e farei o que for preciso para garantir isso, mesmo que tenha de transcender a vida e a morte.



OITO PASSOS PARA A VITÓRIA

Os Gym Leaders (ou líderes de ginásio) são conhecidos por testar a capacidade de treinadores iniciantes e verificam se estamos aptos para desafiar os caras da Elite Four. Você está pronto para o desafio?

BROCK

Ginásio: Pewter City (Kanto)

Especialidade: Rock

Primeira aparição: *Red e Green*

Filosofia: A vida de um treinador não é moleza. Gosto de ensinar aos novatos que uma jornada pode ter muitas pedras no meio do caminho. Se você acha que peguei muito leve em nosso primeiro combate, experimente me desafiar no Pokémon World Tournament! Prometo não deixar pedra sobre pedra e... Ok, ok, sei que é duro ouvir esse trocadilho.

MISTY

Ginásio: Cerulean City (Kanto)

Especialidade: Water

Primeira aparição: *Red e Green*

Filosofia: Antes de tudo, só quero lembrar da importância da privacidade, portanto parem de me espionar. Não importa com quem estava lá na ponte ao norte de Cerulean, ok? Dito isso, se quiser um bom desafio ou um lindo balé aquático das minhas irmãs, me visite em meu ginásio!

NORMAN

Ginásio: Petalburg City (Hoenn)

Especialidade: Normal

Primeira aparição: *Ruby e Sapphire*

Filosofia: Nunca subestime o poder dos Pokémon Normal! Posso estar próximo da cidade inicial de Hoenn, mas não sou páreo para calouros. Sou um dos poucos pais presentes na série. Acho que isso já diz muito sobre mim, não?

KORRINA

Ginásio: Shalour City (Kalos)

Especialidade: Fighting

Primeira aparição: *X e Y*

Filosofia: Não se engane pelo meu título de lady. Minha praia são os esportes radicais. Sabe por que fui a líder de ginásio de Kalos escolhida para pintar aqui? Ah, simples: pois sou a única que pode MegaEvoluir um Pokémon! Tome cuidado, ou meu Mega Lucario vai te mostrar do que é capaz de fazer com sua aura!

CAMPEÃO DOS CAMPEÕES

Após conquistar as insígnias necessárias, um treinador é qualificado para enfrentar os melhores do mundo, os membros da Elite Four e os Campeões de cada região!

KAREN (Elite Four de Johto)

Especialidade: Dark

Primeira aparição: *Gold e Silver*

Filosofia: Treinadores verdadeiramente habilidosos devem tentar vencer com as criaturas que mais amam. É isso que diferencia um ótimo treinador de um mestre!

STEVEN STONE

(ex-campeão de Hoenn)

Especialidade: Steel

Primeira aparição: *Ruby e Sapphire*

Filosofia: Concordo plenamente, Karen. É por isso que luto com paixão. Isso inclusive me permitiu conquistar a MegaEvolução! Mas, convenhamos, acham mesmo que não conseguiria minha própria Mega Stone? É só reparar no meu sobrenome!

CYNTHIA (campeã de Sinnoh)

Especialidade: —

Primeira aparição: *Diamond e Pearl*

Filosofia: Mesmo que seu oponente não tenha uma MegaEvolução, não o subestime! Ainda não possuo uma, embora meu Garchomp esteja ansioso para testar esse novo poder. Até lá, nos vemos em Sinnoh! Ou Johto. Ou Unova. Bom, estou sempre viajando por aí.

MALVA (Elite Four de Kalos)

Especialidade: Fire

Primeira aparição: *X e Y*

Filosofia: Todo esse papo bonzinho está me fazendo queimar! Não sou apenas a apresentadora de notícias do Holo Caster, mas também uma treinadora das mais quentes. E ainda ousam me subestimar! Se soubessem da minha vida dupla com a Team Flare, saberiam que é perigoso brincar com fogo.

BLUE (ex-campeão de Kanto)

Especialidade: —

Primeira aparição: *Red e Green*

Filosofia: Não importa se você me conhece como Gary, Blue, Green ou Shigeru. O fato é um só: diferente daquele perdedor do Ash (Red, Satoshi...), sou o melhor treinador de todos! Afinal, você conhece mais alguém que conseguiu pegar 10 das oito insígnias de Kanto? Agora, se me dão licença, tenho que cuidar do ginásio de Veridian.



COLOCANDO ORDEM

Saiba como os eventos se desenrolam na série dos monstros

MATEUS LÔBO

Pokémon não tem uma linha do tempo como a de *The Legend of Zelda*, mas sua cronologia desperta bastante curiosidade entre os jogadores mais atentos. Sabia que vários acontecimentos ocorrem ao mesmo tempo, como a jornada de Red por Kanto e a de Brendan por Hoenn? O que você vai ver a seguir foi confirmado por Toshinobu Matsumiya, desenvolvedor da Game Freak desde os tempos de *Ruby* e *Sapphire*. Tudo se encaixa certinho!

PALLET TOWN (KANTO)

- Ano XXXX (data imaginária)
- *FireRed* e *LeafGreen*

Red e Blue, com 11 anos, iniciam sua caminhada. Foi em Mt. Moon que Red conhece a Team Rocket, organização criminosa que atua em Kanto e que o perseguiria em toda sua aventura. Ao norte de Cerulean, o treinador conhece Bill, responsável pelo sistema de armazenamento de Pokémon em PCs da região, mostrando que não somente aspectos negativos o cercavam.

Posteriormente, o jovem dá uma pausa em sua missão para ajudar Bill, que requisitou que o treinador fosse até Sevii Islands para conhecer Celio, outro especialista no sistema de armazenamento. Contudo, logo ele voltou para sua jornada e encarou o último



Bill é o cara!



ginásio, liderado por Giovanni, chefe dos Rocket. Ao ser derrotado, o vilão promete acabar com a equipe.

Com todas insígnias, Red desafia e ganha da Elite Four e enfrenta Blue, que tinha virado campeão. Blue perde e o garoto é consagrado o novo maioral de Kanto. A história acaba aqui? Negativo.

O treinador volta a Sevii Islands, derrota membros remanescentes da Equipe Rocket e descobre que a organização estava estudando uma forma de forçar a evolução dos Pokémon por meio de ondas eletromagnéticas. Além disso, Giovanni tem um filho de cabelos vermelhos. Derrotados, Red ajuda Celio a conectar o sistema de armazenamento de Kanto e de Hoenn.

NEW BARK TOWN (JOHTO)

- *HeartGold* e *SoulSilver*
- Três anos depois de XXXX

Ethan não impediu uma catástrofe, mas viveu muitas emoções. Seu rival era Silver, um ladrão com cabelos vermelhos e filho de Giovanni, fato que o treinador descobre durante uma viagem ao passado com a ajuda de Celebi.

A Equipe Rocket, que agora está sem seu líder, resolve invadir a região de Johto à procura de Giovanni, também aproveitando a iniciativa para dominar um novo território. Por conta disso, as lutas são constantes e bem mais intensas do que na jornada de Red.

Ao encontrar um Gyarados vermelho com ondas eletromagnéticas, fruto de um experimento dos Rocket, Ethan conhece Lance, ex-membro da Elite Four e atual campeão da liga. Ambos decidem invadir o esconderijo dos ladrões.

O herói de *Gold* e *Silver* (e também de *Heart* e *Soul*) foi o único protagonista a coletar 16 insígnias e a se embrenhar por duas regiões. No final da história Ethan batalha com Red no topo do Mt. Silver.



A maldade passa de pai para filho!

LITTLEROOT TOWN (HOENN)

- Ano XXX1
- *Ruby*, *Sapphire* e *Emerald*

Brendan é filho de Norman, líder do ginásio de Petalburg que acabou de chegar de Johto com a família. Ao receber um Pokémon do Professor Birch, Brendan começa sua jornada, que é

atrapalhada por duas organizações criminosas: Team Magma e Team Aqua, que possuem objetivos opostos.

Enquanto Red encara a Equipe Rocket para realizar sua jornada em paz, Brendan atrapalha os planos das duas facções, conseguindo até mesmo parar o embate dos lendários Groudon e Kyogre. Com a ajuda de Rayquaza, o garoto salvou o mundo da destruição. Três anos depois a bola passou para Ethan e Lucas...

LINHA DO TEMPO

Em algum lugar as jornadas se cruzam!



TWINLEAF TOWN (SINNOH)

- Três anos depois de XXXX
- *Diamond, Pearl e Platinum*

A jornada de Lucas começa depois de ele ter visto uma reportagem sobre um Gyarados especial em Johto, ao norte de Mahogany, no Lake of Rage. Durante a aventura por Sinnoh ele encontra Looker, um agente da polícia internacional que está investigando a organização Team Galactic, liderada por Cyrus.

No decorrer da trama, Looker pede a ajuda de Lucas, que acaba salvando o mundo quando Cyrus perde o controle de Dialga e Palkia, abrindo um portal para outra dimensão...

NUVEMA TOWN (UNOVA)

- Poucos anos depois das jornadas de Ethan e Lucas
- *Black e White*

Hilbert e seus amigos enfrentam a Equipe Plasma, liderada por N, jovem que se comunica com Pokémon. Apesar de pregar a liberdade das criaturas, por trás dos panos a organização possui suas ambições. É controlada por Ghetsis, um de seus Sete Sábios, que queria usar os poderes dos lendários Reshiram e Zekrom.

Ao final da jornada, Looker prende os sábios, menos Ghetsis. Hilbert recebe o título de campeão da liga Pokémon. Depois disso, ninguém sabe o que aconteceu com o herói.

ASPERTIA CITY (UNOVA)

- Dois anos após a jornada de Hilbert
- *Black 2 e White 2*

Nate começa a viajar por Unova, que está diferente. A Equipe Plasma foi dividida em duas facções: uma que apoia verdadeiramente os princípios de liberdade dos Pokémon e outra que é, de fato, criminosa. Ghetsis volta para dominar o mundo, desta vez utilizando os poderes de Kyurem, congelando boa parte da região. Contudo, seus planos são frustrados pela intervenção de N.



VANIVILLE TOWN (KALOS)

- No mesmo tempo da aventura de Nate
- *X e Y*

Calem cruza o caminho do Team Flare, time disposto a qualquer coisa para limpar o mundo e torná-lo mais belo. Eles tentam fazer isso através de Xerneas e Yveltal, mas tudo vai por água abaixo quando Tierno, Shauna e Trevor e outros personagens compram a briga.

A aventura por Kalos é cercada de referências a acontecimentos citados ou não na cronologia, como a presença de Blue na região e comentários sobre os problemas que afligem Unova. Até mesmo o investigador Looker dá as caras por aqui, tentando eliminar qualquer influência do grupo Flare no território.



PAPO ESCLARECEDOR

Os detalhes da linha temporal de *Pokémon* estão escondidos nas falas de alguns NPCs. Se você não conversar com todo mundo, certamente perderá algo relevante, como o relato de um ex-membro da Equipe Rocket que foi morar em Unova.



Na minha época...

POKÉMON RED E POKÉMON BLUE

Bem-vindo ao mundo dos monstros de bolso!

BRUNO COTRIM

Estava na casa de meu melhor amigo de infância quando um som da televisão chamou minha atenção. Um pato andava de um lado para outro carregando um alho-poró. "Você nunca assistiu *Pokémon*?", perguntou meu camarada. Logo ele me contou sobre aquele mundo fantástico.

Não demorou muito para Farfetch'd virar meu Pokémon preferido, e, mesmo com o lançamento de tantos outros Pokémon desde que conheci a franquia, o pássaro segurando um alho continua entre meus mais queridos.

Seu nome vem de um conceito japonês que pode ser usado para descrever um acontecimento surpreendente e fortuito. Assim como no provérbio que inspirou sua criação, o pato também apareceu como um vento de boa sorte para mim.

Red e *Green* foram os primeiros títulos da série, seguidos da versão *Blue*, distribuída apenas aos assinantes da revista *CoroCoro* no Japão. Os nomes foram alterados no Ocidente e chegaram aqui como *Red* e *Blue*. Na verdade, as versões americanas eram baseadas na programação da nipônica *Blue*, que não contava mais com certos bugs.

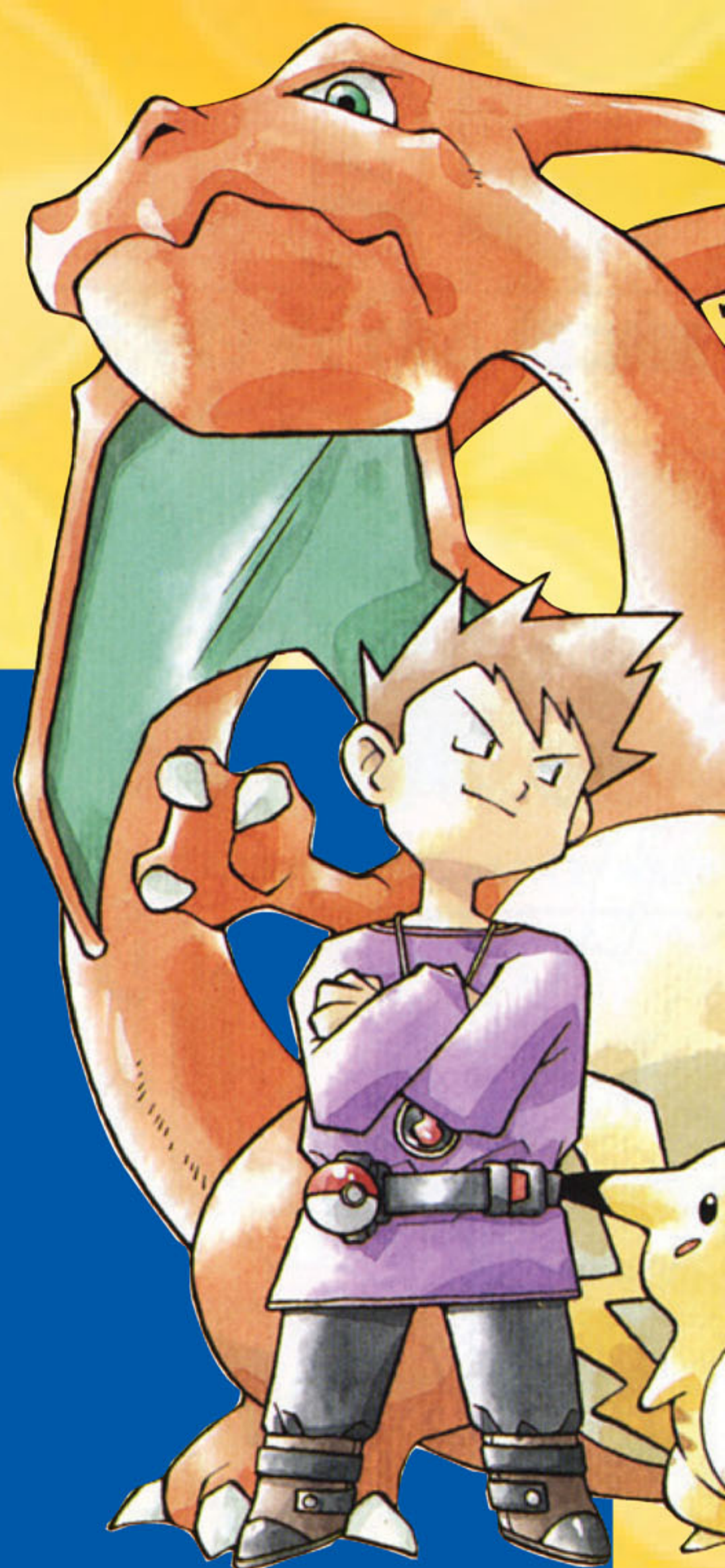
Não tinha muito dinheiro na época e meus pais certamente não podiam comprar um Game Boy, mas meu amigo dividia o dele comigo. Cada um veio a ter sua própria fita de *Pokémon*, compartilhando então o console.

Red me iniciou na série. Tinha uma trilha sonora marcante em toda sua simplicidade, tão eficiente até para os dias de hoje. O único problema eram as pilhas, pois minha mãe não ficava nada contente quando surrupiava as do controle remoto para prolongar minha jogatina.

Começando com o Charmander tive grandes dificuldades para vencer o ginásio de Pewter. Lembro de passar horas treinando na floresta de Viridian apenas para derrotar Brock, capturando insetos e treinando uma Butterfree e um Pikachu.

CAPTURANDO TUDO

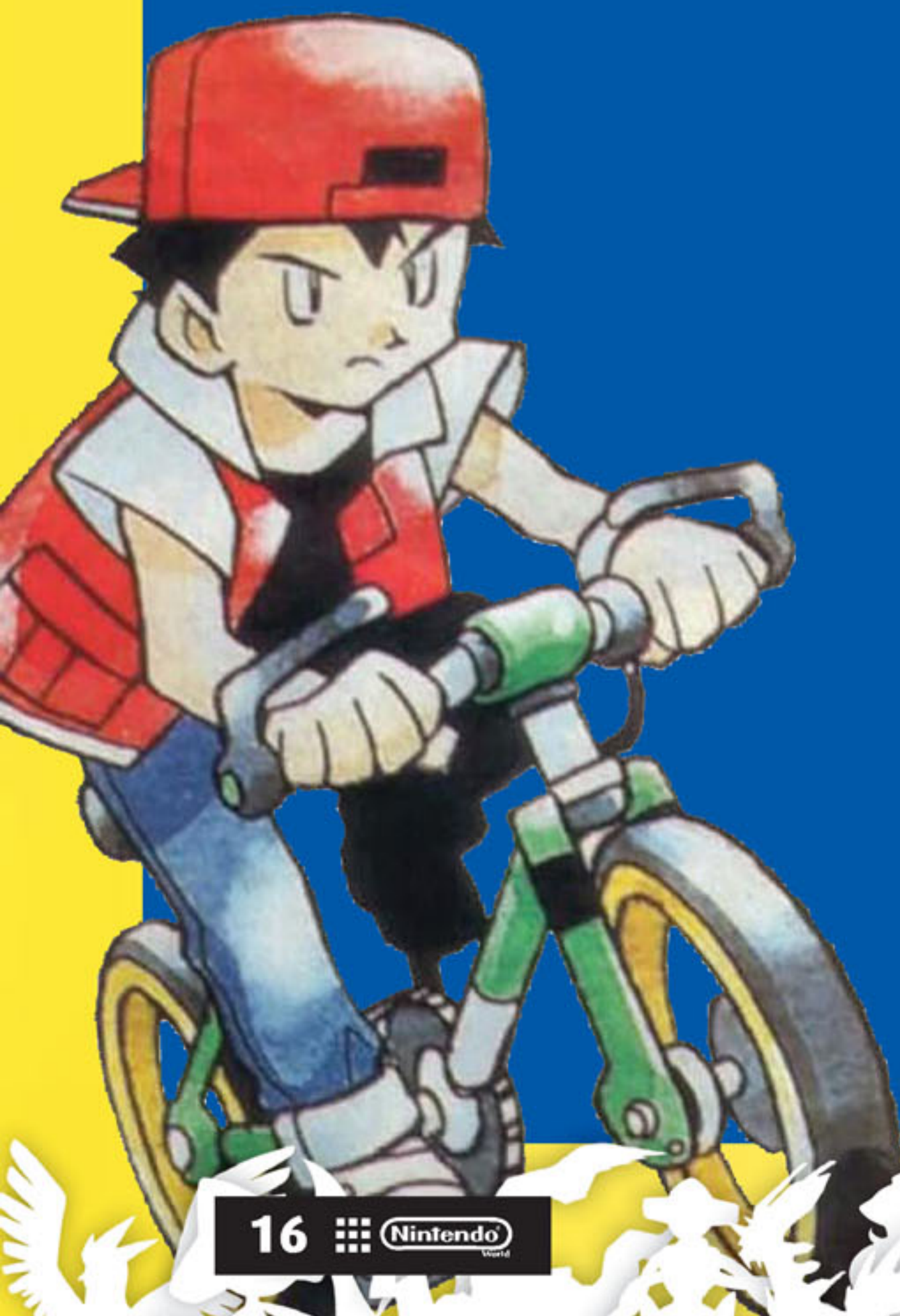
Mesmo com tantos lançamentos na série canônica, grande parte do que foi consagrado em *Red* e *Blue* continua até hoje como a base de tudo. Oito ginásios para batalhar (com raras exceções), uma elite formada por quatro poderosos treinadores e um campeão, que venceu a liga antes de você. Mas o objetivo principal e mais difícil é o célebre "Temos que pegar todos".



Reunir 150 monstros era um desafio e tanto, e só era possível com a ajuda de um amigo para trocar os Pokémon exclusivos de uma versão para a outra pelo cabo Game link, que conectava os sistemas. Afinal, a proposta sempre foi essa. Acima de tudo, *Pokémon* é sobre amizade.

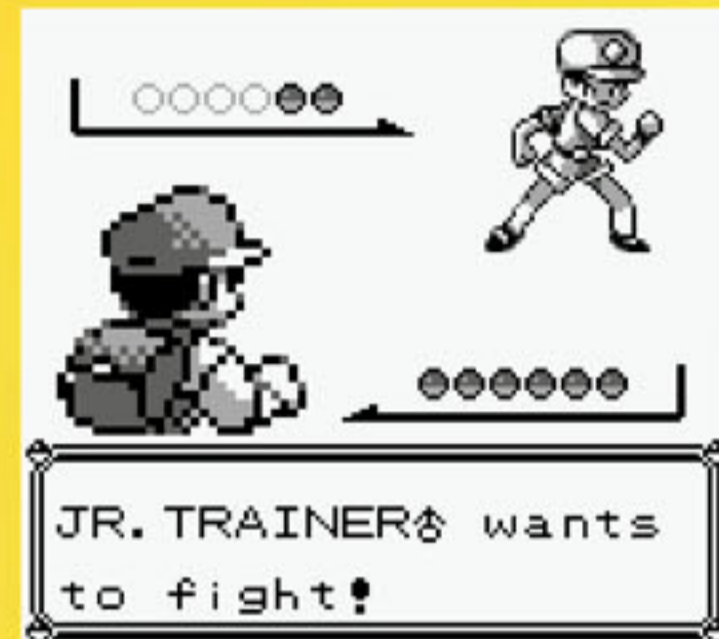
O maior problema era o monstro 151, o "segredo" Mew, o primeiro a ser obtido exclusivamente em eventos. O que atrapalhava é que a maioria deles acontecia somente no Japão ou nos Estados Unidos. Online era algo impensável.

Portáteis não acessavam internet (imagine o tamanho da geringonça se fizessem isso!), o que fez com que muitas pessoas jamais conseguissem completar verdadeiramente a Pokédex de Kanto.





Lançamento:
27/02/1996 (JP) e 28/09/1998 (EUA)
Lançamento (Yellow):
12/09/1998 (JP), 07/07/2000 (EUA)
Console: Game Boy
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Game Freak



O JEITO DE VIVER DE ASH KETCHUM

Com o sucesso do anime, uma versão inspirada na história de Ash Ketchum foi lançada. Em *Yellow*, o jogador começava com um Pikachu e podia interagir com o rato elétrico, que mostrava carinhas que representavam seu estado de humor e o quanto gostava do treinador.

Assim como no desenho, o Pikachu também ficava na Pokéball. Os carismáticos Jessie e James estrelavam na Equipe Rocket. E, talvez o mais divertido de tudo, é que a versão permitia que o jogador recebesse os três Pokémon iniciais, cada um em um momento, algo único até hoje. Também foi a única vez que o garoto venceu a liga Pokémon.



Mas dei a sorte de um certo treinador cruzar meu caminho em um momento em que não desejava batalhar. No desespero, pausei o jogo e voei para a ilha Cinnabar. Queria continuar a história e não enfrentar um personagem que havia esquecido próximo a Celadon.

Foi aí que, ao entrar na água, deparei com um dos mais famosos bugs da história. Um belo Charmander estava nadando. Charmander. Nadando. Pesquisando depois soube que, com esse bug, era possível encontrar qualquer Pokémon, mesmo o que não deveria existir, o tal MissingNo. Só parei de usar o truque do MissingNo quando descobri que essa criatura não tinha a habilidade de deletar meu save.

Red e *Blue* foram o começo de uma febre que demoraria muito para passar, e que, na verdade, apenas encontrou seu nicho. Fãs dos monstros de bolso ainda são vistos em todo lugar. Campeonatos continuam ocorrendo e não são mais centrados no tipo Psíquico, como era na primeira geração, já que o metagame ficou cada vez mais equilibrado.

O sucesso da franquia é tanto que tornou possível a existência de revistas como a *Pokémon Club* e spin-offs como *Pokémon Stadium*. Pikachu é o Mickey Mouse japonês. Pensar que tamanha longevidade era prenunciada no primeiro episódio do anime, quando um Ho-oh cruza os céus de Pallet, um Pokémon desconhecido rumo a uma região também desconhecida. A jornada só estava começando...

POKÉMON GOLD E POKÉMON SILVER

Terminar a série? Mudança de planos!

MATEUS LÔBO

Se me perguntarem qual é o melhor jogo de *Pokémon* sempre responderei que é a versão do momento. O motivo é bem simples: a tecnologia avança e, inevitavelmente, as opções e recursos de jogabilidade acabam melhorando.

Hoje, no entanto, serei o advogado de *Gold* e *Silver*, e não preciso ser um Mr. Wright para provar a qualidade absurda desses títulos.

O lançamento deles marcou o início da jornada de *Pokémon* como uma franquia, algo que chega a ser irônico, já que eles foram produzidos como se fossem os últimos jogos da série. A maior prova disso é a quantidade de elementos épicos inseridos na narrativa.

Oito ginásios para enfrentar? Sim. Uma equipe criminosa que atrapalha a sua jornada? Sim.

Uma elite e um campeão para vencer? Sim.

No entanto, há muito mais que isso...

Ninguém esperava que você pudesse visitar Kanto, palco de *Red* e *Blue*, e nem nos melhores sonhos imaginávamos que dava para batalhar com todos os líderes de ginásio da região.

Realizar uma jornada em duas regiões, Johto (novidade) e Kanto (nostalgia), é algo que só foi repetido com o lançamento de seus remakes, fato que até hoje marca qualquer fã.

Falando em nostalgia, a cereja do bolo é o final épico, que não estaria completo se não soubéssemos o que aconteceu com Red, protagonista da aventura anterior. O treinador de Pallet e sua fala silenciosa de três pontos no topo

do Mt. Silver me mostraram que um último chefe não precisa de muito para te deixar nervoso e empolgado ao mesmo tempo.

Se há um conceito que define bem esses jogos é empolgação, sentimento que também era despertado por suas características. Para começar, usavam de forma espetacular as mais diversas funções do Game Boy Color. Os gráficos com várias paletas de cores permitiram o surgimento dos tão amados Shiny, além de deixarem o game mais bonito.

O infravermelho não foi esquecido e presenteava os fãs com itens especiais, além de reservar uma surpresinha para eles em Viridian. Os jogos tinham até mesmo suporte a acessórios, como a Game Boy Printer, capaz de imprimir as figuras dos Pokémon na Pokédex.

Algumas das novidades de *Gold* e *Silver* acabaram fazendo tanto sucesso que até hoje estão por aí. Olha só:

- **Retrocompatibilidade:** trocas de Pokémon com os jogos da primeira geração
- **Surgimento dos Shiny**
- **Divisão do atributo Special,** dando origem ao **Special Attack** e **Special Defense**
- **Dois novos tipos de Pokémon:** **Dark** e **Steel**
- **Calendário interno:** horas, dias da semana e transição entre noite e dia
- **Breeding:** cruzamento de monstros





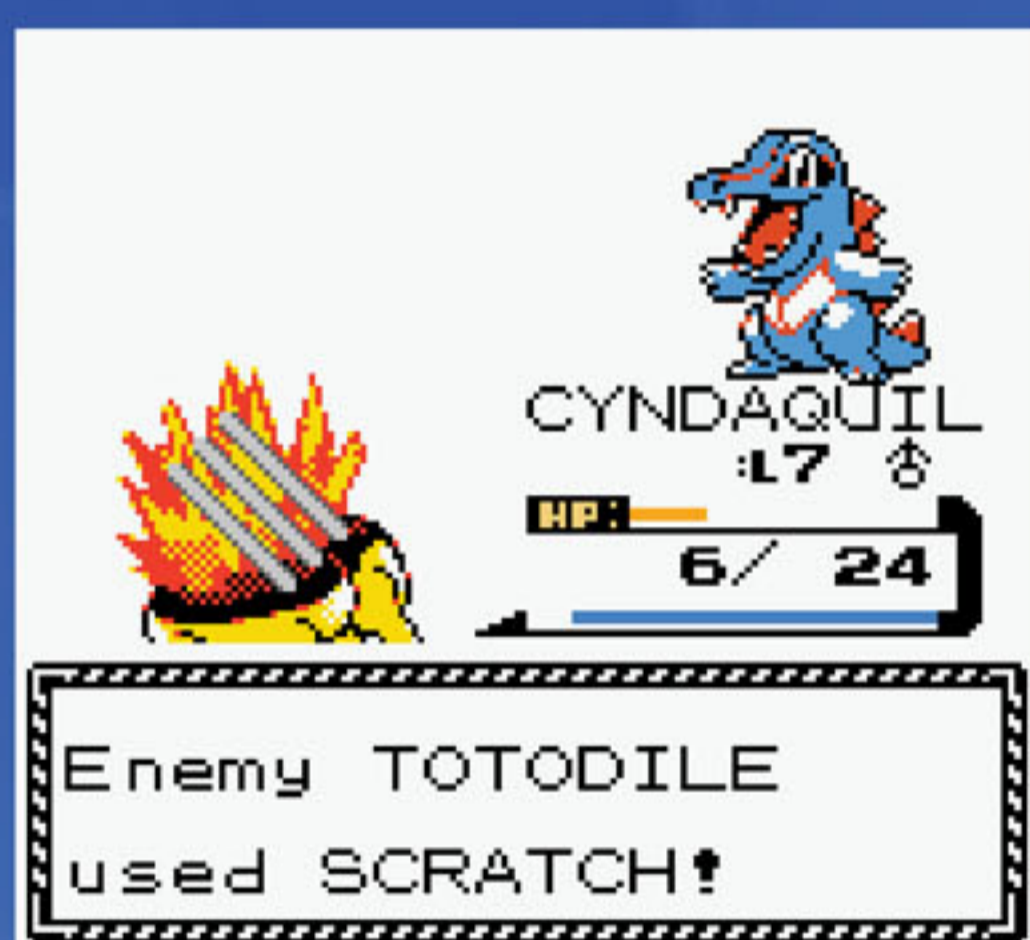
Lançamento:

21/11/1999 (JP) e 15/10/2000 (EUA)

Console: Game Boy Color

Produção: Nintendo e Pokémon Company

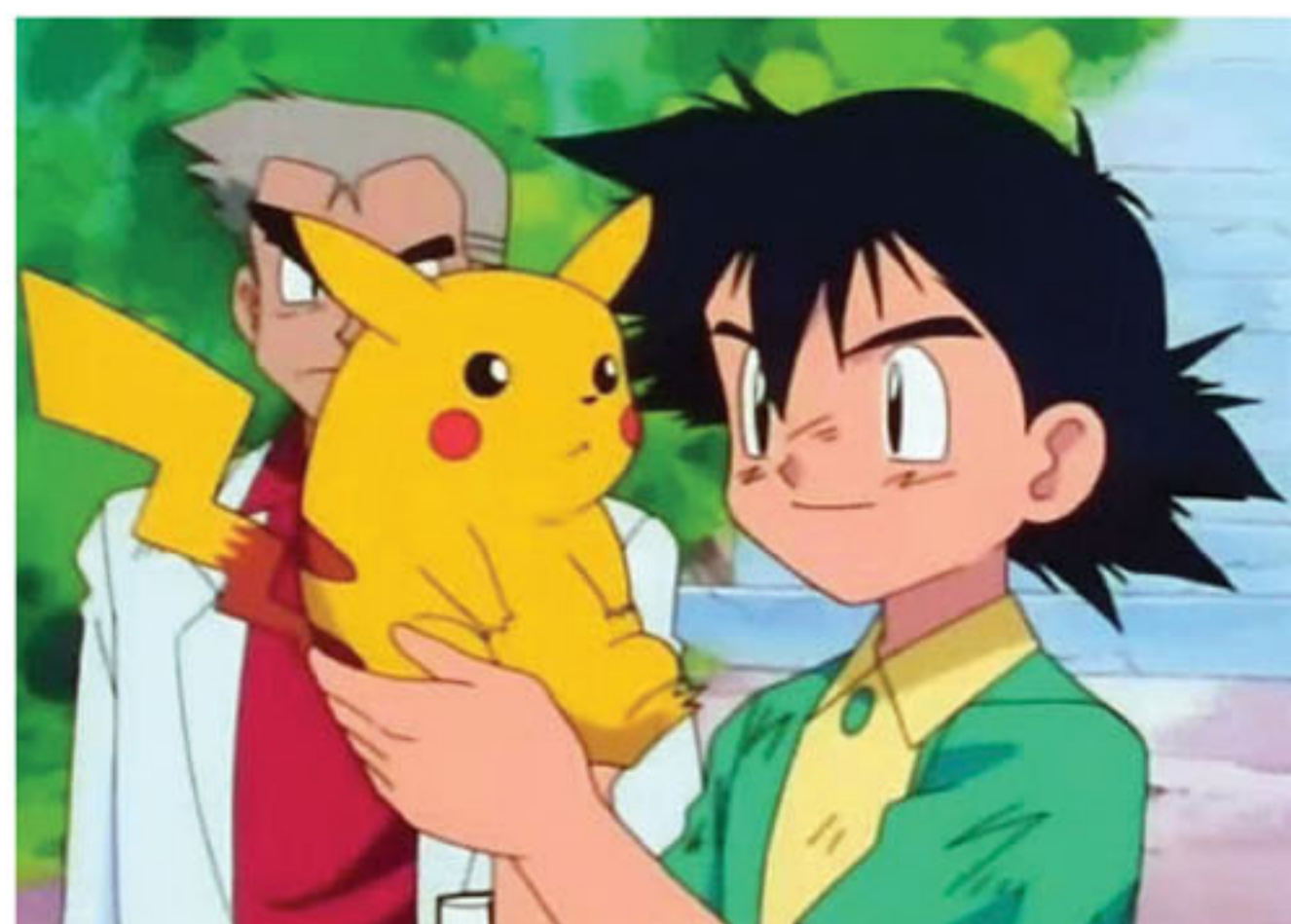
Desenvolvimento: Game Freak



O FRACASSO QUE DEU CERTO

Tsunekazu Ishihara, presidente da Pokémon Company, foi contra a produção da série animada, lançada no Japão em abril de 1997. O motivo? Ele temia que quando as versões *Gold* e *Silver* fossem lançadas, o que deveria ter acontecido em 1998, o anime já tivesse acabado e desse início a um esfriamento da febre, dificultando as vendas dos novos jogos.

Nada disso aconteceu e, por conta do grande sucesso de *Pokémon*, foi garantida a produção de *Blue* e *Yellow* e *Gold* e *Silver* só foram lançados meses depois.



- Surgimento dos Hold Items: objetos equipados para ativar efeitos em batalhas
- Surgimento das Berries
- Poké Balls especiais (Apricorn Balls, feitas por Kurt)
- Pokérus: vírus que dobra os EVs, facilitando o treinamento
- Bag dividida por categoria de itens

Claro, estas não são todas as modificações, e vale ressaltar que todas elas tiveram seu impacto na franquia.

O calendário interno não estava lá de enfeite. Quem nunca esperou uma sexta-feira para capturar um Lapras na Union Cave ou uma segunda-feira à noite para ir atrás de uma Clefairy no Mt. Moon?

As quests que existem nos títulos atuais, como pegar um determinado item com um NPC em um dia específico da semana, são frutos da boa experiência que os jogadores tiveram com o sistema temporal de *Gold* e *Silver*.

Aliás, muito do que conhecemos do sistema de batalha surgiu com esses dois jogos e *Ruby* e *Sapphire*, ganhando um padrão definitivo em *Diamond* e *Pearl*. Mas isso é papo para outro texto.

Duas regiões, 16 insígnias, 100 novos Pokémon, dois tipos de monstros, compatibilidade para trocas com os jogos anteriores, novidades no sistema de batalha e até mesmo o visual diferente dos Pokémon entre as versões mostram o cuidado que os produtores tiveram para que as aventuras encerrassem a franquia com chave de ouro (e prata).

POKÉMON CRYSTAL

As treinadoras ganham espaço em Johto

FLAVIO FERREIRA

Não é só pelas novidades que *Crystal* se tornou um marco, e tampouco pelo fato de ser o primeiro e único game da série principal exclusivo para Game Boy Color. O "complemento" de *Gold* e *Silver* veio para radicalizar. Apesar de já termos passado uma vez (ou várias vezes) por Johto, a volta para New Bark Town foi diferente de tudo o que já conhecíamos sobre *Pokémon*.

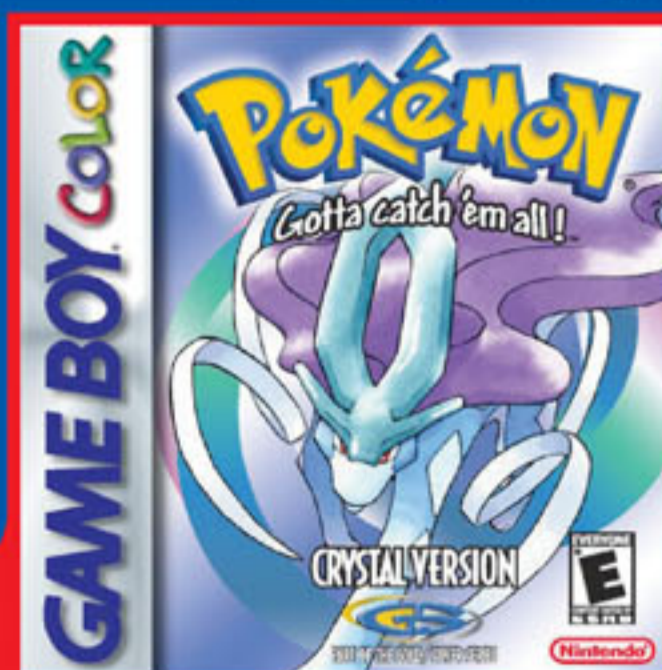
Pela primeira vez, foi possível escolher entre um garoto ou garota para jogar, o que foi uma espécie de reconhecimento da Game Freak de que não eram só os meninos que gostavam daquilo. Isso era necessário desde o início, já que o público do portátil nunca tinha sido apenas masculino.

Mas não foi só isso que mudou. Tivemos monstros se mexendo na batalha, Battle Tower, Move Tutor, placas no canto da tela com nomes das cidades e vários pequenos detalhes que só fizeram parte daquela versão, mas que ainda acho que deveriam ter continuado.

Esse foi o primeiro cartucho de *Pokémon* que tive e também a minha primeira frustração com a série, ao saber que ele não era lido por um Game Boy clássico. É claro que pouco tempo depois consegui um Game Boy Advance e pude me divertir por muitas horas com o cartucho que rodava no console mais novo.

Foi um jogo épico, feito com cuidado para que, a cada rota, o treinador descobrisse uma pequena nova variação em relação aos títulos anteriores, tanto visualmente nos cenários quanto nos monstros que apareciam nos gramados e nas falas engraçadas dos NPCs.

É estranho como um jogo feito para complementar dois anteriores pode influenciar tanto uma geração. *Crystal* é isso, com muitas novidades relevantes, que marcou por ser diferente, por trazer uma nova história e pequenos ajustes que chamam nossa atenção até hoje.



Lançamento: 14/12/2000 (JP) e 01/11/2001 (EUA)
Console: Game Boy Color
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak

REPETIDO E ENIGMÁTICO

Muita gente torceu o nariz ao saber que o lendário principal dessa versão seria Suicune, que já estava em *Gold* e *Silver*. Ainda assim, a Game Freak contornou a situação de uma forma interessante. Ela o inseriu numa história envolvente, com a presença do misterioso Eusine, que está em busca das feras lendárias e, constantemente, é encontrado no caminho pelo jogador.



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

SUPER SMASH BROS.™

for
NINTENDO
3DS



Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

POKÉMON RUBY E POKÉMON SAPPHIRE

O clima entra em conflito em Hoenn

RICARDO SYOZI

Ah! Me lembro muito bem. Este início de parágrafo pode parecer um tanto velhaco, mas é a mais pura verdade. Tinha 17 anos e juntava cada centavo para comprar a nova versão de um dos games mais amados de todos.

O ano era 2003 e tudo o que queria era colocar as mãos em *Sapphire* logo no lançamento. Quando o adquiri, o meu GBA torrou pilhas e mais pilhas até encerrar a história da aventura, algo que fiz em três dias quase que ininterruptos. Como sempre, fui de Pokémon do tipo água. Era Mudkip na cabeça!

Pela primeira vez senti uma pegada mais profunda na narrativa, mostrando duas equipes rivais que se digladiavam para ver quem era a mais forte, mesmo que ambas agissem como verdadeiras vilãs.

A facção Magma queria controlar o poderoso Groundon e a equipe Aqua pretendia inundar tudo usando o grande Kyogre. No final, uma delas acabaria dominando o mundo. Essa dubiedade de ideais oferecia algo inédito: ver além de "heróis e vilões". Todos são apenas humanos e podem cometer erros.

EFFORTANDO

Mas a verdadeira divisão de mares foi a alteração no sistema de treinamento com os Effort Values (valores de esforço), pontos que aumentam especificamente algum status do Pokémon.

Hoje, a maioria dos treinadores já está acostumada com isso, mas na época era algo muito bacana, trabalhoso e recompensador. Nas duas primeiras gerações os EVs eram totalmente ligados aos pontos de experiência, e por isso eram chamados de Stat Experience. Mas em *Ruby* e *Sapphire* a coisa atingiu outro nível.

Ela funcionava assim: cada monstro



era limitado a exatos 255 EVs por status e 510 EVs no total. Esses pontos eram adquiridos enfrentando outros Pokémon em batalha ou usando itens como Iron e Protein.

O interessante é que o treinador tinha que estar sempre tomando notas para não desperdiçar nenhum ponto a partir do momento que um status já havia alcançado o máximo de EVs. Eu mesmo possuía um caderninho cheio de adesivos para jamais cometer algum erro de cálculo. Foi assim que treinei muito bem os meus Crobat, Swampert e Ludicolo.

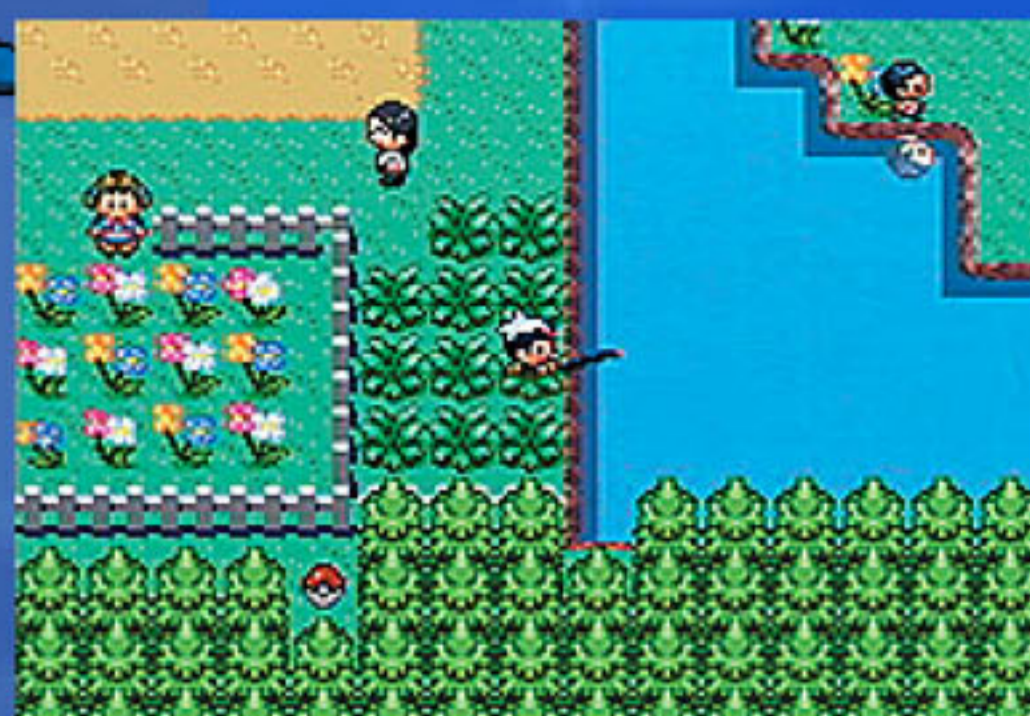
Além disso, outras surpresas apareceram para encher de estratégia as batalhas. As Natures foram introduzidas, oferecendo ainda mais dinâmica para os EVs e Breeding (criação) de Pokémon. As Abilities entraram com tudo.

Cada Pokémon possuía a sua, oferecendo vantagens no campo de batalha, como não sofrer ataques terrestres ou até mesmo absorver





Lançamento:
21/11/2002 (JP) e 29/03/2003 (EUA)
Console: Game Boy Advance
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak



golpes adversários para recuperar HP. Assim, a ideia de Predict (prever os ataques e movimentos do adversário) se tornaram verdadeiras linhas entre derrotar ou ser derrotado.

E não era só isso. Imagine a nossa cabeça ao descobrir as empolgantes Double Battles, ainda consideradas o topo da estratégia e usadas especialmente no Pokémon World Championships. Com a luta em dupla o leque aumentou, fazendo até mesmo com que certos Pokémon considerados fracos aparecessem em partidas emocionantes por causa de seus benefícios estratégicos. Pachirisu!

MEU CANTO

Não foram só de batalhas que os games viveram seus bons momentos. Os Pokémon Contest surgiram para expandir o já enorme público. Deste jeito, uma nova forma de interagir com Pikachu e companhia nasceu, fazendo com que treinadores se tornassem também mestres artísticos e fãs apaixonados pela customização de seus amiguinhos. Passei muitas horas levando meu lindo Altaria a todos os concursos de Hoenn. Conquistei a maioria dos prêmios e Ribbons. Até hoje tenho a companhia de Lorelai em *Pokémon X*.

Notou como *Ruby* e *Sapphire* são as versões que mais revolucionaram *Pokémon*? Desde a narrativa até o sistema de batalhas, não apenas prenderam ainda mais os fãs, mas deram a oportunidade para novos jogadores se apaixonarem por elas, sem falar nos formatos de campeonato. Até o Trading Card Game foi influenciado com as mecânicas dos Pokémon EX.

Sou um jogador muito feliz por ter participado disso desde o começo, mas ainda mais importante é que me tornei um fã mais exigente e sedento por novidades. Espero que isso também tenha ocorrido, de uma forma ou de outra, com muitos outros por aí.

POKÉBOLAS ATÉ DIZER CHEGA!

Com tantas novidades, podia até ficar fácil esquecer uma das mais legais: nas duas aventuras foram apresentados novos tipos de Poké Balls. Espia só:

Premier Ball: Pokébola comemorativa, sem nenhum efeito em batalha.

Repeat Ball: facilitava a captura de um monstro que o treinador já possuía.

Timer Ball: quanto mais demorada fosse a batalha, mais fácil seria a captura.

Nest Ball: Pokémon de baixo nível ficavam mais fáceis de capturar.

Net Ball: facilitava a captura de Pokémon do tipo Água ou Inseto.

Dive Ball: aumentava a chance de capturar monstros, enquanto o jogador estivesse em lagos ou oceanos.

Luxury Ball: fazia com que o Pokémon capturado ficasse mais confortável e, assim, se tornasse amigo do treinador mais rápido.



POKÉMON FIRERED E POKÉMON LEAFGREEN



A primeira jornada ganha um tapa no visual

FILIPE SALLES

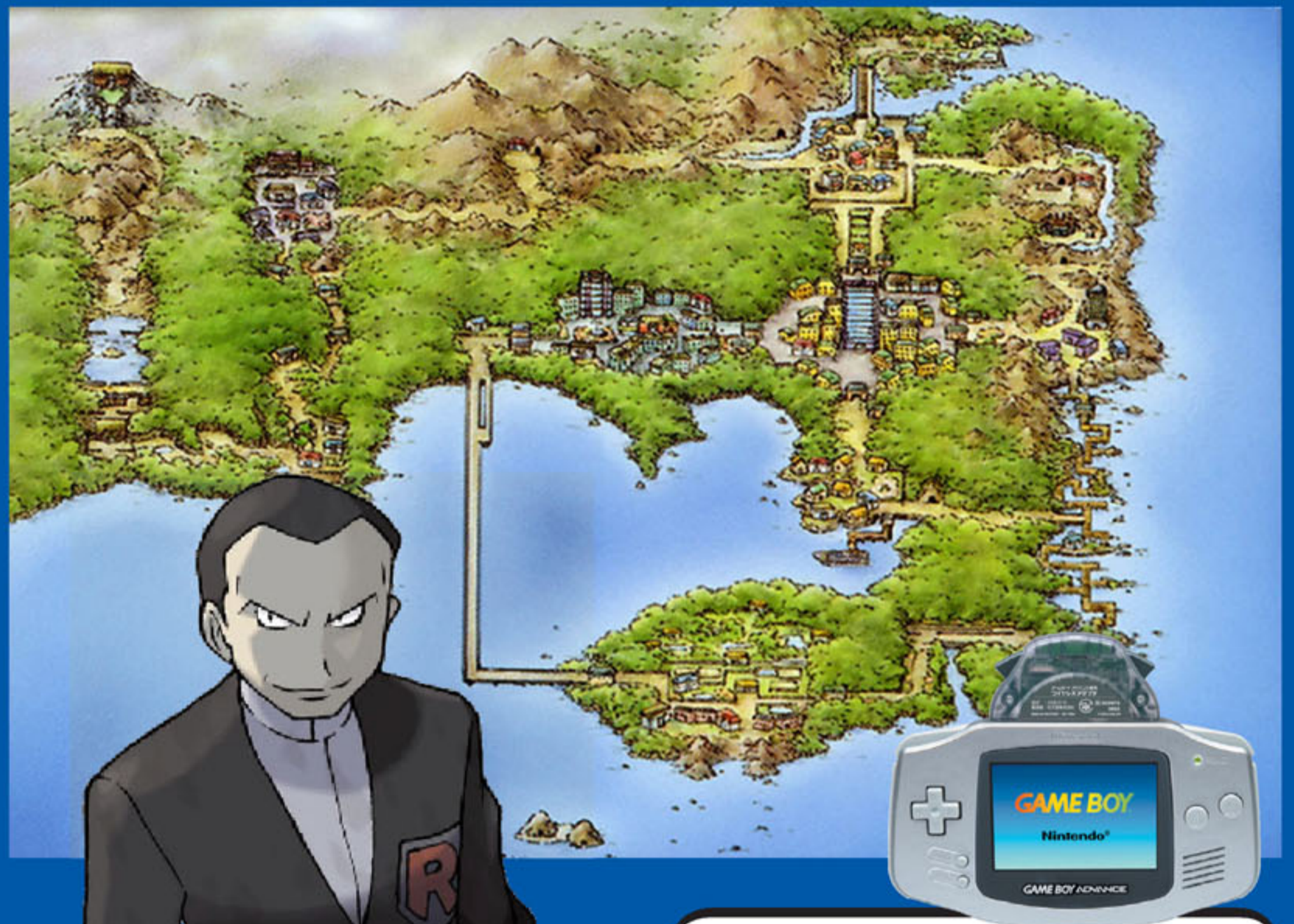
FireRed e LeafGreen foram os primeiros remakes de Pokémon. Contudo, com a ausência de WaterBlue, sabíamos que a nova versão de nossa primeira aventura dos monstros não seria uma experiência similar ao que vivemos em 1998. Isso não seria um impedimento mas um encorajamento, já que a comentada versão Green, que ficou de fora do lançamento ocidental, finalmente daria as caras por aqui.

Com o retorno da primeira geração, a dúvida mortal também voltaria para nos dar o primeiro tapa de nostalgia: Bulbasaur, Charmander ou Squirtle? Depois da difícil seleção e da derradeira batalha com o rival, era a hora de revisitar Kanto. E tudo estava lá.

Os temas, mapas e os carismáticos líderes de ginásio marcaram presença em toda a glória, graças ao poder do Game Boy Advance. No entanto, algo estava diferente: a hegemonia psíquica tinha acabado. Com o aparecimento do tipo Dark e a inclusão de golpes como Shadow Ball e Megahorn, os duelos contra os monstros paranormais ficaram menos arrasadores.

Além de recriar a região, os remakes também ajudaram a encorajar o relançamento de títulos clássicos, como o primeiro *Resident Evil* no GameCube e o retorno de *Final Fantasy* aos consoles da Big N.

O pós-jogo ganhou uma área extra recheada dos monstros de Johto e um novo embate contra a famigerada Team Rocket pela posse das gemas que permitiriam trocas com Hoenn. Outra inclusão foi a dos cães lendários de *Gold*, *Silver* e *Crystal*, que eram definidos pela fraqueza de seu Pokémon inicial. Se Charmander fosse sua escolha, Suicune apareceria e por aí vai.



Lançamento: 29/01/2004 (JP) e 09/09/2004 (EUA)
Console: Game Boy Advance
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak

CHEGA DE CABO ENROLADO!

Uma das lembranças mais gostosas da minha infância era me reunir com os amigos para batalhar e trocar Pokémon, ainda mais que uma destas crianças era meu pai (e jogava melhor que eu!). O problema era quando a molecada se juntava demais e os cabos se embolavam, o que não era nada divertido.

Os remakes foram os primeiros a acabar com isso usando a tecnologia sem fio. Cada cópia carregava consigo o GBA Wireless Adapter. O problema do acessório é que ele não era compatível com *Ruby* e *Sapphire*. Então ainda levou mais uma geração até darmos adeus aos nossos cabos Link definitivamente.

POKÉMON EMERALD

Um pouco de fôlego para a franquia

RODRIGO BRASILIENSE

"O jogo que restaurou minha fé na série". Costumo brincar que este foi o papel de *Emerald* na minha vida, mas a verdade é que nunca perdi a fé em *Pokémon*. Depois de quebrar a cabeça jogando *Red* em japonês e terminar *Gold* poucos dias após seu lançamento no Ocidente, sabia que não havia volta: os monstros morariam para sempre no meu coração.

No meio dos anos 2000, chegando ao meu 20º inverno, comecei a questionar: "Será que isto é tudo que veremos?". As três histórias de *Pokémon* lançadas até aquele momento tinham sido mágicas e interessantes, mas o universo clamava por algo mais amplo.

Nos passos de *Crystal*, *Emerald* se fez a versão definitiva de *Sapphire* e *Ruby*, mas ia um pouco mais além. Explorava o continente de Hoenn como nenhum game havia ousado, colocando o protagonista para encarar juntas as ambições dos Team Magma e Team Aqua, que culminaram na apocalíptica batalha entre Groudon e Kyogre. É aí que você marcava de vez seu próprio caminho na história, buscando Rayquaza, o lendário capaz de acalmar os revoltos corações das feras míticas.

O jogo do GBA situou os inúmeros personagens como consciências ativas. Seres que, mais do que simples avatares programados para preencher aquele mundo de bytes e sprites, injetaram uma carga emocional no enredo. O frágil Wally, o obcecado Archie e o diligente Steven propagavam ideias próprias, tendência que viria a se tornar cada vez mais forte no futuro.

Do outro lado, o título introduziu a Battle Frontier. À primeira vista, parecia uma versão aprimorada da já conhecida Battle Tower. No entanto, era recheada de modalidades que não eram experimentadas normalmente durante a aventura principal, além de adicionar dezenas de horas ao contador de qualquer gamer. Foi uma maneira inteligente que a Game Freak encontrou de treinar uma verdadeira legião de jogadores para o mundo competitivo.

Só mais tarde fui descobrir que a terceira geração ficou justamente conhecida como a "era do recomeço", e aí fico pensando: será que, no fundo, ela também não restaurou a fé de muita gente?



Lançamento: 09/09/2004 (JP) e 01/05/2005 (EUA)
Console: Game Boy Advance
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak

QUEM É ESSE CAMPEÃO?

A batalha final após a Elite Four em *Ruby* e *Sapphire* revelava o poderoso Steven Stone, mas onde estava o cara quando ficávamos prontos para enfrentá-lo em *Emerald*? Em seu lugar surge Wallace, o antigo líder de ginásio de Sootopolis.

Em uma das reviravoltas mais cômicas, o espírito inquieto de Steven o fez abandonar seu posto como campeão para ir explorar os mistérios ao seu redor. Mas não se engane. O colecionador de pedras ainda pode ser encontrado em Hoenn e está ainda mais forte do que antes. Trave consigo a batalha mais difícil da sua vida!

POKÉMON DIAMOND E POKÉMON PEARL

A aventura por Sinnoh se divide em duas telas

LUCIANA ANSELMO

"Isso não parece *Pokémon* de verdade". "Antes era mais divertido". "Na minha época era melhor". Essas são reclamações fáceis de ouvir de alguém que se agarrou fortemente às primeiras gerações da franquia e que não vai muito com a cara dos jogos mais recentes.

Mas é algo compreensível, afinal, é fácil perder a noção do que é bom quando se vê as coisas com nostalgia demasiada. Mesmo eu, que vivi plenamente a febre, no fim dos anos 1990, já não sentia a mesma animação quando joguei *Ruby*.

Amava aquilo incondicionalmente antes, mas confesso que minha fase de descobrimentos e empolgação com a série havia passado. Cresci com certos monstrinhos e sentia que aqueles mais novos não me cativavam do mesmo modo. Simplesmente não conseguia me identificar ou me relacionar com eles.

Foi aí que decidi dar um tempo, achando que nunca mais teria experiências envolventes. Isso até 2008, quando decidi conferir *Diamond* e *Pearl*, primeira entrada dos jogos canônicos no Nintendo DS.

REENCONTRO COM VELHOS AMIGOS

Me senti estranha quando liguei o console. Era como se estivesse revendo um velho amigo. Alguém de quem era extremamente próxima, mas que acabei me afastando, gerando aquele sentimento de afeto, saudosismo pelas memórias e o desconforto do distanciamento ao mesmo tempo.

Não pude deixar de me impressionar com o visual, que era obviamente mais polido e detalhado, além de o game já não oferecer aquela visão totalmente de cima como antes,



mas um ângulo que passava uma impressão de mistura de 2D com 3D.

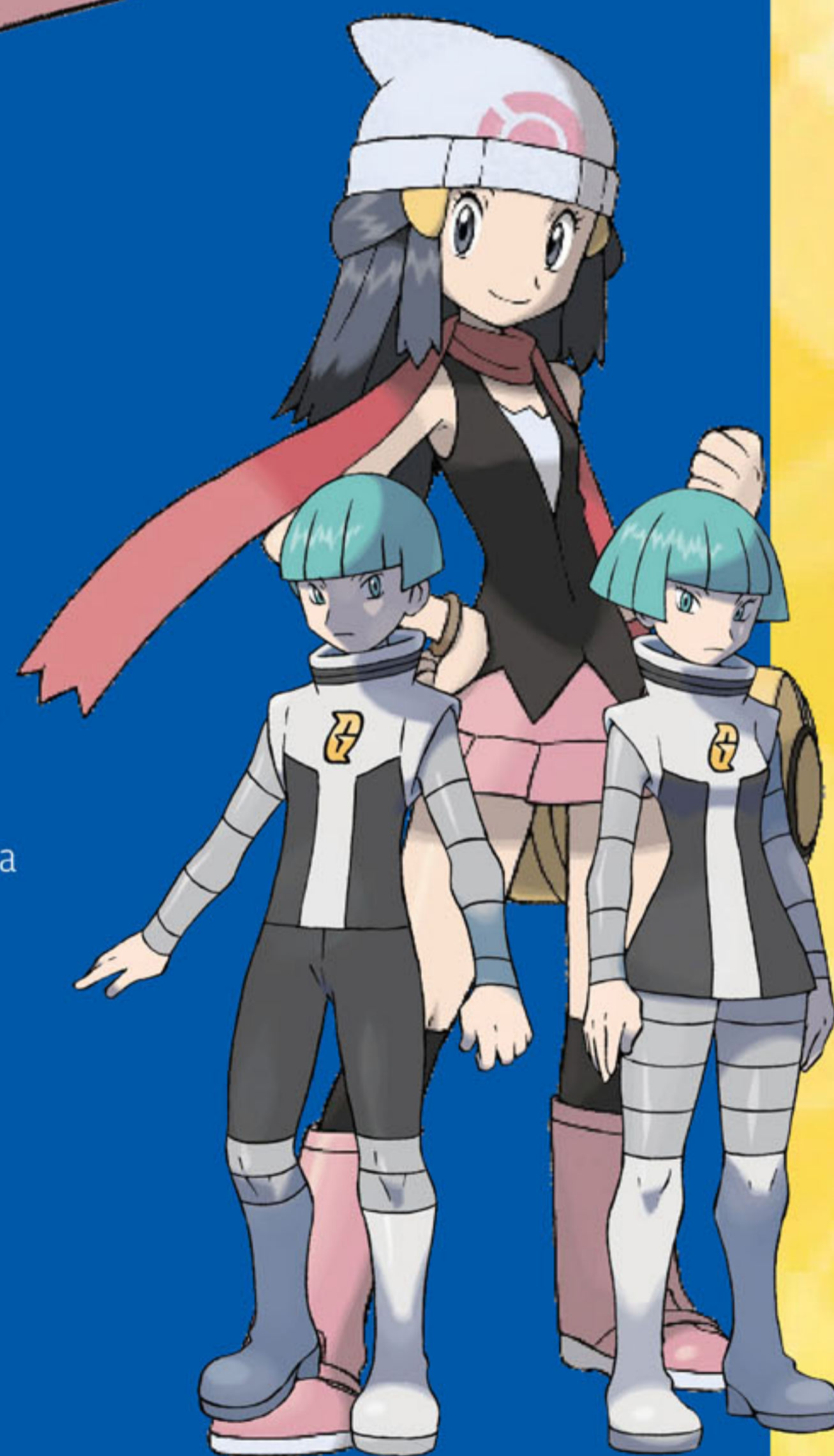
Escolhi o simpático Chimchar como meu companheiro e segui meu rumo pelas cidades de Sinnoh. Aquela estranheza que mencionei antes retornou quando me deparei com diversos monstrinhos inéditos. *Diamond* e *Pearl* contaram com nada menos do que 107 novos Pokémon.

Em vez de achar ruim, abri a cabeça e encarei aquilo como uma experiência completamente nova, colocando de lado aquela criança que deixava de prestar atenção na aula por causa de *Yellow*.

Pelo jeito não fui a única a pensar desta forma, considerando que os dois games venderam mais de 18 milhões de cópias.

NOVA GERAÇÃO, NOVAS REGRAS

Para acompanhar tanto sucesso, é claro que a quarta geração estava repleta das esperadas novidades e mudanças. Isso incluía algumas mecânicas das batalha, como a nova classificação dos golpes: Physical (ataques que envolvem contato físico), Special (ataques que não fazem contato físico) e Status (ataques





Lançamento:

28/09/2006 (JP) e 22/04/2007 (EUA)

Console: Nintendo DS

Produção: Nintendo e Pokémon Company

Desenvolvimento: Game Freak



que não causam dano diretamente). A tela de toque do DS permitiu um acesso rápido e prático a todas as funcionalidades dos menus.

Isso ficava mais legal quando recebíamos o Pokétch, um tipo de relógio multifuncional que era atualizado com diversos aplicativos, como um mapa, bloco de notas e até uma calculadora.

Contudo, uma das inovações mais legais era aproveitar a conexão de internet sem fio do console. Foi aí que o Global Trade Station foi introduzido, permitindo trocas de monstrinhos com pessoas do mundo todo. E é claro que o mais importante não ficou de fora: as batalhas, com direito a chat de voz e tudo!

UMA PÉROLA DE GAME

Como o habitual, a história se baseava em um jovem treinador prestes a iniciar sua jornada. Você devia passar pelos ginásios, vencer a Elite, se tornar o campeão da Liga Pokémon e, no meio disso, lutar contra a equipe malvada da vez. A Team Galactic planejava utilizar os lendários Dialga e Palkia para criar um novo universo. Mesmo que a trama fosse simples e nada diferente dos títulos anteriores, os games conseguiram avançar e inovar no que se propuseram, aproveitando ao máximo as funcionalidades do portátil e abrindo a rota para seus sucessores.

Foram *Diamond* e *Pearl* que me trouxeram aquela empolgação que sentia quando Pikachu vinha correndo em minha direção em *Yellow*. Foram esses jogos que me fizeram deixar de ser cabeça-dura para perceber que podia tanto apreciar e amar os monstrinhos que cresceram comigo quanto aqueles que ainda conheceria.

A IRA NUNCA VISTA DO DEUS POKÉMON

Arceus foi uma das maiores surpresas de *Diamond* e *Pearl*, onde fez sua primeira aparição. Ele já foi distribuído em eventos especiais de lá pra cá, mas você já ouviu falar de alguém que o tenha capturado? A verdade é que o lendário pode ser encontrado em Hall of Origin, localizado em Spear Pillar, onde ficam Palkia e Dialga, surgindo somente se o jogador usar o item Azure Flute no local. Só que, apesar do objeto existir no código do jogo, ele nunca foi dado pela Nintendo. É claro que os fãs já encontraram maneiras de adquirir a Azure Flute, mas, ao que vale, ainda está para nascer alguém que tenha colocado o deus Pokémon em uma Pokébola!



POKÉMON PLATINUM

Giratina prova que o segredo está na antimatéria

HUGO H. PEREIRA

Depois de quase sete anos sem jogar *Pokémon*, resolvi visitar os monstros de bolso. Minha nostalgia foi atizada ao ouvir comentários que os desenvolvedores consideravam que *Platinum* seria melhor que *Diamond* e *Pearl*. Então, com meu recém-adquirido Nintendo DSi, decidi explorar a gélida região de Sinnoh.

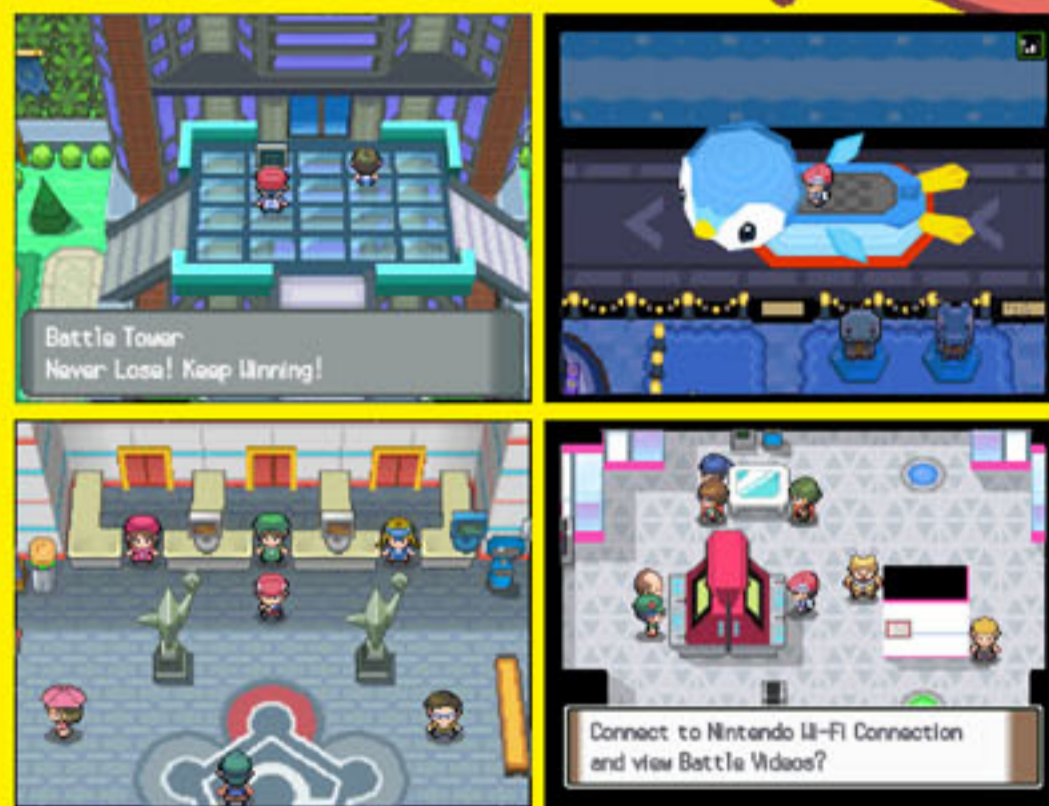
Muita coisa acontece em pouco tempo. A comunidade online cresceu com o Vs. Recorder, permitindo que os jogadores se gabassem das proezas nas batalhas ao gravar suas lutas, e outros também podiam assisti-las.

Uma das coisas mais interessantes, entretanto, foi a expansão que fizeram na história. Embora siga basicamente o mesmo roteiro, a aventura foca no Giratina, em sua Origin Forme, e seu poder de antimatéria, o que mostra um lado ainda mais sombrio de Cyrus, o líder do Team Galactic.

Além disso, dois novos personagens entraram na trama: o cientista Charon, trabalhando para a facção criminosa, e o investigador que atende pelo apelido de Looker, que causou vários momentos engraçados.

Platinum também trouxe novas atrações, como o Battleground, no qual o treinador lutava contra antigos parceiros e líderes de ginásios previamente derrotados, e uma nova Battle Frontier. Além disso, tínhamos a Villa que o jogador recebia de presente. Nessa casa, dava para mobiliar e receber personagens NPCs. Adorava as conversas e os momentos hilários, principalmente entre os irmãos Volkner e Flint.

Com muitas atividades extras, lá estava os minigames do Wi-Fi Plaza, que remetiam aos clássicos joguinhos dos *Pokémon Stadium*, e mudanças que agitaram o competitivo, como os novos Move Tutors e mecânicas de Breeding, o game é uma versão suprema da quarta geração. No final, acabou direitinho com minha sede por um jogo de *Pokémon*.



Lançamento: 13/09/2008 (JP) e 22/03/2009 (EUA)
Console: Nintendo DS
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak

DE OLHO EM TUDO!

Looker, desde então, continua a fazer suas investigações internacionais. Em *Black* e *White* foi responsável pela caça aos Seven Sages do Team Plasma, e depois retornou em *X* e *Y* com uma das missões paralelas mais divertidas e envolventes da franquia, liberada então assim que você conclui a aventura. Quando você menos esperar, ele estará lá te observando!



POKÉMON HEARTGOLD E POKÉMON SOULSILVER

Batendo perna com seus amigos virtuais

FLAVIO FERREIRA

Algum tempo depois do lançamento de *Diamond* e *Pearl* começou um burburinho sobre possíveis remakes dos jogos da segunda geração. A coisa toda só virou realidade quando *HeartGold* e *SoulSilver* foram anunciados.

Com muita coisa herdada de *Crystal*, os games trouxeram de volta a experiência de andar por Johto, com uma missão importantíssima: adicionar conteúdo ao metagame com os monstrinhos da primeira e segunda gerações, já que só era possível obter Pokémon até então de *Ruby* e *Sapphire* em diante.

Os dois títulos trouxeram o que os fãs sempre quiseram de um jogo de *Pokémon*, como um nível de dificuldade razoável e uma história mais longa, com direito a dois continentes e 16 insígnias.

HeartGold e *SoulSilver* focaram bastante no multiplayer online, que se tornou padrão na franquia tempos depois, e muitas melhorias gráficas em relação a *Diamond* e *Pearl* foram notadas.

A novidade principal ficou por conta do PokéWalker, um contador de passos que tornava a aventura ainda mais interessante. Ele tirou os monstrinhos de dentro do cartucho pela primeira vez e permitiu que eles passeassem com seus donos como se fossem bichinhos virtuais. Em minigames do aparelhinho você encontrava monstrinhos e itens exclusivos.

Parece brincadeira, mas os títulos foram os que mais me tomaram horas de jogo em meu Nintendo DS, tanto por *HeartGold* ter sido o game que comprei logo que adquiri o console quanto pela infinidade de coisas para fazer, deixando tudo incrivelmente divertido.

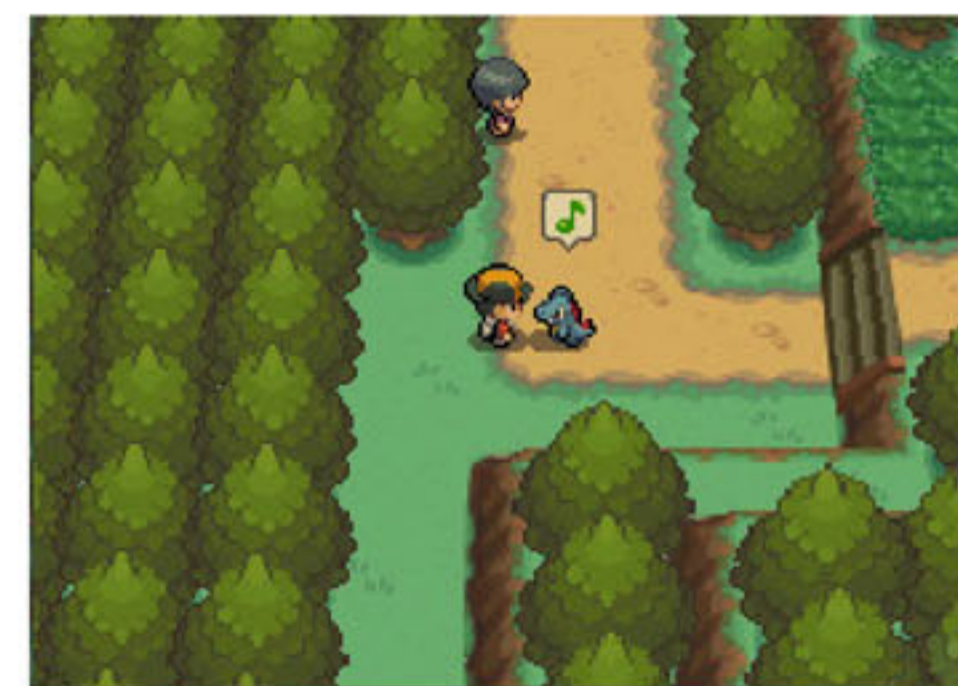
Apesar de já terem sido esperados pelos fãs desde *FireRed* e *LeafGreen*, os remakes surpreenderam por multiplicar muito o conteúdo da quarta geração, com incríveis novidades que muitos pediram para as gerações seguintes. Por mais que não sejam inéditos, não poderiam deixar de ser marcos históricos na saga.



Lançamento: 12/09/2009 (JP) e 14/03/2010 (EUA)
Console: Nintendo DS
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak

SIGAM-ME OS BONS!

Apesar de todas as melhorias gráficas e de velocidade, o barato era o fato de um dos monstrinhos seguir o jogador pelos mapas durante todo o tempo. Isso já havia acontecido em *Yellow*, mas antes era só com Pikachu. Aqui qualquer monstrinho seguia ao seu lado. No mínimo, sensacional!



POKÉMON BLACK E POKÉMON WHITE

Protejam os monstros de bolso dos humanos!

THOMAS SCHULZE

Muita gente costuma resumir a vida em branco e preto e acaba ignorando os tons de cinza.

Calma, não vou falar daquele livro obscuro, embora minha história me envergonhe tanto quanto as peripécias do senhor Grey. Quando entrei na adolescência bati o martelo e decidi: era errado jogar *Pokémon*.

Não pegava bem para um estudante do colegial se ligar nos monstrinhos de bolso (e tinha as garotas, claro). Assim, fui para o lado negro da força e, que os meus queridos colegas me desculpem, deixei *Ruby*, *Sapphire*, *Diamond* e *Pearl* passarem batidos.

Mas é como dizem por aí: ano novo, vida (U)nova! Já saído da "aborrescência", mas agora frustrado pela minha vida nos escritórios de advocacia por não ter nada em comum com as aventuras de *Phoenix Wright*, resolvi matar as saudades do meu Game Boy tijolão e, em pleno 2011, revivi as madrugadas evoluindo meu Meowth de estimação.

Foi tão divertido que não pude me questionar por que havia ficado tanto tempo longe dessa série tão incrível! Era hora de virar a página, parar de boabeira, comprar *Black* e me permitir voltar a um...

NOVO MUNDO DE AVENTURAS!

Nunca esquecerei quanto foi incrível ligar meu Nintendo DS e reparar quanto *Pokémon* tinha mudado desde minhas férias. Era quase como se o game tivesse passado por tanto amadurecimento quanto eu! Ainda havia todo aquele encantamento e magia da infância, claro, mas agora a série parecia pronta para tratar

de assuntos mais "adultos". Como a história de *Black* e *White* girava em torno de temas como exploração e crueldade contra os animais, questões sociais foram levantadas para atizar nosso compasso de ética e moral.

Assumindo o papel de novos vilões, o Team Plasma é parte essencial dessa narrativa ousada ao discutir se os seres humanos são realmente bons para a vida dos Pokémon, tentando libertá-los de seus treinadores.

Só que essa não foi a única reviravolta da trama: a quinta geração também apresentou a primeira Professora Pokémon da série! Assim que começamos a jogar somos recepcionados pela sagaz Aurea Juniper, tão sábia quanto o lendário Professor Oak.

Embora Juniper siga a cartilha à risca e nos permita escolher entre três Pokémon iniciais (até venci minha fobia mortal de lagartixas para treinar um Snivy!) a nostalgia para por aí.

Afinal, a Pokédex de Unova traz 156 Pokémon inéditos. Pois é, só depois de terminar a aventura você pode treinar Pikachu e companhia.

SURFANDO NA INTERNET

Não foi só no campo da narrativa que os títulos da quinta geração inovaram: a Game Freak estava tão inspirada que implantou vários recursos irados para tirar o máximo de proveito do hardware do console.

Sabe o Pokémon Global Link? Esse mesmo serviço que você utiliza hoje em dia para se conectar à internet, lutar com seus amigos e ganhar centenas de Bidoof na Wonder Trade foi originalmente concebido nessa geração.





Lançamento:
18/09/2010 (JP) e 06/03/2011 (EUA)
Console: Nintendo DS
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak



Através do fantástico C-Gear e uma rápida sincronização com sua conta no PGL, as portas do Dream World se abriam. Lá você montava sua própria base, encontrava novos monstros e conseguia itens raros e extremamente úteis, além de minigames.

Mais importante, embora essa não fosse a primeira vez que rolaram batalhas e trocas online, a robusta estrutura do PGL permitiu a Pokémon Company montar torneios muito mais organizados. Coisa fina!

INOVAÇÕES MIL

Além de gerenciar sua conexão, o C-Gear trouxe diversos recursos, como ampliar os poderes do Xtransceiver, para a gente poder ver nossos amigos com a câmera do DS, além de manter uma lista atualizada dos treinadores que encontramos em batalhas online.

Falando em embates, eles também mudaram bastante, acrescentando suporte a duelos em trio e com rotação de equipe, além de uma nova camada de estratégia nas lutas graças ao Wonder Launcher, que atirava itens aos Pokémon.

O mesmo capricho dedicado aos aspectos técnicos - Unova é linda e deslumbra com sua arquitetura inspirada na megalópole Nova York -, também pode ser notado nos menores detalhes: finalmente os TMs não eram mais deletados após um único uso. Uma verdadeira mão na roda!

Ao amadurecer sua narrativa e jogabilidade, as aventuras me ajudaram a reencontrar aquela criança doída pelos monstros de bolso e, quem diria, a crescer de verdade. Como já dizia nosso saudoso Michael Jackson, "não importa se é preto ou branco". Quem joga *Black* ou *White* curte um dos melhores capítulos da série!

TEMOS QUE LANCHAR!

Pokémon sempre esteve na boca do povo, mas com o lançamento de *Black* e *White* isso acabou ficando um pouco mais... literal. Em 2011 o McDonald's trouxe ao Brasil uma linha de bonecos da quinta geração. Dava pra escolher entre Pikachu, Zoroark, Reshiram e Zekrom, e de quebra ainda levávamos uma carta de TCG! O sucesso foi tão grande que, em 2012, eles repetiram a dose com brindes de *Black* e *White 2*.



POKÉMON BLACK 2 E POKÉMON WHITE 2

White Kyurem ou Black Kyurem = Unova congelada!

BRUNO COTRIM

Durante a quarta geração não tive um portátil e não pude acompanhar a série. Consegui adquirir um Nintendo DS pouco depois de sair *Black 2* e *White 2*. Só isso já seria o bastante pra fazer com que esses jogos fossem especiais para mim. Mas acontece que a segunda parte da quinta geração rompeu muitos dos padrões engessados.

A comunidade já apostava em *Grey* como nome da versão aprimorada. Porém, recebemos uma sequência real. Também foi o único a ser dividido em dois cartuchos. Na época os produtores revelaram que tomaram a decisão quando viram que tinham muito conteúdo descartado do jogo original pronto para entrar na continuação. Outro fato curioso é que a fase de Unova compartilhou o DS com a geração anterior.

A trama de *Black 2* e *White 2* começou dois anos depois dos acontecimentos de *Black* e *White*. De forma inédita, não iniciamos a jornada na cidade consagrada como "inicial" da região, já que ela só estaria liberada depois do fim da Liga Pokémon. Isso fez também com que a ordem dos ginásios enfrentados fosse outra.

O enredo é um dos mais criativos da franquia e também é um dos melhores. A equipe Plasma se dividiu e os ideais de N sobre liberdade dos Pokémon foram difundidos. Nem todos veem com bons olhos a atividade de treinar Pokémon. Por um momento, o roteiro parece até escrito por protetores de animais. Até que temos a revelação de que tudo não passa de uma farsa da facção, reorganizada sobre o comando de Ghetsis.



BATALHA DE MESTRES

Vivi um dos pós-jogos que mais colaboraram com o fator replay. Foram incontáveis as vezes que participei do Pokémon World Tournament, ou que joguei apenas para visitar cada Hidden Grotto em procura de monstros com Hidden Abilities. Fora as horas de desafio na White Treehollow, com a maravilhosa recompensa de um Dratini Shiny, e todo o tempo jogando no Dream World. Entra na conta ainda o aplicativo *Pokémon Dream Radar* e a *Join Avenue*.

O Pokémon World Tournament foi o impulso que precisei pra começar a montar times competitivos, já que não era fácil vencer esses campeonatos com um grupo simples que tivesse sido usado pra vencer a liga. Aqui o jogador enfrentava líderes de ginásio



Geneses Lendária

Toda história tem um começo, mesmo que seja mitológico

1 O caos deu lugar a Arceus, deus dos Pokémon. Nascido de um ovo em pleno vácuo, a entidade despertou a amplitude de seus poderes de imediato. A partir dali, começou a tecer as galáxias...

2 ...dando vida para a encarnação do tempo, Dialga, a do espaço, Palkia, e da antimatéria, Giratina. O Trio da Criação rege a ordem do universo.

3 Dialga criou Celebi para ser o regente da cronologia, preservando a contínua ordem da linha do tempo.

4 Palkia criou o Trio Climático, composto por Groudon, Kyogre e Rayquaza, guardiões da litosfera, hidrosfera e atmosfera, respectivamente. Assim sendo...

5 ... Kyogre deu origem a Lugia, o guardião dos mares, e Manaphy, protetor dos mares frios que tem como herdeiro Phione, protetor dos mares quentes. Juntos eles defendem o ecossistema marinho...

6 ... Lugia gerou Articuno, Zapdos e Moltres, pássaros que cuidam dos fluxos do oceano, representando então as correntes marinhas frias, quentes e tempestades.

7 De Groudon veio Regigigas que, segundo a mitologia, rearranjou os continentes na forma em que eles estão hoje.

8 Logo ele criou os três Regis: Regirock, Regice e Registeel. Contudo, o trio foi usado para selar seu mestre e depois foram igualmente lacrados, mas em uma região diferente.

9 No processo de organização continental, Regigigas criou acidentalmente Heatran, a encarnação do núcleo da Terra.

10 Groudon deixou para Latios e Latias a missão de zelar pela vida na Terra. São conhecidos como a dupla Eon.

11 De Rayquaza surgiu Ho-oh para ser o guardião dos céus...

12 ...que, por sua vez, ressuscitou Pokémon abatidos na Brass Tower em Ecruteak, Johto, como as feras lendárias Entei, Raikou e Suicune.

13 O passáro destinou Thundurus, Tornadus e Landorus a serem os defensores das forças da natureza.

14 Palkia deu origem ao alienígena Deoxys, sem nenhum propósito específico. Será que temos outros rondando por aí?

15 Palkia também criou Shaymin para ser o regente da natureza, capaz de criar vida e vegetação por onde passa...

16 ...e que exigiu os reforços de Terrakion, Virizion, Cobalion e Keldeo como guardiões da natureza.

17 ... deixando Xerneas e Yveltal como avatares da vida e da morte. Zygarde foi recrutado para preservar o equilíbrio do ecossistema, formando o trio do círculo da vida e conferindo a outros lendários a capacidade de gerar mais guardiões.

18 ...para domar o Trio da Criação e encarnar os aspectos da consciência (conhecimento, emoção e força de vontade), Arceus criou Uxie, Mesprit e Azelf, que são tidos como regentes da sociedade...

19 ...e assim deram origem ao Dragão Original, representante da verdade e dos ideais. Contudo, os contos de Unova narram que o Pokémon

se dividiu entre Reshiram (a verdade) e Zekrom (os ideais). Da casca deixada pelos dragões veio Kyurem (vazio).

20 Como avatar da vitória, nasceu Victini, para dar esperança para a humanidade...

21 ... e nesse processo Jirachi foi concebido. A estrela dos desejos personifica a vontade do ser humano de conquistar o que quer.

22 Como regentes, os Pokémon criaram os seres humanos. Essa localização, porém, é nebulosa. Mas algo é certo...

23 ...os humanos desenvolveram tecnologias capazes de ressuscitar Pokémon através de fósseis e aprimorá-los, como aconteceu com Genesect nas mãos dos cientistas do Team Plasma.

24 Os conhecimentos dos seres humanos permitiram desenvolver um Pokémon tendo como base uma pequena amostra de DNA, como foi com Mewtwo, clone de Mew.

25 Dos devaneios da humanidade se originaram Darkrai e Cresselia, representantes dos pesadelos e dos sonhos, respectivamente.

26 O trio Uxie, Mesprit e Azelf deu origem a Meloetta, ícone das artes da música e da dança, e que repassou seus conhecimentos para os humanos...

27 ...e assim criaram Mew, conhecido por ser o Pokémon Ancestral que possui o DNA de todos os monstros de bolso...

28 Como tal, era de se esperar que ele tenha sido o originário dos Pokémon que povoam o mundo!

Gênesis Lendária

Nintendo®

World

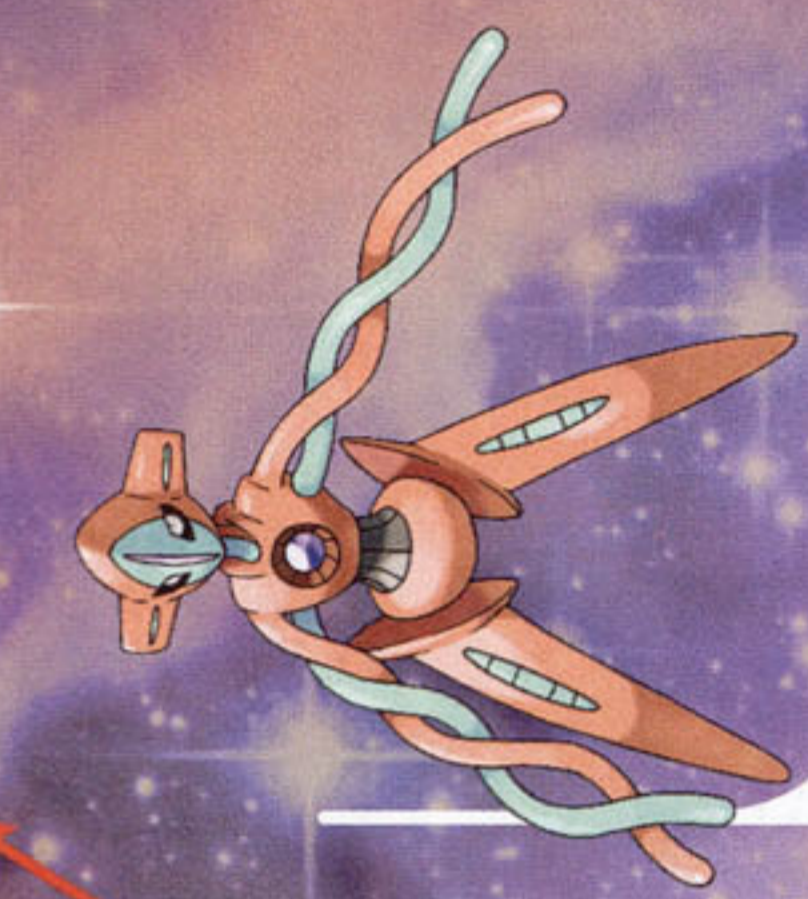
Collection



ENTEI, SUICUNE E RAIKOU

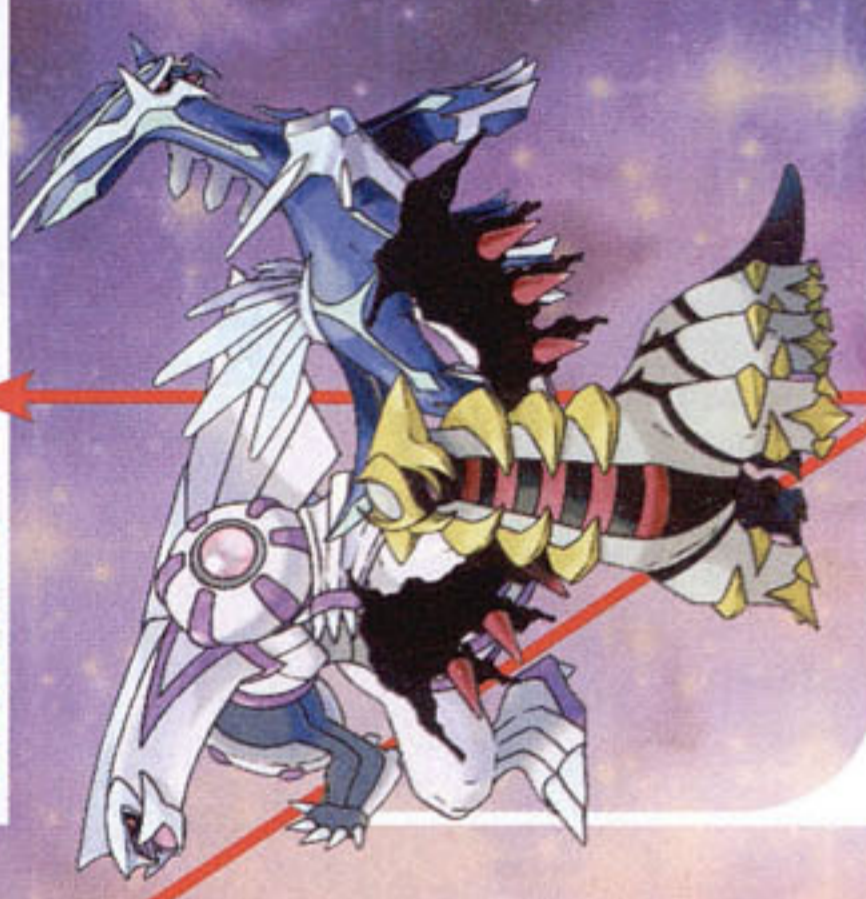


TORNADUS, THUNDURUS E LANDORUS

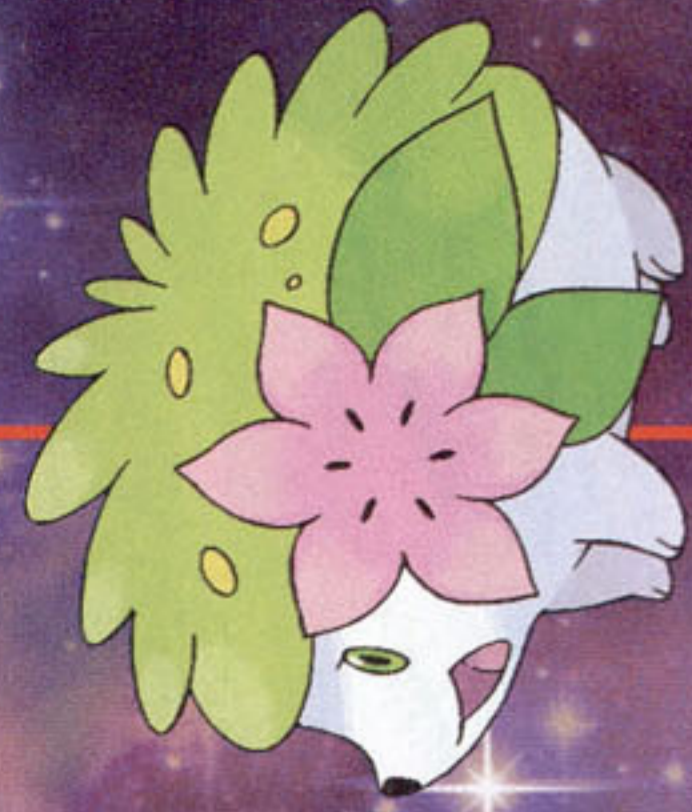


HO-OH

DEOXY



VIRIZION, TERRAKION, COBALION E KELDEO



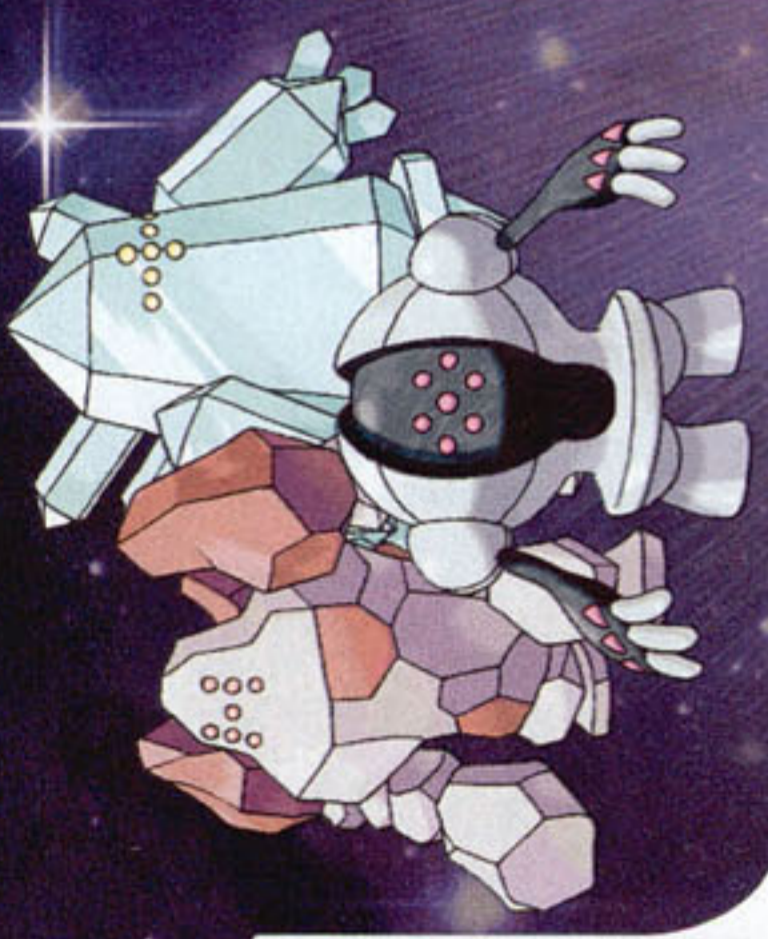
HEATRAN



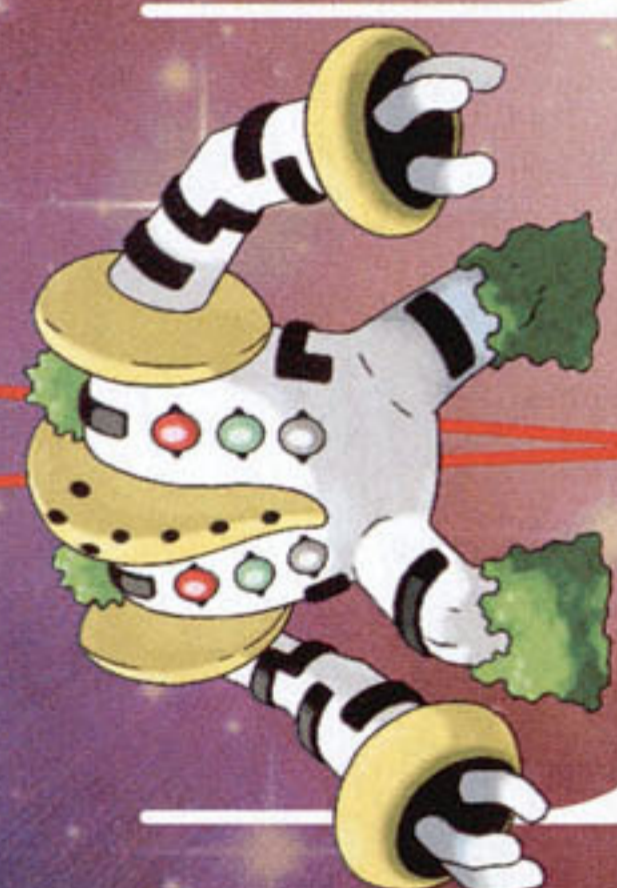
LATIAS E LATIOS



KYOGRE, GROUNDON E RAYQUAZA



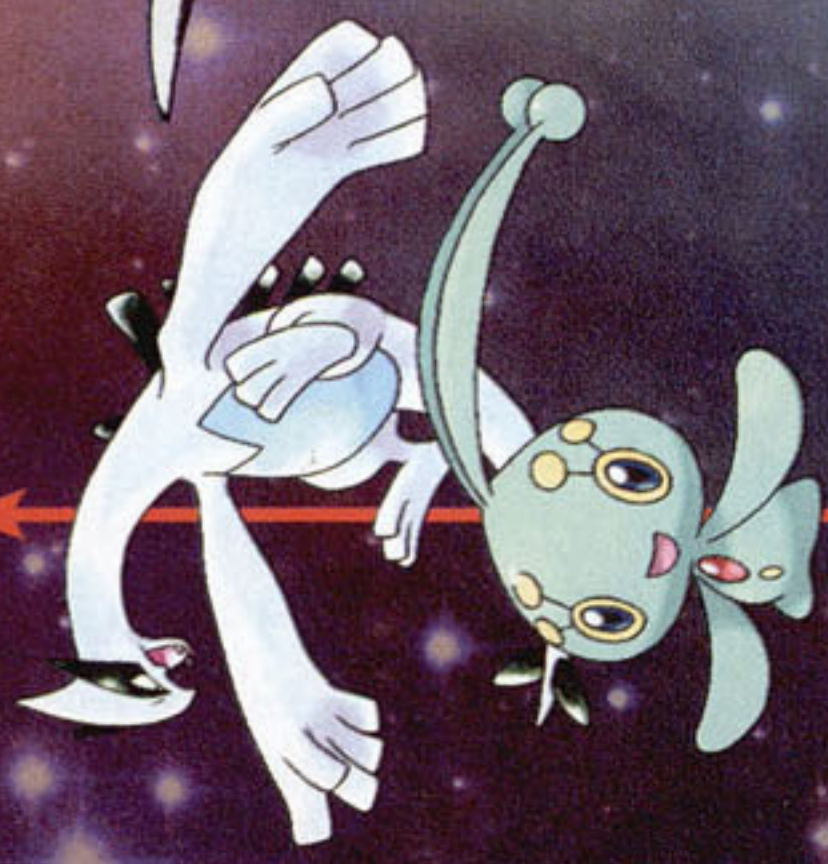
REGIROCK, REGICE E REGISTEEL



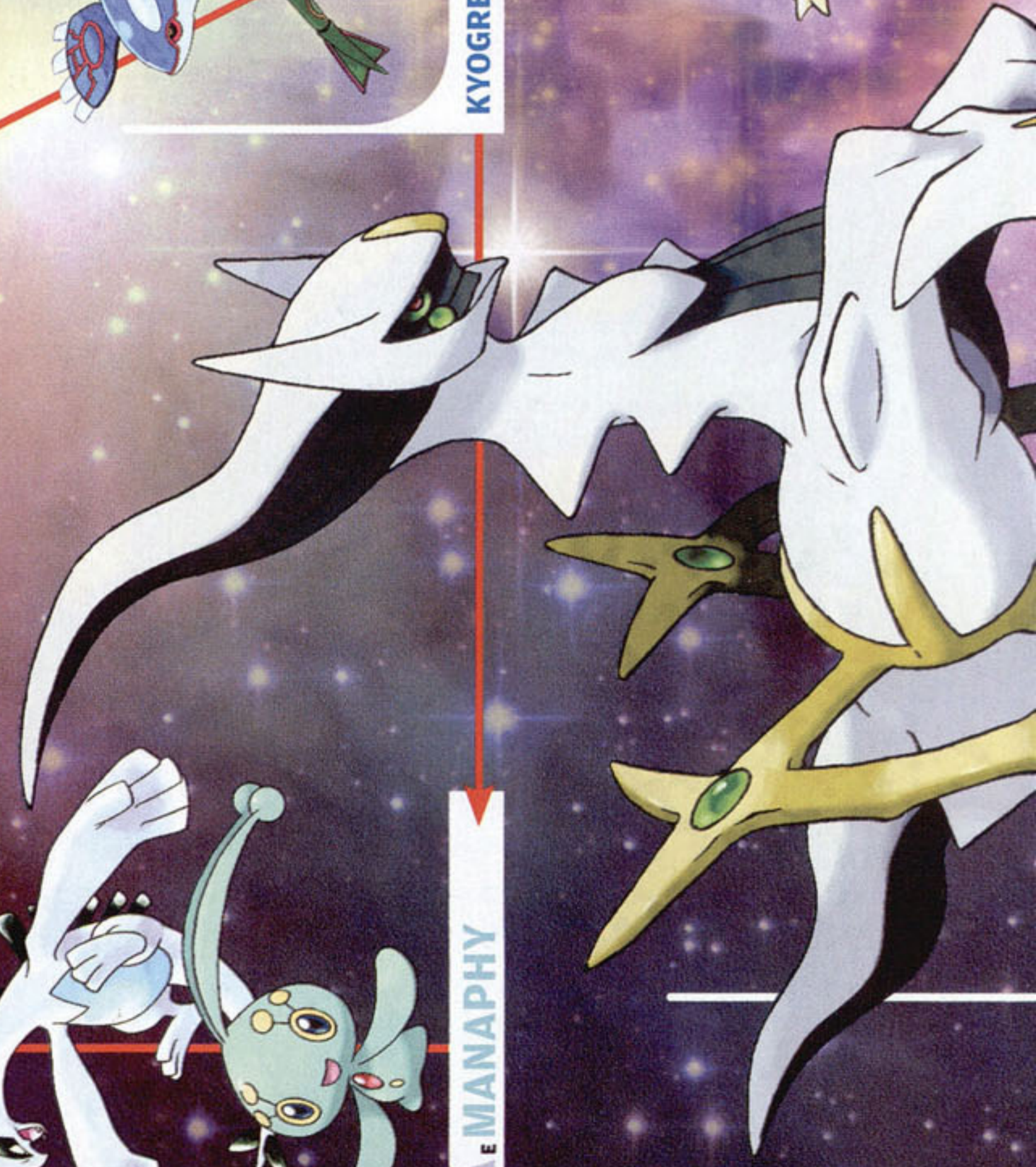
REGIGIGAS



ZAPDOS, MOLTRES E ARTICUNO



LUGIA E MANAPHY



SHAYMIN

PALKIA, DIALGA E GIRATINA

CELEBI



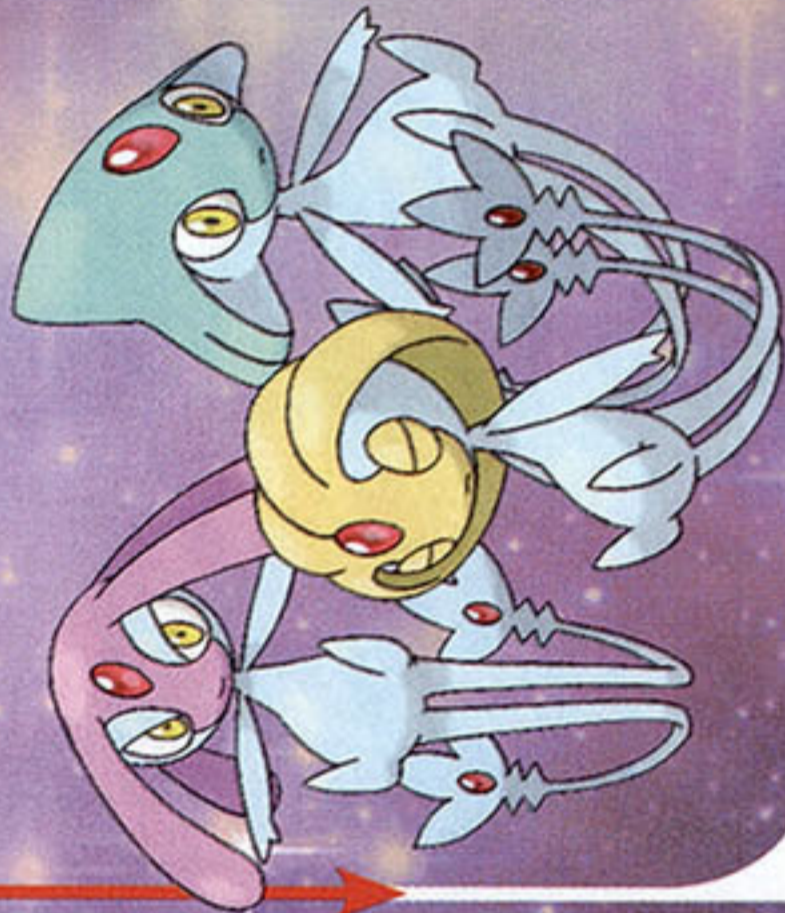
ARCEUS



XERNEAS E YVELTAL



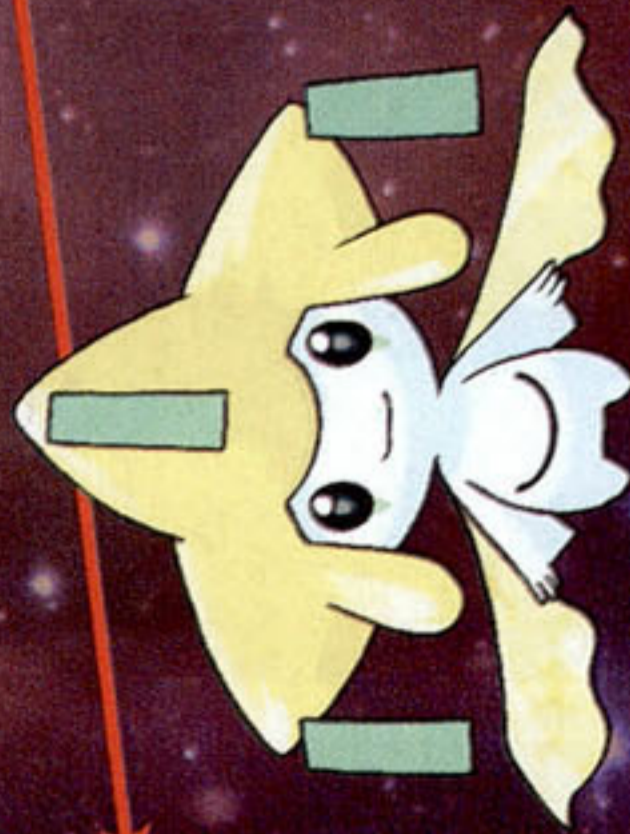
VICTINI



UXIE, MESPRIT E AZELF



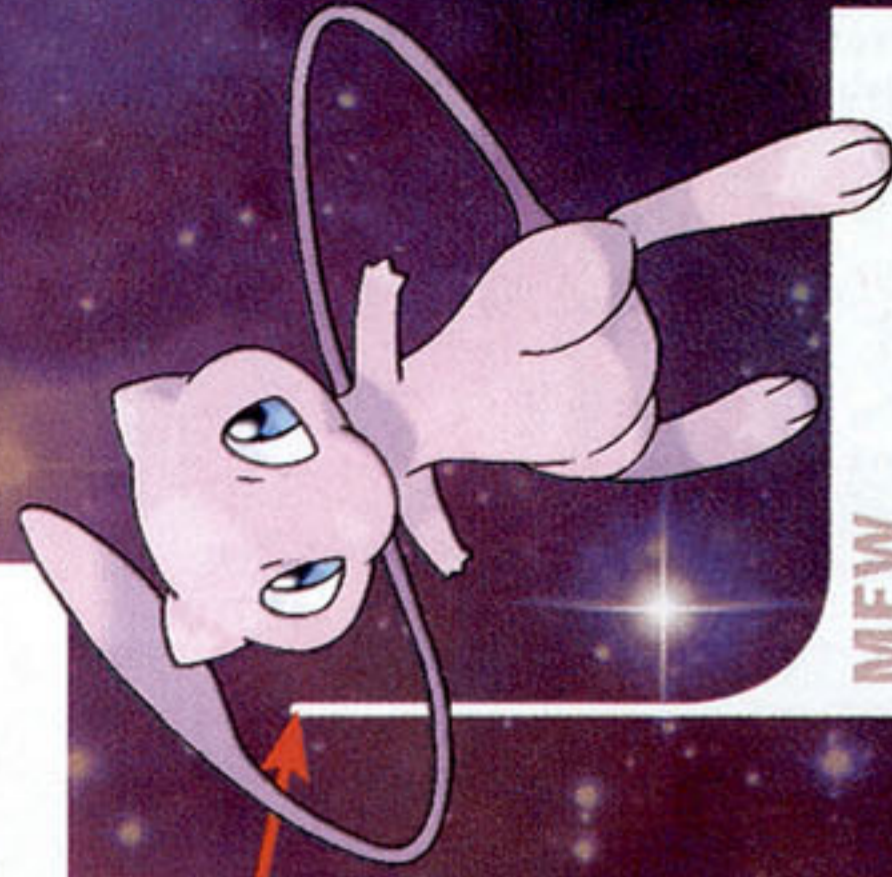
ZEKROM, RESHIRAM E KYUREM



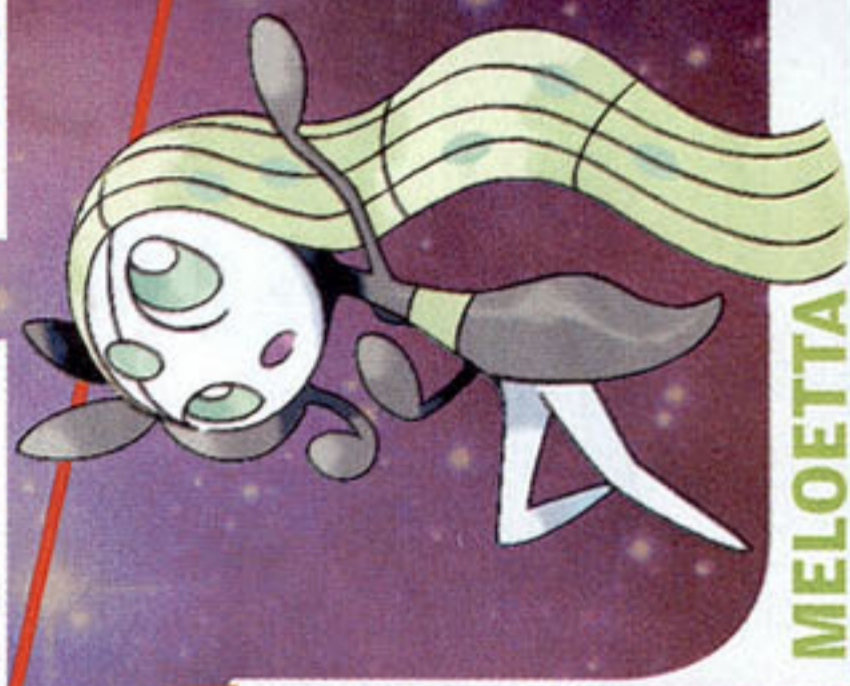
JIRACHI



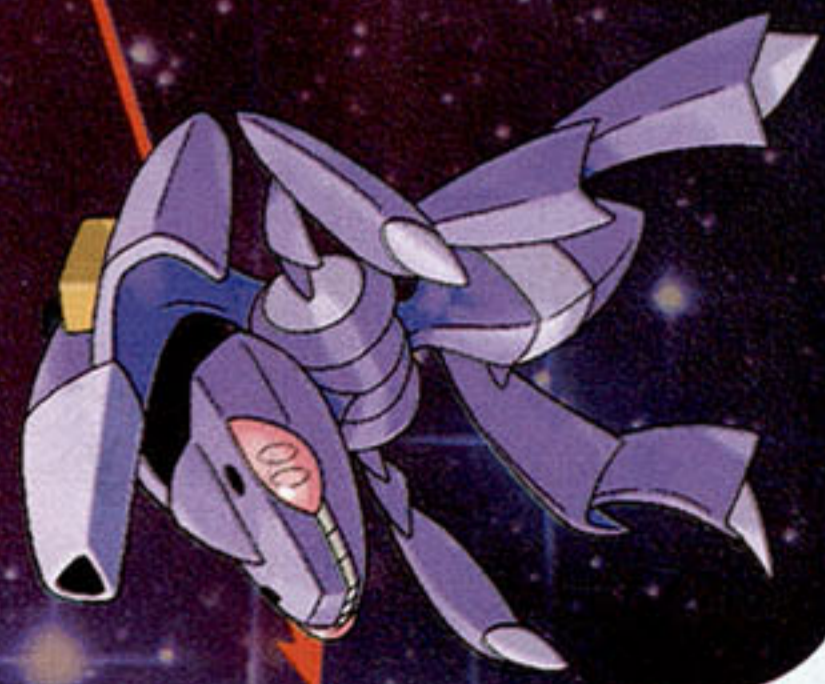
HUMANOS



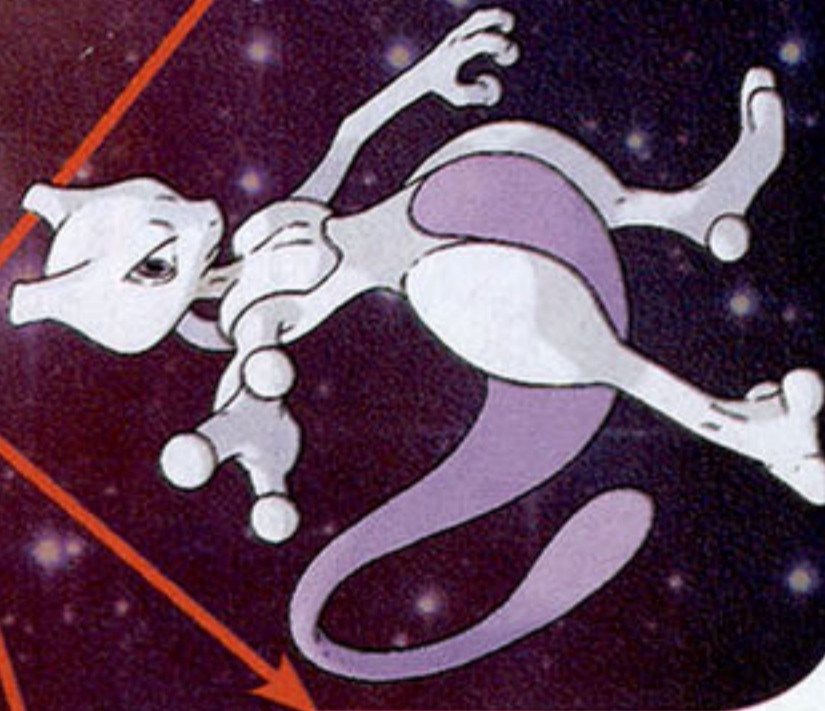
MEW



MELOETTA



GENESECT



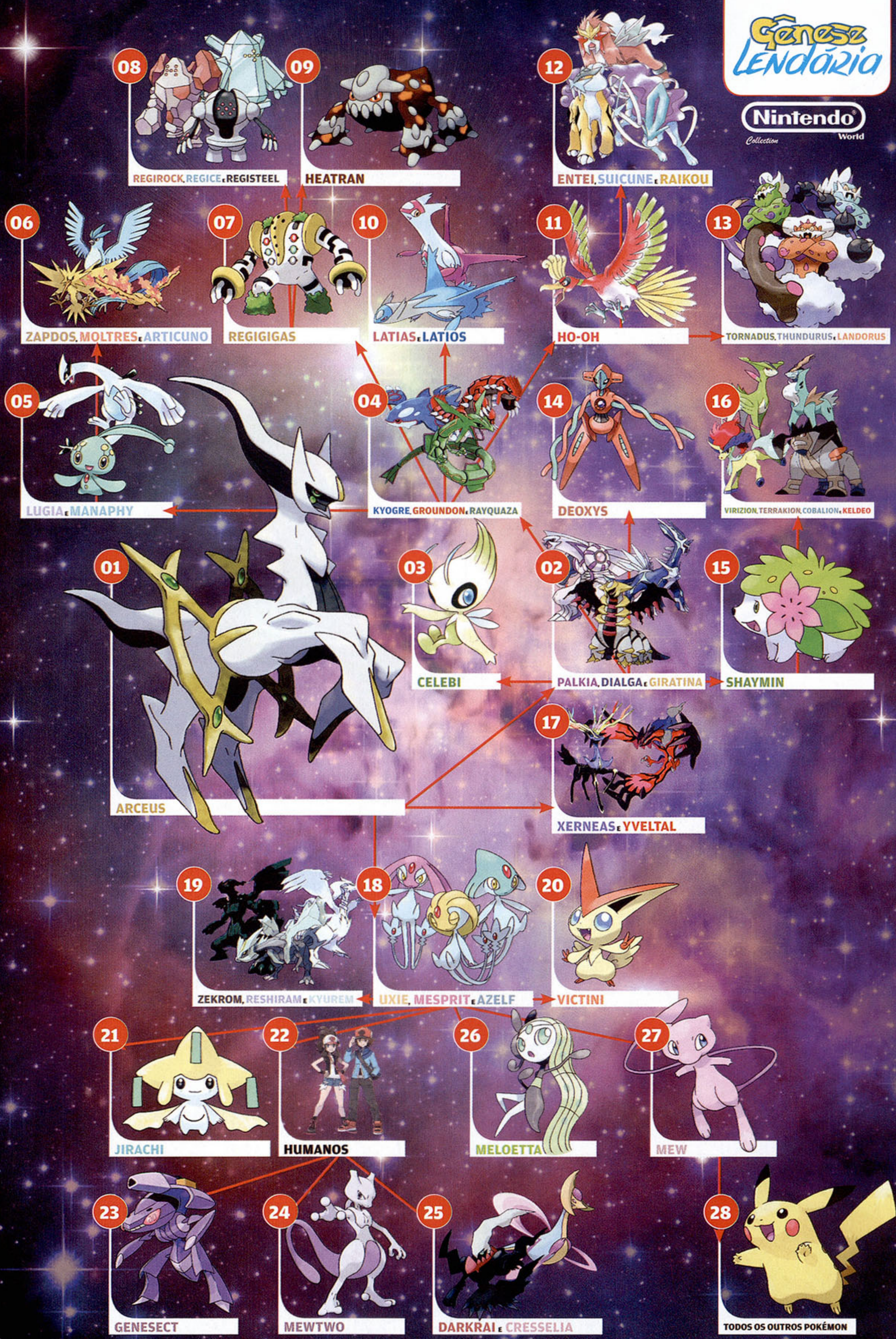
MEWTWO



DARKRAI E CRESSELIA

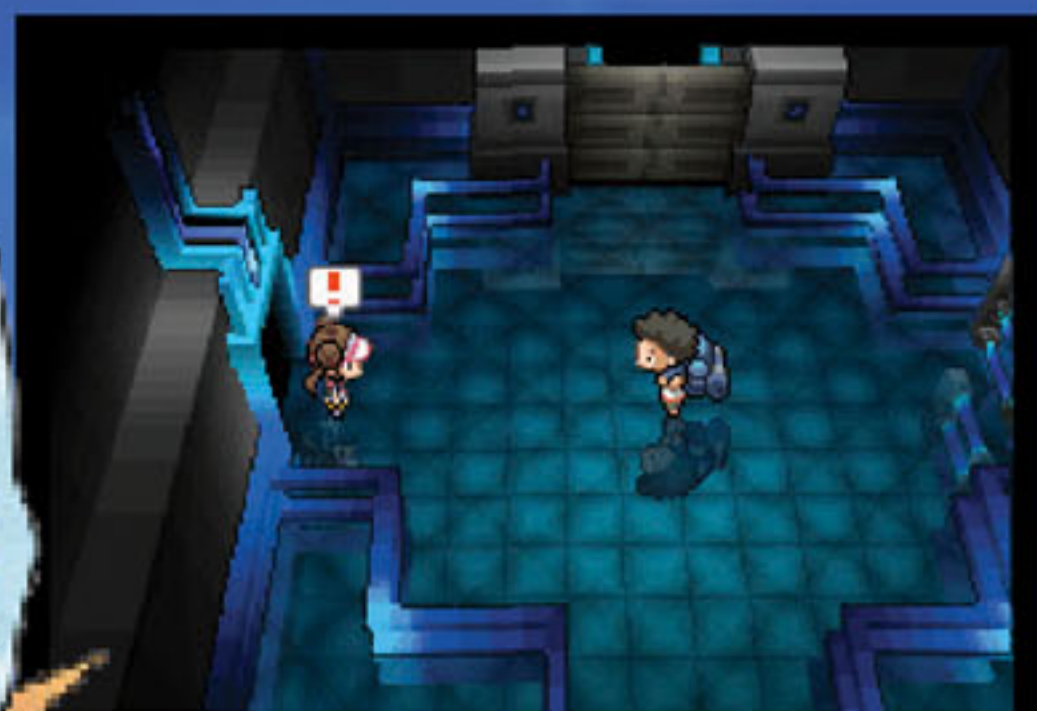


TODOS OS OUTROS POKÉMON





Lançamento:
23/06/2012 (JP) e 07/10/2012 (EUA)
Console: Nintendo DS
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak



de todas as regiões, e depois abria caminho para o confronto dos campeões, onde todos os protagonistas dos jogos anteriores podiam ser enfrentados.

Para quem achou que o Mt. Silver era épico, aqui tínhamos não só Red, mas todos os vencedores de ligas para enfrentar. O formato do campeonato era bem parecido com que vemos no anime.

Pra ter forças pro evento, nada era mais eficiente do que aprimorar a Join Avenue e assim acessar mais facilmente itens que tornavam o treinamento dos Pokémon muito mais agradável.

Assim como tudo nesse universo, a coisa era bem "realista". Um cara rico resolve deixar uma criança totalmente desconhecida gerenciando seu empreendimento de potencial milionário, já que ninguém é melhor para o trabalho do que um garoto de, no máximo, 15 anos. Não é?

A avenida repleta de lojas foi um grande passo para aumentar a interação, fazendo com que os jogadores que se encontravam em batalhas online ou locais aparecessem pelo lugar.

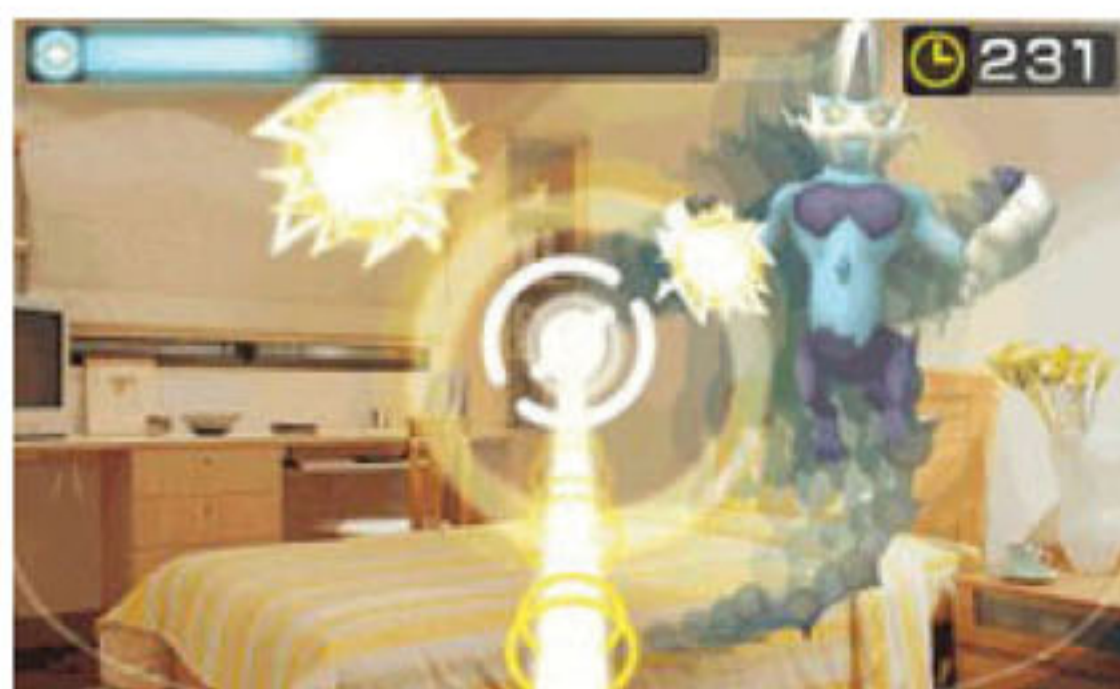
Uma das novidades mais esquisitas, e também das mais interessantes, foi o crossover com *Dragon Ball* quando Kyurem e Reshiram ou Zekrom fizeram a dança da fusão e se tornaram White Kyurem e Black Kyurem.

Black 2 e *White 2* foram dois dos jogos mais emblemáticos que os monstros de bolso já receberam. Mas a verdade é que isso foi um pequeno aperitivo, nos preparando para a verdadeira revolução que viria a seguir, agora então de forma plena no Nintendo 3DS.

O APANHADOR DE SONHOS

Quando *Black 2* e *White 2* chegaram às lojas, o Nintendo 3DS já era o portátil titular da Big N. Para que os fãs sentissem vontade de curti-los no aparelho em vez de usarem o DS, para o qual foram desenvolvidos, surgiu então o *Pokémon Dream Radar*. Vendido na Nintendo eShop, o aplicativo aproveitava a câmera do 3DS de forma semelhante ao *Face Raiders*, só que com nuvens voando pela tela. Algumas delas escondiam Pokémon. Dava para capturá-los com suas Hidden Abilities e então transferi-los para a aventura.

O minigame tinha extras para quem tivesse outros títulos da franquia, permitindo a captura dos monstros que estampam tais versões. Se você ligasse o Dream Radar com um cartucho de *SoulSilver*, por exemplo, apareceria um Lugia com Hidden Ability. Além disso, diversos itens úteis lá estavam para serem obtidos.



POKÉMON X E POKÉMON Y

Os monstros MegaEvoluem e partem para o 3D

FELIPE CAMAROSI

Pokémon sempre foi uma franquia de fases. A cada nova interação tentar criar um novo ambiente, conquistar um novo público e fazer uma próxima geração de jogadores em potencial ser atraída.

Antes eles tentaram pelo conteúdo dobrado, depois por novos sistemas de clima e modos de batalha, expandiram para a nova tecnologia, partiram para histórias mais maduras e assim foi. Contudo, foi em X e Y, a Pokémon Company se cansou de mudanças sutis e resolveu dar uma guinada no ritmo que a franquia estava tomando. Surpreendentemente, foi a melhor ideia que poderiam ter tido.

DIREÇÕES PARA SEGUIR

A terceira geração passou por um grande salto. Quando comparamos os jogos de Game Boy Color com os de Game Boy Advance, a diferença é gritante. Ganhamos cores vivas, imagens mais belas, novos efeitos de jogabilidade e muito mais. *Ruby* e *Sapphire* foram um divisor de águas tão grande que cortaram por completo seus vínculos com os títulos anteriores.

O plano foi simples: abusar do potencial do Nintendo 3DS para criar um abismo entre *Black* e *White* (e sua sequência) e X e Y. O resultado foi mais do que satisfatório, criando o primeiro representante da série canônica a ter gráficos totalmente em 3D. Acha que é pouco?

Imagine viver por tanto tempo com visão isométrica e personagens em 2D e, de repente, presenciar o mundo ganhando profundidade. Não somente a perspectiva mudou como, por vezes, a câmera troca de foco para acompanhar determinadas ações e personagens, sem

mais a estática de sempre. Foi algo tão belo quanto as cores de Hoenn.

Contudo, esse não foi o único choque. Por mais irônico que isso pareça, foi somente em 2013 que os treinadores do mundo todo puderam correr não para quatro, mas oito direções. Sem mais bloqueios, o protagonista podia andar na diagonal. Como um jogador da velha guarda, devo dizer que não imaginei que viveria para ver esse paradigma sumir.

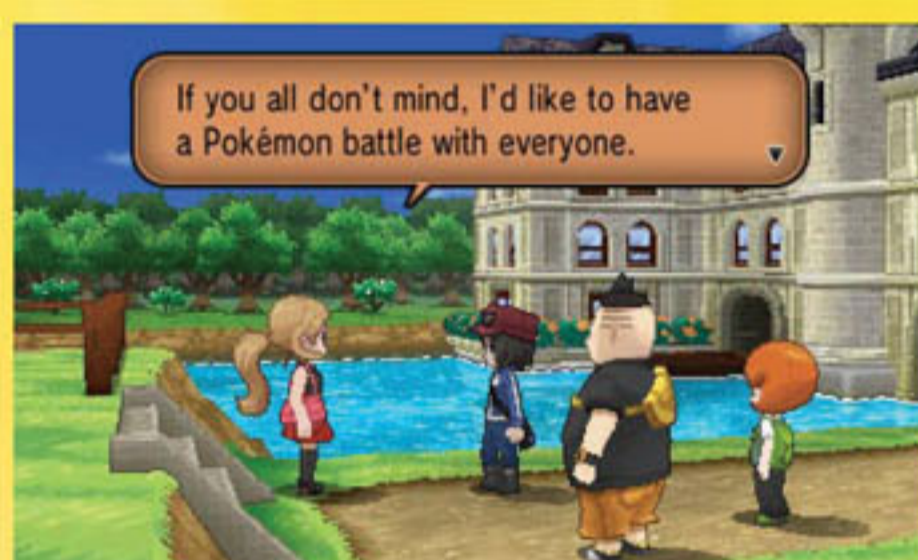
AMAI QUE UMA EVOLUÇÃO

X e Y impactaram muito mais do que apenas nossos olhos. Aliás, o brilho da nova aparência caiu consideravelmente quando descobrimos que o 3D só podia ser usado nas batalhas. Comparando a região de Kalos com as anteriores, o ganho de 81 novos Pokémon não pareceu tão substancial, mas isso foi compensado na quantidade de monstros disponíveis na aventura:





Lançamento: 12/10/2013
Console: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak



450 antes mesmo de terminar a trama. É a maior Pokédex local já vista!

Para comportar tamanha biodiversidade, o novo território era colossal. Sua extensão impressiona até os saudosistas da era Gold e Silver, e cada nova cidade tem seu próprio charme e carisma, raramente deixando alguma coisa passar despercebida. Além disso, os novos jogos apelaram forte para a nostalgia, colocando cenas como Snorlax atrapalhando a passagem por uma rota e a presença dos pássaros lendários de Kanto Articuno, Zapdos e Moltres.

Inspirado no estilo de Hey You, Pikachu!, do Nintendo 64, a interação comandados e comandante ganhou um novo significado. Isso é explorado nos combates através de reações das criaturinhas, que recebem bonificações quando gostam mais de seu treinador. O Pokémon-Amie criou aquela aproximação humana que sempre senti falta nos jogos.

GRANDE PASSO ADIANTE

E isso que nem falamos sobre as mexidas mais substanciais! Mudanças na tabela de tipos alteraram o equilíbrio dos elementos, dando espaço para o tão esperado tipo Fairy, que tornou viáveis tipos não tão comuns no cenário competitivo e enfraqueceu outros que eram aproveitados até demais. Não tínhamos algo assim desde a separação entre golpes físicos e especiais, na quarta geração, ou a chegada dos tipos Steel e Dark, na segunda.

E claro, não podia deixar de falar das MegaEvoluções, cravando eternamente a sexta geração como o início de uma nova era. As formas ainda mais poderosas dos monstros servem para traçar um paralelo com a franquia: quando achamos que tinha dado tudo que tinha que dar, ela consegue dar mais um passo adiante em direção ao sucesso e aos nossos corações.

CONEXÃO MUNDIAL

X e Y foram produzidos para unir todo mundo, e isso não é perceptível somente por serem lançados numa única data ao redor do planeta, incluindo o Brasil. Muita gente diz que gostaria de jogar um MMORPG de Pokémon, mas não percebem que tais títulos, de certa forma, já são isso.

Nunca foi tão simples trocar monstros e itens com outras pessoas, batalhar, fazer amigos e compartilhar experiências sem ter de parar sua jornada. Agradeça ao Player Search System.



POKÉMON OMEGA RUBY E POKÉMON ALPHA SAPPHIRE

Hoenn confirmed! Hoenn remastered!

RICARDO SYOZI

É muito bom voltar a Hoenn. Meu game favorito ganhou um remake merecido para lembrar toda a revolução que foi o lançamento do original. Agora, além de novos e lindos gráficos, *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* prometem novas MegaEvoluções e o retorno triunfal de muitos acontecimentos importantes. Mais uma vez vou de Mudkip. E você?

A empreitada cumpre o papel das remasterizações: evolução e novidade. É claro que toda a linda narrativa está de volta com a luta entre a Equipe Aqua e a Equipe Magma. Enquanto isso, muitos outros personagens famosos dão mais uma vez as caras. Sim, May e Brendan partiram em mais uma nova jornada!

Um belo retorno é o das Secret Bases, agora chamadas de Super-Secret Bases. Com diversas customizações, o mais legal é que criamos os nossos próprios ginásios com nossa cara e estilo. Assim podemos batalhar com nossas regras e finalmente nos sentiremos como Brock ou Koga. Tudo isso é dividido com os amigos via internet ou até mesmo divulgando códigos QR. Algo muito aguardado pelos treinadores por aí.

As novidades são muitas, mas as que mais me empolgam são as MegaEvoluções. Já foram confirmadas algumas, como Mega Sceptile, Mega Swampert e Mega Sableye, e a mais legal de todos os tempos: Mega Altaria. É muita coisa boa em um game só.

Sou treinador desde *Blue*, já joguei todos os games da linha principal e jamais vou deixar de amar cada novo título. No entanto, o carinho que já tenho por estes remakes é gigantesco. Tenho certeza que vou me sentir como moleque quando comprei *Sapphire*. Jogarei com um enorme sorriso no rosto e tenho certeza que muitos outros farão o mesmo. Concorda comigo?



Lançamento: 21/11/2014
Console: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo e Pokémon Company
Desenvolvimento: Game Freak

PIKACHU, COISA MAIS FOFA!

Comemorem o retorno dos Pokémon Contest. Ainda funciona como nas versões originais, mas o grande furor é o Cosplay Pikachu. Você o ganhará para participar dos concursos e pode vesti-lo como um pop star, roqueiro, lutador, professor e até mesmo uma beldade de vestido clássico.

Cada vestimenta dará a chance ao ratinho elétrico de disparar certos ataques que normalmente seriam impossíveis para ele, o que já é algo muito bacana.



Nintendo

MARIOKART



DIVERSÃO ANTIGRAVIDADE
DISPONÍVEL JÁ



#MK8



Jogo e console vendidos separadamente.

SOMENTE PARA

Wii U

 Saraiva

 fnac



livraria cultura

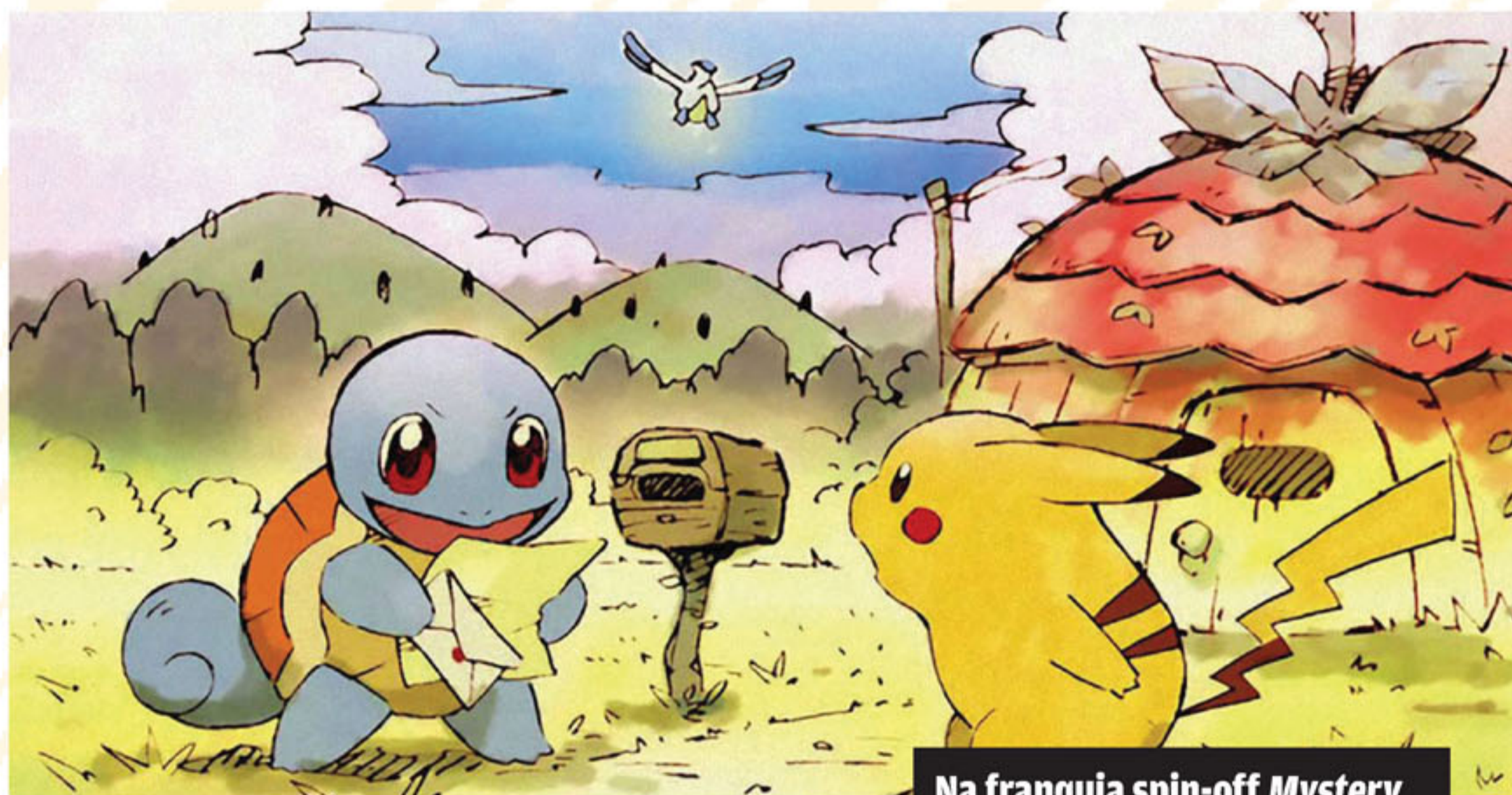
Walmart.com

DESVIO DE ROTA

Nem sempre sua missão é ser o maior treinador de todos. Conheça os jogos paralelos de Pokémon

FILIPE SALLES LUCIANA ANSELMO

A nossa rotina não se resume a apenas a capturar monstros e a completar a Pokédex. Em alguns momentos vale a pena ir além do universo canônico para tirar umas fotos, bancar o protetor da natureza e até mesmo personificar um general para conquistar um continente. Avisamos que coisas estranhas e incríveis serão vistas. Então, vamos embarcar em nossa jornada pelos maiores spin-offs de Pokémon! As datas de lançamento dos jogos se referem ao mercado norte-americano.



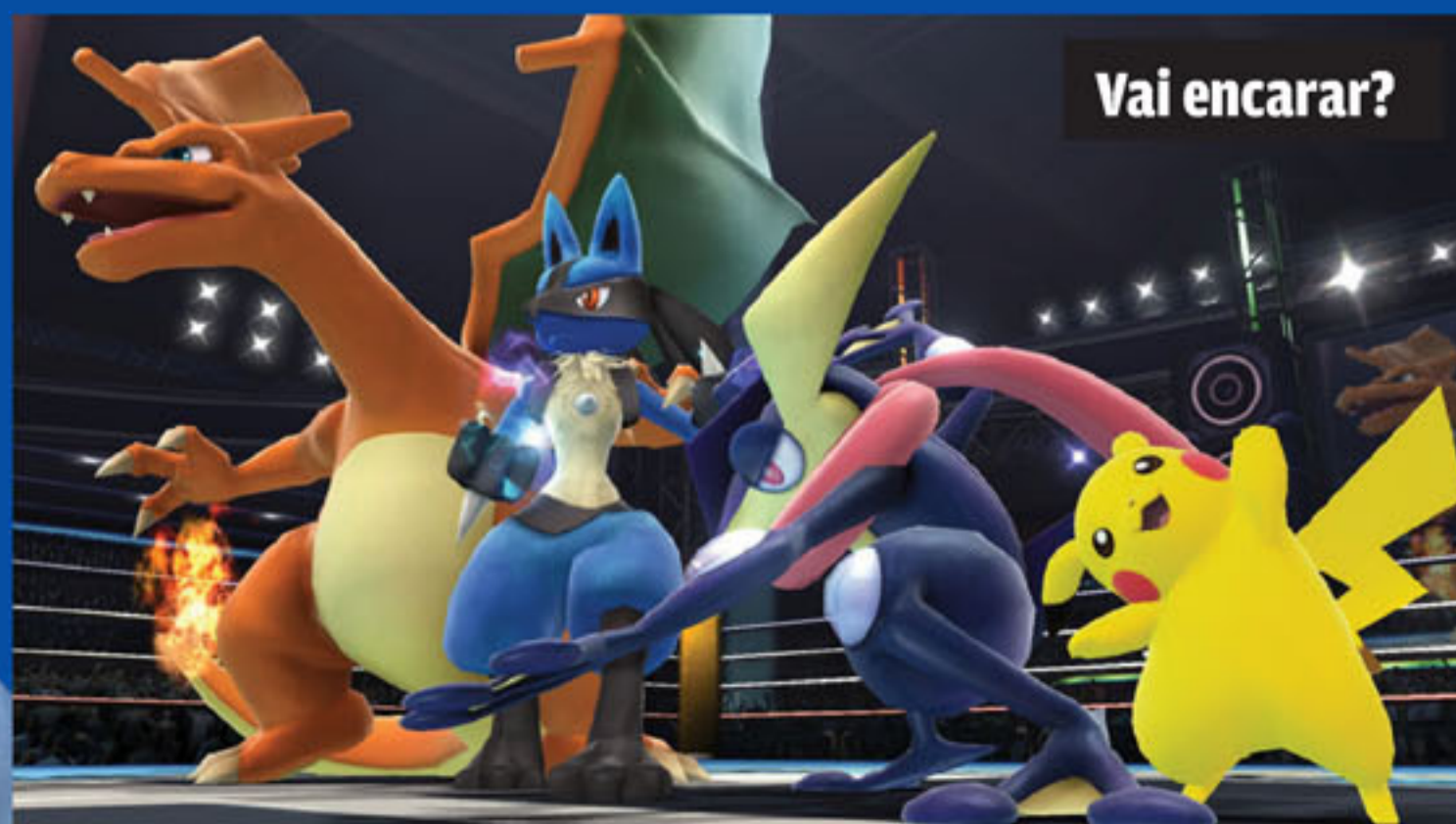
Na franquia spin-off *Mystery Dungeon*, os Pokémon partem sozinhos em jornadas repletas de aventuras e resgates

LUTANDO PELA HONRA

Apesar da fama, não é muito comum ver os Pokémon aparecendo em jogos de outras franquias ou empresas, fazendo então os tais cameos. Ainda assim, eles batem cartão desde que *Smash Bros.* foi lançado para Nintendo 64. Lá estavam Pikachu e Jigglypuff, que era um dos personagens secretos.

A série também foi homenageada através

de arenas e Assist Trophies. Mewtwo, Lucario e até Pokémon Trainer trocaram uns sopapos nos games da franquia. Agora os holofotes ficam sobre Charizard e Greninja nas versões para Wii U e Nintendo 3DS.



POKÉMON MINI

Você pode até não conhecer o Pokémon mini, mas o portátil foi lançado em 2001.



Para combinar com a segunda geração dos monstros, ele era vendido em três cores: azul, por causa de Wooper, verde, pela Chikorita, e roxo, por causa de Smoochum.

Jogos bem simples inspirados em puzzles, pinball e Tetris figuraram no pequeno console. Infelizmente ele realmente não ficou tão conhecido, caindo então no esquecimento.

POKÉMON STADIUM (N64, 1999)

Quando a primeira geração de *Pokémon* chegou por aqui já curtíamos os gráficos "ultrarrealistas" do Nintendo 64. Por isso, era natural imaginar como seria ver nossos monstrinhos na glória do 3D. O sonho foi realizado com *Pokémon Stadium*! As batalhas eram na televisão e, com o saudoso Transfer Pak, treinávamos nossos times incansavelmente no Game Boy para depois transferi-los para *Stadium* e encarar os desafios propostos pelo game.

Uma nova geração pedia um novo *Stadium*. E a Big N não ficou atrás, lançando *Pokémon Stadium 2* em 2001. Dessa vez, os 100 monstrinhos de *Gold* e *Silver* entravam na briga, ainda no N64, com uma leva de treinadores para superar. A novidade da segunda edição era a *Pokémon Academy*, que ensinava os princípios básicos e contava com diversos testes que verificavam seu domínio sobre as teorias de *Pokémon*.



POKÉMON PINBALL (GBC, 1999)

Até hoje me lembro do Natal de 1999, quando ganhei um estranho cartuchinho de Game Boy Color com espaço extra para uma pilha AAA. Era *Pokémon Pinball*, um dos primeiros títulos portáteis a ter função Rumble. Por si só já era uma revolução. No entanto, também era incomum pensar em um pinball inspirado em *Pokémon*.

O visual era completamente bonitinho, com uma Pokébola no lugar da usual bolinha. Havia duas mesas disponíveis: a Red e a Blue. Aposto que já adivinhou de onde tiraram os nomes, não é? O essencial estava lá: era possível capturar um Pokémon que aparecia no centro da mesa, caso você fizesse as jogadas certas.

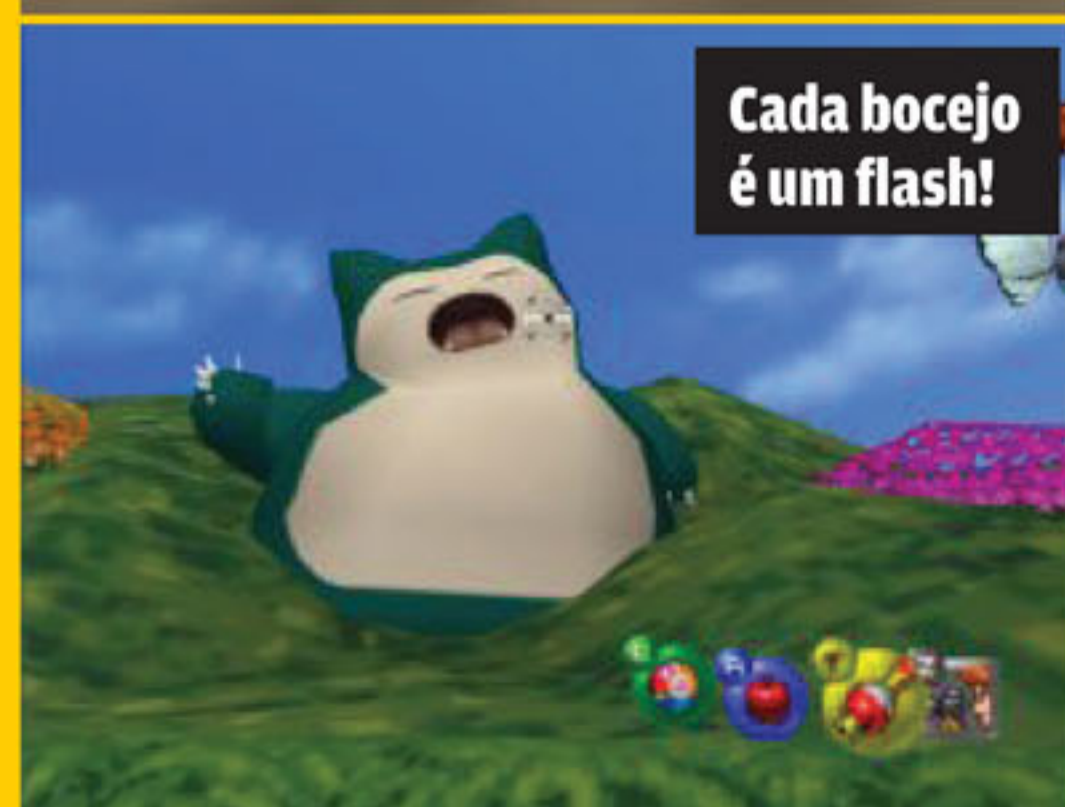


POKÉMON SNAP (N64, 1999)

Tinha a simples pretensão de colocar o jogador no lugar de Todd Snap, o famoso fotógrafo do anime. Era curto, com apenas sete fases, e 63 Pokémon (dos 151 conhecidos na época) para

cliquear. Isso gerou algumas críticas mas não ofuscou o sucesso de um dos primeiros spin-offs da saga. Na verdade, ele não nasceu com tal intenção.

Era um projeto da HAL Laboratory, que produz *Kirby*, que saiu do papel quando acharam só daria certo se os Pokémon fizessem parte do título. *Snap* permanece na memória e no coração dos fãs até hoje, e está à venda no Virtual Console do Wii. Uma sequência para Wii U seria fantástica!



O PRIMEIRO POKÉMON STADIUM

Enquanto muitos pensam que *Pokémon Stadium* só possui dois jogos, na verdade eles são três. O primeiro a chegar no Ocidente, em 1999, era na verdade o secundão e continha apenas 42 monstros.



POKÉMON COLOSSEUM (GC, 2004)

O GameCube ganhou um RPG dos monstrinhos. A pegada era roubar os Pokémon para purificá-los dos experimentos da corporação Cipher, que enegrecia seus corações e os transformava em bestas selvagens. O destaque era a transferência das criaturas capturadas no modo História para *Ruby* e *Sapphire*. Entre elas estavam muitas da segunda geração e o lendário Ho-Oh, encontrado apenas após vencer os 100 treinadores da Mt. Battle.



POKÉMON TRADING CARD GAME (GBC, 2000)

Não era só *Red* e *Blue* que faziam nossa alegria nos anos 1990. Logo que a febre estourou no Game Boy, a franquia foi expandida, dando origem a um dos jogos de cartas mais legal do mundo.

O Pokémon Trading Card Game, conhecido simplesmente como Pokémon TCG, não demorou para ficar popular, ganhando uma versão para o portátil da Big N. Era ótimo principalmente para quem não tinha condições para jogar o original ou para quem não tinha muito dinheiro para comprar as cartas mais poderosas.

O título teve uma sequência. A má notícia é que nunca saiu do Japão. Já a boa é que podemos jogar gratuitamente uma versão disponível para PC e iPad!

POKÉMON BATTLE REVOLUTION (Wii, 2007)

Diferente de *Colosseum* e *Gales of Darkness*, o game não tinha um modo História, focando mesmo no combate. Com várias arenas, os ataques dos Pokémon também eram mais diversificados, tendo até mesmo animações próprias em muitos casos. Como não poderia deixar de ser, a conexão entre os sistemas deixava você enviar seus monstrinhos do DS para o Wii.

Foi o primeiro jogo de *Pokémon* em um console de mesa a ter um modo online no Ocidente. O problema era que *Battle Revolution* não comportava monstrinhos exclusivos de *Platinum*, *Black*, *White* e suas sequências.



POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS (GC, 2005)

Tratada como uma sequência de *Colosseum*, em *Pokémon XD: Gale of Darkness* o objetivo básico era capturar e purificar os Shadow Pokémon.

Com 83 monstros especiais para salvar, cada um tinha ataques únicos, dando aquela variada nos embates, algo considerado como uma boa mudança. Ainda assim, o game foi criticado por reciclar muitos recursos do antecessor. De qualquer forma, era um belo modo de batalhar casualmente.

Shadow Lugia!



HEY YOU, PIKACHU! (N64, 2000)

Temos que admitir. Os spin-offs da série não são os mais normais que você encontra por aí, mas geralmente isso é divertido, não é? Bem, talvez a Nintendo tenha ido um pouco longe demais quando pensou em *Hey You, Pikachu!*

O jogo vinha com um dispositivo para reconhecer sua voz, o Voice Recognition Unit, e então interagir com um Pikachu selvagem. Na verdade, este foi o único game do console a utilizá-lo no Ocidente.

Não havia muitas tarefas, além de conversar e conquistar a amizade do ratinho, que era observado ao longo de um ano (em tempo de jogo, é claro). Depois desse período, o malvado Professor Carvalho nos dizia para mandá-lo embora, para que pudesse viver livre.

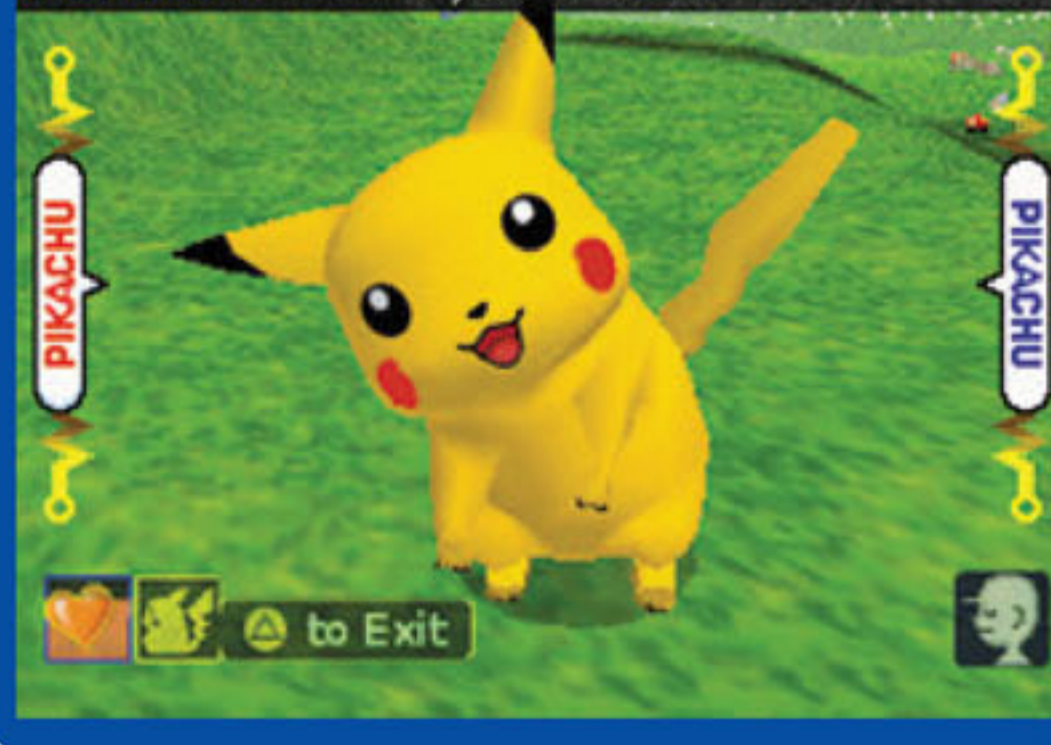
Não vou nem comentar quanto era sofrido ver a expressão triste de Pikachu enquanto dizíamos adeus até que ele entendesse que tinha que dar no pé.



Dê um tostão de sua voz para Pikachu!



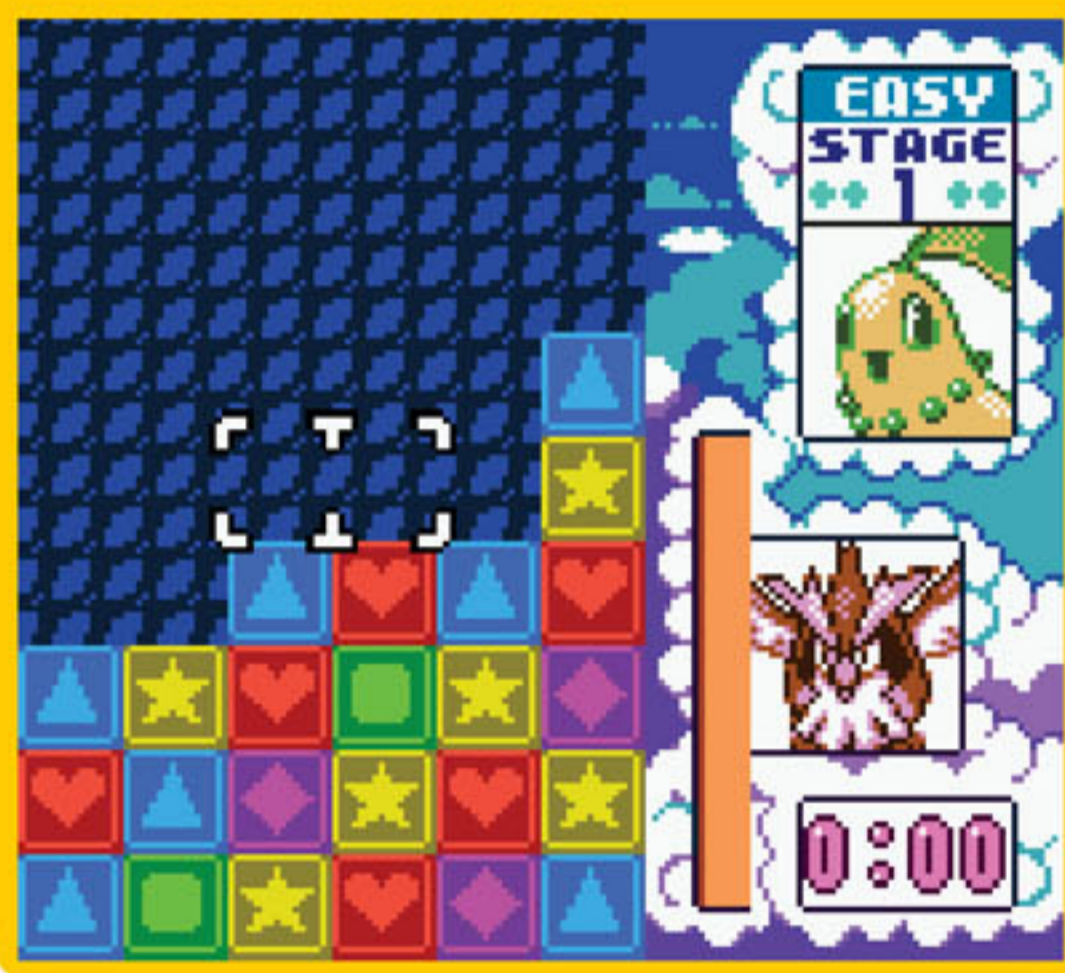
PIKACHU heard you call it.



POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N64, 2000)

O ano 2000 foi tremendo para os games dos monstros. Como o nome denuncia, se trata de um simples jogo de puzzle, lembrando bastante o famoso *Tetris Attack*, usando os personagens do anime como protagonistas.

Extremamente viciante, não demorou para cair no gosto mesmo de quem não era Pokéfã, ganhando uma versão para Game Boy Color no mesmo ano. *Pokémon Puzzle Challenge* era obviamente mais limitado por estar em um portátil, mas o fator diversão não perdia em nada para sua versão em console de mesa!



POKÉMON DASH (DS, 2005)

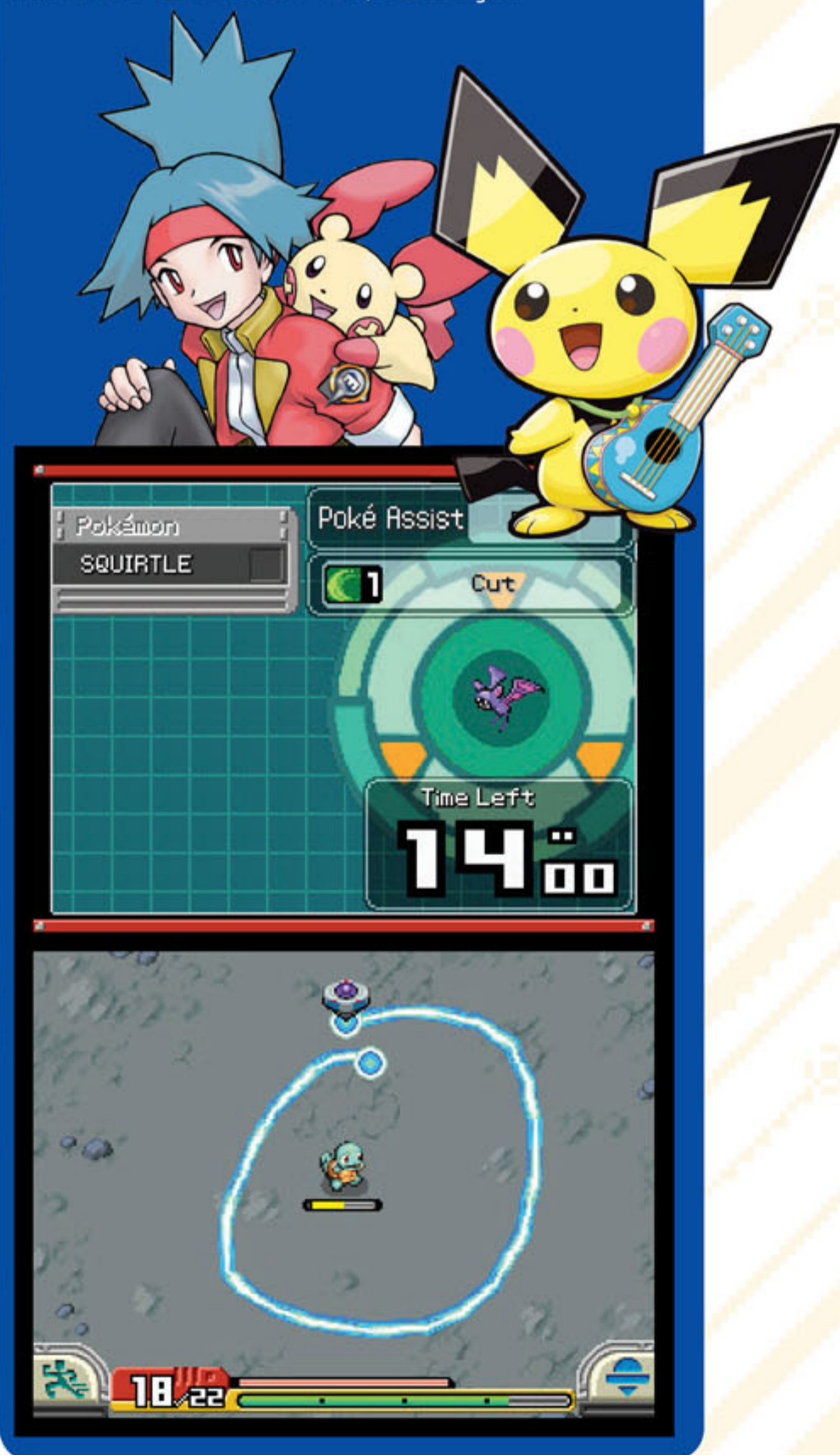
Spin-off que abriu passagem para a franquia no portátil de duas telas, *Pokémon Dash* botou a bicharada pra correr em trajetos inspirados em seus próprios modelos. O roedor elétrico e outros Pokémon icônicos disputaram rachas tão acalorados que até o preguiçoso Munchlax apareceu aqui antes de ser visto em *Diamond* e *Pearl*.

POKÉMON RANGER

As estrelas eram os patrulheiros Pokémon, responsáveis por cuidar da natureza e dos nossos monstros, mas sem capturá-los em Pokébolas. Para isso, você deveria usar o Capture Styler, acionado pela caneta do Nintendo DS e pela tela de toque, aproveitando seus poderes apenas uma vez e liberando a galera em seguida.

A sequência de *Pokémon Ranger* levou os patrulheiros à região de Almia. Desta vez, os jogadores podiam escolher entre 17 Pokémon, forjando amizades com os monstros da quarta geração. Apesar da entrada das novas criaturas, *Shadows of Almia* não trouxe nenhuma inovação em relação ao antecessor.

Guardian Signs fechou a franquia também sem revolucionar a parada, mas contou com novidades interessantes. Os Pokémon capturados, que desta vez não iam embora ao serem aproveitados, fugiam apenas se sofressem dano. Missões multiplayer cooperativas, liberadas ao decorrer da história, também estiveram lá! presença.



POKÉMON MYSTERY DUNGEON

Pokémon invadiu o universo dos dungeon crawler fazendo algo especial. Em vez de atender somente a um público, fez duas versões de *Mystery Dungeon: Red* e *Blue Rescue Team*. Uma era para Game Boy Advance e a outra era para Nintendo DS. Além disso, *Red* foi o título da Big N que fechou a incrível biblioteca do GBA.

Mystery Dungeon é importante em vários aspectos. Aborda um gênero popular que não havia sido explorado pelos monstros e começamos entender seus diálogos. Sim, aqui eles são os protagonistas. Os combates em tempo real são o grande charme pela semelhança com as batalhas do anime.

Com o lançamento da quarta geração, os títulos alternativos ganharam continuação. Foi o caso de *Explorers of Time* e *Explorers of Darkness*, que nos colocou novamente para explorar labirintos e salvar

o mundo. E rir com os ataques de sono instantâneos de Wigglytuff. Assim como *Platinum* expande *Diamond* e *Pearl*, *Explorers of Sky* também é um "adicional" de seus predecessores. A versão abordou melhor a história dos membros secundários do seu grupo, como o chorão Bidoof e a risonha Sunflora.

Com o Nintendo 3DS o barato de *Gates to Infinity*, no qual um humano assume a forma de um Pokémon, era gerar labirintos mirando em quaisquer objetos redondos na sua casa, abrindo os tais Magnagates, tornando o título praticamente infinito em conteúdo, assim como diz seu subtítulo.

Outra mudança bem-vinda foi entrada de armadilhas e obstáculos que podiam ser ultrapassados de acordo com os tipos de Pokémon que estiverem no time, dando maior profundidade à jogatina.



Não é brinquedo, não!

POKÉMON RUMBLE

Monstrinhos voltaram a explorar diversas dungeons e arenas, mas agora eram brinquedos de dar corda. *Pokémon Rumble* chegou através do WiiWare, em 2009.

Iniciando com monstrinhos com nível baixo de HP, a gente atacava Pokémon selvagens para coletar moedas, e alguns entravam para o time. A diversão ficava maior nos modos cooperativo e competitivo, com quatro jogadores simultâneos.

A popularidade acabou fazendo com que *Rumble* fosse em 2011 para Nintendo 3DS. Já *Pokémon Rumble U*, título de Wii U exclusivo da Nintendo eShop, foi o primeiro a utilizar a tecnologia NFC do console, antes mesmo dos bonecos amiibo.



POKÉPARK

Pikachu's Adventure, de 2010, nos coloca no lugar do amarelinho enquanto ele e outros Pokémon procuram pelos 14 pedaços do Sky Prism ao redor dos vastos campos de PokéPark, praticamente um parque de diversões.

Já em sua sequência lançada em 2012, *Wonders Beyond*, o Pokémon viaja até outro parque, o Wish Park, com Piplup, seu novo amigo. Assim que descobrem que um poder estranho tomou conta das atrações, Pikachu convoca a ajuda de Snivy, Tepig, Oshawott e outros camaradas para salvar o lugar.



POKÉMON CONQUEST (DS, 2012)

Um dos crossovers menos esperados e, por isso, mais legais, a parceria com a Tecmo Koei levou os Pokémon para o tempo do Japão feudal. Na era dos samurais e senhores da guerra figuras históricas de *Nobunaga's Ambition*, como Oda Nobunaga e Takeda Shingen, disputaram territórios usando Pokémon.

A ambientação estratégica do clássico também foi utilizada, embora tenha ficado mais simples para atingir os fãs dos monstros, com embates por turnos parecidos aos de *Fire Emblem*.

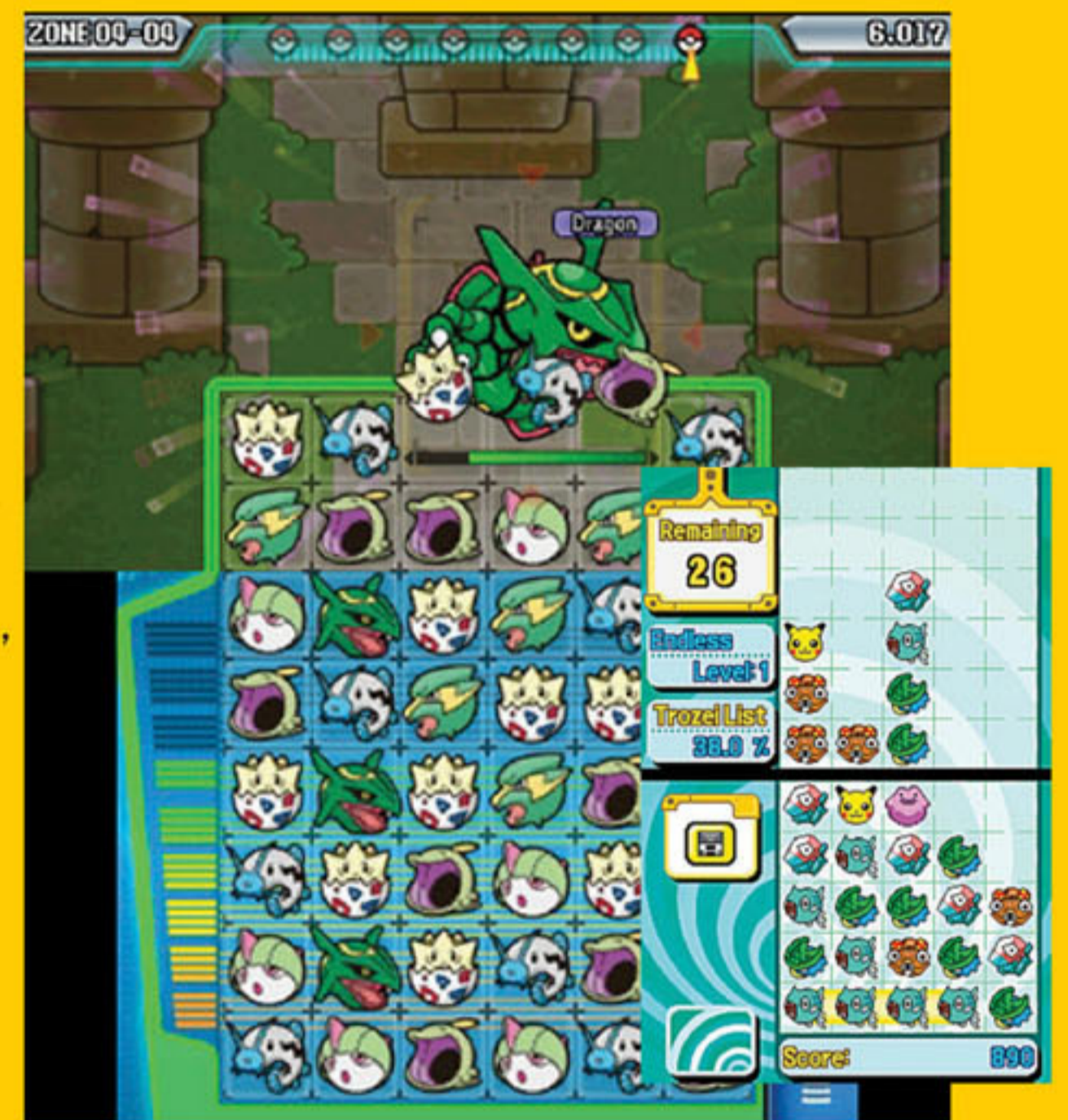


Até os samurais se renderam aos monstros de bolso

POKÉMON BATTLE TROZEI

É um título curioso do Nintendo 3DS, que, ao contrário do que muitos dizem, demonstra que a Big N também presta atenção nas tendências que rondam o mercado, utilizando suas franquias de peso e promovendo experiências similares, porém com aquele toque único.

Aqui, você deve fazer combinações dos Pokémon no estilo de você sabe quem. Antes que alguém reclame, *Trozei* teve antes uma versão para DS.



POKÉMON ART ACADEMY (3DS, 2014)

O game tem inúmeras lições com técnicas de pintura e vários monstros de modelo artístico. Com modos livres para deixar a criatividade do jogador ir longe, com *Pokémon Art Academy* dá até mesmo para compartilhar suas obras no Miiverse. Afinal, quem nunca quis aprender a desenhar um Pikachu gordinho e fofo?



SOCIEDADE ALTERNATIVA

Encare o que acontece em Pokémon de uma nova perspectiva!

FELIPE CAMAROSI MATEUS LÔBO

O mundo criado pela Game Freak possui uma estrutura política muito curiosa. Ao que parece nos jogos, não há alguém que ocupe uma posição como a de um presidente, o que dá a entender que é uma sociedade regida na base da anarquia.

Contudo, conforme é demonstrado em *Black e White*, Drayden - líder do oitavo ginásio de Black -, é também o prefeito de Opelucid City. Isso coloca uma dúvida em discussão: outras cidades também possuem um chefe administrativo? É hora do *Pokémon Repórter!*

POLÍTICA

No anime, temos diversas figuras na posição de prefeitos em cidades não-canônicas, o que reforça a informação. Todavia, o próprio termo "não-canônico" fala por si só. Nunca houve menção de alguém na posição de governador, presidente ou qualquer cargo legislativo ou executivo na história moderna de *Pokémon*. Ainda assim, diversos monumentos deixam claro que, previamente, tínhamos príncipes e reis regendo as nações.



A sociedade é fortemente dependente dos Pokémon para sua manutenção. Eles são empregados em praticamente todos os campos de trabalho, hospitais, empreiteiras, no cinema, na música, segurança pública... Todas as vertentes usam o potencial dos monstros para suas atividades.

Conflitos em geral são resolvidos através de batalhas. Bandidos costumam usar o potencial dos monstros para seus atos, já que são uma força neutra na natureza. Uma vez domados, dependem de seus treinadores para agir e farão o que for ordenado. Em contrapartida, a polícia também age igual. O uso de armas foi praticamente abolido, já que os Growlithe possuem muito mais potencial destrutivo.

Apesar de muitas profissões

existirem, a maioria dos jovens que ser Mestre Pokémon. É como viver de uma aposta, já que os recursos financeiros dependem do sucesso. Por isso levam a vida de treinador como um "hobby rentável".

ECONOMIA

Esse tema também é extremamente curioso e utópico. O monopólio ocorre em quase todas as regiões, com uma única empresa fabricando e distribuindo os itens para todas as lojas. Em Kanto e Johto temos a Silph Co., enquanto Hoenn conta com a Devon Corp. Esse domínio não parece ser muito prejudicial, já que os preços de Pokébolas, entre outros, costumam ser sempre baratos, com variações de acordo com a cidade e a demanda em cada território.

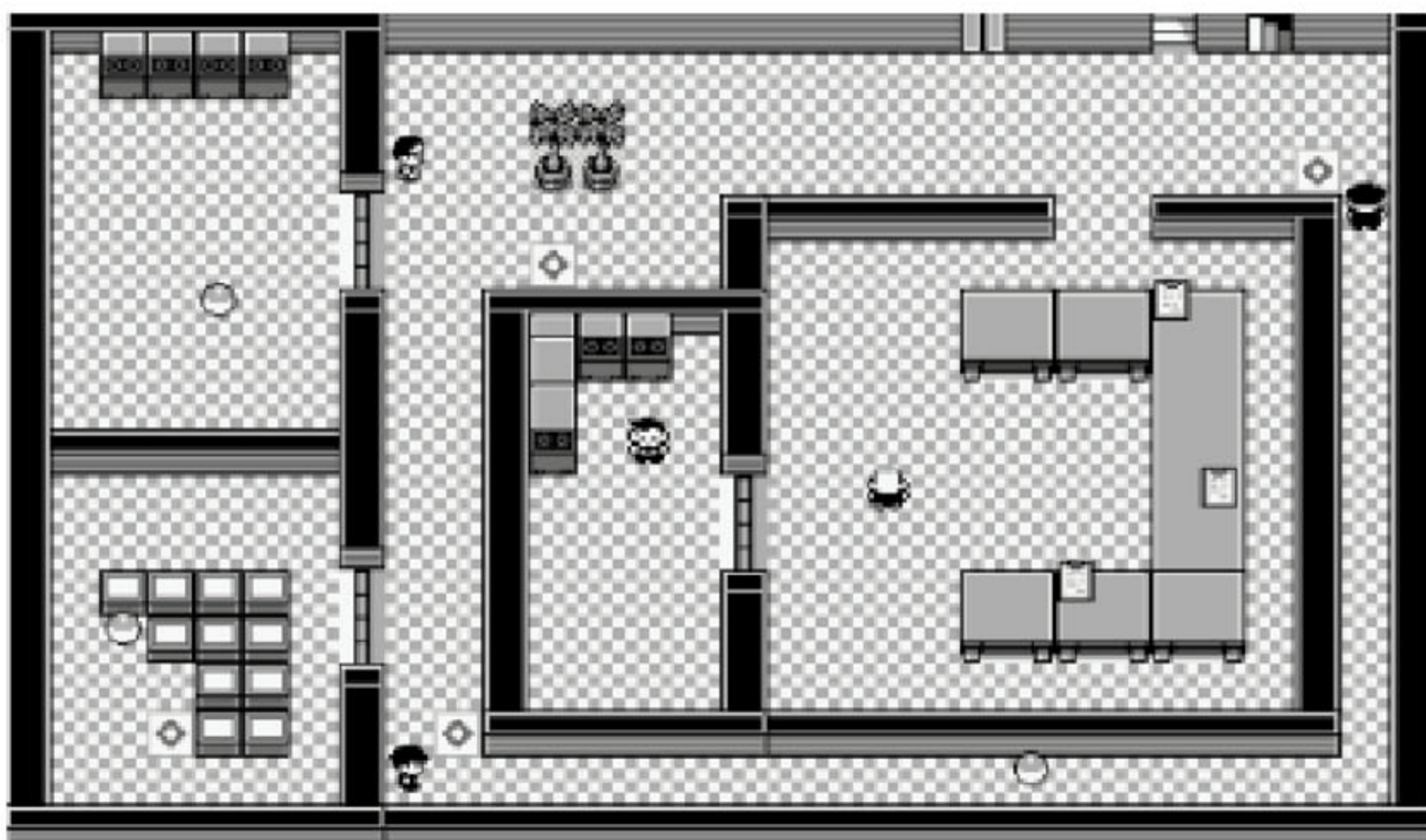


A spray-type medicine for wounds. It restores the HP of one Pokémon by just 20 points.



A moeda corrente é o Pokémon Dollar, universal em toda e qualquer nação Pokémon. Treinadores têm o costume de apostar uma certa quantidade de suas economias a cada batalha, então existem muitos que vivem apenas disso para se sustentar. É possível revender itens sobressalentes para as lojas como meio de conseguir um trocado extra, já que é comum encontrar artefatos que alguém largou pelas rotas.

Contudo, alguns são extremamente caros por variados motivos. Bicicletas são adquiridas de modo promocional pelos protagonistas, pois o preço padrão é de 1 milhão de Pokédólares. Talvez isso se deva ao fato de que a maioria da galera use Pokémon como meio de locomoção. A baixa procura aumenta o preço do item.





Pallet



Vermilion



SOCIOLOGIA E GEOGRAFIA

Kanto, inspirada na região japonesa homônima, sem sobra de dúvidas é a mais conhecida pelos fãs, aparecendo ou sendo mencionada com frequência no anime, ou até mesmo em jogos spin-off.

Aqui, os treinadores começam a jornada pela cidade de Pallet (Masara, no original), cujo slogan original diz: "Masara é a cor dos começos puramente brancos", comparado o início da jogatina a um quadro em branco que deve ser pintado com os mais diversos tons. É por isso que as outras cidades em *Red* e *Blue* possuem nomes baseados em cores, fazendo alusão entre o progresso da aventura e a pintura de uma bela obra.

A influência do mundo real não ficou só no nome. Dá para encontrar elementos dos municípios de Kanto do Japão na região fictícia. Vermilion, por exemplo, é uma grande cidade

portuária, assim como Yokohama, enquanto Celadon e Saffron representam o centro financeiro da região, da mesma forma que Tóquio.

Já Johto é baseada em Kansai, lugar com relevante valor histórico, representado por cidades como Osaka, Kobe e Quioto. Isso pode ser facilmente notado em Johto pelas lendas que envolvem humanos e Pokémon, como o desastre em uma das torres de Ecruteak, que afugentou Lugia e Ho-Oh da cidade, e os monges que vivem na Sprout Tower, e a antiga arte de construção de Poké Balls com Apricorns.

Além disso, Johto possui uma forte conexão com Kanto, compartilhando até a mesma liga para as duas regiões. Suas maiores cidades, Goldenrod e Saffron, são conectadas por um trem bala, enquanto seus principais portos, Olivine e Vermilion, contam com navios que fazem a travessia entre si. Até mesmo um

dos lendários mais marcantes de Johto, Celebi, possui o poder de atravessar o tempo, que é utilizado principalmente para voltar ao passado.

Viajando um pouco mais, chegamos em Hoenn. O nome da região em japonês foi baseado na pronúncia de caracteres que, juntos, expressam um forte relacionamento, combinando bem com a história dos jogos, que falam bastante da parceria de humanos e monstros. Pensando assim, é até normal que as MegaEvoluções apareçam com naturalidade em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*.

Hoenn é baseada na ilha de Kyushu, e isso é facilmente notado pelo mapa. Basta girar Kyushu 90° no sentido anti-horário e você verá Hoenn. A região japonesa conta com uma área de atividade vulcânica e várias fontes termais, algo que também é visto nos games. O clima tropical pode ser



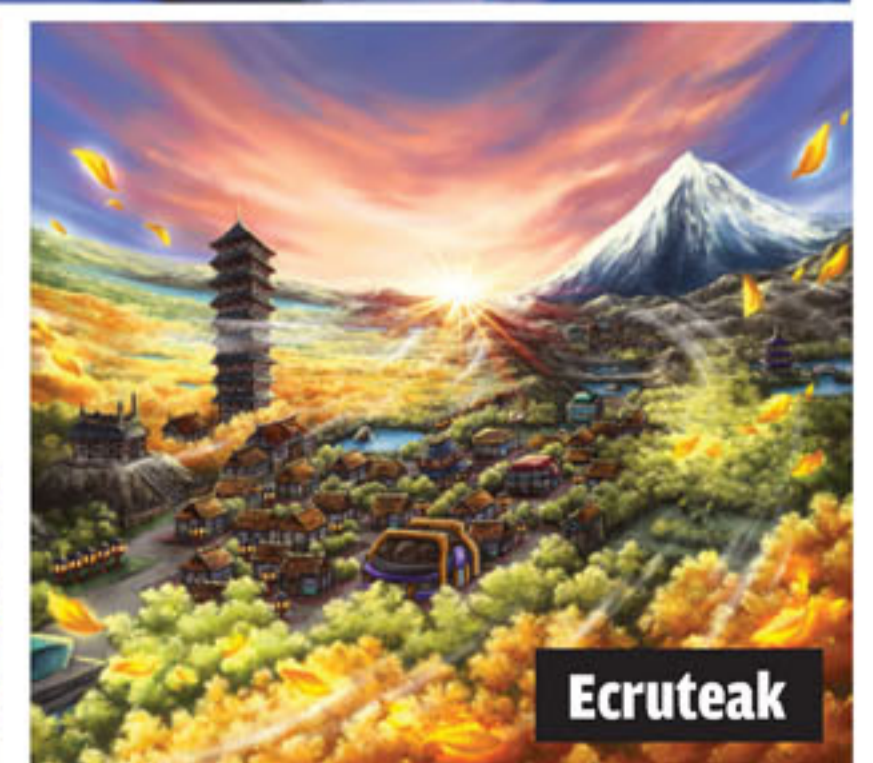
Hoenn



Região de Kanto



Região de Kansai



Ecruteak

NOVA ILHA, NOVA AVENTURA!

YOSHI'S NEW ISLAND™



DISPONÍVEL JÁ!

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2014 Nintendo. Yoshi's New Island and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Saraiva

fnac

Submarino



livraria cultura

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.

notado pelas roupas mais leves dos personagens.

As lendas de Hoenn se relacionam com a criação do mundo, mais especificamente dos continentes e oceanos, por conta de Kyogre e Groudon, e acabam fazendo mais sentido quando conectadas com as lendas da criação do universo, presentes na mitologia da próxima etapa da viagem.

Sinnoh é inspirada na ilha de Hokkaido. Em japonês, seu nome veio de caracteres que, juntos, possuem o sentido de mistério, o que faz muito sentido, já que a região é repleta de lendas sobre a criação do universo e início da humanidade.

Arceus nasceu de um ovo que habitava o nada, dando origem aos dois primeiros seres: Dialga e Palkia, que fizeram o tempo fluir e o universo expandir, respectivamente. E assim vai. Giratina, manipulador da antimatéria, foi criado com os dois, mas foi banido para outra dimensão por ser rebelde e violento. É assim que, segundo os mitos de Sinnoh, tudo começou.

Então vamos um pouco mais longe, para o outro lado do globo. O nome japonês de Unova foi escolhido para mostrar que, mesmo sendo pessoas diferentes, todos nós somos humanos. A região foi a primeira a ser inspirada em uma área fora do Japão, tendo como base a parte metropolitana de Nova York, nos Estados Unidos. Por ser bem distante, Unova tem sua própria cultura, que também se confunde com o desenvolvimento do lugar.

Apesar de ter cidades bem desenvolvidas, como Castelia, um exemplo de megalópole, dá para ver características medievais nas lendas, algo que acabou sendo transportado para organização criminosa que atua na região, a Team Plasma, que usa vestes de cavaleiros, um brasão que lembra um escudo e têm um castelo como quartel-general. São símbolos da cultura ocidental.

Por fim, temos Kalos. Baseada na França, a região possui muitas estruturas com a arquitetura europeia. O nome vem da palavra grega que significa beleza, algo que

realmente está presente no jogo de várias formas, inclusive no objetivo da equipe vilã, Team Flare, de reforma mundial.

Sabemos poucas informações sobre Kalos, como o fato ter sido o palco de uma grande guerra há 3 mil anos, envolvendo o poder dos lendários Xerneas e Yveltal, que aparentemente foi crucial para a criação das Mega Stones e, conseqüentemente, das MegaEvoluções.



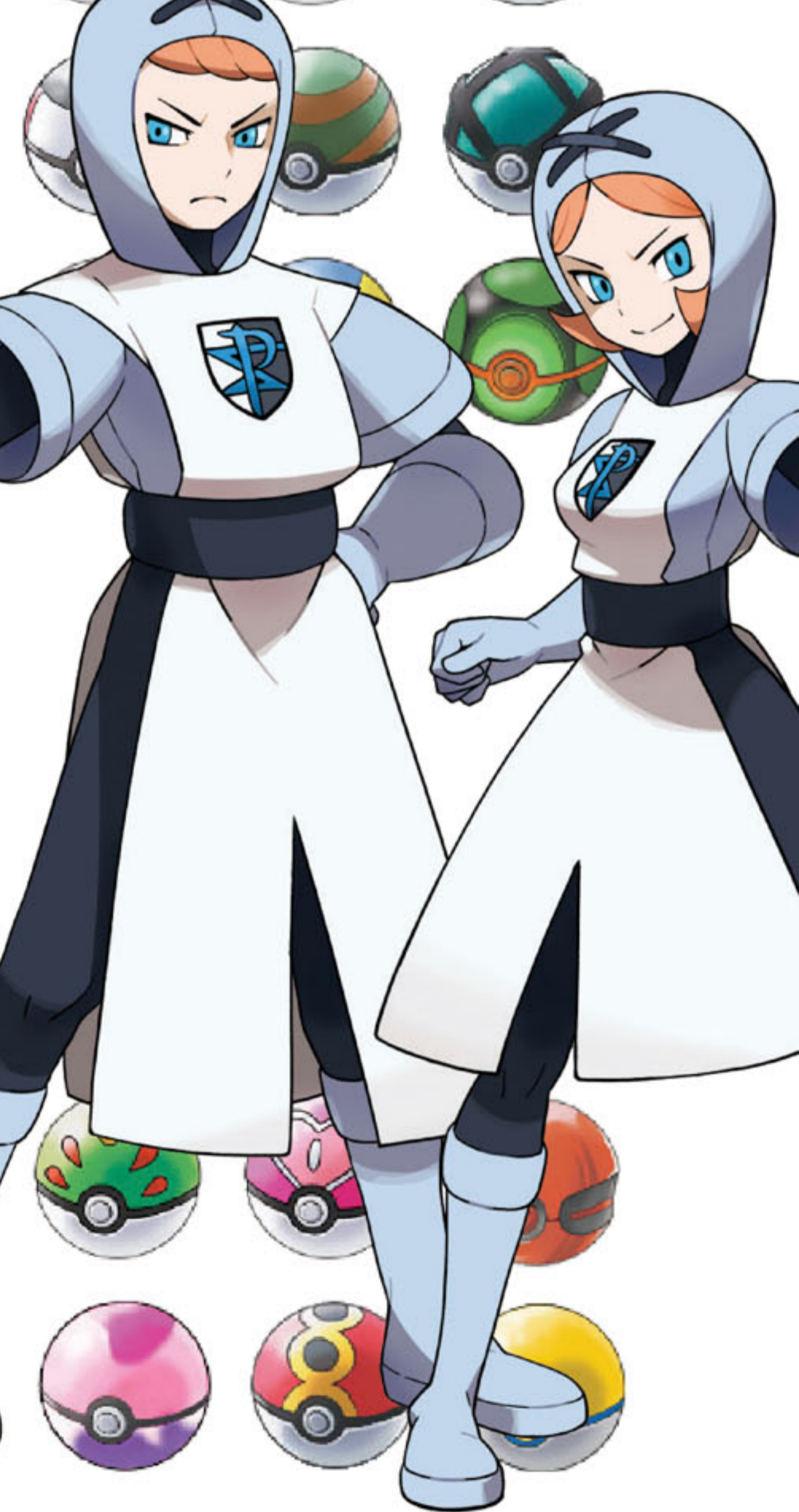
Masuda esteve na França para criar Kalos



O uniforme do Team Plasma no primeiro Black e White é inspirado no visual dos cavaleiros medievais, como os Templários

ARTEFATOS DO TREINADOR

Muitos itens funcionam de formas extravagantes. A maioria das medicações funciona por meio de spray. Potions, Full Heals e afins costumam ser espirrados nos Pokémon para que seu efeito seja aplicado. A composição dos medicamentos também é um segredo, embora o mais provável é que Berries estejam nas fórmulas, já que seus efeitos se assemelham.



SENTIDO PERDIDO

Durante a localização dos jogos para o Ocidente parte do conteúdo é eliminado ou alterado, para então não ofender costumes locais. Desde mudanças em textos a jogabilidade, elas fizeram com que muita informação fosse perdida. Alguns casos são para lá de curiosos.

Crystal foi a pioneira em trocas e batalhas online, mas só podiam ser efetuadas entre versões japonesas com a ajuda de um telefone celular com acesso a internet e do Mobile Adapter. O serviço nunca saiu de lá porque outros países ainda não possuíam conexão móvel adequada, além de razões burocráticas.

No museu de Pewter City, nos jogos da primeira geração, há um item em exposição chamado Space Shuttle Columbia. Nas versões japonesas de *FireRed* e *LeafGreen* o mesmo nome

foi mantido, enquanto nos exemplares americanos ele foi trocado por Space Shuttle. Os fãs acreditam que a retirada ocorreu por conta do acidente em 2003 com o ônibus espacial, no qual todos os tripulantes perderam a vida.

Em Goldenrod City, apenas na versão *Crystal* nipônica, havia um espaço chamado Pokémon Communication Center, que foi substituído por um Pokémon Center comum na versão ocidental. Ele misturava as funções de um Centro Pokémon com as de suporte online.

Ainda no mesmo jogo, era possível receber o Key Item GS Ball, que habilitava o evento do Celebi. No Ocidente, sempre ficou a dúvida sobre o que o templo da Ilex Forest representava por causa deste item que nunca deu as ca-

ras. Falando em bolas, a Ultra Ball se chama Hyper Ball em japonês, o que explica a letra H em seu design.

Nos livros da série Sinnoh Folk Story, encontrados em *Diamond*, *Pearl* e *Platinum*, uma sequência de ajustes foi realizada. O terceiro capítulo diz que Pokémon e humanos viviam juntos no passado, partilhando a mesa de jantar, pois não havia diferença entre si. Contudo, a versão japonesa diz que monstros e humanos se casavam antigamente, pois ambos pertenciam à mesma raça. É confusão demais!



Mobile Adapter



Pokémon Communication Center



Technical Machine e Hidden Machine também são inexplicáveis, já que nunca fica explícito como os discos lecionam golpes para os Pokémon. Até a quarta geração, os TM desapareciam após serem absorvidos, mas a evolução tecnológica permitiu que fossem preservados com os HMs.

Também nunca foi revelado como as Poké Balls funcionam realmente. Acredita-se que elas nasceram em Johto, onde as Apricorns surgem em fartura. O método que comprime as criaturas nas esferas e transforma tudo em energia nos fascina.

O anel que envolve a Pokébola

em seu centro é importantíssimo. Se estiver danificado com o Pokémon para fora, ele não poderá retornar para a bola. Se estiver dentro, não poderá sair. Se quebrar, a criaturinha estará livre.

Diferentes tipos de Poké Ball interferem na chance de captura, mas não é só isso. No mangá *Pokémon Adventures*, a esfera usada indica o ranking do treinador na hierarquia de profissionais. A maioria se vira com Poké Balls, enquanto líderes de ginásio costumam ter Great Balls, e assim os participantes da Elite Four e Frontier Brains ostentam Ultra Balls.

GUIA DO TREINADOR

Reunimos tudo o que um jogador de primeira viagem precisa saber para batalhar

RODRIGO BRASILIENSE

Sua viagem pelas regiões do mundo de *Pokémon* terá surpresas interessantes. Mas não é só escolher um monstrinho para te acompanhar e sair por aí. Há termos e siglas que veteranos já devem estar carecas de saber, mas que sempre vale a pena rever, principalmente quando você é desafiado ou algo sai de uma moita para te atacar.

STATUS: são as várias formas como seu Pokémon pode ser afetado em batalha. Entre elas estão:

– **BRN:** Burn (queimado) corta o Attack de seu Pokémon pela metade e reduz 12,5% de seu HP em todos os turnos.

– **PAR:** Paralyzed (paralisado) corta a Speed do monstrinho em 75% e tem chance de 25% dele não agir a cada turno.

– **SLP:** Sleeping (dormindo) impossibilita o Pokémon de agir. Dura até três turnos.



– **PSN:** Poisoned (envenenado) reduz 12,5% do HP do Pokémon por turno. Existe a variação Badly Poisoned, ocasionada pelo movimento Toxic, que causa 6,25% de dano e aumenta em mais 6,25% a cada turno. Ou seja, no segundo turno será 12,5% e 18,75% será no terceiro, e assim segue. O contador do Badly Poisoned é reiniciado se o monstrinho for retirado de campo.

– **FRZ:** Frozen (congelado) impossibilita o Pokémon de agir. Não tem limite de turnos e o monstrinho tem chance de 20% de descongelar a cada rodada. Moves do tipo Fire (ou Scald) usados contra ele irão

tirá-lo desse estado. O próprio Pokémon pode se safar da situação se desferir golpes como Flame Wheel, Sacred Fire, Flare Blitz e Fusion Flare.



GYM: são os vários ginásios espalhados pelas regiões. Cada um conta com seu próprio Líder, que testa as habilidades e estratégias do treinador que busca competir na Liga Pokémon.

IV: o mesmo que Individual Value, ou valor individual. É o DNA de seu Pokémon, pontos que determinam a qualidade de seus atributos e quão forte ele pode ser em cada vertente dos seus Stats.

EV: Effort Value ou valor de esforço. Pontos extras que auxiliam o crescimento de seu guerreiro. Podem ser treinados com eficácia no Super Training, inaugurado em X e Y.

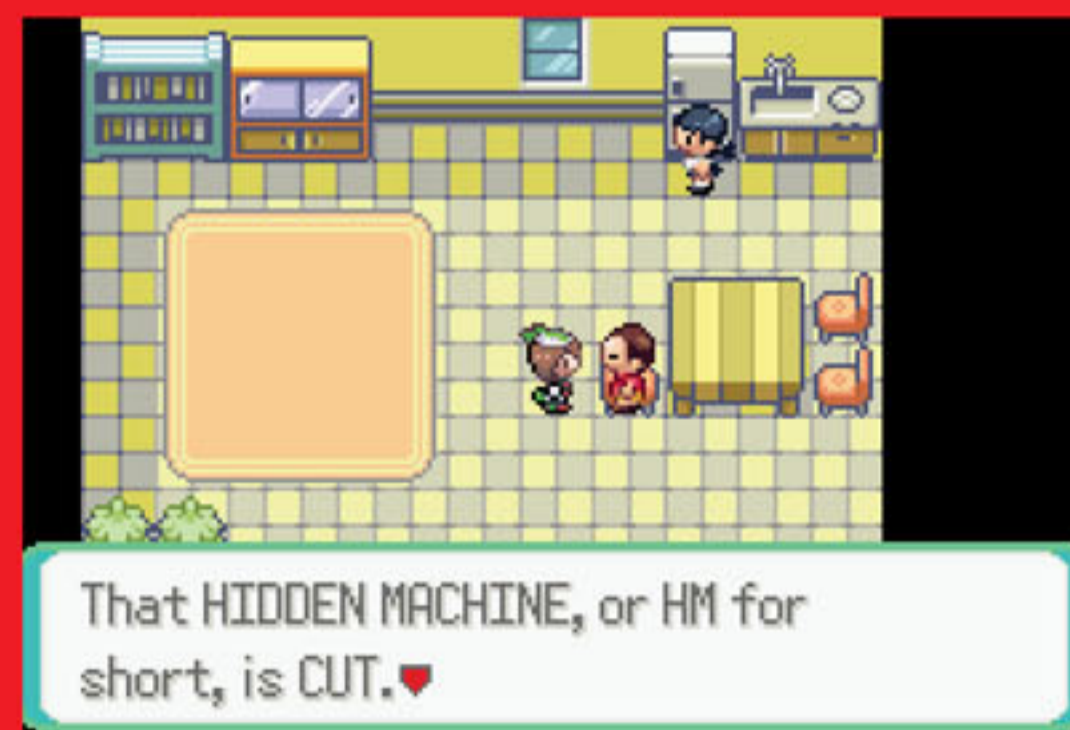


PKRS: vírus que pode pegar qualquer Pokémon e afetá-lo por 24 horas, mas pode ser preservado deixando o doente no Pokémon Storage System. O Pokérus dobra qualquer EV recebido por batalha pelo usuário! Mas ser infectado é difícil: as chances são de 1 em 21.845!



POKÉMON STORAGE SYSTEM: armazena centenas de criaturas capturadas. Afinal, até mesmo os Mestres Pokémon só podem andar com seis parceiros!

TM: Technical Machine. São vários discos com informações sobre técnicas secretas ensinadas aos monstrinhos. A partir de *Black* e *White* o uso deles ficou ilimitado.



HM: Hidden Machines, funcionam como os TM, mas são técnicas utilizadas mesmo fora de combates, como cortar arbustos, voar ou nadar.



Kirby Triple Deluxe

DISPONÍVEL JÁ!

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

OS MITOS POR TRÁS DO MITO



Como toda franquia popular, diversas lendas e bizarrices cercam Pokémon

BRUNO PASSOS COTRIM

O universo criado por Satoshi Tajiri é repleto de mistérios e boatos. Separamos para você algumas das histórias mais curiosas que já rondaram o mundo de *Pokémon*, desde algumas esquisitices da Pokédex até contos de terror da melhor qualidade. Seria necessária uma verdadeira enciclopédia pra reunir cada uma das teorias malucas criadas por fãs. É uma mais fantástica do que a outra.

POKÉMON TERRORISTA

Uma das teorias mais malucas surgiu na quinta geração. Unova é um cenário assumidamente baseado em Nova York, e alguns fãs chegaram a especular que, no mundo de *Pokémon*, Kyurem seria o responsável pela destruição do que é equivalente ao World Trade Center no 11 de Setembro na vida real.

A lenda não se sustenta apenas pela inspiração. Ela vai mais longe e diz que o deserto acima de Castelia representaria o Marco Zero,

e que o lendário destruiu aquela área quando caiu de um meteoro. Se você sobrepuser um mapa de NY no de Unova verá que o Desert Resort realmente fica muito próximo ao ponto.

Mas a teoria tem falhas. Kyurem caiu no Giant Chasm. O mito afirma que o dragão tem 9 pés e 11 polegadas de altura e que isso seria mais um indicativo de representar a tragédia (11/9, em números), mas a altura oficial do Pokémon é 9'10", cerca de 3 metros.



Como alguém pode acreditar nisso?

POKÉMON BLACK

Não falo aqui do título para Nintendo DS, mas de um hack de terror criado com base nos jogos da primeira geração de monstros. Nessa versão, feita por fãs sem qualquer autorização, além de começar com um dos iniciais de Kanto, o jogador também tinha um Pokémon chamado Ghost, com sprite dos fantasmas da

torre de Lavender. O fantasma vinha apenas com Curse que, ao ser usado, fazia o monstinho do adversário falecer.

Também dava para atacar treinadores com o golpe e um tumulto apareceria no lugar. Nunca foi provado que esse hack realmente existiu. Você sabe de alguma coisa?



Drifloon



Ditto



Phantump



Mew

FAUNA PECULIAR

Caro treinador, já parou para prestar atenção nas descrições que existem na Pokédex? Cada uma tem cada particularidade...

Drifloon

Nasceu da alma de humanos e Pokémon mortos. A Pokédex diz que meninos e meninas que seguram um Drifloon achando ser um mero balão podem desaparecer. A coisa piora quando se junta essa informação ao que vemos na descrição do troféu de *Super Smash Bros. Brawl*: "É redondo e bonitinho, mas tem um lado mortal também, já que tenta levar as crianças para o submundo pelas suas mãos".

Kadabra

Outro que tem um texto perturbador na Pokédex é Kadabra. Em *Yellow* só era dito que coisas estranhas aconteciam na sua presença, como relógios começarem a correr ao contrário. Mas em *Emerald* é dito que um garoto com poderes psíquicos simplesmente acordou um dia transformado em um Kadabra!

Yamask e Phantump

Um jovem virar um Kadabra não é nada comparado ao que houve com esse aqui. Todo Yamask carrega uma máscara que representa sua vida passada como humano. Ele retém as memórias e ocasionalmente chora ao olhar para ela. Isso mostra que humanos podem se transformar em Yamask, a não ser que sejam crianças perdidas na floresta. Se for o caso, o guri se transformará em um Phantump, segundo a Pokédex de X e Y. Acho que um Skull Kid passou por aqui...

Ditto e Mew

Essa é uma das minhas teorias preferidas. Ditto seria um clone de Mew que não deu certo, provavelmente na tentativa de criar Mewtwo. O que sustenta a ideia é que nos primeiros jogos da série a criatura é encontrada no mesmo lugar onde estão os diários dos experimentos com Mew. Os dois Pokémon têm a mesma coloração, mesmo na versão shiny. Ditto e Mew compartilham também peso e são os únicos a ter a técnica Transform.

SÍNDROME DE LAVENDER

Há um rumor de que a música de Lavender Town em *Green* era amaldiçoada e continha sons que não deveriam estar lá, induzindo as pessoas a se sentirem depressivas e a se suicidarem.

Outras histórias relatam que um pesquisador tentou encontrar essas melodias fora de lugar na música e acabou tendo o mesmo destino fatal. Eita!

O pior é que o tema da cidade realmente possui alguns toques muito agudos que não são captados pelo alcance auditivo da maioria dos adultos, mas que crianças escutam perfeitamente. Isso só piorou o número de teorias inventadas...



Não ande por aqui de jeito nenhum à noite!

POKÉMON S/A

Pikachu e companhia dominaram o mundo da cultura geek!

FLAVIO FERREIRA RICARDO SYOZI

A pesar de ter se consolidado nos games, há anos a série foi parar em outras mídias, principalmente quando a Nintendo criou a Pokémon Company, subsidiária que cuida da carreira da saga de forma independente desde 1998. De um anime popular a um jogo de cartas divertidíssimo, *Pokémon* se arriscou ao deixar o Game Boy e, diga-se de passagem, foi super efetivo!

TEMOS QUE PEGAR TODOS!

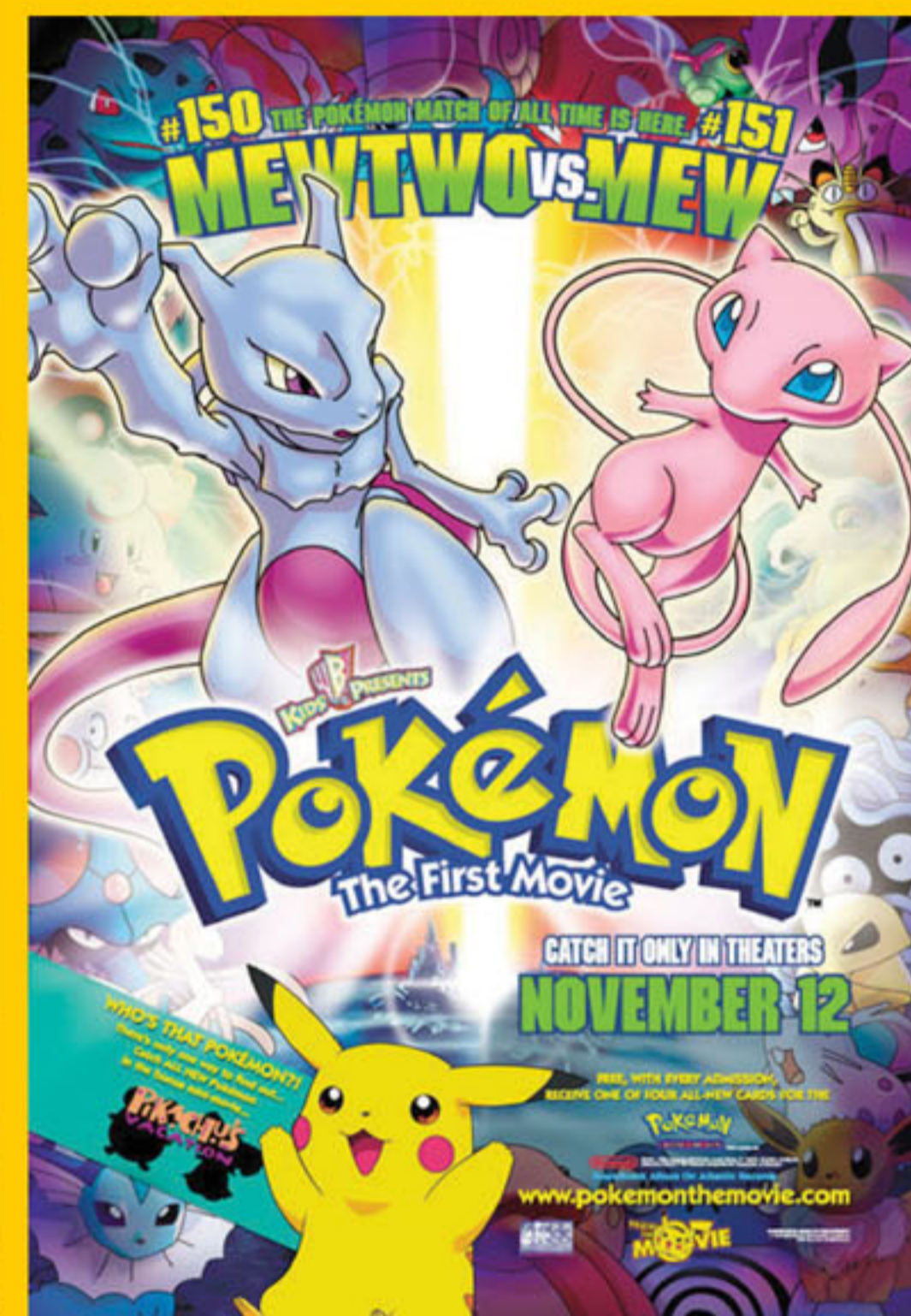
O anime é um marco importantíssimo, pois ajudou a promover os monstros de bolso fora do Japão. A própria Big N americana lançou os primeiros jogos já sabendo que a animação ajudaria nas vendas.

Com bons índices de audiência, mesmo 17 anos após a estreia na TV Tokyo, conta a história de Ash Ketchum, garoto de 10 anos que inicia sua jornada nos mesmos moldes de *Red* e *Blue*, mas com suas particularidades. Ele recebe Pikachu como seu monstro inicial do Professor Carvalho e parte em busca das oito insígnias para vencer a Liga Pokémon e se tornar um Mestre.

O jovem conhece os líderes de ginásio



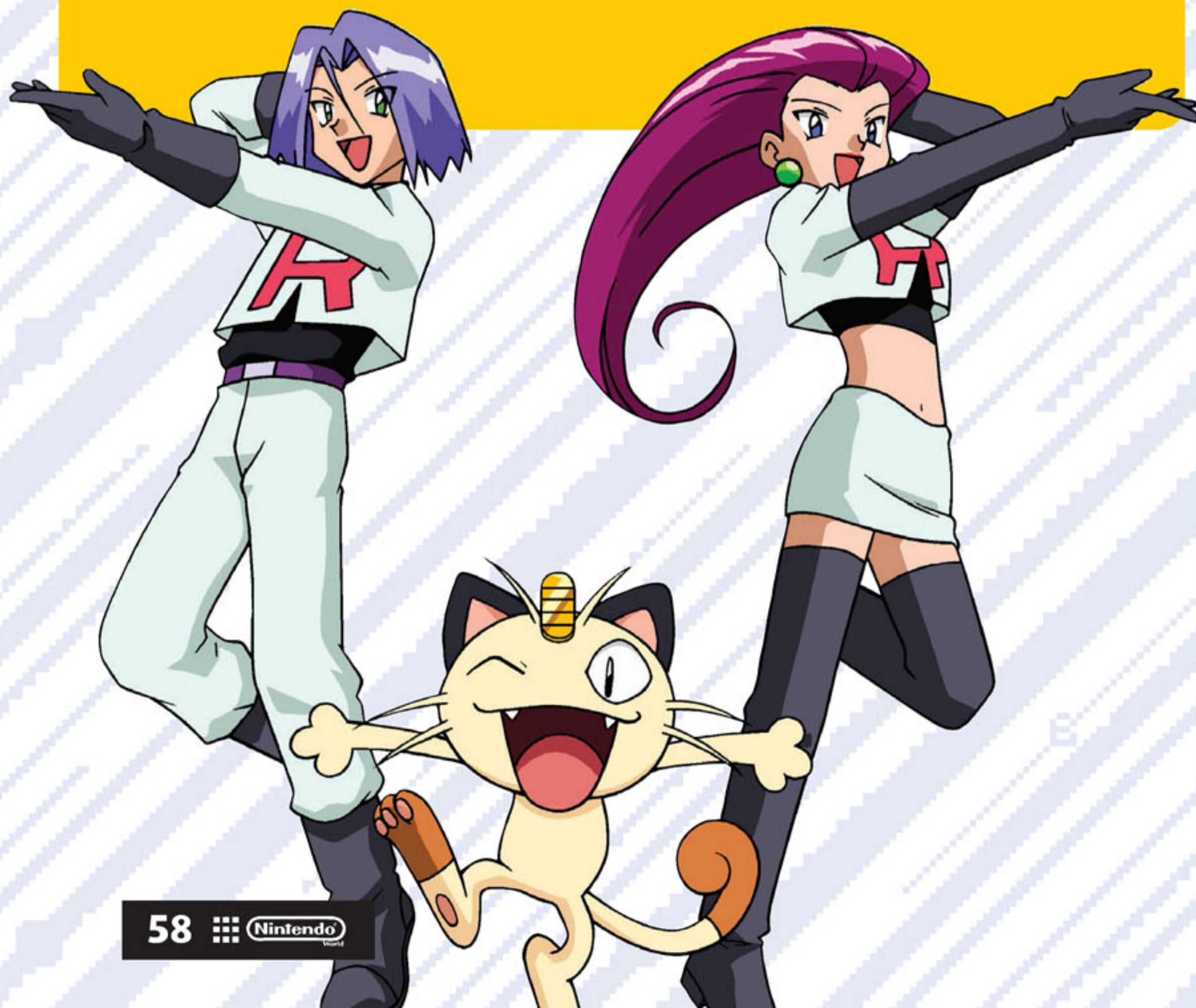
Brock e Misty e, juntos, viajam pelo continente, cada um em busca de realizar seu sonho. Ash também tem rivais, como Gary, e enfrenta até os planos desastrosos de Jessie, James e do falante Meowth, da Equipe Rocket. A série evoluiu com o tempo, outros personagens surgiram, fazendo novas duplas com o herói, e até hoje o anime segue as gerações dos games.



JORNADA CINEMATOGRÁFICA

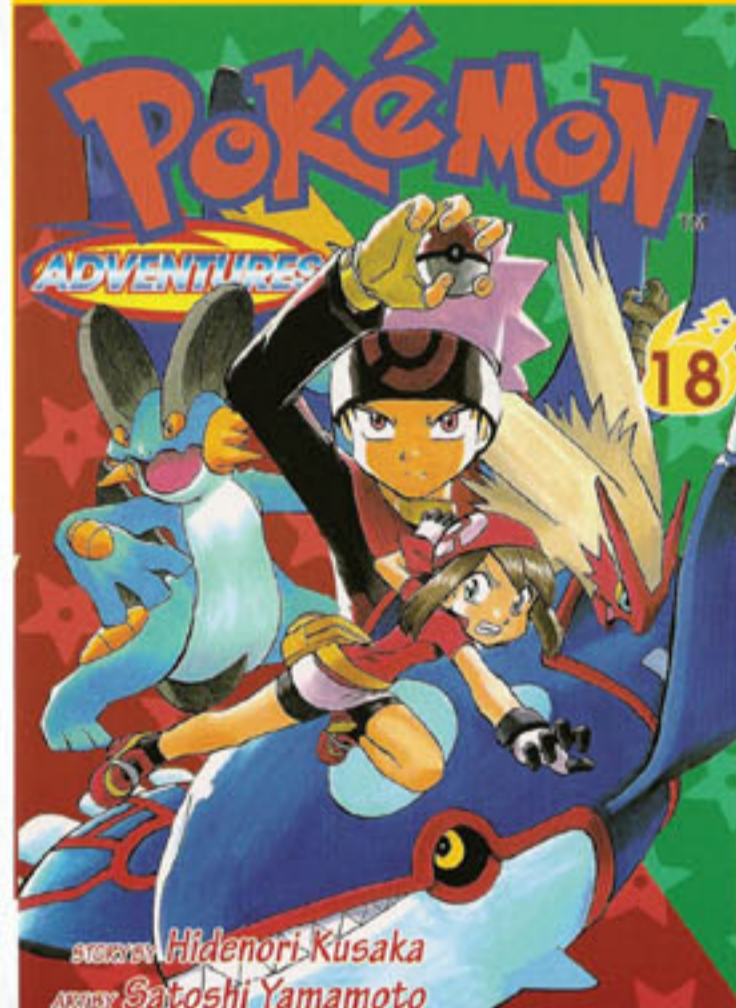
Os filmes são sempre baseados no anime, mostrando uma aventura com Ash, Pikachu, seus camaradas e algum lendário da vez. Eles são conhecidos também por apresentar novas gerações e monstros, sempre dando aos espectadores um gostinho do que está por vir. Normalmente um filme é lançado por ano. Tem sido assim desde 1998, com *Pokémon: O Filme - Mewtwo Contra-Ataca*, que chegou no Ocidente em 1999.

Em 2011 tivemos um caso especial: dois longas foram produzidos, com tramas paralelas e opostas. Uma abordou Reshiram e outra Zekrom, reforçando a dualidade de *Black* e *White*. Até agora há 17 filmes, e a tendência é só aumentar!



AVENTURAS EM PRETO E BRANCO

Apesar de haver diversos mangás, o principal é *Pokémon Adventures* (*Pokémon Special*, no Japão). Suas histórias não seguem à risca o que se passa nos games, mas os quadrinhos de Hidenori Kusaka, Mato e Satoshi Yamamoto sempre têm os protagonistas dos jogos como os personagens principais.



Muitas vezes, são criadas características e personalidades bastante diferentes do que imaginamos, além de alguns personagens exclusivos que aparecem às vezes. Outros mangás feitos com base na série foram *The Electric Tales of Pikachu*, *Magical Pokémon Journey* e há especiais baseados em spin-offs, como *Pokémon Mystery Dungeon*, e em filmes.

ENTRE EPISÓDIOS E FILMES

A Pokémon Company sempre colocou no ar também alguns especiais. Alguns desses serviram para complementar a história de filmes. Outros também vieram para criar um novo ponto de vista para tramas já conhecidas, como os episódios de *Pokémon Chronicles*, que contavam a saga de outros personagens no mesmo mundo de Ash.

Além disso, alguns divulgaram novidades nos jogos, como os que foram feitos para o lançamento de *Black 2* e *White 2*. Um sobre as MegaEvoluções de X e Y também foi ao ar no Japão.



DETONANDO NO FLIPERAMA

Os arcades continuam bombando na Terra do Sol Nascente. Por conta disso, lá você encontra *Pokémon Tretta* e *Pokémon Battrio*, máquinas que simulam batalhas e utilizam discos colecionáveis para tornar a jogatina mais alucinante. *Tretta*, inclusive, ganhou uma versão para o Nintendo 3DS japonês. Um novo arcade, que ainda nem foi lançado, mas que está chamando a atenção da galera, é *Pokkén Tournament*, game de luta desenvolvido pela Bandai Namco com os astros Katsuhiro Harada (*Tekken*) e Masaaki Hoshino (*SoulCalibur*). Promete ser avassalador.



POKÉMON CENTER

As lojas físicas são o que podemos chamar de sonho de consumo. Elas realizam, de tempos em tempos, distribuições virtuais de monstros, além de venderem vários itens que não são encontrados em nenhum outro lugar no mundo, exceto na Nintendo World Store, em Nova York.

Você adquire miniaturas, pelúcias, camisetas, bolsas, chaveiros, cadernos, capas de celular, cards e etc, isso sem falar nas decorações especiais que merecem aquela fotografia esperta. Pena que só existam no Japão. Ainda assim, alguns países costumam ter lojas temporárias, como aconteceu em 2014 na França.

VIAJANDO COM ESTILO!

É comum no Japão ver Pokémon em campanhas publicitárias, principalmente adesivando veículos. Começou com carros da Toyota para uma feira de brinquedos. Além deles, a linha aérea ANA, desde o primeiro filme da série, decora seus aviões com Pikachu, oferecendo então um serviço de voo temático. Isso sem falar num trem estilizado, que circulou com um preço especial para atrair turistas e fãs daquele país.



A MELODIA DO SUCESSO

A Pokémon Symphonic Evolutions é uma jogada recente da Pokémon Company, que levou aos Estados Unidos uma orquestra que interpreta músicas de todas as gerações com arranjos sensacionais.



POKÉLANDIA

Inaugurado em 2005, no PokéPark os japoneses faziam festa em brinquedos temáticos, participavam de uma aventura em 3D, visitavam um Safari Zone e eram desafiados a capturar Mew. Pena que o parque itinerante fechou as portas depois de um ano. E era para ser assim mesmo...



POKÉBOLAS POR CARTAS

O Trading Card Game surgiu em 1999 nos Estados Unidos, mas já dava as caras em terras japonesas desde 1996. No seu lançamento, a base eram as versões *Red*, *Blue* e *Yellow*, e artes de Sugimori ilustravam os cards. Aqui no Brasil chegou também em 1999 pela Devir. E aí a explosão aconteceu.

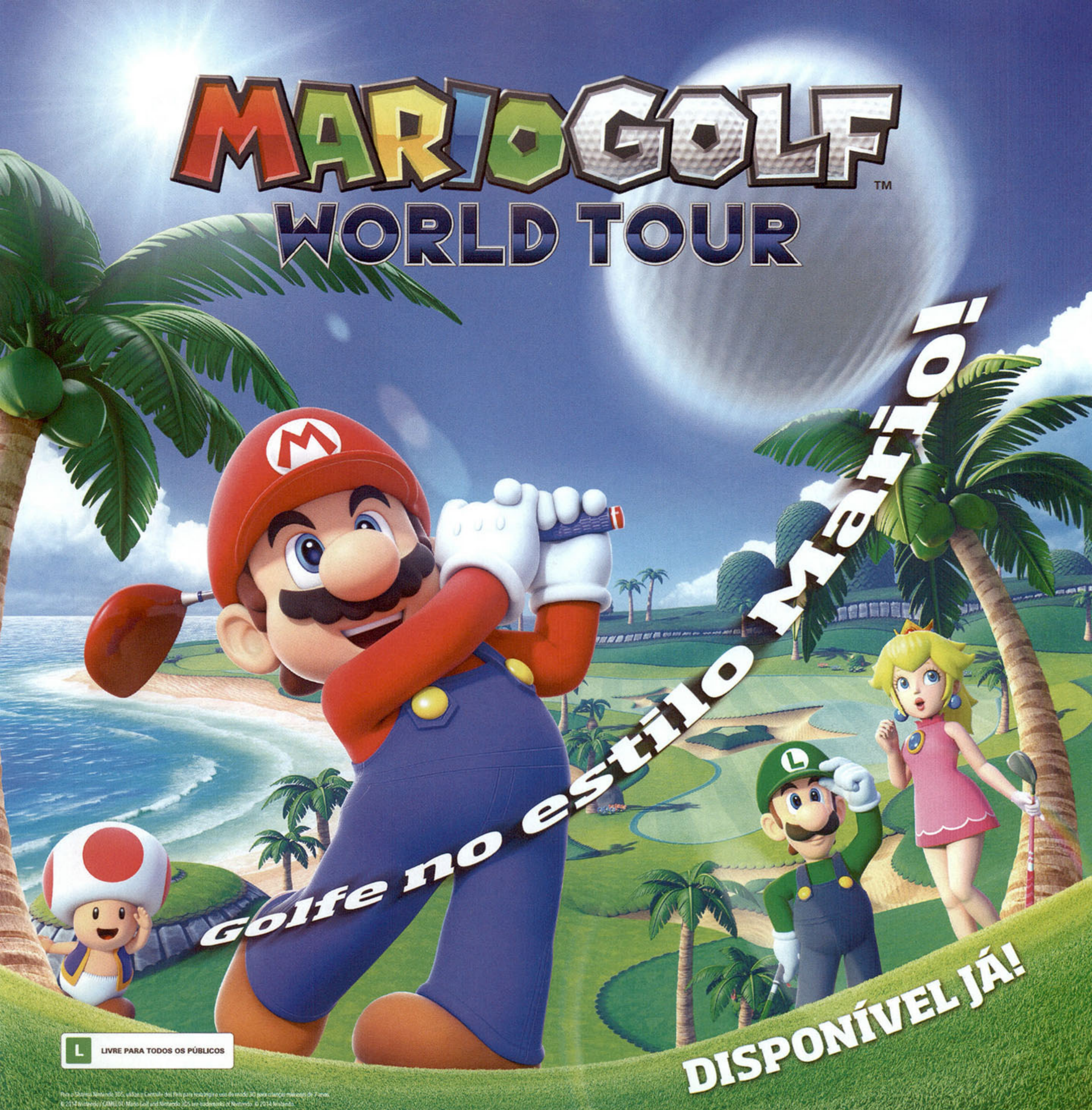
Logo estávamos jogando em ligas e torneios oficiais aos finais de semana. No país, foram criados até os campeonatos Real Master - eram quatro por ano -, e finalmente tivemos o nosso Nacional, agora organizado pela Copag, que assumiu a produção das Estampas Ilustradas em 2011.

As coleções passaram a ficar mais próximas dos games, apresentando toda a narrativa e personagens já consagrados. Por exemplo, na coleção *Furious Fists* (Punhos Furiosos), cards da Team Flare estão em muitos decks fortes, e até mesmo o todo-poderoso Lysandre é usado no metagame.

Atualmente, o TCG, assim como os games, levam milhares de jogadores ávidos por partidas competitivas para o Pokémon World Championships. Deste jeito, a tendência é sempre crescer!

MARIO GOLF™

WORLD TOUR



Golfe no estilo MARIO

DISPONÍVEL JÁ!

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Para o Sistema Nintendo 3DS, utilize o Cartão de País para realizar o uso do modo 3D para crianças maiores de 7 anos.
© 2014 Nintendo / GAMELOUT. Mario Golf and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2014 Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

MESTRE POKÉMON

Ash Ketchum deixou Pallet Town para colocar Pokémon no mapa!

BRUNO COTAIM FELIPE CAMAROSSO FLAVIO FERREIRA

Ame ou odeie, Ash Ketchum é a cara de *Pokémon* no Brasil. Ele foi o embaixador da franquia por aqui, popularizando os monstros de bolso em território nacional. Muitos dos jovens dos anos 1990 só começaram a jogar depois de ver as aventuras do treinador na telinha, e não é pra menos. Era uma animação muito competente para a época, e até hoje é produzida.

Para conhecer um pouco mais sobre o eterno treinador, batemos um papo com o responsável por dar a voz ao protagonista desde 1998, o dublador Fábio Lucindo, que também é ator, apresentador e músico. Essa conversa você confere agora. É só descer os olhos um pouquinho.

Qual é a sensação de dar voz a um personagem tão importante?

Virou uma grande responsabilidade. Sabe que a relação que tenho com a série mudou. Hoje faço *Pokémon* com outra cara. Gosto muito, é metade da minha vida. Comecei a dublar com 15 [anos] e estou com 30. E ainda tem a questão da voz. Se você pegar a voz do Ash no começo e agora é óbvio que mudou, mas sempre tento mantê-la mais fiel possível. Somente aqui e no Japão o dublador não foi trocado. Acho isso bem legal.

Bacana você tocar no assunto da voz mudar. Como você consegue manter a voz dele com o passar do tempo?

A gente faz as temporadas de *Pokémon* completas. Dublamos tudo em uns seis meses e depois ficamos sete, oito sem gravar nada. Quando sai uma temporada nova, pego o último episódio da anterior e escuto pra me aproximar o máximo possível do tom.

Nesses períodos de gravação houve alguma experiência que você achou marcante na sua carreira?

Quando tinha entre 18 e 20 anos, na terceira ou quarta temporada do anime,



Eu escolho você: Fábio Lucindo empresta a voz para Ash há 15 anos

comecei a achar aquilo chato. Depois passou. Agora dublo achando mais legal do que no primeiro ano!

Você chegou a pensar em desistir de dublar Ash?

Não, isso não. Era trabalho, e não é sempre que você vai trabalhar feliz. Nunca imaginei abandonar a série em hipótese alguma. Isso nunca sequer

passou pela minha cabeça. Se durasse 40 anos ficaria nela enquanto pudesse.

Como soube da existência de Pokémon?

Me lembro que pediram para gravar um teste de voz para um desenho que tinha feito umas pessoas passarem mal no Japão. Gravei uns três tipos de fala para o Ash e esperei o resultado.

Qual é a característica do treinador de Pallet que você mais admira ou se identifica?

Acho que, basicamente, ele é bom em lidar com adversidade. O garoto nunca ganhou uma Liga – acho isso fantástico [risos] –, e não desiste. Ele sempre está num campeonato para vencer ou está viajando pelo mundo e ajudando os outros. Então é essa persistência, essa vontade de continuar tentando, que admiro.

Um espírito livre...

Isso! Essa capacidade de lidar com as adversidades do mundo.

Tem alguma temporada que você curtiu mais do que tudo?

Não diria as temporadas, mas acho os filmes bem legais. Eles normalmente têm sequências enormes nas quais aparecem apenas Pokémon interagindo entre si. Nada de seres humanos. São partes que a gente não dubla, mas sempre peço pra assistir!

O drama do anime surge quando chega a hora da Liga. Aliás, drama é bem a palavra que define os grandes torneios mostrados na animação.

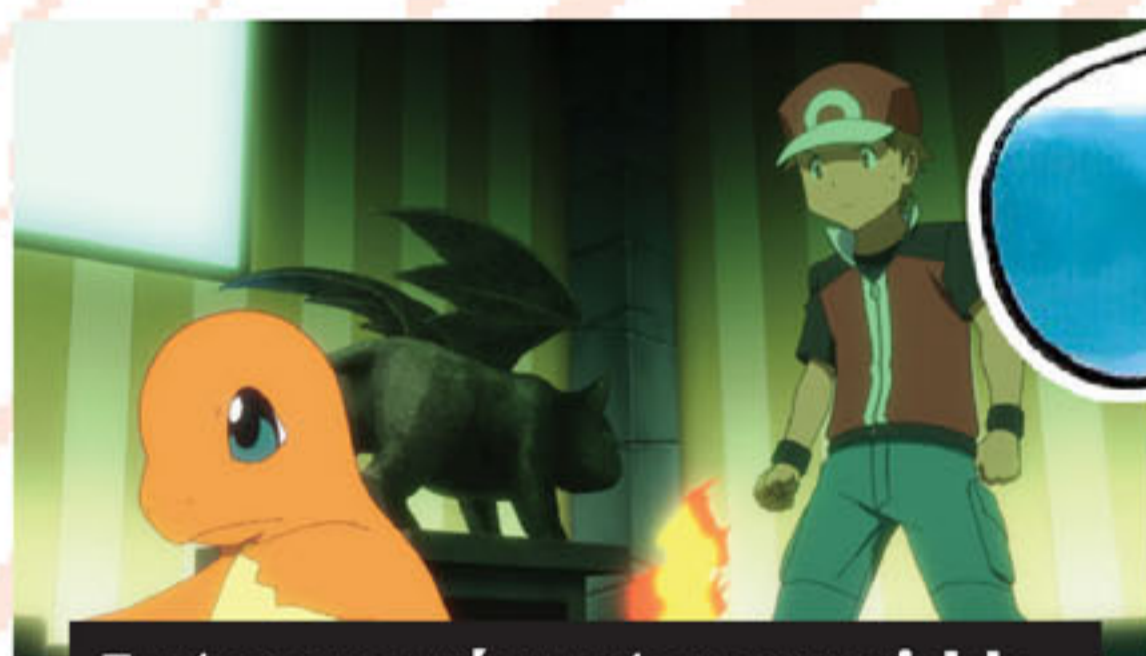
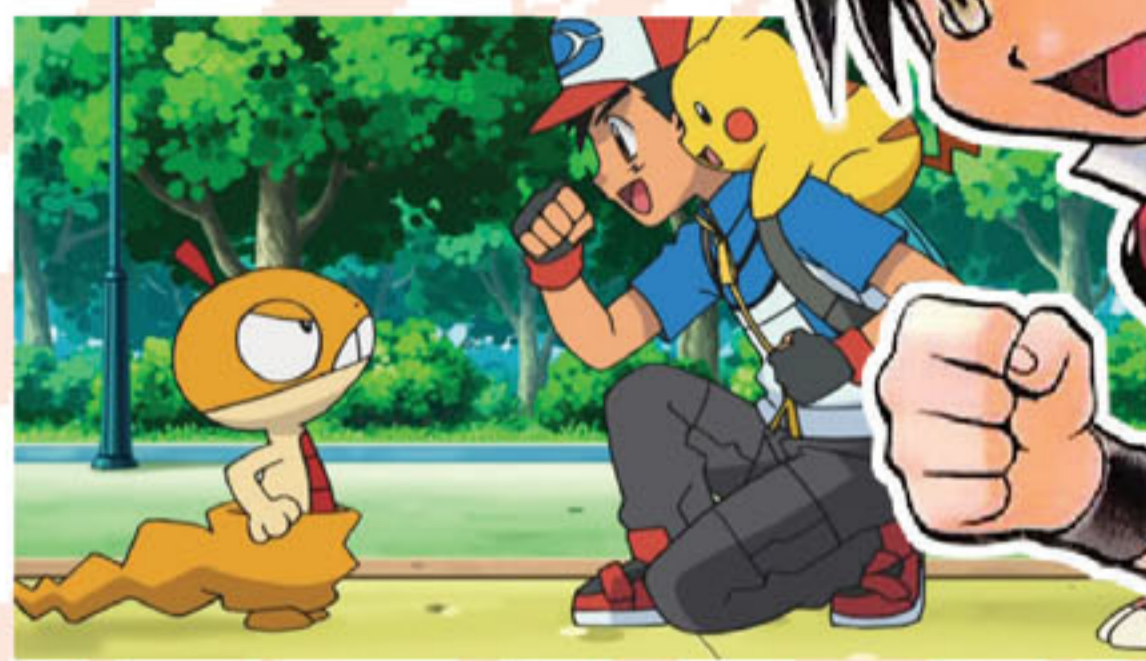
Sim, tem conflito pessoal, um inimigo ou rival, mas o clima geral é de todo mundo sendo amigo de todo mundo. Quando começa a liga, são inimigos torcendo uns pelos outros. É legal ver a forma como eles abordam isso. É um competitivo não agressivo.

Sabemos que o Pokémon favorito do Ash é Pikachu. E o seu?

Pikachu é até meio inclassificável, né? Não o coloco em uma lista porque seria injusto. Mas gostava muito de Vulpix no começo, e nessas temporadas mais recentes tenho curtido bastante o Scraggy. Ele é muito divertido! Meus preferidos antes eram Psyduck e Vulpix e hoje é Scraggy.

Gostaria de deixar uma mensagem para seus fãs?

Só tenho a agradecer a atenção que as pessoas dão, principalmente nos trabalhos de dublagem. Não só os otakus, mas sim os interessados em cultura pop japonesa e que estão sempre apoiando os dubladores. É fantástico, é um público incrível!



Tanto no mangá quanto no especial de TV *Pokémon Origins*, Red mostra que é bem diferente do otimista Ketchum



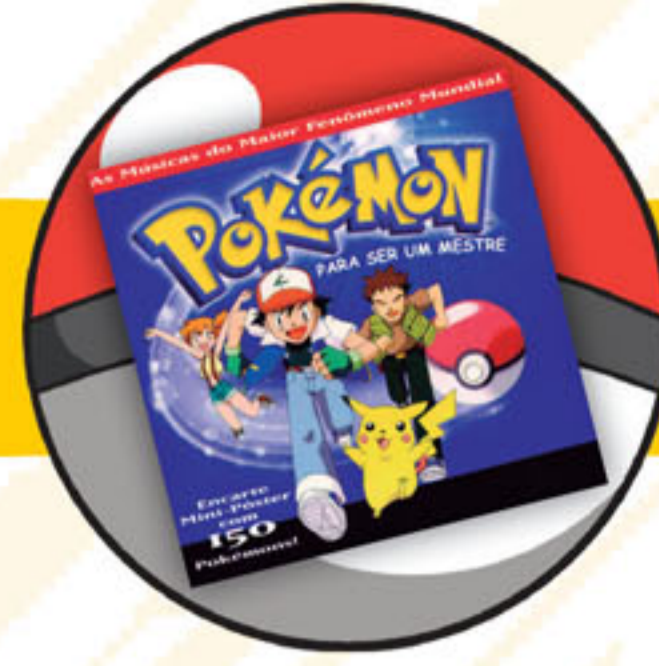
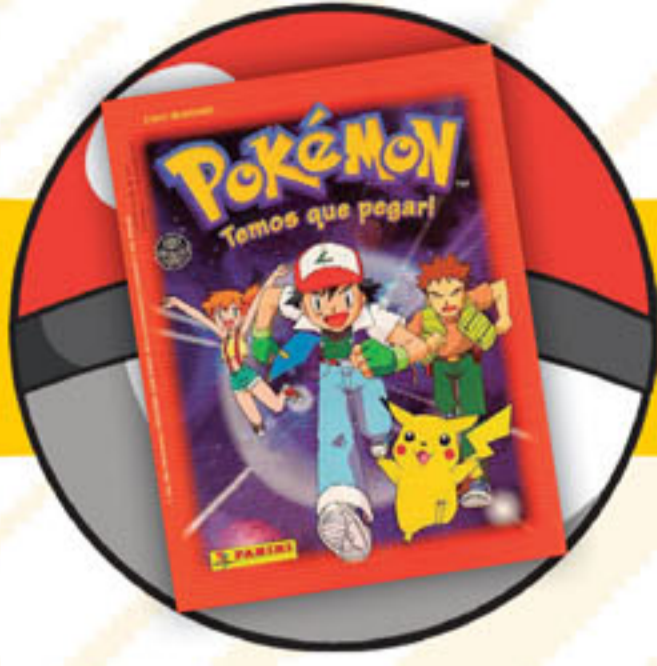
VERDADEIRO CAMPEÃO

Com o passar dos anos, muita gente começou a se queixar do rumo da animação. Ash se esforça por dezenas de episódios e, ao chegar na tão sonhada Liga Pokémon, é abatido por algum adversário vindo do nada, muitas vezes sob condições inimagináveis, como Charizard se recusando a obedecer ou um oponente com um time cheio de lendários. Não dá pra culpar o público de se chatear com a situação, mas será que não estamos perdendo o verdadeiro ponto da história?

O garoto é diferente dos treinadores vistos nos games ou nos mangás, onde, aliás, a personalidade deles é mais bem trabalhada. Red, o primeiro deles, pode ser sua principal inspiração, mas há um vale entre eles.

Ketchum é um treinador comum. Tem nada de especial, apesar de sempre agir com coragem quando é preciso. Ele vence algumas batalhas e perde outras. Claro que ele viajou por diversas regiões e conheceu diversos lendários. Por vezes acabou caindo em seu colo a chance de ser um herói e salvar o mundo. Mas a vida não é assim mesmo?

A cada nova geração ele conhece mais Pokémon, e, às vezes, até parece esquecer o que já aprendeu. Contudo, é apenas um período de adaptação. O garoto que não envelhece é a personificação do treinador que existe em cada um de nós, reaprendendo a jogar a cada temporada, pronto para se dar bem ou mal em uma batalha, mas nunca pensando em desistir.



TREINADORES DE RESPEITO

Franquia tem uma das maiores e melhores comunidades de fãs do planeta

FELIPE CAMAROSSI

Dia 10 de maio de 1999. Os cartuchos de Game Boy já estavam por aqui, graças à parceria da Gradiente com a Nintendo, mas *Pokémon* ainda era uma palavra estranha para muitas pessoas. Uma das poucas informações conhecidas na época era sobre um dos episódios do desenho, que, carregado de efeitos luminosos, tinha levado alguns japoneses para o hospital.

Após ser rejeitado por Globo e SBT, provavelmente por causa do incidente, coube então ao *Eliana & Alegria*, na Record, colocar a série no ar. Os monstros de bolso não tardaram para ganhar espaço na rotina da criançada e em suas estantes. Álbuns de figurinha, brinquedos e, como não podia faltar, uma revista – e oficial. A lendária *Pokémon Club*, filhote da **Nintendo World**.

Ninguém imaginava que a publicação mudaria todo o rumo que a franquia tomara no país. Em 2001, a equipe da *Pokémon Club*, formada por jornalistas da editora Conrad, tomou a iniciativa de formular um campeonato de maneira similar ao que a Liga Pokémon fazia no anime.

A proposta, apelidada de Desafio à Elite dos Quatro, ou DE4, foi encabeçada pelo então editor, Eric Araki, e cumpriu a promessa de fazer um grande torneio sediado em São Paulo que serviu como a verdadeira Liga Pokémon. O que talvez nem Araki imaginasse era o legado que aquele campeonato deixaria para as futuras gerações.

Pouco depois do evento, o editor entrou em contato com os campeões do DE4 com uma proposta interessante:

a realização de torneios pelo país, pedindo a colaboração dos jogadores quando seus respectivos estados fossem contemplados.

Não tardou para aquilo realmente acontecer e tal organização começou a criar ginásios para serem desafiados e escalou treinadores de elite para reger os torneios. Quem viveu essa época estava presenciando o nascimento da Liga Oficial Pokémon Evolution, ou LOPE.

BRASIL POKÉMANÍACO

Por um minuto, pare para ver o nosso país como uma das regiões de *Pokémon*. Por um tempo, ele foi exatamente isso. Treinadores precisavam colocar a mochila nas costas e dar uma de Ash Ketchum, viajando para outros estados só para desafiar outros líderes e conseguir as



sonhadas insígnias

Contudo, com a geração Advance, a empolgação dos jogadores foi caindo e a *Pokémon Club Evolution* deixou de existir. Muitos acharam que ali era o fim da febre, mas não foi bem assim.

Enquanto o impacto pode ter caído no grande público, *Pokémon* não perdeu o ritmo com quem acompanhava o cenário competitivo. É com esse esforço que a LOP, atual a Liga Organizada Pokémon, se mantém até hoje, atuando em mais de 10 estados e com campeonatos mensais. A chegada de X e Y reavivaram o espírito competitivo brasileiro, bem como os remakes *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. Contudo, grandes jornadas extrapolam os limites de qualquer território.



Como o Araki conseguia trabalhar com essa turma?

PARA CONQUISTAR

Em 2004 aconteceu em Orlando, Flórida, nos Estados Unidos, o primeiro campeonato internacional de Pokémon TCG. O torneio foi repetido anualmente até 2009, quando a categoria Video Game Championship foi criada. O Pokémon World Championships reúne representantes dos melhores jogadores do mundo, incluindo o Brasil. Em 2014 nossa delegação só perdeu em tamanho para a americana!

Enquanto não temos ainda acesso aos campeonatos de videogame, já mandamos muitos brazucas para o torneio de Estampas Ilustradas. Em 2011, Gustavo Wada levou o título de campeão Junior, enquanto Rafael Lazari terminou em quinto lugar na mesma divisão do torneio nesse ano. Os dois trilharam um caminho parecido: o gosto por colecionar os cards fez com quem disputassem torneios em lojas, depois os Regionais e o Nacional.

Esses pequenos exemplos só mostram que a comunidade de fãs dos monstros não para de crescer. Colecionadores, jogadores de final de semana ou artistas, que ilustram sites como *deviantART* com suas belas obras: quando o assunto é *Pokémon*, o céu é o limite.

Gustavo Wada é o único brasileiro a vencer o Mundial

O Nacional de Trading Card Game é o evento brazuca mais importante de Pokémon, além das festas de lançamentos dos jogos principais da franquia

MEMÓRIAS DE UMA COLECIONADORA

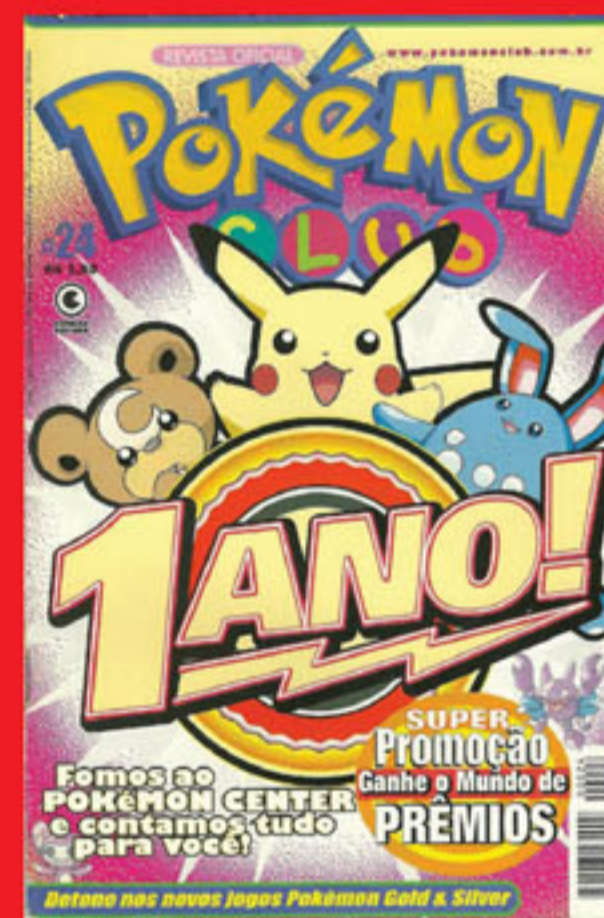
LUCIANA ANSELMO

Foi uma das crianças que viveram plenamente a febre *Pokémon*. Adorava os jogos, o anime e tudo sobre a franquia. Claro que não foi diferente quando vi uma certa revista na banca de jornal. Nem podia acreditar: era uma publicação exclusiva sobre os monstros!

Mal terminei de ler uma e já ansiava pela próxima, e como minha mãe não queria gastar dinheiro com uma revista quinzenal, juntava moedinhas para comprar as edições. Seu conteúdo divertido foi um dos motivos que fez querer escrever

sobre games e, por três anos, a acompanhei e sua evolução: a *Pokémon Club Evolution*. Infelizmente, deixei de comprá-la por alguns meses e, quando fui atrás do tempo perdido, não a encontrei mais. Ela virou a seção *Pokémon World* na Nintendo World, atualmente *Planeta Pokémon*. Não tive a chance de ler a última edição da publicação que marcou minha infância e o auge de *Pokémon* no Brasil.

Mesmo depois de 15 anos, ainda me lembro exatamente de quando vi e me encantei com o Pikachu naquela capa rosa. Naquele singelo momento, não poderia imaginar quanto aquelas páginas me inspirariam ou que um dia eu escreveria sobre elas em uma revista especial sobre os monstros.



DE MILHÃO EM MILHÃO...



A franquia bate recordes!

IGOR ANDRADE

ESSE OU AQUELE?

Todo jogo que abre uma geração é vendido em duas versões. Cada uma tem suas diferenças, como cidades, monstros e agora há MegaEvoluções exclusivas. A verdade é que sempre uma delas ganha a preferência dos treinadores.

Na semana de lançamento de *Black* e *White* no Japão, a versão com Reshiram vendeu 1,323 milhão de cópias por lá, contra 1,234 milhão da versão com Zekrom. Os números são do instituto nipônico Media Create.

Em janeiro de 2014, quando a Nintendo americana anunciou que tinha vendido 3 milhões de cópias de *X* e *Y*, soubemos que a versão com Xerneas tinha saído na frente, com 1,63 milhão de unidades. *Yvetal* tinha 1,54 milhão de unidades para comemorar.



RARO, RARÍSSIMO

Você vai gastar uma graninha se quiser adquirir jogos clássicos ou mesmo cards de Trading Card Game. O mais raro deles, o Pokémon Illustrator, foi criado para um concurso em 1997 da revista *CoroCoro*. Há apenas seis no planeta e cada um vale por volta de 20 mil dólares. Em 2013 um deles foi colocado à venda no eBay por 100 mil dólares. Depois o preço baixou para 50 mil, mas ninguém aceitou pagar a bagatela.

O Sega Pico de *Pokémon*, de 2002, é encontrado por menos de 1 mil dólares em sites de leilão, mas a raridade dele é o fato de o brinquedo eletrônico, um tipo de computador infantil, ser uma das primeiras interações da Nintendo com a empresa de Sonic.



OS MAIS VENDIDOS

Aqui estão apenas os títulos da linha principal de *Pokémon*, e os números se referem à venda em todo o planeta!

- Red e Green e Blue: **31,370** milhões
- Gold e Silver: **23,100** milhões
- Diamond e Pearl: **18,160** milhões
- Ruby e Sapphire: **15,850** milhões
- Black e White: **14,860** milhões
- Yellow: **14,640** milhões
- X e Y: **11,680** milhões
- HeartGold e SoulSilver: **11,650** milhões
- FireRed e LeafGreen: **10,490** milhões
- Platinum: **7,620** milhões

TOP MUNDO

No ranking do renomado site *VGChartz*, *Red*, *Blue* e *Green* ocupam a quinta posição entre os títulos mais vendidos da história, ficando atrás de *Wii Sports*, *Super Mario Bros.*, *Mario Kart Wii* e *Wii Sports Resort*.



VISCOSO, MAS GOSTOSO!

Falando em números, em *Golden*, *Silver* e *Crystal* um personagem te oferece uma cauda de Slowpoke. Diz que é uma iguaria e coisa e tal, mas o problema é o preço: um milhão de Pokédollares. Aquilo tudo era uma saborosa brincadeira, pois o contador da sua carteira parava no 999.999.



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

© 2014 Nintendo. © SEGA. Wii U is a trademark of Nintendo.

SEGA®

Developed by PLATINUMGAMES INC.

P+

EM BREVE!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac

livraria cultura

Walmart.com

Retro

AVENGERS



Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR CASE

7 898599 950799 00002

Nº 3 R\$ 14,90 € 4,99



Em prol da cultura gamer

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

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


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


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

Digitalizada por: Editora Tambor

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

