

**PRÓXIMO DESTINO: KALOS**  
Descubra os segredos da sua nova jornada!



# Nintendo®

## ESPECIAL

## World

# POKÉMON®

A quinta geração da série se despede e dá as boas-vindas a **POKÉMON X** e **POKÉMON Y**

**DETONAMOS POKÉMON BLACK & WHITE E BLACK & WHITE 2**  
E mais: ficha dos Pokémon de Unova!

**A ARTE DA GUERRA**  
Conquiste os reinos de Ransei em Pokémon Conquest

**HORA DE AVENTURA**  
Pikachu e seus amigos encaram os mistérios de PokéPark 2

# SUA JORNADA CONTINUA



## PRETO E BRANCO

Depois das pedras preciosas, a saga dos monstros voltou ao velho mundo das cores, numa tentativa de unir nostalgia e novas tecnologias. *Pokémon Black* e *Pokémon White* abriram a quinta geração derrubando tradições, como discutir o uso de Pokémon em batalhas, argumento que justificou as confusões do Team Plasma em Unova.

Para lembrar a trajetória dessa inesquecível fase, reunimos o melhor das nossas matérias sobre os games lançados com a turma de Snivy, Tepig e Oshawott, além de um material inédito sobre tudo o que rolou na geração *Black* e *White*.

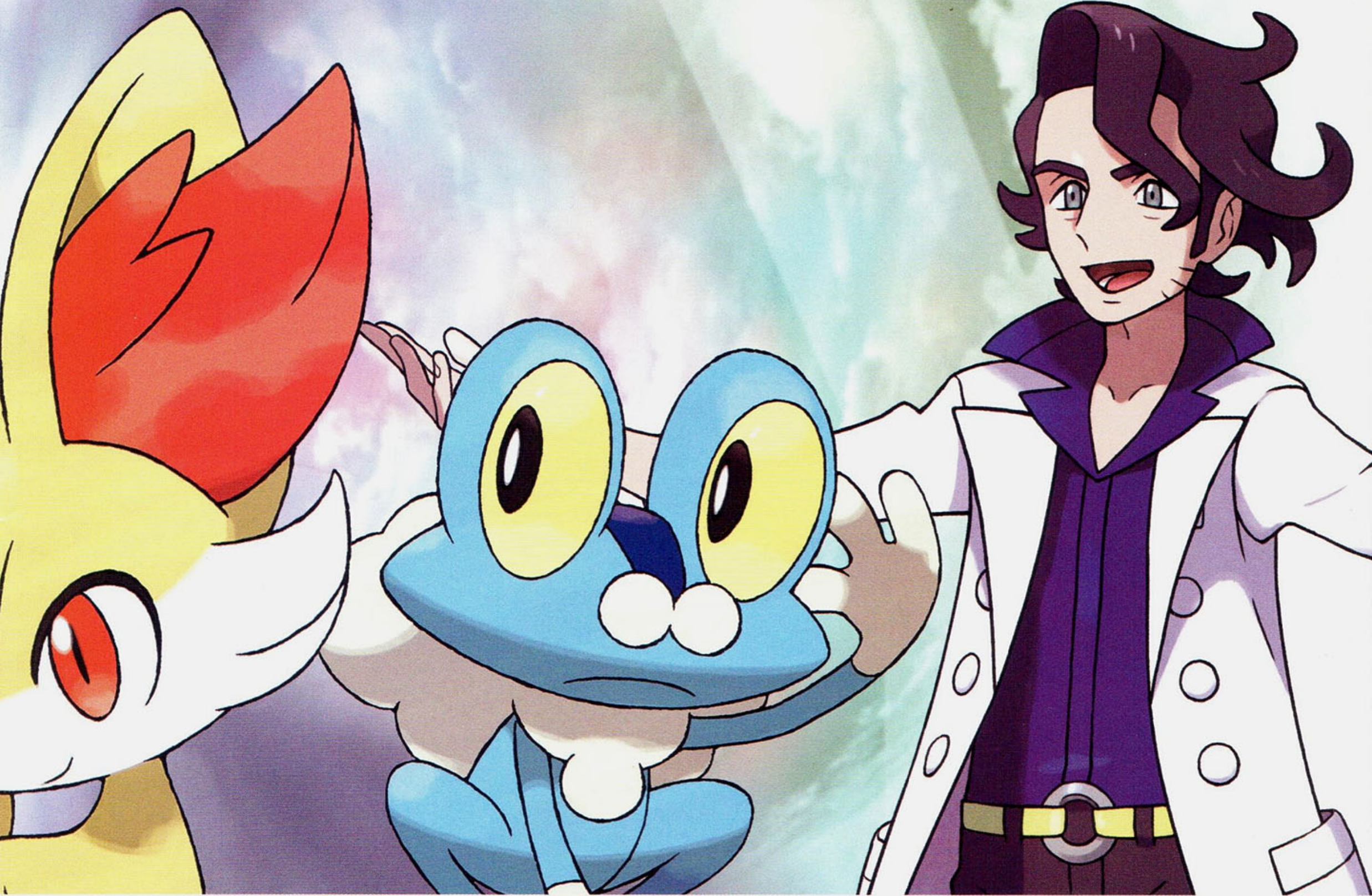
Como nossa missão de capturar todos os Pokémon nunca terá fim, é lógico que fomos para Kalos, a região que vai abrigar as emoções da sexta geração, para trazer os detalhes dos aguardados *Pokémon X* e *Pokémon Y*. Prepare sua mochila e venha conosco nessa viagem pelo mundo dos monstros de bolso!

**IGOR ANDRADE**  
Editor

## TEMOS QUE...

- 04 COMEMORAR!**  
Um olhar sociológico sobre a geração *Black* e *White*
- 08 EXPLORAR UNOVA!**  
Zekrom e Reshiram se apresentam
- 16 SALVAR O POKÉPARK!**  
Pikachu estrela o único jogo de Wii da quinta geração
- 18 CONQUISTAR!**  
Pokémon se unem aos famosos samurais
- 21 BATALHAR INTENSAMENTE!**  
Eles são de brinquedo, mas não estão pra brincadeira
- 22 TRABALHAR EM EQUIPE!**  
Perca o medo e resgaste Pokémon indefesos
- 28 REEXPLORAR UNOVA!**  
A região foi congelada misteriosamente
- 36 CAPTURAR TODOS!**  
Reunimos os Pokémon de Unova
- 42 RECEPCIONAR A SEXTA GERAÇÃO!**  
A região de Kalos esconde muitas novidades
- 46 BAIXAR E CUTIR!**  
Os aplicativos de Pokémon

# COM NOVOS AMIGOS!



## EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual é o segredo de um mestre Pokémon?



### IGOR ANDRADE

É enfrentar o que está escondido diante de um arbusto que não para de se mexer



### RODRIGO BRASILIENSE

É ter paciência, perseverança e honestidade. O resto vem sozinho...



### MATEUS LÔBO

Tem que ter coragem, ser muito bom e a Equipe Rocket desafiar. Treinadores mais velhos entenderão.



### DANI IANNI

O segredo é ter perseverança e treinar muito lá na loja do Ricardo Syozi!



### RENATO ALMEIDA

Depois de conhecer Junichi Masuda, só falta ganhar uma insígnia pra me tornar um verdadeiro mestre.



### RICARDO SYOZI

Hoje, sou só um entusiasta, mas sei que já tenho o principal fator para ser um mestre: sou apaixonado por Pokémon



### WAGNER NASCIMENTO

É preciso ter um ginásio, Pokébolas e oito insígnias bacanudas!



### DANIEL LIMA

É curtir Pokémon com os amigos. Isso aumenta a diversão em mais de oito mil vezes!

# TCHAU, UNOVA!

A quinta geração se despede com um legado marcado por quebra de tradições e aposta em conectividade e nostalgia



Mateus Lôbo



Ricardo Syozi

Foi lá em 18 de setembro de 2010 que Zekrom e Reshiram começaram a embalar a jornada dos treinadores em *Pokémon Black* e *Pokémon White*. Com *Pokémon X* e *Pokémon Y*, a quinta geração chega ao fim deixando muita saudade.

## CAEM AS BARREIRAS

*Diamond* e *Pearl* abriram as portas da quarta geração com batalhas e trocas via internet - desconsidere o apetrecho que conectava celulares à versão japonesa de *Crystal*. Contudo, *Black* e *White* elevaram as disputas online a outro patamar.

A quinta geração inaugurou o sistema de batalhas aleatórias nos portáteis (ele existia de forma limitada em *Pokémon Battle Revolution*, para Wii). Com isso, foi adicionado um ranking mundial ao Pokémon Global Link (PGL), site que reúne serviços da franquia e que substituiu o Global Trade Station. Por consequência, a Pokémon Company realizou grandes torneios online.

## A MODERNA UNOVA

Vocês se lembram de um dos vídeos de apresentação de *Black* e *White* que mostrava o protagonista andando por Castelia City? Muitos fãs acharam que seria possível andar em diagonal. Na verdade, se tratava de um novo ângulo de câmera adotado pela franquia.

A movimentação dos Pokémon durante as batalhas, que se tornou

constante e deu ar mais realista para a jogatina, também foi um ótimo presente. Além disso, o C-Gear, que gerencia os modos de conexão entre jogadores para a realização de pequenas missões, trocas ou batalhas, deixou a interação bem dinâmica.



## TROCAS E BATALHAS

Triple, Rotation e batalhas com o Wonder Launcher ativado acrescentaram um enorme valor estratégico ao jogo, pois criaram novos combos. Isso foi essencial para que alguns Pokémon não fossem subestimados. Musharna, por exemplo, não é uma das melhores opções para um time de Single Battle, mas em outros tipos de batalha, como Double ou Triple, pode ser uma peça fundamental.

## NOSTALGIA E NOVIDADE

As propostas de *Black* e *White* e *Black 2* e *White 2* foram diferentes, apesar de possuírem o mesmo objetivo: nostalgia. Boa parte da divulgação dos jogos estampados por Zekrom e Reshiram chamou atenção pela ausência de monstros antigos, que só

dariam as caras após você fechar uma das duas versões.

O intuito era criar a mesma sensação que os jogadores tiveram ao se aventurar com *Pokémon Red* ou *Blue*. A melancolia causada por *Black 2* e *White 2* foi outra. Além de visitar uma região pela segunda vez, personagens clássicos marcaram presença no Pokémon World Tournament, que reuniu líderes de ginásio e campeões de todas as regiões.

O retorno a Unova também explorou o fato de serem continuações diretas de um game da mesma geração. De



acordo com seu progresso em uma das versões anteriores, era possível liberar flashbacks e conversas com certos personagens secundários, esclarecendo pontos da história.

As continuações também apresentaram o Challenge Mode e o Easy Mode. Apesar de não estarem disponíveis no menu inicial, podiam ser habilitados e ativados pelos jogadores que tivessem interesse em jogar contra personagens mais fortes ou mais fracos.

## E O NINTENDO 3DS?

*Pokémon Black* e *Pokémon White* foram lançados no Japão cerca de cinco meses antes de o Nintendo 3DS chegar às lojas daquele país. Apesar de a Big N deixar claro que o novo portátil tinha retrocompatibilidade, os jogos eram para o Nintendo DS. Muitos fãs questionaram, com a justificativa de que o sistema já havia sido a plataforma da quarta geração. As reclamações aumentaram quando *Black 2* e *White 2* foram lançados. Coube a *Pokémon Rumble Blast* ser o primeiro título da franquia para o sucessor do DS.

Não levar a quinta geração para o portátil 3D parecia algo complicado. O lançamento de jogos da série principal afeta todos os outros segmentos da marca *Pokémon*, que seguem as novidades de forma sincronizada. Imagine como seria ter acesso aos novos *Pokémon* nos games, mas não encontrá-los nas coleções de TCG ou no anime?

Mas os homens fortes da *Pokémon Company* tinham uma justificativa

para isso. *Black 2* e *White 2*, que aproveitaram ideias não utilizadas em seus antecessores, foram feitos para encerrar uma geração. Por isso, não seria prudente desenvolvê-los para o 3DS. Ainda assim, alguns recursos extras de *BW2* foram feitos exclusivamente para donos do sistema, como o aplicativo *Pokémon Dream Radar*.

## CARTAS NA MESA

Em 2011, a Copag começou a produzir as estampas ilustradas de *Pokémon*. Com os cards em português, o jogo voltou a se popularizar, ainda mais com a realização de torneios, fazendo a febre do colecionismo reaparecer. Mesmo que a gente esteja sempre duas coleções atrás dos americanos, o TCG cresce no Brasil. Até agora, sete coleções baseadas em *Black* e *White* foram lançadas. A última foi a expansão *Black & White: Fronteiras Cruzadas*.



Desde 2011, o TCG de Pokémon é produzido no Brasil

## NA TELINHA E NA TELONA

*Pokémon Best Wishes*, conhecido no Brasil como *Pokémon: Black & White*, é a 14ª temporada do anime de *Poké-*

*mon*, lançada em setembro de 2010. A série acompanha as aventuras de Ash Ketchum ao lado de Cilan e Iris por Unova. O visual do nosso amigo que sonha em ser um mestre *Pokémon*

## AINDA NÃO ACABOU

Assim que o Wii U for lançado no Brasil, deve chegar *Pokémon Rumble U* ao nosso território. O game, que só estará à venda na Nintendo eShop, tem bonecos vendidos separadamente que entram a qualquer momento na jogatina. *Rumble U* segue a temática de seus antecessores: brinquedos em forma de monstro de bolso batalham de forma alucinada.

No entanto, ficaremos sem ver dois títulos dessa geração. Educativo, *Typing Adventure* foi lançado no Japão e na Europa para ajudar a moçada a conhecer palavras novas e a digitar rapidamente.

*Pokémon Tretta Lab* é uma versão de bolso de um arcade (fliperama) disponível no Japão. Na brincadeira, você usa fichas, as tais Tretta, que liberam *Pokémon* num campo de batalha. Se você ganhar a luta, recebe mais disquinhos. Que tretta, mano!



Typing e Tretta não chegaram nas Américas...

## A NOSSA VEZ

Gustavo Wada foi o primeiro brasileiro a vencer o *Pokémon World Championships*, torneio que reúne uma vez por ano os melhores jogadores de Trading Card Game e dos jogos eletrônicos da turma de Pikachu. Na época com 11 anos, o paulistano levou para casa o troféu da categoria Júnior de TCG. Depois disso, o deck usado por ele para ganhar o campeonato foi vendido nos Estados Unidos numa edição limitada.



Gustavo fez bonito no mundial de Pokémon!

sofreu algumas mudanças, como a cor de seus olhos. Depois da liga de Índigo, na região de Kanto, este foi o desafio mais rápido, com nosso protagonista conseguindo, em média, uma insígnia a cada 10 episódios. Durante essa fase foram exibidos nos cinemas japoneses três longas (14º, 15º e 16º).

O 14º, que é também o 15º, foi exibido em duas versões: *Black* e *White*, com Zekrom e Reshiram roubando a cena em cada um. Já o 16º longa, *Extreme Speed Genesect: Mewtwo Awakens*, serviu para apresentar a nova geração, como a mega evolução de Mewtwo.



Ash chegou a Unova com um olhar "diferente"

## VIDA PARALELA

Nem sempre você lidera a jornada em *Pokémon*. Quando falamos de jogos paralelos, Pikachu está sempre por trás. Em *PokéPark 2: Wonders Beyond*, reparem nas letras W (*White*) e B (*Black*) marcando presença, pudemos explorar diversas áreas com a ajuda do Pokémon elétrico e do trio de iniciais de Unova.

Um grande ponto positivo do jogo, sem dúvida, foram as batalhas em tempo real, mesmo que de forma

## EVENTOS

Com a chegada dos monstros na era da internet, era de se esperar que eventos de distribuições online fossem realizados. E foi o que aconteceu. As versões Shiny do trio lendário Entei, Raikou e Suicune liberaram o evento do Zoroark em *Black* e *White*, enquanto o Celebi promocional, que foi distribuído em nosso país pela Gaming do Brasil em 2011, era responsável por um evento em *HeartGold* e *SoulSilver*, além de liberar o evento do Zorua em *Black* e *White*.

A Gaming também organizou por aqui a distribuição de Keldeo (São Paulo, Rio de Janeiro e Bahia) e de Meloetta, disponível em 11 estados, um marco para a comunidade Pokémon brasuca.



limitada. Sair correndo pelo cenário e escolher exatamente quando utilizar o golpe foi algo com o qual fãs da franquia sempre sonharam em ver nos jogos da linha principal. Com uma pegada bem parecida, *Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity* contou com os mesmos protagonistas de *PokéPark 2* em missões exploratórias no Nintendo 3DS.

Não podemos esquecer de *Pokémon Rumble Blast*, o primeiro jogo da franquia em cartucho, que nos permitiu interagir com monstros de brinquedo de todas as gerações.

No entanto, a surpresa dessa geração foi *Pokémon Conquest*, para Nintendo DS, uma aventura que acontece na era dos samu-

rais. E nada poderia ser melhor, já que *Nobunaga's Ambition* tem muito a ver com *Pokémon*, principalmente na hora de batalhar, exigindo boas estratégias do jogador. **NW**

## COMO TREINAR SEU POKÉMON DRAGÃO

A história de *BW* é focada na total ascensão do tipo Dragon. Os líderes do Team Plasma queriam, primeiramente, capturar os lendários Zekrom e Reshiram, e depois ter sob seu comando o poderoso Kyurem e suas fusões inacreditáveis. Três tipos dragão, um ciclo de narrativa. Desta forma, os tipos restantes se tornaram coadjuvantes no game.

Pense nos torneios. Todo treinador que queira se tornar campeão tem usado com uma frequência de 100% algum Pokémon dragão. Há monstros que tentam bater de frente com eles, mas é inegável a força de Garchomp e Rayquaza.

É aí que entra o tipo Fairy, a novidade da sexta geração. O desequilíbrio que os dragões trouxeram foi tão grande que algo precisava ser feito. Assim, Gardevoir, Jigglypuff e outros entraram para esse time, botando medo em Dragonite e Kingdra. Isso aumentará a estratégia, diminuirá as repetições nos torneios, e o mais importante: dará mais anos e anos de vida para os monstros de bolso.



Rumble Blast



PokéPark 2



Conquest



Gates to Infinity

## PRETO NO BRANCO

Não fique perdido na quinta geração de Pokémon

**Pokémon Black e  
Pokémon White**  
Lançamento:  
06/03/2011 (Brasil)  
Plataforma:  
Nintendo DS



**Pokémon Rumble Blast**  
Lançamento: 24/10/2011 (Brasil)  
Plataforma: Nintendo 3DS



**PokéPark 2: Wonders Beyond**  
Lançamento: 27/02/2012 (EUA)  
Plataforma: Wii

**Pokémon Conquest**  
Lançamento: 18/06/2012 (EUA)  
Plataforma: Nintendo DS



**Pokémon Black 2 e  
Pokémon White 2**  
Lançamento: 07/10/12  
(Brasil)  
Plataforma: Nintendo DS

**Pokémon Mystery Dungeon:  
Gates to Infinity**  
Lançamento: 24/03/2013  
(Brasil)  
Plataforma: Nintendo 3DS



**Learn with Pokémon: Typing  
Adventure**  
Lançamento: 21/04/2011 (Japão)\*  
Plataforma: Nintendo DS

**Pokémon Rumble U**  
Lançamento: 29/0/2013 (EUA)\*  
Plataforma: Wii U



**Pokémon Tretta Lab**  
Lançamento: 10/08/2013 (Japão)\*  
Plataforma: Nintendo 3DS

\* Jogo não foi lançado no Brasil

## ENTRE LENDÁRIOS E REI DO POP



**Renato Almeida**

Como parte da rica franquia *Pokémon*, é natural que *Pokémon Black* e *Pokémon White* guardem sua parcela de mistérios e segredos. Entre tantas curiosidades, são os primeiros jogos da série principal a obrigar que o lendário específico de cada versão seja capturado.

Se no encontro com Reshiram, na versão *Black*, ou Zekrom, na versão *White*, a batalha terminar com um resultado que não seja a captura, a história não seguirá adiante, fazendo com que o jogador tente capturá-lo numa segunda chance. Porém, se você pegá-lo e não tiver espaço na sua equipe, aí o desfecho será outro. A trama segue seu passo e os dragões são encontrados mais tarde na Dragonspiral Tower. De qualquer forma, quem deixaria de capturar as duas criaturas mais legais dos videogames?

**FATO RÁPIDO:** Durante o período de pré-lançamento, os comerciais e reportagens sobre *Pokémon Black* e *Pokémon White* exibidos no programa *Pokémon Sunday*, da japonesa TV Tokyo, eram embalados pela música *Black or White*, do astro pop Michael Jackson.



**Será que Michael  
curtia Pokémon?**

# TUDO NOVO DE NOVO!

FEITO PARA NOVOS TREINADORES, *BLACK* E *WHITE* AGRADAM FÃS ANTIGOS DA SAGA



Ricardo Syozi

## AOS 15 ANOS DE IDADE, A LINHA

principal de *Pokémon* foi fortalecida com mais dois jogos. *Pokémon Black* e *Pokémon White* foram lançados prometendo revolucionar a maneira como encaramos a série.

A quinta geração é a que contém o maior número de Pokémon, desde os tempos de *Pokémon Red* e *Pokémon Blue*. São mais de 150! Nenhum deles possui conexão evolutiva com os monstros do passado. Entretanto, há certas semelhanças, por exemplo, da família de Timburr, que lembra muito a de Machop. Além disso, a Game Freak deixou de lado pedras e metais preciosos (esmeralda, safira), voltando a usar cores como inspiração para os títulos de suas aventuras.

Os gráficos sofreram uma enorme mudança. O cenário pode ser visto de diversos ângulos inéditos. Infelizmente, a câmera não é controlável, o que não chega a ser ruim. Agora, os Pokémon se movimentam mais durante as batalhas, e os detalhes são surpreendentes! Quando um monstro dorme, seus olhos ficam fechados. Mesmo sendo tão simples, é inovador. A visualização das batalhas também ficou mais "animada", já que a câmera se aproxima na hora de um golpe. O problema é que o Pokémon fica repleto de pixels estourados com o zoom.

## BATALHE!

Há dois novos modos de competição: Triple Battle e Rotation Battle. O primeiro é quase igual a uma Double Battle, na qual você utiliza três Pokémon ao mesmo tempo. Os monstros das laterais só atacam o adversário à frente. Quem está no meio pode atacar todos. No Rotation Battle

também são utilizados três Pokémon, mas só um batalha por vez.

As novas funções de conexão local e online são de longe as melhores experiências que você pode ter em *Pokémon*. O Random Match permite que você batalhe com pessoas de qualquer lugar do mundo sem usar Friend Codes. O Global Trade Station (GTS) voltou com força total, liberando a troca de Pokémon com negociações ao vivo.

## POKÉMON É POKÉMON

Nada vende mais do que essa franquia. Com *Black* e *White* não foi diferente. Em agosto de 2010, um mês antes do lançamento no Japão, as pré-vendas alcançaram o sensacional número de 1,08 milhão de unidades. Nos Estados Unidos os dois jogos ficaram respectivamente em primeiro e segundo lugares no topo de vendas nos primeiros 30 dias em terras americanas.

## CONECTE-SE!

O C-Gear, acessório que administra grande parte das suas conexões, revolucionou a interação entre os jogadores, permitindo uma conectividade mais rápida e prática. Você faz trocas ou batalha com amigos em qualquer local do jogo. Entretanto, trocas são um pouco diferentes e as lutas ocorrem com todos no mesmo nível (level 50).

Quem nunca sonhou em aparecer no jogo do amigo? O Entralink, uma das funções do C-Gear, fará isso. O objetivo é realizar missões em troca de itens. Durante sua visita, a região de Unova ficará em tons de cinza e seu avatar não será o do personagem principal.

Se você ganhou da Elite dos Quatro e pensa que acabou tudo por aí, pegue seu portátil e dê Continue. Você terá praticamente um novo jogo, com acesso a áreas antes restritas, e onde se escondem Pokémon das gerações passadas. A partir desse ponto, fique à vontade para transferir seus monstros dos cartuchos *Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* e *SoulSilver* para *Black* e *White*. Basta ter um segundo DS (ou 3DS) para fazer a mudança.

*Pokémon Black* e *Pokémon White* são um marco para Pokémon. É o início de uma nova geração de jogos que tem tudo para atrair novos e antigos fãs com um sentimento de aventura num mundo totalmente desconhecido, causando a mesma sensação das versões *Red* e *Blue* naqueles tempos de Game Boy. **NW**



**Plataforma:** Nintendo DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Game Freak  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 1  
**Classificação:** Livre  
**Conectividade:** NWFC

**Gráfico:** 9.5  
**Som:** 10  
**Jogabilidade:** 10  
**Diversão:** 10  
**Replay:** 10  
**Nota Final:**

**9.5**





# TOP SECRET

## OS SEGREDOS DE UNOVA

Como em todo game *Pokémon*, aventuras extras dependem de fatores como evolução de monstrinhos ou de dias ou horários específicos. Sabendo disso, exploramos cada cantinho de Unova e revelamos agora o que descobrimos em *Black* e em *White*.

**RELOCATOR:** não é só o Pokéshifter que manda Pokémon da quarta para a quinta geração. O Relocator transfere monstros de eventos, como Celebi. Para tê-lo, vá para Castelia City e siga em direção à rota 4. Entre no último prédio à esquerda e vá para o elevador. Fale com um cientista e diga as seguintes palavras: Everyone, Happy, Simple, Connection. Logo, o Relocator estará disponível no menu inicial do jogo.



**ZOROARK:** após transferir um dos cães lendários (Raikou, Suicune e Entei) para *Black* ou *White*, a área Lostlorn Forest será liberada. Lá, fale com um rapaz que contará algo sobre um Pokémon que cria ilusões. Zoroark aparece durante só uma vez.



**COBALION:** é um dos três Pokémon lutadores e lendários. É encontrado na Milstraton Cave, na rota 6. Fale com um homem na caverna para que ele indique onde Cobalion está.

**VIRIZION:** com Cobalion capturado, você acessará a Pinwheel Forest, onde fica Virizion.

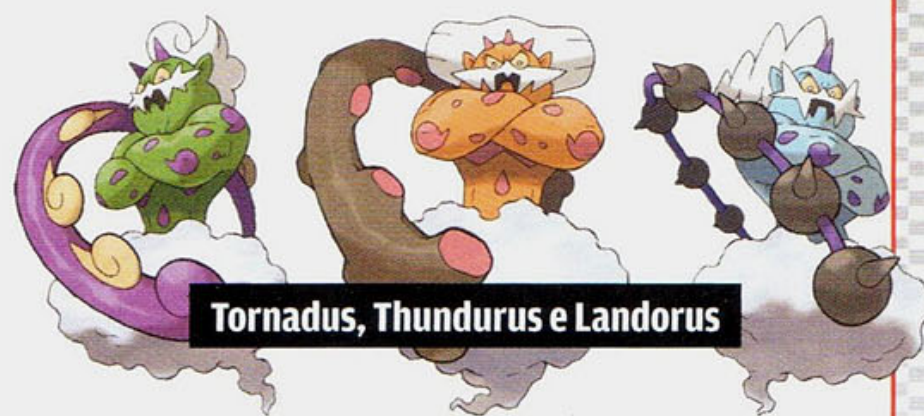
**TERRAKION:** é encontrado na Victory Road, numa caverna que não havia antes da sua primeira jornada. Você precisará da técnica Strength para encará-lo.



**KYUREM:** ao norte da rota 13 você encontrará a área Giant Chasm. Ao se aproximar de um lago, um berro ecoará. Vá até o norte e encontre o dragão Kyurem.

**MORIMOTO:** no 22º andar do prédio da Game Freak em Castelia City há um treinador chamado Morimoto, homenagem a um funcionário da empresa, o designer Shigeki Morimoto. Batalhe com ele uma vez por dia.

**TORNADUS E THUNDURUS:** depois de conseguir as oito insígnias, siga até a rota 10 e você será informado que estranhos eventos climáticos estão ocorrendo na rota 7. Siga para lá e continue até avistar a segunda casa no meio do caminho. Você será convidado para entrar e, logo depois de sair da residên-



cia, aparecerá na sua frente Thundurus (em *Pokémon White*) ou Tornadus (em *Pokémon Black*). Depois, eles ficarão andando pelo mapa de Unova, assim como os cães lendários de *Gold* e *Silver*.

**LANDORUS:** para pegá-lo, tenha Thundurus e Tornadus em seu time. Vá para a rota 14 e aperte o botão A para que Landorus batalhe.



**ROYAL UNOVA:** após vencer a Elite dos Quatro, você será bem-vindo no Royal Unova, navio que fica em Cruise Dock, em Castelia City, aberto para batalhas nos finais de tarde.

## POKÉMON EXCLUSIVOS DA VERSÃO BLACK:

Beedrill, Breloom, Cottonee, Ghotitelle, Gothita, Gothorita, HonchKrow, Houndoom, Houndour, Kakuna, Mandibuzz, Murkrow, Plusle, Reshiram, Shroomish, Tornadus, Volbeat, Vullaby, Weedle e Whimsicott.

## POKÉMON EXCLUSIVOS DA VERSÃO WHITE:

Braviary, Butterfree, Caterpie, Duosion, Ilumise, Lilligant, Metapod, Mightyena, Minun, Misdreavus, Mismagius, Paras, Parasect, Petilil, Poochyena, Reuniclus, Rufflet, Solosis, Thundurus e Zekrom.

# POKÉMON BLACK E POKÉMON WHITE

## PARTA AO NOSSO LADO NA INCRÍVEL JORNADA POR UNOVA



Daniel Lima

### ANTES DE COMEÇAR:

- O sistema de experiência mudou: agora a pontuação depende da diferença de nível entre os Pokémon que lutaram. Se o Pokémon do treinador estiver muitos níveis abaixo do adversário, ele ganha bem mais experiência do que se estiver muitos níveis acima.

- Pokémon iniciais: Tepig (Fire/Fighting) é o mais vantajoso para enfrentar líderes de ginásio. O que ajudará menos é Snivy (Grass), por causa dos golpes que aprende durante a jornada.

- Pegue tudo no caminho! Não apenas monstros, mas também itens especiais que aparecem durante a jornada. Objetos invisíveis serão encontrados apenas com a Dowsing Machine.

- Os Technical Machines não são mais gastos depois de usados. O treinador pode aproveitá-lo várias vezes em qualquer Pokémon sem o mesmo problema dos Hidden Machines. Já os HMs se tornaram desnecessários para terminar o jogo, a não ser pelo HM Cut.

**O** nosso guia facilitará seu caminho pela nova jornada, mas não vai mostrar todos os cantos de Unova. A ideia é que você explore caminhos alternativos usando esse roteiro para voltar ao caminho tradicional quando precisar.

### A AVENTURA COMEÇA!

Você começa em Numeva Town ao lado dos rivais Cheren e Bianca. De cara, pegue seu inicial Tepig (porco de fogo), Oshawott (lontra de água) ou Snivy (serpente

de planta). A escolha dos Pokémon de seus rivais dependerá da sua decisão. Em relação ao seu monstinho, Bianca sempre fica com o Pokémon fraco e Cheren fica com o forte. A batalha com os dois é inevitável. Use Leer ou Tail Whip uma vez e ataque até derrubá-los. Depois da luta, sua mãe dará o Xtransceiver, que permite que você converse online com seus amigos.



Saia de casa e vá para o lar de Bianca.

**N**  
Purrloin - Lv. 7

Depois, vá se encontrar com a Professora Juniper, que também fica na sua cidade, para receber a Pokédex e o mapa da região. Saindo do local pelo norte, Juniper e te ensinará a pegar Pokémon. Depois da Route 1, você chega a Accumula Town, onde encontra o líder do Team Plasma Ghetsis e N pela primeira vez.

Depois da luta, siga pela saída noroeste para a Route 2, onde ganhará o Running Shoes. A Route 2 também é a primeira a ter treinadores para lutar. No final do caminho, Bianca te desafiará.

**BIANCA**  
Lillipup - Lv.6  
Tepig, Oshawott ou Snivy - Lv.7

### O PRIMEIRO GINÁSIO

O treinador chega em Striaton City. Você

não vai para a Route 3 sem vencer o líder de ginásio, mas a entrada do lugar estará protegida por uma pessoa. Então, vá para o Dreamyard, na saída leste da cidade, e enfrente treinadores para pegar um dos três macacos do jogo. Você receberá Pansear se seu inicial for Oshawott, Pansage se for Tepig ou Panpour se for Snivy. Aí, vá para uma casa à esquerda do Pokémon Center. Cheren estará lá.

**CHEREN**  
Tepig, Oshawott ou Snivy - Lv.8  
Purrloin - Lv.8



Ter um dos macacos facilitará sua batalha contra Cheren ou no ginásio. Se o inicial for Tepig, o líder será Cress (usa Panpour); Se for Oshawott, será Cilan (usa Pansage). Se for Snivy, será Chili (usa Pansear).

**CRESS, CYLAN OU CHILI**  
Lillipup - Lv. 12  
Panpour, Pansage ou Pansear - Lv.14



Use seu inicial e o Pokémon que conquistado no Dreamyard. Vencida a

batalha, você receberá a insígnia Trio Badge, o TM 83 (Work Up). Saindo de lá, Fennel te levará ao laboratório dela e dará o HM 01 (Cut). Ensine a um Pokémon e use-o em Dreamyard para abrir uma passagem. Munna aparecerá, junto com capangas do Team Plasma. Depois de enfrentá-los, volte ao laboratório e ganhe o C-Gear. Na Route 3, Cheren te desafiará.

**CHEREN**  
Tepig, Oshawott ou Snivy - Lv.14  
Purrloin - Lv.12

Depois, siga os integrantes do Team Plasma até a Wellspring Cave (saída oeste da Route 3). Haverá uma luta em dupla ao lado de Cheren. Depois de vencer, volte pela rota e siga para o sul, até Nacrene City. No caminho da Route 3, os matos mais escuros têm Pokémon de nível mais alto, e ainda podem surgir batalhas duplas contra monstros selvagens.

## BATALHA NO MUSEU

Dentro de Nacrene City, visite o museu. Antes de entrar, N aparece. Depois de derrotá-lo, entre de uma vez por todas. Lá há uma biblioteca, que também é o ginásio da cidade, do tipo Normal. Para encontrar o caminho para o líder, leia os três livros que estão em destaque perto de escadas. Isso fará com que a pesquisadora no fundo da sala vire. Lute com ela para que saia do caminho para outro livro e assim vai...

**N**  
Pidove - Lv.13  
Tympole - Lv.13  
Timburr - Lv.13



Tenha um Pokémon lutador. Pignite ou um alguém do tipo encontrado na Pinwheel Forest servem. Ao vencer Lenora, receba a Basic Badge e o TM 67 (Retaliate). Saia do museu para ganhar o Dowsing Machine e dê aquela passada na Pinwheel Forest para enfrentar a turma do Team Plasma. Quando entrar na floresta, siga pela esquerda. Serão quatro inimigos, que carregam um item roubado. Na sequência, continue à direita e depois suba até a Sky Arrow Bridge, ponte que o leva para Castelia City.

**LENORA**  
Herder - Lv.18  
Watchog - Lv.20



## DESAFIOS NA CIDADE GRANDE

Em Castelia City, procure a rua que fica mais à esquerda, onde fica o ginásio. Ao entrar, Cheren e Burgh sairão de lá. Siga-os, voltando para a rua principal e entrando no píer central. Fale com os personagens e retorne à rua do ginásio, no prédio à esquerda da rua. Lute contra membros do Team Plasma, entre no prédio e então o ginásio estará aberto.

**BURGH**  
Whirlpede - Lv.21  
Dweeble - Lv.21  
Leavanny - Lv.23

No ginásio do tipo Bug, force caminho na parede de mel apertando o direcional. Além disso, há botões no chão que precisam ser apertados para seguir adiante.



Monstros de fogo serão essenciais, ou ainda os de pedra, como Roggenrola. Os Pokémon desse ginásio usam golpes para

diminuir Stats, como Sand Attack. Faça trocas de criaturas para não sofrer com isso. Burgh te dará a Insect Badge e o TM 76 (Struggle Bug). Seguindo pela Route 4, Bianca mostrará sua força. Não se esqueça de recuperar seus Pokémon antes do encontro.

**BIANCA**  
Herder - Lv.18  
Munna - Lv. 18  
Pansear, Panpour ou Pansage - Lv.18  
Dewott, Servine ou Pignite - Lv.20

**CHEREN**  
Pidove - Lv.20  
Liepard - Lv.20  
Pansear, Panpour ou Pansage - Lv.20  
Dewott, Servine ou Pignite - Lv.22



O time dela é mais fraco que o de Burgh. Por isso, será fácil derrotá-la. Ao entrar na Route 4, Cheren estará esperando por uma batalha também. Se quiser, vá para uma casa à esquerda, onde um personagem revitalizará seus Pokémon. Depois da batalha, siga ao norte até chegar em Nimbasa City.

## CIDADE DA DIVERSÃO

Enfrente o Team Plasma para ganhar uma Bicycle. Logo depois, Bianca te convidará para conhecer o Pokémon Musical. Siga-a para ganhar a Prop Case, necessária para poder participar do torneio musical. Depois disso, vá para a saída sudeste da cidade, onde fica o ginásio. Ao passar pela saída, N desafiará para uma batalha.

**N**  
Sandile - Lv.22  
Darumaka - Lv.22  
Scraggy - Lv.22  
Sigilyph - Lv. 22



Pokémon com golpes Fighting e Rock

resolvem tudo rapidamente. Após o embate, entre no prédio ao lado da roda gigante para chegar ao ginásio, do tipo Electric. O caminho é bem simples: entre nos carros elétricos e, depois que sair, aperte o botão para mudar o curso deles. Alguns treinadores estarão nos carros.

**ELESA**  
Emolga - Lv. 25  
Emolga - Lv. 25  
Zebstrika - Lv. 27



Pokémon do tipo Ground, como Drilbur, Palpitoad ou Sandile serão úteis. Tenha certeza de ter na mochila alguns

**CHEREN**  
Liepard - Lv. 24  
Tranquill - Lv. 24  
Pansear, Panpour ou Pansage - Lv. 24  
Dewott, Servine ou Pignite - Lv. 26

Parlyz Heal por causa do Static dos Emolga da adversária. Derrote Elea para receber a Bolt Badge e o TM 72 (Volt Switch). Pegue o HM 4 em uma das casas acima do Centro Pokémon. Siga para a Route 5, onde Cheren te esperará. Depois disso, a via para Driftveil City será aberta. Siga para a esquerda passando pela ponte.

## A CAVERNA DAS PEDRAS IMANTADAS

Na parte sul da cidade está a Cold Storage. Desça direto até o fim e entre na porta à esquerda. Para encontrar o Team Plasma, escorregue pelo meio, seguindo da esquerda pra direita. Dê a volta, seguindo pelo canto direito para baixo, vá à direita e depois de baixo para cima. Aí, entre na porta à esquerda. Em seguida, volte para Driftveil City. Você tem coisas a fazer no ginásio, que é do tipo Ground.



Quem escolheu os iniciais dos tipos Grass ou Water terá vida fácil. Golpes como Scald também ajudarão bastante. Quando a luta acabar, Clay dará a Quake Badge. Vá para a saída oeste da cidade e encontre Bianca!

**CLAY**  
Krokorok - Lv. 29  
Palpitoad - Lv. 29  
Excadrill - Lv. 29

**BIANCA**  
Herdier - Lv. 26  
Musharna - Lv. 26  
Pansear, Panpour ou Pansage - Lv. 26  
Dewott, Servine ou Pignite - Lv. 28

A garota dará o HM02 (Fly). Siga pela Route 6, com cuidado para não confundir Pokébolas com o Pokémon Foongus. No fim da Route, ao norte, Clay aparecerá para abrir o caminho e dar o TM 78 (Bulldoze).



Entre em Char-gestone Cave. Para se movimentar na caverna, empurre pedras magnéticas de encontro às pedras maiores. Durante suas andanças, você encontrará a Professora Juniper, membros do Team Plasma e... N!

**N**  
Boldore - Lv. 28  
Joltik - Lv. 28  
Ferroseed - Lv. 28  
Klink - Lv. 28

Um Pokémon de fogo derruba todos, menos Boldore, que não vai aguentar um golpe especial de água ou planta. Depois de derrotar N, o caminho para Mistralton City estará aberto.



## CAVERNA CLIMÁTICA

O ginásio de Mistralton City estará bloqueado. O jeito é seguir ao norte, passando pela Route 07 até a Celestial Tower. Lá dentro, existe uma enfermeira no terceiro

andar. Chegue ao topo e toque o sino. Voe de volta para Mistralton e o ginásio do tipo Flying abrirá as portas.



Um Zebstrika capturado na Route 7 facilmente dá conta do recado. Outra forma é usar golpes do tipo Rock ou Ice. Derrotada, Skyla dará o TM 62 (Acrobatics) e a Jet Badge. Vá para a Route 7 pelo caminho da direita e dê de cara com Cheren.

**SKYLA**  
Swoobat - Lv. 33  
Unfezant - Lv. 33  
Swanna - Lv. 35



Depois da luta, o treinador ganhará o HM 03 (Surf). Parta para Twisted Mountain, montanha que

**CHEREN**  
Unfezant - Lv. 33  
Liepard - Lv. 33  
Simisear, Simisage ou Simipour - Lv. 33  
Dewott, Servine ou Pignite - Lv. 35

muda completamente em abril, agosto e dezembro por causa do inverno. Se por acaso você estiver jogando em um desses meses, suba no mapa até a parte que está nevando, desça dois andares usando a neve, entre na segunda porta à direita e siga até achar Cheren, que está do lado da entrada de Icirrus City. Sem a neve, passar pela montanha será bem mais difícil e repleta de áreas para explorar.



## DESAFIO NO GELO

Ao chegar em Icirrus City, já encare o líder do ginásio de tipo Ice. Tais

Pokémon são fracos contra criaturas do tipo Fighting, Fire, Steel e Rock. Derrote Brycen e recebe a insígnia Freeze Badge e o TM 79.

Saia do ginásio e vá para Dragonspiral Tower, ao norte da cidade. Explore cada andar para enfrentar o bando do Team Plasma. A seguir, voe para Nimbasa city e vá para Route 4. Pegue o caminho à esquerda da Route que leva a Resort Desert. Nessa área, na parte nordeste, está um castelo rodeado de Darmanitan, o Relic Castle. Dentro dele, ande pela areia movediça sem correr ou usar bicicleta.

Após explorá-lo, voe para a frente do ginásio de Nacrene City. Lenora dará a Dark Stone ou a Light Stone, dependendo da versão do game. Com o item em mãos, voe para Icirrus e siga pela direita, passando pela Route 8. Bianca estará no final dela.

Como sempre, o time dela é equilibrado. Continue seguindo por Tubeline Bridge, Route 9, até chegar em Opelucid City.

## GINÁSIO DOS DRAGÕES

Ao chegar na cidade, siga Iris até a casa dela. Depois da conversa, Iris

(em *Pokémon White*) ou Drayden (em *Pokémon Black*) irá ao ginásio do tipo Dragon para mais um combate.



Golpes Ice ou Dragon são os mais indicados. Ensine Blizzard ou Ice Breath para

### BRYCEN

Vannilish - Lv.37  
Cryogonal - Lv.37  
Beartic - Lv. 39

### BIANCA

Stoutland - Lv. 38  
Simisear, Simisage ou Simipour - Lv.38  
Musharna - Lv. 38  
Serperior, Emboar ou Samurott - Lv. 40

### IRIS OU DRAYDEN

Fraxure Lv. 41  
Druddigon Lv. 41  
Haxorus Lv. 43

algum Pokémon de água ou gelo do time. Após a vitória, leve para casa a Legend Badge e o TM 82

(Dragon Tail). Na saída do ginásio, Juniper dará uma Masterbola e indicará o caminho para a Victory Road. Ainda assim, haverá tempo para mais uma batalha com Cheren na Route 10.



Após a batalha, corra para a Victory Road, onde você deve usar todos seus conhecimentos para explorar a área e treinar seus Pokémon. Em Black e White dá para escolher a ordem de enfrentamento da Elite dos Quatro. A dica é lutar contra primeiro contra o membro que possuir os Pokémon mais fáceis de derrotar.



Monstros do tipo Ghost são combatidos com golpes do tipo Dark. Por causa de Chandelure e Golurk, é legal ter Pokémon do tipo Water contigo.



### CHEREN

Unfezant - Lv.43  
Liepard - Lv.43  
Simisear, Simisage ou Simipour - Lv.43  
Serperior, Emboar ou Samurott - Lv. 45

### SHAUNTAL

Cofagrifus - Lv.48  
Golurk - Lv. 48  
Jellicent - Lv.48  
Chandelure - Lv 50

Criaturas do tipo Psychic ou Flying são altamente recomendados nessa parada.



Os Pokémon de Caitlin possuem o tipo Psychic. É possível anular o STAB usando criaturas do tipo Dark. Golpes do tipo Bug também são bastante efetivos, menos contra Sigiliph, que é Flying/Psychic. Contra ele, sugerimos golpes de Rock, Ice ou Electric.



Convoque seus Pokémon do tipo Fighting. Apenas tome cuidado com Aerial Ace que Liepard e Bisharp usam.

## A LUTA FINAL

Após vencer os quatro membros da Elite, toque na estátua do centro. Com isso, acesse o N's Castle. Pegue os itens que encontrar, pois você não voltará ao lugar. No último andar, N estará à sua espera. Antes de lutar, Reshiram ou Zekrom aparecerão para captura.



### MARSHAL

Throh - Lv. 48  
Sawk - Lv. 48  
Conkeldurr - Lv.48  
Mienshao - Lv.50

### CAITLIN

Reuniclus - Lv.48  
Musharna - Lv. 48  
Sigiliph - Lv. 48  
Gothitelle - Lv.50

### GRIMSLEY

Scrafty - Lv.48  
Liepard - Lv.48  
Krookodile - Lv.48  
Bisharp - Lv. 50

Tenha muitas Pokébolas contigo, principalmente Dusk Ball. Para capturar o lendário, diminua seu HP, ponha Status como Sleep ou Paralyze. Enfrentá-los também é uma ótima oportunidade de ganhar experiência. Mesmo derrotados, eles reaparecem na sua frente de novo. É hora de acertar as contas com N.

**N**  
Zekron ou Reshiran - Lv. 52  
Carracosta - Lv. 50  
Archeops - Lv. 50  
Vanilluxe - Lv. 50  
Klinklang - Lv. 50  
Zoroark - Lv. 50



Se o lendário foi capturado e há algum espaço no time, ele aparece liderando. Enfrentar N usando Zekron ou Reshiran é um trabalho bem mais fácil. Carracosta e Archeops caem fácil sob o Fusion Bolt do Zekron, enquanto Fusion Flame derrubam Vanilluxe e Klinklang. Um lendário derruba o outro facilmente usando Dragonbreath. Após a vitória, Ghetsis o desafia.



A luta contra Ghetsis será bem mais difícil. Tenha um Pokémon lutador para derrubar Bisharp, Bouffalant e Hydreigon. Para Cofagrifus, use um monstro com golpes especiais. Reshiran é uma ótima opção nesse caso. Eelektross não tem fraquezas, mas pode ser derrubado com qualquer golpe forte. Seismitoad sofre com criaturas do tipo Planta. Depois disso, será a vez de ler os créditos do jogo. Parabéns!

**SAGE GHETSI**  
Cofagrifus - Lv. 52  
Bisharp - Lv. 52  
Bouffalant - Lv.52  
Eelektross - Lv. 52  
Seismitoad - Lv. 52  
Hydreigon - Lv.54

## PROCURANDO OS SÁBIOS

Após reiniciar o game, você ganha uma Super Rod e a National Pokédex. Agora, sua missão é encontrar os setes sábios que fugiram do N's Castle. Um deles é Ghetsis, que está realmente desaparecido. Veja onde encontrar os outros:



Route 18: vá para a Route 1, e use Surf à esquerda da Route. Existe uma área inexplorada. Na Route 17, use as correntes mais abaixo do mapa para continuar seguindo pela esquerda, até achar uma área de terra. Continue pela esquerda até ver o primeiro Sage. Não deixe de pegar o HM 05 (Waterfall) no matagal à esquerda.



Dreamyard: como novas áreas estarão abertas, siga à direita, até achar uma escada descendo. No fim dela estão vários treinadores com Pokémon no nível 60. Suba novamente e o sábio estará escondido no canto inferior direito da tela.



Relic Castle: vá até a parte onde você encontrou Ghetsis para encontrar um novo caminho que está repleto de capangas do Team Plasma. Siga o labirinto (bai-

xo, esquerda, baixo, esquerda, esquerda) até encontrá-lo.



Cold Storage: o sábio está no mesmo lugar onde você lutou contra o Team Plasma durante sua jornada.



Chargestone Cave: na parte de cima do mapa, procure por escadas para descer um andar depois outro. Dois membros do Team Plasma lhe desafiarão antes de encontrar o sábio.



Route 14: voe para Nimbasa City, vá para a saída nordeste da cidade, seguindo pela Route 16, Marvelous Bridge, Route 15, White Forest ou Black City até chegar na Route 14. Use o Waterfall para alcançar o último sábio.

## A ELITE DOS QUATRO QUER REVANCHE!

Missão resolvida, encontre Alder no topo da Celestial Tower para rever a Elite dos Quatro. Se quiser treinar um pouco antes de ir, o melhor jeito é lutar com seus rivais.

Bianca é encontrada em Nuvema Town,

no laboratório da Professora Juniper, nas noites de sábado. Cheren pode ser encontrado na Route 05 e depois na Victory Road.

A entrada de Pokémon das antigas



#### ALDER

Accelgor - Lv. 75  
Bouffalant - Lv. 75  
Druddigon - Lv. 75  
Vanilluxe - Lv. 75  
Escavalier - Lv. 75  
Volcarona - Lv. 77

gerações em seus times pouco muda as estratégias para derrotar a Elite. O maior problema será aumentar nível dos seus monstros.

Golpes do tipo Rock e Fire derrubam



#### MARSHAL

Breloom - Lv. 71  
Throh - Lv. 71  
Sawk - Lv. 71  
Toxicroak - Lv. 71  
Mienshao - Lv. 71  
Conkeldurr - Lv. 73

#### CAITLIN

Musharna - Lv. 71  
Reuniclus - Lv. 71  
Sigilyph - Lv. 71  
Musharna - Lv. 71  
Gothitelle - Lv. 71  
Bronzong - Lv. 71  
Metagross - Lv. 73



#### SHAUNTAL

Cofagrigus - Lv.71  
Golurk - Lv.71  
Jellycent - Lv.71  
Frosslass - Lv.71  
Drifblim - Lv.71  
Chandelure - Lv.73



#### GRIMSLEY

Sharpedo Lv.71  
Scrafty Lv. 71  
Liepard Lv. 71  
Drapion Lv. 71  
Krookodile Lv. 71  
Bisharp Lv. 73



Depois de tudo, não deixe de explorar a White Forest (Pokémon White) ou a Black City (Pokémon Black)!

# VENHA PARA O NOSSO PARQUE!

É MAIS DIVERTIDO EXPLORAR LUGARES MISTERIOSOS QUANDO HÁ AMIGOS POR PERTO



Mateus Lôbo

A segunda aventura de Pikachu para Wii é uma merecida continuação. *PokéPark 2: Wonders Beyond* pode até ser mais um daqueles jogos de exploração. Entretanto, as batalhas em tempo real combinadas com um enredo misterioso chamam a atenção até mesmo dos treinadores mais velhos. Logo no início, presenciamos um diálogo entre Reshiram e Zekrom sobre uma catástrofe que afetará dois mundos e que só poderá ser evitada por um Pokémon especial. Claro que eles estavam falando de Pikachu.

A aventura começa quando o Pokémon elétrico e Piplup chegam ao PokéPark e encontram um pequeno grupo de Pokémon se dirigindo para uma nova atração. Depois de partirem junto com aquela turma, eles descobrem que não estão mais no local, mas sim no Wish Park, parque que fica em outra dimensão.

Algo não está normal, já que os Pokémon que foram à dimensão paralela começaram a agir de forma estranha desde então. É aí que nosso amigo amarelo percebe que isso é obra dos Pokémon malvados que cuidam daquele estranho lugar. Atacado, Piplup não consegue escapar e Pikachu acaba

retornando sozinho ao PokéPark. Para resgatar seu amigo e salvar os monstros que foram enganados, Oshawott surge para dar aquela força. Os dois, então, iniciam uma investigação para saber como abrir o portal dimensional para o Wish Park. Durante a jornada, eles conhecem Snivy e Tepig, que se juntam ao grupo.

## TODOS JUNTOS

Cada integrante da turma de Pikachu tem uma característica especial: Oshawott pode nadar; Snivy é o mais rápido e dá um salto duplo; e Tepig quebra certos obstáculos. Jogar com Pikachu ou Snivy é a melhor opção, principalmente se você quiser se locomover mais rápido. Entretanto, o sistema de batalha segue os preceitos da série principal. Ou seja, escolha um Pokémon com vantagem antes de entrar em uma luta. Contra um Rhyeperior, por exemplo, Oshawott é a melhor opção por conta dos golpes de água.

Os minigames, principal foco do jogo anterior, agora só estão no Wish Park. Além disso, existem somente quatro, dez a menos que no jogo anterior. Dessa forma, o game ficou







**Cada protagonista tem sua habilidade: Oshawott, por exemplo, é ótimo nadador**



### SURPRESA BOA!

Os consoles de mesa da Nintendo foram palco de grandes jogos paralelos de Pokémon. Desde a série *Pokémon Stadium* (N64), passando por *Hey You, Pikachu!* (N64) e *Pokémon Channel* (GameCube), a Big N sempre deu aos fãs jogos com interações diferentes. *PokéPark: Pikachu's Adventure* conseguiu cumprir tão bem a função de distrair os pokéfans com sua ilha de diversão, que ganhou uma continuação quando ninguém mais esperava um jogo novo para Wii. O título foi revelado três meses depois do anúncio do Wii U. **(Daniel Lima)**

muito menos repetitivo e mais dinâmico, concentrando a diversão na história e na busca em fazer amigos. Quanto maior o número de amizades você fizer pelo caminho, menor será o esforço para abrir o portal do Wish Park. Além disso, os Pokémon que viraram seus amigos podem aparecer durante suas lutas para dar suporte.

Os gráficos não fazem feio, mas uma pequena melhora seria interessante, principalmente porque esta é a primeira aparição da turma de Unova no Wii. A trilha sonora é agradável, apesar de não ter nenhuma música marcante.

Um dos pontos fortes é que, depois de finalizada, a aventura libera conteúdos extras para o modo história, além

de um torneio de batalhas que vai exigir certa estratégia dos treinadores. O mais legal deste modo é que a cada turno você escolhe um dos monstros do seu grupo como lutador principal e dois amigos para suporte. Isso é um forte motivo para que você dê mais uma olhada em todas as áreas visitadas para fazer novas amizades. **NW**

### PRÊMIOS DO KECLEON

Assim que terminar o jogo, escale os prédios na parte sudeste em Cave Town usando o Snivy e caia na área coberta de grama que fica atrás deles. Você encontrará um pano vermelho parecido com um cachecol. Analise-o para ver Kecleon e vires seu amigo para acessar o sistema de recompensas da aventura. Para cada tarefa concluída, você recebe ou libera:

**Attraction Elite:** fique em primeiro lugar nas quatro Attractions (atrações) no Wish Park.

**Battle Experts:** vença todas as batalhas, incluindo o Battle Tournament.

**Battle Tournament Champs:** vença o Battle Tournament depois de ver os créditos do jogo.

**Berry Rich:** colete 50 mil ou mais Berries.

**Camera Czars:** tire 100 ou mais fotos.

**Chase Champions:** vença cada Pokémon no Chase (jogo de caçada).

**Friends with Everyone:** torne-se amigo de todos os 194 Pokémon da aventura.

**Landscrapers:** chacoalhe 100 ou mais plantas.

**Max Power:** deixe no máximo o HP e outras habilidades de seus quatro Pokémon.

**Mighty Smashers:** atinja Pokémon 500 ou mais vezes

usando Dashing Tackle (trombada rápida).

**Portal Pros (Arbor):** consiga 50 mil ou mais Friendship Power ao abrir o portal para o Wish Park na Arbor Area.

**Portal Pros (Cove):** consiga 50 mil ou mais Friendship Power ao abrir o portal para o Wish Park na Cove Area.

**Portal Pros (Crag):** consiga 50 mil ou mais Friendship Power ao abrir o portal para o Wish Park na Crag Area.

**Portal Pros (Tech):** consiga 50 mil ou mais Friendship Power ao abrir o portal para o Wish Park na Tech Area.

**Sure Shots:** atinja 100 vezes ou mais Pokémon com objetos.

**Wrecking Crew:** destrua 100 ou mais objetos.

**TOP SECRET**



**Plataforma:** Wii  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Creatures  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 1-4  
**Classificação:** Livre  
**Conectividade:** Não  
 .....  
**Gráfico:** 7.0  
**Som:** 8.0  
**Jogabilidade:** 7.5  
**Diversão:** 9.0  
**Replay:** 7.5  
**Nota Final:**

**8.0**

# DO TEMPO DOS SAMURAIAS

Pokémon Conquest coloca Pokémon e os grandes guerreiros do Japão lado a lado



**Mateus Lôbo**

**P**okémon Conquest não é nada parecido com os demais jogos Pokémon. O crossover com *Nobunaga's Ambition*, da Tecmo Koei, mostra a Sengoku Jidai, era de conflitos de extrema importância para a unificação do Japão. A ambição de Oda Nobunaga, que existiu de verdade, era justamente conquistar territórios e controlar aquele país.

A aventura gira em torno de uma lenda que diz que a pessoa que conquistar os 17 reinos de Ransei encontrará um Pokémon lendário que salvará o mundo. Então, o jogador assume o papel de um jovem que deseja impedir os planos do general.

*Nobunaga's Ambition* está no mercado há 27 anos, possui títulos para NES, Game Boy e até Nintendo DS. A série é conhecida por sua grande complexidade, exigindo que o jogador organize seus batalhões, prepare estratégias para invasão de territórios, guarde suprimentos e faça acordos políticos.

Apesar de não exigir o mesmo nível de complexidade, *Conquest* conta com recursos atraentes para fãs de ambas as franquias. Por ser um Tactical RPG, as batalhas são realizadas em turnos e em arenas, nas quais cada personagem possui suas características de movimentação e ataque. Até seis Pokémon são controlados ao mesmo tempo, enquanto os parceiros humanos utilizam habilidades especiais para dar suporte a eles.

## MELHOR DE DOIS MUNDOS

Apesar de certas semelhanças, o jogo conta com o seu próprio sistema de batalha. Você verá os termos Super Effective e Not Very Effective, mas os Pokémon só usarão um golpe. As Abilities também estão presentes, ajudando a reforçar a es-

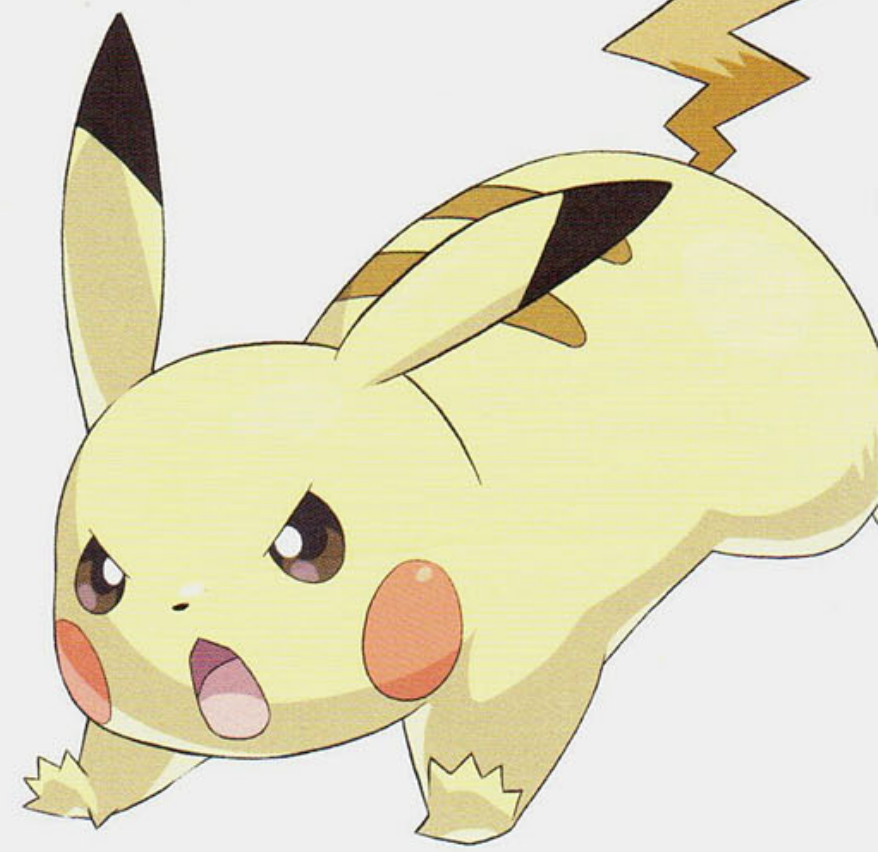
tratégia, mas são as mesmas encontradas na série principal. Além dos itens vistos na franquia Pokémon, outros podem ser encontrados durante a aventura, como o Poison Protection, que previne envenenamentos por três turnos.

O jogo é dividido em episódios e conta com distinção entre os dias do ano. Por isso, preste atenção à passagem de tempo, organizando com cautela suas decisões, pois certas missões possuem uma data-limite para serem completadas.

No mapa é possível selecionar uma região e explorar seu conteúdo, como lojas e locais com Pokémon selvagens. Certos recursos de cada área só serão liberados após conquistá-la, mas mesmo assim ainda é possível melhorar a qualidade dos serviços disponíveis, fazendo um upgrade em troca de dinheiro.

## AMIGOS

Neste mundo, os Pokémon não são capturados. Você faz amizades por meio do Pokémon Link, processo de sincronização



que consome turnos e é feito durante a batalha. Basta que um deles se aproxime do alvo e você selecione a opção Link. Uma medalha aparecerá na cabeça do Pokémon, indicando o grau de compatibilidade. A medalha de ouro simboliza o grau mais elevado, seguida pela de prata e pela de bronze.

Os Pokémon evoluem caso a amizade seja fortalecida, enquanto outros precisam de itens especiais ou até



**Plataforma:**  
Nintendo DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Tecmo Koei  
**Gênero:** RPG  
**Jogadores:** 1-2  
**Classificação:** Livre  
**Conectividade:**  
Nintendo WFC

**Gráfico:** 9.0  
**Som:** 9.0  
**Jogabilidade:** 10  
**Diversão:** 10  
**Replay:** 10

**Nota Final:**

**9.5**

## POKÉMON RAROS

Alguns monstrinhos não são encontrados em *Conquest*. No entanto, eles podem entrar na aventura com a ajuda de certos códigos. Para liberá-los, clique em Password na tela com os mapas do jogo e digite a senha correspondente (veja tabela ao lado). Depois, mude de mês na aventura e você será avisado que o tal Pokémon foi visto numa das 17 regiões de Ransei. Vá para lá e tente capturá-lo. O botão Password não pode ser usado logo no início da aventura. Ele só aparece depois de alguns reinos conquistados por você.



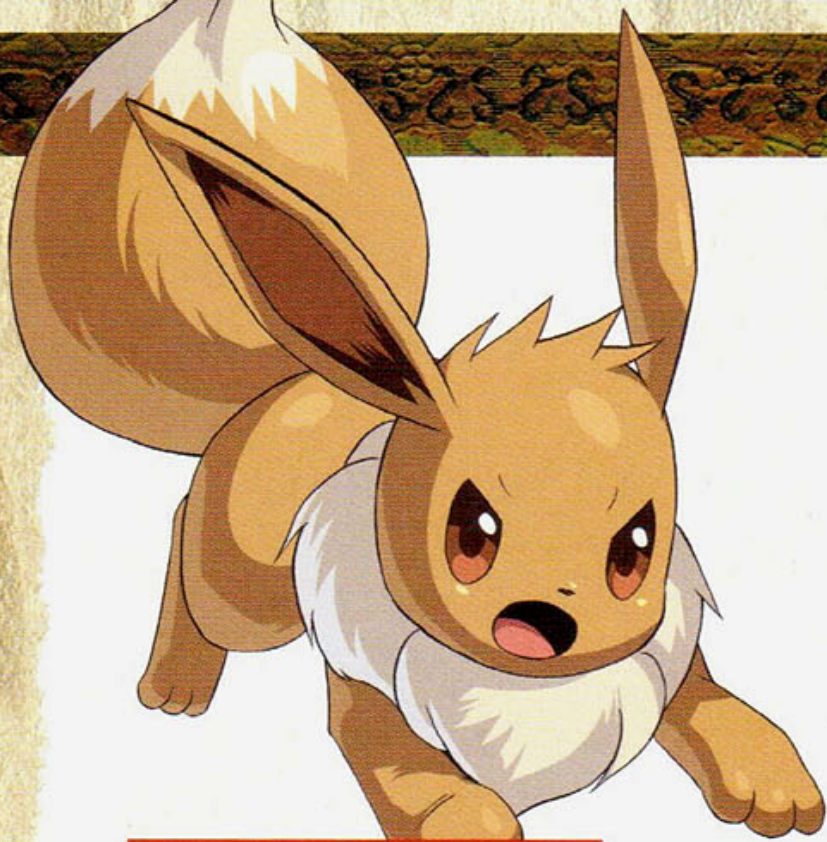
## CONQUISTANDO NOVAS AMIZADES

Por mais que alguns Pokéfãs tenham torcido o nariz durante seu anúncio, *Pokémon Conquest* mostrou que é um jogo de respeito. Além disso, popularizou *Nobunaga's Ambition*, série que não é tão conhecida no Ocidente.



**Estiloso: conquiste reinos e melhore sua armadura!**

Pokémon	Password
Axew	BqWxXEK3xg
Beldum	CMqkZRRSRX
Chimchar	DNB3x2gCgk
Cinccino	vVALFrGTXX
Croagunk	LKpk8FRQR8
Darmanitan	pK5RgzqLG8
Deino	8rf3XPwwJw
Eevee	2rz3XFCKmR
Emolga	Jnm3kqgN8X
Gible	LTb3n3RYJ8
Gyarados	mq2xRVNgRL
Lapas	GfV33RVN3F
Larvesta	yQAx81qxGR
Larvitar	Lpu3ggCYk8
Lilligant	RwGxLbHRRk
Misdreavus	mnKX3qwrZR
Oshawott	frCLRpXG88
Panpour	CNZF3wpq3x
Pansage	q5wwwxHD8n
Pansear	niE33w9rWM
Pikachu	FZP8GqRZRR
Riolu	SHw8mxRAJR
Scyther	8GV3LMGrnM
Sneasel	Rc338MpqLx
Snivy	XyADXkr138
Zoroark	6iYmwq1Y8w



**Cada Pokémon usa apenas um golpe em batalhas**

mesmo devem enfrentar missões específicas para que isso ocorra.

De acordo com a força da ligação entre Pokémon e guerreiro, o monstinho fornece ao seu parceiro a capacidade de "evoluir". A evolução muda a aparência do guerreiro (cor do cabelo,

## UM RUMO INTERESSANTE



**Ricardo Syozi**

*Pokémon Conquest* é um primor em termos técnicos. Seu estilo gráfico foca em cores fortes e vivas. Não é uma revolução para Nintendo DS, mas sim um uso inteligente de seu poderio. A música é como sempre emocionante, as faixas escolhidas representam bem o que está ocorrendo e logo ficam na cabeça. Não apresenta desafios muito complexos, mas pode te dar uma dor de cabeça, caso você não tome boas decisões. A história é interessante, a jogabilidade é perfeita, os extras empolgam. O que mais podemos pedir?

detalhes da armadura...).

### QUAL CAMINHO SEGUIR?

Eevee, que seguirá você na jornada, não foi escolhido por acaso. Ele é o monstinho que mais possui evoluções: todas alternativas e de tipos distintos. Dessa forma, você decide qual de suas evoluções será a mais relevante na sua campanha. Evoluir para Espeon, Umbreon, Leafeon ou Glaceon requer

que o monstinho esteja com uma certa porcentagem no Pokémon Link e, em seguida, seja utilizado em batalha em um reino específico.

### CONQUISTE!

Após finalizar *Pokémon Conquest*, novos capítulos são abertos, explicando melhor a história de alguns personagens, mas para ter acesso a todos, é preciso cumprir certos requisitos e missões. **NW**

## PERSONALIDADES DO PASSADO

Certos personagens de *Conquest* foram baseados em figuras notáveis da história do Japão

### ODA NOBUNAGA

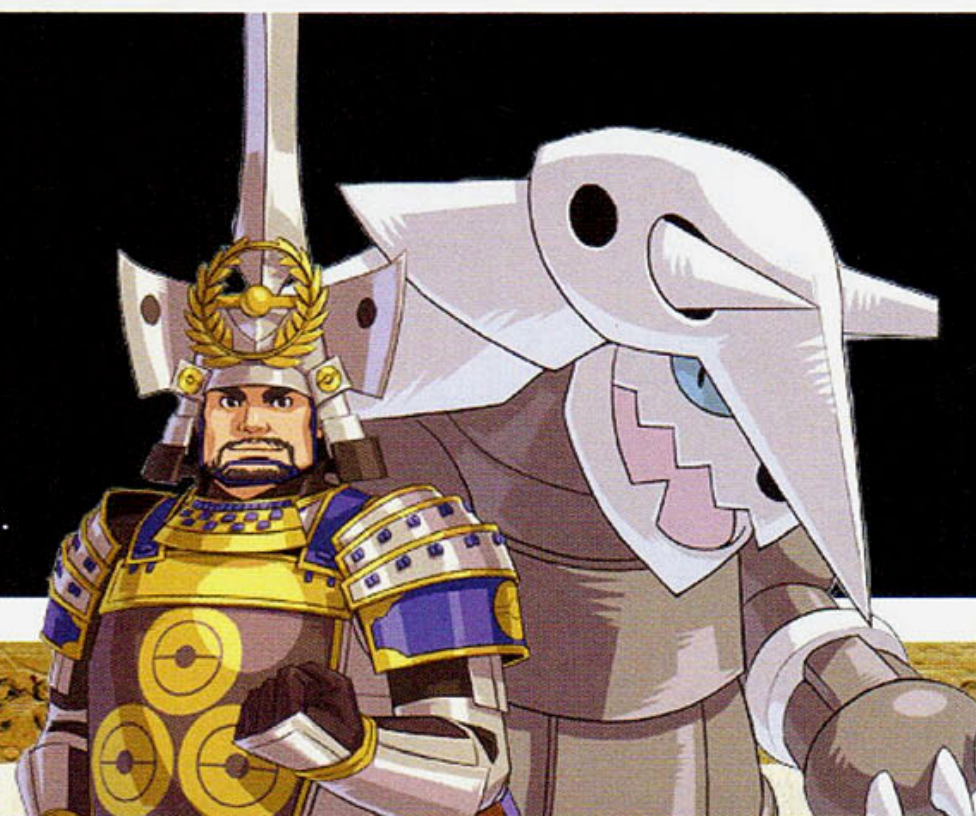
Um dos personagens mais conhecidos do Japão, foi um senhor feudal e líder de exército que iniciou a unificação do país. Nobunaga possuía habilidade tanto nos campos de batalha quanto no cenário político e econômico. Após inúmeras vitórias, foi traído por um de seus generais, Akechi Mitsuhide, e forçado a cometer Seppuku, retirando sua própria vida para morrer com honra.

### AKECHI MITSUHIDE

General talentoso que foi culpado pela morte de Oda Nobunaga. O motivo da traição ainda gera controvérsias entre historiadores, mas muitos acreditam que Mitsuhide culpava Nobunaga pelo assassinato de sua mãe.

### TOKUGAWA IEYASU

O clã de Ieyasu possuía uma complicada relação com o clã de Nobunaga. Foi o primeiro shogun do período Tokugawa, que durou mais de 250 anos.



# DÊ CORDA E LUTE!

OS POKÉMON VIRARAM BRINQUEDOS EM RUMBLE BLAST



Ricardo Syozi

A FRANQUIA POKÉMON PARECE SE renovar a cada nova aventura. Suas novidades normalmente incluem novas estratégias, novos tipos, novos golpes e novas formas de jogar. *Pokémon Rumble Blast*, segundo game spin-off da franquia *Rumble*, limitou-se a adicionar um mínimo de recursos legais e nada mais que pudessem alterar o mundo dos monstros.



Spin-off são ótimos para sairmos um pouco da mesmice, mesmo que ela seja boa. Com *Rumble Blast*, esqueça as estratégias que revolucionaram o mundo dos RPGs. A ideia neste jogo é a simples e única surra de botões de forma incessante.

Como na versão de WiiWare, todos os Pokémon não passam de brinquedos de corda. Eles moram em um mundo onde interagem entre si, mas tudo isso não passa de uma brincadeira na mente de um jogador.

Durante as várias horas de gameplay, você derrotará outros Pokémon e acumu-

lará moedas para adquirir novos golpes, mesmo que cada monstinho só possa ter dois ataques por vez.

As limitações continuam em relação às áreas. Você sai de uma para ir para outra constantemente até chegar à batalha final na arena Battle Royale, na qual muitos Pokémon se enfrentam até sobrar um.

Há outras opções como o Team Battle, em que você usa três Pokémon para enfrentar outros. Aqui não é possível trocar de monstinho no meio do confronto. Você nem chega a controlar todos ao mesmo tempo, mas é uma variação bacana. Além disso, há o curtíssimo modo Charge Battle, no qual você deve girar o direcional do portátil e apertar o botão A para derrubar os adversários que aparecem no caminho. Mesmo sendo algo diferente, a sensação de falta de utilidade deste modo é alta.

Algo muito importante em toda a franquia de Pikachu e companhia sempre foi a interação com outros jogadores. Nos títulos mais recentes da série principal, isso se tornou ainda mais latente com a adição de um modo multiplayer online para você não precisar sair de casa para enfren-

tar outros treinadores.

Em *Rumble Blast* há unicamente o modo local: donos de 3DS podem se enfrentar em batalhas frenéticas. Há a utilização do StreetPass, que permite que seus monstros lutem com seus amigos. Novamente, não há nada de modo online, o que me parece um retrocesso. Se fosse um jogo de Nintendo eShop... **NW**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Ambrella  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 1-2  
**Classificação:** Livre  
**Conectividade:** StreetPass

**Gráfico:** 6.0  
**Som:** 7.0  
**Jogabilidade:** 6.0  
**Diversão:** 6.0  
**Replay:** 5.0

**Nota Final:**

**6.0**

## TOY POKÉMON ESPECIAIS

Em Easterly Town, vá para o lado direito da cidade para falar com Munna. Aí, insira um dos códigos abaixo para encontrar Pokémon com habilidades especiais

- **Articuno:** 2364-4610  
Aparece em 4-1: Frozen Tundra
- **Thundurus:** 8819-8699  
Aparece em 3-3: Fire-breathing Mountain
- **Dialga:** 3402-485  
Aparece em 1-4: Challenger's Ground
- **Tornadus:** 0250-7321  
Aparece em 3-2: Volcanic Slope
- **Groudon:** 0681-1611  
Aparece em 3-3: Firebreathing Mountain
- **Victini:** 6699-8898  
Aparece em 1-2: Sun Dappled Bank
- **Lugia:** 0442-4822  
Aparece em 2-4: Shimmering Lake
- **Zapdos:** 1675-4459  
Aparece em 4-2: Everspring Valley
- **Moltres:** 8714-7361  
Aparece em 4-3: Sunny Seashore
- **Zoroark:** 2153-6742  
Aparece em 4-1: Frozen Tundra

### DÊ CORDA!

Em vez de Pokébola, conte com a sorte para colecionar Pokémon. Quando você ataca os monstros selvagens, alguns deles se transformam em miniaturas. Aí é só guardá-los contigo. **(Daniel Lima)**

# UM MUNDO MISTERIOSO PARA CONHECER

Explore dungeons em 3D em *Mystery Dungeon: Gates to Infinity*



Mateus Lôbo



Ricardo Sjozi

**P**okémon *Mystery Dungeon* é um dos jogos paralelos mais diferentes da saga. Você é um humano transformado em Pokémon que se mete em diversas aventuras enquanto tenta descobrir o que aconteceu contigo.

Você começa escolhendo se quer ser Pikachu, Tepig, Oshawott, Snivy ou Axew. Sua jornada começa com muita exploração, customização e batalhas em grande estilo. Ao entrarmos em cada nova missão (Quest), não importa se ela é paralela ou uma das oito principais, acabamos dentro de um labirinto que se altera a cada vez que colocamos nossos pés lá.

Abra novas áreas no jogo criando Magnagates



Com o tempo, seu time fica mais forte, aprende novos golpes, ganha ataques especiais em conjunto e adquire muitos P, moeda para comprar itens e melhorar o Pokémon Paradise, grande atrativo de *Gates to Infinity*.

Sou um grande fã de customização. Ter um jogo com sua cara, do jeito que você quiser, é sempre um atrativo à

parte. Pokémon Paradise é uma enorme porção de terra que pode virar um verdadeiro resort para os monstros conviverem e se divertirem com harmonia e felicidade.

Há opções de Dojos de tipos diferentes, como o Electric Dojo (para os elétricos) e o Water Dojo (aquáticos), para treinar movimentos específicos. Você pode cultivar uma plantação de Oran Berries, e até mesmo construir um local para comprar bilhetes premiados.

## ALÉM DO JOGO

Conecte seu console à internet e aproveite bons conteúdos extras, comprando novos mapas, que terão novas aventuras. Você e mais três amigos poderão se unir para resolver Quests e disputas no sistema multiplayer local do Companion Mode. Para tanto, cada um deve ter um cartucho do jogo e um Nintendo 3DS.

Uma belíssima novidade do título são as Magnagates. Tais dungeons surgem quando você foca objetos circulares usando a câmera do portátil. Funciona assim: mire uma xícara, um prato ou uma bola de futebol para criar uma Magnagate. Então, você será transportado para um desafio paralelo com



Você terá cinco Pokémon para liderar: Pikachu, Axew, Oshawott, Tepig e Snivy

diferentes Pokémon do modo principal.

*Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity* é boa diversão, mas aos poucos o jogador se cansa de entrar e sair de Dungeons para melhorar de nível e coletar itens. A história é divertida, mas não o suficiente para prender nossa atenção por tanto tempo. Mesmo assim, o fator "faça seu Pokémon Paradise" é uma novidade que deve ser celebrada. **NW**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Nintendo, The Pokémon Company  
**Desenvolvimento:** Spike Chunsoft  
**Gênero:** Aventura  
**Jogadores:** 1-4  
**Classificação:** Livre  
**Conectividade:** StreetPass, DLC, Nintendo Network

**Gráfico:** 8.0  
**Som:** 7.0  
**Jogabilidade:** 7.0  
**Diversão:** 7.0  
**Replay:** 6.0

**Nota Final:**

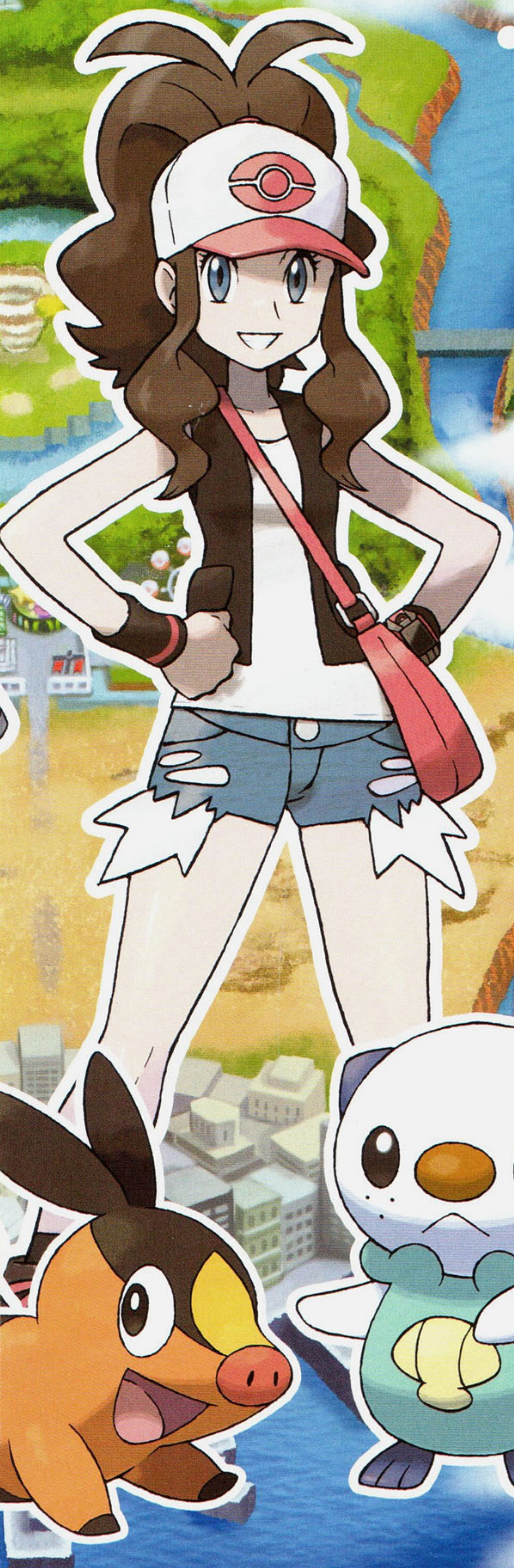
**7.0**

## HO-OH SHINY?

Em *Gates To Infinity* você pode enfrentar uma versão Shiny (brilhante e com cor especial) do poderoso Ho-Oh. A forma possui mais HP e muito mais força, além de golpes diferentes.

# POKÉMON

## WHITE VERSION

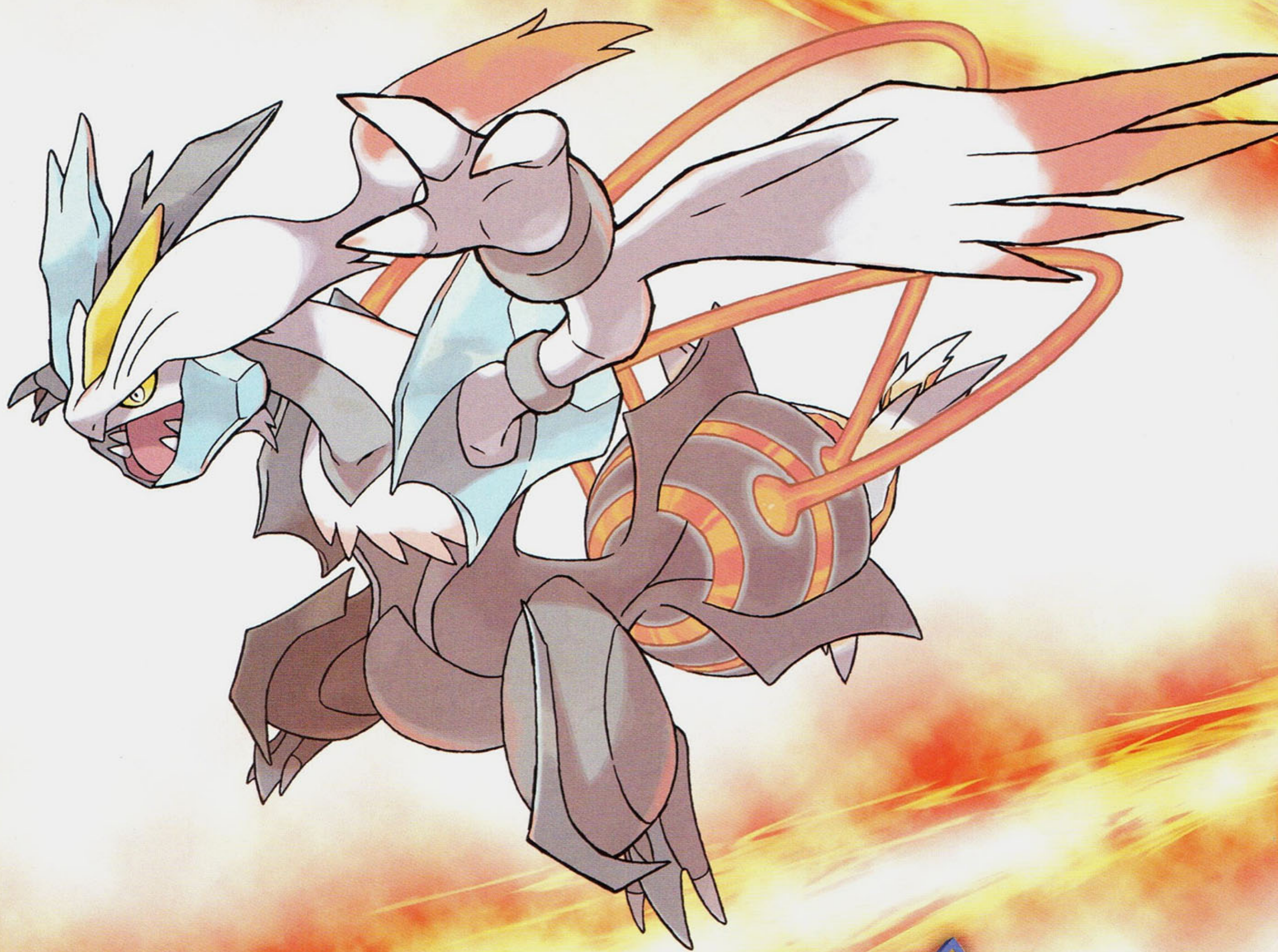




**POKÉMON**  
**BLACK 2**  
VERSION



Nintendo®  
World



POKÉMON™  
WHITE 2  
VERSION

# POKÉMON™

## BLACK VERSION



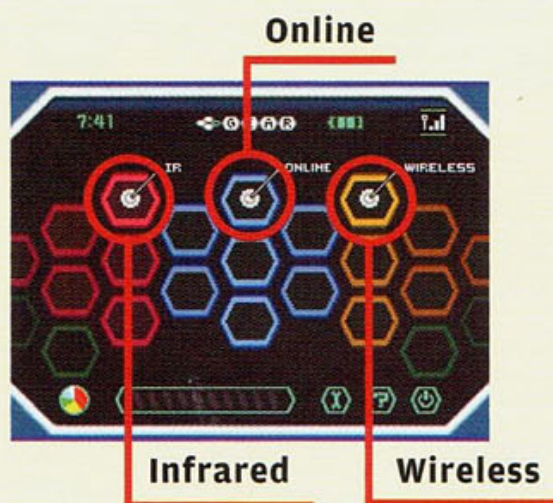
**Nintendo®**  
World

# POR DENTRO DO C-GEAR

Descubra os segredos do aplicativo de *Pokémon Black* e *Pokémon White*

 **Mateus Lôbo**

**A**lém de ajudar na troca de Pokémon e em batalhas, o C-Gear facilita a vida de quem curte *Black* e *White* em outros aspectos.



O C-Gear tem três funções principais: Infrared, Online e Wireless.

**Infrared:** os jogadores posicionam portáteis próximos um ao outro para trocar informações.

**Battle:** treinadores batalham fora de um Centro Pokémon.

**Friend Code:** conecte os dois jogos para que os Friend Codes dos jogadores sejam transferidos para seus respectivos Pal Pads, lista de pessoas com as quais você já interagiu.

## Entralink:

acesse a Entree Forest, local para onde os Pokémon obtidos no Dream World são enviados.



**Game Sync (Online):** após cadastrar seu jogo em uma conta do Pokémon Global Link, o Game Sync possibilita que um dos seus monstros seja enviado ao Dream World.

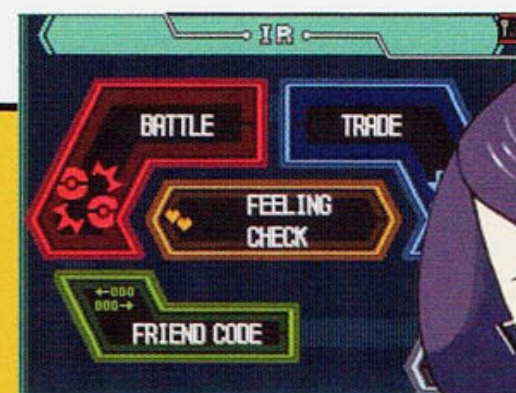
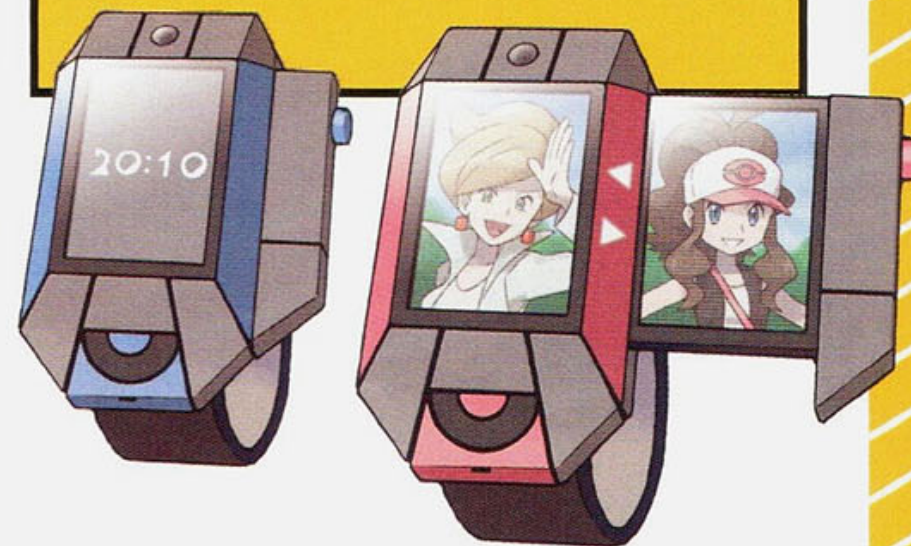
**Feeling Check (Infrared):** dois jogadores fazem uma série de atividades na tela de toque do portátil para receberem uma nota. Dependendo do valor, a quantidade de Sweet Hearts recebida pode aumentar. Os itens são trocados por Heart Scales em Milstraton City.

**Trade (Infrared):** assim como as batalhas, não é necessário ir ao Centro Pokémon. As trocas de monstro neste modo são bem mais rápidas que o convencional.

## BLACK CITY E WHITE FOREST

Por meio do C-Gear, além de batalhar ou trocar Pokémon, você pode passear pelo game de um amigo. Aí, o barato é ir até Black City ou até White Forest. Se você visitar White Forest, convença os moradores a se mudar para Black City de seu jogo e vice-versa.

**Xtransceiver (Wireless):** treinadores fazem chamadas de vídeo, com suporte para até quatro pessoas. Também dá para compartilhar mensagens.




Ao cruzar uma ponte perto da Entree Forest, você (visitante) entra no mundo do seu amigo (jogador), mas não ao mesmo tempo. Aproveite a oportunidade para realizar uma das seis missões especiais:

- 1 - o jogador deve falar com o visitante antes de o tempo limite esgotar
- 2 - o visitante precisa falar com o jogador antes de o tempo limite esgotar
- 3 - o visitante deve desafiar o jogador em uma batalha de dois Pokémon

- 4 - o visitante deve auxiliar o jogador com itens durante uma batalha contra um monstro selvagem
- 5 - o visitante deve esconder um item para que o jogador o encontre
- 6 - o visitante deve vender um item para o jogador.

# DE VOLTA À AÇÃO


 Mateus Lôbo

Novos Pokémon surgem na congelada Unova

**M**uitos Pokéfãs ficaram confusos quando Junichi Masuda, diretor de *Pokémon*, anunciou o lançamento de *Pokémon Black Version 2* e *Pokémon White Version 2*. O motivo é simples: são os primeiros jogos da série principal que recebem uma numeração após o título. Apesar de a história ocorrer dois anos após *Black* e *White*, o enredo foi feito para não depender das versões anteriores. Claro, se você teve o prazer de visitar Unova antes, será surpreendido!



Black  
Kyurem



White  
Kyurem



## NOVOS E VELHOS

**N**os ginásios, os líderes não são a única novidade. O ambiente desses locais está diferente. Esteja preparado para quebrar a cabeça com novos puzzles.

Os aspectos gráficos sofreram modificações interessantes. Os treinadores possuem uma animação exibida logo no início da batalha, algo que era exclusivo de personagens especiais.

Black City (área exclusiva de *Pokémon Black*) e White Forest (área exclusiva de *Pokémon White*) receberam um recurso parecido com o Battle Tower, no qual treinadores desafiarão o protagonista até que ele chegue ao último andar. Black Skyscraper é de Black City, enquanto Tree Hollow é de White Forest.

Os outros aspectos dessa área continuam iguais: Black City está repleta de treinadores para serem desafiados; White Forest conta com um espaço reservado

para a captura de Pokémon. Durante sua andança, não deixe de procurar pelas Hidden Hollows, pontos secretos que você acessa interagindo com elementos de cenários, como árvores. Ao entrar no local, encontre itens raros e Pokémon com Hidden Abilities.

### COISA DE HOLLYWOOD

No PokéStar Studios, o jogador participa da gravação de filmes, escolhendo roteiro, falas e figurino. De acordo com sua atuação, você vira uma estrela de cinema!

### POKÉMON WORLD TOURNAMENT

Traz de volta líderes de ginásio de outras regiões para um torneio. Enfrentar Misty e outros treinadores famosos em um só jogo era algo sonhado por muitos fãs. As chaves são formadas por líderes de regiões distintas com times diferentes dos

usuais, ou até mesmo com personagens especiais com Pokémon lendários.

### LIBERTADORES OU VILÕES?

A Equipe Plasma merece atenção especial. Eles contestam a relação entre Pokémon e humanos e são os responsáveis pelos problemas que o protagonista enfrentará, sem falar no misterioso congelamento de Unova...

### JOIN AVENUE

A área de vendas cresce à medida que o jogador realiza conexões com outros donos de *Black*, *Black 2*, *White* e *White 2* por meio de conexão local ou online. Apesar disso, as lojinhas só podem ser vistas em *Black 2* e *White 2*.

### SISTEMA DE CONQUISTAS

Você será recompensado com medalhas, que serão entregues no Pokémon Center,

## UNOVA DIFERENTE

A aventura começa em Aspertia City, cidade inicial que tem um Centro Pokémon e um ginásio, algo inédito até então. Cheren, amigo e rival do protagonista de *Black* e *White*, assumiu a liderança do ginásio de Aspertia City! Bianca, também camarada do antigo protagonista, agora é assistente da Professora Juniper e te entregará seu Pokémon inicial.

## A SEGUNDA JORNADA!

*Black 2* e *White 2* fazem questão de mostrar não só as mudanças físicas da região de Unova quanto as sociais, já que os habitantes foram afetados pelas ambições do Team Plasma. Por conta disso, o foco da história é a relação entre humanos e Pokémon, apresentado pelo ponto de vista de vários personagens que relatam sua experiência com a organização criminosa.

Trocar recursos exclusivos entre as versões e até mesmo ter o mérito de suas ações em *Black* ou *White* reconhecido nos novos jogos é algo bem recompensador. Juntando a nostalgia de rever locais já conhecidos, mas agora com um novo visual, e personagens importantes de vários jogos da franquia, *BW2* cumpriram certamente o papel que todo bom jogo almeja atender: divertir, inovar e surpreender. (Mateus Lôbo)



Bianca é a nova assistente da Professora Juniper

Cheren agora é líder de ginásio

a cada conquista realizada, como capturar seu primeiro Pokémon Shiny.

As medalhas serão registradas no Trainer Card. Use o Game Sync para que elas apareçam no seu perfil do Pokémon Global Link.

### ENTRALINK

Tem novas funções bem úteis: Memory Link, Key Link e 3DS Link (exclusivo para 3DS). O jogador agora pode realizar FES Missions, que nem sempre precisam da ajuda de outro treinador. Completar as missões garante que você ganhe itens, desde Berries a pedras de evolução. No Entralink é possível manusear os Pass Power, que garantem vários benefícios durante certo limite de

tempo, como aumentar as chances de encontrar um Pokémon raro.

### MEMORY LINK

Se você é veterano e pensou que ficaria sem conteúdo extra, está enganado! O Memory Link foi desenvolvido para detectar seu progresso em *BW* e habilitar eventos em *BW2*, incluindo encontros com antigos líderes de ginásios, itens e batalhas interessantes. Acesse-o via wireless ou Wi-Fi. Para conexão local, o jogador que estiver com *Black* ou *White* deve utilizar o Download Play, enquanto o outro ativa o Memory Link em *Black 2* ou *White 2*. A conexão pode ser feita via Global Link, caso o jogador tenha uma conta que possua o registro do novo e do antigo jogo.

### KEY LINK

Libera eventos bem específicos, como a aparição de um Pokémon lendário. O sistema também aumenta ou diminui a dificuldade do jogo e transforma Black City em White Forest e vice-versa.

### XTRANSCEIVER

O aplicativo de chamadas de vídeo recebeu os minigames *Balloon Smash* e *Balloon Catch*. No primeiro minijogo, você enche balões sem explodi-lo. No segundo game, encontre o balão que tiver a imagem previamente escolhida. **NW**



**Plataforma:** Nintendo DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Game Freak  
**Gênero:** RPG  
**Jogadores:** 1  
**Classificação:** Livre  
**Conectividade:** Nintendo WFC

**Gráfico:** 10  
**Som:** 10  
**Jogabilidade:** 9.0  
**Diversão:** 10  
**Replay:** 10

**Nota Final:**

**10**

## UNIÃO

Black Kyurem e White Kyurem são formas alternativas de Kyurem, obtidas através da fusão com Zekrom e Reshiram. Segundo a lenda da criação de Unova, dois heróis possuíam um Pokémon dragão lendário, mas após uma briga sobre suas convicções, o animal se dividiu em Reshiram e Zekrom. Os lendários foram baseados no conceito de Yin Yang, princípio de dualidade da filosofia chinesa. Kyurem aparece na história como um ser "neutro", sem Yin ou Yang.



# POKÉMON BLACK VERSION 2 E POKÉMON WHITE VERSION 2

PARTA AO NOSSO LADO MAIS UMA VEZ NA INCRÍVEL JORNADA POR UNOVA



Daniel Lima



Mateus Lôbo

**P**okémon *Black 2* e *White 2* foram uma grande surpresa para os fãs, lançados tão rapidamente no Ocidente que nem deu tempo de devorar as unhas de ansiedade. As aventuras têm vários detalhes nada comuns nos games de *Pokémon*. Por isso, conheça algumas informações importantes antes de jogar:

- *Pokémon Black 2* é continuação direta de *Pokémon Black* e *Pokémon White 2* é continuação direta de *Pokémon White*.

- *Pokémon B2W2* possui vários caminhos para o jogador explorar e pegar itens ou Pokémon novos. Baseado nas

ações do modo Normal, o detonado mostra o trecho mais curto para o final.

- Uma opção no menu Key System faz com que os jogadores desbloqueiem níveis de dificuldade e mudem áreas do jogo. Isso só pode ser feito pelo sistema de comunicação infravermelho do seu portátil. Portanto, é necessário achar um amigo que tenha já isso habilitado ou receber o recurso durante seu progresso no game.

- Sobre o Unova Link, quem tem *Pokémon Black* ou *White* pode utilizar a opção Memory Link através de conexão

local ou da conta no Pokémon Global Link. Assim como você já havia feito com *Black* ou *White*, é necessário cadastrar suas cópias de *Black 2* e *White 2* no site do Global Link. O Memory Link serve para complementar a história.

- Quem tem Nintendo 3DS pode comprar na Nintendo eShop o jogo *Pokémon Dream Radar*, no qual é possível pegar vários Pokémon especiais. O nível em que eles aparecem depende de quantas insígnias você tem. Para transferi-los do *Dream Radar* para seu cartucho, utilize a opção Nintendo 3DS Link dentro de Unova Link.

## O INÍCIO

Tudo começa em Aspertia City, sudoeste de Unova. Saia de casa e encontre seu rival, Hugh. Com ele, vá para o alto da cidade, à esquerda da saída para a Route 19, para pegar seu Pokémon inicial: Snivy, Tepig ou Oshawott. Hugh, claro, escolherá aquele que tem vantagem sobre seu escolhido e iniciará uma batalha.

Depois da luta, você será levado para o Pokémon Center, onde ganhará os itens Town Map e Running Shoes. Como o ginásio da cidade está fechado, siga para o norte pela Route 19, depois por Floccesy City e Route 20. Um personagem impedirá que você entre em Virbank City. Resta

**HUGH (1ª luta)**  
Tepig, Oshawott  
ou Snivy - Lv. 5



ir para Floccesy Ranch. No caminho, haverá uma nova batalha contra seu rival.

Ao chegar ao rancho, cure seu Pokémon com a dona do lugar. Em troca, procure pelo Herdier perdido. É fácil: siga para o norte e depois leste, junto com seu rival. Antes de sair de lá, tente capturar Riolu, um bom Pokémon para seu time.

Em Floccesy City, Alder pedirá sua ajuda em um treino. Os Pokémon dele serão Pansear (Fire), Panpour (Water) ou Pansage (Grass). Você ganhará o Medal Box, sistema de conquista do jogo que aparece em sua conta do Global Link. Apenas após isso é possível voltar a Aspertia City para desafiar Cheren, o líder do ginásio do tipo Normal.





## PRIMEIRO GINÁSIO

Não deixe os Pokémon do líder usar o golpe Work Up muitas vezes. Seu time pode ser derrubado com apenas um golpe. Após derrotar Cheren, você ganha a Basic Badge e o TM 83 (Work Up). Saia do local e receba o C-Gear, que permite que se conecte com outros treinadores através de conexão local ou internet.

**CHEREN**  
 Patrat - Lv. 11  
 Lillipup - Lv. 13



## É HORA DO ROCK!

Volte para a Route 20 e siga pela direita para alcançar Virbank City, desta vez sem bloqueios. Ao chegar, o ginásio do tipo Poison estará disponível para lutas. Ao sul de Virbank, em Virbank Complex, pegue um Magnemite, resistente aos Pokémon de Roxie. Ao derrubá-la, receba a Toxic Badge e o TM09 (Venoshock).

**ROXIE**  
 Koffing - Lv. 16  
 Whirlpede - Lv. 18



## LUTE PELO OSCAR

Então, seguindo para o norte, entre no Pokéstar Studios. Uma vez lá dentro,

deverá fazer um filme. A gravação é feita no prédio à esquerda. Basta falar com um personagem na porta. Para ver sua atuação, entre no prédio da direita. Se o vídeo não fizer sucesso, não vai interferir no andamento da história, mas a experiência é importante para avançar no jogo.



Depois de assistir a seu filme, volte para Virbank, à direita do ginásio. Alguns capangas do Team Plasma estarão causando problema. Após a luta, eles fugirão e sobrarão para você o HM01 (Cut), que serve para cortar árvores, quando ensinado a um Pokémon.

Os capangas fugirão para a Route 20. Siga-os e um deles estará um pouco antes da área onde antes ficava bloqueada a passagem para Virbank. Após a vitória, volte para Virbank. Na área em que houve o confronto com o Team Plasma será possível pegar um barco para Castelia City.



Em Castelia, vá direto ao ginásio da cidade, que fica na rua mais à esquerda. O líder não estará lá. A opção é ir atrás de Iris e voltar até perto da saída pela Skyarrow Bridge, que está fechada e não abrirá até você vencer a Elite dos Quatro, e entrar num caminho num píer mais à direita da cidade, em Castelia Sewers. Lá dentro, você andarão em dupla com seu rival. Todos os Pokémon selvagens aparecerão em dupla, e seu monstinho será curado no final de cada batalha.



Castelia Sewers fica repleto de água durante a primavera e o verão, ficando seco durante o outono e o inverno. Isso interfere nas áreas nas quais você pode explorar. Aproveite a companhia do seu rival para explorar o lugar e capturar Pokémon antes de ir ao seu destino, que é logo no início do esgoto. Para isso, suba e procure por dois capangas do Team Plasma. Com isso, ganhe o HM04 (Strength), que serve para empurrar grandes pedras, se for ensinado a um Pokémon.



## VIDA DE INSETO

Do tipo Bug, um ginásio é aberto automaticamente. Lá há elevadores que levam ao topo, onde está o líder Burgh. Lute com Pokémon do tipo Fogo, como Darumaka (Route 4) ou Growlithe (Virbank Complex). Contra Dwebble, um Pokémon como Magnemite ou até mesmo Roggenrola podem ser usados. Após a vitória, ganhe a Insect Badge e o TM 76 (Struggle Bug). Deixe o ginásio e parta para o norte, caminhado na direção da Route 4. Colress te desafiará.

**BURGH**  
 Swadloon - Lv. 22  
 Dwebble - Lv. 22  
 Leavanny - Lv. 24





### EM NOME DA CIÊNCIA

A batalha não é difícil. Reaproveite o mesmo Pokémon de fogo da luta contra

Burgh. Tome apenas cuidado com a Ability Sturdy de Magnemite, que faz com que ele não morra com um golpe apenas. Depois, continue rumo ao norte. Quando houver uma bifurcação, à esquerda há o caminho para Desert Resort. À direita está o caminho para Nimbasa City, onde fica o quarto ginásio.

**COLRESS**  
Magnemite - Lv. 21  
Kling - Lv. 23



Logo ao entrar na cidade, sua versão oposta (garota ou garoto) estará na frente do Battle Subway. Lute junto com ele (ou ela) para ganhar um Vs. Recorder. O recurso gravar certas batalhas.

### PARQUE DE DIVERSÕES

Do tipo elétrico, o ginásio de Nimbasa fica no parque de diversões. Lá, um persona-

gem dirá que Elesa está no antigo Gym, uma montanha russa. Prepare-se. Quando chegar ao fim da montanha, você ouvirá que a garota voltou ao ginásio novo.

**ELESA**  
Emolga - Lv. 28  
Flaaffy - Lv. 28  
Zebstrika - Lv. 30



Seus combates ficam mais efetivos com Pokémon como Drilbur, Onix (Relic Path) ou ainda Sandile (Route 4). Vença e leve a Bolt Badge e o TM72 (Volt Switch).

### ZORUA

A Marvelous Bridge estará interditada. O único caminho é seguir pela saída oeste de Nimbasa, pela Route 05. Ainda em Nimbasa, capangas do Team Plasma estarão lutando com seu rival.



Na sequência, você receberá o HM02 (Fly), que permite viajar entre cidades visitadas, e encontrará um motoqueiro bloqueando a passagem. Nessa hora, acontece a primeira Triple Battle de *White 2* ou a primeira Rotation Battle de *Black 2*. Após a luta, atravesse a Driftveil Drawbridge para chegar a Driftveil City.

O ginásio estará bloqueado. Para liberá-lo, visite uma casa ao lado dele, que pertence a ex-membros do Team Plasma. Converse com a galera para receber o Zorua que foi de N, antigo líder da equipe. Agora, volte ao Gym, que é do tipo Ground.



### ENFRENTA CLAY

Pokémon de água devem fazer parte desse desafio, como Ducklett (Driftveil Drawbridge) e Marill (Route 6). Ao ganhar, receba a Quake Badge e o TM78 (Bulldoze).

**CLAY**  
Krokorok - Lv. 31  
Sandlash - Lv. 31  
Excadrill - Lv. 33



### NOSTALGIA

Vencendo o quinto ginásio, o Pokémon World Tournament é liberado. Você terá de participar da primeira batalha do torneio. Saindo do PWT, um membro do Team Plasma aparece. Siga-o para encontrar um navio, onde haverá uma série de lutas. Cheren e Hugh batalham em dupla contigo.



Quando os embates terminarem, vá em direção a Route 06 e pegue o HM03 (Surf). Continue subindo no mapa até achar Chargestone Cave, atalho para o próximo ginásio. Para avançar na caverna, empurre as pedras na direção de outras.

### PÁSSAROS

Chegando em Mistralton City, não perca tempo e visite o ginásio. Elétricos farão a festa,

como Zebstrika (Route 07). No fim, adquira a Jet Badge e o TM62 (Acrobatics).

**SKYLA**  
Swoobat - Lv.37  
Skarmory - Lv.37  
Swanna - Lv.39



Pegue uma carona no avião de Skylia até Lentimas Town. Para isso, encontre a Professora Juniper, que está no primeiro andar de Celestial Tower (Route 7). Após



conversar com ela, volte a Mistralton e encontre as duas na torre do aeroporto.



Em Lentimas Town, atravesse a Reversal Mountain para chegar a Undella Town. Na montanha, Bianca se juntará a você, fazendo com que todos os Pokémon apareçam em dupla. Bianca só te deixará em paz se você for voltar pra Lentimas ou avançar para Undella.



Em Undella Town, Hugh lutará contigo em frente ao portal da Route 13.

**HUGH**  
Unfezant - Lv. 39  
Simipour, Simisage ou Simisear - Lv. 39  
Emboar, Samurott ou Serperior - Lv. 41

## LENDÁRIO

O caminho para Black City ou White Forest, Marine Tube e Seaside Cave estão bloqueados. Ande pela Route 13 e capture Cobalion! Siga por Lacunosa Town e recupere seus Pokémon.



Hugh estará esperando perto do Centro Pokémon e uma conversa será iniciada. Logo em seguida, Zinzolin e um capanga do Team Plasma aparecem para uma batalha em dupla. Após a luta, siga o mapa na sequência: Route 12, Village Bridge,

Route 11 (onde está Virizion) até chegar a Opelucid City.

O ginásio da cidade é do tipo Dragão. Convoque Pokémon do tipo Steel, que tomam golpes pouco efetivos dos monstros de Drayden, menos de Flygon. Embarate terminado, ganhe a Legend Badge e o TM82 (Dragon Tail).

**DRAYDEN**  
Druddigon - Lv. 46  
Flygon - Lv. 46  
Haxorus - Lv. 48



Siga Drayden até a casa dele. Team Plasma atacará e, então, Zinzolin retornará com seus Pokémon de gelo. Depois, se dirija para a saída leste da cidade e enfrente um dos membros do Shadow Triad. Golpes Fighting serão bem úteis.

**ZINZOLIN**  
Cryogonal - Lv. 46  
Cryogonal - Lv. 46  
Weavile - Lv. 48

**SHADOW**  
Pawniard - Lv. 46  
Pawniard - Lv. 46  
Absol - Lv. 48



## NADANDO

Corra para Undella Town, já que o Marine Tube está aberto. Com isso, o caminho para Humilau City estará livre. Antes de lutar no ginásio, visite as casas

**MARLON**  
Carracosta - Lv. 49  
Wailord - Lv. 49  
Jellicent - Lv. 51



mais ao norte da cidade. Marlon estará nadando e falará contigo. O ginásio é do tipo Water. Ou seja, elétricos e de planta são os mais indicados. No final, o líder te dará a Wave Badge e o TM55 (Scald).

## MARCHE!

Com a última insígnia no bolso, só resta ir para a Route 22, à esquerda de Humilau. Lá, procure por Terrakion, um lutador lendário. Perto dele, Colress te dará o Colress MCHN.



O caminho em Giant Chasm está travado. Volte para Humilau e siga pelo sul, na Route 21, onde será necessário ensinar o HM Surf a um Pokémon. Ao fim dela, está a Seaside Cave.



A rota a seguir é descer, pular uma rampa para baixo e depois para a direita. Desça as escadas e entre na água, subindo para encontrar um Pokémon no qual o personagem use o Colress MCHN para sair da caverna e acessar o Plasma Frigate.



Dentro do navio voador do Team Plasma, as áreas exploráveis mudam de *Black 2* para *White 2*, mas o objetivo é o mesmo: liberar o caminho da porta mais ao norte do barco.

A embarcação voadora costuma viajar por Unova. Confira o que você encontra nas mais diferentes situações:

### **Plasma Frigate (ao lado da Seaside Cave) – Black 2**

Usando uma escada ao norte do barco, é possível descansar seus Pokémon na primeira porta à direita. Os pisos verdes são teleportes usados para chegar aos quatro botões que desativam o caminho para o inimigo. Os quatro corretos são:

- segunda porta da direita, primeiro teleporte de cima;
- terceira porta da direita, último teleporte de baixo;
- primeira porta da esquerda, teleporte de cima;
- terceira porta da esquerda, último teleporte de cima.

Depois de apertar os quatro botões, o acesso para o caminho no andar de cima será aberto.

### **Plasma Frigate (ao lado da Seaside Cave) – White 2**

Desça usando uma escada ao sul do barco. Pegue o Plasma Card, que está na segunda porta da esquerda, com uma capanga entre as cadeiras. Seus Pokémon podem se recuperar na segunda porta à direita. É necessário ter um Password, que pode ser descoberto conversando e lutando com os vilões ao redor. A senha é aleatória, podendo ser uma dessas combinações: 1101, 2202, 3303, 4404, 5505, 6606, 7707, 8808, 9909, Zekrom, Reshiram ou Kyurem.

**Nas duas versões, o resultado é o mesmo: os lasers são desativados, abrindo caminho para que você enfrente novamente Zinzolin numa batalha junto com Hugh.**



**O Team Plasma fugirá e a rota para Giant Chasm será liberada. Volte para o local onde encontrou Colress e Terrakion e continue o caminho pela esquerda até Giant Chasm. A trilha correta fica no centro da caverna. Na área interna, o Plasma Frigate estará no centro da floresta. Escorregue pelo gelo para ir lá.**



### **Plasma Frigate: Black 2**

Para desligar os lasers que estão impedindo o progresso do jogo, pegue o Plasma Card e o Password que o computador exige. O Plasma Card pode ser pego da seguinte forma: quando entrar na sala, siga pela esquerda e pise no primeiro botão que aparece. Isso fará com que o chão se mova e abra caminho para uma escada. Desça por ela e lute com uma capanga, que está mais próximo do centro da sala. Depois disso, descubra a senha lutando com os capangas.

### **Plasma Frigate: White 2**

Para desligar os lasers, pise nos teleportes que o levarão para botões que desativam a barreira. O caminho mais fácil é o seguinte:

- comece pela esquerda e pise no primeiro botão que move as barreiras do andar de baixo. Desça as escadas e pise no primeiro teleporte;
- vá para o teleporte ao lado do último em que pisou, suba e pise no primeiro teleporte que aparecer;
- vá para o teleporte abaixo do último que pisou, suba direto até achar outro

- volte até o teleporte anterior, entre nele, suba as escadas, desça as escadas que estão do lado oposto, ignore o primeiro teleporte e entre no segundo.



Após desativar o laser, o caminho estará livre para enfrentar Zinzolin, que usa o mesmo time da última batalha. Depois dele, será a vez de enfrentar Colress. Basta seguir para o teleporte verde da direita.



A maioria dos monstros do time dele é do tipo Steel. Use golpes de fogo para derrotá-los. Volte e siga pelo lado oposto, para enfrentar o Shadow Trio. Não esqueça de recuperar seus Pokémon entre as lutas.

#### **COLRESS**

Magneon - Lv.50  
Metang - Lv.50  
Beheeyem - Lv.50  
Magnezone - Lv.50  
Klinklang - Lv.52



Missão cumprida, saia pelo caminho aberto pelo Shadow Trio, escorregando pelo gelo pela direita até achar a trilha para a caverna de Kyurem. Você batalhará contra o Pokémon da capa de seu jogo.

### **É SEU!**

Não tente capturá-lo, pois o jogo não permite. Apesar da fusão com Zekrom ou

Reshiram, Kyurem mantém seu tipo: Ice e Dragon. Golpes de fogo ou lutador serão extremamente efetivos. Os mesmos Pokémon que entraram em ação pra derrotar Colress derrubam Kyurem. Depois da luta, será a vez de trocar uma ideia com Ghetsis.



### CONFRONTO FINAL

O time de Ghetsis é bastante equilibrado. Portanto, sua equipe também precisa ser. O jeito mais fácil de vencê-lo é superá-lo com Pokémon mais evoluídos e atacando as fraquezas dos adversários.

Após a luta, o caminho para a Route 23 ficará aberto. Volte de onde veio e saia

pela esquerda. A rota tem vários treinadores poderosos. Por isso, sempre que precisar, volte para a casa que existe logo no início da Route e recupere seus Pokémon.

**GHETISIS**  
Cofagrigus - Lv. 50  
Seismitoad - Lv. 50  
Eelektross - Lv. 50  
Drapion - Lv. 50  
Toxicroak - Lv. 50  
Hydreigon - Lv. 52



## A GRANDE VITÓRIA

Ao pisar na Pokémon League, você receberá o HM05 (Waterfall), que permite subir cachoeiras. Na Victory Road, certos TMs e HMs ajudam: Strength, Cut, Surf, Waterfall e o TM70 (Flash), encontrado em Castelia City. Compre itens de recuperação, pois você enfrentará seu rival no final da missão.



O maior problema de enfrentar Hugh é o fato dos seus Pokémon terem feitos muitas batalhas e seus itens de recuperação terem sido usados várias vezes. Apenas tenha o cuidado de se recuperar antes da luta. Ela não será diferente das outras. Depois virá a Elite Four.

**HUGH**  
Unfezant - Lv. 55  
Bofallant - Lv. 55  
Simipour, Simisage ou Simisear - Lv. 55  
Emboar, Samurott ou Serperior - Lv. 57

Os quatro membros da elite podem ser enfrentados em qualquer ordem, mas o ideal é que o primeiro desafiado seja aquele que dê mais trabalho.

**Shauntal:** possui Pokémon do tipo Ghost. Usar monstros do tipo Dark ou com golpes do tipo Ghost é o jeito mais efetivo de lutar.

**Grimsley:** tem Pokémon do tipo Dark. Por isso, são fracos a golpes do tipo lutador.

Um bom monstrinho como os lendários encontrados na sua jornada fazem com que a luta seja bem mais rápida.

**Caitlin:** o mesmo Pokémon Dark utilizado para derrotar Shauntal pode ser aproveitado aqui, uma vez que os Pokémon inimigos são do tipo Psychic.

**Marshal:** Pokémon rápido do tipo

**SHAUNTAL**  
Cofagrigus - Lv. 56  
Drifblim - Lv. 56  
Golurk - Lv. 56  
Chandelure - Lv. 58

**GRIMSLEY**  
Liepard - Lv. 56  
Scrafty - Lv. 56  
Krookodile - Lv. 56  
Bisharp - Lv. 58

**CAITLIN**  
Musharna - Lv. 56  
Reuniclus - Lv. 56  
Sigiliph - Lv. 56  
Gothitelle - Lv. 58

Psychic ou Flying funcionam bem. Outro tipo que pode ser usado é Ghost, como Golurk.

**Iris:** apesar do nível alto, o time de Iris pode ser derrotado facilmente, caso sua equipe tenha Pokémon com golpes do tipo Fighting e Ice. Tenha um bom estoque de Revive e Full Restore!

Não pense que o jogo acabou. *Black 2* e *White 2* têm muitas áreas para exploração, principalmente depois da vitória contra Iris.

**MARSHAL**  
Throh - Lv. 56  
Sawk - Lv. 56  
Mienshao - Lv. 56  
Conkeldurr - Lv. 58

**IRIS**  
Hydreigon - Lv.57  
Druidigon - Lv.57  
Archeops - Lv.57  
Aggron - Lv.57  
Lapras - Lv.57  
Haxorus - Lv.59



# POKÉDEX DE UNOVA

Reunimos os 155 Pokémon da quinta geração para você!



**N**as próximas páginas você confere detalhes como Abilities e tipos de cada monstinho criado especialmente para a geração *Black* e *White*.

**Nº:** identificação do Pokémon na National Dex, relação que contém as 649 criaturas conhecidas até a fase atual.

**Pokémon:** nome do monstinho. Em parênteses estão as formas alternativas. Exemplo: Meloetta tem as formas *Aria* e *Pirouette*. Cada uma tem diferenças na hora de batalhar.

**Soma:** somatório das bases dos atributos Health ou Hit Points (HP), Attack (ATK), Defense (DEF), Special Attack (SAT), Special Defense (SDE) e Speed (SPD).

**Abilities:** habilidades que cada monstro pode conquistar.

**EXP:** mostra quantos pontos de experiência seu Pokémon precisa para chegar ao nível 100.

**Tipo:** se é Water (água), Fire (fogo), Grass (planta).

### PRESTE ATENÇÃO!

- Certos Pokémon só aparecerão em determinados jogos, caso suas formas evoluídas sejam capturadas e você realize o processo de Breeding (cruzamento). Exemplo: para ter Blitzle, é preciso fazer com que Zebstrika bote um ovo.

- White Kyurem e Black Kyurem são obtidos em *Black 2* e *White 2*, desde que o jogador possua os lendários Reshiram e Zekrom, necessários para ativar as formas especiais de Kyurem.

<b>550</b>	<b>BASCULIN (BLUE)</b>	<b>WATER</b>
HP 70		
ATK 92		
DEF 65		
SAT 80		
SDE 55		
SPD 98		
<b>TOTAL 460</b>		
Experiência: 1.000.000		Ability: Rock Head
Evolução: Formas final		Adaptability

- As bases de atributo não representam o atributo final que o Pokémon pode atingir no nível 100. Elas servem para que sejam calculados os atributos mínimos e máximos de cada espécie. Muitos fatores influem na variação, como Natures, IVs e EVs. Para saber o limite de cada atributo, faça o cálculo:

Ex: Victini possui base 100 em todos os atributos.

$(Base \times 2) + 204 =$  HP máximo no nível 100 (com EVs)  
Seu HP máximo será  $(100 \times 2) + 204 = 404$  (com EVs)

$(Base \times 2) + 99 =$  todos os outros atributos (com EVs)  
Seu ATK será  $(100 \times 2) + 99 = 299$  (com EVs)

Para eliminar os EVs do cálculo, subtraia 63 do resultado final, tanto para HP quanto para os outros atributos.

<b>494</b>	<b>VICTINI</b>	<b>FIRE PSYCHIC</b>
HP 100		
ATK 100		
DEF 100		
SAT 100		
SDE 100		
SPD 100		
<b>TOTAL 600</b>		
Experiência: 1.250.000		Ability: Victory Star
Evolução: Forma final		

<b>495</b>	<b>SNIVY</b>	<b>GRASS</b>
HP 45		
ATK 45		
DEF 55		
SAT 45		
SDE 45		
SPD 63		
<b>TOTAL 308</b>		
Experiência: 1.059.860		Ability: Overgrow
Evolução: Servine (17)		

<b>496</b>	<b>SERVINE</b>	<b>GRASS</b>
HP 60		
ATK 60		
DEF 75		
SAT 60		
SDE 75		
SPD 83		
<b>TOTAL 413</b>		
Experiência: 1.059.860		Ability: Overgrow
Evolução: Serperior (36)		

<b>497</b>	<b>SERPERIOR</b>	<b>GRASS</b>
HP 75		
ATK 75		
DEF 95		
SAT 75		
SDE 95		
SPD 113		
<b>TOTAL 528</b>		
Experiência: 1.059.860		Ability: Overgrow
Evolução: Forma final		

<b>498</b>	<b>TEPIG</b>	<b>FIRE</b>
HP 65		
ATK 63		
DEF 45		
SAT 45		
SDE 45		
SPD 45		
<b>TOTAL 308</b>		
Experiência: 1.059.860		Ability: Blaze
Evolução: Pignite (17)		



Blitzle

<b>499 PIGNITE</b> <b>FIRE FIGHTING</b> HP 90 ATK 93 DEF 55 SAT 70 SDE 55 SPD 55 TOTAL 418  Experiência: 1.059.860 Evolução: Emboar (36) Ability: Blaze	<b>500 EMBOAR</b> <b>FIRE FIGHTING</b> HP 110 ATK 123 DEF 65 SAT 100 SDE 65 SPD 65 TOTAL 528  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Blaze	<b>501 OSHAWOTT</b> <b>WATER</b> HP 55 ATK 55 DEF 45 SAT 63 SDE 45 SPD 45 TOTAL 308  Experiência: 1.059.860 Evolução: Ability: Torrent	<b>502 DEWOTT</b> <b>WATER</b> HP 75 ATK 75 DEF 60 SAT 83 SDE 60 SPD 60 TOTAL 413  Experiência: 1.059.860 Evolução: Ability: Torrent	<b>503 SAMUROTT</b> <b>WATER</b> HP 95 ATK 100 DEF 85 SAT 108 SDE 70 SPD 70 TOTAL 528  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Torrent
<b>504 PATRAT</b> <b>NORMAL</b> HP 45 ATK 55 DEF 39 SAT 35 SDE 39 SPD 42 TOTAL 255  Experiência: 1.000.000 Evolução: Ability: Run Away Keen Eye	<b>505 WATCHOG</b> <b>NORMAL</b> HP 60 ATK 85 DEF 69 SAT 60 SDE 69 SPD 77 TOTAL 420  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Illuminate Keen Eye	<b>506 LILLIPUP</b> <b>NORMAL</b> HP 45 ATK 60 DEF 45 SAT 25 SDE 45 SPD 55 TOTAL 275  Experiência: 1.000.000 Evolução: Ability: Vital Spirit Pickup	<b>507 HERDIER</b> <b>NORMAL</b> HP 65 ATK 80 DEF 65 SAT 35 SDE 65 SPD 60 TOTAL 370  Experiência: 1.059.860 Evolução: Ability: Intimidate Sand Rush	<b>508 STOUTLAND</b> <b>NORMAL</b> HP 85 ATK 100 DEF 90 SAT 45 SDE 90 SPD 80 TOTAL 490  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Intimidate Sand Rush
<b>509 PURRLOIN</b> <b>DARK</b> HP 41 ATK 50 DEF 37 SAT 50 SDE 37 SPD 66 TOTAL 281  Experiência: 1.000.000 Evolução: Ability: Limber Unburden	<b>510 LIEPARD</b> <b>DARK</b> HP 64 ATK 88 DEF 50 SAT 88 SDE 50 SPD 106 TOTAL 446  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Limber Unburden	<b>511 PANSAGE</b> <b>GRASS</b> HP 50 ATK 53 DEF 48 SAT 53 SDE 48 SPD 64 TOTAL 316  Experiência: 1.000.000 Evolução: Ability: Gluttony	<b>512 SIMISAGE</b> <b>GRASS</b> HP 75 ATK 98 DEF 63 SAT 98 SDE 63 SPD 101 TOTAL 498  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Gluttony	<b>513 PANSEAR</b> <b>FIRE</b> HP 50 ATK 53 DEF 48 SAT 53 SDE 48 SPD 64 TOTAL 316  Experiência: 1.000.000 Evolução: Ability: Gluttony
<b>514 SIMISEAR</b> <b>FIRE</b> HP 75 ATK 98 DEF 63 SAT 98 SDE 63 SPD 101 TOTAL 498  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Gluttony	<b>515 PANPOUR</b> <b>WATER</b> HP 50 ATK 53 DEF 48 SAT 53 SDE 48 SPD 64 TOTAL 316  Experiência: 1.000.000 Evolução: Ability: Gluttony	<b>516 SIMIPOUR</b> <b>WATER</b> HP 75 ATK 98 DEF 63 SAT 98 SDE 63 SPD 101 TOTAL 498  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Gluttony	<b>517 MUNNA</b> <b>PSYCHIC</b> HP 76 ATK 25 DEF 45 SAT 67 SDE 55 SPD 24 TOTAL 292  Experiência: 800.000 Evolução: Ability: Forewarn Synchronize	<b>518 MUSHARNA</b> <b>PSYCHIC</b> HP 116 ATK 55 DEF 85 SAT 107 SDE 95 SPD 29 TOTAL 487  Experiência: 800.000 Evolução: Forma final Ability: Forewarn Synchronize
<b>519 PIDOVE</b> <b>NORMAL FLYING</b> HP 50 ATK 55 DEF 50 SAT 36 SDE 30 SPD 43 TOTAL 264  Experiência: 1.059.860 Evolução: Tranquill (21) Ability: Big Pecks Super Luck	<b>520 TRANQUILL</b> <b>NORMAL FLYING</b> HP 62 ATK 77 DEF 62 SAT 50 SDE 42 SPD 65 TOTAL 358  Experiência: 1.059.860 Evolução: Unfezant (32) Ability: Big Pecks Super Luck	<b>521 UNFEZANT</b> <b>NORMAL FLYING</b> HP 80 ATK 105 DEF 80 SAT 65 SDE 55 SPD 93 TOTAL 478  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Big Pecks Super Luck	<b>522 BLITZLE</b> <b>ELECTRIC</b> HP 45 ATK 60 DEF 32 SAT 50 SDE 32 SPD 76 TOTAL 295  Experiência: 1.000.000 Evolução: Zebstrika (27) Ability: Lightningrod Motor Drive	<b>523 ZEBSTRIKA</b> <b>ELECTRIC</b> HP 75 ATK 100 DEF 63 SAT 80 SDE 63 SPD 116 TOTAL 497  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Lightningrod Motor Drive
<b>524 ROGGENROLA</b> <b>ROCK</b> HP 55 ATK 75 DEF 85 SAT 25 SDE 25 SPD 15 TOTAL 280  Experiência: 1.059.860 Evolução: Boldore (25) Ability: Sturdy Sand Force	<b>525 BOLDORE</b> <b>ROCK</b> HP 70 ATK 105 DEF 105 SAT 50 SDE 40 SPD 20 TOTAL 390  Experiência: 1.059.860 Evolução: Gigalith (troca) Ability: Sturdy Sand Force	<b>526 GIGALITH</b> <b>ROCK</b> HP 85 ATK 135 DEF 130 SAT 60 SDE 70 SPD 25 TOTAL 505  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Sturdy Sand Force	<b>527 WOOBAT</b> <b>PSYCHIC FLYING</b> HP 55 ATK 45 DEF 43 SAT 55 SDE 43 SPD 72 TOTAL 313  Experiência: 1.000.000 Evolução: Swoobat (Friendship) Ability: Unaware Klutz	<b>528 SWOOBAT</b> <b>PSYCHIC FLYING</b> HP 67 ATK 57 DEF 55 SAT 77 SDE 55 SPD 114 TOTAL 425  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Unaware Klutz
<b>529 DRILBUR</b> <b>GROUND</b> HP 60 ATK 85 DEF 40 SAT 30 SDE 45 SPD 68 TOTAL 328  Experiência: 1.000.000 Evolução: Excadrill (31) Ability: Sand Rush Sand Force	<b>530 EXCADRILL</b> <b>GROUND STEEL</b> HP 110 ATK 135 DEF 60 SAT 50 SDE 65 SPD 88 TOTAL 508  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Sand Rush Sand Force	<b>531 AUDINO</b> <b>NORMAL</b> HP 103 ATK 60 DEF 86 SAT 60 SDE 86 SPD 50 TOTAL 445  Experiência: 800.000 Evolução: Forma final Ability: Healer Regenerator	<b>532 TIMBurr</b> <b>FIGHTING</b> HP 75 ATK 80 DEF 55 SAT 25 SDE 35 SPD 35 TOTAL 305  Experiência: 1.059.860 Evolução: Gurdurr (25) Ability: Guts Sheer Force	<b>533 GURDURR</b> <b>FIGHTING</b> HP 85 ATK 105 DEF 85 SAT 40 SDE 50 SPD 40 TOTAL 405  Experiência: 1.059.860 Evolução: Conkeldurr (troca) Ability: Guts Sheer Force
<b>534 CONKELDURR</b> <b>FIGHTING</b> HP 105 ATK 140 DEF 95 SAT 55 SDE 65 SPD 45 TOTAL 505  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Guts Sheer Force	<b>535 TYMPOLE</b> <b>WATER</b> HP 50 ATK 50 DEF 40 SAT 50 SDE 40 SPD 64 TOTAL 294  Experiência: 1.059.860 Evolução: Palpitoad (25) Ability: Swift Swim Hydration	<b>536 PALPITOAD</b> <b>WATER GROUND</b> HP 75 ATK 65 DEF 55 SAT 65 SDE 55 SPD 69 TOTAL 384  Experiência: 1.059.860 Evolução: Seismitoad (36) Ability: Swift Swim Hydration	<b>537 SEISMITOAD</b> <b>WATER GROUND</b> HP 105 ATK 85 DEF 75 SAT 85 SDE 75 SPD 74 TOTAL 499  Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Swift Swim Poison	<b>538 THROH</b> <b>FIGHTING</b> HP 120 ATK 100 DEF 85 SAT 30 SDE 85 SPD 45 TOTAL 465  Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma Final Ability: Guts Inner

<b>539 SAWK</b> HP 75 ATK 125 DEF 75 SAT 30 SDE 75 SPD 85 TOTAL 465 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma Final Ability: Sturdy Inner Focus	<b>540 SEWADDLE</b> HP 45 ATK 53 DEF 70 SAT 40 SDE 60 SPD 42 TOTAL 310 Experiência: 1.059.860 Evolução: Swadloon (20) Ability: Swarm Chlorophyll	<b>541 SWADLOON</b> HP 55 ATK 63 DEF 90 SAT 50 SDE 80 SPD 42 TOTAL 380 Experiência: 1.059.860 Evolução: Leavanny (Friendship) Ability: Leaf Guard Chlorophyll	<b>542 LEAVANNY</b> HP 75 ATK 103 DEF 80 SAT 70 SDE 70 SPD 92 TOTAL 490 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Swarm Chlorophyll	<b>543 VENIPEDE</b> HP 30 ATK 45 DEF 59 SAT 30 SDE 39 SPD 57 TOTAL 260 Experiência: 1.059.860 Evolução: Whirlipede (22) Ability: Poison Point Swarm
<b>544 WHIRLIPEDE</b> HP 40 ATK 55 DEF 99 SAT 40 SDE 79 SPD 47 TOTAL 360 Experiência: 1.059.860 Evolução: Scolipepe (30) Ability: Poison Point Swarm	<b>545 SCOLIPEDE</b> HP 60 ATK 90 DEF 89 SAT 55 SDE 69 SPD 112 TOTAL 475 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma Final Ability: Poison Point Swarm	<b>546 COTTONEE</b> HP 40 ATK 27 DEF 60 SAT 37 SDE 50 SPD 66 TOTAL 280 Experiência: 1.000.000 Evolução: Whimsicott (Sun Stone) Ability: Prankster Infiltrator	<b>547 WHIMSICOTT</b> HP 60 ATK 67 DEF 85 SAT 77 SDE 75 SPD 116 TOTAL 480 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Prankster Infiltrator	<b>548 PETILIL</b> HP 45 ATK 35 DEF 50 SAT 70 SDE 50 SPD 30 TOTAL 280 Experiência: 1.000.000 Evolução: Lilligant (Sun Stone) Ability: Chlorophyll Own Tempo
<b>549 LILLIGANT</b> HP 70 ATK 60 DEF 75 SAT 110 SDE 75 SPD 90 TOTAL 480 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Chlorophyll Own Tempo	<b>550 BASCULIN (RED)</b> HP 70 ATK 92 DEF 65 SAT 80 SDE 55 SPD 98 TOTAL 460 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Reckless Adaptability	<b>551 SANDILE</b> HP 50 ATK 72 DEF 35 SAT 35 SDE 35 SPD 65 TOTAL 292 Experiência: 1.059.860 Evolução: Krokorok (29) Ability: Intimidate Moxie	<b>552 KROKOROK</b> HP 60 ATK 82 DEF 45 SAT 45 SDE 45 SPD 74 TOTAL 351 Experiência: 1.059.860 Evolução: Krookodile (40) Ability: Intimidate Moxie	<b>553 KROOKODILE</b> HP 95 ATK 117 DEF 70 SAT 65 SDE 70 SPD 92 TOTAL 509 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Intimidate Moxie
<b>554 DARUMAKA</b> HP 70 ATK 90 DEF 45 SAT 15 SDE 45 SPD 50 TOTAL 315 Experiência: 1.059.860 Evolução: Darmanitan (35) Ability: Hustle	<b>555 DARMANITAN</b> HP 105 ATK 140 DEF 55 SAT 30 SDE 55 SPD 95 TOTAL 480 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma Zen Ability: Sheer Force	<b>555 DARMANITAN (ZEN)</b> HP 105 ATK 30 DEF 105 SAT 140 SDE 105 SPD 55 TOTAL 540 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Zen Mode	<b>556 MARACTUS</b> HP 75 ATK 86 DEF 67 SAT 106 SDE 67 SPD 60 TOTAL 461 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Water Absorb Chlorophyll	<b>557 DWEBBLE</b> HP 50 ATK 65 DEF 85 SAT 35 SDE 35 SPD 55 TOTAL 325 Experiência: 1.000.000 Evolução: Crustle (34) Ability: Sturdy Shell Armor
<b>558 CRUSTLE</b> HP 70 ATK 95 DEF 125 SAT 65 SDE 75 SPD 45 TOTAL 475 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Sturdy Shell	<b>559 SCRAGGY</b> HP 50 ATK 75 DEF 70 SAT 35 SDE 70 SPD 48 TOTAL 348 Experiência: 1.000.000 Evolução: Scrafty (39) Ability: Shed Skin Moxie	<b>560 SCRAFTY</b> HP 65 ATK 90 DEF 115 SAT 45 SDE 115 SPD 58 TOTAL 488 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Shed Skin Moxie	<b>561 SIGILYPH</b> HP 72 ATK 58 DEF 80 SAT 103 SDE 80 SPD 97 TOTAL 490 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Wonder Skin Magic Guard	<b>562 YAMASK</b> HP 38 ATK 30 DEF 85 SAT 55 SDE 65 SPD 30 TOTAL 303 Experiência: 1.000.000 Evolução: Cofagrigus (34) Ability: Mummy
<b>563 COFAGRIGUS</b> HP 58 ATK 50 DEF 145 SAT 95 SDE 105 SPD 30 TOTAL 483 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Mummy	<b>564 TIRTOUGA</b> HP 54 ATK 78 DEF 103 SAT 53 SDE 45 SPD 22 TOTAL 355 Experiência: 1.000.000 Evolução: Carracosta (37) Ability: Solid Rock Sturdy	<b>565 CARRACOSTA</b> HP 74 ATK 108 DEF 133 SAT 83 SDE 65 SPD 32 TOTAL 495 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Solid Rock Sturdy	<b>566 ARCHEN</b> HP 55 ATK 112 DEF 45 SAT 74 SDE 45 SPD 70 TOTAL 401 Experiência: 1.000.000 Evolução: Archeops (37) Ability: Defeatist	<b>567 ARCHEOPS</b> HP 75 ATK 140 DEF 65 SAT 112 SDE 65 SPD 110 TOTAL 567 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Defeatist
<b>568 TRUBBISH</b> HP 50 ATK 50 DEF 62 SAT 40 SDE 62 SPD 65 TOTAL 329 Experiência: 1.000.000 Evolução: Garbodor (36) Ability: Stench	<b>569 GARBODOR</b> HP 80 ATK 95 DEF 82 SAT 60 SDE 82 SPD 75 TOTAL 474 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Stench Weak Armor	<b>570 ZORUA</b> HP 40 ATK 65 DEF 40 SAT 80 SDE 40 SPD 65 TOTAL 330 Experiência: 1.059.860 Evolução: Zoroark (30) Ability: Illusion	<b>571 ZOROARK</b> HP 60 ATK 105 DEF 60 SAT 120 SDE 60 SPD 105 TOTAL 510 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Illusion	<b>572 MINCCINO</b> HP 55 ATK 50 DEF 40 SAT 40 SDE 40 SPD 75 TOTAL 300 Experiência: 800.000 Evolução: Cincino (Shiny Stone) Ability: Cute Charm Technician
<b>573 CINCCINO</b> HP 75 ATK 95 DEF 60 SAT 65 SDE 60 SPD 115 TOTAL 470 Experiência: 800.000 Evolução: Forma final Ability: Cute Charm Technician	<b>574 GOTHITA</b> HP 45 ATK 30 DEF 50 SAT 55 SDE 65 SPD 45 TOTAL 290 Experiência: 1.059.860 Evolução: Gothorita (32) Ability: Frisk	<b>575 GOTHORITA</b> HP 60 ATK 45 DEF 70 SAT 75 SDE 85 SPD 55 TOTAL 390 Experiência: 1.059.860 Evolução: Gothitelle (41) Ability: Frisk	<b>576 GOTHITELLE</b> HP 70 ATK 55 DEF 95 SAT 95 SDE 110 SPD 65 TOTAL 490 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Frisk	<b>577 SOLOSIS</b> HP 45 ATK 30 DEF 40 SAT 105 SDE 50 SPD 20 TOTAL 290 Experiência: 1.059.860 Evolução: Duosion (32) Ability: Overcoat Magic Guard

<b>578 DUOSION</b> PSYCHIC HP 65 ATK 40 DEF 50 SAT 125 SDE 60 SPD 30 TOTAL 370 Experiência: 1.059.860 Evolução: Reuniclus (41) Ability: Overcoat Magic Guard	<b>579 REUNICLUS</b> PSYCHIC HP 110 ATK 65 DEF 75 SAT 125 SDE 85 SPD 30 TOTAL 490 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Overcoat Magic Guard	<b>580 DUCKLETT</b> WATER FLYING HP 62 ATK 44 DEF 50 SAT 44 SDE 50 SPD 55 TOTAL 305 Experiência: 1.000.000 Evolução: Swanna (35) Ability: Keen Eye Big Pecks	<b>581 SWANNA</b> WATER FLYING HP 75 ATK 87 DEF 63 SAT 87 SDE 63 SPD 98 TOTAL 473 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Keen Eye Big Pecks	<b>582 VANILLITE</b> ICE HP 36 ATK 50 DEF 50 SAT 65 SDE 60 SPD 44 TOTAL 305 Experiência: 1.250.000 Evolução: Vanillish (35) Ability: Ice Body
<b>583 VANILLISH</b> ICE HP 51 ATK 65 DEF 65 SAT 80 SDE 75 SPD 59 TOTAL 395 Experiência: 1.250.000 Evolução: Vanilluxe (47) Ability: Ice Body	<b>584 VANILLUXE</b> ICE HP 71 ATK 95 DEF 85 SAT 110 SDE 95 SPD 79 TOTAL 535 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Ice Body	<b>585 DEERLING</b> NORMAL GRASS HP 60 ATK 60 DEF 50 SAT 40 SDE 50 SPD 75 TOTAL 335 Experiência: 1.000.000 Evolução: Sawsbuck (34) Ability: Chlorophyll Sap Sipper	<b>586 SWASBUCK</b> NORMAL GRASS HP 80 ATK 100 DEF 70 SAT 60 SDE 70 SPD 95 TOTAL 475 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Chlorophyll Sap Sipper	<b>587 EMOLGA</b> ELECTRIC HP 55 ATK 75 DEF 60 SAT 75 SDE 60 SPD 103 TOTAL 428 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Static
<b>588 KARRABLAST</b> BUG HP 50 ATK 75 DEF 45 SAT 40 SDE 45 SPD 60 TOTAL 315 Experiência: 1.000.000 Evolução: Escavaler (troca por Shelmet) Ability: Swarm Shed Skin	<b>589 ESCAVALIER</b> BUG STEEL HP 70 ATK 135 DEF 105 SAT 60 SDE 105 SPD 20 TOTAL 495 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Swarm Shell Armor	<b>590 FOONGUS</b> GRASS POISON HP 69 ATK 55 DEF 45 SAT 55 SDE 55 SPD 15 TOTAL 294 Experiência: 1.000.000 Evolução: Amoonguss (39) Ability: Effect Spore	<b>591 AMOONGUSS</b> GRASS POISON HP 114 ATK 85 DEF 70 SAT 85 SDE 80 SPD 30 TOTAL 464 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Effect Spore	<b>592 FRILLISH</b> WATER GHOST HP 55 ATK 40 DEF 50 SAT 65 SDE 85 SPD 40 TOTAL 335 Experiência: 1.000.000 Evolução: Jellicent (40) Ability: Water Absorb Cursed Body
<b>593 JELLICENT</b> WATER GHOST HP 100 ATK 70 DEF 70 SAT 85 SDE 105 SPD 60 TOTAL 480 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Water Absorb Cursed Body	<b>594 ALOMOMOLA</b> WATER HP 165 ATK 75 DEF 80 SAT 40 SDE 45 SPD 65 TOTAL 470 Experiência: 800.000 Evolução: Forma final Ability: Healer Hydration	<b>595 JOLTIK</b> BUG ELECTRIC HP 50 ATK 47 DEF 50 SAT 57 SDE 50 SPD 65 TOTAL 319 Experiência: 1.000.000 Evolução: Galvantula (36) Ability: Compoundeyes Unnerve	<b>596 GALVANTULA</b> BUG ELECTRIC HP 70 ATK 77 DEF 60 SAT 97 SDE 60 SPD 108 TOTAL 472 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Compoundeyes Unnerve	<b>597 FERROSEED</b> GRASS STEEL HP 44 ATK 50 DEF 91 SAT 24 SDE 86 SPD 10 TOTAL 305 Experiência: 1.000.000 Evolução: Ferrothorn (40) Ability: Iron Barbs
<b>598 FERROTHORN</b> GRASS STEEL HP 74 ATK 94 DEF 131 SAT 54 SDE 116 SPD 20 TOTAL 489 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Iron Barbs	<b>599 KLING</b> STEEL HP 40 ATK 55 DEF 70 SAT 45 SDE 60 SPD 30 TOTAL 300 Experiência: 1.059.860 Evolução: Klang (38) Ability: Plus Minus	<b>600 KLING</b> STEEL HP 60 ATK 80 DEF 95 SAT 70 SDE 85 SPD 50 TOTAL 440 Experiência: 1.059.860 Evolução: Klinklang (49) Ability: Plus Minus	<b>601 KLINGLANG</b> STEEL HP 60 ATK 100 DEF 115 SAT 70 SDE 85 SPD 90 TOTAL 600 Experiência: 1.059.860 Evolução: Cherrin (25) Ability: Plus Minus	<b>602 TYNAMO</b> ELECTRIC HP 35 ATK 55 DEF 40 SAT 45 SDE 40 SPD 60 TOTAL 275 Experiência: 1.250.000 Evolução: Eelektrik (39) Ability: Levitate
<b>603 EELEKTRIK</b> ELECTRIC HP 65 ATK 85 DEF 70 SAT 75 SDE 70 SPD 40 TOTAL 405 Experiência: 1.250.000 Evolução: Eelektross (Thunder Stone) Ability: Levitate	<b>604 EELEKTROSS</b> ELECTRIC HP 85 ATK 115 DEF 80 SAT 105 SDE 80 SPD 50 TOTAL 515 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Levitate	<b>605 ELGYEM</b> PSYCHIC HP 55 ATK 55 DEF 55 SAT 85 SDE 55 SPD 30 TOTAL 335 Experiência: 1.000.000 Evolução: Beheeyem (42) Ability: Telepathy Synchronize	<b>606 BEHEEYEM</b> PSYCHIC HP 75 ATK 75 DEF 75 SAT 125 SDE 95 SPD 40 TOTAL 485 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Telepathy Synchronize	<b>607 LITWICK</b> GHOST FIRE HP 50 ATK 30 DEF 55 SAT 65 SDE 55 SPD 20 TOTAL 275 Experiência: 1.059.860 Evolução: Lampent (41) Ability: Flash Fire Flame
<b>608 LAMPENT</b> GHOST FIRE HP 60 ATK 40 DEF 60 SAT 95 SDE 60 SPD 55 TOTAL 370 Experiência: 1.059.860 Evolução: Chandelure (Dusk Stone) Ability: Flash Fire Flame	<b>609 CHANDELURE</b> GHOST FIRE HP 60 ATK 55 DEF 90 SAT 145 SDE 90 SPD 80 TOTAL 520 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Flash Fire Flame	<b>610 AXEW</b> DRAGON HP 46 ATK 87 DEF 60 SAT 30 SDE 40 SPD 57 TOTAL 320 Experiência: 1.250.000 Evolução: Fraxure (38) Ability: Rivalry Mold Breaker	<b>611 FRAXURE</b> DRAGON HP 66 ATK 117 DEF 70 SAT 40 SDE 50 SPD 67 TOTAL 410 Experiência: 1.250.000 Evolução: Haxorus (48) Ability: Rivalry Mold Breaker	<b>612 HAXORUS</b> DRAGON HP 76 ATK 147 DEF 90 SAT 60 SDE 70 SPD 97 TOTAL 540 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Rivalry Mold Breaker
<b>613 CUBCHOO</b> ICE HP 55 ATK 70 DEF 40 SAT 60 SDE 40 SPD 40 TOTAL 305 Experiência: 1.000.000 Evolução: Beartic (37) Ability: Snow Cloak	<b>614 BEARTIC</b> ICE HP 95 ATK 110 DEF 80 SAT 70 SDE 80 SPD 50 TOTAL 485 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Snow Cloak	<b>615 CRYOGONAL</b> ICE HP 70 ATK 50 DEF 30 SAT 95 SDE 135 SPD 105 TOTAL 485 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Levitate	<b>616 SHELMET</b> BUG HP 50 ATK 40 DEF 85 SAT 40 SDE 65 SPD 25 TOTAL 305 Experiência: 1.000.000 Evolução: Accelgor (troca por Karrablast) Ability: Hydration Shell Armor	<b>617 ACCELGOR</b> BUG HP 80 ATK 70 DEF 40 SAT 100 SDE 60 SPD 145 TOTAL 495 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Hydration Sticky Hold

<b>618 STUNFISK</b> <b>ELECTRIC GROUND</b> HP 109 ATK 66 DEF 84 SAT 81 SDE 99 SPD 32 TOTAL 471 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Static Limber	<b>619 MIENSHAO</b> <b>FIGHTING</b> HP 45 ATK 85 DEF 50 SAT 55 SDE 50 SPD 65 TOTAL 350 Experiência: 1.059.860 Evolução: Mienshao (50) Ability: Inner Focus Regenerator	<b>620 MIENSHAO</b> <b>FIGHTING</b> HP 65 ATK 125 DEF 60 SAT 95 SDE 60 SPD 105 TOTAL 510 Experiência: 1.059.860 Evolução: Forma final Ability: Inner Focus Regenerator	<b>621 DRUDDIGON</b> <b>DRAGON</b> HP 77 ATK 120 DEF 90 SAT 60 SDE 90 SPD 48 TOTAL 485 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Rough Skin Sheer Force	<b>622 GOLETT</b> <b>GROUND GHOST</b> HP 59 ATK 74 DEF 50 SAT 35 SDE 50 SPD 35 TOTAL 303 Experiência: 1.000.000 Evolução: Golurk (43) Ability: Iron Fist Klutz
<b>623 GOLURK</b> <b>GROUND GHOST</b> HP 89 ATK 124 DEF 80 SAT 55 SDE 80 SPD 55 TOTAL 483 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Iron Fist Klutz	<b>624 PAWNIARD</b> <b>DARK STEEL</b> HP 45 ATK 85 DEF 70 SAT 40 SDE 40 SPD 60 TOTAL 340 Experiência: 1.000.000 Evolução: Bisharp (52) Ability: Defiant Inner Focus	<b>625 BISHARP</b> <b>DARK STEEL</b> HP 65 ATK 125 DEF 100 SAT 60 SDE 70 SPD 70 TOTAL 490 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Defiant Inner Focus	<b>626 BOUFFALANT</b> <b>NORMAL</b> HP 95 ATK 110 DEF 95 SAT 40 SDE 95 SPD 55 TOTAL 490 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Reckless Sap Sipper	<b>627 RUFFLET</b> <b>NORMAL FLYING</b> HP 70 ATK 83 DEF 50 SAT 37 SDE 50 SPD 60 TOTAL 350 Experiência: 1.250.000 Evolução: Braviary (54) Ability: Keen Eye Sheer Force
<b>628 BRAVIARY</b> <b>NORMAL FLYING</b> HP 100 ATK 123 DEF 75 SAT 57 SDE 75 SPD 80 TOTAL 510 Experiência: 1.250.000 Evolução: Cherrin (25) Ability: Keen Eye Sheer Force	<b>629 VULLABY</b> <b>DARK FLYING</b> HP 70 ATK 55 DEF 75 SAT 45 SDE 65 SPD 60 TOTAL 370 Experiência: 1.250.000 Evolução: Mandibuzz (54) Ability: Big Pecks Overcoat	<b>630 MANDIBUZZ</b> <b>DARK FLYING</b> HP 110 ATK 65 DEF 105 SAT 55 SDE 95 SPD 80 TOTAL 510 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Big Pecks Overcoat	<b>631 HEATMOR</b> <b>FIRE</b> HP 85 ATK 97 DEF 66 SAT 105 SDE 66 SPD 65 TOTAL 484 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Gluttony Flash Fire	<b>632 DURANT</b> <b>BUG STEEL</b> HP 58 ATK 109 DEF 112 SAT 48 SDE 48 SPD 109 TOTAL 484 Experiência: 1.000.000 Evolução: Forma final Ability: Swarm Hustle
<b>633 DEINO</b> <b>DRAGON DARK</b> HP 52 ATK 65 DEF 50 SAT 45 SDE 50 SPD 38 TOTAL 300 Experiência: 1.250.000 Evolução: Zweilous (50) Ability: Hustle	<b>634 ZWEILOUS</b> <b>DRAGON DARK</b> HP 72 ATK 85 DEF 70 SAT 65 SDE 70 SPD 58 TOTAL 420 Experiência: 1.250.000 Evolução: Hydreigon (64) Ability: Hustle	<b>635 HYDREIGON</b> <b>DRAGON DARK</b> HP 92 ATK 105 DEF 90 SAT 125 SDE 90 SPD 98 TOTAL 600 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Levitate	<b>636 LARVESTA</b> <b>BUG FIRE</b> HP 55 ATK 85 DEF 55 SAT 50 SDE 55 SPD 60 TOTAL 360 Experiência: 1.250.000 Evolução: Volcarona (59) Ability: Flame Body	<b>637 VOLCARONA</b> <b>BUG FIRE</b> HP 85 ATK 60 DEF 65 SAT 135 SDE 105 SPD 100 TOTAL 550 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Flame Body
<b>638 COBALION</b> <b>STEEL FIGHTING</b> HP 91 ATK 90 DEF 129 SAT 90 SDE 72 SPD 108 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Justified	<b>639 TERRAKION</b> <b>ROCK FIGHTING</b> HP 91 ATK 129 DEF 90 SAT 72 SDE 90 SPD 108 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Justified	<b>640 VIRIZION</b> <b>GRASS FIGHTING</b> HP 91 ATK 90 DEF 72 SAT 90 SDE 129 SPD 108 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Justified	<b>641 TORNADUS</b> <b>FLYING</b> HP 79 ATK 115 DEF 70 SAT 125 SDE 80 SPD 111 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Thierian (Reveal Glass) Ability: Prankster	<b>641 TORNADUS (THERIAN)</b> <b>FLYING</b> HP 79 ATK 100 DEF 80 SAT 110 SDE 90 SPD 121 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Regenerator
<b>642 THUNDURUS</b> <b>ELECTRIC FLYING</b> HP 79 ATK 115 DEF 70 SAT 125 SDE 80 SPD 111 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Thierian (Reveal Glass) Ability: Prankster	<b>642 THUNDURUS (THERIAN)</b> <b>ELECTRIC FLYING</b> HP 79 ATK 105 DEF 70 SAT 145 SDE 80 SPD 101 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Volt Absorb	<b>643 RESHIRAM</b> <b>DRAGON FIRE</b> HP 100 ATK 120 DEF 100 SAT 150 SDE 120 SPD 90 TOTAL 680 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Turboblaze	<b>644 ZEKROM</b> <b>DRAGON ELECTRIC</b> HP 100 ATK 150 DEF 120 SAT 120 SDE 100 SPD 90 TOTAL 680 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Teravolt	<b>645 LANDORUS</b> <b>GROUND FLYING</b> HP 89 ATK 125 DEF 90 SAT 115 SDE 80 SPD 101 TOTAL 600 Experiência: 1.250.000 Evolução: Thierian (Reveal Glass) Ability: Sand Force
<b>645 LANDORUS (THERIAN)</b> <b>GROUND FLYING</b> HP 89 ATK 145 DEF 90 SAT 105 SDE 80 SPD 91 TOTAL 600 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Intimidate	<b>646 KYUREM</b> <b>DRAGON ICE</b> HP 125 ATK 130 DEF 90 SAT 130 SDE 90 SPD 95 TOTAL 660 Experiência: 1.250.000 Evolução: Formas White e Black Ability: Pressure	<b>646 KYUREM (WHITE)</b> <b>DRAGON ICE</b> HP 125 ATK 120 DEF 90 SAT 170 SDE 100 SPD 95 TOTAL 700 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Turboblaze	<b>646 KYUREM (BLACK)</b> <b>DRAGON ICE</b> HP 125 ATK 170 DEF 100 SAT 120 SDE 90 SPD 95 TOTAL 700 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Teravolt	<b>647 KELDEO (ORDINARY)</b> <b>WATER FIGHTING</b> HP 91 ATK 72 DEF 90 SAT 129 SDE 90 SPD 108 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma Resolute Ability: Justified
<b>647 KELDEO (RESOLUTE)</b> <b>WATER FIGHTING</b> HP 91 ATK 72 DEF 90 SAT 129 SDE 90 SPD 108 TOTAL 580 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Justified	<b>648 MELOETTA (ARIA)</b> <b>NORMAL PSYCHIC</b> HP 100 ATK 77 DEF 77 SAT 128 SDE 128 SPD 90 TOTAL 600 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma Pirouette Ability: Serene Grace	<b>648 MELOETTA (PIROUETTE)</b> <b>NORMAL FIGHTING</b> HP 100 ATK 128 DEF 90 SAT 77 SDE 77 SPD 128 TOTAL 600 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Serene Grace	<b>649 GENESECT</b> <b>BUG STEEL</b> HP 71 ATK 120 DEF 95 SAT 120 SDE 95 SPD 99 TOTAL 600 Experiência: 1.250.000 Evolução: Forma final Ability: Download	



Já completou sua Pokédex?



# EXPLORE O MUNDO DOS SONHOS

Online, Dream World leva suas aventuras para fora dos portáteis



**Mateus Lôbo**



**Daniel Lima**

A diversão deixou os limites dos cartuchos e se expandiu para a internet com a criação do Dream World, que faz parte do Pokémon Global Link, site que reúne os recursos online de *Pokémon*. Com cara de jogo para rede social, no DW há Pokémon com Abilities especiais, Berries e muitos itens.



## FAÇA PARTE DO GLOBAL LINK

Para conhecer o Dream World, cadastre-se no Pokémon Global Link ([www.pokemon-gl.com](http://www.pokemon-gl.com)) e tenha um cartucho de *Black* ou *White* e seu portátil (Nintendo DSi, Nintendo DSi XL ou Nintendo 3DS). Clique em Sign Up e preencha seus dados. Assim que terminar o processo, receberá um aviso por e-mail. Ao abrir a mensagem, preste atenção ao PGL Nickname, nome que você usará no Global Link, e ao Game Sync ID, senha que sincronizará os dados de seu jogo com o site.



## O C-GEAR

Para emparelhar o console ao Global Link, é vital ter o C-Gear. O sistema é dado a você por Fennel. Para ganhá-lo, derrote o líder do primeiro ginásio de qualquer uma das versões. Depois, vá para o Dreamyard, enfrente uns capangas e receba o Dream Mist do monstrinho Munna. Então, entregue-o para a cientista. O laboratório de Fennel fica na mesma cidade.

## ENTRANDO NO DREAM WORLD

Acesse a opção Wi-Fi do C-Gear, selecione Game Sync e escolha qual Pokémon será enviado ao Dream World, clicando em Tuck In. Enquanto seu portátil faz a conexão, vá para o site do Global Link acompanhar a viagem. Fennel, a tal cientista especialista em sonhos, mostrará todos os cantos do local.



## ISLAND OF DREAMS

Aqui estão Pokémon, itens e Berries. Você verá na tela um contador de passos, indicando quais áreas estão abertas. Ao chegar a um novo cenário, veja se há plantas e lagos em movimento. Se sim, clique neles para encontrar monstrinhos. Itens ou Berries estarão atrás de elementos brilhantes. Quando seu contador de passos mostrar o número 1, visite a The Tree of Dreams. Para que o Pokémon que você encontrou seja enviado para seu jogo, entregue uma Berry para a grande árvore.



## DOCE LAR

No Dream World sua casa terá recursos importantes, como o Treasure Chest. No baú você guarda seus objetos, que podem ser transferidos para seu game. No lado de fora de seu lar há um espaço para cultivar frutas. Essa e outras atividades, como minigames, dão pontos que liberam novas áreas.

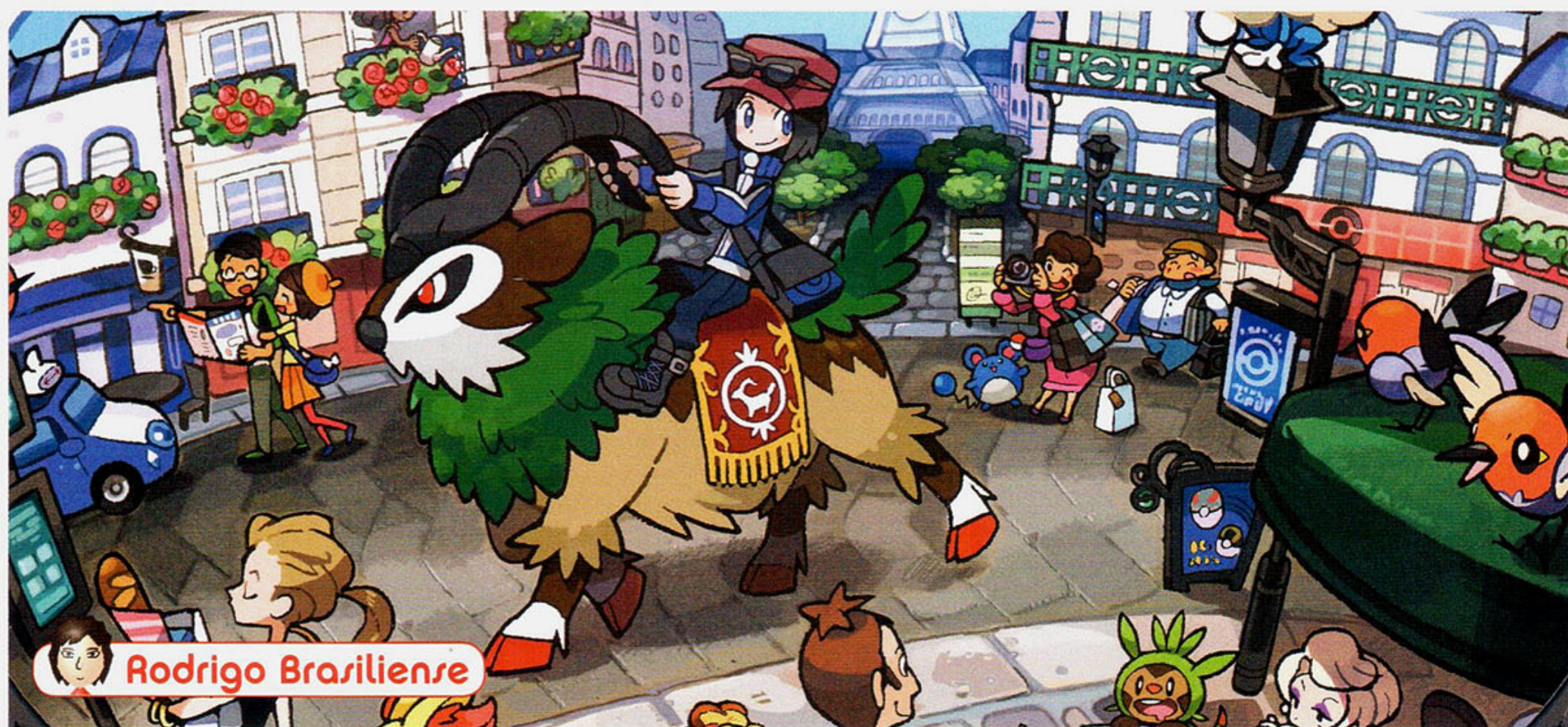


## ACORDANDO DA SONECA

Acorde seu Pokémon no Dream World. No seu jogo, realize o procedimento do começo desse tutorial. No C-Gear, selecione a opção Wireless e escolha a opção Entralink. Você será transportado para uma área especial no jogo, a entrada da Entree Forest. Fale com o rapaz que está perto da árvore e receba os itens que você conquistou no DW. Se quiser encontrar o Pokémon capturado, é só entrar na floresta. Ao encontrá-lo, use suas Pokébolas! Para sair de lá, siga na direção contrária à floresta até encontrar um portal circular. Uma moça estará ao lado dele. Aí, é só entrar.

# UMA REVOLUÇÃO SE APROXIMA!

Sexta geração chega para mudar os rumos de *Pokémon*



**K**alos, do antigo grego, significa beleza, belo, e esta é a primeira coisa que você vai sentir ao presenciar o que representa a cara da nova região de *Pokémon*, agora que a franquia de RPG de maior sucesso do planeta chega à sua sexta geração.

*Pokémon X* e *Pokémon Y*, títulos que abrem a nova fase, têm algo de diferente dos jogos anteriores. Um novo mundo, novos monstros, uma nova catástrofe a ser evitada e até um novo tipo de *Pokémon*, Fairy (Fada), que se junta aos outros 17, dando vida a um universo repleto de novas estratégias e possibilidades.

A família Fairy não apenas será resistente contra o tipo Dragão, como causará dano dobrado nos largartões. Ou seja, pode ir esquecendo aquela invencibilidade de seu Dragonite ou de seu Garchomp.

Inspirados por muitos outros jogos, inclusive pela franquia *Animal Crossing*, *X* e *Y* buscarão ser uma experiência muito

mais pessoal e imersiva. Não entendeu? Junichi Masuda, diretor da franquia, e o pessoal da produtora Game Freak querem que você viva uma nova fase.

## APARÊNCIAS

Pedido antigo, os jogadores poderão personalizar o visual de seu treinador, desde os cabelos até acessórios e trejeitos, como a expressão de desapontamento ou a merecida comemoração ao superar os desafios de um ginásio.



Há até quem diga que será possível optar pelo tipo de veículo usado nas muitas viagens da aventura. Os patins entrarão em ação e dará até para andar montado no *Pokémon Gogoat*. Além disso, o próprio Masuda confirmou que as bicicletas ainda estarão presentes. Falta saber se cada um destes veículos fará parte de eventos específicos dentro da história, ou caberá ao treinador escolher o meio de locomoção mais prático (ou estiloso!).



**Gogoat te levará para todos os cantos de Kalos**

Como na vida real, *Pokémon X* e *Pokémon Y* permitirão aos jogadores ficarem ligados o tempo todo com seus amigos. Isto mesmo que você leu. Por meio de uma rede especial, mande mensagens pedindo ajuda em diversas partes mais complicadas da jornada, ou simplesmente bata um papo entre uma batalha e outra.



### AVENTURA EM REDE

Para se ter uma noção de quão longe vai a conectividade dos dois jogos, um dos aparelhos dados aos treinadores pelo Professor Sycamore vai utilizar o sistema PSS, que significa Player Search System, ferramenta de busca que não

## FAÇA SUA ESCOLHA!

Quem será seu primeiro amigo em X e Y?

### CHESPIN

Um rato, um porco-espinho ou uma noz? Chespin é tudo isto e um pouco mais. Aparentemente, o monstrinho do tipo Grass (Planta) é o mais bem-humorado e curioso do trio inicial, algo praticamente incomum na série.



### FENNEKIN

Ao contrário da maioria dos Pokémon Fire (fogo), Fennekin parece frágil até demais, mas não se engane. Baseado na raposa Fennec, também conhecida como raposa do deserto, o bichinho promete surpreender com seus ataques velozes e inteligentes, compensando força com sua capacidade de se adaptar às mais perigosas situações.

### FROAKIE

Pode ser o menor dos três, mas o sapo novato é o mais atento da turma, o que não significa que seja tímido, pelo contrário. A força do pequeno aquático é aliar rapidez e força ao mesmo tempo.



## MEGA EVOLUÇÕES

Lucario e companhia terão formas especiais

Mistérios e mais mistérios. Pokémon como os poderosos Lucario, Blaziken, Absol, Ampharos e até Mawile, por quem há tempos os fãs clamam pedem uma evolução, podem se transformar em versões superpoderosas depois de um treinamento diferenciado. Como? Quem apresenta o método é a misteriosa líder de ginásio Korrine, mas já sabemos que tudo está ligado ao uso das Mega Stones. Ao ativá-las, cada Pokémon irá se transformar durante a batalha, para voltar ao normal logo após.



## AS CAPAS DE X E Y

Mesmo com tantas novidades, os Pokémon lendários continuam os jogos da sexta geração

**XERNEAS:** a mascote da versão X é um gigantesco cervo baseado em Cernunnos, ser da mitologia celta. Xerneas é o primeiríssimo lendário do tipo Fairy e, como sua inspiração, é uma divindade da natureza que exerce o título de "Pokémon da vida". Medindo três metros de altura, o gigantesco quadrúpede impõe respeito com seus poderosos chifres coloridos em qualquer ser que o ameace.



**YVELTAL:** a mascote da versão Y é um ameaçador pássaro rubro que pesa mais de 200 quilos. Yveltal é inspirado na serpente alada, Quetzalcoatl, louvada pelas civilizações americanas indígenas, incluindo os astecas. O primeiro Pokémon lendário a combinar o tipo Dark com Flying é também o chamado "Pokémon da destruição". Será que Yveltal representa algum tipo de perigo para a população de Kalos?



apenas servirá para encontrar outros jogadores, mas também para se conectar com o resto do mundo, não importando seu nível de progresso na trama. Isto significa que, pela primeira vez, será possível parar o que você estiver fazendo para batalhar e trocar monstros com pessoas do mundo inteiro, sem precisar visitar lugares específicos como os Centros Pokémon.

Desta vez, as possibilidades não se limitam aos Pokémon já registrados em sua Pokédex. Ou seja, será possível buscar um Tyranitar, por exemplo, no início do game - você só precisará de um Pokémon à altura para trocar. Outro aspecto interessante é a Wonder Trade, na qual se escolhe um monstro para trocar aleatoriamente com qualquer outra pessoa do planeta. Imagina só, mandar um Caterpie e receber um Deoxys? As oportunidades são infinitas.

## CONTE COM ESSA TURMA!

Conheça os personagens que farão parte da sua jornada por Kalos

### PROFESSOR

**SYCAMORE:** todo saidinho e galã, o professor cujo nome, também em grego, remete a um tipo específico de figueira, é quem te guiará pelas aventuras do jogo.



**SHAUNA:** de todos que compõe o grupo de amigos do protagonista, Shauna é o poço de otimismo. A garota sempre te ajudará a ser positivo durante os momentos mais difíceis.



**ALEXA:** a bela entra para o time após a primeira batalha no ginásio de Santalune. Aliás, ela é a irmã mais velha da toda-poderosa líder. Inteligente e prática, Alexa é jornalista e trabalha na cidade de Lumiose.



**CALEM OU SERENA:** se você escolhe o treinador masculino, Serena será sua vizinha; se for a treinadora, aí Calem entra na parada. Ambos serão seus rivais e também querem ser o melhor treinador de todos.



**TREVOR:** o cabeça da turma é extremamente curioso e competitivo. Seu sonho é registrar todas as maravilhas de Kalos, o que inclui os Pokémon da região, claro. É Trevor quem arruma a Pokédex para o protagonista.



**TIERNO:** o grandão é fissurado é metido a dançarino. Mais do que isto, ele viaja ao lado de seus amigos para incorporar os mais incríveis movimentos de dança em seu grupo de Pokémon.

E a conectividade não para. Uma das formas que a Game Freak encontrou para melhor ressaltar toda a vivacidade de Kalos foi justamente dar mais vida do que nunca para os muitos personagens que você encontrará do início ao fim e, além do grupo de amigos que te acompanha desde seu primeiro passo rumo à Liga Pokémon, diversos personagens aparecerão para dar um toque todo diferenciado a narrativa da história.

### BICHINHO VIRTUAL

Assim como os personagens da história farão a diferença na trama, aquelas pessoas que forem encontradas também no mundo real irão garantir uma série

de mudanças no seu mundo Pokémon, principalmente por meio dos novos O-Powers.

Levemente similares aos Pass Powers de Pokémon Black e Pokémon White, causam alterações, como aumentar o ataque de seus monstros durante a luta e aumentar suas chances de encontrar um Pokémon raro.

A palavra da vez realmente é interatividade, e o novo modo Pokémon-Amie fecha esta ideia com maestria. Interaja com seus Pokémon usando a tela de toque do portátil para literalmente tocar o monstinho (ou monstrão), mudando totalmente o jeito de evoluí-los. Já podemos esperar que Pokémon



**Pokémon-Amie: quem disse que eles não são bichinhos virtuais?**

que evoluem por felicidade, como Riolu, passem a depender do Pokémon-Amie. Aproveite também para ensinar golpes impossíveis de se aprender na campanha principal, utilizando a câmera do 3DS por meio de coreografias e gestos. Tem como não ficar impressionado? **NW**

## TIME DOS SONHOS

Não deixe de ter esses Pokémon na sua Pokédex

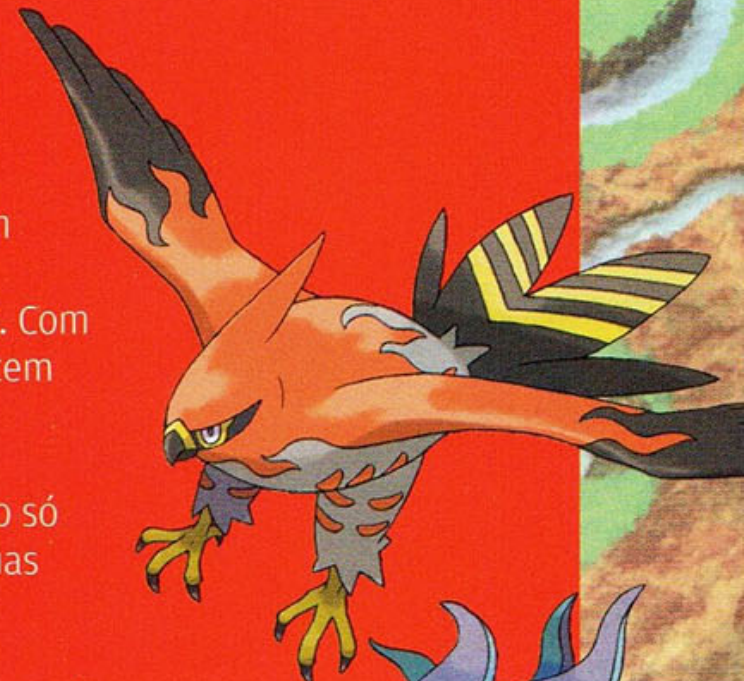
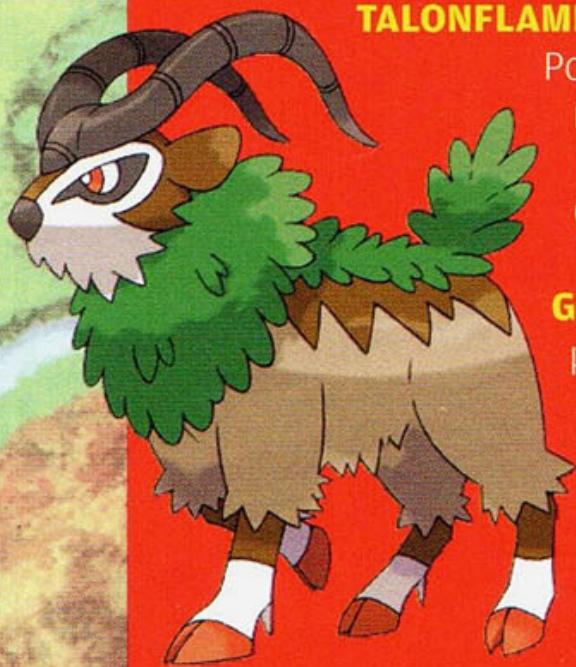
**TALONFLAME:** a terceira evolução do pequenino Fletchling não é apenas mais um Pokémon voador. O falcão escarlate faz parte de um seletivo grupo de monstros que combina os tipos Flying e Fire. Sério, seletivo mesmo. Com exceção dos lendários Moltres e Ho-oh, apenas o clássico Charizard tem essa caracterização.

**GOGOAT:** o bode do tipo Grass não merece ser acompanhado de perto só por parecer sempre invocado e determinado a batalhar com todas suas forças, mas também por servir de montaria para os treinadores.

**MALAMAR:** um Pokémon lula que não é aquático. O sinistro Malamar é na realidade um Pokémon do tipo Psychic e Dark, uma das mais perigosas combinações que podemos ter em competições. Outra coisa interessante é que Malamar tem o mais forte dos poderes hipnóticos entre todos os Pokémon, superando até mesmo o clássico Hypno. Como isso será retratado durante o jogo?

**HELIOPTILE:** uma lagartixa elétrica, isto mesmo, veloz e guardando o poder bruto dos Pokémon elétricos que conhecemos desde a primeira geração. O curioso mesmo é imaginar no que o carismático lagartinho possa se tornar. Podemos presenciar o nascimento do primeiro Pokémon dragão e elétrico que não seja lendário.

**LITLEO:** o leãozinho de fogo parece que veio para fazer par com o divertido Shinx, da região de Sinnoh. Impulsivo e explosivo, Litleo tem até mesmo um golpe personalizado, o Noble Roar (rugido nobre). Apesar do nome impressionante, não chega a dar dano algum ao oponente, reduzindo apenas o Status de ataque do adversário.



# E NÃO É SÓ ISSO!

A quinta geração deu as caras em aplicativos para Nintendo 3DS e celulares



É somente no *Dream Radar* que você consegue as formas especiais de Thundurus, Tornadus e Landorus

## POKÉMON DREAM RADAR

Ajude a pesquisadora Pokémon, Professora Burnet, em sua pesquisa sobre as Dream Clouds (nuvens dos sonhos) com esse aplicativo que usa a câmera do Nintendo 3DS em conjunto com a tecnologia de realidade aumentada.

Cabe ao jogador retirar de nuvens fictícias os Dream Orbs, energia utilizada como moeda para aprimorar sua arma ou comprar itens. Durante as missões você encontra itens ou Pokémon escondidos nas nuvens. O processo de captura é simples: pressione rapidamente o botão A para disparar lasers contra uma esfera de luz que voa de um lado para outro.

Os Pokémon e itens obtidos com este aplicativo podem ser enviados para *Black 2* ou *White 2*. Esta é mais uma forma de conseguir monstrinhos com as Hidden Abilities e é a única maneira de capturar Thundurus, Tornadus e Landorus em suas formas de bestas sagradas.

Apesar de ser repetitivo, é uma boa maneira de conseguir mais Pokémon para sua Pokédex, e mesmo depois de já ter capturado todos os monstrinhos do *Dream Radar*, eles ainda podem ser aproveitados para auxiliar suas trocas em *Black* ou *White*. **(Mateus Lôbo)**

## ASH NA TELA

A Pokémon Company desenvolveu um aplicativo sensacional para celulares e tablets com os sistemas operacionais iOS (Apple) e Android (Google). O App reúne os melhores episódios das aventuras de Ash e Pikachu, inclusive clássicos das primeiras temporadas. Semanalmente, episódios da série darão lugar a outros na Pokémon TV. Às vezes, até trailers e filmes de *Pokémon* estarão disponíveis. Gratuito, o conteúdo está totalmente em inglês. Baixe o App na App Store ou no Google Play.



## SÓ FALTA FALAR

A *Pokédex 3D Pro* reúne tudo sobre os Pokémon existentes, como evoluções e ataques, uma mão na roda quando bate aquela dúvida. Entre suas informações, tem até o formato das patas dos monstros e dá para comparar as habilidades de cada um colocando-os frente a frente. Para isso, use os Pokémon AR Marker, códigos de Realidade Aumentada lidos pela câmera do 3DS. Você encontra todos eles em: <http://www.pokdex3d.com/en-us/photos-pokemon-ar-markers>.



## IPOKÉDEX

A Pokédex também tem uma versão para iPhone, iPad e iPod com os Pokémon de Unova. Para ela ficar completa, você compra pacotes adicionais de monstrinhos de acordo com a geração desejada (Kanto, Johto, Hoenn) na App Store.



**Libere Meloetta:** para que a Pokémon cantora apareça na Pokédex e deixe-a completinha, coloque o password **TTQALFHN** no Keyword Questions. Você terá que responder a algumas perguntas. Felizmente, mesmo que você erre, Meloetta entrará para o time, e com as formas Aria e Pirouette.





**Nintendo**  
World

**TAMBOR**

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETORA  
ADMINISTRATIVA  
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Fernando Souza Filho

EDITOR  
Igor Andrade

ARTE  
Dani Ianni (Chefe de Arte)  
e Wagner Nascimento (Designer)

REDAÇÃO  
Daniel Lima, Mateus Lôbo, Renato Almeida,  
Ricardo Syozi e Rodrigo Brasileiro

DIRETOR DE NEGÓCIOS  
ENTRETENIMENTO  
Isac Guedes

COORDENADOR DE INTEGRAÇÃO  
DE CONTEÚDO  
Renato Almeida

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/redacao\_nw

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

Revista Nintendo World - Especial 12  
Setembro de 2013  
Produção: Tip Graf  
Impressão: Prol  
Distribuição: DINAP

*I said if you're thinking of being my  
brother / It don't matter if you're black or  
white / It's black, it's white*

# RETRO AVENGERS



Nintendo World Especial Nº12  
NINTENDOWORLD.COM.BR R\$ 7,90



7 898994 221661 >

TAMSON

EDIÇÃO COM MATÉRIAS INÉDITAS E JÁ PUBLICADAS NA NINTENDO WORLD SOBRE A QUINTA GERAÇÃO DE POKÉMON



# Pokémon™ WHITE VERSION



# Pokémon™ BLACK VERSION

Nintendo®  
World



# RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



## 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil\_arthas


Editado por: evil\_arthas

Revista: Adilson Giacomelli

*Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.*

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

