

**Guia**  
Definitivo

A Jornada • MegaEvoluções • TMs e HMs • Contest  
Pokémon lendários • Battle Maison • Secret Bases

**Nintendo®**

**Pocket Guide**

**World**

Official  
**Nintendo**  
Seal

**POKÉMON**  
**ALPHA SAPPHIRE**

**POKÉMON**  
**OMEGA RUBY**





# Nintendo®

Pocket Guide

World



TAMBOR

CASE  
EDITORIAL



## DIRETOR GERAL

André Martins

## DIRETOR EDITORIAL

André Forastieri

## DIRETORA DE ARTE E CAPA

Daniela Ianni Andion

## COORDENADOR EDITORIAL

José Luiz Silva Teixeira

## EDITOR-CHEFE

Igor Andrade

## EDITOR

Fellipe Camarossi

## REDAÇÃO

Anna Gabriela Coelho,

Bruno Cotrim e Ricardo Syozi

## AGRADECIMENTOS

Danilo Passos

## CONTATO

redacao@nintendoworld.com.br

www.nintendoworld.com.br

Praça Barão de Aquiras, 10,

sala 06. São Paulo - SP

CEP 03191-010

Fone: (11) 3806-1389

## Nintendo World Pocket Guide

1ª Impressão - Maio de 2015

"Era um mistério incrível a cada novo inseto. Conforme procurava, queria encontrar mais."

**Satoshi Tajiri**  
(criador de *Pokémon*)



## DIRETORIA

Joaquim Carqueijó

Gabriela Magalhães

## GERÊNCIA EXECUTIVA

Janaína Mendonça

## NOVOS NEGÓCIOS

Wesley Lopes

## GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO

Marco Marcondes

## PRODUÇÃO GRÁFICA

Maylene Rocha

## CONTATO

www.caseeditorial.com.br

Caixa Postal 541

Taboão da Serra - SP

CEP 06763-970

## DISTRIBUIÇÃO NACIONAL

### EM BANCAS

Dinap S/A - Grupo Abril

Este produto é uma coedição da Case Editorial com a Tambor.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Nintendo World : o guia definitivo de pokémon /  
edição e organização Igor Andrade e Fellipe  
Camarossi] . -- São Paulo : Tambor Digital ;  
Case Editorial, 2015. -- (Nintendo World)

ISBN 978-85-67868-03-5

1. Entretenimentos 2. Literatura infantojuvenil  
3. Nintendo World (Revista) 4. Notícias  
jornalísticas 5. Pokémon (Jogo) I. Andrade, Igor.  
II. Camarossi, Fellipe. III. Série.

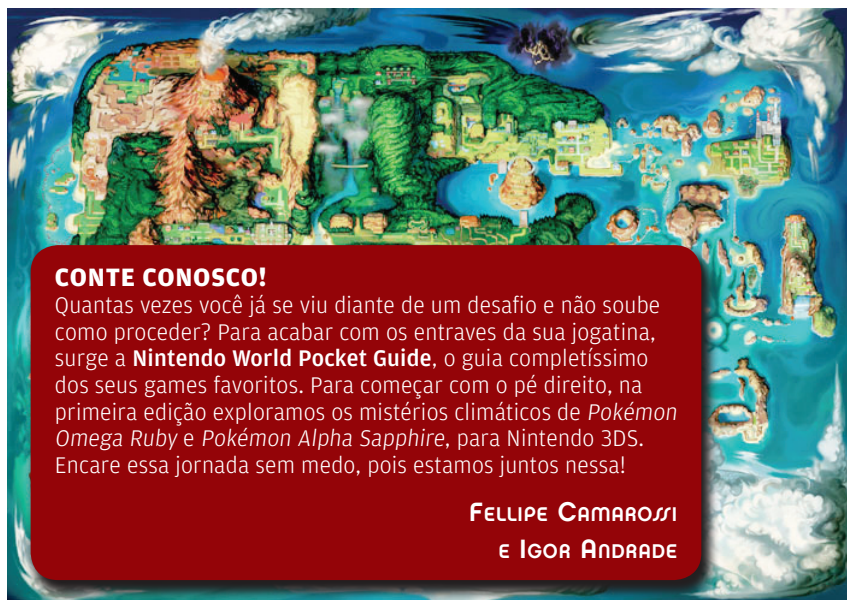
15-03588

CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5





## CONTE CONOSCO!

Quantas vezes você já se viu diante de um desafio e não soube como proceder? Para acabar com os entraves da sua jogatina, surge a **Nintendo World Pocket Guide**, o guia completíssimo dos seus games favoritos. Para começar com o pé direito, na primeira edição exploramos os mistérios climáticos de *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*, para Nintendo 3DS. Encare essa jornada sem medo, pois estamos juntos nessa!

FELIPE CAMAROSSI

E IGOR ANDRADE

## LOCALIZE-SE!

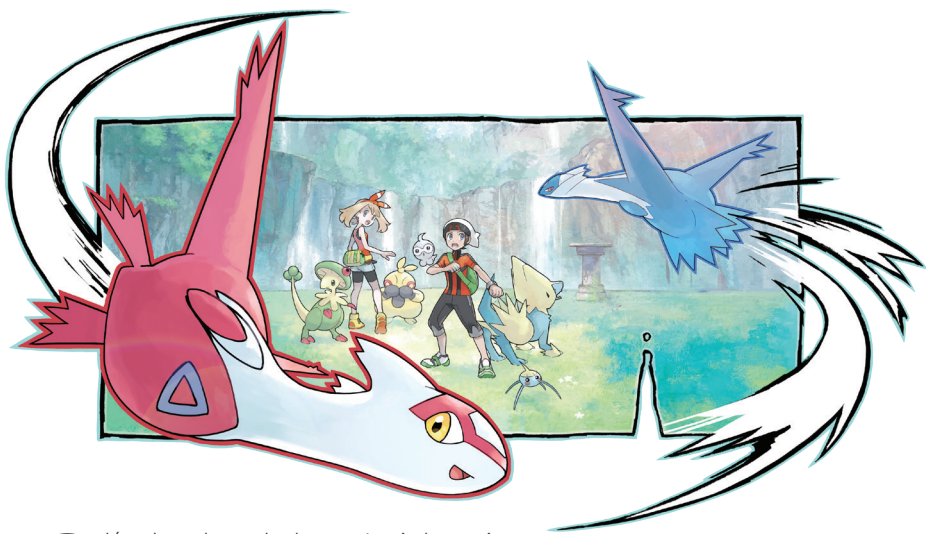
- |           |                             |   |
|-----------|-----------------------------|---|
| <b>06</b> | <b>Terra e água</b>         | Descubra as origens de Hoenn.                         |
| <b>10</b> | <b>A jornada começa!</b>    | Conheça os detalhes desse guia.                       |
| <b>12</b> | <b>Manual do Treinador</b>  | Você sabe tudo o que um treinador deve saber?         |
| <b>18</b> | <b>Passo a passo</b>        | Explore <i>Omega</i> e <i>Alpha</i> do começo ao fim! |
| <b>80</b> | <b>Poder lendário</b>       | Capture os Pokémon mais raros!                        |
| <b>88</b> | <b>Mestres do Maison</b>    | Após a aventura há mais desafios.                     |
| <b>92</b> | <b>Arrasando nos palcos</b> | Aprenda as manhas do Pokémon Contest.                 |
| <b>96</b> | <b>Lar, doce Gym</b>        | Realize o sonho do ginásio próprio!                   |
| <b>98</b> | <b>Pokémon Bank</b>         | Salve cerca de 3 mil Pokémon na nuvem.                |

# UMA LENDA DE TERRA E ÁGUA

HOENN É CERCADA POR MISTÉRIOS E ROSTOS FAMOSOS



Fellipe Camarossi



**O**lá e desculpe pela demora! Seja bem-vindo ao mundo dos monstros de bolso! Meu nome é Birch, mas todos me chamam de Professor Pokémon. Nosso planeta é vastamente habitado por criaturas chamadas Pokémon, que vivem conosco, os humanos. Por vezes, são mascotes e grandes amigos, outras vezes são companheiros de trabalho, e ainda formamos equipes para batalhar juntos. Entretanto, apesar de toda essa proximidade, não conhecemos tudo sobre as criaturas. Para ser honesto, existem muitos segredos rodeando seres tão peculiares. Por esse motivo realizo minhas pesquisas. É isso o que faço. Ah, mas também tenho uma segunda tarefa. Preparo jovens treinadores e treinadoras para encarar uma incrível jornada. Não é uma missão para



Birch



## GROUDON

**Tipo:** Ground

**Habilidade:**

Drought

**Ataque Assinatura:**

Precipice Blades

**Base Stats:** [HP: 100], [Atk: 150],

[Def: 140], [Sp. Atk: 100],

[Sp. Def: 90], [Spe: 90]



## KYOGRE

**Tipo:** Water

**Habilidade:** Drizzle

**Ataque Assinatura:** Origin Pulse

**Base Stats:** [HP: 100], [Atk: 110],

[Def: 90], [Sp. Atk: 150],

[Sp. Def: 140], [Spe: 90]



## RAYQUAZA

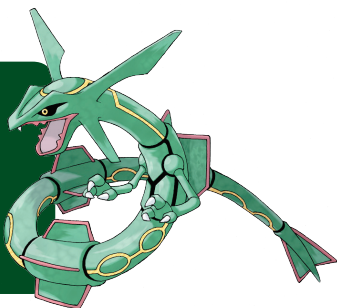
**Tipo:** Dragon/Flying

**Habilidade:** Air Lock

**Ataque Assinatura:** Dragon Ascent

**Base Stats:** [HP: 105], [Atk: 150], [Def: 90],

[Sp. Atk: 150], [Sp. Def: 90], [Spe: 95]



qualquer um, e é preciso ter cuidado antes de desbravar a grama alta das rotas entre as cidades. Se você pretende conhecer Hoenn, será necessário antes passar por minhas instalações. Eu sei, pode ser chato ter que me ouvir falando e não ir direto para a ação, mas acredite em mim. O que tenho para contar é de legítima importância para que não seja pego desprevenido enquanto tenta ser um mestre.

Pelo que parece, você acaba de se mudar para a região, então é muito provável que o folclore local te surpreenda, bem como os males que assolam nossa humilde terra e nossos belos mares. Assim, creio que uma boa forma de começarmos é explicando um pouco mais sobre a origem de nossa rica cultura.

### CERCADO POR TODOS OS LADOS

Uma antiga lenda narra como foi a formação da nossa biosfera como a

conhecemos hoje. Com três territórios abrigando toda a vida existente, três grandes Pokémon foram designados como seus guardiões. Groudon foi destacado para ser o vigilante da terra, enquanto Kyogre controlaria as águas e Rayquaza se tornou o protetor dos céus. Dessa maneira o equilíbrio seria preservado.

No entanto, assim como as ondas são impiedosas com as praias e o solo não cede para a maré, a terra e o mar pareciam predestinados ao combate. Groudon e Kyogre entravam constantemente em conflito, medindo então suas forças. Com suas capacidades de mudarem o clima, quem sofreu foi a humanidade e a legião de Pokémon selvagens. Atento, Rayquaza resolveu apartar o embate, colocando os dois em estado de hibernação.

O problema é que o dragão desconhecia os limites do poder de seus irmãos

lendários, que recuperaram uma forma ancestral (a evolução Primal Reversion) para chegar a novos níveis. Isso deixou Rayquaza acuado, até que algo incrível aconteceu. Tinha que acontecer...

## ENTRE O CERTO E O ERRADO

O tempo passou e o fato virou mito, atraindo o interesse das organizações Team Magma e Team Aqua. A primeira acredita que a quantidade de água em elevação é uma ameaça para todos. Por causa disso, pretende aproveitar o poder de Groudon para aumentar o território dos seres vivos.

Já o Team Aqua acredita que o mundo deve retornar às origens, ao tempo em que os oceanos predominavam e a vida se resumia à hidrosfera.

Assim, Kyogre é extremamente essencial, pois pode convocar chuvas torrenciais, eliminando qualquer rastro de terra que fique no caminho. Claro que ambos os planos são, apare-



temente, infalíveis. Essa dualidade colocou os terroristas dos grupos Magma e Aqua em uma corrida contra o tempo para dominar os climas de Hoenn, e do restante do planeta.

É bom que você esteja pronto para encarar uma dessas equipes ao se aventurar por Hoenn. Nesse caso, é bom saber não somente quem são seus inimigos, mas igualmente quem são seus amigos.

## DE OLHO NOS PARCEIROS

Como Professor Pokémon, ajudarei no que for necessário em sua viagem.

## ARCHIE

Líder do Team Aqua

**Alvo:** Kyogre

**Subalternos:** Matt e Shelly

**Pokémon Favorito:** Sharpedo

**Gosta de:** coragem, mergulhar

**Odeia:** burocracia







Não somente sou o responsável por te dar seu primeiro monstrinho, como estarei a postos para te presentear com uma Pokédex. Dessa maneira você cataloga as criaturas encontradas em sua missão. Também me comprometo a oferecer quaisquer informações sobre novidades que tiver. Entretanto, eu não sou o único disposto a auxiliar.

Steven Stone é um especialista em minerais que viaja pelos continentes em busca de pedras místicas e de propriedades únicas. É conhecido por ser um treinador exemplar e está sempre acompanhando os iniciantes. Não desperdice a chance de virar seu amigo, pois a ajuda dele pode ser vital em sua jornada. Além disso, seus segredos com certeza vão te surpreender!

Lisia é uma das maiores figuras do Pokémon Contest por ter conquistado premiações em todas as categorias do concurso. É normal que os fãs se aglomerem em volta dela, mas não pense



que isso fez com que a fama subisse à cabeça. Pelo contrário, a garota é conhecida por apostar no talento de jovens estrelas. Agora pode ser sua vez!

Aarune é um viajante de Fortree City que manja das técnicas de sobrevivência em longas jornadas. Dizem que sua experiência o tornou capaz de montar uma morada mesmo nos territórios mais inóspitos. É uma boa papear com ele, pois isso pode te dar a chance de carregar sua casa contigo durante a viagem. Como isso funciona? Ele saberá explicar melhor do que ninguém.



## MAXIE

Líder do Team Magma

**Alvo:** Groudon

**Subalternos:** Tabitha e Courtney

**Pokémon Favorito:** Camerupt

**Gosta de:** organização, planos bem elaborados

**Odeia:** insubordinação

# PREPARE-SE PARA A JORNADA!

APRENDA A TIRAR O MÁXIMO PROVEITO DESSE GUIA



Felipe Camarossi



**É** hora de entender como a **Pocket Guide** funciona, com uma breve explicação das funções mais básicas de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, bem como alguns dos termos técnicos que todo treinador deve conhecer. Já o detonado está dividido por áreas do jogo, sejam elas cidades, rotas ou mesmo cavernas. No princípio de cada caminho haverá uma tabela como essa ao lado.

## NOME DA ÁREA

Breve descrição da rota

### Lista de Eventos

- Evento 1
- Evento 2

### Lista de Pokémon

- Pokémon 1
- Pokémon 2

### Lista de Itens

- Nome do Item 1
- Nome do Item 2

O **Nome da Área** e a breve descrição são autoexplicativos. O primeiro sempre será a cidade, rota ou semelhante, enquanto o segundo usará o nome que define aquele território em específico.

Com isso, chegamos na **Lista de Eventos**, que reúne os grandes acontecimentos da área. Se não houver nenhum, a seção não aparecerá no box. A **Lista de Pokémon** mostra quais criaturas novas (ou seja, ainda não apresentadas) você poderá adquirir, e, caso exista um pré-requisito, haverá a informação. Já a **Lista de Itens** contém os artigos importantes acessíveis nas redondezas até aquele momento.

Na Rota 102 temos a explicação de alguns aspectos da função Detector Mode do DexNav. Por isso, ele está listado na área de Eventos. Quanto aos Pokémon, há uma variedade de criaturinhas de diferentes gerações nas duas versões do jogo, mas muitas possuem restrições.

Seedot só pode ser adquirido em *Omega Ruby*, enquanto Lotad fez de *Alpha Sapphire* sua morada. Tympole e Gothita só ficam disponíveis com a aquisição da National Pokédex, enquanto Marill, Azumarill e Masquerain só podem ser encontrados ao conquistar o HM03. Magikarp e Goldeen são capturados com a vara Old Rod, enquanto Corphish, mais exigente, só dá as caras com uma Good Rod. Já quanto aos Itens, aqui é a primeira vez que encontramos as Berries Oran e Pecha, o que justifica a presença delas na relação.

Já as caixinhas de marcação ao lado de cada nome servem para você manter anotado tudo que já conquistou em sua aventura. É claro que, após concluir o detonado, ainda tem muita coisa para encontrar no vasto território de Hoenn!

## ROTA 102

*Em direção ao primeiro ginásio!*

### Lista de Eventos

- DexNav's Detector Mode

### Lista de Pokémon

- Azumarill (HM03)
- Corphish (Good Rod)
- Goldeen (Old Rod)
- Gothita (NatDex)
- Lotad (αS)
- Marill (HM03)
- Masquerain (HM03)
- Magikarp (Old Rod)
- Ralts
- Seedot (ΩR)
- Surskit
- Tympole (NatDex)

### Lista de Itens

- Oran Berry
- Pecha Berry



Lotad

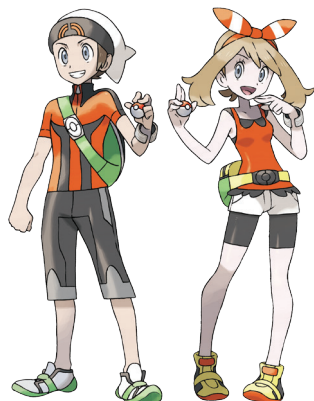


Seedot





# MANUAL DE INSTRUÇÕES



## APRENDA OS CONCEITOS MAIS IMPORTANTES DO UNIVERSO DOS MONSTRINHOS



Fellipe Camarossi

A vida de treinador não é só perambular por aí, jogar esferas em criaturinhas e torcer para que te obedeam no instante seguinte. Existe muita coisa para aprender, começando por certos nomes estranhos.

Os atributos de ataque, defesa e afins são categorizados pelos Stats. Os valores determinam as capacidades de batalha de cada monstrinho.

**Hit Points:** a barra de energia diminui até a criatura, após sofrer golpes constantes, ser nocauteada.

Dex No.	163	HP	50 / 50
Name	Pikachu	Attack	29
Type	ELECTRIC	Defense	26
OT	NW Pocket	Sp. Atk	31
ID No.	20746	Sp. Def	28
Exp. Points	8,000	Speed	51
To Next Lv.	1,261	Lightning Rod Draws in all Electric-type moves to boost its Sp. Atk stat.	

Pikachu Lv. 20	Quick Attack NORMAL PP 30/30
	Electro Ball ELECTRIC PP 10/10
	Thunder Wave ELECTRIC PP 20/20
	Meteor Mash STEELE PP 10/10

**Attack:** força ao desferir golpes físicos.

**Defense:** resistência a golpes físicos.

**Special Attack:** enquanto Attack vale para físicos, esse é para golpes especiais.

**Special Defense:** define quanto se pode resistir a golpes especiais.

**Speed:** o monstro com maior rapidez, em condições normais, se move antes.

### SEMPRE EQUIPADO

Um bom treinador nunca é pego desprevenido.

Tenha contigo:

**Potions:** itens de recuperação, compensam bastante na relação custo-benefício, especialmente as Hyper Potions.

**Full Heal:** melhor do que ter um item para cada status negativo é ter um que cure todos!

**Escape Rope:** está perdido em uma caverna? Ter Escape Rope na mochila te livra de muita dor de cabeça, tirando de lá ao acioná-lo.

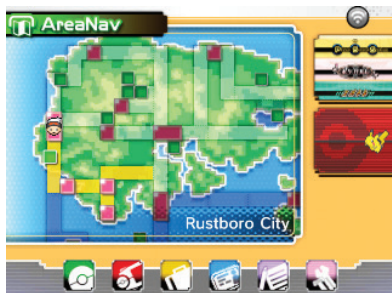
**Revive:** seu Pokémon caiu



em batalha por causa de um acerto crítico? Tenha Revive, que traz de volta seu parceiro à ação.

**Repel:** não está com vontade de lutar contra monstros selvagens? Use repelente! Na relação custo-benefício, a melhor opção é comprar Super Repels!

**Poké Ball:** entre tanta variedade, carregue Pokébo-las na mochila para quando uma boa oportunidade de captura surgir!



## DE OLHO NA TELA DE BAIXO

Como seus antecessores, *Omega* e *Alpha* aproveitam bastante a tela inferior do Nintendo 3DS. Nesse caso, é importante ficar atento às funções oferecidas para tirar máximo proveito de sua aventura.

**PokéNav Plus:** a versão evoluída da PokéNav de *Ruby* e *Sapphire* não deixa a desejar. Ela agrupa diversos recursos que serão de extrema importância.

**DexNav:** localize certas criaturinhas na grama ou na água, sem recorrer ao encontro aleatório. Ao ativar a função,

**Status** são condições que afligem os Pokémon em batalhas. Temos cinco que duram até que haja a cura no Pokémon Center ou por meio de um item ou movimento.

**BRN:** quando afetado por Burn (queimado), o Pokémon tem seu Attack cortado pela metade e perde 12,5% de HP por turno.

**SLP:** se estiver Sleeping (dormindo), não poderá agir se não usar os movimentos Sleep Talk ou Snore. O cochilo dura por até três turnos.

**PAR:** quando está Paralyzed (paralisado), a Speed é reduzida em 75%. Há 25% de chance de não agir em cada rodada.

**PSN:** um Poisoned (envenenado) perde 12,5% de seu HP a cada turno. Existe uma variação, Badly Poisoned, ocasionada por certos movimentos, que começa com 6,25% de dano, mas tem um aumento de outros 6,25% a cada rodada. O contador é reiniciado quando o Pokémon sai de campo.

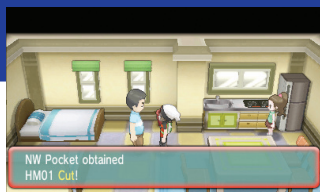
**FRZ:** um Frozen (congelado) não tem como agir, e não há previsão para a situação acabar. Há uma chance de 20% a cada rodada da criatura escapar do estado. Se for atingida por um golpe Fire (ou Scald), o gelo derreterá. O mesmo acontece se o congelado usar Flame Wheel, Sacred Fire, Flare Blitz, Fusion Flare ou o Scald, que é do tipo Water, mas vale, pois nada mais é do que água escaldante.



O **Individual Value** (valor individual) é o DNA do Pokémon. Os IVs, que variam de 0 a 31 (e estão ocultos na janela de atributos) definem o quão forte cada Stat pode ser. São importantes se quiser que seu parceiro tire o máximo de si, e são metade do caminho para atingir o ápice de um determinado Stat. O personagem no Pokémon Center do Battle Resort te dá dicas sobre como estão os IVs do seu Pokémon!

**PKRS:** o vírus contamina qualquer Pokémon de maneira aleatória, afetando-o por 24 horas. Pode ser mantido, ao transferir o paciente do time para as boxes do PC que você consulta no Pokémon Center. Sob efeito do Pokérus, os Efforts ganhos em batalha são dobrados!

**Hidden Machines:** têm um número mais limitado, porém cada HM permite ações fora de combate, como nadar, cortar certas árvores e voar.



A outra metade do caminho se esconde no **Effort Value** (valor de esforço), que é determinado de acordo com a experiência de combate do Pokémon. Cada inimigo derrotado confere um certo valor de EVs para um Stat, e vença vários para render aumentos para seus atributos. Treine também esses pontos com o Super Training!

**Technical Machines:** são discos com a informação de determinadas técnicas que podem ser ensinadas aos Pokémon. Existem 100 TMs espalhados em Hoenn, cada um com um golpe único.



**Shiny:** às vezes você esbarra em um Pokémon de cor diferente, que brilha ao entrar em batalha. Se isso acontecer, capture-o! É um Shiny, criatura de coloração alternativa que tem uma chance de 1 em 4096 de aparecer!





**Nature:** toda criatura possui uma personalidade, e ela influencia em seu Stats, aumentando um em 10% e reduzindo outro pelo mesmo valor. Fique de olho no perfil de seu Pokémon, pois o Stat que estiver em vermelho estará maior, enquanto o azul estará menor! Confira na tabela quais Natures mexem com seus atributos.

	- ATTACK	- DEFENSE	- SP. ATTACK	- SP. DEFENSE	- SPEED
+ ATTACK	Hardy	Lonely	Adamant	Naughty	Brave
+ DEFENSE	Bold	Docile	Impish	Lax	Relaxed
+ SP. ATTACK	Modest	Mild	Bashful	Rash	Quiet
+ SP. DEFENSE	Calm	Gentle	Careful	Quirky	Sassy
+ SPEED	Timid	Hasty	Jolly	Naive	Serious

o Pokémon surgirá, e basta ir de fininho para chegar até ele. Muitos deles só dão as caras com o recurso. Quanto mais for usado, melhores serão os monstrinhos que poderá capturar, com habilidades e golpes que não teriam normalmente!

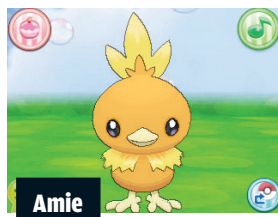
**AreaNav:** híbrido de mapa e agenda, mantém informações de treinadores enfrentados e que querem revanche, árvores com frutas, dados sobre cidades e até onde estão as Super-Secret Bases registradas em sua aventura!

**BuzzNav:** como um programa de TV, apresenta informações sobre os quatro cantos de Hoenn, como treinadores que se destacaram em grandes embates. Ao fazer StreetPass com outra pessoa, informações dela ficarão no BuzzNav!

**PSS:** o Player Search System reúne as funções online do jogo, como o acesso a amigos e treinadores do mundo todo. Por meio dele você batalha no Battle Spot, troca Pokémon online pelo Global Trade Station, faz trocas surpresas com o Wonder Trade e usa os O-Powers para facilitar sua vida.

**Pokémon-Amie:** brinque, alimente e faça carinho em seus Pokémon, e isso atrai belos resultados, como aumento no ganho de experiência e execução de verdadeiros milagres em batalha!

**Super Training:** treine os Efforts das criaturas em uma série de minigames, além de acompanhar os EVs acumulados de seus parceiros. Fature ainda sacos de pancada que aceleram o processo.



## LUGARES IMPORTANTES

Em sua jornada, irá encontrar alguns estabelecimentos recorrentes de suma importância para aprendizado e evolução. Conheça alguns deles.

**Pokémon Center:** visite-o se seus parceiros estiverem debilitados. Verdadeiros hospitais do mundo Pokémon, aqui poderá recuperar o HP e curar seu time de todas as condições negativas. Além disso, sempre há um PC para acessar quem está no banco de reserva!



**Pokémon Mart:** adquira nos mercados uma série de itens que garantem desde a recuperação de seus monstros até meios de conquistar novos Pokémon ou melhorar os existentes!



**Pokémon Gym:** assim como um estudante, treinadores precisam provar seu valor, e eles fazem isso nos Ginásios Pokémon. Existem oito destes espalhados por Hoenn, cada um protegido por um líder, que é especializado em um tipo de monstro de bolso.



**Contest Hall:** um dos maiores meios de entretenimento Pokémon de Hoenn não é focado em batalhas, mas sim demonstrar a graciosidade de seus monstros nos Contest. Essas brincadeiras ocorrem nos Salões de Competição, com quatro deles espalhados pela região. Todos funcionam da mesma maneira, então não se preocupe em escolher entre eles!

**Pokémon League:** após vencer os oito líderes, você se qualifica para desafiar a Liga Pokémon, onde estão os quatro maiores mestres de Hoenn e o campeão da região. O desafio é o ápice da carreira de um treinador!





## PARA TODA SITUAÇÃO

Com uma variedade tão grande de Poké Balls, é normal se confundir com qual é melhor para cada tipo de Pokémon ou ambiente. Por isso, listamos aqui algumas das melhores e onde conseguir cada uma delas, e vale lembrar que certas Pokébolas só ficam à venda nas lojas de Hoenn após você conseguir parte das insígnias!

NOME	EFEITO	EFICÁCIA	ENCONTRADA EM
POKÉ BALL	Pokébola padrão	1x	Qualquer PokéMart
GREAT BALL	Pokébola melhorada	1.5x	Qualquer PokéMart
ULTRA BALL	Pokébola ainda mais melhorada	2x	Qualquer PokéMart
PREMIER BALL	Pokébola padrão com visual diferente	1x	Compre 10x Poké Ball
LUXURY BALL	Eleva a felicidade do Pokémon capturado	1x	Verdanturf Town
HEAL BALL	Cura completamente o Pokémon capturado	1x	Verdanturf Town
NEST BALL	Melhor contra Pokémon de nível baixo	1x a 4x	Verdanturf Town
DIVE BALL	Funciona melhor na pesca ou no Surf/Dive	3.5x	Fallarbor Town
DUSK BALL	Funciona melhor em cavernas ou à noite	3.5x	Fallarbor Town
QUICK BALL	Eficaz quando usada no primeiro turno	5x	Fallarbor Town
NET BALL	Eficaz contra Pokémon dos tipos Bug e Water	3x	Rustboro City
REPEAT BALL	Eficaz contra Pokémon já capturados	3x	Rustboro City
TIMER BALL	Quanto mais demorada a batalha, melhor	1x a 4x	Rustboro City
MASTER BALL	Pokébola perfeita, nunca falha!	-	Magma/Aqua Hideout



# DE ALPHA A OMEGA

DESBRAVE HOENN DO PRINCÍPIO AO FIM!



Felipe Camarossi



## LITTLEROOT TOWN

Uma nova jornada

### Lista de Eventos

- O começo
- Rivalidade
- Professor Birch
- Primeiro Pokémon
- Pokédex

### Lista de Pokémon

- Treecko (inicial)
- Torchic (inicial)
- Mudkip (inicial)

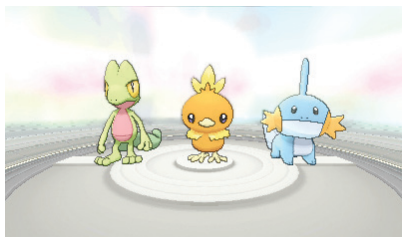
### Lista de Itens

- Pokédex
- 10x Poké Ball



Toda aventura começa em algum lugar, e a sua começa em Littleroot. Após configurar seu personagem, desembarque e conheça sua nova casa. Acerte o relógio em seu quarto e vá até a residência ao lado para fazer sua primeira amizade. O professor não está no laboratório. Então siga ao norte para descobrir que ele é do tipo que curte "ação em campo".





Para salvá-lo, pegue uma das Poké Balls na mochila dele. Nelas estão os iniciais Treecko (Grass), Torchic (Fire) e Mudkip (Water). Faça sua escolha e enfrente o Pokémon selvagem. Pelo gesto, Birch te dará a criatura usada na batalha e pedirá para que você encontre seu filho (ou filha) na Rota 103.

## ROTA 101

### É pra valer!



### Lista de Eventos

- Captura
- DexNav

### Lista de Pokémon

- Zigzagoon
- Wurmple
- Poochyena
- Lillipup (NatDex)
- Sewaddle (NatDex)
- Zorua (NatDex)

Na primeira vez que passar pela Rota 101, enfrente os Pokémon para ganhar experiência.

## OLDALE TOWN

### Conhecendo a primeira cidade

### Lista de Eventos

- Pokémon Center e Pokémon Mart



Em Oldale Town há alguns dos ambientes com os quais você deve se familiarizar, como os Pokémon Center e Pokémon Mart, onde recuperará a energia de seus parceiros e comprará itens. Cidade conhecida, siga ao norte.

## ROTA 103

### Encontro de rivais

### Lista de Eventos

- Batalha de rivais

### Lista de Pokémon

- Wingull
- Shellos (NatDex)
- Chatot (NatDex)
- Tentacool (Old Rod/HM03)
- Pelipper (HM03)
- Wailmer (Good Rod)

No topo da Rota 103, a amizade que você fez em Littleroot será sua rival. O único Pokémon é o inicial que tem vantagem de tipo sobre o seu. Após o embate, retorne para sua cidade e fale com o professor para receber a Pokédex e Poké Balls. Volte ao início do detonado e marque as caixinhas!



Quando estiver na Rota 101 de novo, capture os Pokémon disponíveis e tenha uma aula sobre o uso da DexNav para encontrar monstrinhos com golpes e habilidades únicas. Sempre use o recurso se desejar um bichinho em específico, e nunca se esqueça de andar devagar para não assustar seus alvos. Depois de passar pela Rota 103, caso queira pegar mais alguns parceiros, siga para oeste de Oldale.



## ROTA 102

**Em direção ao primeiro ginásio!**

### Lista de Eventos

- DexNav's Detector Mode

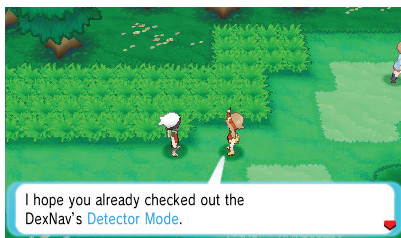
### Lista de Pokémon

- Seedot (ΩR)
- Lotad (αS)
- Ralts
- Surskit
- Tympole (NatDex)
- Gothita (NatDex)
- Marill (HM03)
- Azumarill (HM03)
- Masquerain (HM03)

- Magikarp (Old Rod)
- Goldeen (Old Rod)
- Corphish (Good Rod)

### Itens

- Oran Berry
- Pecha Berry



Você deve vencer oito ginásios para desafiar a Pokémon League. Sendo assim, o alvo é Petalburg City. Para chegar lá, passe pela Rota 102, onde estão as primeiras Berries e seja apresentado a outro aspecto da DexNav: o Detector Mode, que analisa Pokémon ao ar livre e os registra para buscas futuras.

## PETALBURG CITY

**Ainda não é o primeiro ginásio?**



### Lista de Eventos

- Encontro familiar
- PlayNav

O líder do ginásio é ninguém menos que seu pai! Norman pede que acompanhe Wally até a grama da Rota 102

para que o fã dele aprenda a capturar um Pokémon. Missão concluída, retorne ao Gym. Seu pai ainda não está pronto para o desafio, mas garante que terão um embate no futuro. Ganhe o PlayNav, que acessa o Pokémon-Amie, Super Training e Player Search System.

## ROTA 104

**Você voltará aqui em breve**



### Lista de Eventos

- Mr. Briney
- O mar

### Lista de Pokémon

- Taillow
- Pidove (NatDex)

### Itens

- Heart Scale (DM)

Aqui só há um Heart Scale escondido na areia, mas é mais fácil encontrá-lo com o Dowsing Machine, que você receberá depois. Enfrente os treinadores e passe pela cabana de Mr. Briney.

## PETALBURG WOODS

**Paraíso dos insetos**

### Lista de Eventos

- Magma e Aqua
- Presente da Devon

### Lista de Pokémon

- Silcoon
- Cascoon
- Shroomish
- Slakoth
- Paras (NatDex)
- Cottonee (NatDex)
- Phantump (NatDex)

### Lista de Itens

- Exp. Share
- Miracle Seed (HM01)



A área é excelente para Pokémon Bug básicos. Você verá um cientista sendo atacado por um homem (de vermelho em *Omega* e azul em *Alpha*) que faz parte do Team Magma (ou Aqua). Será seu primeiro embate contra os vilões.



Oponente derrotado, o especialista te dá o Exp. Share, que compartilha a experiência recebida em batalha entre os Pokémon do grupo. Se quiser um desafio maior, mantenha-o desligado. Agora é ir até o fim da floresta. Quando tiver o HM01, retorne e siga pela direita perto da saída a norte para encontrar

um Miracle Seed, que fortalece os golpes Grass. Além disso, a pedra diferente nos arredores fará com que Eevee, se for treinado por ali, vire Leafeon.

## ROTA 104

**Eu avisei!**



### Lista de Eventos

- O primeiro TM
- Loja de flores
- Batalha em duplas

### Lista de Itens

- TM49 (Echoed Voice)
- Cheri Berry
- Watering Pail
- Chesto Berry



Na segunda metade da Rota 104, fale com a criança para faturar o Echoed Voice, seu primeiro TM! Na loja de flores você ganha um Watering Pail, que serve para regar as Berries plantadas. Do lado de fora, vasculhe os arredores e pegue os frutos. Ande para leste até ver uma ponte, onde há uma batalha em duplas.

Será um bom teste para um estilo de desafio que verá muito na aventura. Do outro lado, siga à direita para pegar a Chesto Berry. O primeiro ginásio te aguarda!

## RUSTBORO CITY

**Agora sim o primeiro ginásio!**

### Lista de Eventos

- O primeiro HM
- Escola de treinadores
- A primeira insígnia
- Devon Corp.
- BuzzNav
- Brincando de carteiro

### Lista de Itens

- HMO1 (Cut)
- TM54 (False Swipe)
- Quick Claw
- Float Stone
- TM39 (Rock Tomb)
- Stone Badge

Recupere sua turma no Pokémon Center e entre na casa a oeste, fale com o homem e receba o Cut, seu primeiro HM. Com a técnica, corte árvores no caminho, mas só depois de ter a primeira insígnia. Aqui, passe pela escola de treinadores. Fale com o homem ao norte para ganhar o Quick Claw.

Saia e siga ao norte do Center e do Mart para uma casa maior e vá para o segundo andar. De Ace Trainer receberá o Float Stone, que reduz o peso do Pokémon equipado.

Você pode passear pelas Rotas 115 e 116 antes do Gym, que é do tipo Rock. Como se fosse um museu, tem um design simples, onde é fácil ver as rotas, caso queira evitar os treinadores. A batalha é linear, já que seus Poké-



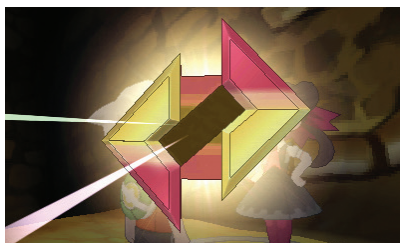
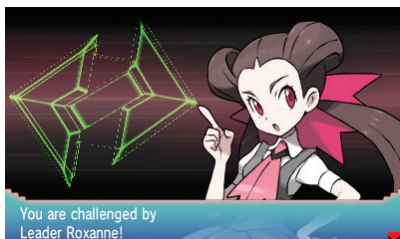


mon possuem técnicas praticamente idênticas. Use Mudkip ou Treecko para ter vantagem contra os tipos Rock e Ground. Com Torchic, treine até evolui-lo para Combusken. No nível 16 ele aprende o Double Kick, que causa um estrago entre os oponentes. A vitória garante o TM39 (Rock Tomb) e a insígnia Stone Badge. Na saída você se depara com um ladrão fugindo com algo de um cientista. Ele parece ter corrido para a Rota 116!

## ROXANNE (1º GYM)

<b>POKÉMON</b>	<b>GEODUDE</b>
<b>TIPO</b>	Rock/Ground
<b>NÍVEL</b>	12
<b>HABILIDADE</b>	Sturdy
<b>ATAQUE</b>	Tackle
	Rock Tomb
	Defense Curl

<b>POKÉMON</b>	<b>NOSEPASS</b>
<b>TIPO</b>	Rock
<b>NÍVEL</b>	14
<b>HABILIDADE</b>	Sturdy
<b>ATAQUE</b>	Tackle
	Rock Tomb
	Harden



## ROTA 116

*Veio aqui por diversão ou trabalho?*

### Lista de Eventos

- Time inimigo

### Lista de Pokémon

- Whismur
- Nincada
- Skitty
- Eevee (NatDex)
- Joltik (NatDex)

A breve área é cercada de treinadores e, ao leste, há a entrada de uma caverna. Lá, Mr. Briney está desesperado, já que Peecko, sua Wingull, foi raptada.

## RUSTURF TUNNEL

*Salvando uma refém*

### Lista de Eventos

- Peecko
- O grato Mr. Briney

### Lista de Itens

- Devon Parts

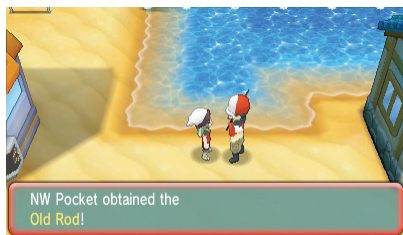


Siga pelo único sentido da caverna e dê de cara com outro membro do time vilão. Derrote-o para liberar Peeko e recuperar as Devon Parts. Devolva o item ao cientista e ele te guiará até a Devon Corp. Mr. Stone te pedirá para levar uma carta para Steven, lá em Dewford. Felizmente o segundo ginásio fica na ilha. Como gratidão, será presenteado com uma atualização do PokéNav Plus, o BuzzNav, um canal de notícias sobre Hoenn.

Para chegar em Dewford, retorne para a parte inferior da Rota 104 (através da floresta) e visite a cabana de Mr. Briney, que dá uma carona.

## DEWFORD TOWN

**Pode vir, monstro!**



### Lista de Eventos

- Pescaria
- Segunda insígnia
- Continue a navegar

### Lista de Pokémon

- Old Rod
- Silk Scarf
- TM08 (Bulk Up)
- Knuckle Badge

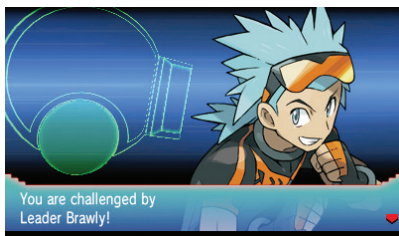
Converse com o pescador a leste do ginásio para receber a Old Rod, vara de pescar para conseguir Pokémon do tipo Water no início do jogo.

Em seguida, na casa a nordeste do Pokémon Center, adquira o Silk Scarf, que aumenta a força de golpes Normal. Dê uma passada em Dewford Hall, que é

## BRAWLY (2º GYM)

POKÉMON	MACHOP
TIPO	Fighting
NÍVEL	14
HABILIDADE	Guts
ATAQUE	Leer
	Bulk Up
	Karate Chop
	Seismic Toss

POKÉMON	MAKUHITA
TIPO	Fighting
NÍVEL	16
HABILIDADE	Guts
ATAQUE	Sand Attack
	Bulk Up
	Arm Thrust
	Knock Off



repleta de pessoas falando sobre moda e fofocas. Você voltará aqui em breve. Antes do ginásio, pegue um Abra, caso não tenha um Ralts, em Granite Cave.

O lugar é uma academia, apropriado para um ginásio do tipo Fighting, porém com problemas na iluminação. Vença treinadores e pise nos interruptores para acionar a luz, revelando a passagem. Logo estará diante de Brawly. Caso queira itens de recuperação, a máquina de refrigerantes vende alguns com custo-benefício melhor do que as poções do Mart.

Machop diminui sua defesa e bate com mais força. Já Makuhita mina aos poucos, com Sand Attack prejudicando a precisão de seus monstros, e Bulk Up deixando-o difícil de derrubar. A melhor tática é usar golpes especiais (Bulk Up eleva defesa física, não especial). Não deixe os oponentes com Status negativos, pois a habilidade Guts vai deixá-los mais fortes. No final, conquiste a Knuckle Badge e o TM08 (Bulk Up). Hora de entregar a mensagem para Steven.

## ROTA 106

*Volte aqui quando souber nadar*

### Lista de Eventos

- Krabby (HM03/NatDex)
- Frillish (HM03/NatDex)
- Skrelp (HM03/ΩR/NatDex)
- Clauncher (HM03/αS/NatDex)

### Lista de Itens

- Heart Scale (DM)

Não há nada importante para fazer na 106, já que não dá para nadar. Há um Heart Scale oculto na areia, mas espere pelo Dowsing Machine. Vença os treinadores e entre na caverna.

## GRANITE CAVE

*Marcas do passado*



### Lista de Eventos

- Veterano
- Entrega concluída

### Lista de Pokémon

- Zubat
- Makuhita
- Abra
- Geodude
- Onix (NatDex)
- Timburr (NatDex)
- Axew (NatDex)

## Lista de Itens

- TM70 (Flash)
- TM51 (Steel Wing)

Fale com o homem à esquerda para receber o TM70 (Flash), que ilumina as partes mais escuras. Desça as escadarias e encontre uma câmara enorme com pinturas de uma antiga civilização. Lá está um rapaz de cabelos prateados.



Filho de Mr. Stone, Steven se apresenta e pede que você leve algo para o capitão Stern em Slateport City. Isso é importante para um projeto que envolve o porto da cidade e a Devon. Converse com Mr. Briney em Dewford para continuar!

## ROTA 109

### Quase Slateport

#### Lista de Eventos

- Bebidas

#### Lista de Itens

- 2x Heart Scale (DM)
- 6x Soda Pop



O marujo te deixa na praia da Rota 109. Slateport City fica exatamente ao norte, mas existem muitos treinadores para enfrentar aqui. Uma das garotinhas de boia rosa te dá um Soft Sand. Na cabana a noroeste, derrote todos e fale com o recepcionista para faturar seis Soda Pops, ótimos para recuperação.

## SLATEPORT CITY

### Entre barcos e bandidos



#### Lista de Eventos

- Mega Stone
- Máxima felicidade
- Cachecol de estilo
- Visitando o museu
- Líder dos terroristas
- Escolhido pelas estrelas
- Iniciando a carreira

#### Lista de Pokémon

- Cosplay Pikachu

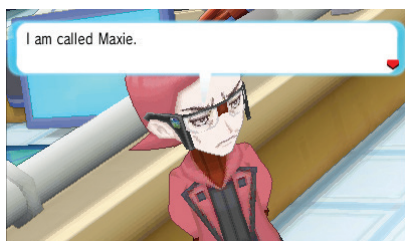
#### Lista de Itens

- Alakazite
- Soothe Bell
- Red Scarf
- Blue Scarf
- Yellow Scarf
- Pink Scarf
- Green Scarf
- TM01 (Hone Claws)
- TM41 (Torment)
- TM46 (Thief)
- TM73 (Thunder Wave)



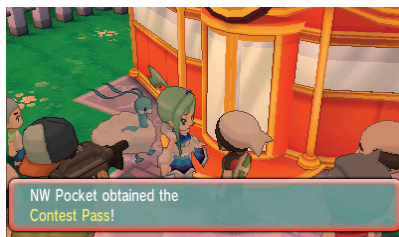
- TM76 (Struggle Bug)
- TM100 (Confide)
- Contest Pass
- Contest Costume
- Pokéblock Kit

Siga pela esquerda e encontre um ponto brilhante no chão. Trata-se da Alakazite, sua primeira Mega Stone, que ainda não pode ser usada. Vá pelo norte até uma feirinha, onde cada vendedor é especializado em um tipo de item. Um deles tem TMs úteis. A noroeste do mercado está o Pokémon Fan Club. Nele, fale com a moça de rosa para receber o Soothe Bell, caso tenha no time algum Pokémon com felicidade máxima. Tente com seu inicial.



Ainda no clube, papeie com o homem no sofá carregando criaturinhas com Stats máximos nas características de Pokémon Contest (falaremos disso mais tarde) para receber os cinco Scarfs, itens que aumentam tais Stats. Feito isso, siga a noroeste e entre no Contest Hall, suba o andar e fale com o homem no canto para receber o TM41 (Torment). Vá ao museu, onde Stern está.

Pague a entrada e repare que certos visitantes são capangas. Dirija-se ao que está no canto inferior direito do saguão para receber o TM46 (Thief). Depois, suba para o segundo andar e converse com Stern para ser inter-



rompido por membros do grupo. Após vencê-los, surge aquele que diz ser o líder (Maxie em Omega e Archie em Alpha). A equipe se retira e sua missão está concluída.

Dex No.	163	HP	50 / 50
Name	Pikachu	Attack	29
Type	ELECTRIC	Defense	26
OT	NW Pocket	Sp. Atk	31
ID No.	20746	Sp. Def	28
Exp. Points	8,000	Speed	51
To Next Lv.	1,261	Lightning Rod Draws in all Electric-type moves to boost its Sp. Atk stat.	

Antes de sair pelo norte de Slateport, conheça Lisia, estrela do Pokémon Contest. Você será escolhido para iniciar sua carreira na competição, sendo presenteado com um Contest Pass e um Pokéblock Kit, além da Contest Costume, roupa para apresentações. É opcional participar de um concurso imediatamente, mas é recomendado, pois após o torneio você recebe o Cos-play Pikachu no nível 20, que possui um ataque exclusivo que muda de acordo com seu jeito de vestir!

## ROTA 110

### Reencontro inesperado

#### Lista de Eventos

- Casa de Truques
- Desvio de rota
- Rivais reunidos

## Lista de Pokémon

- Electrike
- Oddish
- Plusle (αS)
- Minun (ΩR)
- Gulpin
- Voltorb
- Magnemite (Horde)
- Trubbish (NatDex)

## Lista de Itens

- Leppa Berry (R103)
- Dowsing Machine
- TM12 (Taunt)



Você verá estradas isoladas mais acima, mas não dá para acessá-las ainda. Caminhe pela grama até a Trick House, casa cheia de labirintos e desafios que costumam exigir HMs. É uma boa tentar a sorte pela primeira vez para conquistar o TM12 (Taunt) e voltar de tempos em tempos para as próximas partidas. Se seguir à esquerda, estará do outro lado da Rota 103, onde há mais treinadores para encarar e uma árvore com Leppa Berries.



Tudo pronto, vá pela direita da Trick House para ter uma boa surpresa: você ficará diante de seu rival. Tenha cuidado com o inicial evoluído do oponente, que pode ser uma ameaça. Após a vitória receba a Dowsing Machine, que encontra itens escondidos, como os Heart Scales. Ande até a próxima cidade.

## MAUVILLE CITY

### Cidade ou shopping?



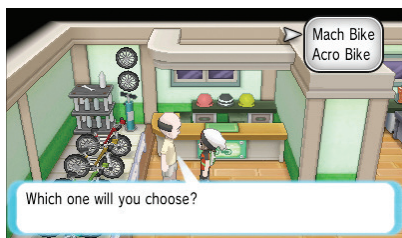
## Lista de Eventos

- Busca por O-Powers
- Treino dos campeões
- Adeus à jogatina
- Viajando sob rodas
- A terceira insígnia

## Lista de Itens

- Attack O-Power
- Speed O-Power
- Critical O-Power
- Befriending O-Power
- Accuracy O-Power
- Encounter O-Power
- Prize Money O-Power
- Exp. Point O-Power
- Stealth O-Power
- Bargain O-Power
- PP Restoring O-Power
- Hatching O-Power
- TM09 (Venoshock)
- TM40 (Aerial Ace)
- TM42 (Facade)
- TM47 (Low Sweep)

- TM48 (Round)
- TM57 (Charge Beam)
- TM58 (Sky Drop)
- TM72 (Volt Switch)
- TM78 (Bulldoze)
- TM82 (Dragon Tail)
- TM98 (Power-Up Punch)
- HMO6 (Rock Smash)
- Vs. Recorder
- Metronome
- Mach/Acro Bike
- Treecko Doll
- Torchic Doll
- Mudkip Doll
- Dynamo Badge



Confudida com um shopping, o visual de Mauville foi completamente renovado, se comparado com o original da versão do Game Boy Advance. No Pokémon Mart, na área central, há diversos TMs para comprar. No Pokémon Center, na parte superior direita, um senhor careca te presenteia com O-Powers toda vez que falar com ele. Quando partir, outro cara tomará seu lugar. Retorne sempre que superar um ginásio para ver se há outro O-Power.



No Mart, fale com a garota para receber um TM58 (Sky Drop). Perambule pela cidade para encontrar lugares interessantes, como o restaurante (que permite batalhas em diversas modalidades) e o centro de lutas, lá na ala leste. O local é para treino competitivo, muito bom para quem for participar de campeonatos reais e oficiais. Aqui você ganha o Vs. Recorder, que grava seus embates e exibe o de outros jogadores. Na loja de bicicletas pegue a Mach Bike ou a Acro Bike, cada uma com suas particularidades. Se quiser trocá-las, fale com o vendedor.



No Crooner's Café ensine golpes especiais para Keldeo e Meloetta, caso os tenha trazido de títulos anteriores via *Pokémon Bank*. A moça no balcão oferece o TM48 (Round). Saia e continue pela esquerda para encontrar um estabelecimento fechado. Aqui jaz o Game Corner, casa de minigames em jogos de gerações passadas. Fale com o homem na frente para receber Treecko, Torchic e Mudkip Dolls. Mais adiante temos o centro de troca de PokéMiles e uma loja de Ribbons. Exploramos quase tudo aqui embaixo, mas temos outro andar. Suba para a cobertura.

No topo, converse com um homem na área oeste para comprar o Metronome. Se descer pela escada nordeste, encontrará alguém que dá os Drives de

## WATTSON (3º GYM)

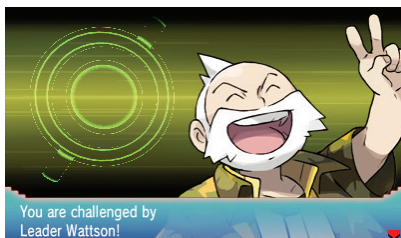
POKÉMON	MAGNEMITE	VOLTORB	MAGNETON
TIPO	Steel/Electric	Electric	Steel/Electric
NÍVEL	19	19	21
HABILIDADE	Sturdy	Soundproof	Sturdy
ATAQUE	Tackle	Rollout	Magnet Bomb
	Thunder Wave	Charge	Supersonic
	Volt Switch	Volt Switch	Volt Switch

Genesect, caso tenha um. Siga para o ginásio na área norte do primeiro andar para ver Wally, que está se esforçando para ser um bom treinador. Tanto que ele te desafia. O tio dele oferece o HMO6 (Rock Smash), que só pode ser usado ao conquistar a próxima insígnia, além de convidar para visitar sua casa em Verdanturf Town. Faça isso agora, confira o que há nas rotas ao redor ou vá ao ginásio.



O Gym, do tipo Electric, tem um quebra-cabeças de ativar e desativar correntes elétricas. As cores dos raios equivalem às cores dos interruptores, e se deve usá-los para redirecionar a energia e abrir caminho. Vença os treinadores e fique diante de Wattson!

Golpes do tipo Ground tocarão o terror no time de Wattson, onde todos têm fraqueza. Uma saída é o TM78 (Bulldoze) que está no Mart da cidade.



O problema é Sturdy, que impede Magnemite e Magneon de apagarem no primeiro golpe, fazendo-os resistir com 1 de HP se receberem a pancada com a vida cheia. Volt Switch, o carro-chefe de seu grupo, causará dano e trocará os Pokémon, mas isso não vai importar se estiver usando golpes Ground. Insista para vencer e levar não somente a Dynamo Badge como o TM72 (Volt Switch)! Com a terceira insígnia, explore áreas opcionais ou siga para a Rota 111.

### ROTA 117

#### Caminho do nascimento

##### Lista de Eventos

- Day Care Center

##### Lista de Itens

- Illumise
- Roselia



- Volbeat
- Rattata (NatDex)
- Deerling (NatDex)

### Lista de Itens

- Pinap Berry
- Mawilite



Saindo pelo oeste de Mauville, chegamos na rota do Day Care Center, onde deixamos dois Pokémon para que ganhem níveis e, caso sejam macho e fêmea e do mesmo Egg Group, poderão gerar ovos! Aproveite para pegar Pinap Berries e a Mawilite na parte sul.

## VERDANTURF TOWN

### Descanso da aventura



### Lista de Eventos

- Esconde-esconde

### Lista de Itens

- TM45 (Attract)
- Intriguing Stone
- Pidgeotite (Rustboro City)

Fale com a menina na parte sul para descobrir que o Shroomish dela desapareceu. Atrás da placa do nome da cidade está o Pokémon brincando de esconde-esconde. Ao devolvê-lo, receba uma Intriguing Stone. Leve-a ao diretor da Devon para que seja identificada como uma Pidgeotite. No Contest Hall, fale com uma garota no centro para receber o TM45 (Attract). Depois, parta para o norte para entrar na outra ponta do Rusturf Tunnel.

## RUSTURF TUNNEL

### Um atalho para o início



### Lista de Eventos

- Libere o túnel

### Lista de Itens

- Black Glasses
- Aggronite

Avance para encontrar um casal dividido pelas pedras. Use Rock Smash para liberar o caminho e seja agrado com uma Aggronite. Ainda na caverna, encontre a saída alternativa para surgir na Rota 116, onde há um Black Glasses. Volte para Mauville e saia pelo sul.



## CYCLING ROAD

### Caminho para duas rodas



#### Lista de Eventos

- Atalho

#### Lista de Itens

- Manectite

Na Rota 110 uma casa dá acesso a uma área restrita para quem estiver de bicicleta. Logo no início há um ponto brilhante. É uma Manectite. Enfrente os treinadores e depois vá para Dewford Town. Leve sua Mach Bike!

## GRANITE CAVE

### Explore de novo, agora sob rodas



#### Lista de Pokémon

- Aron
- Mawile (ΩR)
- Sableye (αS)
- Nosepass (HM06)



#### Lista de Itens

- TM65 (Shadow Claw)
- Steelixite

De volta a Granite Cave, explore mais a fundo a caverna com a Mach Bike, que escala as rampas de areia. Assim que chegar no novo andar, dispare o Flash para se localizar. Siga até identificar a rampa a leste e suba com a bicicleta para descer o próximo andar. Nele logo encontrará um item e um brilho peculiar: é o TM65 (Shadow Claw) e a Steelixite. Pegue Pokémon novos e, quando estiver pronto, volte para Mauville e siga para o norte.

## ROTA 111

### Deserto às 12 horas!



#### Lista de Eventos

- Batalha unida

#### Lista de Pokémon

- Barboach (Good Rod)

#### Lista de Itens

- Macho Brace

Siga para cima até a casa dos Winstrate. O interessante é que, ao desafiar o primeiro membro, terá de enfrentar a família. Caso tenha sucesso, será premiado com um Macho Brace, essencial para treinamento de EVs, que duplica

os valores ganhos em batalha. Siga ao norte até o deserto, mas a tempestade de areia é forte. Siga então à esquerda.

## ROTA 112

*Vai durar pouco, mas já voltamos*



### Lista de Eventos

- Interditado

### Lista de Pokémon

- Machop
- Numel
- Ponyta (NatDex)
- Tyrogue (NatDex)
- Throh (ΩR/NatDex)
- Sawk (αS/NatDex)

### Lista de Itens

- HM04 (Strength)

O rival dá as caras, apontando para uma montanha que é um vulcão. Seria um passeio interessante, mas o caminho está interditado pela equipe vilã. Antes de se despedir, um presente: HM04 (Strength), que move pedras enormes. Entre na caverna à esquerda para ir a outra metade da Rota 112.

## FIERY PATH

*Sauna natural*

### Lista de Pokémon

- Koffing

- Slugma
- Torkoal
- Grimer
- Diglett (NatDex)
- Roggenrola (NatDex)

O caminho fervente por baixo da montanha é lar de Pokémon interessantes. É o que há, por enquanto.

## ROTA 112

*Divididos por uma sauna*

### Lista de Itens

- Razz Berry
- Persim Berry

A curta segunda parte da Rota 112 serve apenas para pegar Berries.

## ROTA 111

*Deserto às 6 horas!*



### Lista de Eventos

- Casa própria
- Aarune
- Descanso

### Lista de Itens

- TM94 (Secret Power)
- Rawst Berry
- Nanab Berry

Aarune, viajante e mestre em sobrevivência ao ar livre, te dá o TM94

(Secret Power), que cria Super-Secret Bases, dando a chance de ter uma segunda casa customizável. Depois de fazer uma base provisória, caminhe para o norte e encontre mais Berries novas. Caso esteja com pouco HP, uma senhora na casa na parte leste recarrega seus Pokémon.

## ROTA 113

### Mundo cinza de cinzas



#### Lista de Eventos

- Recuperação
- Artesanato

#### Lista de Pokémon

- Spinda
- Sandshrew
- Skarmory
- Scraggy (NatDex)
- Bouffalant (NatDex)
- Klefki (NatDex)

#### Lista de Itens

- TM32 (Double Team)
- Soot Sack
- Blue Flute
- Red Flute
- Yellow Flute
- Black Flute
- White Flute

O ambiente fica no pé de um vulcão, e as cinzas dele caem aqui. Seu rival

surge e recupera seus Pokémon enquanto afirma que seguirá na frente. Faça o mesmo e continue, e logo encontrará a bola amarela com o TM32 (Double Team). Mais adiante verá uma casa, e nela receberá o Soot Sack, que permite recolher as cinzas das pilhas da rota e levá-las ao homem que cria flautas com efeitos distintos, mas úteis.

## FALLARBOR TOWN

### Entre vulcões e meteoros



#### Lista de Eventos

- Sumiço de Cozmo
- Lanette e os PCs

#### Lista de Itens

- Honey

O vilarejo abriga um dos maiores pesquisadores do meio científico espacial. Entretanto, Professor Cozmo não está por aqui. Foi levado pelos terroristas para uma caverna, um local que foi atingido por meteoritos no passado. Antes de ajudá-lo, passe no Pokémon Center e fale com a moça no computador.

Lanette cuida do sistema de armazenamento Pokémon. Após ser convidado para visitar a casa dela na próxima rota, converse com o caçador de insetos para receber Honey, que invoca hordas de criaturas a qualquer

instante. Pegue aqui um Honey por dia ou quando precisar.

## ROTA 114

**Cuidado com a cabeça!**



### Lista de Eventos

- Lanette

### Lista de Pokémon

- Nuzleaf (ΩR)
- Lombre (αS)
- Zangoose (ΩR)
- Seviper (αS)
- Swablu
- Misdreavus (NatDex)
- Skorupi (NatDex)

### Lista de Eventos

- TM28 (Dig)
- TM05 (Roar)
- Seedot Doll (ΩR)
- Lotad Doll (αS)
- Aspear Berry

Ande até a casa mais próxima e fale com os moradores para ganhar o TM28 (Dig), útil para sair de cavernas quando não tiver Escape Rope. Mais adiante verá um homem pouco antes da ponte. Converse para faturar o TM05 (Roar).

Desça e entre na primeira casa depois da ponte para visitar Lanette, que dá uma Seedot Doll ou uma Lotad Doll, dependendo da versão do jogo. Avan-

ce, pegue as Aspear Berries e continue até a caverna no final da rota.

## METEOR FALLS

**O lugar tem cheiro de história**



### Lista de Eventos

- Cozmo
- Outra gangue

### Lista de Pokémon

- Solrock (ΩR)
- Lunatone (αS)
- Clefairy (NatDex)
- Druddigon (NatDex)
- Deino (NatDex)
- Golbat (HM03)
- Bagon (HM05)\*

### Lista de Eventos

- TM23 (Smack Down)
- Moon Stone

\*Bagon só é visto em uma área mais restrita de Meteor Falls, onde está o TM02. Lembre-se disso ao voltar aqui.

Cozmo está em apuros. Assim, se junte a seu rival para lutar. Quando a batalha terminar, ele será libertado e surgirá outra facção (Aqua em *Omega* e Magma em *Alpha*), que agradecerá por impedir seus arquirrivals. Retorne a Fallarbor e Cozmo te dá o TM23 (Smack Down). Seu rival oferece caro-



na para Mauville. Sinta-se livre para aceitar. Como há algo além de Meteor Falls para explorar, talvez queira ir lá. Se não, parta para Mt. Chimney.

## ROTA 115

### Anexo quase esquecido

#### Lista de Pokémon

- Jigglypuff

#### Lista de Eventos

- Wepear Berry
- Heart Scale (DM)

Passe pela caverna e saia do outro lado da 115. Aqui há treinadores, uma árvore de Wepear Berry e um Heart Scale na praia.

## MT. CHIMNEY

### No topo da chaminé



#### Lista de Eventos

- Azul e vermelho
- Diante dele
- Pedaco do céu

#### Lista de Itens

- Meteorite
- TM59 (Incinerate)

De volta à Rota 112, o caminho interdito foi liberado, e é possível subir no comboio para o topo do Mt.

Chimney. Lá, contudo, as coisas estão calorosas, já que as equipes Magma e Aqua estão se enfrentando. Avance até chegar em uma ponte que vai ao centro do vulcão. Encare um dos chefões das gangues e, logo em seguida, o próprio líder. A batalha é séria!



Nos dois jogos entram em ação um Mightyena e um Golbat, ambos no nível 25. A diferença está no Pokémon principal. Maxie tem um Camerupt e Archie um Sharpedo, ambos no 27. Após a vitória, o inimigo recuará suas tropas, mas não sem antes dar o Meteorite roubado de Cozmo. Encontre as escadarias perto da ponte metálica para pegar o TM59 (Incinerate). Com Team Magma e Team Aqua fora da jogada, desça o vulcão pelo sentido sul!

## JAGGED PASS

### Não quisemos chamar isso de rota



#### Lista de Pokémon

- Spookin
- Mankey (NatDex)

### Lista de Itens

- TM43 (Flame Charge)
- TM69 (Rock Polish)

A área demarca a descida do vulcão e possui dois itens adquiridos apenas com a Acro Bike. Desça as plataformas com cuidado e fique atento à direita para encontrar o caminho do TM43 (Flame Charge). Logo em seguida, siga mais pela esquerda e achará a rota para subir com a Acro Bike para pegar o TM69 (Rock Polish). Com os dois em mãos, vá para o oeste!

## LAVARIDGE TOWN

### Aproveite as águas termais

#### Lista de Eventos

- Cheio de vida
- Quarta insígnia

#### Lista de Pokémon

- Wynaut (Ovo)

#### Lista de Itens

- TM75 (Swords Dance)
- TM50 (Overheat)
- Charcoal

- Heat Badge

- Go-Goggles

É a casa das águas termais, embora elas não tenham nenhum efeito que não seja estético. Fale com o rapaz do lado de fora do Mart para receber o TM75 (Swords Dance). Com uma idosa mais à frente, caso você tenha um espaço livre no time, pegue o ovo de um Wynaut.

Já no Pokémon Center, compre garrafas de Moomoo Milk, mais baratas que poções. Na casa na parte sul há um vendedor de ervas. Possuem ótimos efeitos curativos e custam pouco, mas reduzem a felicidade dos monstros. Fale com um dos homens para faturar o Charcoal. Aí, é a vez do Gym.



## FLANNERY (4º GYM)

POKÉMON	SLUGMA	NUMEL	TORKOAL
TIPO	Fire	Fire/Ground	Fire
NÍVEL	26	26	28
HABILIDADE	Flame Body	Oblivious	White Smoke
ATAQUE	Sunny Day	Sunny Day	Sunny Day
	Light Screen	Amnesia	Curse
	Rock Throw	Earth Power	Body Slam
	Overheat	Lava Plume	Overheat

No desafio suba e desça entre os andares usando painéis e fumaça. Comece com o central, depois o da direita, vença a batalha e siga. Esquerda, o mais ao norte, direita, sul e conclua com o da esquerda, lutando contra os adversários. Flannery é uma recém-formada líder de ginásio bem esquentadinha (sem trocadilhos)!



Se Flannery colocar Sunny Day em ação, você pode ter problemas. Isso reduz a eficácia dos golpes Water. Overheat é muito forte, especialmente sob o sol forte, então a prioridade é atacar antes que ela tenha a chance de usá-lo. Bulldoze é uma boa contrapartida. Pela vitória, receba a Heat Badge e o TM50 (Overheat).



Saindo do ginásio, o rival te dá um Go-Goggles, que permite desbravar o deserto, e oferece carona para Petalburg City. Se aceitar, pule as duas próximas partes.



## DESERTO (ROTA 111)

**Não me pare agora!**



### Lista de Eventos

- Pré-histórico

### Lista de Pokémon

- Trapinch
- Cacnea
- Baltoy
- Gible (NatDex)
- Sandile (NatDex)
- Dwebble (NatDex)
- Anorith (Fóssil)
- Lileep (Fóssil)

### Lista de Itens

- TM37 (Sandstorm)
- Safety Goggles
- Claw Fossil
- Root Fossil



Tenha cuidado por onde anda para evitar batalhas, que terão o efeito climático de Sandstorm. Na área leste, fale com o maníaco por insetos para

faturar o Safety Goggles, que imuniza o Pokémon equipado de dano residual de efeitos climáticos e de golpes que envolvam pó, como Sleep Powder. Se for até o extremo sul, verá o TM37 (Sandstorm). Na área nordeste, ficará diante de Claw Fossil e Root Fossil. Escolha um e leve-o até Devon para conseguir, respectivamente, um Anorith ou um Lileep. Antes de sair, na parte norte, suba a rampa com sua Mach Bike para falar, montado na bicicleta, com uma moça. Isso será útil no futuro.

## FIERY PATH

*De volta à sauna*



### Lista de Itens

- TM96 (Nature Power)
- TMO6 (Toxic)
- Fire Stone

Ande pelo caminho até ver Aarune ao lado de uma grande rocha. Ele dá o TM96 (Nature Power). Com a quarta insígnia, use Strength para mover a pedra. Explore o restante da caverna, encontrando o TMO6 (Toxic) e uma Fire Stone. Agora, sim, vá para Petalburg.

## PETALBURG CITY

*Quinto ginásio? Ok, então!*

### Lista de Eventos

- Reencontro
- Quinta insígnia
- Hora de surfar

### Lista de Itens

- TM67 (Retaliate)
- Balance Badge
- HMO3 (Surf)

Resta encarar o ginásio Normal liderado por seu pai. Não há um desafio lógico, mas uma série de combates opcionais. Os treinadores usarão itens no começo da luta, como X Speed, X Accuracy, Guard Spec., X Defense, Potions, X Attack e Dire Hit, seguindo da esquerda para direita em cada fileira. Dê tudo de si para superar o mestre!

## NORMAN (5º GYM)

POKÉMON	SLAKING	VIGOROTH	SLAKING
TIPO	Normal	Normal	Normal
NÍVEL	28	28	30
HABILIDADE	Truant	Vital Spirit	Truant
ATAQUE	Encore	Encore	Swagger
	Feint Attack	Feint Attack	Feint Attack
	Yawn	Fury Swipes	Chip Away
	Retaliate	Retaliate	Retaliate



Enquanto Truant torna a batalha mais simples, já que os Slaking só agem uma vez a cada dois turnos, a força dos Pokémon compensam, com muito poder ofensivo. Sempre que um deles for nocauteado, o seguinte entrará em campo usando Retaliate, que causa mais dano, se um parceiro for apagado no turno anterior. Golpes do tipo Fighting são a melhor tática. O prêmio pela vitória será o TM67 (Retaliate) e a Balance Badge!



Após o embate, Wally e seu tio dão o HM03 (Surf). Com esse oceano de possibilidades (trocadilhos!), faça uma pausa para aproveitar o recurso. Caso não queira, pule para a Rota 118!

## PAUSA: CAÇA AOS ITENS

*Um mundo se abre com as águas*

### Lista de Itens

- TM36 (Dewford Town)
- Amulet Coin (Littleroot Town)
- Bluk Berry (Rota 115)
- Kelpsy Berry (Rota 115)

Dê uma passada em casa e fale com sua mãe para receber o Amulet Coin. Você ganha o dobro da premiação em dinheiro ao lutar com Pokémon equipado com o item. Daqui, volte para a Rota 115 e surfe para chegar em uma área nova, onde há novos tipos de Berries. Depois parta para Dewford Town e papeie com um dos homens na Dewford Hall para faturar o TM36 (Sludge Bomb).



## ROTAS 107 E 108

*Continue a nadar*

### Lista de Pokémon

- Chinchou (HM07)
- Lanturn (HM07)
- Clamperl (HM07)
- Relicanth (HM07)

É uma boa voltar mais tarde, já com o HM07, para capturar Pokémon. Apenas continue a leste até achar uma abertura para o norte.

## SEA MAUVILLE

*Apenas uma passadinha*





## Lista de Eventos

- Catástrofe

## Lista de Itens

- TM18 (Rain Dance)

O local destruído é um projeto de uma cidade marítima que falhou. Suba no casco da plataforma e siga pela direita e encontre o TM18 (Rain Dance).

## ROTA 118

### Encontro lendário



## Lista de Eventos

- Ilha mítica
- Protegendo a lenda
- MegaSurpresa

## Lista de Pokémon

- Linoone
- Kecleon
- Raticate (NatDex)
- Aipom (NatDex)
- Luxio (NatDex)
- Carvanha (Good Rod)
- Sharpedo (Super Rod)
- Latios (ΩR)
- Latias (αS)

## Lista de Itens

- Latiosite (ΩR)
- Latiasite (αS)
- Mega Bracelet
- Citrus Berry
- Good Rod



Cruze a água e fale com o pescador para ganhar a Good Rod, vara de pescar um pouco melhor. Capture um Carvanha e o evolua para Sharpedo, pois Surf é mais ágil e veloz com ele. Continue à direita e encontre Steven Stone, instantes antes do surgimento de uma figura inesperada: Latias (Omega) ou Latios (Alpha), clamando sua ajuda. Parta para Southern Island com Steven.



A ilha é a casa dos irmãos Lati, e aqui foi sentida a aproximação do perigo. Avance e encontrará Latios ou Latias sendo alvo da equipe vilã. Salve a criatura, que entrará para seu time, o que é sensacional, e portando uma Mega Stone. Retorne para a Rota 118.



Steven reconhecerá seu potencial e te presenteia com um Mega Bracelet, que aciona a MegaEvolução. O veterano corre pro norte, caminho que você deve seguir, mas há coisas para fazer antes. Ainda nessa área, mais para a esquerda, há Citrus Berry. Depois siga para leste para mais exploração ou ao norte para retomar a jornada.

**Atenção:** caso tenha recebido o Eon Ticket, distribuído via StreetPass, aproveite-o para visitar a Southern Island e capturar o outro Lati!

## ROTA 123

### Casa das frutas



#### Lista de Eventos

- Berries todo dia

#### Lista de Itens

- TM99 (Dazzling Gleam)
- Kasib Berry
- Haban Berry
- Colbur Berry
- Babiri Berry
- Chilan Berry
- Roseli Berry
- Kebia Berry
- Shuca Berry
- Coba Berry
- Payapa Berry
- Tanga Berry
- Charti Berry

- Lum Berry
- Figy Berry
- Wiki Berry
- Mago Berry
- Aguav Berry
- Iapapa Berry
- Occa Berry
- Passho Berry
- Wacan Berry
- Rindo Berry
- Yache Berry
- Chople Berry

Fale com a menininha para receber o TM99 (Dazzling Gleam). Em seguida, vá ao norte e entre no território do Berry Master. Bata um papo diário com os residentes, que fornecerão muitos frutos, enquanto dar a volta na fazenda em si renderá dezenas de novas espécies de Berries. Colheita feita, volte para a área anterior e suba. Tenha contigo repelentes e um guarda-chuva.

## ROTA 119

### Com mato até o ombro



#### Lista de Eventos

- Rival à espreita

#### Lista de Pokémon

- Gloom
- Tropius
- Feebas (Old Rod)
- Castform

## Lista de Itens

- HMO2 (Fly)
- Hondew Berry
- PP Max
- Rocky Helmet
- Icy Rock
- Smooth Rock
- Heat Rock
- Damp Rock
- Leaf Stone
- Pomeg Berry

A Rota 119 tem uma boa frequência de chuva, então fique pronto para combater sob o efeito climático de Rain Dance. Avance e fique atento a uma das casas ao norte. Ela serve para recuperação dos Pokémon. Você verá árvores com Hondew Berry (caso não tenha cansado de frutas até agora).

Depois da ponte, ande pela direita e encontre um PP Max, que vale por três PP Ups, aumentando em 60% o valor de PPs de um ataque. Só use quando necessário. Seguindo para cima, há uma estrutura maior que as outras, com vilões tapando a ponte. Parece que só temos um destino. Entre.



O Weather Institute, laboratório de estudos de tempo e temperatura, está sob ataque. Use as camas na parte superior esquerda para se recuperar e o computador para modificar seu time. Desbrave o local e vença os adversários até encarar um dos comandantes

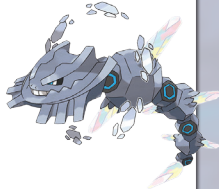
da gangue no segundo andar. Os cientistas agradecerão oferecendo o Castform, que muda sua forma de acordo com a situação climática na batalha. É a única forma de consegui-lo no jogo.

Fale com a recepcionista para ganhar Damp Rock, Icy Rock, Heat Rock ou Smooth Rock, pedras que aumentam a duração de efeitos do clima induzidos por ataques ou habilidades. Você só receberá uma, então volte em outros dias para pegar o restante. O cientista do canto inferior esquerdo ainda dará Rocky Helmet. Agora pode ir.



Atravesse a ponte e desça para surfar rio abaixo. Vá até a barreira de pedras para achar uma Leaf Stone. Suba e, caso queira um Feebas, pesque embaixo da ponte. Ali a chance dele aparecer é de 100%. Depois retorne para onde começou e suba para mais uma vez para encontrar seu rival e batalhar.

A vitória rende o HMO2 (Fly), que te leva para cidades já conhecidas, mas só poderá ser usado com a sexta insígnia. Por isso, escale a área para pegar as Pomeg Berries. Seguindo pela direita está Fortree, mas passe reto (a não ser que queira usar o Pokémon Center), pois é preciso dar uma olhada no que vem depois.



## ROTAS 120

### Mas e Fortree City?



#### Lista de Eventos

- Cidade das árvores
- Visível e invisível
- MegaInicial

#### Lista de Pokémon

- Absol

#### Lista de Itens

- TM11 (Sunny Day)
- Devon Scope
- Sceptilite
- Blazikenite
- Swampertite

Ignore a cidade das árvores, pois não é possível encarar o ginásio sem antes ver o invisível. Desça as escadas e nade ao sul para entrar no Scorched Slab. No primeiro andar, encontre o TM11 (Sunny Day). Saia e volte para a rota e desça até a ponte, onde será abordado por Steven. Ele cede o Devon Scope. Ao usá-lo, verá Kecleon, que pode ser capturado. O jovem também dará a Mega Stone do seu inicial. Volte a Fortree.

## FORTREE CITY

### Sem medo do invisível

#### Lista de Eventos

- Criador de bases

- Rota do ginásio
- Sexta insígnia

#### Lista de Itens

- TM10 (Hidden Power)
- TM86 (Grass Knot)
- TM19 (Roost)
- Feather Badge



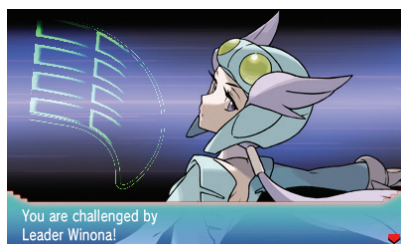
Começando pela direita, a primeira casa na árvore abaixo é a base de Aarune. Compre aqui itens de decoração. Na casa central da parte de cima uma mulher promove uma brincadeira: adivinhe onde ela esconde a moeda. Escolha direita, direita e esquerda para receber o TM10 (Hidden Power).



Desça as escadas centrais de cima para ver o caminho bloqueado do ginásio. Use o Devon Scope para revelar Kecleon, que fugirá de imediato. Siga pela trilha escondida à esquerda e suba para pegar o TM86 (Grass Knot). Aí entre no Gym do tipo Flying!

Passa por uma série de paredes móveis, às vezes precisando ir e voltar

para deixá-las numa posição viável para prosseguir.



Golpes de eletricidade serão seus melhores amigos contra Winona, já que são eficazes contra três de seus quatro Pokémon - e contra Pelipper é mais ainda! O problema é Altaria. Seu lado dragão faz com que receba dano comum dos elétricos, e seu Earthquake é uma ameaça. A solução são golpes Ice. Receba então a Feather Badge e o TM19 (Roost).



## ROTA 120

Siga em frente!



### Lista de Itens

- Light Ball

Desça a rota toda e, após atingir a parte mais baixa, atente-se a um pequeno caminho a leste para encontrar Light Ball, item essencial caso tenha Pikachu no time. Explore os arredores e siga pela direita.



## WINONA (6º GYM)

POKÉMON	SWELLOW	PELIPPER	SKARMORY	ALTARIA
TIPO	Normal/Flying	Water/Flying	Steel/Flying	Dragon/Flying
NÍVEL	33	33	33	35
HABILIDADE	Guts	Keen Eye	Sturdy	Natural Cure
ATAQUE	Double Team	Roost	Sand Attack	Roost
	Endeavor	Protect	Air Cutter	Cotton Guard
	Quick Attack	Water Pulse	Steel Wing	Earthquake
	Aerial Ace	Aerial Ace	Aerial Ace	Dragon Breath



## ROTA 121

### Ofuscada por atrações



#### Lista de Eventos

- Aterrorizando

#### Lista de Pokémon

- Shuppet
- Hypno (NatDex)
- Elgyem (NatDex)

#### Lista de Itens

- Shiny Stone

Este é o primeiro ponto do jogo com fantasmas selvagens. Ao avançar, flagrará uma trupe da gangue dizendo que estão indo para Mount Pyre, uma montanha por perto e no centro de um lago. Logo encontrará esse desvio para ir atrás deles, mas pode ir ao norte e visitar a Safari Zone antes. No fim da área, corte uma árvore para pegar a Shiny Stone.

## SAFARI ZONE

### Mais zona e menos safari

#### Lista de Pokémon

- Doduo
- Psyduck
- Rhyhorn
- Heracross
- Donphan
- Pinsir



- Xatu
- Pikachu
- Girafarig
- Kakuna (NatDex)
- Buneary (NatDex)
- Pidgeotto (NatDex)
- Seaking (Super Rod)

#### Lista de Itens

- TM22 (Solar Beam)
- TM53 (Energy Ball)\*
- TM85 (Dream Eater)
- TM93 (Wild Charge)\*
- Absolite

\*Os TMs 53 e 93 são adquiridos depois de zerar a trama pela primeira vez, quando é liberado ter as duas Bikes da jornada.



A Safari Zone está bem diferente. É basicamente uma rota normal, onde você captura sem se preocupar com o tempo. Assim que botar os pés no estabelecimento, fale com o homem perto da entrada para receber o TM85 (Dream Eater).



Caminhe pelo oeste até encontrar uma rampa de areia. Suba com a Mach Bike e desça na próxima rampa à esquerda. Siga ao norte até a grama perto de um lago, onde deve surfar até o outro lado. Ao lado da outra rampa de areia, surfe e pegue o TM22 (Solar Beam). Se já possuir as duas bicicletas, encare a rampa que ignorou há pouco, desça e adquira o TM93 (Wild Charge) em uma plataforma que deve ser acessada com a Acro Bike. Volte ao início.



Vá para o oeste até encontrar os toquinhos escalados com a Acro Bike. Suba, passe pela passarela branca e pule para a esquerda. Continue o caminho até ver uma área brilhante, na qual está a Absolite. Volte ao início uma última vez e, caso tenha as duas bicicletas, siga pelo norte e suba a plataforma com a Acro Bike. Atravesse a passarela, escolha o caminho inferior, continue a oeste e desça os toquinhos ao sul. Surfe no lago, use a Mach Bike na próxima rampa e fature o TM53.



Agora podemos voltar para fora e descer a Rota 121 até a área com água.

## ROTA 122

### Beirando a montanha do lago

#### Lista de Pokémon

- Finneon (NatDex)
- Alomomola (NatDex)

#### Lista de Itens

- Shiny Stone

Surfe até a entrada da montanha.

## MT. PYRE

### A ilha dos mortos



#### Lista de Eventos

- Duas orbes

#### Lista de Pokémon

- Duskkull
- Meditite
- Vulpix
- Chimecho
- Growlithe (NatDex)
- Bronzor (NatDex)

#### Lista de Itens

- Cleanse Tag
- Lax Incense
- Sea Incense
- Medichamite
- Banettite
- TM30 (Shadow Ball)

- TM61 (Will-O-Wisp)
- Blue Orb (ΩR)
- Red Orb (αS)



Como um cemitério, o caminho é claro, mas existem itens escondidos entre as lápides. No primeiro andar, fale com a idosa a sudoeste para receber o Cleanse Tag. Já no terceiro, há Lax In-cense e Sea In-cense na parte mais sul. No quarto andar um ponto brilhante revela uma Medichamite. Na mesma área, perto de uma lápide maior, está o TM30 (Shadow Ball). Volte para o andar de baixo e saia.



Na parte externa da montanha, siga o caminho até a escadinha ao sul. Desça e vá para o leste para encontrar o TM61 (Will-O-Wisp). Continue até o topo e veja o líder da facção abordando um casal. Derrote seus subalternos e, ainda assim, o terrorista levará um item embora. Quando limpar a área, fale com os velhinhos para descobrir que se trata de uma Orb (Red em Omega e Blue em Alpha) que desperta

um Pokémon capaz de alterar o clima da região. Você receberá a esfera restante, com a missão de impedir os carinhas do mal.

Siga pela Rota 121 ou vá ao sul da 122 e chegue na 123. Caso não queira, pule a próxima parte.

## ROTA 123

### A outra metade da rota



### Lista de Pokémon

- Crawdaunt (Super Rod)

### Lista de Itens

- Tamato Berry
- Grepa Berry
- Qualot Berry
- Big Root
- Wide Lens
- Eviolite
- Gyaradosite

Busque a garota perto das árvores e, caso esteja com um Grass no time, ganhe a Big Root. A próxima área é complexa e você terá de voltar algumas vezes se quiser pegar tudo. Tenha alguma criatura com Cut. Siga pela parte superior, corte árvores caso queira evitar batalhas e encontre Tamato, Grepa e Qualot Berries. Continue a oeste para enxergar uma casa. Acaricie e fale com Poochyena para faturar a Gyaradosite. Em seguida, diga

ao pescador que Magikarp é melhor do que o Gyarados para ganhar uma Eviolite. Saia, continue até o lago e, a sudoeste, estará o Wide Lens. Volte para a Rota 121 e continue até a próxima cidade!

## LILYCOVE CITY

### Calmaria antes da tempestade



#### Lista de Eventos

- Amigos e rivais

#### Lista de Itens

- TM14 (Blizzard)
- TM15 (Hyper Beam)
- TM16 (Light Screen)
- TM17 (Protect)
- TM20 (Safeguard)
- TM25 (Thunder)
- TM33 (Reflect)
- TM38 (Fire Blast)
- TM44 (Rest)
- TM52 (Focus Blast)
- TM68 (Giga Impact)
- TM71 (Stone Edge)
- TM88 (Sleep Talk)
- Heart Scale (DM)
- Altarianite

Se possuir um Altaria, coloque em seu time e fale com um homem no Pokémon Center para embolsar a Altarianite. Lilycove tem atrações, como um Contest Hall, e um Heart Scale na

praia, mas o mais legal está no norte. Vá até a escada e seja visto pelo rival.



O inicial do oponente dá trabalho, se seu time não estiver além do nível 39. Use seu Latios (ou Latias), que resiste aos principais golpes. Vença e ouça o antagonista deixando claro que possui um vínculo forte contigo e que deve voltar para casa para ajudar o pai em suas pesquisas.

Depois do momento tocante, entre no Mart. Há itens das mais diversas categorias, e os TMs são excelentes. Compras realizadas, siga pelo leste do prédio e encontre o lar do Move Deleter, que apaga golpes dos Pokémon, incluindo HMs. Desça os desníveis para avistar uma casa. Fale com o careca por duas vezes para ter os TMs 44 (Rest) e 88 (Sleep Talk).

Você deve ter notado que há capangas aqui, não? Isso acontece porque a base deles fica por perto. Entretanto, ela está trancada, então volte para Slateport City. Algo grande acontecerá...



## TERRORISMO

### Chega de defender. Ataque!



#### Lista de Eventos

- O roubo
- Base inimiga
- Mais poderosa

#### Lista de Pokémon

- Staryu (Super Rod)
- Electrode

#### Lista de Itens

- PP Max
- TM97 (Dark Pulse)
- Master Ball

Corra até o porto para ver os vilões roubando o submarino do capitão Stern. Volte para Lilycove e siga pelo norte da praia para achar o acesso da base inimiga. Quando entrar, se oriente pelas plataformas de teletransporte. Como o mapa da base em *Omega* é espelhado com o de *Alpha*, usaremos como referência o de *Ruby*. Se para um é direita, para outro é esquerda. O mesmo vale para leste e oeste.

Suba as escadas e tome o teleporte à esquerda. Na sala seguinte, a plataforma a sudeste o enviará para uma sala onde pode se recuperar. Depois, retorne e siga pelo norte, descendo as escadas. Siga pelo leste e use o teleporte nordeste do laboratório para chegar na

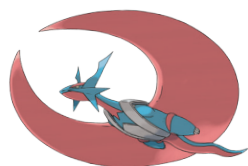
sala com o TM97 (Dark Pulse). Volte ao laboratório, siga pelo corredor ao sul e vá pela direita.



Na sala seguinte, tome o teleporte a sudeste do laboratório e siga para pegar o PP Max. Volte ao laboratório e siga pelo noroeste em outra plataforma, e aqui vá para o sul. Aqui, tome o caminho da esquerda, centro, direita e direita para surgir na sala mais importante do lugar. Além de enfrentar dois Electrode, embolse um Nugget e a infalível Master Ball!



Volte para o corredor em L e siga pelo teleporte da esquerda. Vá seguindo pelo oeste até cair em uma luta onde cinco capangas te ameaçam. Golpes de múltiplos alvos são essenciais. Depois seria a vez do chefe deles, mas ele parte enquanto um subalterno tenta te parar. Retorne para Lilycove e se recupere.





## ROTAS 124 E 125

### Pequenas tarefas

#### Lista de Pokémon

- Tentacruel (HM03)

#### Lista de Item

- Sky Plate (HM07)

Começa uma nova fase de exploração marítima. Não há muita coisa para fazer, mas, quando possuir o HM07, retorne na casa do Treasure Hunter, nade pelo norte e mergulhe. Passe pelo túnel submerso, volte à superfície e dê a volta na ilha para achar outro ponto de mergulho. Nele, vá para o leste até um corredor fechado. No final dele, aperte A enquanto perambula lentamente para encontrar a Sky Plate, item capaz de mudar o tipo de Arceus.

No momento você tem duas opções: seguir para Mossdeep ou a Shoal Cave para buscar itens e Pokémon.

## SHOAL CAVE

### Cuidado com a maré



#### Lista de Pokémon

- Spheal
- Sealeo
- Snorunt
- Cubchoo (NatDex)
- Dewgong (NatDex)
- Delibird (NatDex)

#### Lista de Itens

- Shoal Shell (MA)
- Shoal Salt (MB)
- Focus Band (MB)
- Never-Melt Ice (MB)
- TM07 (MB)
- TM79 (MB)
- Glalittle (MB)
- Shell Bell
- Slowbroite

A caverna, dependendo do horário, estará com um nível diferente de maré, o que limita a área de exploração. Por isso, você terá de vir aqui algumas vezes se quiser tudo. Para se guiar, marcamos os itens com MA (maré alta) e MB (maré baixa). Os horários são:

- 3h às 9h: Maré Baixa
- 9h às 15h: Maré Alta
- 15h às 21h: Maré Baixa
- 21h às 3h: Maré Alta



Durante a MA, entre e surfe pelos arredores ao norte para encontrar Shoal Shells pelo cenário. São fáceis de identificar pela aparência peculiar. Consiga quatro deles. Já na MB, a caça será por Shoal Salts. Desça e siga pelo norte, para outra área. Nela, suba as rampas com a Mach Bike para pegar o TM79 (Frost Breath). Desça do lado contrário, vá para o norte e oeste para achar uma pedra movida por Strength. Tire-a do caminho para flagrar não

somente um Shoal Salt, mas também um homem. Ele te dá um Focus Band. Continue adiante se quiser caçar mais Shoal Salts ou volte para a sala anterior (do TM79) e siga pelo sul.

Na caverna congelada, o chão mais reluzente é deslizante. Sendo assim, quando der um passo em uma direção, seguirá nela até o fim. Avance até uma pedra de cor diferente. Se treinar um Eevee perto dela, ele evoluirá para Glaceon. Na mesma área há um Never-Melt Ice no sul e uma Glalittle no norte. Por fim, tome o TM07 (Hail).



Volte para a primeira sala com quatro Shoal Shells e Salts e fale com o senhor para faturar um Shell Bell e a Slowbronite. Agora é seguir pela rota original e desembarcar em Mossdeep!

## MOSSDEEP CITY

*Uma surpresa dupla*



### Lista de Eventos

- Sétima insígnia
- Aulas de mergulho

### Lista de Item

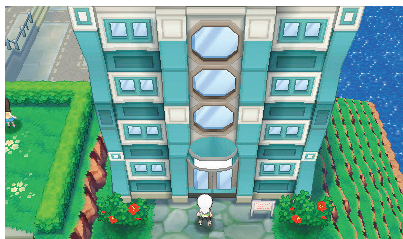
- King's Rock
- Super Rod
- Sun Stone
- TM60 (Quash)
- TM04 (Calm Mind)
- Mind Badge
- HM07 (Dive)
- Devon Scuba Gear

Na área noroeste da cidade está a casa de Steven Stone e sua coleção de pedras. Fale com o garoto nas proximidades para receber o King's Rock. Dentro de uma das residências está um pescador. Ele dá a Super Rod. No centro espacial, fale com o marujo para faturar uma Sun Stone. Com tudo certo, se recupere e entre no ginásio!

## LIZA & TATE (7º GYM)

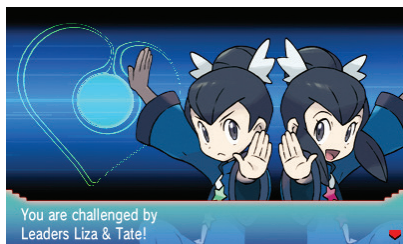
POKÉMON	SOLROCK
TIPO	Rock/Psychic
NÍVEL	45
HABILIDADE	Levitate
ATAQUE	Sunny Day
	Solar Beam
	Psychic
	Rock Slide

POKÉMON	LUNATONE
TIPO	Rock/Psychic
NÍVEL	45
HABILIDADE	Levitate
ATAQUE	Light Screen
	Hypnosis
	Psychic
	Calm Mind



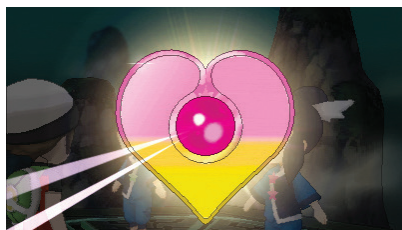
Quem reina aqui são as criaturas psíquicas, então Pokémon dos tipos Dark e Ghost farão a festa (Bug também fariam, mas não contra o desafio final). O desafio é literalmente linear. Siga pelas linhas pontilhadas e flutue de plataforma em plataforma para encontrar o líder.

Quando enfim chegar lá, terá uma surpresa: não se trata de um, mas de dois treinadores! As batalhas em dupla enfrentadas até agora foram uma preparação para essa.



O embate pode ser resumido ao uso incessante de Surf para atingir ambos de forma eficaz, mas, se levantarem Light Screen e Sunny Day, golpes aquáticos mal farão arranhões neles, enquanto Solar Beam carregado em um só turno derruba seus Pokémon aquáticos. Se conseguir nocautear Solrock, basta ter uma criatura Dark para ficar imune aos golpes de Lunatone, garantindo sua vitória. Com isso, conquistará o TM04 (Calm Mind) e a Mind Badge!

De repente, um estranho tremor prova que estava tudo calmo demais. Há um grande pilar de luz no sul da cidade. De imediato, Steven aparece para falar sobre a relação do que acabou de acontecer com as atividades ilícitas dos terroristas. Você será premiado com o HM07 (Dive), que permite explorações subaquáticas. Além disso, fatura o Devon Scuba Gear, equipamento adequado para tal atividade. Agora você mergulha em áreas nas quais a água é mais escura.



## ROTAS 127 E 128

### Alguém pediu mais água?

#### Lista de Pokémon

- Corsola (Super Rod)

#### Lista de Itens

- Spooky Plate
- Dread Plate
- Insect Plate
- Heracronite
- Pixie Plate
- Stone Plate
- Draco Plate
- Adamant Orb

Aproveite o novo equipamento para conhecer o mundo por debaixo da água. Começando pela 127, encontre a placa da rota para usar como referência. Dali surfe para o sudeste e mer-

gulhe. Desça o caminho até encontrar uma abertura a nordeste. Entre nela, vá até o fim e pressione A pela área para achar um Spooky Plate. Desça de volta e continue à direita até ver outra abertura, onde deverá subir e explorar o canto esquerdo no final para pegar o Dread Plate. Daqui, volte para o corredor inicial e siga pela esquerda até mais uma abertura. No final, explore o canto direito para pegar o Insect Plate. Por fim, saia da água e siga na área sudeste da rota para achar um banco de areia. Desça nele e verá um ponto brilhante. É uma Heracronite!



Prossiga pela 128 para buscar mais itens. Novamente usando a placa da rota como referência, mergulhe na faixa escura que circunda um anel de terra e verá a entrada da caverna, que é nosso objetivo futuro.



Antes de entrar, siga para baixo e pela direita e explore o canto para faturar o Pixie Plate. Circunde a caverna na direção noroeste e aperte A na área

do canto para ver o Stone Plate. Daqui, desça um pouco e, no exato centro do corredor ao lado da caverna, vasculhe para obter o Draco Plate. Saia da água, suba no anel de pedra e mergulhe no centro dele. Na área central e norte da água, pressione A algumas vezes para ganhar a Adamant Orb.



Agora sim, volte para a caverna e entre. Está na hora do confronto final!

## SEAFLOOR CAVERN

*Onde a grande ameaça hiberna*



### Lista de Eventos

- A morada
- Magma vs. Aqua
- Despertar do gigante

### Lista de Itens

- TM26 (Earthquake)
- TM55 (Scald)

Supostamente aqui vive um titã que adormeceu após um conflito de eras atrás, e o objetivo dos inimigos

é despertá-lo. Assim que puder, vá para a superfície e entre na caverna. Na primeira área, suba e use Strength para empurrar a pedra para fora do caminho pelo leste. Daqui, suba e empurre a pedra para o sul, criando um atalho. Derrote os oponentes e avance para o norte. O caminho ao sul irá para o mesmo lugar, só que demorará mais, conta com mais combates e não tem itens de importância. Por isso, focaremos na trilha superior.

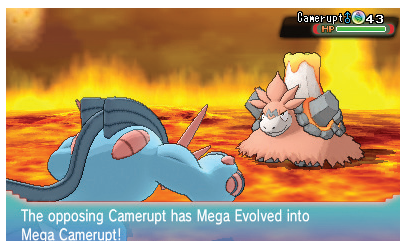
Na sala seguinte, terá um desafio envolvendo pedras e Strength. Entretanto, é fácil passar com um único movimento. Empurre a primeira pedra a noroeste no buraco, passe por cima e passe pela porta. Você ficará diante de uma área com correntes fortes na água, que te puxarão contra sua vontade. Tome a correnteza nordeste para surgir em um quadrado cercado de outras correntes. Opte pela da esquerda para chegar na próxima sala. Nela, empurre a pedra uma única vez, mas não prossiga. Dê a volta nela e passe pela porta para buscar outro item. Na nova sala, tome a correnteza da direita para cair em um quadrado. Siga para baixo e a corrente te deixará na frente do TM55 (Scald). Vá para a água, caia na correnteza da esquerda e volte para a sala de onde veio.

Siga pelo norte e empurre a pedra para criar um atalho. Na próxima área, terá de movimentar as pedras em uma certa ordem para passar. Empurre as do sul nos buracos, depois a do sudoeste para a direita três vezes. Dê a volta na que estava ao norte da anterior e a empurre para baixo, assim dá para colocar a outra no buraco. Com o caminho livre, prossiga até a última

escadaria para o centro da caverna. Não desça ainda. Aproveite para pegar o TM26 (Earthquake) à esquerda.



Assim que chegar ao local, o oponente (Maxie em *Omega* e Archie em *Alpha*) lutará contigo. Os times são similares, ambos com um Mightyena e um Crobat no nível 41. Maxie tem um Weezing e um Camerupt, enquanto Archie ostenta um Muk e um Sharpedo. O curioso da batalha é que será a primeira no qual o vilão aciona uma MegaEvolução (no caso, Camerupt e Sharpedo). Golpes do tipo Water aniquilam o primeiro, enquanto o segundo é derrubado por um bom golpe Fighting, Electric, Fairy, Bug ou Grass.



Apesar de ser derrotado, Maxie (ou Archie) consegue usar a Orb para despertar o titã. Groudon se revela em *Omega*, enquanto Kyogre faz o mesmo em *Alpha*. Após seu levantar, o gigante se dirige para Sootopolis City, para recuperar seus poderes na Cave of Origin. Steven irá alertá-lo do problema.





É melhor ir atrás dele... Enquanto você não interromper as ações do lendário, um efeito climático não deixará de cessar. Em *Omega* o clima será sempre Intensely Sunny. O sol intenso anula golpes do tipo Water e aumenta o poder de quem for Fire, enquanto em *Alpha* haverá o Oppressively Rainy. As chuvas torrenciais causam o efeito oposto nos Pokémon da região.

Para chegar em Sootopolis, siga para a Rota 126, onde há uma enorme cratera com área para mergulho em volta. Use Dive na parte sul para ver a entrada e volte para a superfície depois para chegar na cidade. Não há tempo para explorar nada, então passe no Pokémon Center para se recuperar, no Mart para se equipar (compre Ultra Balls e afins!) e continue pelo norte para invadir a Cave of Origin.

## CAVE OF ORIGIN

**Faça contato visual**

### Lista de Eventos

- Profundezas
- Diante do colosso

### Lista de Pokémon

- Groudon (ΩR)
- Kyogre (αS)

### Lista de Itens

- Magma Suit (ΩR)
- Aqua Suit (αS)

Steven te apresenta um velho amigo. Wallace é líder do ginásio de Sootopolis e conhece a lenda dos titãs. O trio se forma e já na frente da caverna capangas te esperam. Reconhecendo seus erros, te dão a Magma Suit (ou a Aqua Suit). Com palavras de encorajamento, entre na área.



## GROUDON E KYOGRE

POKÉMON	PRIMAL GROUDON
TIPO	Ground/Fire
NÍVEL	45
HABILIDADE	Desolate Land
ATAQUE	Lava Plume
	Rest
	Earthquake
	Precipice Blades



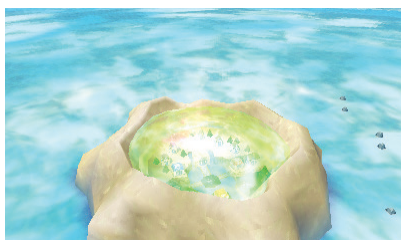
POKÉMON	PRIMAL KYOGRE
TIPO	Water
NÍVEL	45
HABILIDADE	Primordial Sea
ATAQUE	Body Slam
	Aqua Ring
	Ice Beam
	Origin Pulse



O caminho é bastante linear, é apenas descer cada andar. No fundo, ficará diante do lendário. Com a vestimenta protetora que acabou de ganhar, acompanhe-o até as profundezas da Cave of Origin. Salve o jogo antes de tentar pegá-lo!



A batalha será dura, pois o lendário atingiu a forma Primal, que equivale à força de uma MegaEvolução. A melhor tática é usar golpes que o deixe com status negativo (Sleep ou Paralyze) e reduzam seu HP. Outra opção é usar a Master Ball. Se o derrotar, haverá uma segunda tentativa para obtê-lo, o que acontece só depois que a aventura é concluída pela primeira vez.



## SOOTOPOLIS CITY

*Cidadela escondida no mar*

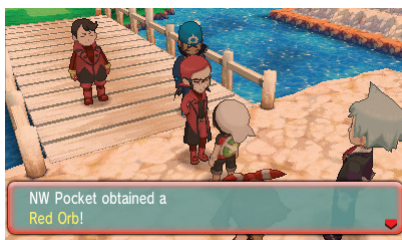
### Lista de Eventos

- Terra e água
- Última insígnia

### Lista de Itens

- Red Orb (ΩR)
- Blue Orb (αS)
- Eon Flute
- Sablenite
- TM31 (Brick Break)
- TM83 (Infestation)
- HM05 (Waterfall)
- Rain Badge

O planeta está seguro novamente. O líder da equipe inimiga te presenteará com a Orb que ainda não tinha, e ela pode ser equipada no lendário que capturou (ou não) para que assuma a forma Primal. Em seguida, Steven agradecerá pelos seus esforços, cedendo uma Eon Flute, item que convoca seu Latios (ou Latias), que o leva para voar por Hoenn. É parecido com Fly, só que não exige um HM e permite acessar áreas novas. Todos salvos, retome sua jornada!



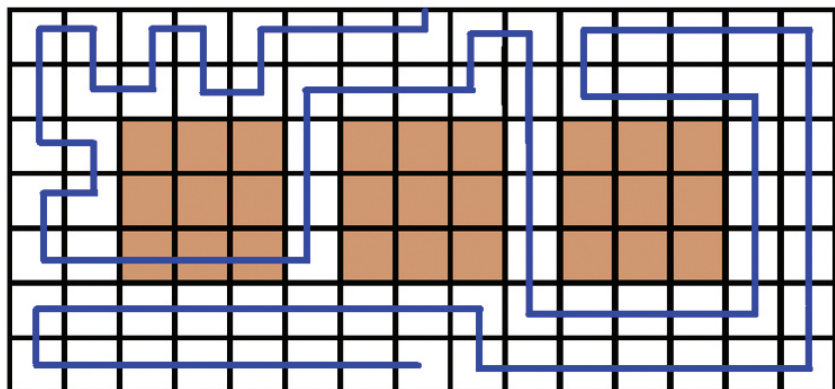
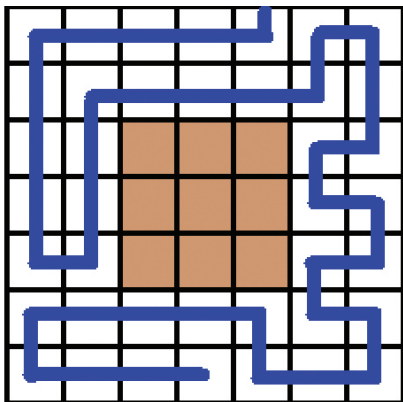
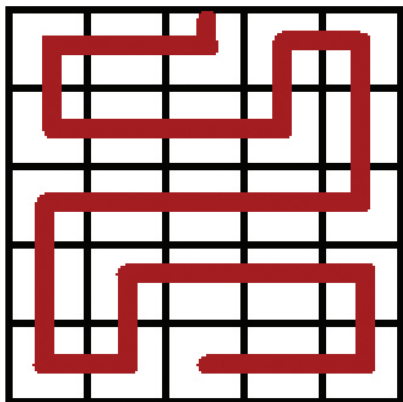
Ao sul da caverna, inspecione a área sudeste para encontrar a Sablenite. Daqui, vá para a casa ao extremo noroeste da cidade e fale com o homem com um Kecleon para receber o TM31 (Brick Break). No Mart, papeie com o homem de óculos e responda com a expressão "Maybe Lisia?" para receber o TM83 (Infestation). Prepare seu time e encare o último ginásio!

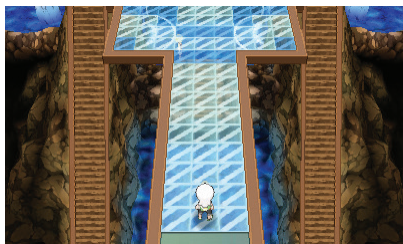


No Sootopolis City Gym você quebra os pisos de gelo para liberar a escada. Entretanto, se pisar duas vezes no mesmo espaço, cairá e terá de recomeçar. A única forma de enfrentar os treinadores do ginásio, do tipo Water, é ir no andar inferior. Se quiser ir ao

líder, siga as coordenadas nos três esqueminhas abaixo!

A batalha será extremamente simples, se tiver o lendário. Primal Groudon anula todos os golpes do tipo Water do oponente, enquanto Primal Kyogre dispara Thunder (se não pegou o TM, é uma boa hora para tal) com 100% de precisão. Se não for o caso, golpes Electric serão úteis, exceto contra Whiscash, que prefere Grass. Golpes do tipo Ice serão uma surpresa desagradável, caso seu inicial seja Sceptile. Vitorioso, leve o HM05 (Waterfall) e a Rain Badge!





Com todas as insígnias, o caminho está livre para a Pokémon League, o desafio derradeiro de todo treinador. Ainda assim, há uma série de itens que ficaram disponíveis. Que tal dar uma pausa para buscá-los? Se não quiser, vá para a Rota 128 (usando de referência a placa) e siga pelo leste até chegar em Ever Grande City.



## WALLACE (8º GYM)

POKÉMON	LUVDISC	WHISCASH	SEALEO
<b>TIPO</b>	Water	Water/Ground	Water/Ice
<b>NÍVEL</b>	44	44	44
<b>HABILIDADE</b>	Swift Swim	Oblivious	Thick Fat
<b>ATAQUE</b>	Attract	Mud Sport	Encore
	Sweet Kiss	Zen Headbutt	Body Slam
	Draining Kiss	Earthquake	Aurora Beam
	Water Pulse	Waterfall	Waterfall

POKÉMON	SEAKING	MILOTIC
<b>TIPO</b>	Water	Water
<b>NÍVEL</b>	44	46
<b>HABILIDADE</b>	Swift Swim	Marvel Scale
<b>ATAQUE</b>	Rain Dance	Recover
	Aqua Ring	Disarming Voice
	Horn Drill	Ice Beam
	Waterfall	Hydro Pump

## PAUSA: CAÇA AOS ITENS - PARTE 2

*Escale cachoeiras e atinja novas alturas!*

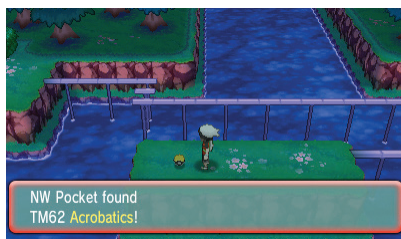


### Lista de Itens

- National Pokédex (Littleroot Town)
- TM62 (Rota 119)
- Aerodactylite (Meteor Falls)
- PP Max (Meteor Falls)
- TM02 (Meteor Falls)
- Abomasite (Rota 123)
- Charizardite X (Fiery Path)
- Charizardite Y (Scorched Slab)
- Houndoomite (Lavaridge Town)
- Mewtonite X (Littleroot Town)
- Scizorite (Petalburg Woods)
- Tyranitarite (Jagged Pass)
- Venusaurite (Rota 119)

Voe para Littleroot para receber a National Pokédex, que liberará os Pokémon demarcados com (NatDex) nas rotas que já visitamos. Se há algum Pokémon que te interessa, é sua chance de capturá-lo antes de enfrentar a liga. Aproveite que está na sua cidade e explore a parte sudoeste para encontrar a Mewtonite X. Daqui, siga para a Rota 119 e vá até o rio que passa por baixo da ponte, ao lado do centro meteorológico. Acione Surf e Waterfall para subir a cachoeira. Assim que chegar lá em cima, use a Acro Bike para passar pelas passarelas. Nessa

área está o TM62 (Acrobatics). Aproveite para falar, montado na bicicleta, com o personagem do canto noroeste. Desça e vá para o início da rota pelo sul, na parte com a grama muito alta, e inspecione o buraco mais a noroeste para pegar a Venusaurite. Vá para Meteor Falls!



Ao por os pés na caverna, escale a cachoeira para conhecer melhor a área. No topo, siga o caminho noroeste para a próxima área. Nela, siga pela direita e depois pelo norte, onde tomará as escadarias. No andar inferior, siga pelo oeste e tome as escadarias ao norte. Aqui, suba a área e desça pelos desníveis. Fique atento para ver o ponto brilhante da Aerodactylite. Daqui, desça pro sudoeste e siga as escadas. Surfe para o norte, leste e depois para o canto sudeste. Passe pela porta, recolha o PP Max e volte para a área anterior. Nela, na parte da direita mais ao norte, está a sala que abriga o TM02 (Dragon Claw). É também é o único lugar onde se encontra Bagon. Tudo resolvido, se dirija para a 123.

Você se lembra da fazenda de Berries? Na parte norte dela há um ponto brilhante. É uma Abomasite. Daqui, voe para Fiery Path. Siga a trilha bloqueada pela pedra até o fim para buscar a Charizardite X. Voe para Fortree City, saia pelo leste na Rota



120 e desça em direção a Scorched Slab. Desça todos os andares e, no último deles, está a Charizardite Y. Em Lavaridge Town há uma Houndoomite na área abaixo das águas termais.



Volte a Petalburg Woods, entrando pela parte de cima da Rota 104, e siga pela direita. Corte a árvore e vá pelo leste até poder descer. Scizorite te espera. Vá ao Mt. Chimney para descer a Jagged Pass, seguindo sempre pela direita, e encontre a Tyranitarite.

## NEW MAUVILLE

### O projeto abandonado de Wattson



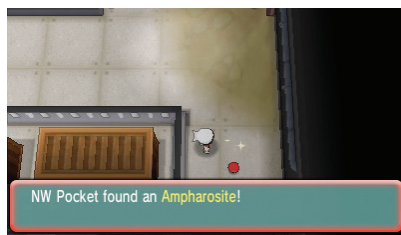
#### Lista de Eventos

- Um pedido

#### Lista de Itens

- TM89 (U-turn)
- Lopunnite
- Thunder Stone
- Metal Coat
- Ampharosite
- TM24 (Thunderbolt)

Converse com Wattson no centro da cidade e ganhe acesso ao segundo andar, onde ficam os apartamentos. Vá para lá imediatamente, mas visite alguns locais antes de falar com o líder de ginásio. No corredor leste, entre no primeiro apartamento à esquerda e siga para a varanda para pegar o TM89 (U-turn). Saia do quarto e papeie com o homem de preto diretamente abaixo. Depois da cena, entre em qualquer apartamento e saia. Fale com o mesmo homem para receber a Lopunnite. Lembra dos caras que distribuem O-Powers? Tem falado com essa turma? Quando o último deles te convidar para conhecer seu lar, saiba que o apartamento dele está do lado direito do corredor. Assim conseguirá o último O-Power.



O apartamento de Wattson é um dos de cima do corredor sul. Fale com ele e seja autorizado a ir até New Mauville, construção esquecida no lago ao sul de Mauville. Seu trabalho é verificar se há algo de errado. Saia da cidade para a Rota 110, entre na água e encontre a entrada a leste. Aqui dá para evoluir Magneon para Magnezone e Nosepass para Probopass, por causa da influência eletromagnética. O item a noroeste da entrada é uma Thunder Stone. Tome cuidado, pois alguns objetos são Voltorbs disfarçados. Passe pela porta

e pressione o botão do computador no centro. Continue pelo leste para pegar um Metal Coat e aproveite para faturar a Ampharosite. Retorne então ao apê.



Ao contar o que houve para Wattson, você recebe o TM24 (Thunderbolt). Agora é hora de voar para a última obra de Mauville: a cidade do mar.

## SEA MAUVILLE

### A cidade que falhou com Hoenn

#### Lista de Eventos

- Submersa

#### Lista de Pokémon

- Ho-Oh (QR)
- Lugia (αS)
- Spiritomb

#### Lista de Itens

- Key to Room 1
- Key to Room 2
- Key to Room 6
- Key to Room 4
- White Herb
- Storage Key
- TM13 (Ice Beam)
- Beedrillite
- Scanner
- Clear Bell (QR)
- Clear Bell (αS)

Voie para Sea Mauville, pois agora dá para explorar tudo. Entre na

plataforma e siga pelo sul até a água e mergulhe. Vá pela direita e volte para a superfície do outro lado. Na sala mais próxima de onde surgir, assim que entrar terá a sensação de ser observado. Vá para o canto superior esquerdo e examine o gabinete para ver cartas do Professor Cozmo sobre a Odd Keystone. Assim que terminar a leitura, abra o menu de seus Pokémon e saia. Um Spiritomb, no nível 50, surge e pode ser capturado. É a única forma de conseguir um.

Quando sair, na primeira porta à direita, há diversas mensagens narrando a história da família de Cozmo, além de relatar um pouco mais sobre o lugar. Aparentemente, a plataforma deveria ser uma segunda Mauville no mar, mas um desastre, um erro humano, a colocou nessa situação.

Volte ao corredor, suba até a garotinha e fale consigo para receber a Key to Room 1. Ao oeste dela, há uma White Herb no chão. A sala correspondente à chave que recebemos está no corredor da esquerda, então mergulhe e volte para lá.



Examine as portas da esquerda para encontrar a premiada. Nela, inspecione o gabinete ao sul para ter a Key to Room 2. Saia da sala e entre na direitamente abaixo da que estava agora. Fale com as treinadoras para receber

a Key to Room 6. Mergulhe novamente e vá para o corredor da direita, pois a sala 6 é a mais acima, à direita. Nela, vá para o exterior da plataforma, onde deverá surfar até o pescador e bata um papo para faturar a Key to Room 4. Volte pro corredor e entre na porta contrária a 6 para ver a a Storage Key. Saia novamente e surfe até o banco de areia ao norte para encontrar o armazém da plataforma.

Lá dentro, após uma pequena cena, ficará diante de 8 Big Nuggets e 4 Nuggets, além de uma Luxury Ball. O tesouro, contudo, não é o motivo de estar aqui. A sala também abriga o TM13 (Ice Beam) e a Beedrillite. Com isso, volte para o corredor da direita e

mergulhe, mas não saia do outro lado. Em vez disso, siga pelo sul e desça até o ponto mais fundo da plataforma. Explore com o botão A a área leste para ver o Scanner. Agora saia de Sea Mauville.



Leve o Scanner para o capitão Stern em Slateport para receber um Clear Bell ou um Tidal Bell. Com o item em mãos, Ho-Oh (ou Lugia) surgirá em Sea Mauville. Assim, você pode voltar lá para capturá-lo. Ho-Oh fica em portal na parte externa do local, na entrada, enquanto Lugia dará as caras na parte mais profunda. Aí é voar direto para Mossdeep e seguir pela Rota 129.

## ROTA 129, ROTA 130 E ROTA 131

**Água nunca é demais!**

### Lista de Pokémon

- Horsea (Super Rod)
- Seadra (Super Rod)

### Lista de Itens

- Splash Plate
- Zap Plate
- Toxic Plate
- Lustrous Orb
- Meadow Plate
- Icicle Plate
- Earth Plate
- Fist Plate
- Griseous Orb

## HO-OH E LUGIA

POKÉMON	HO-OH (QR)
TIPO	Fire/Flying
NÍVEL	50
HABILIDADE	Pressure
ATAQUE	Punishment
	Sunny Day
	Fire Blast
	Sacred Fire



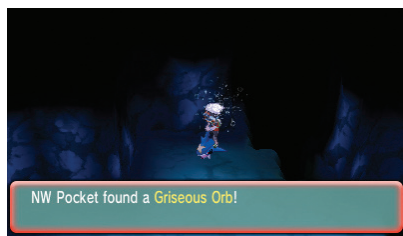
POKÉMON	LUGIA (αS)
TIPO	Psychic/Flying
NÍVEL	50
HABILIDADE	Pressure
ATAQUE	Punishment
	Rain Dance
	Hydro Pump
	Aeroblast





As rotas foram agrupadas, pois itens estão bem distantes. Horsea só é pescado na 130, enquanto Seadra aparece na 131. Ao chegar em cada área, a prioridade é encontrar a placa de identificação. Isso ajuda a localizar os artefatos submersos.

Da placa da 129, surfe e mergulhe. Siga pela direita até uma abertura pelo sul, onde deverá descer e encontrar algas com dois quadrados vazios. Inspeção o da direita para achar o Splash Plate. Suba de volta ao corredor submerso e siga pela esquerda até visualizar uma pedra com algas atrás. Explore o quadrado vazio nas plantas para flagrar o Zap Plate. Nade para o leste até o fim e passe pelas algas ao sul, retomando o norte até outro grupo de algas com um espaço vazio, que abriga a Lustrous Orb. Retorne para onde achou o Zap Plate e continue indo para oeste, atento à parte inferior do mapa para achar uma fileira de algas com um quadrado vazio. Lá está a Toxic Plate.



Da placa da 130, mergulhe na área solitária a nordeste e explore a área a norte para achar a Griseous Orb, completando as esferas dos lendários de Sinnoh (Dialga, Palkia e Giratina). Retorne para a placa e mergulhe na vasta faixa azul ao sul. Siga pela esquerda até achar uma abertura ao norte e entre nela, indo até um canto isolado à direita para pegar o Meadow Plate. Saia da área e volte ao corredor, um pouco à direita e para baixo, e verá as algas com um espaço vazio. Nele está o Icicle Plate. Continue à direita, pois na área vazia, pouco antes de outro grupo de algas, está o Fist Plate. Agora é emergir e continuar à esquerda até chegar em uma inesperada cidade.

## PACIFIDLOG TOWN

### *Uma cidade sob a água*



#### Lista de Itens

- TM03 (Psyshock)
- TM21 (Frustration)
- TM27 (Return)
- TM56 (Fling)
- Kangaskhanite

Surfe para a parte de trás da placa da cidade para encontrar a Kangaskhanite. Na casa a oeste do Pokémon Center um homem te dá o TM56 (Fling). Já na casa a sudoeste, receberá o TM27 (Return), se tiver uma criatura contigo

com felicidade no máximo. Caso traga uma com felicidade no mínimo, o prêmio será o TM21 (Frustration). Sim, você pode ter os dois TMs. Em uma casa no leste fature o TM03 (Psyshock). Depois disso tudo, siga pelo oeste.

## ROTAS 132, 133 E 134

**Mais segredos se escondem nessas águas**



### Lista de Itens

- TM34 (Sludge Wave)
- TM77 (Psych-Up)
- TM80 (Rock Slide)

Correntes marítimas te forçarão a caminhos indesejados, se tomar a direção errada. Pegue a que demora mais para começar, caindo direto em um banco de areia. Na ponta dele, que tem um formato de flecha, surfe e cairá exatamente na área com o TM34 (Sludge Wave).



Prossiga para a esquerda até a Rota 134. Daqui, apenas voe para a 133,

pois isso o deixará em uma ilha bem útil. Surfe para o oeste e continue à esquerda, tendo certeza de atingir a água calma, onde poderá mergulhar. Eis a entrada da Sealed Chamber, local do evento dos Regi.



Vá ao norte contra as correntezas e seja jogado em uma rota de pedregulhos que leva ao TM80 (Rock Slide). Daqui, voe para a 132 e faça o possível para se manter nas intensas correntes mais ao norte.



Isso garantirá que caia em uma área sem correnteza na 133, beirando uma ilha. Aqui, fale com o personagem para receber o TM77 (Psych Up). Com isso, os principais itens disponíveis até agora foram pegos. Retorne para a Rota 128 e nade para o leste, pois a Liga te espera!





## EVER GRANDE CITY

*Próxima parada: Liga Pokémon!*



### Lista de Eventos

- Desafio derradeiro

Subindo a cachoeira, haverá um pequeno local chamado Ever Grande City. As dependências da cidade incluem não somente a caverna logo adiante, a Victory Road, como também a Pokémon League. Recupere-se no Pokémon Center e caminhe para o desafio final!

## VICTORY ROAD

*A fronteira final*



### Lista de Eventos

- Labirinto de treinadores
- Rival inesperado

### Lista de Pokémon

- Loudred
- Lairon
- Hariyama
- Medicham
- Luvdisc (Super Rod)

### Lista de Itens

- TM29 (Psychic)
- TM35 (Flamethrower)
- TM81 (X-Scissor)
- Dawn Stone

O labirinto coloca os desafiantes uns contra os outros, e só os mais dignos saem. Assim que entrar, surfe pro norte. Na nova área, empurre a pedra e avance para a escada. Passe pelo Ace Trainer. Continue nas escadas, atravesse a ponte a oeste e desça de andar.



Acione o Flash. Desça e siga pela esquerda e empurre a pedra. Depois desça novamente e corra para a direita e empurre outra rocha. Siga o caminho em espiral e suba as escadas em direção à senhorinha.

Batalhando ou não, siga a oeste e suba de andar. Vença o Ace Trainer e atravesse a ponte, seguindo ao sul e indo para o andar inferior. Continue pelo sul até encontrar a água, onde deve surfar para fora do labirinto. Assim pegará o TM29 (Psychic).



Volte para dentro e surfe pro oeste até achar mais terra. Vença o próximo adversário, suba as escadas, siga a leste e fique diante de rochas. Empurre a primeira para a direita uma vez, depois a segunda a norte duas vezes e à direita mais duas. Isso abre espaço para o TM35 (Flamethrower).

Volte ao caminho e siga a oeste e desça. Enfrente os treinadores e suba de andar. A trilha será bem linear até um ponto onde a câmera muda. Suba a cachoeira a noroeste e pegue o TM81 (X-Scissor). Se prepare para uma grande surpresa.

Na área seguinte, Wally te espera, e ele melhorou muito desde o último encontro. No time dele estão Altaria, Delcatty, Roselia e Magneton no nível 46, além de um Gallade no level 48.



O que torna a batalha mais interessante é que Gallade pode MegaEvoluir. Golpes do tipo Ice dão conta de Altaria e Roselia, enquanto Fighting atravessarão Delcatty e Ground farão de Magneton um zero à esquerda.

Gallade será uma ameaça se usar Swords Dance, então o melhor é derrotá-lo rapidamente. Se tiver um Sableye ou um Spiritomb, ele não terá como te atacar com nenhum de seus golpes. Wally te dá uma Dawn Stone. Avance para o que importa!



## POKÉMON LEAGUE

*Um mestre eu quero ser!*



### Lista de Eventos

- Elite 4
- O campeão

### Lista de Item

- Mewtwonite Y

Na frente da Pokémon League há um ponto brilhante no chão. É a Mewtwonite Y. Entre, recupere HP e estoque itens de recuperação. Assim que começa o desafio não há mais como sair, mas dá para usar Full Heal, Hyper Potion e Revive e outros artificios em seus monstros entre uma luta e outra. Então só faça isso se seus Pokémon estiverem pelos menos no nível 55.

## ELITE FOUR SIDNEY

POKÉMON	MIGHTYENA	SHIFTRY	CACTURNE
TIPO	Dark	Grass/Dark	Grass/Dark
NÍVEL	50	50	50
HABILIDADE	Intimidate	Chlorophyll	Sand Veil
ATAQUE	Take Down	Fake Out	Leech Seed
	Swagger	Extrasensory	Spiky Shield
	Crunch	Leaf Blade	Needle Arm
	Sucker Punch	Feint Attack	Payback

POKÉMON	SHARPEDO	ABSOL
TIPO	Water/Dark	Dark
NÍVEL	50	52
HABILIDADE	Rough Skin	Super Luck
ATAQUE	Slash	Slash
	Poison Fang	Aerial Ace
	Aqua Jet	Psycho Cut
	Crunch	Night Slash



A melhor tática contra Sidney são os golpes Fighting, Bug e Fairy, que é muito eficaz contra Shiftry e Cacturne. O Move X-Scissor é ótima pedida. Tome cuidado ao colocar uma criatura lutadora na frente de Shiftry, pois ele possui Extrasensory, golpe psíquico e veloz. Não comece com um atacante físico, pois o Intimidate de Mightyena cortará seu Attack pela metade.

Golpes Ghost e Dark são vitais contra Phoebe, já que acertam de forma eficaz quatro dos cinco Pokémon adversários. Sableye, a exceção, não resiste aos Fairy. O maior perigo são os status negativos. Os dois Banette têm golpes que queimam ou envenenam, o que torna presa fácil seu time para o Hex



de Dusknor, que dobra de poder quando o alvo tem tais condições ruins.

Apesar da pouca variedade de Pokémon, não subestime Glacia. Seu Gropo tira vantagem do efeito climático Hail, já que ele aumenta a evasão das duas Froslass, além de Blizzard ter 100% de acerto dessa maneira. Golpes do tipo Fire, Rock e Steel devastarão os

## ELITE FOUR PHOEBE

POKÉMON	DUSCLOPS	BANETTE	SABLEYE
TIPO	Ghost	Ghost	Ghost/Dark
NÍVEL	51	51	51
HABILIDADE	Pressure	Insomnia	Prankster
ATAQUE	Confuse Ray	Spite	Fake Out
	Curse	Will-O-Wisp	Power Gem
	Future Sight	Feint Attack	Foul Play
	Shadow Punch	Shadow Ball	Shadow Claw

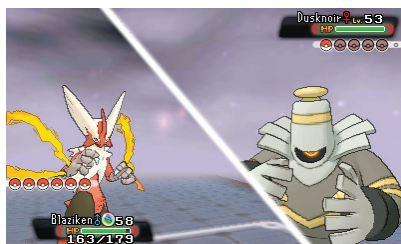
POKÉMON	BANETTE	DUSKNOIR
TIPO	Ghost	Ghost
NÍVEL	51	53
HABILIDADE	Insomnia	Pressure
ATAQUE	Grudge	Fire Punch
	Toxic	Ice Punch
	Psychic	Thunder Punch
	Shadow Ball	Hex



adversários, mas Walrein dará mais trabalho por causa do alto HP. Nele descarregue golpes do tipo Fighting e Rock, além de Electric. Tome cuidado com Sheer Cold. Se acertar, seu Pokémon é nocauteado!

Golpes gelados. Sério, com exceção de Kingdra, os Pokémon de Drake recebem quatro vezes o dano normal de qualquer ataque do tipo Ice. É matador o Ice Beam, especialmente se for usado por um monstrinho veloz. Dragões e Fairy são as únicas opções para atingir Kingdra de forma bem eficaz. Latios (ou Latias) aprende Ice Beam e golpes do tipo dragão.

Ele se intitula como mestre do tipo Steel, mas seu time possui Pokémon



"antigos" que ressurgiram de fósseis. Skarmory usará Spikes para você sofrer nas trocas, e habilidade dele que preserva ao menos 1 de HP ao receber dano com energia cheia é um problema. Apenas use golpes de fogo ou elétricos.

Claydol pode ser bem chatinho se acionar Reflect e Light Screen,

## ELITE FOUR GLACIA

POKÉMON	GLALIE	FROSLASS	GLALIE
TIPO	Ice	Ice/Ghost	Ice
NÍVEL	52	52	52
HABILIDADE	Inner Focus	Snow Cloak	Inner Focus
ATAQUE	Light Screen	Confuse Ray	Protect
	Hail	Hail	Hail
	Crunch	Ominous Wind	Freeze-Dry
	Ice Shard	Blizzard	Ice Shard

POKÉMON	FROSLASS	WALREIN
TIPO	Ice/Ghost	Ice/Water
NÍVEL	52	54
HABILIDADE	Snow Cloak	Thick Fat
ATAQUE	Draining Kiss	Surf
	Hail	Body Slam
	Shadow Ball	Sheer Cold
	Blizzard	Blizzard



dificultando sua vida para derrubar o resto do time. Um bom golpe dos tipos Ghost, Dark, Water, Grass ou Ice é suficiente. Aggron e Cradily têm problemas com ataques Fighting, então aproveite isso. No entanto, Aggron também possui Sturdy e precisará de dois golpes para cair. Ground também é eficaz contra ele. Se Cradily liberar o Confuse Ray, troque de Pokémon para não perder turnos, pois os efeitos secundários de Ancient Power não podem ser ativados. Com Armaldo é só distribuir golpes Water ou Steel, mas não espere por acertos críticos.

O maior entrave é Metagross, que pode MegaEvoluir. Seus golpes têm uma força descomunal, bem como



sua resistência. Fire, Ground, Ghost e Dark são os tipos que batem com maior eficácia no colosso, enquanto ele resiste aos tipos Normal, Grass, Ice, Flying, Psychic, Rock, Dragon, Steel e Fairy, além de ser imune a Poison! É o oponente mais árduo da aventura.

Se você chegou aqui, chegou para vencer. Sua vitória será eternizada no



## ELITE FOUR DRAKE

POKÉMON	ALTARIA	FLYGON	KINGDRA
TIPO	Dragon/Flying	Dragon/Ground	Dragon/Water
NÍVEL	53	53	53
HABILIDADE	Natural Cure	Levitate	Sniper
ATAQUE	Cotton Guard	Supersonic	Yawn
	Moonblast	Rock Slide	Ice Beam
	Aerial Ace	Earthquake	Surf
	Dragon Pulse	Dragon Claw	Dragon Pulse

POKÉMON	FLYGON	SALAMENCE
TIPO	Dragon/Ground	Dragon/Flying
NÍVEL	53	55
HABILIDADE	Levitate	Intimidate
ATAQUE	Screech	Thunder Fang
	Boomburst	Zen Headbutt
	Flamethrower	Crunch
	Dragon Pulse	Dragon Rush



Hall of Fame, salão que reúne o nome dos mestres de Hoenn. Pode comemorar, pois você é o novo campeão!

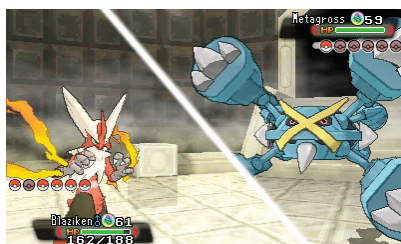
## FIM DA HISTÓRIA?

### Reencontro predestinado

#### Lista de Eventos

- Acerto de contas

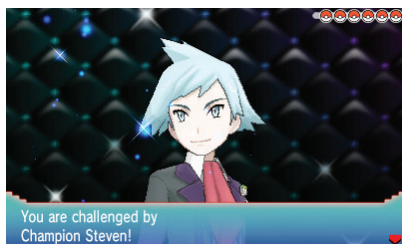
Após os créditos, você reaparece na Rota 103, exatamente onde conheceu seu rival. Como manda o destino, o local da primeira batalha também será o da última! Você se sairá bem, não importa como estejam as criaturas do adversário. Ainda assim, tenha em mente que o inicial do antagonista



## POKÉMON LEAGUE CHAMPION STEVEN

POKÉMON	SKARMORY	CLAYDOL	AGGRON
TIPO	Steel/Flying	Ground/Psychic	Steel/Rock
NÍVEL	57	57	57
HABILIDADE	Sturdy	Levitate	Sturdy
ATAQUE	Spikes	Reflect	Dragon Claw
	Toxic	Light Screen	Earthquake
	Aerial Ace	Extrasensory	Stone Edge
	Steel Wing	Earth Power	Iron Tail

POKÉMON	CRADILY	ARMALDO	METAGROSS
TIPO	Rock/Grass	Rock/Bug	Steel/Psychic
NÍVEL	57	57	59
HABILIDADE	Suction Cups	Battle Armor	Clear Body (Tough Claws)
ATAQUE	Confuse Ray	Crush Claw	Giga Impact
	Sludge Bomb	Metal Claw	Bullet Punch
	Ancient Power	Rock Blast	Zen Headbutt
	Giga Drain	X-Scissor	Meteor Mash



pode Mega Evoluir, então Swampert estará mais truculento, Sceptile ainda mais letal e Blaziken será uma máquina de matar. Nada que um golpe Grass, um Ice e um Ground não deem conta do recado. Com isso, enfim poderá ir para casa descansar, pois sua jornada acabou. Ou será que não?



# DELTA EPISODE

UM MAL ALÉM DA TERRA E DO MAR



## PRÓLOGO

*Uma nova ameaça*

### Lista de Eventos

- Key Stone

### Lista de Item

- Pair of Tickets

Embarque em uma história adicional e inédita, o *Delta Episode*, que fala sobre uma catástrofe espacial que pode destruir o planeta!

Seus pais te oferecem o Pair of Tickets, entradas para assistir à chuva de meteoros no Space Center. Como Norman está ocupado, você leva seu

(ou sua) rival. Ao sair de casa, é abordado por Zinnia, que parte rapidamente. Na casa do antagonista você descobre que a Key Stone dele, usada para acionar a MegaEvolução, foi roubada. A ladra partiu para Petalburg.

Na cidade, siga a noroeste para saber que o mesmo aconteceu com Wally, e logo depois um dos chefões do



Magma (ou Aqua) aparece para lutar. Após o embate, Steven pede sua ajuda.

Voe para Rustboro e siga para Devon para se reunir com Steven e seu pai, que correm para impedir que o asteroide atinja a região. Para isso, recolha fragmentos de "aerolitos".

## CAÇA AOS METEORITOS

### *Hora de rever algumas cavernas*



#### **Lista de Eventos**

- Os Draconid

#### **Lista de Pokémon**

- Chikorita (inicial)
- Cyndaquil (inicial)
- Totodile (inicial)

#### **Lista de Item**

- Meteorite Shard [GC]
- Meteorite Shard [MF]

O primeiro dos pedaços está em Dewford Town, na Granite Cave. Voe para lá e siga até a câmara onde conheceu Steven para reencontrar Zinnia. A moça te desafia, usando, entre os níveis 55 e 57, Tyrantrum, Altaria e Salamence. Vença e receba o Meteorite Shard. Leve-o aos cientistas no Space Center.

No segundo andar do prédio, o Professor Cozmo explica o plano. A ideia é gerar uma energia, a mesma da

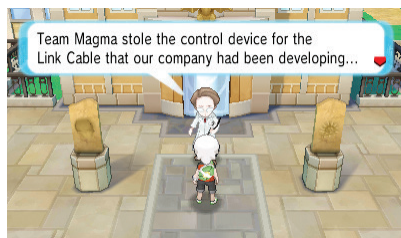
MegaEvolução, para criar um portal, enviando o meteoro a outra dimensão. A garota misteriosa surge e discorda daquilo, já que inocentes podem pagar o preço. De qualquer forma, o segundo Meteorite Shard está em Meteor Falls.

Na caverna, repita o caminho feito antes até a sala da Aerodactylite. No topo, você conhece a história dos Draconid, povo que louvou Rayquaza como protetor de Hoenn. Contudo, o segredo de seu poder está nas mãos dos Lorekeeper, guardiões humanos. Nos dias atuais, o papel cabe a Zinnia. A garota se aliou à gangue Aqua (ou Magma) para que Kyogre (ou Groudon) desperte o dragão verde. Pegue o Meteorite Shard.

O próximo alvo é a Devon Corp., mas vá para Littleroot, entre em casa e saia. Isso libera o evento no qual Professor Birch te presenteia com um inicial de Johto!

## CRISE NAS INFINITAS HOENN

### *Dimensões alternativas*



#### **Lista de Eventos**

- Devon Corp.
- Base inimiga

#### **Lista de Item**

- Cameruptite (ΩR)
- Sharpedonite (αS)

Na Devon enfrente vilões em uma sequência para resgatar o cientista, que é aquele salvo em Petalburg Woods e Rusturf Tunnel. No entanto, o Link Cable (referência ao cabo que conectava os Game Boy) foi roubado. O equipamento controla a Infinity Energy, energia que desviaria o corpo celeste. Vá para Mossdeep Space Center reportar o crime.

Ao chegar, flagre os inimigos invadindo o local. Você será atacado por cinco deles de uma vez. A batalha começa com cinco Mightyena e Intimidates ativados, reduzindo seu Attack. Com a vitória, suba para o outro andar e enfrente uma poderosa dupla. Você terá o suporte de Steven. Zinnia dá as caras e coloca a missão em risco. O jeito é ir para a base de Magma (ou Aqua) em Lilycove. A garota está indo para lá para pegar a Key Stone de Maxie (ou Archie).



Assim como na primeira vez que invadimos o lugar, sempre que aqui estiver escrito direita, leia como esquerda - e o mesmo com leste e oeste -, ao jogar a versão *Alpha*, pois o guia se baseia em *Omega*. Quando entrar, siga pelo teleporte a noroeste. Em seguida, pegue as escadas a nordeste. Siga pelo leste e entre no teleporte a sudeste. Vá para oeste, norte até a próxima plataforma e depois use o ca-

minho ao sul. Agora use o da esquerda, centro, direita e direita para ver a sala do líder. Infelizmente, o roubo já aconteceu. Archie (ou Maxie) te dá a Cameruptite (ou a Sharpdonite), pela boa intenção. Retorne a Mossdeep e avise Steven. É hora de Wallace entrar na parada!

## O PILAR DA CRIAÇÃO

*A torre que perfura os céus*



### Lista de Eventos

- Ascensão do dragão

### Lista de Pokémon

- Ariados
- Claydol
- Rayquaza

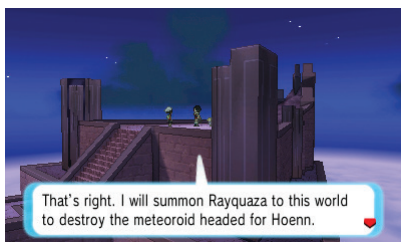
### Lista de Item

- Dragon Scale
- TM64 (Explosion)

Em Sootopolis, siga para a Cave of Origin e encontre os dois amigos. Tão antigos quanto os Draconid são os Sootopolitan, que preservam conhecimentos milenares. Wallace é um de seus representantes e sabe onde Rayquaza será invocado: em uma torre na Rota 131. Voe para a rota e nade rente ao norte para achar a abertura.

Em Sky Pillar, Wallace não te deixa passar sem antes te testar. O time do





jovem está diferente, mas as táticas ainda se aplicam. Vença e siga até o ponto mais alto de Hoenn.

Rayquaza salvou a humanidade de desastres, entretanto não foi páreo para o poder Primal de Groudon e Kyogre. Ele então precisou de seu povo. A força de vontade dos adoradores o alimentou, fazendo MegaEvoluir. Foi o primeiro dos Pokémon a realizar isso.

## RAYQUAZA

POKÉMON	RAYQUAZA
TIPO	Dragon/Flying
NÍVEL	70
HABILIDADE	Air Lock
ATAQUE	Extreme Speed
	Dragon Dance
	Dragon Pulse

Tome as escadas mais ao norte para pegar o Dragon Scale. Desça e siga o caminho indicado por Zinnia, linearmente até a última parte de seu conto. Quando ela terminar, em vez de subir as últimas escadarias, corra para o

## LOREKEEPER ZINNIA

POKÉMON	GOODRA	NOIVERN	ALTARIA
TIPO	Dragon	Flying/Dragon	Dragon/Flying
NÍVEL	60	60	60
HABILIDADE	Sap Sipper	Infiltrator	Natural Cure
ATAQUE	Ice Beam	Super Fang	Flamethrower
	Thunderbolt	Shadow Ball	Hyper Voice
	Muddy Water	Air Slash	Moonblast
	Dragon Pulse	Dragon Pulse	Dragon Pulse

POKÉMON	TYRANTRUM	SALAMENCE
TIPO	Rock/Dragon	Dragon/Flying
NÍVEL	60	62
HABILIDADE	Strong Jaw	Intimidate (Aerilate)
ATAQUE	Crunch	Crunch
	Earthquake	Fire Fang
	Stone Edge	Thunder Fang
	Dragon Claw	Dragon Claw

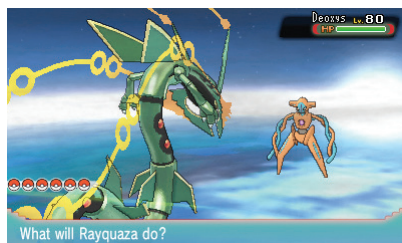


oeste e desça as escadarias para pegar o TM64 (Explosion). Antes de subir, confira se tem muitas Ultra Balls.

Zinnia invoca Rayquaza. Lembra-se do Meteorite que ganhou ao vencer o líder do time vilão em Mt. Chimney? Ele entra em contato com o lendário, que ataca. Você precisa capturá-lo para progredir. Zinnia ensina o Dragon Ascent, técnica que faz MegaEvoluir sem Mega Stone. Aí, use Dragon Pulse e veja Zinnia sucumbir. No final, suba em Rayquaza, pois o céu é o limite!

## DELTA EPISODE: EPÍLOGO

*Em direção à harmonia*



### Lista de Pokémon

- Deoxys

Não é preciso nenhum foguete para ir ao espaço e dar conta de um meteo-

rito. O problema é o que estava dentro dele. Deoxys tem o maior nível dos Pokémon selvagens e golpes de Mega Rayquaza podem eliminá-lo. Atire a Master Ball. Se não, False Swipe é uma opção. Caso não dê certo, você pode derrotá-lo em Sky Pillar após vencer a Liga novamente. O mundo está salvo!

## HORA DE FÉRIAS!

*Merecidas, diga-se de passagem*

### Lista de Eventos

- Mar com luxo

### Lista de Pokémon

- Snivy (inicial)
- Tepig (inicial)
- Oshawott (inicial)

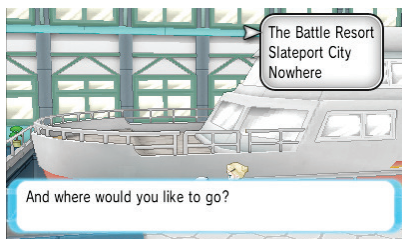
### Lista de Itens

- Blastoisite
- Gengarite
- Latiasite (ΩR)
- Latiosite (αS)
- Sharpedonite (ΩR)
- Cameruptite (αS)
- Audinite
- Sharp Beak
- Leftovers
- TM63 (Embargo)
- TM87 (Swagger)
- S.S. Ticket
- As Bikes

Você está em casa e descobre que Mr. Briney te enviou um S.S. Ticket, que permite tomar o navio que zarpa de Lilycove ou Slateport, viajando entre os locais e para o Battle Resort. Fale com sua mãe e receba uma Latio-site (ou Latiasite). Lá fora, Birch, que vive mais contratempos, te dá um dos iniciais de Unova!

## DEOXYs

POKÉMON	RAYQUAZA
TIPO	PSYCHIC
NÍVEL	80
HABILIDADE	Pressure
ATAQUE	Cosmic Power
	Recover
	Hyper Beam



Voe para Slateport ou Lilycove e entre no S.S. Tidal. Busque nos primeiros quartos por um Bug Maniac. Ele te dá o TM63 (Embargo). Siga pelo oeste até o exterior da embarcação e explore o canto superior direito para achar a Blastoisite. Volte para dentro e siga para a direita até o fim, lá nas escadarias. Fale com o mochileiro e receba o Sharp Beak.

Depois, verifique o canto noroeste para pegar o Leftovers. Volte para sua cabine e durma para que o navio chegue ao destino. Saia e embarque de novo, mas dessa vez em direção ao Battle Resort!

Após ver Wally, encontre os terroristas da versão oposta do seu jogo. O líder entregará a própria Mega Stone (Cameruptite ou Sharpedonite) e parte. O Battle Maison é ótimo para treinar para o competitivo e conseguir pontos para trocar por itens importantes em sua jornada fora do game (como em campeonatos presenciais e online), além de ensinar golpes especiais aos seus Pokémon através dos Move Tutors espalhados pela praia.

Dê a volta na ilha pelo oeste e verá que a câmera acompanha sua movimentação, dando outros pontos de vista do local. Uma das casas tem itens que melhoram EVs de seus Pokémon, além da Gengarite. Passeie pela areia e flagre um homem desmaiado. Fãs de

longa data dirão que é o Looker. Uma moça irá resgatá-lo. Continue a andar e fale com o homem mais adiante para que ele cite sua bicicleta. Se você conversou com as três pessoas indicadas no detonado (esse cara, no deserto e na Rota 119), volte para Mauville e papeie com Rydel para ter as duas Bikes! Agora dá para explorar lugares novos, como partes da Safari Zone.

Na praia há outro Day Care Center. Fale com a mulher, dê 100 Pokédollars e receba o TM87 (Swagger). Saia e volte para o primeiro corredor que viu ao chegar e suba em direção ao Battle Maison, mas não entre. Siga pelo leste até encontrar o píer e visite as casas. Em uma delas está o desmaiado. Fale com ele para faturar a Audinite.



Quando der, encare o Battle Maison até faturar um dos troféus para que Wally te enfrente no Battle Resort. Na primeira vez está um pouco mais forte, mas, conforme o tempo passa, será o adversário mais formidável do jogo!

## PAUSA: CAÇA AOS ITENS - PARTE FINAL

*Falta pegar todos!*

### Lista de Pokémon

- Turtwig (inicial)
- Chimchar (inicial)
- Piplup (inicial)

## Lista de Itens

- Hard Stone (Trick House)
- TM92 (Trick House)
- Smoke Ball (Trick House)
- Magnet (Trick House)
- Salamencite (Meteor Falls)
- TM66 (Mirage Island)
- TM74 (Mirage Forest)
- TM84 (Mirage Mountain)
- TM90 (Mirage Island)
- TM91 (Mirage Island)
- TM95 (Mirage Cave)
- Sceptilite (Rota 114)
- Swampertite (Rota 114)
- Blazikenite (Rota 114)
- Galladite (Fallarbor Town)
- Gardevoirite (Verdanturf Town)
- Pinsirite (Rota 124)
- Garchompite (Fortree City)
- Lucarionite (Contest Hall)
- Metagrossite (Pokémon League)

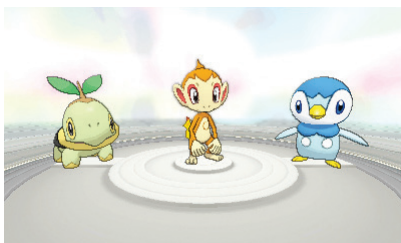
Sabe a Trick House, na Rota 110? Conclua os desafios e conquiste uma Hard Stone, uma Smoke Ball, um Magnet e o TM92 (Trick Room)! Depois, voe para Meteor Falls e, no primeiro andar, veja a avó de Zinnia, que dá a Salamencite da neta e ensina Dragon Ascent para qualquer Rayquaza.



Saia para a Rota 114 e suba até a ponte para falar com um vendedor de pedras. Compre as mais baratas, pois são, na verdade, as Mega Stones dos iniciais que ainda não tinha (se

pegou Torchic, comprará Swampertite e Sceptilite). Aí voe para Verdanturf Town e visite a casa dos parentes de Wally. Fale com eles e fature a Gardevoirite. Já em Fallarbor Town, na casa do Professor Cozmo, ganhe a Galladite.

Na 124, usando a placa da rota como referência, nade para o oeste e depois para o sul para encontrar uma área de mergulho. Entre, avance para o oeste e saia logo depois. Suba um pouco e achará uma ilha com a Pinsirite!



Para ter a Garchompite, roube mil bandeiras de Super-Secret Bases. Então, vá para Fortree City e fale com Aarune na base dele para pegar a pedra da MegaEvolução. Para ter Lucarionite vença o Master Rank em todas as modalidades do Pokémon Contest.

Para ter a Metagrossite, vença a Liga mais uma vez. Os Pokémon deles estarão acima do nível 70!

Com a Eon Flute, você encontra Mirage Islands, que mudam todos os dias, ao sobrevoar Hoenn. Visite-as e encontre as ilhas que abrigam os TMs 66 (Payback), 74 (Gyro Ball), 84 (Poison Jab), 90 (Substitute), 91 (Flash Cannon) e 95 (Snarl). Aí estão os 100 TMs do jogo! Aproveite que venceu a Elite 4 outra vez e receba de Birch mais um inicial, agora de Sinnoh.

Por fim, complete a Pokédex realizando trocas com os amigos!

# PODER DAS LENDAS

CAPTURE AS MAIORES RARIDADES ESCONDIDAS EM HOENN



Anna Gabriela Coelho



**A**lém das criaturas selvagens que encontramos nas dezenas de rotas região afora, existem alguns únicos e de poder ímpar, o que os torna diferentes da maioria. Tais monstrinhos carregam grandes feitos na história e na criação dos seres vivos. Por isso, costumam ser classificados como "lendários". Em sua jornada, com certeza você já capturou um deles. Contudo, existem diversos espalhados por aí, e é sua missão encontrar cada um deles.

Em X e Y, o número de míticos é bem pequeno, contando apenas com Xerneas, Yveltal, Zygarde, Mewtwo, Articuno,

Zapdos e Moltres. Já em Hoenn há cerca de 30! Será que você tem o que é preciso para pegá-los?

Alguns fatores devem ser levados em conta: a caça aos lendários só começa de verdade depois de concluir a trama de Groudon e Kyogre, e você precisa ter a Eon Flute para encontrar a maior parte de seus habitats. Lembre-se de levar na mochila muitas Poké Balls de sua preferência, como as Ultra Ball, e tenha um Pokémon com False Swipe - que deixa o monstro com 1 ponto de HP -, e que seja capaz de colocá-lo no status Sleep ou Paralyzed. Mostre sua garra!



## GÊMEOS IDÊNTICOS

Só é possível conseguir Latios ou Latias como parceiro durante sua jornada, mas o outro gêmeo também pode ser capturado! Para isso tenha o Eon Ticket. Distribuído originalmente em ações da Nintendo, ele é transmitido de treinador para treinador via StreetPass. Ao recebê-lo, fale com Norman em Petalburg. Assim, seu pai te levará para Southern Island, local da captura. Depois de conquistar o segundo membro dos Gêmeos Eon, recolha o Soul Dew na área, pois o item aumenta em 50% o Special Attack e o Special Defense de Latios ou Latias!



POKÉMON	LATIAS (♀)	LATIOS (♂)
TIPO	Dragon/Psychic	Dragon/Psychic
NÍVEL	30	30
HABILIDADE	Levitate	Levitate
ATAQUES	Psycho Shift	Psycho Shift
	Heal Pulse	Heal Pulse
	Dragon Breath	Dragon Breath
	Mist Ball	Luster Purge

## O OUTRO REI DO MAGMA

Ao chegar no andar mais profundo de Scorched Slab, localizado na rota a leste de Fortree City, você encontrará Flannery, que procura por um certo monstro. No final da caverna, mais um portal estará aberto, de onde sairá Heatran pronto para a briga!

POKÉMON	HEATRAN
TIPO	Fire/Steel
NÍVEL	50
HABILIDADE	Flash Fire
ATAQUES	Metal Sound
	Scary Face
	Crunch
	Lava Plume



## CONHECIMENTO, EMOÇÃO E FORÇA DE VONTADE

Uxie, Mesprit e Azelf, o Trio do Lago, é encontrado próximo a Sootopolis City, em uma área chamada Nameless Cavern. Quando possuir pelo menos três Pokémon no time com Happiness no máximo (verifique a felicidade de seus companheiros com um personagem em Verdanturf Town), voe com a Eon Flute para encontrar o local. Uxie surge entre 20h e 20h59, Azelf é visto entre 21h e 3h59 e Mesprit aparece entre 4h e 19h59. Os horários são baseados no relógio do Nintendo 3DS, mas não pense que é só alterá-lo sempre que quiser. O jogo impedirá que os lendários deem as caras durante 24 horas, caso você tente trapacear.

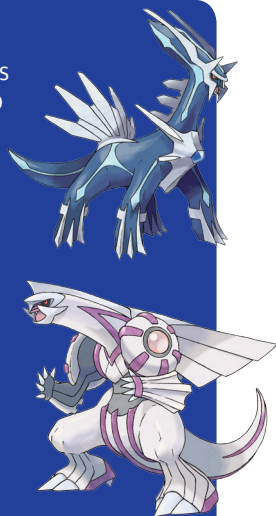


POKÉMON	UXIE	MESPRIT	AZELF
TIPO	Psychic	Psychic	Psychic
NÍVEL	50	50	50
HABILIDADE	Levitate	Levitate	Levitate
ATAQUES	Yawn	Lucky Chant	Uproar
	Amnesia	Charm	Nasty Plot
	Future Sight	Future Sight	Future Sight
	Extrasensory	Extrasensory	Extrasensory

## SENHORES DO TEMPO E ESPAÇO

Após embolsar o Trio do Lago, sobrevoe Hoenn com os três no time. Assim encontrará uma fenda do espaço-tempo no céu perto de Dewford Town. Ao entrar, Palkia (Omega) ou Dialga (Alpha) estará te esperando.

POKÉMON	PALKIA (Ω)	DIALGA (α)
TIPO	Water/Dragon	Steel/Dragon
NÍVEL	50	50
HABILIDADE	Pressure	Pressure
ATAQUES	Aura Sphere	Aura Sphere
	Earth Power	Iron Tail
	Hydro Pump	Flash Cannon
	Spacial Rend	Roar of Time



## O MESTRE DO MUNDO DISTORCIDO

Para capturar o último integrante do Trio da Criação, é necessário voltar ao mesmo local de captura de Palkia ou Dialga, portando os dois lendários no time (se você não tem as duas versões do jogo, peça o Pokémon emprestado para um amigo). Ao entrar novamente no portal, o guardião do Distortion World o desafiará para uma batalha. Não se esqueça que, para usar sua Origin Form, precisará do Griseous Orb!



POKÉMON	GIRATINA
TIPO	Ghost/Dragon
NÍVEL	50
HABILIDADE	Pressure
ATAQUES	Aura Sphere
	Shadow Claw
	Hex
	Shadow Force

## O VAZIO A SER PREENCHIDO

Assim como Giratina, para encontrar Kyurem é necessário ter os outros dois guardiões na equipe, no caso Reshiram e Zekrom. Após do Mt. Chimney, Gnarled Den aparecerá, onde, além de encontrar o dragão, você adquire o item DNA Splicers. Ele é utilizado para transformar Kyurem em suas formas White e Black, resultado da fusão com Reshiram ou Zekrom.



POKÉMON	KYUREM
TIPO	Dragon/Ice
NÍVEL	50
HABILIDADE	Pressure
ATAQUES	Slash
	Dragon Breath
	Scary Face
	Glaciate

## LUA DE SORTE

Cresselia é difícil de encontrar. Fica em Crescent Isle, no lado sul de Ever Grande City. O problema é que a ilha aparece de forma aleatória, bem como o surgimento das Mirage Islands. O negócio é tentar todos os dias, mas suas chances podem aumentar ao receber Mirage Spots via StreetPass e PSS.



POKÉMON	CRESSELIA
TIPO	Psychic
NÍVEL	50
HABILIDADE	Levitate
ATAQUES	Mist
	Slash
	Aurora Beam
	Future Sight

## UM POR TODOS E TODOS POR UM

Para ter os Três Mosqueteiros, procure pela ilha Pathless Plain, próxima de Pacifidlog Town. Para fazê-la surgir, leve no time três Pokémon com os EVs maximizados (verifique isso nos gráficos do Super Training). Cobalion aparecerá aos domingos, quartas e sextas, enquanto Terrakion estará pronto para o combate às terças e sábados. Virizion surge somente nas segundas e nas quintas-feiras.



POKÉMON	COBALION	TERRAKION	VIKIZION
<b>TIPO</b>	Grass/Fighting	Rock/Fighting	Grass/Fighting
<b>NÍVEL</b>	50	50	50
<b>HABILIDADE</b>	Justified	Justified	Justified
<b>ATAQUES</b>	Swords Dance	Swords Dance	Swords Dance
	Retaliate	Retaliate	Retaliate
	Iron Head	Rock Slide	Giga Drain
	Sacred Sword	Sacred Sword	Sacred Sword

## AS FERAS LENDÁRIAS

Após a captura de Ho-Oh ou Lugia (leia sobre isso no detonado), coloque a criatura no time para encontrar as bestas lendárias de Johto em Trackless Forest. Eles aparecerão dependendo dos minutos, a qualquer hora do dia, marcados no relógio do Nintendo 3DS. Raikou é visto entre 00 e 20, Entei é entre 21 e 40 e Suicune é entre 41 e 59 minutos.



POKÉMON	RAIKOU	ENTEI	SUICUNE
<b>TIPO</b>	Electric	Fire	Water
<b>NÍVEL</b>	50	50	50
<b>HABILIDADE</b>	Pressure	Pressure	Pressure
<b>ATAQUES</b>	Reflect	Swagger	Mirror Coat
	Crunch	Stomp	Mist
	Spark	Flamethrower	Aurora Beam
	Thunder Fang	Fire Fang	Ice Fang

## IDEAIS OU VERDADES

Para encontrar os dragões de Unova, um Pokémon do seu time deverá estar no nível 100. Aí, sobrevoe a região de Mauville City e vá a Fabled Cave, onde estará o portal.



POKÉMON	RESHIRAM (ΩR)	ZEKROM (αS)
TIPO	Dragon/Fire	Dragon/Electric
NÍVEL	50	50
HABILIDADE	Turboblaze	Teravolt
ATAQUES	Slash	Slash
	Dragon Breath	Dragon Breath
	Extrasensory	Zen Headbutt
	Fusion Flare	Fusion Bolt

## ENTRE RAIOS E VENDAVAIS

Dois dos gênios da quinta geração são flagrados no céu próximo a Fortree City, em uma nuvem negra. Ao chegar perto, enfrente Tornadus (Omega) ou Thundurus (Alpha).



POKÉMON	TORNADUS (ΩR)	THUNDURUS (αS)
TIPO	Flying	Electric/Flying
NÍVEL	50	50
HABILIDADE	Prankster	Prankster
ATAQUES	Agility	Agility
	Extrasensory	Heal Block
	Crunch	Crunch
	Air Slash	Discharge

## CORAÇÃO DA TEMPESTADE

Como os outros trios, Landorus aparece no mesmo local de Tornadus e Thundurus, mas só quando ambos estiverem em seu time.

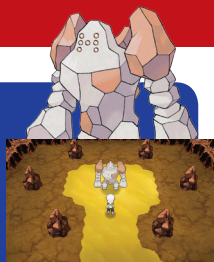


POKÉMON	LANDORUS
TIPO	Ground/Flying
NÍVEL	50
HABILIDADE	Sand Force
ATAQUES	Swords Dance
	Extrasensory
	Rock Slide
	Earth Power



## REGIROCK

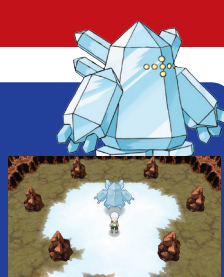
Ele está em uma caverna em Desert Ruins, na Rota 111, na parte sul do deserto. Posicione-se bem no centro da inscrição em braile na parede. Interaja com o texto e depois dê exatamente dois passos para à direita, dois para baixo e use o HM04 (Strength). A parede se abrirá, revelando Regirock.



POKÉMON	REGIROCK
TIPO	Rock
NÍVEL	40
HABILIDADE	Clear Body
ATAQUES	Curse
	Ancient Power
	Iron Defense
	Bulldoze

## REGICE

Voe para a Rota 105 e surfe nos arredores para encontrar a Island Cave em uma abertura. Dentro dela, que surpresa, mais uma inscrição! Interaja com a parede e aguarde exatos dois minutos dentro da caverna, sem se mover. Se você conseguiu ser paciente, a porta irá se abrir.



POKÉMON	REGICE
TIPO	Ice
NÍVEL	40
HABILIDADE	Clear Body
ATAQUES	Curse
	Ancient Power
	Amnesia
	Bulldoze

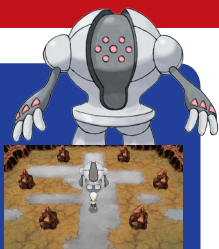
## MISTÉRIO NA PAREDE

A busca pelo trio de Regis e pelo Regigigas é uma das missões mais interessantes, exigindo raciocínio lógico e paciência, já que antes é necessário desbloquear as passagens que dão acesso a eles. Para isso, tenha um Relicanth na primeira posição e um Wailord na última, além de Pokémon que saibam os golpes Surf, Dive e Dig. Voe para Pacifidlog Town e nade para a entrada de Sealed Chamber. Ao entrar na nova caverna, vá ao norte e use Dig em frente à parede onde há uma mensagem em códigos, abrindo uma nova passagem. No final, interaja com a escritura. Se tudo estiver certo, três terremotos ocorrerão.



## REGISTEEL

Para o último do trio, vá até a Ancient Tomb, na Rota 120. Desça a rota inteira, siga para oeste e depois para o norte. Leia a inscrição e se posicione exatamente no centro da caverna. Use o HM02 (Fly) e a parede cederá, mostrando Registeel!



POKÉMON	REGISTEEL
TIPO	Ice
NÍVEL	40
HABILIDADE	Clear Body
ATAQUES	Curse
	Ancient Power
	Amnesia
	Iron Defense

## APENAS POR DISTRIBUIÇÃO

Os Pokémon distribuídos em eventos são dados via online (Wi-Fi ou código) ou presenciais (conexão local). Diancie, distribuída em X e Y, só pode MegaEvoluir em Omega e Alpha.

Fique de olho, pois os eventos são sempre anunciados no site da franquia.

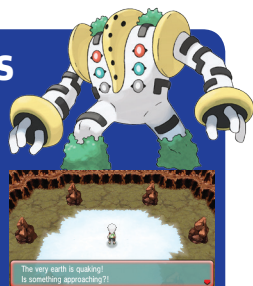


## REGIGIGAS

Agora que você capturou os três, chegou a hora de pegar o líder. Se você achou que foi trabalhoso conseguir os outros, espere só para ler a lista de tarefas desse "pequeno" desafio!

Tenha o trio no time, e Regice necessariamente precisa ter um apelido, que você pode alterar em Slateport City, e precisa segurar um dos seguintes itens: Casteliacone, encontrado na Trick House ou comprado de uma moça em Mauville Hills, Never-Melt Ice, encontrado em Shoal Cave, ou Snowball, vendido por 32 BP no Battle Resort.

Após preparar seu grupo, volte a Island Cave, onde Regice foi capturado, e vá direto para o final da caverna. Você sentirá, novamente, um terremoto, revelando o aguardado Regigigas!



POKÉMON	REGIGIGAS
TIPO	Normal
NÍVEL	50
HABILIDADE	Slow Start
ATAQUES	Foresight
	Wide Guard
	Revenge
	Zen Headbutt

# BATALHAS CONSECUTIVAS



MAIS DIFÍCIL QUE VENCER A ELITE 4 É SUPERAR O BATTLE MAISON



Ricardo Syozi

Você elevou seus Pokémon até o nível 100 e distribuiu todos aqueles EVs? Então, caro treinador, visite o Battle Maison! As Battle Chatelaines representam as modalidades Single, Double, Triple, Multi e Rotation, e o desafio é derrotar 19 treinadores em sequência para encarar uma delas.

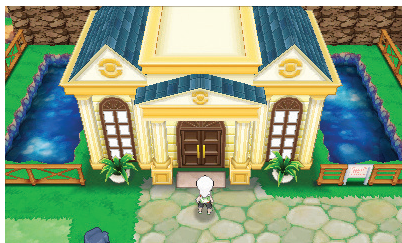
Após vencer essa galera, o nível Super da categoria é liberado. Aí é superar mais 49 treinadores para encontrar a moça novamente, que estará mais forte.

No Multi Battle, se não quiser jogar com um amigo, batalhe em dupla com alguns personagens do game, até mesmo com Maxie e Archie!

## COMO JOGAR

No Maison há regras específicas, como:

- Todos os Pokémon acima do nível 50



serão nivelados para este level

- Não é permitido que dois ou mais Pokémon segurem o mesmo item
- Não é permitido que dois ou mais Pokémon sejam da mesma espécie
- Não é permitido usar o item Soul Dew
- Não é permitido usar item da mochila
- Dá para interromper uma série de vitórias para retomá-la depois
- Sempre que uma batalha terminar, seu time será completamente curado
- **Multi Battle:** lute com dois Pokémon
- **Single Battle:** lute com três Pokémon
- Para a **Rotation** e **Double Battle** você precisa de quatro Pokémon
- **Triple Battle:** lute com seis Pokémon
- Pokémon proibidos: Mewtwo, Mew, Ho-Oh, Lugia, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina, Keldeo, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin, Arceus, Diancie, Victini, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Meloetta, Genesect, Xerneas, Yveltal, Zygarde e qualquer outro de evento.

## QUEM QUER PRÊMIOS?

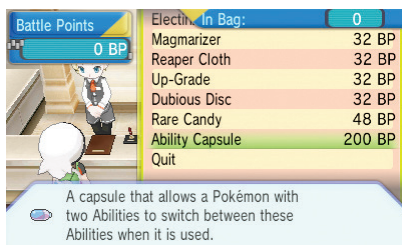
A cada vitória ganhe Battle Points, que são trocados por itens no Exchange Service Corners, ou viram novos ataques no Battle Resort's Move Tutor.

Nas Normal Battles, leve 1 BP por vitória até a décima, 2 BPs até a vigésima e 20 BPs ao vencer Chatelaine. Nas Super Battles, comece com 2 BPs por luta, 3 BPs depois de dez vitórias, e assim vai até o máximo de 7 BPs a cada luta, após vencer a líder mais uma vez.

Na quinquagésima vitória, fature mais uma estrela no Trainer Card e uma estátua que ficará no saguão principal. Desbanque as cinco Chatelaines em seu ápice para conseguir cinco estátuas. Além disso, caso vença 100 batalhas seguidas, receba a raríssima Lansat Berry, enquanto 200 embates consecutivos vão render a ainda mais rara Starf Berry. É a única forma de ganhá-las!

## ANFITRIÃS DA FESTA

Se as lutas contra as Chatelaines são simples nas Normal Battles, seus times se tornam aterradores em Super Battle. Por isso, aqui você encontra os detalhes de suas equipes no desafio final e táticas para vencê-los.



Velocidade é a chave para derrotar o trio de gênios que **Nita** ostenta na batalha máxima de Super Singles. Um Greninja com Choice Scarf, habilidade Protean e Ice Beam varreria o time adversário antes mesmo da garota reagir. Ou então um Mamoswine com Ice Shard, que bateria antes pela prioridade. O problema é Yache Berry de Tornadus, reduz o dano dos tipos Ice. **Á** é preciso ter atacantes Electric e Rock para dar conta do recado.

O time de Super Doubles de **Evelyn** é de tirar o fôlego, mas não se intimide pela aparência das feras. Suicune exige alguns golpes para cair, mas não é um atacante forte. Entei não aguenta um

## BATTLE POINTS

**Descubra quais itens você pode trocar por BPs no Battle Maison!**

### 2 Battle Points:

Calcium, Carbos, HP Up, Iron, Protein e Zinc.

### 16 Battle Points:

Flame Orb, Power Ankle, Power Band, Power Belt, Power Bracer, Power Lens, Power Weight e Toxic Orb.

### 32 Battle Points:

Absorb Bulb, Cell Battery, Dubious Disc, Eject Button, Electirizer, Kuminous Moss, Magmarizer, Power Herb, Protector, Reaper Cloth, Red Card, Ring Target, Sachet, Snowball, Up-Grade, Weakness Policy, Whipped Dream e White Herb.

### 48 Battle Points:

Air Balloon, Assault

Vest, Binding Band, Bright Powder, Choice Band, Choice Scarf, Choice Specs, Expert Belt, Focus Band, Focus Sash, Iron Ball, Life Orb, Muscle Band, Rare Candy, Razor Claw, Razor Fang, Safety Goggles, Scope Lens, Wide Lens, Wise Glasses e Zoom Lens.

### 200 Battle Points:

Ability Capsule

## CHATELAINE NITA

POKÉMON	LANDORUS	TORNADUS	THUNDURUS
TIPO	Ground/Flying	Flying	Electric/Flying
NÍVEL	50	50	50
ITEM	Choice Scarf	Yache Berry	Sitrus Berry
ATAQUES	Focus Blast	Focus Blast	Crunch
	Grass Knot	Double Team	U-turn
	Extrasensory	Substitute	Sky Drop
	Earth Power	Hast Hurricane	Wild Charge

## CHATELAINE EVELYN

POKÉMON	SUICUNE	ENTEI	RAIKOU	LATIOS
TIPO	Water	Fire	Electric	Dragon/ Psychic
NÍVEL	50	50	50	50
ITEM	Lum Berry	Life Orb	Air Balloon	Lax Incense
ATAQUES	Protect	Protect	Protect	Calm Mind
	Icy Wind	Iron Head	Shadow Ball	Recover
	Blizzard	Stone Edge	Thunderbolt	Luster Purge
	Surf	Sacred Fire	Volt Switch	Dragon Pulse

## CHATELAINE MORGAN

POKÉMON	COBALION	TERRAKION	VIRIZION	LATIAS
TIPO	Steel/Fighting	Rock/Fighting	Grass/Fighting	Dragon/ Psychic
NÍVEL	50	50	50	50
ITEM	Maranga Berry	Sitrus Berry	Coba Berry	Lax Incense
ATAQUES	Quick Attack	Swords Dance	Protect	Calm Mind
	Metal Burst	Earthquake	Stone Edge	Recover
	Iron Head	Rock Slide	Leaf Blade	Mist Ball
	Sacred Sword	Sacred Sword	Sacred Sword	Dragon Pulse



ou dois ataques Ground parrudos, como Earthquake e Earth Power. O mesmo valeria para Raikou, mas antes precisa derrubá-lo do Air Balloon, e qualquer outro golpe faz isso. Latios será o mais perigoso, principalmente se usar Calm Mind. Mire nele assim que entrar em campo, já que o lendário não tem como se defender com Protect!

Os três mosqueteiros de **Morgan** até cobrem algumas fraquezas uns dos outros em Super Rotation, mas ainda têm outras em comum. Usar golpes Psychic ou Fairy prejudicarão Terrakion e Virizion, enquanto Fighting e Ground são perigosos para Cobalion e Terrakion.

**Dana** chega com um time de Super Triples que assusta só de vista, com não



um, mas dois trios lendários. Rock Slide será o pesadelo dos pássaros, então tenha um usuário do ataque no centro de sua equipe e garanta sua força com Helping Hand. Já os três Regi sofrem com ataques Fighting. Com isso, conte com golpes como Aura Sphere, Superpower e Close Combat. Earthquake também ajuda, já que acerta Regirock e Registeel com supereficácia.

## CHATELAINE DANA

POKÉMON	ARTICUNO	ZAPDOS	MOLTRES
TIPO	Ice/Flying	Electric/Flying	Fire/Flying
NÍVEL	50	50	50
ITEM	Charti Berry	Petaya Berry	White Herb
ATAQUES	Reflect	Light Screen	Tailwind
	Steel Wing	Rain Dance	Will-O-Wisp
	U-turn	Drill Peck	Air Slash
	Frost Breath	Thunder	Overheat

POKÉMON	REGIROCK	REGICE	REGISTEEL
TIPO	Rock	Ice	Steel
NÍVEL	50	50	50
ITEM	Luminous Moss	Scope Lens	King's Rock
ATAQUES	Ice Punch	Thunder Wave	Lock-On
	Drain Punch	Focus Blast	Thunder Punch
	Earthquake	Thunder	Earthquake
	Rock Slide	Blizzard	Iron Head

# ARRASANDO NOS PALCOS

DOMINE AS ARTIMANHAS DOS MESTRES EM POKÉMON CONTEST



Bruno Cotrim



Com as novidades e retornos de *Omega* e *Alpha*, é estranho pensar que uma das coisas que mais animou os fãs seja o Pokémon Contest. A mecânica é quase a mesma de *Ruby Sapphire*, com mudanças pontuais que deixaram a competição mais interessante. Mergulhe de cabeça no mundo dos concursos e desvende o que há de bacana nessa jornada paralela.

Os Contests são formados por duas etapas. Na primeira, a Introduction Round, são avaliados os atributos do

Pokémon. Os status são definidos pela quantidade de Pokéblocks que ele consumiu e estão listados no sumário do monstrinho. Quem tiver os maiores status levará mais pontos e será o primeiro a agir na parte seguinte.

O Talent Round, realizado em cinco turnos, a cada um você escolhe um ataque. Lembre-se de não usar o mesmo por duas vezes seguidas, já que sua eficácia será reduzida. Os concursos contam com cinco categorias, e todas devem ser levadas em conside-



ração na hora de treinar os atributos do monstrinho e na hora de decidir os golpes que utilizará no Talent Round. Sempre que um ataque empolgar a galera, você receberá um coração a mais como recompensa. Caso contrário, um coração é descontado. É importante fazer o possível para não deixar seus adversários conquistarem a quinta estrela da plateia, o que rende uma quantidade considerável de corações, especialmente para um Pokémon que possa MegaEvoluir.

### 'EV TRAINING' DOS CONCURSOS

Como não há mais limite de Pokéblocks por Pokémon, é mais fácil otimizar os status para ganhar com o mesmo monstro em diferentes categorias. Ainda assim, seja estratégico. Lisia, por exemplo, não tem os status de seu Altaria maximizados para que ele chegue em segundo no Talent Round e use Round para se aproveitar do movimento do primeiro colocado. Por mais que uma tática como essa custe alguns pontos,

Surf	BEAUTIFUL
Appeal	♥♥
Jamming	♥♥
Ice Beam	BEAUTIFUL
Appeal	♥♥♥
Jamming	♥♥♥♥
Dive	BEAUTIFUL
Appeal	♥♥
Jamming	
Waterfall	TOUGH
Appeal	♥♥♥♥
Jamming	

**Corações:** representam a eficácia de um golpe. O Pokémon que reunir mais corações durante a etapa de talentos é o vencedor da fase.

**Estrelas:** o primeiro tipo surge quando o movimento deixa o Pokémon Pumped Up (efusivo). O segundo mede a animação dos espectadores. O competidor que deixar o show com cinco estrelas realizará um movimento que dobra os corações recebidos na rodada.

**Appeal:** se refere ao movimento feito pelo Pokémon e à quantidade de corações que o movimento dá.

**Jamming:** o efeito faz os adversários perderem corações. Tais golpes funcionam de formas variadas, afetando quem atacou antes, depois ou com movimentos da mesma categoria.

**Pumped Up:** quando um golpe deixa o Pokémon nesse estado, surge uma estrela embaixo de seu ícone. Cada uma aumenta um coração a qualquer movimento que o Pokémon realizar até o fim da rodada.

**Nervous:** faz com que o Pokémon não seja capaz de realizar qualquer movimento em seu turno.

**Calm:** alguns golpes dirão que seu Pokémon ficou "calmo". Ou seja, que ele está protegido de movimentos que causam nervosismo, removem corações e que atrapalhariam seu turno.

## DE OLHO NO COMBO!

Há ataques que, quando executados em sequência, dão corações extras. Os golpes são fáceis de identificar, como Rain Dance sucedido de Thunder, ou qualquer outro que altere o clima seguido de Weather Ball, mas nem sempre é simples fazer tal ligação. Conheça algumas!

**Double Team + Quick Attack:** o primeiro golpe fará seu Pokémon agir primeiro no próximo turno, o que faz dele uma ótima opção, caso note que a plateia terminará a avaliação com quatro estrelas. Aplique um Quick Attack em seguida e o resultado será fenomenal, garantindo o combo e a quinta estrela.

**Endure + Reversal:** Endure fará com que seu Pokémon se mova mais tarde no próximo turno, e Reversal funciona melhor quanto mais tarde for usado na apresentação.

**Defense Curl + Rollout:** movimentos da categoria Cute, é fácil praticar o combo. Defense Curl evita que outro Pokémon te atrapalhe.

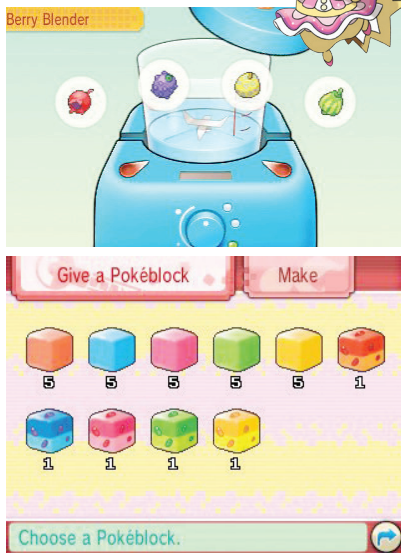
**Stockpile + Spit Up:** movimentos da categoria Tough, Stockpile deixa seu Pokémon Pumped Up, o que torna Spit Up bem mais poderoso!



é importante pensar em que posição é melhor seu Pokémon começar e aí ter golpes de acordo.

Existem também Scarves que ajudam a criatura a se sair bem nessa etapa. Os itens são obtidos no fã-club e em Slateport. Mostre um Pokémon com algum dos status maximizado para o líder do lugar.

Também ficou mais fácil criar Pokéblocks nos remakes. O Pokéblock Kit mostra as frutas em seu inventário, que são identificadas pela cor correspondente a um dos cinco atributos apresentados. Cool, Beautiful, Cute, Clever e Tough são representados por vermelho, azul, rosa, verde e amarelo, respectivamente. É possível misturar até quatro frutas de cada vez. Quanto mais raras, maiores as chances de sair um Pokéblock+, que incrementa o status. Misture frutas de quatro cores para ter um Rainbow Pokéblock, que aumenta todos os status de uma vez.





## BOA APRESENTAÇÃO!

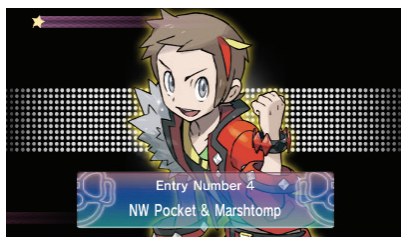
Uma das vantagens dos Contests em relação a batalhas é ver o Moveset dos concorrentes. Basta tocar com a Stylus no ícone do adversário antes de escolher o ataque que realizará no turno. A chave para a vitória é conseguir mais corações do que os outros, e há inúmeras formas de alcançar o objetivo. Seja utilizando golpes de forte Appeal, realizando combos, diminuindo os corações dos oponentes ou até mesmo impedindo que realizem seus movimentos.

Cada Talent Round tem cinco etapas de movimentos. A ordem de quem age primeiro vai de acordo com quem ganhou mais corações na rodada anterior, ou impressionou mais no primeiro turno. Se estiver como primeiro colocado, é uma boa ideia se proteger dos inimigos com um ataque que te deixe calmo, como Dig.

O segredo é ter tanto os turnos quanto a plateia sob controle. É crucial prever quando serão alcançadas as cinco estrelas de animação dos espectadores e estar na posição certa para que isso aconteça na sua vez. Se você for o último a agir e perceber que a plateia já está com três estrelas, só use um golpe que os empolgue se tiver certeza que será o primeiro a se apresentar no próximo turno. Existem muitas estratégias para controlar as celebridades. Enquanto algumas usam golpes como Whirl-

pool, que impedem que a plateia se empolgue com os adversários, também é possível reduzir a animação usando movimentos que não sejam bem vistos na categoria da competição, como Clever em torneios Cool. O problema é que você toma uma penalidade de um coração ao fazer isso.

Caso opte pela técnica, o melhor a fazer é realizar um golpe que permita algum combo, como lançar Sandstorm (Tough) em torneios Beauty para emendar com Weather Ball, já que assim o coração perdido é recompensado pelos extras da combinação, além de atrapalhar os oponentes com o Jamming de Sandstorm. Até ataques com efeito Pumped Up, que costumam dar só um coração, podem ser utilizados com esse propósito, caso o Pokémon tenha um movimento que leve vantagem por ser usado por último, como Howl. Encontre a melhor sinergia para seu parceiro e se torne um astro dos Contests!





# LAR, DOCE LAR

REALIZE O SONHO DO GINÁSIO PRÓPRIO COM UMA BASE SECRETA!



Felipe Camarossi

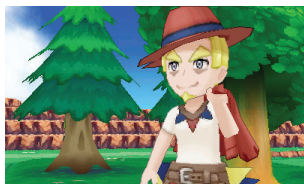


O retorno das bases secretas à franquia conta com uma das funções mais desejadas pelos jogadores: montar um ginásio onde o líder é você! Se esse não for seu sonho, pode aproveitar as Super-Secret Bases apenas para coletar as bandeiras de seus amigos ou ter um quarto personalizado em algum canto de Hoenn. Mais versátil, impossível!

## CRIANDO E COMPARTILHANDO

Para ganhar seu espaço, basta receber o TM94 (Secret Power) de Aarune durante a jornada. Depois disso, use o golpe em áreas específicas. Existem mais de 80 Secret Spots, além de um ponto em Mossdeep City reservado para bases especiais. Então, explore e encontre seu favorito!

Aliás, ficou mais fácil mostrar o cafofo para os amigos. É só compartilhar o QR Code gerado pelo game, recurso que você encontra no



computador que faz parte de qualquer base. Se o StreetPass espalha sua casinha para os donos de Nintendo 3DS que encontrar, por meio do SpotPass, que exige uma conexão de internet, receba uma infinidade de pequenos ginásios vindos dos mais diferentes jogadores de *Alpha* e *Omega* pelo planeta. Além de batalhar com os personagens dentro dos espaços, é divertido colecionar as bandeiras das bases.

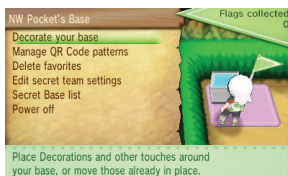
## DECORANDO O CANTINHO

Se Roxanne exibe rochas e fósseis em seu ginásio, você também pode decorar seu cafofo do jeito que quiser. Móveis, tapetes, Pokémon de pelúcia e outros itens estão disponíveis, e, conforme você avança no Rank da caça às bandeiras, cada vez mais objetos aparecem.

Muitos deles são obtidos pelos Secret Pals (amigos secretos, no inglês), mas dá para comprá-los em lojas como Secret Base Shop (Fortree City), Glass Workshop (Rota 113), Lilycove City Department Store, Flower Shop (Rota 104), Slateport City Market, Lilycove City Art Museum, Trick House (Rota 110), Battle Resort e também em bases montadas pelos produtores da aventura. Ao entrar nos espaços de seus camaradas, convide-os para serem

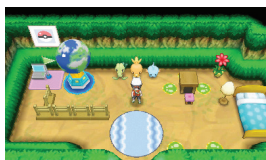
## CONDOMÍNIO DE BASES

Existem três áreas repletas de espaços vazios para você montar seus ginásios na aventura. Secret Meadow, Secret Islet e Secret Shore são encontrados ao usar o Dive nas Rotas 130, 131 e 126, respectivamente. Fique esperto, pois são lugares com uma variedade bacana de ambientes!



membros do seu canto. Ter Secret Pals é bom para ter alguém para desafiar em batalhas, mas eles podem ser úteis em outras situações. Mulheres ou homens, podem ser Ace Trainer, Poké Fan e até Aroma Lady. A categoria do Secret Pal influencia nos Pokémon que serão utilizados nos embates.

Com o Proclamation, recebido ao desbloquear a função das Super-Secret Bases, dá para escolher entre os tipos de batalhas (Single, Double, Triple, Rotation e Inverse) que você vai encarar. Sabendo disso tudo, monte seu ginásio do jeito que quiser, vale até misturar estilos, e convoque os desafiantes!



# DE OLHO NA POUPANÇA



**POKÉMON BANK É A FERRAMENTA  
PERFEITA PARA GUARDAR SEUS MONSTROS**



**Felipe Camarossi**

**Q**uem nunca teve medo de perder aquele Pokémon que deu um belo trabalho para virar um vencedor? Pensando nisso, a Big N criou o *Pokémon Bank*. O aplicativo, disponível na Nintendo eShop do Nintendo 3DS, fornece mais 100 boxes iguais as do PC do jogo para guardar seus parceiros.

Com isso você tem mais de 3 mil espaços para estocar os mais diversos tipos de criaturas, o que é perfeito para quem é colecionador e para quem curte o cenário competitivo. O único custo é uma taxa anual de R\$ 8,99. Você nunca mais reclamará de espaço!

Se você era ou é jogador de *Black e White* e suas sequências, o *Bank* tem um recurso adicional interessante: o *Poké Transporter*. Com ele dá para transferir seus Pokémon da quinta ge-

ração para os títulos da geração atual. Sim, eles também merecem lutar em Hoenn! É só colocar o cartucho no sistema, acionar o app e enviar sua turma para o banco para serem resgatados em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. Isso também pode ser feito com X e Y.

Fique de olho, pois alguns eventos são exclusivos do *Pokémon Bank*, e isso resulta em criaturinhas bacanas para quem tem o serviço. Se você assinar até 30 de novembro de 2015, receberá os três iniciais de Johto em suas últimas formas (Meganium, Typhlosion e Feraligatr) e com habilidades exclusivas, as Hidden Abilities! Dessa forma você estará pronto para se aventurar por completo. Conclua a Pokédex, derrote a Elite 4, domine os Pokémon Contest e seja dos mestres o melhor!









## Desvende os segredos de Hoenn

A região é um lugar difícil de explorar, com caminhos inesperados a cada curva. Com o guia de Pokémon Omega Ruby e Pokémon Alpha Sapphire encontre cada Pokémon que vive nesse lugar tão rico, colecione os itens usados pelos treinadores mais experientes, vença os desafios que fazem veteranos tremerem na base e ganhe popularidade com seu próprio ginásio. Nem a terra, nem o mar e muito menos o céu vão te impedir de ser o maior mestre de todos!

**Nintendo**<sup>®</sup>  
Pocket Guide World



TOMPO

ISBN



R\$ 14,90

Edição 01

Guia Definitivo  
MW Pocket Guide