

Guia
Competitivo

Estratégias de Combate • Tabela de Tipos • EVs e IVs
Breeding • Move Tutor • TMs e HMs • Dicas de Treino

Nintendo®

Pocket Guide

World



Feito para

POKÉMON X

POKÉMON Y

POKÉMON
ULTRA SUN/MOON

POKÉMON
ULTRA SUN/MOON

POKÉMON

Manual do Treinador



Nintendo®

Pocket Guide

World



TAMBOR

CASE
EDITORIAL

**DIRETOR GERAL**

André Martins

DIRETOR EDITORIAL

André Forastieri

DIRETORA DE ARTE E CAPA

Daniela Ianni Andion

PROJETOS DIGITAIS

José Luiz Silva Teixeira

EDITOR-CHEFE

Igor Andrade

EDITOR

Fellipe Camarossi

REDAÇÃO

Anna Gabriela Coelho,
Bruno Cotrim, Leandro Rizzardi
e Mateus Lôbo

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 2
1ª Impressão - Outubro de 2015

"Nos encontramos na mesma
era e no mesmo planeta. Isso
é um milagre."

Junichi Masuda
(diretor de *Pokémon*)

**DIRETORIA**

Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA

Janaína Mendonça

GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO

Marco Marcondes

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 (KY + GRAS) / [editor-chefe Igor Andrade ; editor Fellipe Camarossi] . -- 2. ed. -- São Paulo : Tambor Digital ; Case Editorial, 2015. -- (Nintendo World)

ISBN 978-85-67686-04-2 (Tambor Digital)

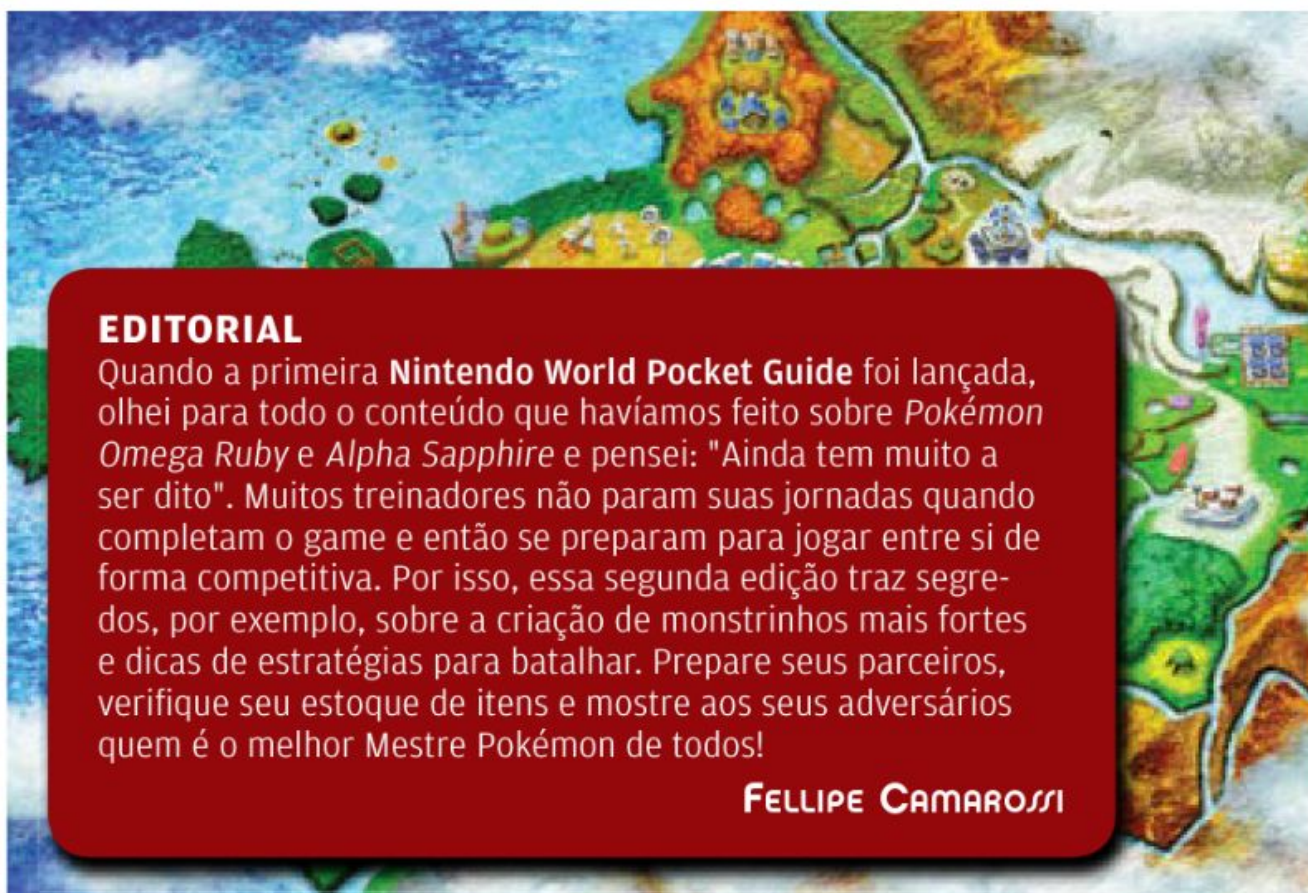
1. Entretenimentos 2. Literatura infantojuvenil
3. Nintendo World (Revista) 4. Notícias
jornalísticas 5. Pokémon (Jogo) I. Andrade, Igor.
II. Camarossi, Fellipe. III. Série.

15-09056

CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5



EDITORIAL

Quando a primeira **Nintendo World Pocket Guide** foi lançada, olhei para todo o conteúdo que havíamos feito sobre *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* e pensei: "Ainda tem muito a ser dito". Muitos treinadores não param suas jornadas quando completam o game e então se preparam para jogar entre si de forma competitiva. Por isso, essa segunda edição traz segredos, por exemplo, sobre a criação de monstrinhos mais fortes e dicas de estratégias para batalhar. Prepare seus parceiros, verifique seu estoque de itens e mostre aos seus adversários quem é o melhor Mestre Pokémon de todos!

FELIPE CAMAROSI

LOCALIZE-SE!

- | | | |
|-----------|-------------------------------|---|
| 08 | Conceitos básicos | Entenda os muitos números que influenciam seu Pokémon |
| 16 | Forte ou fraco | Já decorou quais são as fraquezas e resistências de todos os tipos? |
| 18 | Aprendendo a breedar | As dificuldades e recompensas de criar o ovo perfeito de Pokémon |
| 40 | Treinando o campeão | Saiba como treinar e otimizar os poderes dos seus parceiros |
| 46 | Arsenal Pokémon | Avaliamos todos os 100 TMs e 5 HMs do universo competitivo |
| 62 | Ensinando e aprendendo | Assim como os TMs e HMs, analisamos os golpes de Move Tutor |
| 72 | Perfeição lendária | Ensinamos a capturar lendários com os melhores Stats possíveis |
| 78 | A arte da guerra | Conheça as principais estratégias para aplicar em combates |
| 86 | Montando seu time | Depois de aprender tudo, chega a hora de estruturar sua equipe |

CONCEITOS BÁSICOS

ANTES DE SE AVENTURAR, ENTENDA ALGUNS NÚMEROS IMPORTANTES



Felipe Camarossi

Muita gente chega ao fim de uma aventura nos jogos de *Pokémon* sem compreender boa parte das informações que estão ali dispostas o tempo todo. Não dá pra culpar, pois, apesar de parecer simples, a franquia é repleta de particularidades e complexidades – e tudo isso começa nos números. Antes de entrarmos a fundo na questão, fique por dentro dos conceitos na tela ao lado, aquela que mostra o perfil dos monstros.

Dex. No.: é o número do Pokémon na Pokédex, basicamente seu registro. A maioria dos torneios possui uma regra que define que não é permitido o uso de duas criaturas com o mesmo Dex. No. na equipe.

Name: é o nome dado a seu parceiro. Personalizável, será exibido no lugar da espécie da criaturinha, a não ser em certos modos online. Muitos torneios proíbem que um Pokémon seja apelidado com o nome de outra espécie.



Type: o(s) tipo(s) do monstinho, o que define não somente suas fraquezas e suas resistências, mas também quais golpes recebem STAB (Same Type Attack Bonus), uma bonificação de 50% sobre ataques desferidos do mesmo tipo do usuário.

OT: Original Trainer é o treinador que concebeu o Pokémon, seja por captura ou por ter chocado o ovo que o originou.

ID No.: é o número de identificação do treinador que conquistou aquele Pokémon. Além do número exibido, existe um segundo oculto, impossível de ser visto no jogo. A combinação desses dois códigos e o OT definem o "selo" que prova que o Pokémon realmente pertence ao determinado treinador.

Exp. Points: é o valor acumulado de toda a experiência já adquirida pelo seu parceiro em toda sua jornada. O valor máximo, atingido no nível 100, varia de Pokémon para Pokémon, bem como o progresso de evolução dos níveis. Existem seis grupos de monstros divididos pelo seu valor máximo de Exp. Points, que definem o quanto demoram para sua evolução máxima. São eles: Erratic (600.000 pontos), Fast (800.000), Medium Fast (1.000.000), Medium Slow (1.059.860), Slow (1.250.000) e Fluctuating (1.640.000).

To Next Lv.: a barra, também visível no campo de batalha, apresenta quantos pontos faltam para o Pokémon atingir o próximo nível.

Habilidade: o retângulo abaixo dos Stats mostra qual é a habilidade da

criaturinha. No caso do nosso Hydreigon, é Levitate, que o torna imune a golpes do tipo Ground e quaisquer golpes que tenham influência no chão – como é o caso de Spikes e Toxic Spikes.

Na tela inferior, estão os golpes que seu Pokémon têm à disposição, bem como atalhos para acessar o perfil de Contest. Para entender as mecânicas do Contest, concurso exclusivo de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, consulte a primeira edição da **Nintendo World Pocket Guide**.

Agora só restam alguns pontos interessantes para discutirmos: os Stats do seu Pokémon, que nada mais são que seus atributos.



Celebi, assim como Mew, Jirachi, Manaphy, Shaymin e Victini, possui o valor de 100 em todos os seus Base Stats, totalizando 600

O POTENCIAL DO POKÉMON

Cada criaturinha possui seis atributos principais que definem do que elas são capazes em batalha. Esses atributos são conhecidos no mundo Pokémon como Stats. Seus valores variam em cada espécie, mas em geral existe uma certa organização. O potencial máximo de um Pokémon já está predeterminado pelos Base Stats, que são números que deduzem o quanto um determinado Stat pode evoluir.

Por exemplo, um Pokémon que tenha como 125 o Base Stat de Special Attack poderá chegar a um máximo de 383 pontos naquele Stat (com 31 IVs, 252 EVs e Nature benéfica, influências que trataremos mais adiante).

Se você multiplicar seu Base Stat por 2 e somar 5, terá o valor mínimo que um determinado Stat deverá ter com 0 IVs, EVs e uma Nature neutra. Usando o mesmo exemplo, o Pokémon com 125 em Special Attack terá um mínimo de 255 pontos nessas condições.

Atente que essa fórmula não se aplica ao HP. Neste caso, o valor será de 110 somado ao dobro do Base Stat em questão para chegar ao mínimo de HP sem a influência de IVs e EVs. Se um Pokémon tiver um Base Stat de 100 no HP, seguindo essa fórmula, o mínimo deverá ser 310.

Agora que sabemos como funciona a determinação de um Stat, vamos analisar como cada um deles se comporta em batalha.



Mega Absol possui altos valores de Attack, Special Attack e Speed, em troca de Defense e Special Defense baixas

HP: os Hit Points de um Pokémon determinam sua energia vital, ou, em um palavreado mais claro, o quanto ele consegue apanhar antes de ir a nocaute. Quanto maior o HP máximo, mais resiliente é seu parceiro.

Attack: o atributo do ataque define quanto serão poderosos os ataques físicos disparados pelo seu Pokémon. Para saber se um ataque é ou não físico, verifique a categoria dele ao selecioná-lo na tela inferior. Mesmo entre os golpes físicos, existem duas subcategorias, que são os que fazem e os não fazem contato com o inimigo. Todavia, não se apegue a isso em relação aos

Stats, pois o Attack será a base de dano, indiferente se houver ou não contato.

Defense: o primeiro atributo defensivo é o oposto do Attack, sendo o detentor da resistência do Pokémon ao receber qualquer tipo de ataque físico. Sempre que seu parceiro receber um golpe do gênero, o dano será calculado tendo como base o Attack do adversário e a Defense do seu monstinho. O resultado será debitado do seu HP.

Special Attack: enquanto os golpes físicos são definidos pelo Attack, o Special Attack cuida dos golpes da categoria Special. Em geral são técnicas que têm aspecto de golpe realizados com distância ou que se enquadrariam em magias em outros RPGs - ou seja, ataques que disparam rajadas de fogo, raios congelantes, efeitos mentais e coisas do gênero.

Special Defense: no mesmo paralelo de Attack e Defense, a Special Defense fica no lado oposto dos golpes especiais disparados pelo Special Attack. Vale ressaltar que há golpes únicos que têm como base de cálculo usar a Defense do inimigo em vez da Special Defense, mesmo sendo disparados calculando o Special Attack. São casos como o de Psyshock, Psystrike e Secret Sword. Tirando esses exemplos, a regra sempre será a desses dois paralelos.



Speed: possivelmente o atributo mais importante, ele define quem agirá primeiro em cada turno de uma batalha. Habilidades também são ativadas na ordem de velocidade, o motivo pelo qual Pokémon com Abilities que induzem mudanças climáticas preferem ser os mais lentos, assim sobrepondo a do adversário, caso entrem em campo ao mesmo tempo. Caso os dois Pokémon tenham a mesma Speed, a decisão será aleatória. Técnicas de controle de velocidade estão entre as mais importantes do competitivo, conforme discutiremos mais adiante.

Além destes seis, existem mais dois atributos ocultos: **Accuracy** e **Evasion**. Ambos determinam a chance de um golpe atingir o adversário. O primeiro define a precisão do atacante e o segundo a evasão do defensor.

Os dois Stats começam a batalha em 100%, e esse valor pode ser alterado de acordo com determinadas técnicas dos Pokémon, como Hone Claws ou Double Team. Aliás, isso levanta um ótimo ponto para falarmos a seguir.

ESTÁGIO AVANÇADO

Stats não são algo fixo, mas sim maleável. Incontáveis técnicas no mundo Pokémon podem interferir naqueles valores durante uma batalha, como aumentar o Attack em dois estágios ou reduzir a Defense em um estágio. Contudo, o que são esses Stages sobre os quais tanto falamos?

Estágios são certos níveis de alteração nos Stats. Para os seis atributos básicos, cada um representa um aumento percentual no valor original. É possível que um Stat seja aumentado ou diminuído em até seis estágios. A tabela superior ao lado deixa o funcionamento deles mais claro. Todavia, essa fórmula não se aplica aos Stats mais

instáveis, que são Accuracy e Evasion. Para eles, a porcentagem dos seis estágios estão na tabela inferior ao lado. Vale ressaltar que o quadro foi moldado para Accuracy. Para Evasion, inverta a ordem da linha Estágio, começando por 6 e terminando em -6.

Quando o Pokémon é tirado de campo, os estágios retornam para zero, e esses valores nunca aparecem nitidamente no jogo em si. Mesmo que você use Swords Dance e seu Attack suba em dois estágios durante uma batalha, se você abrir o perfil do Pokémon, o atributo dele não será alterado. Dessa forma, é bom você ter uma boa memória e ser bom em matemática para manter tudo isso em ordem na cabeça!

TEMPERAMENTO IMPORTANTE

Existe um fator que influencia muito os atributos de seu Pokémon: a Nature. Listado em uma outra página no perfil da sua criaturinha, este item imutável



| ESTÁGIO | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 |
|-----------|------|------|------|------|------|------|------|
| % do Stat | 25% | 28% | 33% | 40% | 50% | 66% | 100% |
| ESTÁGIO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| % do Stat | 150% | 200% | 250% | 300% | 350% | 400% | |

| ESTÁGIO | -6 | -5 | -4 | -3 | -2 | -1 | 0 |
|-----------|------|------|------|------|------|------|------|
| % do Stat | 33% | 37% | 43% | 50% | 60% | 75% | 100% |
| ESTÁGIO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| % do Stat | 133% | 166% | 200% | 233% | 266% | 300% | |

e definido no momento do nascimento ou da captura, dita qual é a natureza, o temperamento de seu monstinho, e essa mudança no comportamento influencia diretamente na forma que ele luta. Claro que isso não vai mudar quais golpes ele aprende ou deixa de aprender, ou mesmo se ele vai obedecer a seus comandos em batalha. No entanto, afeta os Stats que serão desenvolvidos.

Voltando a analisar aquela janelinha com o perfil do Pokémon, repare que, na listagem de seus atributos, a maioria está escrito em branco, exceto por dois – um em vermelho e outro em azul. O Stat que está em vermelho é beneficiado pela sua Nature, enquanto o restante tem seu potencial limitado. A influência da natureza do Pokémon aumenta ou diminui em 10% o quanto aquele determinado ponto pode evoluir,





Ao usar golpes físicos e especiais, escolha uma Nature que melhore a Speed sem debilitar nenhum Stat ofensivo

sempre levando em conta os Base Stats do Pokémon. Lembra daquele Pokémon com 125 de base em Special Attack? Sem IVs ou EVs, mas com uma Nature benéfica, aquele valor mínimo sobe de 255 para 280, enquanto uma contrária reduziria o valor para 229.

O gráfico na página seguinte demonstra quais são as Nature que seu Pokémon pode ter. Existem dois fatos que exigem atenção nessa tabela. O primeiro deles é que nenhuma das Nature influenciam no atributo HP,

o que significa que é um fator que dependerá apenas dos IVs e EVs para atingir seu máximo. O segundo é que existem cinco naturezas neutras, que não influenciam os atributos do seu Pokémon. São elas: Hardy, Docile, Bashful, Quirky e Serious. O normal é que os jogadores não optem por essas, pois é muito mais útil ter seu parceiro especializado em um Stat, mesmo que sacrifique outro - que muitas vezes acaba nem sendo usado.

A escolha da Nature é um dos pontos mais importantes do treinamento Pokémon justamente porque essa mudança de 10% pode definir todo um combate. A escolha da natureza envolve conhecer muito bem seu parceiro, entender quais são os





Blissey possui o maior HP da Pokédex. Felizmente nenhuma Nature influencia nisso!

golpes que aprende, quais são os melhores para serem usados, saber quais dos seus atributos são sua especialidade, quais podem ser compensados e aprimorados com essa influência e como isso irá salvá-los durante uma batalha.

Transformando isso em uma situação, imaginem que estamos tentando descobrir qual seria a Nature perfeita para um Pikachu. Levamos em consideração que a maioria dos seus ataques mais

fortes são da categoria Special e, portanto, têm como base de cálculo o Special Attack. Assim sendo, o primeiro instinto é o de escolher uma das quatro naturezas que elevam Special Attack: Modest, Mild, Rash e Quiet. Considerando que o Pikachu vá usar apenas golpes especiais, a melhor escolha seria Modest, por debilitar um atributo que não será aproveitado, que é Attack. Caso escolha por usar algum golpe físico, aí a recomendação seria entre Mild e Rash.

Entretanto, como dissemos antes, o atributo mais importante de um Pokémon é muitas vezes a Speed, por determinar quem ataca antes. Pikachu é um Pokémon frágil, com Base Stats baixos nas defesas e no HP.

Nesse caso, ele não vai suportar muitos golpes, então pode ser bom priorizar a velocidade acima do poder, garantindo que ele atinja o inimigo antes de ser atingido. Timid é uma opção para um Pikachu que não use ataques físicos, enquanto Naive e Hasty são ideais para quem for aproveitar físicos e especiais.

| | - 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 |

FORTE OU FRACO?

ATÉ O MONSTRO MAIS IMPONENTE SOFRE CONTRA ALGUNS TIPOS



Felipe Camarossi

Outro aspecto muito curioso que é preciso ser discutido sobre os Pokémon é a afinidade elemental. Em diversos RPGs e jogos de estratégia, é comum termos determinados elementos que regem o mundo e são usados como fonte de magia e técnicas especiais. *Pokémon* leva isso a um passo adiante, e aqui nossas 721 espécies de monstros conhecidas (até o momento) são regidas por 18 diferentes classificações.

Os tipos são aplicados em todos os movimentos que as criaturas usam, bem como aos próprios Pokémon, que podem ter um ou dois tipos. Essas categorias elementais possuem três propriedades básicas: são supereficazes contra algumas categorias, resistem a outras e, às vezes, são completamente ineficazes. Por exemplo, o tipo Dragon é supereficaz contra seres da mesma categoria, mas Steel consegue resistir ao seu ataque, enquanto é completamente ineficaz quando um Fairy o enfrenta.

Mas como funciona esse negócio de "eficaz" e "resistência"? Basicamente, quando um golpe de um determinado tipo é usado contra um Pokémon de outro tipo, o cálculo de dano é feito usan-



A sexta geração trouxe o tipo Fairy para acabar com a hegemonia do tipo Dragon

do como variável a interação entre os dois. Se o tipo atacante tem vantagem, o dano é multiplicado por 2. Se houver desvantagem, é multiplicado por 0,5. Se for totalmente ineficaz, será multiplicado por 0. Caso o Pokémon atacado tenha mais de um tipo, o cálculo é feito com as duas classificações, o que pode gerar uma multiplicação de até 4 vezes em relação ao dano original.

Na tabela ao lado você confere como cada um dos tipos interage com os outros. Na coluna da esquerda está o tipo atacante (A), enquanto a linha do topo representa o tipo defensor (D).

| A/D | Normal | Fighting | Flying | Poison | Ground | Rock | Bug | Ghost | Steel | Fire | Water | Grass | Electric | Psychic | Ice | Dragon | Dark | Fairy |
|----------|--------|----------|--------|--------|--------|------|------|-------|-------|------|-------|-------|----------|---------|------|--------|------|-------|
| Normal | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 0x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x |
| Fighting | 2x | 1x | 0.5x | 0.5x | 1x | 2x | 0.5x | 0x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 2x | 0.5x |
| Flying | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 2x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x |
| Poison | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x | 0.5x | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x |
| Ground | 1x | 1x | 0x | 2x | 1x | 2x | 0.5x | 1x | 2x | 2x | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x |
| Rock | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 0.5x | 1x | 2x | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x |
| Bug | 1x | 0.5x | 0.5x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x | 0.5x | 1x | 2x | 1x | 2x | 1x | 1x | 2x | 0.5x |
| Ghost | 0x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 0.5x | 1x |
| Steel | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x | 0.5x | 1x | 0.5x | 1x | 2x | 1x | 1x | 2x |
| Fire | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 2x | 0.5x | 0.5x | 2x | 1x | 1x | 2x | 0.5x | 1x | 1x |
| Water | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 2x | 1x | 1x | 1x | 2x | 0.5x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 1x |
| Grass | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x | 2x | 2x | 0.5x | 1x | 0.5x | 0.5x | 2x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 1x |
| Electric | 1x | 1x | 2x | 1x | 0x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 0.5x | 0.5x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 1x |
| Psychic | 1x | 2x | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x |
| Ice | 1x | 1x | 2x | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x | 0.5x | 2x | 1x | 1x | 0.5x | 2x | 1x | 1x |
| Dragon | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 0x |
| Dark | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x |
| Fairy | 1x | 2x | 1x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 0.5x | 0.5x | 1x | 1x | 1x | 1x | 1x | 2x | 2x | 1x |

APRENDENDO A BREEDAR

A ARTE DE TER POKÉMON PERFEITOS COMEÇA NO BERÇO!



Anna Gabriela Coelho



Uma vez que você fica por dentro dos principais conceitos que envolvem o mundo de *Pokémon*, é normal ter vontade de colocar a mão na massa e ter seus parceiros perfeitos. Todavia, esse caminho é bastante árduo, e tudo começa na criação de seus monstros. Por meio de uma mecânica introduzida na segunda geração

da franquia, saiba como ter seu próprio berçário, gerando filhotes fortes e robustos para seu time. Seja bem-vindo ou bem-vinda à arte do breeding!

DIVERSÃO E TREINAMENTO

Antes de sequer começar esse processo todo, existe um conceito que precisamos compreender: os IVs, ou Individual

BREE- O QUÊ?!

Breeding (em inglês é o mesmo que procriação, geração) é como apelidamos o processo de cruzamento de *Pokémon*, de modo que os filhotes herdem características dos pais e se tornem mais fortes a cada geração. Parece difícil, mas é muito simples. Uma vez que você entende o básico sobre o que é necessário para iniciar uma família e compreende os valores de seus monstros, tudo ficará claro. Agora, conjugue comigo: eu breedo, tu breedas, ele breedada...

Values. Nada mais são do que os genes dos nossos companheiros, tratados como Potential pelos juizes nos games – já que a Game Freak tenta manter certas propriedades em "segredo", para que os jogadores não vejam os *Pokémon* como apenas um conjunto de dados e estatísticas. Em geral, os treinadores mais novos ficam um pouco confusos com a parte técnica de IVs, mas a prática torna tudo mais seguro.

Sejamos francos: boa parte dos *Pokémon* capturados durante sua aventura por Kalos ou Hoenn raramente serão úteis no mundo competitivo, onde os jogadores preparam seus parceiros para serem o mais fortes possíveis, e isso tudo é por causa dos Individual Values.

Os IVs são os determinantes dos atributos das criaturas, que garantem a imensa variedade de valores de HP, Attack, Defense, Special Attack, Special Defense e Speed. Os Individual Values de cada indivíduo são gerados pelo próprio game assim que o jogador o captura, ganha de algum personagem ou recebe um ovo.

Tais conceitos afetam o resultado final do Stat ao qual se refere. Um *Pokémon* com 1 IV em Attack, ao atingir o level 100, será muito mais fraco que um outro que possua 31 pontos no mesmo Stat – uma diferença de exatos 30



Por exemplo, este Thundurus tem IVs 31/30/30/31/31/31...

pontos, pois cada ponto de IV equivale a 1 ponto em um atributo.

Com isso, é normal pensar que o ideal é ter um *Pokémon* que tenha o valor máximo de IVs (31) em todos seus atributos desde sua criação, e você está parcialmente correto. A questão é que beira o impossível ter todos eles maximizados, geralmente saciando os jogadores com apenas cinco de seus Stats com 31 IVs. Também existem casos nos quais você quer que o monstinho tenha 0 IVs em um determinado atributo, como em Speed para garantir

que agirá por último (ou em primeiro, se estiver sob efeito de Trick Room).

A paridade dos IVs também determina o tipo de Hidden Power de um indivíduo. Se você pretende utilizar um Hidden Power do tipo Ice, por exemplo, não adianta breedar um filhote com os seis stats com 31 pontos, pois sempre envolve combinações variadas entre IVs

pares e ímpares em diferentes atributos. É possível consultar o tipo do seu Hidden Power através de um personagem em Anistar City em XY, e em Fortree City em ΩRαS. Confira a tabela abaixo para saber quais IVs devem ser 31 e quais devem ser 30. Ou então, substitua por 0 se quiser o mínimo para garantir o tipo certo para seu golpe.

| HIDDEN POWER | HP | ATTACK | DEFENSE | SP. ATK | SP. DEF | SPEED |
|--------------|----|--------|---------|---------|---------|-------|
| Bug | 31 | 30 | 30 | 31 | 30 | 31 |
| Dark | 31 | 31 | 31 | 31 | 31 | 31 |
| Dragon | 31 | 30 | 31 | 31 | 31 | 31 |
| Electric | 31 | 31 | 31 | 30 | 31 | 31 |
| Fighting | 31 | 31 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Fire | 31 | 30 | 31 | 30 | 31 | 30 |
| Flying | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 31 |
| Ghost | 31 | 31 | 30 | 31 | 30 | 31 |
| Grass | 31 | 30 | 31 | 30 | 31 | 31 |
| Ground | 31 | 31 | 31 | 30 | 30 | 31 |
| Ice | 31 | 30 | 30 | 31 | 31 | 31 |
| Poison | 31 | 31 | 30 | 30 | 30 | 31 |
| Psychic | 31 | 30 | 31 | 31 | 31 | 30 |
| Rock | 31 | 31 | 30 | 31 | 30 | 30 |
| Steel | 31 | 31 | 31 | 31 | 30 | 31 |
| Water | 31 | 30 | 30 | 30 | 31 | 31 |

Atente que não existe Hidden Power do tipo Fairy

O VEREDITO DO JUÍZ

Aí vem a grande pergunta: "Como eu sei quais são os IVs que meu Pokémon tem desenvolvidos?". Difícilmente você saberá com exatidão. Existe uma série de cálculos para descobrir o valor, mas é possível identificar quando eles estão no máximo, no mínimo e ter uma noção do



quão alto são os números por meio do Juiz de Potencial, um personagem encontrado depois que você termina a jornada em XY ou ΩRαS. Em Kalos, ele está no Pokémon Center de Kiloude City. Já em Hoenn ele se encontra no Pokémon Center do Battle Resort. Quando mostrar um Pokémon para ele, o rapaz dará uma avaliação de cada atributo do monstinho, e suas frases indicam aproximadamente quantos pontos de IV ele possui.

A criatura será avaliada pela somatória de seus Individual Values, informando logo de cara seu potencial geral, como na tabela abaixo. Se o seu desejo é ter um Pokémon com ao menos 5 atributos com IVs maximizados, você saberá quando atingiu a meta quando o

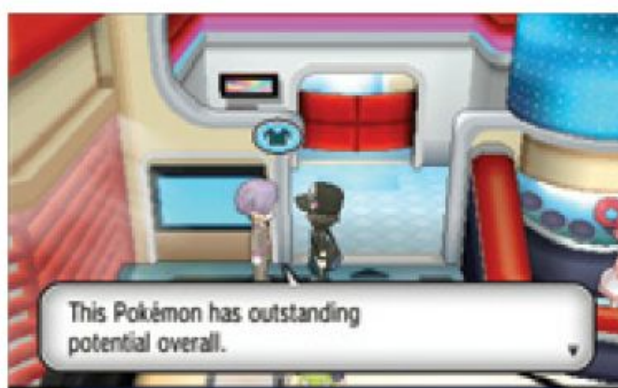


| SOMATÓRIA DOS IVS | AVALIAÇÃO |
|-------------------|--|
| 0 a 90 pontos | <i>This Pokémon's potential is decent overall</i> |
| 91 a 120 pontos | <i>This Pokémon's potential is above average overall</i> |
| 121 a 150 pontos | <i>This Pokémon's potential is relatively superior overall</i> |
| 151 a 186 pontos | <i>This Pokémon's potential is outstanding overall</i> |

anúncio for igual ao da quarta frase da tabela. Depois disso, o Juiz anunciará qual é o melhor atributo da criatura, começando pela ordem que os Stats são dispostos na página de perfil do monstinho – começando por HP, Attack e assim vai. A frase será: *"Incidentally, I would say its greatest potential lies in its (aqui entra o atributo)"*.

Caso a seção entre parênteses seja substituída por HP, começamos bem. Depois disso, todos os atributos subsequentes que partilhem da mesma pontuação do melhor atributo receberão uma citação. Se o nosso exemplo também tiver todos os outros Stats com IVs iguais, ele falará:

- *"But its Attack stat is good, too."*
- *"Hmm. And its Defense stat is good, too."*
- *"Although its Sp. Atk stat is equally good."*
- *"Its Sp. Def stat seems just as good, though."*
- *"And, well, its Speed stat is good, too."*



Se não forem todos iguais, citará apenas os que forem. Feito isso, o Juiz avaliará seu Pokémon de acordo com o valor do atributo mais elevado (ou de todos). Veja na tabela abaixo para conferir o que será dito. Repare que, pelo método de julgamento, fica fácil determinar se os IVs estão maximizados. Caso exista algum IV com o valor mínimo – que é 0 –, serão proferidas as frases na página ao lado.

| VALOR MAIS ALTO DE IV | AVALIAÇÃO |
|-----------------------|---|
| entre 0 e 15 pontos | <i>It has rather decent stats, I'd say. That's how I judge it</i> |
| entre 16 e 25 pontos | <i>It's definitely got some good stats. That's how I judge it</i> |
| entre 26 e 30 pontos | <i>This Pokémon has some fantastic stats. That's how I judge it</i> |
| 31 pontos | <i>Stats like those... They simply can't be beat! That's how I judge it</i> |



- "But its HP... It's pretty dismal, you know?"
- "But that Attack stat... It's terrible..."
- "But how can you make it through battle with this kind of Defense stat?"
- "But this Sp. Atk won't even leave a scratch on an opponent..."
- "But this low of a Sp. Def stat is going to leave you high and dry..."
- "But you won't get anywhere fast with this low of a Speed stat..."

Se houver ainda mais um atributo com o valor mínimo, uma ou mais das frases abaixo concluirão o discurso:

- "And that's quite a disappointing Attack stat there, isn't it?"
- "And that Defense stat is nothing to write home about, you know?"
- "And I'm afraid that its Sp. Atk is pretty bad, too..."
- "And that Speed stat... Well, it's nothing to brag about, that's for sure."

- "And it looks like it's no great shakes when it comes to Sp. Def either..."

Dessa maneira, você pode até não saber com exatidão quais são os IVs do seu Pokémon, mas sempre saberá se estão bons ou não!

LISTA DE INGREDIENTES

Há alguns itens e ferramentas fundamentais para conseguirmos bons monstros reprodutores.

Everstone: a pedra, normalmente utilizada quando não queremos que um Pokémon evolua, tem grande serventia no Breeding, impedindo que os filhotes nasçam com Natures diferentes a cada ovo chocado. Desse jeito, é só garantir que um dos pais tenha a natureza que você quer e equipe a Everstone nele! Encontre-a em Geosenge Town em XY e Granite Cave em ΩRαS.



Destiny Knot: quase ninguém se lembra que a função primária do novelo de lã é garantir que, caso o Pokémon que o está segurando se apaixone (efeito de Attract), quem disparou o golpe também morrerá de amores. O item é bem mais utilizado para garantir que pelo menos 5 IVs sejam transferidos aleatoriamente dos dois Pokémon no Day-Care, o que tornou mais fácil obter um Pokémon com 5 IVs maximizados, além, claro, dos monstros com Hidden Power de tipos específicos, manipulados pelos valores dos IV. O único problema está na aleatoriedade dos valores. Quanto mais atributos maximizados os pais tiverem, maior serão as chances do filho herdar os melhores pontos. Está disponível em Cyllage City e Lumiose City em XY e Sea Mauville em ΩRαS.

Power Items: comuns em treinamento de EVs, também são válidos na hora de Breedar. Power Weight, Power Bracer, Power Belt, Power Lens, Power Band e Power Anklet, quando equipados em um dos pais, garantem que ele transfira seu IV de HP, Attack, Defense, Special Attack, Special Defense e Speed, respectivamente, para a prole. É uma boa forma de garantir que aquele IV em específico chegue no filhote, e ainda é possível combinar com Destiny Knot para que o bebê receba 5 IVs aleatórios somados ao definido pelo Power Item! O problema é que, dessa forma, nenhum dos pais segurará a Everstone e a Nature será uma surpresa. Bom, nem tudo é perfeito, né? Compre-os com Battle Points na Battle Maison de XY e no Battle Resort de ΩRαS.



Incenses: permitem que alguns Pokémon gerem diferentes espécies da mesma linhagem. Além de servirem para completar a Pokédex, os bebês não são apenas um capricho para gerar uma nova cria, já que a maior parte deles aprende movimentos que suas formas evoluídas não conseguem, nem por aumento de level e nem por TM ou HM. A lista ao lado indica quais são os itens, quais Pokémon eles geram e onde eles são encontrados.

Flame Body ou Magma Armor: ter um Pokémon com uma dessas habilidades liderando seu time é fundamental na hora de chocar ovos. Enquanto ele estiver na frente da equipe, o número de passos necessários para chocar os ovos é cortado pela metade! Ande com cinco deles por aí e um Talonflame na frente para ser feliz! Agora que já recolheu esses ingredientes para o cruzamento, chegou a hora que você tanto esperou: que venham os filhotes!

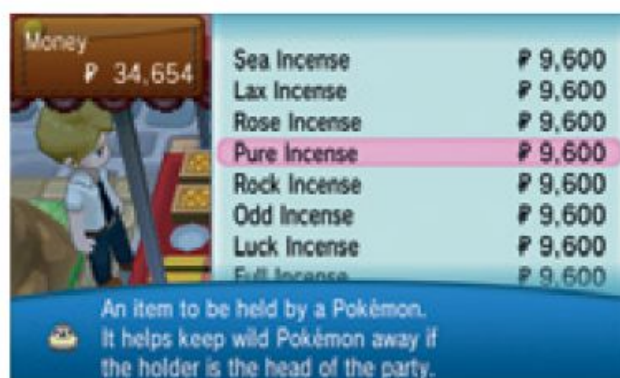
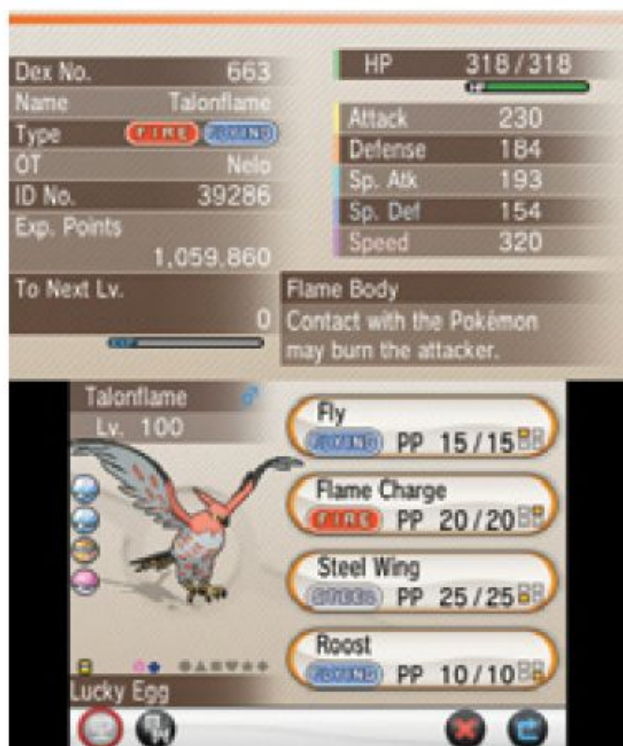


MODO DE PREPARO

Primeiramente, localize o Day-Care Center do seu jogo. Em XY, ele está na Rota 7, a oeste de Camphrier Town, enquanto em ΩRαS o encontramos tanto na Rota 117, a oeste de Mauville City, quanto no Battle Resort. Recomendamos a segunda opção pelo simples fato de ficar próximo do Juiz de Potencial. Depois de identificar o posto, decida qual Pokémon vai Breedar e selecione os pais. É aqui que começa a magia.

Leve então as criaturas do mesmo Egg Group ao espaço especial. O filhote sempre será da mesma espécie da fêmea – no cruzamento com Ditto, sem-

| ITEM | EFEITO | LOCALIZAÇÃO |
|--------------|---|---|
| Full Incense | Snorlax produz ovos de Munchlax | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |
| Lax Incense | Wobbuffet produz ovos de Wynaut | Coumarine City (XY) e Mt. Pyre ou Slateport Market (ΩRαS) |
| Luck Incense | Chansey e Blissey produzem ovos de Happiny | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |
| Odd Incense | Mr. Mime produz ovos de Mime Jr. | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |
| Pure Incense | Chimecho produz ovos de Chingling | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |
| Rock Incense | Sudowoodo produz ovos de Bonsly | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |
| Rose Incense | Roselia e Roserade produzem ovos de Budew | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |
| Sea Incense | Marill e Azumarill produzem ovos de Azurill | Coumarine City (XY) e Mt. Pyre ou Slateport Market (ΩRαS) |
| Wave Incense | Mantine produz ovos de Mantyke | Coumarine City (XY) e Slateport Market (ΩRαS) |



pre será da espécie do outro Pokémon, independente de ser fêmea ou macho. Certifique-se de equipar a Everstone no Pokémon que tiver a Nature ideal para os filhotes e o Destiny Knot no que possuir os valores mais altos de IV, ou então um Power Item para garantir um IV em específico. Depois disso, pratique a paciência.

Suba em sua bicicleta e dê algumas voltas por aí. Quando o ovo estiver pronto, o personagem em frente ao Day-Care Center se virará de frente para o jogador. Fale com ele, pegue o Egg e vá chocá-lo. Com um Pokémon com a Ability Flame Body liderando o time e com Hatching O-Power, essa tarefa será fácil e rápida.



DANDO CHANCE PRO AZAR

Certos fatores influenciam na chance de um Breeding ser mais rápido ou mais lento, ou seja, no tempo que o personagem do Day-Care Center levará para anunciar que seu ovo está pronto para ser levado embora. Desde as espécies escolhidas para o cruzamento até o ID Number cadastrado nas criaturinhas são levados em conta nessa porcentagem. Mas não se preocupe, pois mesmo que as chances sejam baixas, eventualmente o ovo dará as caras, só é preciso ter um pouco de calma! Para saber como acelerar o processo, confira na tabela as chances de conseguir um ovo com determinados monstros.

| CONDIÇÕES DOS PAIS POKÉMON | CHANCE | MENSAGEM DO PERSONAGEM |
|--|--------|--|
| Mesma espécie, diferentes ID Numbers | 70% | <i>The two seem to get along very well!</i> |
| Mesma espécie, mesmos ID Numbers | 50% | <i>The two seem to get along</i> |
| Espécies diferentes, diferentes ID Numbers | 50% | <i>The two seem to get along</i> |
| Espécies diferentes, mesmos ID Numbers | 20% | <i>The two don't seem to like each other</i> |
| Diferentes Egg Groups | 0% | <i>The two prefer to play with other Pokémon more than with each other</i> |

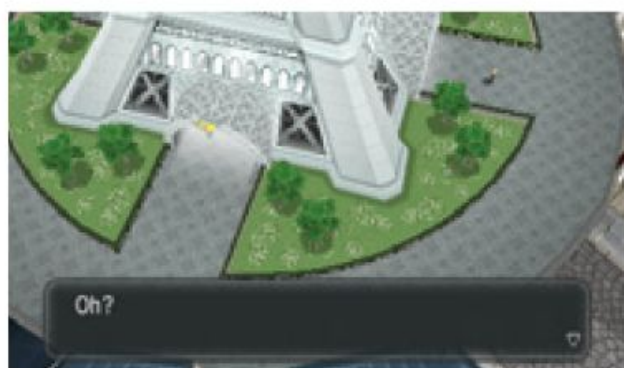


Continue pedalando, pois algumas espécies exigem mais passos para chocar. No entanto, com as facilidades citadas, você nem perceberá a diferença. Quando o ovo eclodir, verifique os IV conversando com o Juiz de Potencial. Assim que começar a obter Pokémon com valores de IV mais altos, siga trocando o monstinho dentro do Day-Care pelo filhote. A Nature estará garantida pela Everstone e não se esqueça de verificar se a habilidade é a escolhida. Repetindo a substituição dos pais por filhotes com IVs melhores, logo você terá uma prole com, ao menos, 5 IVs maximizados e a Nature que você queria!

TURBINANDO O BREEDING

Há alguns fatores que precisamos ressaltar, pois são importantíssimos para que muitos Pokémon alcancem pleno potencial. Um desses tais fatores é a mecânica Egg Moves. São ataques que seu monstinho não poderia aprender sob condições normais, mas apenas ao herdá-los.

Por exemplo, Charmander não é capaz de dominar o Dragon Rush, seja através de nível, TMs ou Move Tutor. Contudo, se o Pokémon, ou uma de suas formas evoluídas, procriar com alguma criatura que possua o golpe e pertença a um



mesmo Egg Group – como Dratini ou Gible –, o filhote será um Charmander com Dragon Rush entre seus ataques iniciais!

Uma vez que você conseguiu um filhote com Egg Move, todos os filhotes dele terão o Egg Move. Isso pode ser feito diversas vezes, aumentando o número de ataques herdados até quatro pela prole. Ainda no exemplo do Charmander, você pode Breedar aquele que aprendeu Dragon Rush com um Axew que saiba Outrage. Depois, pegue o filhote dos dois e cruze com um Dratini que tenha aprendido Dragon Dance. Por fim, cruze com um Tyrunt que saiba Ancient Power. Dessa maneira, terá um Charmander com Dragon Rush, Outrage, Dragon Dance e Ancient Power, mesmo que ele não possa aprender naturalmente nenhuma dessas técnicas!

Existem alguns ataques que exigem um pouco mais de trabalho pelo fato de ser necessário um Chain Breeding. A prática gira em torno de uma corrente

de procriações, ensinando Egg Moves para um Pokémon e usando o pai ou a mãe de outro.

Em uma situação hipotética, caso queira ensinar Rock Slide para um Lileep, primeiro faça o Breeding de um Relicanth macho que conheça o golpe com uma Corsola fêmea até ter um Corsola macho com Rock Slide. Então, usa-o como pai junto de um Lileep fêmea para gerar um Lileep com Rock Slide. Parece complicado, mas só exige um pouco de pesquisa e tentativa e erro para dominar a situação.

Outro fator importante a se considerar é o uso de Hidden Abilities. As habilidades ocultas que quase todos



Cruze os Pokémon e torça para que o filhote seja Shiny

Pokémon têm também podem ser passadas através da procriação. Caso a mãe porte a habilidade, independente

DITTO E FEITO

Por que se fala tanto em Ditto quando o assunto é obter Pokémon perfeitos? Acontece que ele é um dos grandes parceiros dos treinadores mais dedicados ao Breeding, pois cruza com quase todas as espécies que geram filhotes. Com 4 ou mais IVs perfeitos, garante que o processo de cruzamento seja mais rápido e menos estressante, sem a necessidade de sempre procurarmos pais do mesmo Egg Group com valores altos para então usarmos o Day-Care. Como não dá gerar Ditto em ovos, o bebê será sempre o da outra espécie, independente de ser macho ou fêmea.

A propósito, é a única opção para uma série de espécies que não possuem gênero definido, como as linhagens de Porygon e Beldum, e compõe sozinha o Egg Group Ditto, sendo capaz de Breedar com qualquer outro Pokémon que não esteja no Egg Group Undiscovered e com outros Ditto. Acelera o processo, não atrapalha que os pais passem Egg Moves uma vez que já os tenham aprendido e permite que machos transmitam suas Hidden Abilities. É bom caçar um Ditto com IVs maximizados o mais rápido o possível!

| | | |
|---------|--------|-------|
| メタモン | Lv. 30 | JPN |
| DEX NO. | 132 | Ditto |
| HP | 70/70 | |
| ATTACK | 43 | |
| DEFENSE | 29 | |
| SP. ATK | 41 | |
| SP. DEF | 38 | |
| SPEED | 43 | |
| NATURE | Gentle | |
| ABILITY | Limber | |
| ITEM | None | |

MOVES LEARNED
Transform

do pai tê-la também, existe uma chance alta do filhote herdá-la. Contudo, se o pai apresentar a Ability e a mãe não, o filhote jamais nascerá com ela. Para contornar isso, cruze o macho com um Ditto. Existirá uma chance de dar certo, mesmo que seja pequena!

Outra coisa bacana é que, sob condições específicas, Breeding pode aumentar suas oportunidades de conseguir um Pokémon Shiny. As criaturinhas de cor especial são raramente encontradas, mas, graças a um método desenvolvido por Junichi Masuda, produtor responsável pela franquia, essa chance pode decolar mais que a Equipe Rocket!

Para executar o Masuda Method, basta Breedar dois Pokémon de regiões diferentes, como um Snorlax americano com um Meganium japonês. Só isso já vai elevar suas chances de conseguir o desejado Shiny de 1/4096 para 1/512! Tudo bem, os números não são muito animadores, mas é bem melhor do que

os valores das gerações anteriores. Isso também vale para um Ditto estrangeiro. Esse é mais um motivo para tê-lo.

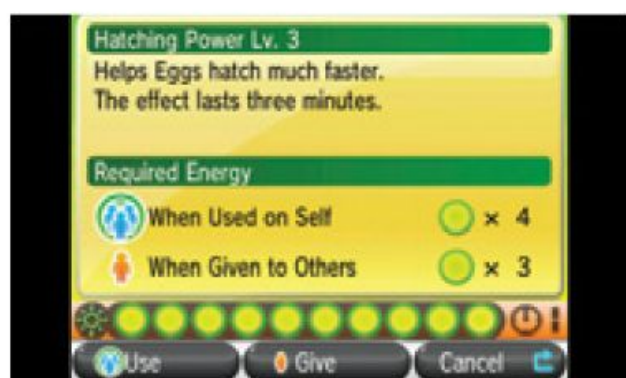
"Se faço Breeding para ter Pokémon com IVs altos, como devo proceder para ter pais com tais conceitos maximizados?", você pode perguntar. Essa questão é do mesmo nível de "Quem veio primeiro: o ovo ou o Torchic?". A solução é bem simples. Bom, ao menos para quem joga as versões XY.

No sistema de Friend Safari, liberado em Kiloude City após vencer a campanha principal, você acessa pequenos cubículos com três Pokémon disponíveis. Eles são sempre de um mesmo tipo e você visita uma área diferente para cada amigo adicionado no seu Nintendo 3DS.

Cada Friend Code gera um safari com três monstros fixos, sendo que todos os Pokémon têm ao menos 2 IVs maximizados, e há chances de surgirem com Hidden Ability. É uma das melhores formas de dar início no seu Breeding, especialmente se os pais possuírem 31 pontos em diferentes atributos!

Já em *QRαS*, o sistema de DexNav da PokéNav Plus faz a vez na caçada por bons pais. Conforme você aumenta os encontros de uma determinada espécie, mais fácil é capturá-la sua Hidden Ability, golpes especiais (como os tais Egg Moves) e até mesmo níveis mais altos ou com bons IVs! Isso tudo pode ser medido pela tela de baixo do portátil antes mesmo de rolar a luta. Quanto maior o Potential, maiores as chances de ter IVs maximizados.

Agora que já sabe tudo isso, está na hora de colocar a mão na massa. Se





prepare para chocar uns ovinhos para ter seu time perfeito!

A GRANDE FAMÍLIA

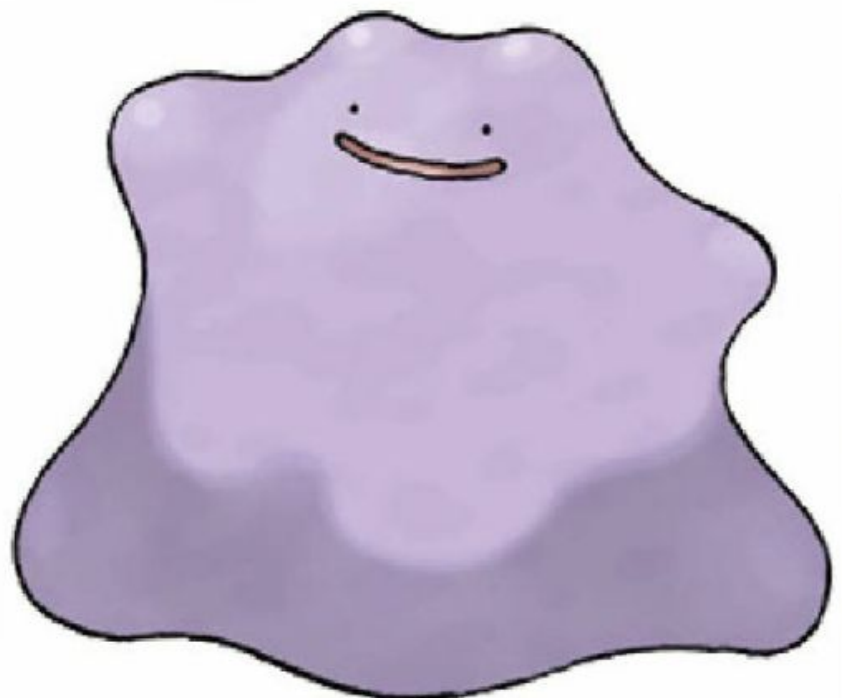
Nem todos os Pokémon conseguem procriar uns com os outros, e é por isso que eles são divididos em Egg Groups, que servem como famílias, conjuntos de espécies que podem interagir e gerar ovos entre si.

Tais grupos são definidos por questões biológicas, permitindo que aqueles que sejam geneticamente semelhantes possam ter filhotes. Porém, isso não é uma regra inquebrável. Alguns grupos englobam tantos monstros unidos por uma mesma característica que ocasionam algumas duplas, no mínimo, incomuns. Isso significa que não, seu Squirtle não poderá gerar filhotes com seu Charmander, mas incrivelmente um Skitty e um Wailord



podem ser pais de um mesmo indivíduo. Durma com essa imagem mental.

Confira nas próximas páginas uma listagem com todos os Egg Groups dessa geração, incluindo um extraoficial. Ah, lendários possuem um Egg Group também. O problema é que, por razões míticas, não podem se reproduzir!



BUG

São 70 membros que se assemelham a insetos, mas não necessariamente compartilham o tipo Bug: **Caterpie, Metapod, Butterfree, Weedle, Kakuna, Beedrill, Paras, Parasect, Venonat, Venomoth, Scyther, Pinsir, Ledyba, Ledian, Spinarak, Ariados, Yanma, Pineco, Forretress, Gligar, Scizor, Shuckle, Heracross, Wurmple, Silcoon, Beautifly, Cascoon, Dustox, Surskit, Masquerain, Nincada, Ninjask, Volbeat, Illumise, Trapinch, Vibrava, Flygon, Kricketot, Kricketune, Burmy, Wormadam, Mothim, Combee, Vespiquen, Skorupi, Drapion, Yanmega, Gliscor, Sewaddle, Swadloon, Leavanny, Venipede, Whirlipede, Scolipede, Dwebble, Crustle, Karrablast, Escavalier, Joltik, Galvantula, Shelmet, Accelgor, Durant, Larvesta, Volcarona, Scatterbug, Spewpa, Vivillon.**



DRAGON

Com 45 membros, em geral eles lembram serpentes, lagartos e, claro, dragões. Não apresenta um padrão quanto ao tipo, variando bastante entre eles: **Charmander, Charmeleon, Charizard, Ekans, Arbok, Horsea, Seadra, Magikarp, Gyarados, Dratini, Dragonair, Dragonite, Kingdra, Treecko, Grovyle, Sceptile, Swablu, Altaria, Seviper, Feebas, Milotic, Bagon, Shelgon, Salamence, Gible, Gabite, Garchomp, Scraggy, Scrafty, Axew, Fraxure, Haxorus, Druddigon, Deino, Zweilous, Hydreigon, Skrelp, Dragalge, Helioptile, Heliolisk, Tyrunt, Tyrantrum, Goomy, Sliggoo, Goodra.**



FLYING

O grupo é composto por 50 espécies, que compartilham duas semelhanças: são Flying, mas têm mais de um tipo:

Pidgey, Pidgeotto, Pidgeot, Spearow, Fearow, Zubat, Golbat, Farfetch'd, Doduo, Dodrio, Aerodactyl, Hoothoot, Noctowl, Crobat, Togetic, Natu, Xatu, Murkrow, Skarmory, Tailow, Swellow, Wingull, Pelipper, Swablu, Altaria, Starly, Staravia, Staraptor, Honchkrow, Chatot, Togekiss, Pidove, Tranquill, Unfezant, Woobat, Swoobat, Sigilyph, Archen, Archeops, Ducklett, Swanna, Rufflet, Braviary, Vullaby, Mandibuzz, Fletchling, Fletchinder, Talonflame, Noibat, Noivern.



FAIRY

O Egg Group traz apenas 47 membros, muitos deles sendo fisicamente pequenos e considerados fofos perto dos componentes de outros grupos. Curiosamente, essa categoria nasceu muito antes do tipo Fairy ser idealizado:

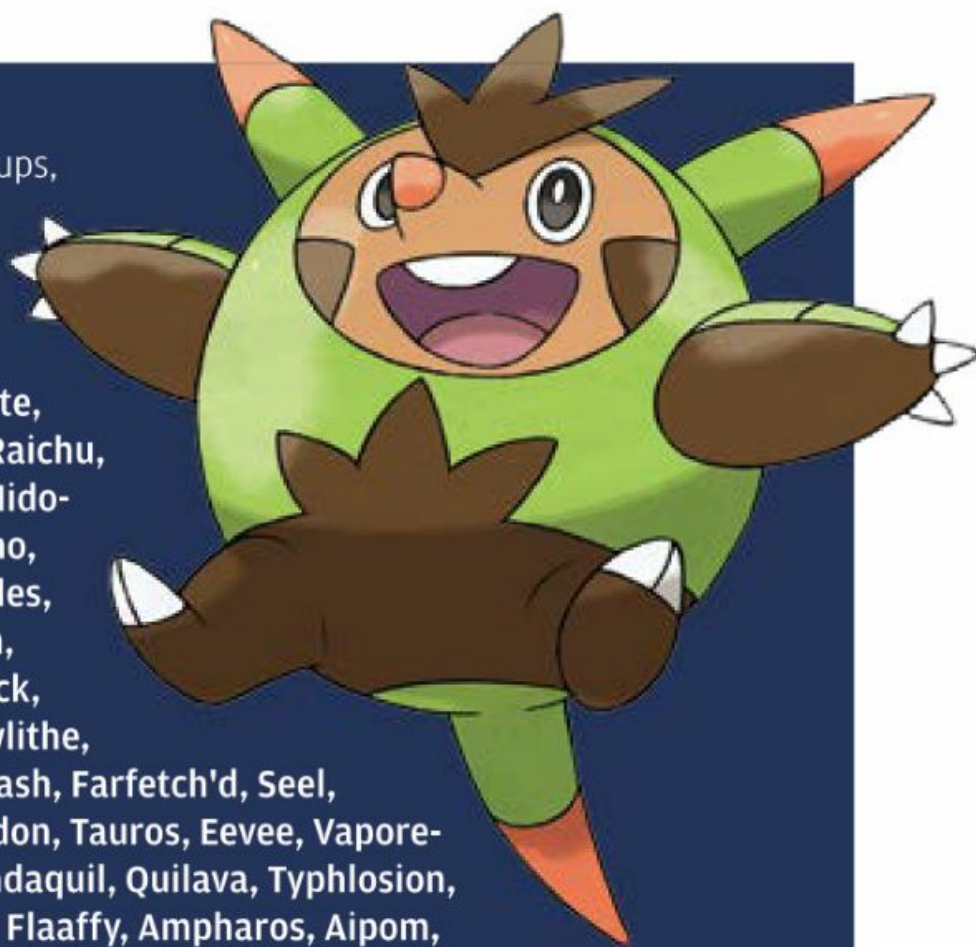
Pikachu, Raichu, Clefairy, Clefable, Jigglypuff, Wigglytuff, Chansey, Togetic, Marill, Azumarill, Hoppip, Skiploom, Jumpluff, Snibbull, Granbull, Blissey, Shroomish, Breloom, Skitty, Delcatty, Mawile, Plusle, Minun, Roselia, Castform, Snorunt, Glalie, Roserade, Pachirisu, Cherubi, Cherrim, Togekiss, Frolass, Phione, Manaphy, Audino, Cottonee, Whimsicott, Flabébé, Floette, Florges, Spritzee, Aromatisse, Swirlix, Slurpuff, Dedenne, Carbink.



FIELD

O maior de todos Egg Groups, possui 200 espécies distintas, onde a maioria é baseada em mamíferos, mas há aves e répteis:

Rattata, Raticate, Ekans, Arbok, Pikachu, Raichu, Sandshrew, Sandslash, Nidoran♀, Nidoran♂, Nidorino, Nidoking, Vulpix, Ninetales, Diglett, Dugtrio, Meowth, Persian, Psyduck, Golduck, Mankey, Primeape, Growlithe, Arcanine, Ponyta, Rapidash, Farfetch'd, Seel, Dewgong, Rhyhorn, Rhydon, Tauros, Eevee, Vaporeon, Jolteon, Flareon, Cyndaquil, Quilava, Typhlosion, Sentret, Furret, Mareep, Flaaffy, Ampharos, Aipom, Wooper, Quagsire, Espeon, Umbreon, Girafarig, Dunsparce, Snubbull, Granbull, Sneasel, Teddiursa, Ursaring, Swinub, Piloswine, Delibird, Houndour, Houndoom, Phanpy, Donphan, Stantler, Smeargle, Miltank, Torchic, Combusken, Blaziken, Poochyena, Mightyena, Zigzagoon, Linoone, Seedot, Nuzleaf, Shiftry, Slakoth, Vigoroth, Slaking, Whismur, Loudred, Exploud, Skitty, Delcatty, Mawile, Electrike, Manectric, Wailmer, Wailord, Numel, Camerupt, Torkoal, Spink, Grumpig, Spinda, Zangoose, Seviper, Kecleon, Absol, Spheal, Sealeo, Walrein, Chimchar, Monferno, Infernape, Piplup, Prinplup, Empoleon, Bidoof, Bibarel, Shinx, Luxio, Luxray, Pachirisu, Buizel, Floatzel, Ambipom, Buneary, Lopunny, Glameow, Purugly, Stunky, Skuntank, Lucario, Hippopotas, Hippowdon, Weavile, Rhyperior, Leafeon, Glaceon, Mamoswine, Snivy, Servine, Serperior, Tepig, Pignite, Emboar, Oshawott, Dewott, Samurott, Patrat, Watchog, Lillipup, Herdier, Stoutland, Purrloin, Liepard, Pansage, Simisage, Pansear, Simisear, Panpour, Simipour, Munna, Musharna, Blitzle, Zebstrika, Woobat, Swoobat, Drilbur, Excadrill, Sandile, Krokorok, Krookodile, Darumaka, Darmanitan, Scraggy, Scrafty, Zorua, Zoroark, Minccino, Cincino, Deerling, Sawsbuck, Emolga, Cubchoo, Beartic, Mienfoo, Mienshao, Bouffalant, Heatmor, Chespin, Quilladin, Chesnaught, Fennekin, Braixen, Delphox, Bunnelby, Diggersby, Litleo, Pyroar, Skiddo, Gogoat, Pancham, Pangoro, Furfrou, Espurr, Meowstic, Sylveon, Dedenne.



GRASS

Tem como semelhança entre seus 59 componentes o tipo Grass.

A maioria tem características físicas baseadas em vegetais:

Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Oddish, Gloom, Vileplume, Paras, Parasect, Bellsprout, Weepinbell, Victreebell, Exeggcute, Exeggutor, Tangela, Chikorita, Bayleef, Meganium, Bellossom, Hoppip, Skiploom, Jumpluff, Sunkern, Sunflora, Lotad, Lombre, Ludicolo, Seedot, Nuzleaf, Shiftry, Shroomish, Breloom, Roselia, Cacnea, Cacturne, Tropius, Turtwig, Grotle, Torterra, Roserade, Cherubi, Cherrim, Carnivine, Snover, Abomasnow, Tangrowth, Snivy, Servine, Serperior, Cottonee, Whimsicott, Petilil, Lilligant, Maractus, Foongus, Amoonguss, Ferroseed, Ferrothorn, Phantump, Trevenant.



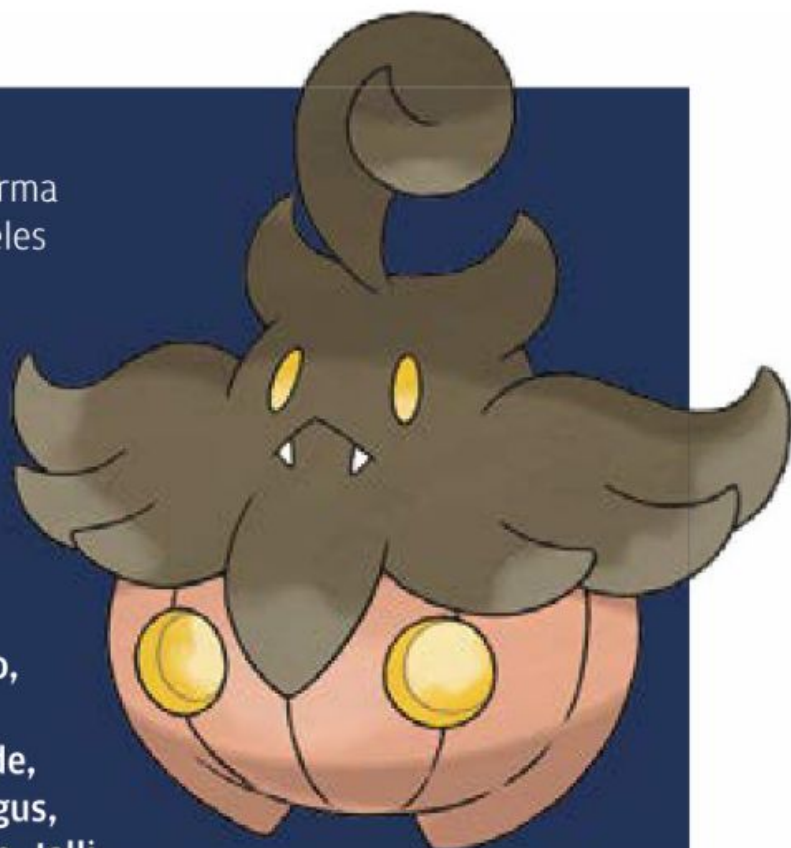
HUMAN-LIKE

Com seus 52 Pokémon, é formado por criaturinhas que, como o nome já indica, possuem semelhanças com seres humanos, como braços funcionais e são bípedes, com muitos integrantes do tipo Fighting e Psychic: **Abra, Kadabra, Alakazam, Machop, Machoke, Machop, Drowzee, Hypno, Hitmonlee, Hitmonchan, Mr. Mime, Jynx, Electabuzz, Magmar, Hitmontop, Makuhita, Hariyama, Sableye, Meditate, Medicham, Volbeat, Illumise, Spinda, Cacnea, Cacturne, Chimchar, Monferno, Infernape, Buneary, Lopunny, Lucario, Croagunk, Toxicroak, Electivire, Magmortar, Timburr, Gurdurr, Conkeldurr, Throh, Sawk, Gothita, Gothorita, Gothitelle, Elgyem, Beheeyem, Mienfoo, Mienshao, Pawniard, Bisharp, Pancham, Pangoro, Hawlucha.**



AMORPHOUS

São 52 espécies que não têm uma forma definida. A única semelhança entre eles é não ter alguém minimamente parecido que não seja da mesma família evolutiva: **Grimer, Muk, Gastly, Haunter, Gengar, Koffing, Weezing, Misdreavus, Wobbuffet, Slugma, Magcargo, Ralts, Kirlia, Gardevoir, Gulpin, Swalot, Castform, Shuppet, Banette, Duskull, Dusclops, Chimecho, Shellos, Gastrodon, Drifloon, Drifblim, Mismagius, Spiritomb, Gallade, Dusknoir, Rotom, Yamask, Cofagrigus, Solosis, Duosion, Reuniclus, Frillish, Jellicent, Tynamo, Eelektrik, Eelektross, Litwick, Lampent, Chandelure, Stunfisk, Phantump, Trevenant, Pumpkaboo, Gougeist.**



MINERAL

Com 54 membros, seu nome é autoexplicativo: todos seus membros lembram rochas, metais ou minerais: **Geodude, Graveler, Golem, Magnemite, Magnetron, Onix, Voltorb, Electrode, Porygon, Sudowoodo, Steelix, Porygon2, Shedinja, Nosepass, Lunatone, Solrock, Baltoy, Claydol, Snorunt, Glalie, Beldum, Metang, Metagross, Bronzor, Bronzong, Magnezone, Porygon-Z, Probopass, Frosllass, Roggenrola, Boldore, Gigalith, Dwebble, Crustle, Yamask, Cofagrigus, Trubbish, Garbodor, Vanillite, Vanillish, Vanilluxe, Ferroseed, Ferrothorn, Klink, Klang, Klinklang, Cryogonal, Golett, Golurk, Honedge, Doublade, Aegislash, Carbink, Klefki.**



MONSTER

Tem espécies em geral bípedes ou quadrúpedes, com longas caudas, garras e muitos com características reptilianas. Há 75 integrantes: **Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Charmander, Charmeleon, Charizard, Squirtle, Wartortle, Blastoise, Nidoran** , **Nidoran** , **Nidorino, Nidoking, Slowpoke, Slowbro, Cubone, Marowak, Lickitung, Rhyhorn, Rhydon, Kangaskhan, Lapras, Snorlax, Chikorita, Bayleef, Meganium, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Mareep, Flaaffy, Ampharos, Slowking, Larvitar, Pupitar, Tyranitar, Treecko, Grovyle, Sceptile, Mudkip, Marshtomp, Swampert, Whismur, Loudred, Exploud, Aron, Lairon, Aggron, Tropius, Turtwig, Grotle, Torterra, Cranidos, Rampardos, Sheldon, Bastiodon, Gible, Gabite, Garchomp, Snover, Abomasnow, Lickilicky, Rhyperior, Axew, Fraxure, Haxorus, Druddigon, Helioptile, Heliolisk, Tyrunt, Tyrantrum, Amaura, Aurorus, Bergmite, Avalugg.**



WATER 1

Por causa da imensa variedade entre os Pokémon aquáticos, os monstros foram divididos entre três grupos. Water 1 é composto pelas espécies que, em geral, são capazes de se locomover por terra e por água. Há 89 componentes: **Squirtle, Wartortle, Blastoise, Psyduck, Golduck, Poliwhirl, Poliwhirl, Poliwhirl, Slowpoke, Slowbro, Seel, Dewgong, Horsea, Seadra, Lapras, Omanyte, Omastar, Kabuto, Kabutops, Dratini, Dragonair, Dragonite, Totodile, Croconaw, Feraligatr, Marill, Azumarill, Politoed, Wooper, Quagsire, Slowking, Corsola, Remoraide, Octillery, Delibird, Mantine, Kingdra, Mudkip, Marshtomp, Swampert, Lotad, Lombre, Ludicolo, Wingull, Pelipper, Surskit, Masquerain, Corphish, Crawdaunt, Feebas, Milotic, Spheal, Sealeo, Walrein, Clamperl, Huntail, Gorebyss, Relicanth, Piplup, Prinplup, Empoleon, Bidoof, Bibarel, Buizel, Floatzel, Shellos, Gastrodon, Phione, Manaphy, Tympole, Palpitoad, Seismitoad, Tirtouga, Carracosta, Ducklett, Swanna, Alomomola, Stunfisk, Froakie, Frogadier, Greninja, Inkay, Malamar, Skrelp, Dragalge, Clauncher, Clawitzer.**



WATER 2

O segundo subgrupo aquático tem 23 membros. Um dos menores Egg Groups da franquia, reúne basicamente Pokémon que se assemelham a peixes e cefalópodes, ao contrário do grupo Water 1. São eles: **Goldeen, Seaking, Magikarp, Gyarados, Chinchou, Lanturn, Qwilfish, Remoraid, Octillery, Carvanha, Sharpedo, Wailmer, Wailord, Barboach, Whiscash, Relicanth, Luvdisc, Finneon, Lumineon, Basculin, Alomomola, Inkay, Malamar.**



WATER 3

A terceira e última categoria é caracterizada principalmente por espécies predominantemente invertebradas e de frutos do mar. São 29 espécies: **Tentacool, Tentacruel, Shellder, Cloyster, Krabby, Kingler, Staryu, Starmie, Omanyte, Omastar, Kabuto, Kabutops, Corsola, Corphish, Crawdaunt, Lileep, Cradily, Anorith, Armaldo, Skorupi, Drapion, Tirtouga, Carracosta, Archen, Archeops, Binacle, Barbaracle, Clauncher, Clawitzer.**



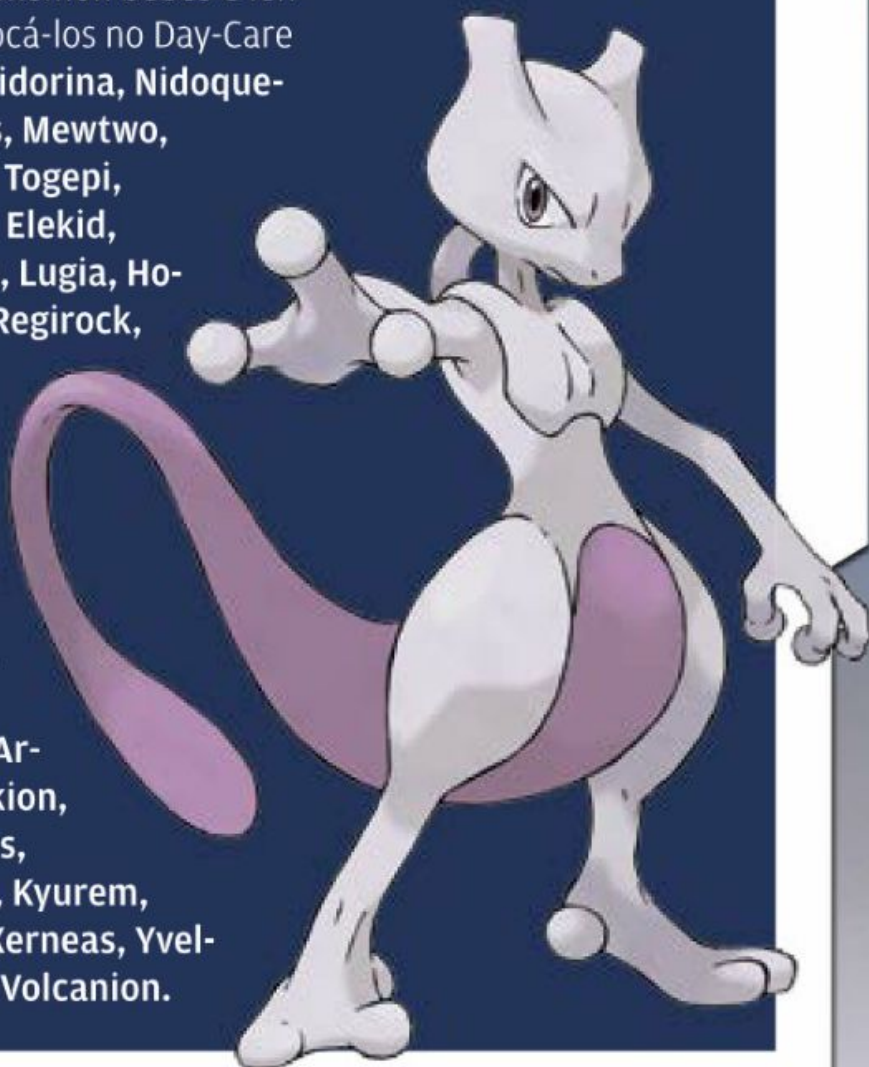
GENDER UNKNOWN

O falso Egg Group tem membros que não são capazes de Breedar entre si. Em vez de haver o casal macho e fêmea, um ou outro só gera ovos na companhia de um Ditto. Apesar disso, todos pertencem a outros Egg Groups. Esses 30 Pokémon não são capazes de aprender Egg Moves. São eles: **Magnemite, Magnetron, Voltorb, Electrode, Staryu, Starmie, Porygon, Porygon2, Shedinja, Lunatone, Solrock, Baltoy, Claydol, Beldum, Metang, Metagross, Bronzor, Bronzong, Magnezone, Porygon-Z, Rotom, Phione, Manaphy, Klink, Klang, Klinklang, Cryogonal, Golett, Golurk, Carbink.**



UNDISCOVERED

Composto por 82 espécies que não são aptas a Breedar, são, em geral, Pokémon bebês e lendários. Por isso, nem tente colocá-los no Day-Care esperando por ovos! Confira: **Nidorina, Nidoqueen, Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Mew, Pichu, Cleffa, Igglybuff, Togepi, Unown, Tyrogue, Smoochum, Elekid, Magby, Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-Oh, Celebi, Azurill, Wynaut, Regirock, Regice, Registeel, Latias, Latios, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Budew, Chingling, Bonsly, Mime Jr., Happiny, Munchlax, Riolu, Mantyke, Uxie, Mesprit, Azelf, Dialga, Palkia, Heatran, Regigigas, Giratina, Cresselia, Darkrai, Shaymin, Arceus, Victini, Cobalion, Terrakion, Virizion, Tornadus, Thundurus, Reshiram, Zekrom, Landorus, Kyurem, Keldeo, Meloetta, Genesect, Xerneas, Yveltal, Zygarde, Diancie, Hoopa, Volcanion.**



SURGE UM CAMPEÃO!

ESPECIALIZE SEU POKÉMON NOS ATRIBUTOS CERTOS



Bruno Cotrim



Leandro Rizzardi

Treinar seus monstinhos pode parecer uma tarefa fácil, mas isso é só na teoria. Não se trata apenas de vencer batalhas e acumular pontos de experiência. Para que seu Pokémon recém-breedado atinja seus objetivos, ele deverá ser treinado da maneira adequada. Para isso, é preciso vencer desafios específicos e conquistar os tão cobiçados pontos de EVs.

RECOMPENSA DO ESFORÇO

Não se assuste com o termo. EVs são simples de entender e ajudam muito na hora de criar o time perfeito. Abreviação de Effort Values (Valores de Esforço, em tradução literal), eles são utilizados para dar pontos de atributos para um Pokémon, o que faz com que ele seja único e possa alcançar seu melhor potencial.

Para ganhar EVs é primordial vencer batalhas. Cada criatura derrotada renderá um EV diferente em um atributo específico (um Zubat, por exemplo, renderá 1 EV de Speed). Ao reunir 4 EVs de um mesmo atributo, seu Pokémon ganhará 1 ponto definitivo, podendo ser customizado de acordo com as suas necessidades. Alguns, entretanto,



Esse Greninja já tem EVs no máximo em Special Attack e Speed

podem dar mais de um EV. Por isso, é estratégico planejar o treinamento, lutando contra os monstros que agilizarão o processo e que se encontram em lugares específicos do mapa.

Infelizmente, há um limite para a brincadeira: cada monstinho pode receber somente um total de 510 EVs, com um máximo de 252 EVs por



atributo. Pense bem nos tipos de atributos necessários para não desperdiçar nenhum, estudando cuidadosamente os ataques finais que seu monstro vai ter ao chegar no nível 100, quando atinge o pico de poder.

Facilitando a vida do treinador, a atual geração da franquia recebeu algumas opções que agilizam o treinamento ao dar mais pontos de EV após as batalhas. Uma delas é, além de útil, extremamente divertida: o Super Training.

DIVERSÃO E TREINAMENTO

O recurso coloca o jogador diante de minigames que rendem quantidades diferentes de EV. Acesse-o desde o início em XY, enquanto é preciso aguardar até receber a função no PokéNav Plus em **ΩRαS**, em Petalburg City. Na tela inferior do portátil, escolha a criatura que deseja treinar e observe um pequeno gráfico exibido do lado direito. Ali está a maneira mais fácil de acompanhar o progresso de cada atributo. Perceba que, caso tenha batalhado contra outros Pokémon, já haverá EVs ganhos e talvez seja preciso apagá-los para não usá-los em atributos desnecessários. Explicaremos isso mais adiante.

As atividades do Super Training são divertidíssimas, sendo ótimos passatempos entre tantas batalhas. O jogador

deve acertar tiros em balões enormes no formato de monstros dentro do tempo estimado, até que eles estourem. Antes de entrar no minijogo, certifique-se de estar em um que renda EVs para o atributo que pretende treinar.

Há três níveis dos jogos, habilitados assim que você vence os seis desafios de cada um. O primeiro rende 4 EVs, o segundo 8 e o terceiro 12, mas esteja preparado para uma dificuldade muito maior caso queira a maior quantidade. Outra vantagem do modo é o fato de render Sacos de Treino após cada vitória. Os EVs extras podem ser utilizados no menu anterior aos minigames, além de causar outros efeitos. Confira o que cada Training Bag pode fazer e quantas pancadas cada um leva para quebrar na próxima página!



VITAMINANDO SEU PARCEIRO

Para acelerar o treinamento, compre vitaminas na loja de Slateport City, em Hoenn, ou troque por Battle Point na Battle Maison ou no Battle Resort. São elas HP Up, Protein, Iron, Calcium, Zinc e Carbos, aumentando em 10 EVs o HP, Attack, Defense, Special Attack, Special Defense e Speed, respectivamente. As

vitaminas só podem elevar cada stat até um limite de 100 EVs ou ao alcançar o limite máximo de EV do Pokémon. O resto do caminho até os 252 pontos deve ser preenchido com batalhas, mas já é um grande atalho na quantidade de confrontos necessários para alcançar o limite máximo do atributo.

Caso erre seu treino, não há razão para se preocupar. Além da Reset Bag do Super Training, também é possível diminuir os EVs com o auxílio de frutas.

Cada uma das Berries (veja na página 44) abaixa os EVs de cada atributo, o que é ótimo para corrigir aquele deslize. Em XY, é preciso plantar as frutas uma próxima da outra para gerá-las. Por isso, colocamos as combinações na mesma tabela. Lembre-se de cultivar muitas para ter um bom estoque.

FACILITANDO O SERVIÇO

Alguns dos mais importantes aliados para o treinamento aparecem na forma

| SACO DE TREINO | EFEITO | PANCADAS |
|----------------|--|----------|
| Small EV Bag | Aumenta 1 EV no respectivo atributo | 10 |
| Medium EV Bag | Aumenta 4 EVs no respectivo atributo | 25 |
| Large EV Bag | Aumenta 12 EVs no respectivo atributo | 50 |
| Big Shot | Aumenta o tamanho do projétil na próxima partida de Super Training | 10 |
| Double-Up | Dobra o ganho de EVs na próxima partida de Super Training | 10 |
| Strenght | Dobra o dano causado por disparo na próxima partida de Super Training | 10 |
| Swiftess | Aumenta a velocidade na próxima partida de Super Training | 10 |
| Team Flare | Reduz pela metade as pancadas para quebrar o próximo Saco de Treino | 10 |
| Toughen-Up | Reduz o dano recebido por disparo na próxima partida de Super Training | 10 |
| Reset | Zera o contador de todos os EVs recebidos pelo Pokémon | 100 |
| Soothing | Aumenta a felicidade do Pokémon | 250 |



dos seis diferentes Power Itens e do Macho Brace. MB duplica qualquer quantidade de EVs recebida. Já os Power Itens (leia a tabela na página 45) funcionam todos da mesma forma. Acrescentam 4 EVs à quantidade faturada ao fim das batalhas. Assim, um Zubat derrotado por um Pokémon com Power Anklet daria 5 EVs de Speed no lugar de apenas 1, que é o valor padrão recebido ao vencer o morcego. O mesmo Zubat derrotado por um Pokémon com Power Band daria 1 EV em Speed e mais 4 EVs em Special Defense.

Os Power Itens são comprados por Battle Point na Battle Maison ou no Battle Resort, enquanto Macho Brace é encontrado na Rota 15 em XY, dentro de uma casa destruída. Em *ORAS* é recebido como presente ao vencer a família Winstrate na Rota 111. Vale ressaltar que o Pokémon equipado com qualquer um destes itens tem sua velocidade reduzida pela metade!

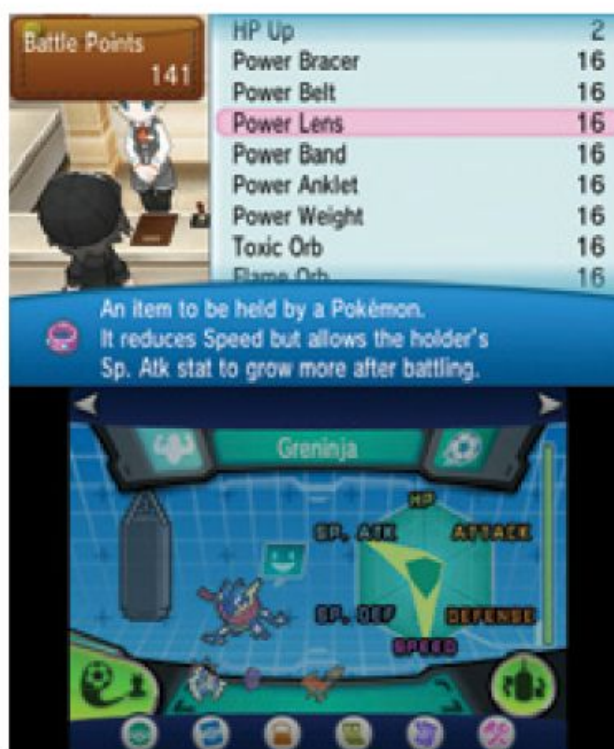
DOENTE E FELIZ

Além de tudo o que já citamos, há uma outra maneira de treinar EVs rapidamente: com o Pokérus. Como um vírus, ele infecta uma criatura quando ela entra em contato com outra que o carrega, disseminando seus efeitos.

Um Pokémon afligido com o Pokérus indicará tal fato com a palavra em destaque em seu sumário, dentro do menu

de equipe. Com isso, os ganhos de EV serão dobrados sem a necessidade de equipar itens. Encontrá-lo, porém, pode não ser uma tarefa tão simples.

Apesar de ser possível adquirir o vírus por batalhas contra um Pokémon infectado, a maneira mais rápida é trocando criaturas online, já que muitos treinadores transmitem o Pokérus entre seus seres capturados. Após a troca, coloque o monstro na sua equipe e participe de algumas batalhas para que todos os outros também o recebam. No entanto, tenha cuidado! Em até quatro dias, o vírus pode parar de ser transmitido após a meia-noite. Mesmo que deixe de transmitir seus efeitos ao restante da equipe, os ganhos de EV do



Dica de Mestre: infecte algum Pokémon e coloque-o em uma box do PC. Assim, sempre que quiser treinar outra criatura, terá o vírus disponível, bastando colocar o doente na equipe, infectar outros parceiros e depois guardá-lo de volta. Não se esqueça de tirá-lo do seu time antes de virar o dia. Assim, você não corre o risco de perder o Pokérus!

| FRUTA | EFEITO | LOCALIZAÇÃO |
|--------------|---|--|
| Pomeg Berry | Reduz em 10 os EVs para HP | Iapapa + Mago (XY) / Rota 119 (ΩRαS) |
| Kelpsy Berry | Reduz em 10 os EVs para Attack | Chesto + Persim (XY) Rota 115 (ΩRαS) |
| Qualot Berry | Reduz em 10 os EVs para Defense | Oran + Pecha (XY) / Rota 123 (ΩRαS) |
| Hondew Berry | Reduz em 10 os EVs para Special Attack | Aspear + Leppa (XY) Rota 119 e 123 (ΩRαS) |
| Grepa Berry | Reduz em 10 os EVs para Special Defense | Aguav + Figy (XY) / Rota 123 (ΩRαS) |
| Tamato Berry | Reduz em 10 os EVs para Speed | Sitrus + Lum (XY) / Rota 123 (ΩRαS) |

seu parceiro continuarão dobrados. Para saber se houve a cura, procure pela carinha roxa no perfil da criatura, como na imagem de Dragonite.

PARAÍSO DOS TREINOS

Uma das principais mudanças no treinamento na sexta geração são as batalhas contra hordas. Como cada Pokémon fornece uma quantia diferente de EVs para cada atributo, enfrentar cinco deles de uma vez renderá cinco vezes mais pontos.

Você pode combinar isso com os métodos e itens já explicados. Lembra-se do Zubat que rendia 1 EV em Speed? Com Power Anklet equipado, esse valor sobe para 5. Se o Pokémon estiver infectado com Pokérus, o valor dobra, indo para 10. Agora, se estiver em uma Horde Battle, será multiplicado por cinco, rendendo 50 EVs em uma batalha!



Para enfrentar hordas sem ficar perambulando horas pelos arbustos, use o item Honey ou o movimento Sweet Scent e elas aparecerão rapidinho. Fuja de lutas que não dão o status que deseja e desligue o Exp. Share, se não quiser que a equipe inteira ganhe EVs. Na lista



| POWER ITEM | EFEITO |
|--------------|--|
| Power Weight | Adiciona 4 EVs em HP ao fim de cada batalha |
| Power Bracer | Adiciona 4 EVs em Attack ao fim de cada batalha |
| Power Belt | Adiciona 4 EVs em Defense ao fim de cada batalha |
| Power Lens | Adiciona 4 EVs em Special Attack ao fim de cada batalha |
| Power Band | Adiciona 4 EVs em Special Defense ao fim de cada batalha |
| Power Anklet | Adiciona 4 EVs em Speed ao fim de cada batalha |

abaixo estão os melhores lugares para o treinamento com hordas, desconsiderando bonificações de Pokéus e Power

Itens. Ah, a tática de invocação de Horde Battles não funciona se houver chuva na rota em questão.

| JOGO | ATRIBUTO | HORDA | LOCALIZAÇÃO | EVS (TOTAL SEM BONIFICAÇÕES) |
|------|-----------------|----------------------|----------------------|------------------------------|
| XY | HP | Foongus | Rota 20 | 5 EVs |
| XY | Attack | Weepinbell | Rota 19 | 10 EVs |
| XY | Defense | Durant | Terminus Cave | 10 EVs |
| XY | Special Attack | Vanillite | Frost Cavern | 5 EVs |
| XY | Special Defense | Mime Jr. | Reflection Cave | 5 EVs |
| XY | Speed | Murkrow | Rota 16 | 5 EVs |
| ΩRaS | HP | Whismur | Rusturf Tunnel | 5 EVs |
| ΩRaS | Attack | Shuppet | Mt. Pyre (cemitério) | 5 EVs |
| ΩRaS | Defense | Sandshrew | Rota 111 | 5 EVs |
| ΩRaS | Special Attack | Oddish | Rota 119 | 5 EVs |
| ΩRaS | Special Defense | Swablu | Rota 115 | 5 EVs |
| ΩRaS | Speed | Zigzagoon ou Wingull | Rota 104 (Norte) | 5 EVs |

ARSENAL DO TREINADOR

SAIBA COMO USAR OS VARIADOS TECHNICAL E HIDDEN MACHINES



Mateus Lôbo



Há 107 Machines disponíveis na sexta geração

Desde os primeiros games, Technical Machine e Hidden Machine são os itens mais importantes (depois das Pokébolas!) no arsenal de qualquer treinador. A capacidade de ensinar um golpe para seu monstinho a qualquer instante chega a impressionar. Por isso, é bom conhecer bem seus usos em batalhas. Analisamos os 100 TMs e os 7 HMs existentes para saber quais são os melhores, dando uma nota de 0 a 5. Sem mais delongas, vamos checar essa lista!

TM01 Hone Claws

Tipo: Dark

Classificação: Suporte

Poder Base: -

Precisão: -

Efeito: aumenta o Attack e a Accuracy em 1 estágio.

Avaliação: é bom, mas combinações melhores são feitas com Swords Dance.

Nota: 🍷🍷🍷

TM02 Dragon Claw

Tipo: Dragon

Classificação: Físico

Poder Base: 80

Precisão: 100

Efeito: -

Avaliação: indispensável para combater dragões, não tem efeito secundário, mas bate muito bem.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM03 Psyshock

Tipo: Psychic

Classificação: Especial

Poder Base: 80

Precisão: 100

Efeito: o dano é calculado usando o Special Attack do usuário e a Defense do oponente.

Avaliação: mais usado por Alakazam, Latios e Gardevoir para burlar o baixo Attack e derrubar Pokémon com alta Special Defense, como Blissey.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM04 Calm Mind

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta em 1 estágio o Special Attack e a Special Defense do usuário.

Avaliação: versátil, é útil em estratégias ofensivas e defensivas. Muito aproveitado por Alakazam, Clefable, Mega Slowbro, Latios e Mega Latias.

Nota: 

TM05 Roar

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: o adversário é removido da arena, trocando de lugar com outro da equipe. O dono do golpe ataca por último.

Avaliação: frequentemente visto em estratégias com Entry-Hazards (Spikes, Stealth Rock e Toxic Spikes) para causar dano ao time do oponente durante a troca.

Nota: 

TM06 Toxic

Tipo: Poison **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 90

Efeito: o alvo fica Badly Poisoned, condição do status PSN que causa dano cumulativo de 1/16 do HP total do Pokémon defensor por turno. No segundo turno o dano é de 2/16, no terceiro é de 3/16 e assim vai. O golpe sempre acertará se for acionado por uma criatura do tipo Poison.

Avaliação: perfeito para monstros com estilo defensivo, ainda é uma ótima opção, mesmo com a maior presença de Pokémon imunes. Mais usado por Heatran, Clefable e Hippowdon.

Nota: 

TM07 Hail

Tipo: Ice **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: ativa a condição climática Hail por 5 turnos.

Avaliação: é muito difícil montar uma equipe de sucesso baseada neste efeito climático, então é raro encontrá-lo no competitivo fora de modalidades muito restritivas, como jogar com um time de apenas um tipo, o famoso Monotype.

Nota: 

TM08 Bulk Up

Tipo: Fight **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta em 1 estágio o Ataque e a Defesa do usuário.

Avaliação: se Swords Dance não for uma opção e o Pokémon tiver defesas razoáveis, pode valer a pena. Mais encontrado em Conkeldurr e Machamp.

Nota: 

TM09 Venoshock

Tipo: Poison **Classificação:** Especial

Poder Base: 65 **Precisão:** 100

Efeito: o poder do golpe é dobrado se o alvo estiver com envenenado (PSN).

Avaliação: raro de encontrar, pode combinar com uma estratégia de Toxic Spikes, que espalha a condição negativa nos Pokémon que entram em campo.

Nota: 

TM10 Hidden Power

Tipo: Normal **Classificação:** Especial

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: de acordo com os IVs do usuário, o golpe se torna de um tipo diferente, com exceção de quem for Normal e Fairy.

Avaliação: deixe seu oponente encurralado. Thundurus, Alakazam e Heatran usam para ter tipos de golpes que não aprenderiam normalmente.

Nota: 

TM11 Sunny Day

Tipo: Fire **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: ativa a condição climática Intense Sunlight por 5 turnos. No entanto, a ação falhará se Extremely Harsh Sunlight, Heavy Rain ou Strong Winds estiverem ativos na arena.

Avaliação: apesar de Sunny Day ser mais viável que Hail, ainda é melhor ativá-lo por meio da Ability Drought, com Mega Charizard Y ou Ninetales.

Nota: 🚫🚫🚫

TM12 Taunt

Tipo: Dark **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: Por 3 turnos o oponente não pode aproveitar golpes de suporte. Taunt não funciona contra quem tiver a Ability Oblivious ou quem estiver protegido pelo efeito de Ability Aroma Veil.

Avaliação: é excelente em qualquer batalha por desestabilizar golpes de suporte do oponente, prejudicando táticas defensivas. É uma arma e tanto para Pokémon rápidos ou que tenham a habilidade Prankster, como Thundurus.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM13 Ice Beam

Tipo: Ice **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de causar o status FRZ (congelado).

Avaliação: tenha pelo menos um golpe Ice no time, pois abate alguns dos atacantes mais temíveis - os dragões. É uma das melhores opções pelo dano e precisão.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM14 Blizzard

Tipo: Ice **Classificação:** Especial

Poder Base: 110 **Precisão:** 70

Efeito: 10% de chance de causar o status FRZ (congelado). Sob a condição climática Hail, o ataque sempre atinge o adversário, além de ter uma chance de 30% de atingir Protect e afins.

Avaliação: visto em batalhas em dupla, por atingir ambos os oponentes, costuma ser utilizado apenas com Hail ativo. Sua precisão deixa muito a desejar.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM15 Hyper Beam

Tipo: Normal **Classificação:** Especial

Poder Base: 150 **Precisão:** 90

Efeito: após o dano, o usuário não será capaz de atacar no turno seguinte.

Avaliação: apesar do dano alto, ficar um turno sem agir pode ser letal, especialmente em um golpe que não tem vantagem contra nenhum tipo. É útil em Porygon-Z com a habilidade Adaptability.

Nota: 🚫🚫

TM16 Light Screen

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: reduz em 50%, por 5 turnos, o dano baseado no atributo Special Attack contra o usuário. Também protege os aliados em Double e Triple Battle, mas reduzindo apenas 33% do dano. É ignorado por Pokémon com a Ability Infiltrator.

Avaliação: utilizado principalmente em conjunto do item Light Clay para que o efeito dure 8 turnos, é excelente para táticas defensivas.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM17 Protect

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: protege a criatura contra quase todos os golpes, com 100% de sucesso no primeiro turno. A cada turno essa taxa cai 50%. Mesmo quando aproveitado de forma alternada com outros movimentos de proteção, como King's Shield, o sucesso ainda será menor. Roar e Whirlwind removerão o Pokémon defensor da arena.

Avaliação: permite sondar táticas do oponente, ver quais golpes ele pretende acionar, além de ganhar tempo para outros fins - como no caso do efeito Toxic, que aumenta aos poucos. Vai bem em Double Battle por proteger o usuário de ataques em área que o parceiro possa usar.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM18 Rain Dance

Tipo: Water **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: ativa a condição climática Rain por 5 turnos, mas falhará se Extremely Harsh Sunlight, Heavy Rain ou Strong Winds estiverem ativos na arena.

Avaliação: é utilizado em conjunto com Drizzle para garantir chuva na arena. Ludicolo é indicado para ativar o efeito.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM19 Roost

Tipo: Flying **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: recupera 50% do HP máximo do usuário. Se um Pokémon Flying usar Roost, ele perderá o tipo até o próximo turno. Será considerado Normal caso Flying seja seu único tipo.

Avaliação: normalmente usado por Skarmory, Scizor, Salamence e Charizard. Bom para recuperar HP, tenha cuidado ao criar a vantagem, perdendo uma fraqueza apenas na hora certa.

Nota: 🚫🚫🚫🚫



TM20 Safeguard

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: Por 5 turnos, o time do usuário estará protegido de qualquer condição negativa de status.

Avaliação: muito eficiente em Double, mas pouco utilizado.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM21 Frustration

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o Poder Base varia de acordo com o nível de amizade entre treinador e Pokémon. Se a amizade for a maior possível, será 1. Se for a menor, será 102.

Avaliação: é bacana, mas Return é uma opção melhor. É mais fácil aumentar a felicidade do Pokémon do que reduzi-la.

Nota: 🚫

TM22 Solar Beam

Tipo: Grass **Classificação:** Especial

Poder Base: 120 **Precisão:** 100

Efeito: no primeiro turno o usuário carrega o golpe, que é disparado no segundo. Durante o efeito climático Intense Sunlight, pula-se a fase de carregamento.

Avaliação: comum em times de Sunny Day. Aproveitado por Heatran, Exeggutor e Mega Charizard Y, que convoca o sol com sua habilidade Drought.

Nota: 🚫🚫🚫

TM23 Smack Down

Tipo: Rock **Classificação:** Físico

Poder Base: 50 **Precisão:** 100

Efeito: anula os efeitos de Magnet Rise e Telekinesis. Pokémon com a Ability Levitate ou do tipo Flying que forem atingidos estarão vulneráveis a golpes Ground e a Ability Arena Trap até serem removidos da arena. Se o alvo estiver usando Substitute ao ser atingido por Smack Down, tais efeitos não funcionarão.

Avaliação: pode ser útil se utilizado com alguma estratégia em mente, mas raramente aparece no mundo competitivo.

Nota: 🚫🚫

TM24 Thunderbolt

Tipo: Electric **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de paralisar o alvo.

Avaliação: tão útil quanto Ice Beam, tanto que ambos são vistos em um mesmo time.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM25 Thunder

Tipo: Electric **Classificação:** Especial

Poder Base: 110 **Precisão:** 70

Efeito: 30% de chance de paralisar o alvo. Sob a condição Rain, o ataque sempre atinge o adversário, além de ter a chance de 30% de atravessar Protect e afins.

Avaliação: use-o com Rain Dance. Caso contrário, a precisão será instável.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM26 Earthquake

Tipo: Ground **Classificação:** Físico

Poder Base: 100 **Precisão:** 100

Efeito: -

Avaliação: forte e preciso, tapa buraco em qualquer time, mesmo sem STAB. Utilizado por Garchomp, Hippowdon, Tyranitar, Mega Charizard X e Gyarados.

Nota: 🚫🚫🚫🚫



TM27 Return

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o Poder Base varia de acordo com o nível de amizade entre treinador e Pokémon. Se a amizade for a maior possível, será 102. Se for a menor, será 1.

Avaliação: comum entre criaturas do tipo Normal para aproveitar o STAB, como Amphipom, Snorlax e Kangaskhan. Também é útil em Pokémon com as habilidades "ate", como Pixilate e Aerilate.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM28 Dig

Tipo: Ground **Classificação:** Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: no primeiro turno o usuário cava um buraco para se esconder do oponente. O ataque é realizado no turno seguinte. Embaixo da terra, o Pokémon fica vulnerável a Earthquake.

Avaliação: não é usado competitivamente, mas serve em casos específicos.

Nota: 🚫🚫

TM29 Psychic

Tipo: Psychic **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de reduzir a Defesa Especial do alvo em 1 estágio.

Avaliação: ótimo para usar com STAB ou para pegar um oponente de forma Supereficaz. No entanto, vários Pokémon do cenário competitivo possuem alta resistência ao tipo. Lançar Psyshock no lugar é quase sempre melhor...

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM30 Shadow Ball

Tipo: Ghost **Classificação:** Especial

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 20% de chance de reduzir a Defesa Especial do alvo em 1 estágio.

Avaliação: mais indicado do que antes, já que o tipo Steel perdeu a resistência aos golpes Ghost. Muito usado por Gengar, Aegislash, Alakazam, Chandelure e, às vezes, por Gardevoir.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM31 Brick Break

Tipo: Fight **Classificação:** Físico

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: Se Light Screen ou Reflect estiverem em campo, seus efeitos desaparecem da arena quando o alvo for atingido.

Avaliação: raramente utilizado no competitivo, será útil contra times defensivos.

Nota: 🍷🍷🍷

TM32 Double Team

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta a evasão do usuário em 1 estágio.

Avaliação: banido de torneios organizados por fãs, não é visto em VGC. Algumas táticas recorrem a ele em dupla, como alguém usando Double Team e o parceiro dando Psych Up para copiar a evasão.

Nota: 🍷🍷

TM33 Reflect

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: reduz em 50%, por 5 turnos, o dano baseado no atributo Ataque contra o usuário. Também protege os aliados em Double e Triple Battle, mas reduzindo apenas 33% do dano. Pokémon com a Ability Infiltrator são imunes.

Avaliação: a mesma de Light Screen, por serem golpes similares.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM34 Sludge Wave

Tipo: Poison **Classificação:** Especial

Poder Base: 95 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de causar envenenamento comum (PSN) no alvo.

Avaliação: um dos melhores golpes Poison, seja em Single ou Double Battle. Usado por Nidoking, Nidoqueen e Gengar.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM35 Flamethrower

Tipo: Fire **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de queimar (BRN) o alvo.

Avaliação: um dos golpes de fogo mais seguros de utilizar pela precisão e poder.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM36 Sludge Bomb

Tipo: Poison **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 30% de chance de causar envenenamento comum (PSN) no alvo.

Avaliação: a maior chance de envenenamento pode compensar o poder pouco menor, se comparado com Sludge Wave.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM37 Sandstorm

Tipo: Ground **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: ativa a condição climática Sandstorm por 5 turnos, mas falhará se Extremely Harsh Sunlight, Heavy Rain ou Strong Winds estiverem ativos na arena.

Avaliação: vale mais a pena usar monstros com a habilidade Sand Stream, como Tyranitar e Hippowdon.

Nota: 🍷

TM38 Fire Blast

Tipo: Fire **Classificação:** Especial

Poder Base: 110 **Precisão:** 85

Efeito: 10% de chance de queimar (BRN) o alvo.

Avaliação: opção mais forte que Flamethrower, porém com menor precisão.

Alguns Pokémon sem STAB o aproveitam para dar conta de Ferrothorn e Scizor.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM39 Rock Tomb

Tipo: Rock **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 95

Efeito: diminui a Speed do oponente em 1 estágio.

Avaliação: não é popular em competições, exceto em Double Battles.

Nota: 🍷🍷

TM40 Aerial Ace

Tipo: Flying **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** -

Efeito: sempre atinge o alvo em condições normais, mas não acerta durante os turnos de preparação dos golpes Dive, Dig e Fly e não ignora o efeito de Protect e golpes do gênero.

Avaliação: não dá chance para o azar, mas é pouco aproveitado.

Nota: 🍷🍷🍷

TM41 Torment

Tipo: Dark **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o alvo não pode acionar a mesma ação consecutivamente.

Avaliação: útil contra Pokémon com Choice Band, Scarf ou Specs. Evita que você sofra repetitivos ataques supereficazes.

Nota: 🍷🍷

TM42 Facade

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 70 **Precisão:** 100

Efeito: o Poder Base é dobrado caso o usuário sofra uma condição negativa (Poisoned, Burned ou Paralyzed). A redução de Attack de Burned não é aplicada ao usar o movimento.

Avaliação: popular entre quem tem a Ability Guts, possui ótimo potencial de dano.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM43 Flame Charge

Tipo: Fire **Classificação:** Físico

Poder Base: 50 **Precisão:** 100

Efeito: aumenta a Speed do usuário em 1 estágio.

Avaliação: não é muito usado pelo baixo Poder Base.

Nota: 🍷

TM44 Rest

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: o usuário recupera todo o HP e é curado de status negativos. Depois disso dormirá por 2 turnos.

Avaliação: boa opção para Pokémon com uma boa capacidade defensiva. Frequente em Suicune, Snorlax e Manaphy.

Nota: 🍷🍷🍷

TM45 Attract

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: se o alvo for do sexo oposto, cairá de amores. A chance de um Pokémon apaixonado ignorar a ordem do treinador e parar no turno é de 50%. Não funciona nos donos da habilidade Oblivious.

Avaliação: indicado para uma estratégia de status, como Confuse e Paralysis.

Nota: 🍷🍷

TM46 Thief

Tipo: Dark **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: se o usuário não segurar nenhum item, o movimento rouba o do alvo, desde que não seja uma Mega Stone ou algo que mude o Pokémon de forma, como Griseous Orb. Isso não vale para itens que ativam assim que tal golpe for acionado.

Avaliação: Knock Off é a opção mais garantida, pois não exige que você esteja sem itens e com mais Poder Base.

Nota: 🚫🚫

TM47 Low Sweep

Tipo: Fight **Classificação:** Físico

Poder Base: 65 **Precisão:** 100

Efeito: diminui a Speed do alvo em 1 estágio.

Avaliação: perde para a concorrência entre os movimentos do tipo Fighting.

Nota: 🚫

TM48 Round

Tipo: Normal **Classificação:** Especial

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: se usado várias vezes por um aliado, o Poder Base é dobrado. Ao acioná-lo logo em seguida, o aliado atacará primeiro, independente da sua velocidade.

Avaliação: o efeito só funciona para Double e Triple Battle.

Nota: 🚫🚫

TM49 Echoed Voice

Tipo: Normal **Classificação:** Especial

Poder Base: 40 **Precisão:** 100

Efeito: aumenta o Poder Base em 40 cada vez que é usado, mesmo que não acerte o alvo. O Poder Base máximo é de 200.

Avaliação: Não muito usado pela inconsistência do dano.

Nota: 🚫🚫

TM50 Overheat

Tipo: Fire **Classificação:** Especial

Poder Base: 130 **Precisão:** 90

Efeito: ao acertar, o Special Attack do usuário cai em 2 estágios.

Avaliação: mais potente que Fire Blast, mas prejudica a ofensiva especial. Útil em seres com ataques mistos com físicos ou que não se importe de trocar com rapidez.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM51 Steel Wing

Tipo: Steel **Classificação:** Físico

Poder Base: 70 **Precisão:** 90

Efeito: 10% de chance de aumentar a Defense do usuário em 1 estágio.

Avaliação: com a presença do tipo Fairy, Steel Wing virou uma boa opção para criaturas como Talonflame.

Nota: 🚫🚫🚫

TM52 Focus Blast

Tipo: Fight **Classificação:** Especial

Poder Base: 120 **Precisão:** 70

Efeito: 10% de chance de reduzir a Special Defense do alvo em 1 estágio.

Avaliação: apesar do risco de errar, vale a tentativa. Usado por Mega Charizard Y, Alakazam, Abomasnow e Gengar.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM53 Energy Ball

Tipo: Grass **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de reduzir a Special Defense do alvo em 1 estágio.

Avaliação: ótimo golpe Grass, é usado também por outros tipos para garantir maior cobertura de golpes supereficazes.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM54 False Swipe

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 40 **Precisão:** 100

Efeito: o alvo não pode ser nocauteado. Se o dano for suficiente para zerar o HP, ele reduzirá ou será mantido em 1. O efeito não é aplicado ao Substitute.

Avaliação: não é usado no competitivo, mas é útil para capturar monstrinhos.

Nota: 🚫

TM55 Scald

Tipo: Water **Classificação:** Especial

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 30% de chance de deixar o alvo Burned. Se usado por um Pokémon sob o status Frozen, ele será descongelado mesmo que o golpe não acerte o alvo. Alvos congelados também serão curados.

Avaliação: adotado por Slowbro, Milotic e Politoed por conta de seu efeito, muitas vezes substituindo Surf.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM56 Fling

Tipo: Dark **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o Poder Base e o efeito variam de acordo com seu item equipado, que será arremessado no adversário. O maior Poder Base é 130, com o objeto Iron Ball. Flame Orb tem 30 de PB e causa Burn.

Avaliação: funciona uma vez por batalha.

Nota: 🚫🚫

TM57 Charge Beam

Tipo: Electric **Classificação:** Especial

Poder Base: 50 **Precisão:** 90

Efeito: 70% de chance de aumentar o Special Attack do usuário em 1 estágio.

Avaliação: opção razoável, mas pouco utilizada. Porygon2 conhece bem.

Nota: 🚫🚫🚫

TM58 Sky Drop

Tipo: Flying **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: usuário e alvo são levados pro céu, onde não podem ser atingidos pela maioria dos golpes do jogo. No turno seguinte, acontece o dano. Sky Drop não afeta Pokémon que pesem acima de 440,9 lbs.

Avaliação: ganhe tempo imobilizando o alvo por um turno. Útil em Double Battle ou para ampliar efeitos como o de Toxic.

Nota: 🚫🚫

TM59 Incinerate

Tipo: Fire **Classificação:** Especial

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: queima a Berry ou Gem equipada no alvo. O item se torna inútil, a não ser que seja ativado pelo golpe.

Avaliação: pode ser útil, mas causar um dano maior costuma ser mais importante.

Nota: 🚫🚫

TM60 Quash

Tipo: Dark **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: faz o alvo atacar por último no turno, desde que não tenha agido ainda.

Avaliação: não tem serventia mesmo em Double ou Triple Battles.

Nota: -

TM61 Will-O-Wisp

Tipo: Fire **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 85

Efeito: deixa o alvo Burned (queimado).

Avaliação: ótima forma de diminuir o Attack do oponente e ainda causar dano. Adotado por Chandelure, Charizard, Gardevoir, Dusknoir e Rotom.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM62 Acrobatics

Tipo: Flying **Classificação:** Físico

Poder Base: 55 **Precisão:** 100

Efeito: se o usuário não tiver item equipado, o poder do movimento será dobrado.

Avaliação: combina com Fling, pois descarta o item para causar dano, e com Focus Sash, que desaparece após o uso.

Nota: 🚫🚫🚫

TM63 Embargo

Tipo: Dark **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: Por 5 turnos, o alvo não aciona o objeto equipado e nem o treinador usa itens no monstro. O efeito acaba assim que a criatura deixar a arena. Não vale para Mega Stones.

Avaliação: tem potencial estratégico, porém não é muito popular.

Nota: 🚫

TM64 Explosion

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 250 **Precisão:** 100

Efeito: uma explosão consome seu HP.

Avaliação: pode ser uma boa maneira de causar altos danos em uma Double Battle.

Nota: 🚫🚫🚫

TM65 Shadow Claw

Tipo: Ghost **Classificação:** Físico

Poder Base: 70 **Precisão:** 100

Efeito: 12,5% de chance de causar um Critical Hit.

Avaliação: mais utilizado por Banette e outros seres do tipo Ghost para causar grandes danos com a bonificação de tipo.

Nota: 🚫🚫🚫



TM66 Payback

Tipo: Dark **Classificação:** Físico

Poder Base: 50 **Precisão:** 100

Efeito: se o usuário atacar depois do oponente, ou se o oponente trocar de Pokémon, o Poder Base será dobrado.

Avaliação: indicado para criaturas lentas como Umbreon e Conkeldurr.

Nota: 🚫🚫🚫

TM67 Retaliate

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 70 **Precisão:** 100

Efeito: se uma criatura do time do usuário foi nocauteado no turno anterior, o poder desse movimento será dobrado.

Avaliação: pode ser útil, mas depende da situação. Prefira o TM Return.

Nota: 🚫🚫

TM68 Giga Impact

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 150 **Precisão:** 90

Efeito: após o dano, o usuário não será capaz de atacar no turno seguinte.

Avaliação: mesmo estilo de Hyper Beam, é boa opção se acioná-lo no tempo certo.

Nota: 🚫🚫🚫

TM69 Rock Polish

Tipo: Rock **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta a Speed do usuário em 2 estágios.

Avaliação: ótimo para deixar Pokémon ofensivos ainda mais perigosos. Comum em Diancie, Regirock e Landorus.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

TM70 Flash

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: diminui a Accuracy do alvo em 1 estágio.

Avaliação: não é comum no cenário competitivo, pois dependemos da sorte.

Nota: 🍷🍷

TM71 Stone Edge

Tipo: Rock **Classificação:** Físico

Poder Base: 100 **Precisão:** 80

Efeito: 12,5% de chance de causar um Critical Hit

Avaliação: usado com frequência por Aerodactyl e Tyranitar para aproveitar o bônus de tipo e causar um alto dano. Comum entre Conkeldurr e Landorus.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM72 Volt Switch

Tipo: Electric **Classificação:** Especial

Poder Base: 70 **Precisão:** 100

Efeito: se o alvo for atingido, o usuário é trocado por outra criatura à sua escolha.

Avaliação: quase o mesmo que U-Turn, mas com chances de ser barrado por Pokémon imunes aos golpes Electric.

Nota: 🍷🍷

TM73 Thunder Wave

Tipo: Electric **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: torna o alvo Paralyzed.

Avaliação: o oponente tem 25% de chance de não se mover a cada turno e sua velocidade reduz em 75%. Um dos melhores golpes para controle de velocidade.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM74 Gyro Ball

Tipo: Steel **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: quanto mais devagar for o usuário em comparação ao alvo, maior será o dano, com o poder máximo de 150.

Avaliação: usado com frequência por Ferrothorn e Bronzong, causa grande dano se atingir Pokémon bastante rápidos.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM75 Swords Dance

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta o Attack do usuário em 2 estágios.

Avaliação: Scizor, Garchomp, Mega Sceptile e Mega Charizard X, além de Pokémon rápidos ou com golpes de prioridade, aproveitam bem Swords Dance.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM76 Struggle Bug

Tipo: Bug **Classificação:** Especial

Poder Base: 50 **Precisão:** 100

Efeito: diminui o Special Attack do alvo em 1 estágio.

Avaliação: impopular no competitivo.

Nota: 🍷🍷

TM77 Psych Up

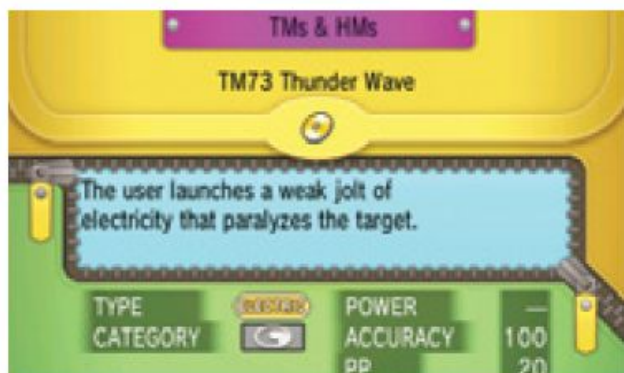
Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: copia todas as alterações de atributo do alvo, positivas ou negativas. Ignora Protect, Detect e Spiky Shield.

Avaliação: é interessante, mas pouco adotado. Mais útil em Double Battle, copiando o parceiro.

Nota: 🍷🍷



TM78 Bulldoze

Tipo: Ground **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: diminui a Speed do alvo em 1 estágio.

Avaliação: em geral, Earthquake é uma melhor opção pelo dano maior.

Nota: 🚫🚫🚫

TM79 Frost Breath

Tipo: Ice **Classificação:** Especial

Poder Base: 60 **Precisão:** 90

Efeito: sempre será Critical Hit, salvo quando o alvo for protegido pelas habilidades Battle Armor, Shell Armor ou pelo golpe Lucky Chant.

Avaliação: se a precisão de Blizzard não subisse para 100% durante o Hail, Frost Breath seria um ótimo substituto.

Nota: 🚫🚫🚫

TM80 Rock Slide

Tipo: Rock **Classificação:** Físico

Poder Base: 75 **Precisão:** 90

Efeito: 30% de causar Flinch no alvo.

Avaliação: indicado para atingir os oponentes em Double Battles.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

TM81 X-Scissor

Tipo: Bug **Classificação:** Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: nenhum

Avaliação: o golpe não é ruim, mas outros combos mais eficazes estão disponíveis, como Scizor com habilidade Technician e Bug Bite.

Nota: 🚫🚫🚫

TM82 Dragon Tail

Tipo: Dragon **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 90

Efeito: o alvo será expulso da arena. Não funciona contra Substitute, criatura sob efeito de Ingrain ou com a Ability Suction Cups. O golpe sempre é usado por último.

Avaliação: Tyranitar e Garchomp removem os Pokémon da luta enquanto tiram dano, além de combinarem com uma boa estratégia da Entry Hazards.

Nota: 🚫🚫🚫

TM83 Infestation

Tipo: Bug **Classificação:** Especial

Poder Base: 20 **Precisão:** 100

Efeito: prende o usuário na arena por 4 ou 5 turnos, causando um dano contínuo de 12,5% (1/8) do HP máximo do alvo a cada turno.

Avaliação: Cofagrigus, e principalmente Tangrowth, aproveitam bem este golpe. Dusknoir também rende bons resultados.

Nota: 🚫🚫🚫

TM84 Poison Jab

Tipo: Poison **Classificação:** Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 30% de chance de afligir a condição Poison no inimigo.

Avaliação: bom golpe, mas quase sempre pode ser substituído por Gunk Shot.

Nota: 🚫🚫🚫

TM85 Dream Eater

Tipo: Psychic **Classificação:** Especial

Poder Base: 100 **Precisão:** 100

Efeito: só funciona se o alvo estiver dormindo. 50% do dano causado será recuperado do HP do usuário.

Avaliação: não é muito popular.

Nota: 🚫🚫

TM86 Grass Knot

Tipo: Grass **Classificação:** Especial

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o Poder Base depende do peso do alvo, chegando ao poder máximo de 120 contra Pokémon com mais de 200kg (440.9 lb)

Avaliação: usado principalmente para dar golpes supereficazes em criaturas como Swampert, Gastrodon, Slowbro e Suicune, que normalmente são bem resilientes.

Nota: 🍷🍷🍷

TM87 Swagger

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 90

Efeito: aumenta o Attack do alvo em 2 estágios e o deixa Confused.

Avaliação: deve ser usado com cautela, pois pode beneficiar o inimigo. Foi banido de alguns torneios organizados por fãs.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM88 Sleep Talk

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: o Pokémon usa um golpe aleatório caso esteja sob a condição Sleep.

Avaliação: é ótimo quebra-galho para ser usado com Rest, principalmente se parte central da sua estratégia for recuperar HP.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM89 U-Turn

Tipo: Bug **Classificação:** Físico

Poder Base: 70 **Precisão:** 100

Efeito: se o alvo for atingido, o usuário é trocado por outro Pokémon à sua escolha.

Avaliação: Volt Switch pode ser anulado por conta do seu tipo em algumas situações, mas isso não acontece com U-Turn, a forma mais segura e vantajosa de trocar de Pokémon enquanto causa dano.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM90 Substitute

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: sacrifique 25% (1/4) do HP para criar um boneco para sofrer seus danos. Protege de condições negativas de status.

Avaliação: alguns dos melhores combos são criados com a ajuda do golpe. É melhor que o HP do seu monstro seja ímpar e que você seja mais rápido que o adversário – ou o bloqueie para acionar o golpe.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM91 Flash Cannon

Tipo: Steel **Classificação:** Especial

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de diminuir a Special Defense do alvo em 1 estágio.

Avaliação: indicado para combater o tipo Fairy em Pokémon atacantes especiais.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

TM92 Trick Room

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: por 5 turnos, Pokémon mais lentos atacarão primeiro que os mais rápidos.

Avaliação: eficaz em Doubles, atrapalhando a estratégia do oponente.

Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

TM93 Wild Charge

Tipo: Electric **Classificação:** Físico

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: o usuário sofre um Recoil, que equivale a 25% (1/4) do dano do golpe.

Avaliação: tenha cuidado com o Recoil. Luxray e Arcanine curtem Wild Charge.

Nota: 🍷🍷🍷

TM94 Secret Power

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 70 **Precisão:** 100

Efeito: de acordo com o ambiente, o golpe possui um efeito e uma animação diferente. Pode causar todas as condições negativas, Flinch ou diminuir em 1 estágio a Accuracy, Attack, Special Attack ou Speed. Todos os efeitos possuem 30% de chance de funcionar e não são afetados pela habilidade Serene Grace.

Avaliação: não é usado competitivamente por causa do dano baixo.

Nota: 🚫🚫

TM95 Snarl

Tipo: Dark **Classificação:** Especial

Poder Base: 55 **Precisão:** 95

Efeito: diminui o Special Attack em 1 estágio.

Avaliação: útil em Double Battles, reduzindo a ofensiva de ambos os oponentes.

Nota: 🚫🚫

TM96 Nature Power

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: de acordo com o terreno, um diferente golpe será utilizado.

Avaliação: não usado competitivamente.

Nota: 🚫

TM97 Dark Pulse

Tipo: Dark **Classificação:** Especial

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 20% de chance de causar Flinch.

Avaliação: é ótimo, mas poucos seres Dark têm velocidade ideal para aproveitá-lo, como Mega Houndoom e Greninja.

Nota: 🚫🚫🚫🚫



TM98 Power-Up Punch

Tipo: Fight **Classificação:** Físico

Poder Base: 40 **Precisão:** 100

Efeito: aumenta o Attack do usuário em 1 estágio.

Avaliação: elevar o ataque enquanto causa dano? Ótimo! Mega Kangaskhan faz isso ainda melhor por conta da sua habilidade, aumentando o atributo duas vezes.

Nota: 🚫🚫🚫

TM99 Dazzling Gleam

Tipo: Fairy **Classificação:** Especial

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: -

Avaliação: acessível para muitos Pokémon, libera um golpe Fairy. Em Double Battle, atinge ambos os inimigos.

Nota: 🚫🚫🚫

TM100 Confide

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: diminui o Special Attack do alvo em 1 estágio. Funciona mesmo contra Protect, Detect e Spiky Shield e ignora Precisão ou Evasão. Os Pokémon com a habilidade Soundproof não são afetados.

Avaliação: impopular no competitivo.

Nota: 🚫

HM01 Cut

Tipo: Normal

Classificação: Físico

Poder Base: 50

Precisão: 95

Efeito: -

Avaliação: golpe ensinado para cortar as árvores e nunca usar em batalha.

Nota: -

HM02 Fly

Tipo: Flying

Classificação: Físico

Poder Base: 90

Precisão: 95

Efeito: voa até o céu no primeiro turno, ataca ao segundo.

Avaliação: raramente usado no competitivo, Sky Drop é mais indicado.

Nota: 🚫

HM03 Surf

Tipo: Water

Classificação: Especial

Poder Base: 90

Precisão: 100

Efeito: -

Avaliação: um dos melhores golpes do tipo Water, usado por muitos Pokémon atacantes especiais.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

HM04 Strentht

Tipo: Normal

Classificação: Físico

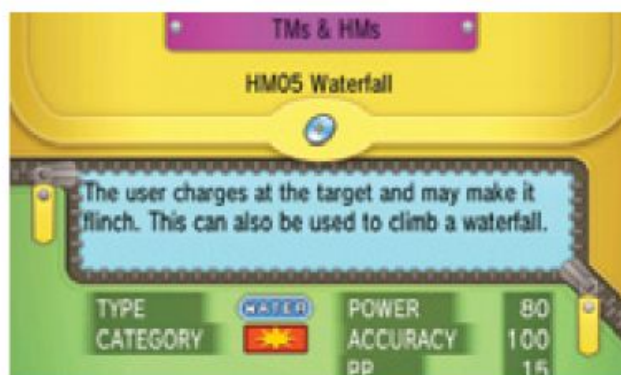
Poder Base: 80

Precisão: 100

Efeito: -

Avaliação: praticamente o mesmo caso de Cut, move pedra em cenários.

Nota: -



HM05 Waterfall

Tipo: Water

Classificação: Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 20% de chance de causar Flinch.

Avaliação: Gyarados, Azumarill, Kingdra e outros seres aquáticos o aproveitam muito bem. É o melhor HM competitivo.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

HM06 Rock Smash

Tipo: Fight

Classificação: Físico

Poder Base: 40

Precisão: 100

Efeito: 50% de chance de reduzir a Defesa do alvo em 1 estágio.

Avaliação: Por causa do tipo, é um pouco melhor que Cut e Strentht, mas é impopular no universo da competição.

Nota: 🚫

HM07 Dive

Tipo: Water

Classificação: Físico

Poder Base: 80

Precisão: 100

Efeito: mergulha no primeiro turno, ataca ao segundo.

Avaliação: Ok, vamos ver alguns ataques que realmente são usados em batalha? Confira na próxima página!

Nota: 🚫

SIGA O QUE SEU MESTRE MANDAR

CANSOU DE TMs E HMs? CALMA, POIS FALTAM OS MOVE TUTORS!



Mateus Lôbo

Egg Moves, TMs e HMs não são as únicas formas de fazer com que seus Pokémon aprendam golpes que não dominariam normalmente. Também temos os Move Tutors, que são capazes de ensinar técnicas diretamente aos seus monstrinhos. Existem vários tutores em Kalos e Hoenn, então reunimos e avaliamos tais técnicas!

Grass Pledge / Fire Pledge / Water Pledge

Tipos: Grass, Fire e Water

Classificação: Especial

Poder Base: 80

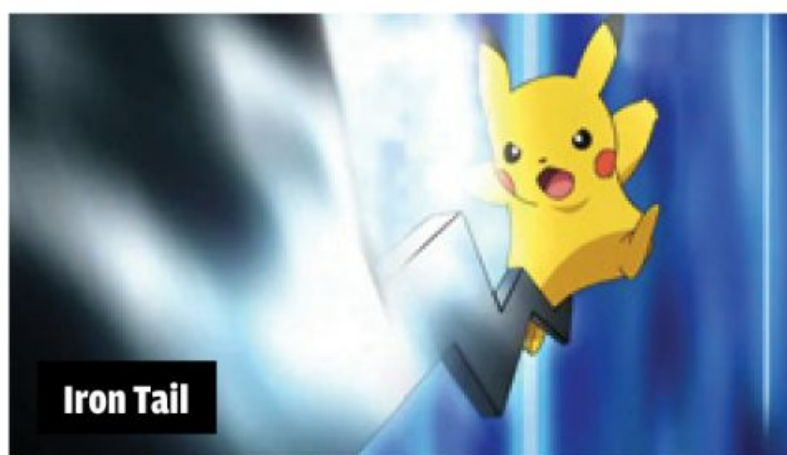
Precisão: 100

Efeito: produz um ataque combinado, com o dobro de dano, se dois destes golpes forem usados no mesmo turno em Double ou Triple Battle, além de um efeito especial.

- **Grass e Fire Pledge:** todos os Pokémon do outro lado do campo perderão 1/8 do HP por 4 turnos. Criaturas do tipo Fire serão imunes.

- **Grass e Water Pledge:** reduz a Speed de todos os Pokémon do outro lado do campo em 50% por 4 turnos.

- **Fire e Water Pledge:** um arco-íris



Iron Tail

dobra a chance de efeitos secundários dos golpes dos Pokémon por 4 turnos. Serene Grace não entra no cálculo.

Avaliação: no geral, é difícil fazer essa combinação valer a pena...

Nota: 🚫🚫🚫

Frenzy Plant / Blast Burn / Hydro Cannon

Tipos: Grass, Fire e Water

Classificação: Especial

Poder Base: 150

Precisão: 90

Efeito: o usuário não pode atacar no turno seguinte.

Avaliação: essas versões elementais de Hyper Beam praticamente não são usadas no competitivo. Prefira Fire Blast, Scald e Energy Ball, que perdem em poder mas ganham em usabilidade.

Nota: 🚫🚫

Secret Sword

Tipo: Fighting

Classificação: Especial

Poder Base: 85

Precisão: 100

Efeito: o dano é calculado usando o Special Attack do atacante contra a Defense do alvo.

Avaliação: exclusivo, é vital em praticamente qualquer estratégia de Keldeo.

Nota: 🚫🚫🚫🚫



Os tutores dos Pledges e dos Hyper Beam elementais estão em Mauville City. Em XY, os Pledges são aprendidos em Laverre City e os elementais em Snowbelle City

Relic Song

Tipo: Normal

Classificação: Especial

Poder Base: 75

Precisão: 100

Efeito: faz Meloetta assumir a Pirouette Form ou voltar para Aria Form, além de ter 10% de chance de adormecer o alvo.

Avaliação: exclusivo de Meloetta, não é muito conveniente usá-lo para mudar de forma, a não ser que sua tática se baseie na Pirouette Form.

Nota: 🚫🚫

Draco Meteor

Tipo: Dragon **Classificação:** Especial

Poder Base: 130 **Precisão:** 90

Efeito: o Special Attack do usuário é diminuído em 2 estágios.

Avaliação: apesar do ônus, é muito forte, sendo usado por Salamence, Latios e Hydreigon para abater alvos rapidamente. É recomendado tirar o Pokémon de campo após o disparo, a não ser que ele tenha golpes físicos também.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Dragon Ascent

Tipo: Flying

Classificação: Físico

Poder Base: 120

Precisão:

100

Efeito: diminui a Defesa e a Defesa Especial do usuário em 1 estágio. Permite que Rayquaza MegaEvolua.

Avaliação: exclusivo de Rayquaza, é essencial para táticas que envolvam sua MegaEvolução, além de ser um belo ataque Flying - apesar do nome dar a entender que é do tipo Dragon.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Bind

Tipo: Normal

Classificação: Físico

Poder Base: 15

Precisão: 85

Efeito: por 4 ou 5 turnos, o alvo perde 1/16 do seu HP e não pode sair da arena. No último turno, o dano aumenta para 1/8.

Avaliação: em qualquer situação, Infestation é melhor.

Nota: 🚫

Snore

Tipo: Normal **Classificação:** Especial

Poder Base: 50 **Precisão:** 100

Efeito: o usuário precisa estar em Sleep para o golpe funcionar. Tem 30% de chance de causar Flinch no alvo.

Avaliação: é razoável, mas Sleep Talk é uma opção melhor.

Nota: 🍷

Water Pulse

Tipo: Water **Classificação:** Especial

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: 20% de chance de causar confusão.

Avaliação: muito bom quando combinado com a habilidade Mega Launcher.

Nota: 🍷🍷🍷

Shock Wave

Tipo: Electric **Classificação:** Especial

Poder Base: 60 **Precisão:** -

Efeito: sempre acerta, a não ser que o adversário não esteja em campo, como em Dig, ou use Protect e afins.

Avaliação: tem baixo Poder Base.

Nota: 🍷🍷

Bug Bite

Tipo: Bug **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: se o alvo estiver com uma Berry, o Pokémon atacante come a fruta e o efeito dela é ativado a seu favor.

Avaliação: muito utilizado por Scizor, que aumenta o dano do golpe com a ajuda da Ability Technician.

Nota: 🍷🍷🍷

Covet

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: 60 **Precisão:** 100

Efeito: rouba o item do alvo, exceto a Mega Stone, caso o usuário não esteja com um objeto equipado.

Avaliação: não é competitivo, já que o padrão é contar com itens em torneios. Entretanto, é útil para roubar Heart Scale de Luvdisc no jogo.

Nota: 🍷🍷

Low Kick

Tipo: Fight **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o Poder Base varia de acordo com o peso do alvo.

Avaliação: útil contra Pokémon dos tipos Steel e Rock, que costumam ser pesados. Kangaskhan o aproveita em batalhas em dupla.

Nota: 🍷🍷🍷

Signal Beam

Tipo: Bug **Classificação:** Especial

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de causar confusão.

Avaliação: prefira o Bug Buzz.

Nota: 🍷🍷

Giga Drain

Tipo: Grass **Classificação:** Especial

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: recupera uma quantia de HP igual a 50% do dano causado.

Avaliação: útil se utilizado por Pokémon com um potencial defensivo, como Venusaur, Amoonguss e Ludicolo, garantindo uma maior sobrevivência.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

Thunder Punch

Tipo: Electric **Classificação:** Físico

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de causar Paralyze no alvo.

Avaliação: permite que muitos Pokémon de outro tipo causem um dano supereficaz com o tipo desse golpe.

Nota: 🚫🚫🚫

Fire Punch

Tipo: Fire **Classificação:** Físico

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de causar Burn no alvo.

Avaliação: igual a Thunder Punch.

Nota: 🚫🚫🚫

Ice Punch

Tipo: Ice **Classificação:** Físico

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de causar Freeze no alvo.

Avaliação: igual a Thunder Punch.

Nota: 🚫🚫🚫

Drain Punch

Tipo: Fight **Classificação:** Físico

Poder Base: 75 **Precisão:** 100

Efeito: o usuário recupera uma quantia de HP igual a 50% do dano causado.

Avaliação: Mega Lopunny, Breloom e Conkeldurr aproveitam o STAB para causar um alto dano e recuperar bastante HP. Pokémon com alta resiliência também tiram muito proveito do efeito.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Knock Off

Tipo: Dark **Classificação:** Físico

Poder Base: 65 **Precisão:** 100

Efeito: retira o item do oponente com 100% de chance, com exceção de objetos que mudam a aparência do Pokémon. Se um item for removido, o dano aumenta em 50%.

Avaliação: atrapalha a estratégia do oponente enquanto causa dano. Um dos melhores golpes existentes.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

Super Fang

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 90

Efeito: reduz o HP do alvo pela metade.

Avaliação: adotado principalmente por Pokémon sem atributos ofensivos elevados, drenando a energia do alvo.

Nota: 🚫🚫🚫

Dual Chop

Tipo: Dragon **Classificação:** Físico

Poder Base: 40 **Precisão:** 90

Efeito: atinge o adversário duas vezes.

Avaliação: seu uso primário é quebrar Focus Sash, Sturdy e Substitute, mas costuma ser trocado por Dragon Claw pelo dano mais consistente.

Nota: 🚫🚫🚫

Endeavor

Tipo: Normal **Classificação:** Físico

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: o HP do alvo se iguala ao seu.

Se o usuário estiver com 15 de HP, o adversário ficará com 15 de HP.

Avaliação: usado em táticas inusitadas, como Aron - que sempre sobrevive com 1 de HP graças ao Sturdy.

Nota: 🚫🚫🚫

Uproar

Tipo: Normal **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: o golpe é válido por 3 turnos. Nega efeitos de Sleep e acorda as criaturas que estiverem adormecidas.

Avaliação: mais um dos movimentos sonoros ofuscados por Hyper Voice.

Nota: 🚫🚫

Iron Tail

Tipo: Steel **Classificação:** Físico

Poder Base: 100 **Precisão:** 75

Efeito: 30% de chance de diminuir a Defense do alvo em 1 estágio.

Avaliação: com Precisão ruim, faz com que o treinador opte por golpes mais fracos, porém mais precisos.

Nota: 🚫🚫

Bounce

Tipo: Flying **Classificação:** Físico

Poder Base: 85 **Precisão:** 85

Efeito: pula no primeiro turno, atacando no segundo. Há 30% de chance de paralisar o alvo.

Avaliação: Fly melhorado, mas com precisão debilitada. Costuma ser adotado por Gyarados em algumas táticas.

Nota: 🚫🚫

Drill Run

Tipo: Ground **Classificação:** Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 95

Efeito: 12,5% de dar Critical Hit.

Avaliação: mais usado por Scavalier para causar danos supereficazes em tipos Poison, Fire e Steel.

Nota: 🚫🚫🚫



Secret Sword e Relic Song são ensinados na cafeteria de Mauville. Em XY, ambos estão em Snowbelle City

Iron Head

Tipo: Steel **Classificação:** Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 100

Efeito: 30% de chance de dar Flinch.

Avaliação: ficou mais útil com a chegada do tipo Fairy. Mais usado por Jirachi, sendo muito beneficiado por Serene Grace, além de Metagross.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Zen Headbutt

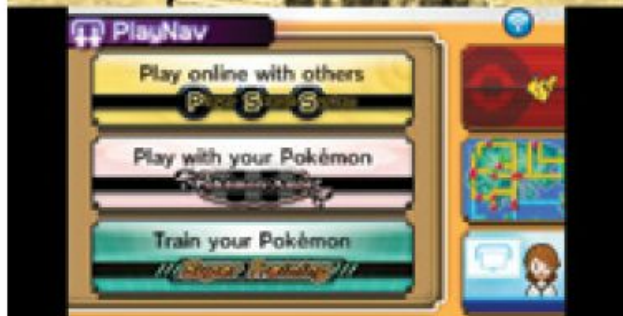
Tipo: Psychic **Classificação:** Físico

Poder Base: 80 **Precisão:** 90

Efeito: 20% de chance de dar Flinch.

Avaliação: versão piorada de Iron Head para o tipo Psychic. Bastante comum para Gallade e Metagross.

Nota: 🚫🚫🚫



Trama concluída, aprenda Dragon Ascent no começo de Meteor Falls

Aqua Tail

Tipo: Water **Classificação:** Físico
Poder Base: 90 **Precisão:** 90
Efeito: -
Avaliação: apesar da força, costuma ser boa opção, pois pode causar Flinch.
Nota: 🍷🍷🍷

Dragon Pulse

Tipo: Dragon **Classificação:** Especial
Poder Base: 85 **Precisão:** 100
Efeito: -
Avaliação: praticamente um Dragon Claw especial. Use Ice Beam no lugar se for bater em seres Dragon. Se quiser STAB, talvez Draco Meteor seja uma opção melhor, mas menos consistente.
Nota: 🍷🍷🍷

Seed Bomb

Tipo: Grass **Classificação:** Físico
Poder Base: 80 **Precisão:** 100
Efeito: -
Avaliação: Energy Ball físico e sem efeito. Breloom pode tirar proveito dele.
Nota: 🍷🍷🍷

Heat Wave

Tipo: Fire **Classificação:** Especial
Poder Base: 95 **Precisão:** 90
Efeito: 10% de chance de causar Burn no alvo.
Avaliação: atinge ambos os oponentes em Double Battle. Muito usado por Heatran, Mega Charizard Y e Chandelure.
Nota: 🍷🍷🍷🍷

Last Resort

Tipo: Normal **Classificação:** Físico
Poder Base: 140 **Precisão:** 100
Efeito: só pode ser utilizado quando o Pokémon atacante já tiver aproveitado todos os seus outros golpes.
Avaliação: não é comum, mas, às vezes, é adotado por Ambipom, acompanhado apenas de Fake Out.
Nota: 🍷🍷

Hyper Voice

Tipo: Normal **Classificação:** Especial
Poder Base: 90 **Precisão:** 100
Efeito: -
Avaliação: aproveitado por Gardevoir, Sylveon, Altaria e Salamence em Double Battles por conta de suas habilidades, Pixelate e Aerilate, e por atingir ambos os inimigos em campo. Ah, golpes sonoros atravessam Substitute. Pois é...
Nota: 🍷🍷🍷🍷🍷

Foul Play

Tipo: Dark **Classificação:** Físico

Poder Base: 95 **Precisão:** 100

Efeito: o dano é calculado a partir do Attack do alvo e não o do usuário.

Avaliação: Pokémon com alto potencial defensivo, como Umbreon, Sableye e Klefki, são capazes de causar um bom dano por conta do efeito. Se tiver STAB, melhor ainda! Um fato pouco conhecido é que habilidades como Pure Power e Huge Power dobram tal dano.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Earth Power

Tipo: Ground **Classificação:** Especial

Poder Base: 90 **Precisão:** 100

Efeito: 10% de chance de diminuir a Special Defense do alvo em 1 estágio.

Avaliação: usado principalmente por Heatran, Nidoking e Mega Camerupt. Um excelente ataque de cobertura.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Outrage

Tipo: Dragon **Classificação:** Físico

Poder Base: 120 **Precisão:** 100

Efeito: por 2 ou 3 turnos, o usuário é obrigado a usar este golpe, sem poder sair da arena. Depois, ele fica confuso.

Avaliação: causa bons danos, mas deve ser adotado com cautela para não ficar preso atacando um Fairy. Em dupla, não dá pra escolher o alvo. Comum em Garchomp, Dragonite e Haxorus.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

After You

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: o alvo será o próximo a atacar no turno, ignorando a prioridade.

Avaliação: é feito para Double Battle, mas não é muito comum.

Nota: 🚫🚫

Superpower

Tipo: Fighting **Classificação:** Físico

Poder Base: 120 **Precisão:** 100

Efeito: diminui o Attack e Defense do usuário em 1 estágio.

Avaliação: é arriscado, mas vale a pena, principalmente quando você ainda pode trocar de Pokémon. Comum para Scizor, Mega Absol e Landorus.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Gunk Shot

Tipo: Poison **Classificação:** Físico

Poder Base: 120 **Precisão:** 80

Efeito: 30% de chance de causar Poison no alvo.

Avaliação: a pouca precisão é um problema, mas é o melhor movimento do tipo Poison para atacantes físicos. É mão na roda para enfrentar seres Fairy.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Sky Attack

Tipo: Flying **Classificação:** Físico

Poder Base: 140 **Precisão:** 90

Efeito: é carregado no primeiro turno e executado no segundo. Há 30% de chance de causar Flinch e 12,5% de executar um Critical Hit.

Avaliação: costuma ser adotado em conjunto com Power Herb para cortar o turno de espera. É uma pancada forte, mas que só terá consistência se for acionada uma vez por batalha.

Nota: 🚫🚫🚫

Focus Punch

Tipo: Fighting **Classificação:** Físico

Poder Base: 150 **Precisão:** 100

Efeito: no início do turno o golpe é "preparado". Se o usuário for atacado logo em seguida, o movimento falha.

Avaliação: uma boa opção é se esconder atrás do Substitute para executá-lo. Tem grande poder ofensivo.

Nota: 🍷🍷🍷

Skill Swap

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: troca a habilidade do usuário pela habilidade do adversário.

Avaliação: é mais útil em Double Battle, pois dá para criar uma estratégia que aproveite a Ability de uma das criaturas do seu time, como retirar Truant de seu Slaking e passar ao inimigo.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

Synthesis

Tipo: Grass **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: recupera 50% do HP total do usuário. Se o clima estiver ensolarado, recupera 2/3. Se estiver chuvoso, 1/4.

Avaliação: Amoonguss e Venusaur costumam aproveitá-lo para ficar mais tempo em batalha. Excelente opção para times climáticos.

Nota: 🍷🍷🍷🍷

Role Play

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: copia a habilidade do alvo, exceto Zen Mode, Wonder Guard, Multitype, Imposter, Illusion e Stance Change.

Avaliação: não é popular no mundo competitivo. Prefira Skill Swap.

Nota: 🍷

Pain Split

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: soma o HP atual de cada Pokémon (usuário e alvo), divide o resultado por 2 e distribui a quantia final para o HP de ambos. Se o resultado for maior que o HP de um Pokémon, o HP dele é preenchido ao máximo.

Avaliação: apesar da descrição do efeito, Pain Split pode ser usado para tirar bastante dano do oponente. No entanto, exige um domínio de conhecimento estratégico mais elevado. O jeito é usá-lo quando estiver bem debilitado. Indicado para Rotom e Dusknoir.

Nota: 🍷🍷🍷

Gastro Acid

Tipo: Poison **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: a Ability do adversário é anulada enquanto estiver em campo. Afeta Pokémon do tipo Steel, mas não funciona com as habilidades Multitype, Stance Change e Magic Bounce.

Avaliação: tem potencial estratégico, como suprimir efeitos de parceiros em duplas, mas não é muito corriqueiro.

Nota: 🍷🍷

Worry Seed

Tipo: Grass **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** 100

Efeito: muda a habilidade do alvo para Insomnia. Não funciona contra Pokémon com as habilidades Truant, Multitype e Stance Change.

Avaliação: tem potencial estratégico, mas não é muito popular.

Nota: 🍷🍷

Spite

Tipo: Ghost

Classificação: Suporte

Poder Base: -

Precisão: 100

Efeito: reduz 4 de PP do último golpe usado pelo adversário.

Avaliação: reduzir os PPs de movimentos como Hydro Pump ou Fire Blast pode ser útil, mas é uma estratégia muito arriscada.

Nota: 🚫🚫

Helping Hand

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta em 50% o Poder Base de um golpe utilizado por um aliado naquele turno.

Avaliação: pode virar a mesa em Double Battle. É adotado para aumentar o poder de golpes que atingem mais de um alvo, como Rock Slide e Earthquake. Indicado para Whimsicott e Cresselia.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫

Trick

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: troca o item equipado do usuário pelo objeto do alvo.

Avaliação: muito usado por Rotom, é perfeito para passar um item inconveniente para o adversário, como algum Choice Item de uma criatura de suporte.

Nota: 🚫🚫🚫🚫🚫



Os maiores Move Tutors ficam no oeste do Pokémon Center do Battle Resort. Para usar seus serviços, ganhe Battle Points!

Recycle

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: itens consumidos pelo usuário, mesmo que obtidos por outros golpes, serão restaurados. O objeto não retornará se for descartado por Bug Bite, Fling, Natural Gift ou Pluck.

Avaliação: não é usado no competitivo.

Nota: 🚫

Snatch

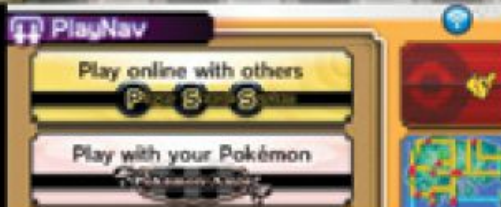
Tipo: Dark **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: rouba o efeito de um golpe de suporte que modifique um atributo, proteja ou recupere HP, menos King's Shield, usado pelo alvo.

Avaliação: às vezes é adotado por Sableye, mas não é fácil de acionar por causa do alto nível de previsão dos movimentos do adversário.

Nota: 🚫🚫



Draco Meteor é lecionado em uma casa no nordeste de Sootopolis City. Já em Kalos, procure pela casinha na Rota 21

Magic Coat

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: possui o mesmo efeito da habilidade Magic Bounce e funciona apenas no turno utilizado.

Avaliação: pode ser útil em alguns casos para pegar o oponente de surpresa.

Nota: 🚫🚫

Magnet Rise

Tipo: Electric **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: durante 5 turnos, o usuário ganha as mesmas características da habilidade Levitate.

Avaliação: muito usado por Magnezone e, às vezes, por Jolteon, para escapar de movimentos Ground.

Nota: 🚫🚫

Iron Defense

Tipo: Steel **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: aumenta sua Defesa por 2 estágios

Avaliação: combine com uma estratégia de recuperação de HP para o adversário ter problemas. Porém, a Special Defense continua igual e vulnerável.

Nota: 🚫🚫🚫

Heal Bell

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: recupera os Status de todos os Pokémon no time, estejam eles em campo ou nas Pokébolas. Não funciona contra quem tiver a habilidade Soundproof ou estiver atrás de um Substitute.

Avaliação: o efeito é muito útil para livrar o time das indesejáveis condições negativas, como Burn e Sleep.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Tailwind

Tipo: Flying **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: dobra a Speed de todo o time do usuário por 4 turnos.

Avaliação: apesar de ser útil em Double Battle, é mais fácil encontrar Pokémon que usam Trick Room. É uma tática viável para o controle de velocidade.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Block

Tipo: Normal **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: o alvo não pode sair da arena.

Avaliação: existem outras formas mais eficazes de fazer isso, como as habilidades Arena Trap e Shadow Tag.

Nota: -

Magic Room

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: anula o efeito de itens na arena por 5 turnos. Não serve para efeitos ativados por Bug Bite ou Pluck. Fling e Natural Gift não podem ser usados durante o efeito deste movimento.

Avaliação: tem certo potencial estratégico, mas não é muito utilizado, já que golpes como Knock Off são mais úteis.

Nota: 🚫🚫

Wonder Room

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: troca a Defesa pela Defesa Especial de todos os Pokémon na arena por 5 turnos. Aumentos ou diminuições de Stats continuam a ser aplicados em seus respectivos atributos.

Avaliação: não é usado com frequência, pois é extremamente situacional.

Nota: 🚫

Stealth Rock

Tipo: Rock **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: causa dano ao Pokémon que entra em campo. A porcentagem é determinada de acordo com seu tipo e sua relação de fraqueza com o tipo Rock.

Avaliação: um dos melhores golpes para Single Battle. Quebra Focus Sash e Sturdy de quem entrar em campo, atinge alvos voadores e o dano pode chegar até a metade do HP do adversário, dependendo do seu tipo. Volcarona tem fraqueza quádrupla contra o tipo Rock!

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Gravity

Tipo: Psychic **Classificação:** Suporte

Poder Base: - **Precisão:** -

Efeito: por 5 turnos, todos os Pokémon são puxados para o chão, anulando a imunidade do tipo Flying aos golpes Ground e os efeitos de Levitate, Telekinesis, Magnet Rise, Air Ballon e tudo que envolva pular ou voar. Também reduz a Evasion de todos os Pokémon em campo em 2 estágios.

Avaliação: apesar de anular muitas vantagens e permitir que monstros Flying sofram o efeito de Spikes e Toxic Spikes, não é comum. É útil em táticas que usem golpes de pouca precisão.

Nota: 🚫🚫

Electroweb

Tipo: Electric **Classificação:** Especial

Poder Base: 55 **Precisão:** 95

Efeito: atinge todos os oponentes em Double e diminui a Speed do alvo em 1 estágio.

Avaliação: fraco, mas ajuda bastante no controle de velocidade.

Nota: 🚫🚫🚫🚫

Icy Wind

Tipo: Ice **Classificação:** Especial

Poder Base: 55 **Precisão:** 95

Efeito: mesmo efeito de Electroweb.

Avaliação: fraco, mas pode causar um grande dano supereficaz em Pokémon Flying ou Ground, como Landorus. Ajuda a controlar a velocidade do inimigo.

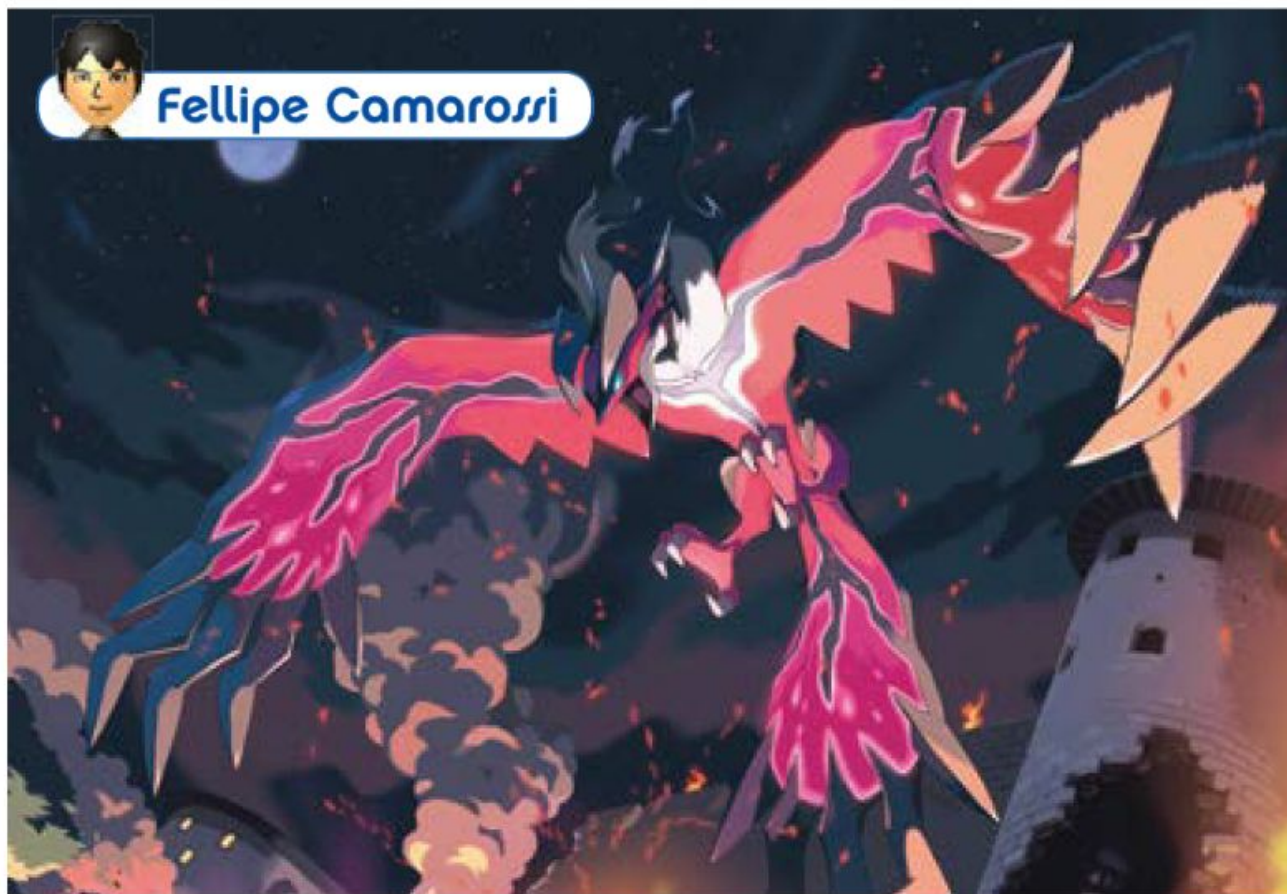
Nota: 🚫🚫🚫🚫

PERFEIÇÃO LENDÁRIA

NÃO É IMPOSSÍVEL TER POKÉMON RARÍSSIMOS DO JEITO QUE VOCÊ QUER



Felipe Camarossi



Depois de breedar seus Pokémon, nascendo então com a Nature adequada e os IVs desejados, uma dúvida deve ter surgido em sua mente: "Como faço com os monstros que não podem cruzar?". Essa categoria, na sua maioria, é composta por lendários – e você, de certa forma, estava pensando neles enquanto se perguntava isso. Felizmente, breedar não é a única forma de conseguir criaturinhas perfeitas para o combate.

Apesar de ser muito complexo e exigir um bocado de preparo, certamente recompensará os treinadores interessados em ter uma ótima coleção de combatentes. Só esteja preparado para

fazer algumas caçadas antes de começar a... bem, caçar.

PREPAROS INICIAIS

Saiba que os lendários que surgem na sexta geração sempre virão com, ao menos, 3 IVs perfeitos (ou seja, com 31 pontos). Quais serão é algo totalmente aleatório, mas isso aumenta consideravelmente as chances de conseguir um Pokémon selvagem com todos os IVs no máximo. Para capturar lendários em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, consulte a primeira edição da **Nintendo World Pocket Guide**.

Vale ressaltar que o Juiz de Potencial, que foi abordado nas páginas desse

guia sobre breeding, virá muito a calhar e será visitado com certa frequência. O personagem que checa o Hidden Power também será útil, caso você queira que seu Pokémon use o ataque em questão e deseje uma de suas variações específicas. Dito isso, vamos precisar de:

Poké Balls: obviamente não é possível pegar Pokémon sem as cápsulas esféricas. Carregue contigo o máximo que puder, pois nunca se sabe quando a criatura perfeita dará as caras. Tenha as mais apropriadas para cada situação, ou apenas aquela que prefira que sirva de casa para seu lendário.



Sincronizadores: esse nome complicado é dado a Pokémon com a habilidade Synchronize. Esses monstros, quando usados na frente do seu time, fazem com que o ser selvagem encontrado tenha uma chance de 50% de ter a mesma Nature que o usuário de Synchronize. Recomendamos que você tenha um de cada Nature que desejar. Assim não dará (tanta) chance para o azar, ao menos em relação à natureza de seu lendário.

Speed Checker: é um Pokémon que tem exatamente um ponto a mais ou a menos de velocidade em relação àquela esperada do seu alvo. Se você quer capturar um Rayquaza com 31 IVs em Speed com uma Nature neutra, o ideal é levar um Pokémon com 186 pontos no atributo, pois Rayquaza no nível 70 terá



187. Aí é só verificar em batalha. Se seu ataque for depois, ele estará com a pontuação adequada. Isso também se aplica nas situações onde você quer algum Pokémon com IVs menores, como 30 (por motivos de Hidden Power) ou até mesmo 0!

Caso seu Speed Checker tenha alguma habilidade que se ative ao entrar em campo, como é o caso de Pressure, e seu alvo também tiver, verifique qual é a habilidade que ativa primeiro. Dependendo do resultado, nem perca tempo e recomece a batalha. Mais sorte na próxima!

Final Gambit: um Pokémon que tenha esse ataque é perfeito para conferir se o inimigo possui IVs perfeitos em HP. Final Gambit sacrifica o usuário e causa dano equivalente ao HP total que ele possuía antes de disparar o golpe. Ou seja, se o atacante tinha 404 de HP, causará exatamente 404 de dano. É aí que entra a criatividade, já que você pode colocar um Pokémon com

exatamente um ponto a menos de HP do que você quer que seu adversário tenha. Desse jeito, ele ficará com apenas 1 ponto após receber o Final Gambit, se seus IVs corresponderem às expectativas.

Um Regirock no nível 40 e 31 IVs em HP terá um total de 126 pontos. Use um Final Gambit de 125 de HP e o deixe com apenas 1 ponto, facilitando sua captura e confirmando que ele, de fato, tem os IVs desejados!

Você pode ainda ser criativo e econômico fazendo um Speed Checker que já seja usuário de Final Gambit para testar os dois IVs ao mesmo tempo. Os Pokémon que aprendem esse golpe por nível incluem Mankey, Primeape, Starly, Staravia, Staraptor, Riolu (Lucario não!), Victini, Basculin, Shelmet e Accelgor, enquanto Rattata, Diglett, Shuckle, Nincada, Zangoose e Seviper aprendem a técnica através de breeding como Egg Move.

Não há nenhuma maneira de checar os IVs dos outros Stats (Attack, Defense, Special Attack e Special Defense) que não seja por meio de captura. Então, dependerão um pouco mais de sorte. Ao menos, poupará seu trabalho ao garantir dois deles antes de gastar tempo tentando pegar o lendário!

Indutor de Status: qualquer caça fica mais simples e rápida quando seu alvo está sob uma condição negativa. Por isso, se não for usar uma Master Ball, é bom trazer contigo algum Pokémon que tenha Thunder Wave, Hypnosis, Sleep Powder ou mesmo Spore. Além de impedir o inimigo de agir algumas vezes, o que proporciona mais turnos livres,



Com False Swipe e Spore, deixe o monstro com 1 de HP e ainda dormindo!

vai acelerar o processo de captura. Mas lembre-se de só usar Thunder Wave depois de checar a velocidade do inimigo. Nunca se esqueça que paralisia corta a Speed para apenas 25% do original!

ENTRANDO EM AÇÃO

Completamente equipado, chega a hora de caçar o tão desejado lendário. A metodologia é a mesma em XY ou em **ΩRaS**, não importe o alvo. Uma vez que tenha escolhido qual será o adversário, verifique qual tipo de Pokébola será a mais útil na empreitada. Dusk Ball são excelentes para caçadas noturnas ou dentro de cavernas, por exemplo.

Também tenha o cuidado de estar com um Synchronizer adequado a Nature que deseja que seu lendário possua, bem como um Speed Checker com um ponto abaixo do alvo (ou acima, caso queira capturar um adversário com 0 IVs em Speed) e um usuário de Final Gambit com HP inferior em 1 ponto ao adversário.

Com tudo pronto, antes de ir ao embate, lute contra qualquer Pokémon selvagem e faça com que seu Synchronizer seja nocauteado. Dessa maneira, ele pode continuar como o primeiro no seu time, mas não entrará em cena na batalha contra o ser mítico. Mesmo assim, o alvo continuará tendo uma chance de 50% de ter a mesma Nature que o Synchronizer. Agora deixe seu Speed Checker em segundo lugar e vamos à caçada!

Ao encontrar o Pokémon, salve o jogo. Comece o embate e teste a velocidade do alvo, para ter certeza que possui 31 IVs em Speed. Se passar por



esse teste, verifique seu HP, confirmando os 31 IVs no Stat. Caso ele passe em ambos os testes, capture! Paralise-o ou coloque-o para dormir e jogue as Poké Balls de sua escolha até o bichão se render. Missão concluída, abra seu perfil e verifique a Nature. Se estiver adequada, siga adiante. Caso contrário, dê um Soft Reset (leia box abaixo) e continue a peregrinação.



Recomeço rápido: o Soft Reset, encontrado em diversos games, permite reiniciar o jogo sem ter de desligá-lo e ligá-lo novamente. Esse recurso, muito útil para evitar o gasto desnecessário de tempo para reiniciar o console, é recorrente em *Pokémon*. Para ativá-lo em XY ou **ΩRaS**, aperte L + R + Start ou L + R + Select em seu Nintendo 3DS.

NÚMEROS CERTOS

Reunimos aqui as informações sobre o nível em que os lendários aparecem em XY e ΩRαS, bem como quanto HP possuem se tiverem 31 IVs em HP, 31 em Speed e 0 em Speed, caso assim desejem, também levando em conta Nature benéfica, neutra ou contrária (exclusivamente no caso de 0 IVs). Aí é só preparar seus Speed Checkers e Final Gambit com a pontuação adequada!

| POKÉMON | NÍVEL | HP (31 IVs) | SPEED (31 IVs, NATURE+) | SPEED (31 IVs) | SPEED (0 IVs) |
|-----------|-------|-------------|-------------------------|----------------|---------------|
| Xerneas | 50 | 201 | 130 | 119 | 93 |
| Yveltal | 50 | 201 | 130 | 119 | 93 |
| Zygarde | 70 | 252 | 174 | 159 | 124 |
| Mewtwo | 70 | 250 | 228 | 208 | 168 |
| Articuno | 70 | 227 | 159 | 145 | 111 |
| Zapdos | 70 | 227 | 182 | 166 | 130 |
| Moltres | 70 | 227 | 167 | 152 | 117 |
| Groudon | 45 | 158 | 108 | 99 | 77 |
| Kyogre | 45 | 158 | 108 | 99 | 77 |
| Regirock | 40 | 126 | 62 | 57 | 40 |
| Regice | 40 | 126 | 62 | 57 | 40 |
| Registeel | 40 | 126 | 62 | 57 | 40 |
| Rayquaza | 70 | 248 | 174 | 159 | 124 |
| Deoxys | 80 | 194 | 295 | 269 | 220 |
| Regigigas | 50 | 185 | 132 | 120 | 94 |
| Lugia | 50 | 181 | 143 | 130 | 103 |
| Ho-Oh | 50 | 181 | 121 | 110 | 85 |
| Heatran | 50 | 166 | 106 | 97 | 73 |
| Latias | 30 | 97 | 88 | 80 | 63 |
| Latios | 30 | 97 | 88 | 80 | 63 |

Confirmados Speed, HP e Nature, o próximo passo é levar o Pokémon até o IV Judge e verificar quais outros IVs foram adquiridos. Não vamos mentir: as chances de obter uma criatura com os 5 IVs desejados é pequena, quiçá em todos os 6 Stats, mas perseverança é a chave de tudo. Na pior das hipóteses,

você pode parar quando obtiver IVs adequados nos atributos mais importantes, como HP, Speed e em um dos Stats ofensivos em algum monstro atacante. De qualquer maneira, basta repetir o processo e, eventualmente, você será recompensado com o tão desejado lendário perfeito!

| POKÉMON | NÍVEL | HP (31 IVs) | SPEED (31 IVs, NATURE+) | SPEED (31 IVs) | SPEED (0 IVs) |
|------------------|-------|-------------|-------------------------|----------------|---------------|
| Uxie | 50 | 150 | 126 | 115 | 90 |
| Mesprit | 50 | 155 | 110 | 100 | 76 |
| Azelf | 50 | 150 | 148 | 135 | 108 |
| Palkia | 50 | 165 | 132 | 120 | 94 |
| Dialga | 50 | 175 | 121 | 110 | 85 |
| Giratina | 50 | 225 | 121 | 110 | 85 |
| Virizion | 50 | 166 | 140 | 128 | 101 |
| Terrakion | 50 | 166 | 140 | 128 | 101 |
| Cobalion | 50 | 166 | 140 | 128 | 101 |
| Reshiram | 50 | 175 | 121 | 110 | 85 |
| Zekrom | 50 | 175 | 121 | 110 | 85 |
| Kyurem | 50 | 200 | 126 | 115 | 90 |
| Raikou | 50 | 165 | 148 | 135 | 108 |
| Entei | 50 | 190 | 132 | 120 | 94 |
| Suicune | 50 | 175 | 115 | 105 | 81 |
| Tornadus | 50 | 154 | 144 | 131 | 104 |
| Thundurus | 50 | 154 | 144 | 131 | 104 |
| Landorus | 50 | 164 | 133 | 121 | 95 |
| Cresselia | 50 | 195 | 115 | 105 | 81 |

A ARTE DA GUERRA

O PRIMEIRO PASSO DA VITÓRIA É CONHECER A MELHOR TÁTICA



Felipe Camarossi



Uma batalha Pokémon não é apenas uma contenda entre dois treinadores tentando provar uma supremacia. É uma arte. Essa dança envolve um embate psicológico que vai muito além de uma mera escolha de ataques. O clima, o tempo e até mesmo a escolha de monstros mais ofensivos ou defensivos pode definir o rumo de um confronto antes mesmo dele começar. Por isso, explicaremos aqui algumas das principais formas de se jogar competitivamente, algumas ideias para você testar em seu time e para se preparar para encarar o dos outros. Se você quiser vencer a guerra, esteja pronto para ela.

A GRANDE OFENSIVA

Boa parte dos jogadores acredita que o melhor caminho para a vitória é ter o ataque mais forte – e faz sentido, já que o objetivo da batalha é reduzir o HP dos oponentes a zero.

Ataques de grande poder, velocidade alta para agir antes e golpes com prioridade elevada são alguns dos sintomas que indicam que seu time está caminhando para a velha tática conhecida como Hyper Offensive, que é baseada em estruturar a equipe com poderosos atacantes e algum suporte para que eles continuem fazendo um belo estrago. O comportamento de um time ofen-



sivo envolve ter golpes que batam em todas as principais ameaças do cenário competitivo, enquanto seus tipos se cobrem para que possam alternar com segurança. Aliás, a troca de Pokémon é fundamental quando se joga assim, pois é preciso ter um constante controle do ritmo do jogo. Você deve ter o lutador certo na hora certa em campo o tempo todo para colocar pressão no oponente, e isso fica mais tranquilo graças a uma série de técnicas.

A melhor maneira de preservar esse controle é prever as ações do adversário. Esse ato, conhecido no metagame



Mega Mawile tem muito poder, mas Swords Dance deixa tudo insano!

como Predict, é uma das ciências mais paradoxais do universo da franquia por ser simples e complexa ao mesmo tempo. A mecânica é assim: você traça o perfil de jogo do oponente de acordo com as últimas jogadas dele, usa um pouco de senso comum e então tenta adivinhar o que ele fará em seguida. A teoria é fácil, difícil é colocar em ação.

Isso é fundamental para jogar competitivamente e ganhar vantagem no embate. Por exemplo, se tiver um Scizor na arena e seu oponente tiver algum ataque do tipo Fire, é provável que ele use esse golpe. O jeito será

Chumbo trocado: como o foco do time é atacar constantemente, às vezes trocar de Pokémon pode quebrar seu ritmo. Uma solução está nos golpes U-Turn e Volt Switch. Além de causar dano, permitem que o usuário saia de campo imediatamente. Adotado por um Pokémon mais rápido, coloca outro que resista aos golpes do inimigo. Se usado em uma criatura mais lenta, garantirá que aquele que entrar na arena depois não receba golpes no mesmo turno!

trocá-lo com alguém que resista às chamas, como Kingdra, pois o dano será muito baixo. Aí você cria uma situação no qual houve uma alternância segura, deixando o oponente desconfortável. Você pode ir ainda além, tentando prever o que seu oponente irá prever (!), mas isso é algo que se ganha naturalmente com a experiência.

QUEBRANDO A ESPADA

Certos treinadores acreditam que o melhor ataque é uma boa defesa, e resolvem ganhar o game cansando seus inimigos e drenando a energia deles aos poucos. Foi com essa mentalidade que nasceu o estilo conhecido como Stall (enrolação, em tradução livre), que abusa de condições negativas de status e outras formas de dano indireto para debilitar os Pokémon do adversário.

Nesses times, há uma predominância de monstrinhos com valores altos de HP, Defense e Special Defense, intercalando para cobrir as fraquezas uns dos outros, além de terem combinações de tipos que os deixam ainda mais resilientes. Isso tudo é para garantir que o adversário não te derrube enquanto é minado aos poucos por Entry



Com sua grande resiliência, Mega Venusaur é ótimo em Stall

Hazards (Spikes, Toxic Spikes e Stealth Rock), por condições negativas (Badly Poisoned e Burned) ou por condições climáticas (Sandstorm e Hail).

Para garantir a sobrevivência do time, são usadas inúmeras técnicas de recuperação do HP dos seus grandes escudos. Movimentos como Recover, Wish, Softboiled são pedida certa, assim como Heal Bell para evitar as condições negativas em seu próprio grupo. As habilidades Regenerator e Natural Cure ajudam muito na troca e itens como Leftovers e Citrus Berry expandem a durabilidade dos seus monstrinhos.

A única verdadeira ameaça é que golpes como Taunt podem prevenir essa tática, pois proíbe seus Pokémon de usarem seus golpes de recuperação ou status. Por isso, é bom ter algo no time que consiga atacar com tudo ou para evitar a famosa provocação. Movimentos como Dragon Tail vêm muito a calhar, já que rotacionam o time do inimigo, fazendo com que seus integrantes batam contra seus Entry Hazards repetidamente, além de ter serventia mesmo depois de receber Taunt.



Após Taunt, não é preciso temer o Spore de Breloom!

Vale ressaltar que, apesar de sua elevada eficácia em Single Battles, Stall é incomum nas batalhas em dupla, devido ao jogo ser muito acelerado e existir muitos ataques rolando ao mesmo tempo, tornando inviável a tática defensiva e o dano residual.



O CLIMA EM SUAS MÃOS

Os movimentos Rain Dance, Sunny Day, Sandstorm e Hail são capazes de moldar o estado do campo de batalha, o que faz com que diversos Pokémon e ataques se comportem de maneira diferente. É por isso que muitos times se focam nisso ao armar a estratégia, alterando as condições climáticas e usando criaturinhas que tirem máximo proveito disso. Quando convocadas,

essas alterações no cenário perduram por 5 turnos, mas esse valor pode aumentar para 8 se o usuário do golpe ou habilidade que o trouxe à arena tiver equipado um determinado item amplificador. A tabela na página 83 mostra o que fazem tais condições climáticas.

OS CLIMAS SUPREMOS

Há três condições climáticas que só podem ser convocadas por Primal Groudon, Primal Kyogre e Mega Rayquaza. Consideradas superiores, só ficam ativas enquanto seus invocadores permanecerem em campo e sobrepõem qualquer clima normal, impedindo que eles sejam provocados. Todavia, estão no mesmo patamar de prioridade, então o último a ser invocado substituirá o anterior. Confira quais são e quais são seus efeitos na tabela abaixo.

| CLIMA | CAUSADO POR | EFEITOS |
|-----------------------|--|---|
| Harsh Sunlight | Habilidade Desolate Land de Primal Groudon | Os mesmos do clima Sunshine. Golpes do tipo Water não funcionam |
| Heavy Rain | Habilidade Primordial Sea de Primal Kyogre | Os mesmos do clima Rain. Golpes do tipo Fire não funcionam |
| Strong Winds | Habilidade Delta Stream de Mega Rayquaza | Golpes superficazes contra o tipo Flying têm seu poder reduzido. O dano então se torna normal |

Cada clima faz muito mais alterações no campo de batalha do que apenas mudanças estéticas, e é o papel do jogador saber aproveitar ao máximo cada uma dessas vertentes. Por exemplo, estruturar um time de Rain envolve contar não somente com Pokémon Water e que tenham as habilidades citadas, mas também aqueles com fraqueza a Fire, pois esse tipo de golpe tem poder reduzido, ou então alguns Flying que tenham acesso a Hurricane para superar a precisão antes ruim.

O uso de climas hoje é mais comum nas batalhas em dupla, devido ao limite de turnos e mais Pokémon se aproveitam dos efeitos em campo ao mesmo tempo, mas temos seu uso também em Single Battles. Quando duas criaturas entram em batalha ao mesmo tempo com habilidades de mudança de clima, é importante lembrar que a habilidade do mais lento prevalecerá, então pense nisso ao montar seu time!



TUDO NO SEU RITMO

A última das grandes táticas que falaremos aqui é o controle de velocidade. Speed é provavelmente o atributo mais importante de qualquer Pokémon, pelo simples fato de determinar quem agirá primeiro na batalha, e isso define tudo. Imagine nocautear todos da equipe do oponente antes deles conseguirem tomar qualquer atitude. É essa a importância de se ter vantagem quando o assunto é Speed.

Mas como se pode ter prioridade nesse quesito? Existem muitas respostas para essa pergunta, mas a primeira delas é justamente a "prioridade".



| CLIMA | CAUSADO POR | ITEM AMPLIFICADOR | EFEITOS |
|-------------------|--|-------------------|--|
| SUN-SHINE | Movimento Sunny Day. Habilidade Drought | Damp Rock | <ul style="list-style-type: none"> • Golpes Fire ficam 50% mais fortes • Golpes Water ficam 50% mais fracos • Solar Beam dispara em um único turno • Thunder e Hurricane têm precisão reduzida para 50% • Synthesis, Morning Sun e Moonlight recuperam 66% de HP • Growth aumenta o Attack e o Special Attack em 2 estágios • As habilidades Chlorophyll, Dry Skin, Solar Power, Leaf Guard e Flower Gift são ativadas • Weather Ball tem seu poder dobrado e assume o tipo Fire |
| RAIN | Movimento Rain Dance. Habilidade Drizzle | Heat Rock | <ul style="list-style-type: none"> • Golpes Water ficam 50% mais fortes • Golpes Fire ficam 50% mais fracos • Solar Beam dispara após dois turnos • Thunder e Hurricane têm sua precisão aumentada para 100% • Synthesis, Morning Sun e Moonlight recuperam 25% de HP • As habilidades Hydration, Dry Skin, Rain Dish e Swift Swim são ativadas • Weather Ball tem seu poder dobrado e se torna tipo Water |
| HAIL | Movimento Hail. Habilidade Snow Warning | Icy Rock | <ul style="list-style-type: none"> • Todos os Pokémon que não sejam Ice perdem 6,25% de HP por turno • Blizzard tem sua precisão aumentada para 100% • Synthesis, Morning Sun e Moonlight recuperam 25% de HP • As habilidades Ice Body e Snow Cloak são ativadas • Weather Ball tem seu poder dobrado e se torna tipo Ice |
| SAND-STORM | Movimento Sandstorm. Habilidade Sand Stream | Smooth Rock | <ul style="list-style-type: none"> • Todos Pokémon que não sejam Rock, Ground ou Steel perdem 6,25% de HP por turno • Pokémon do tipo Rock ganham uma bonificação de 50% em Special Defense • Solar Beam tem seu poder reduzido em 50% • Synthesis, Morning Sun e Moonlight recuperam 25% de HP • As habilidades Sand Veil, Sand Rush e Sand Force são ativadas • Weather Ball tem seu poder dobrado e se torna tipo Rock |

A função Priority é um valor oculto que define quais ações acontecerão primeiro em uma batalha Pokémon, e ter conhecimento delas pode definir todo o rumo de uma contenda. Desde as coisas mais básicas, como a troca de Pokémon, até as mais avançadas, como quando técnicas de proteção agem, confira na lista ao lado quando seu movimento acontecerá, usando como referência os valores de +7 para -7, independente do fator Speed.

Agora, se o seu foco for agir diretamente pelo fator Speed, existem outras formas de ter vantagem. A mais comum delas é através da condição negativa Paralysis, induzida por uma série de golpes – como Thunder Wave e Glare –, que reduz a velocidade do alvo para apenas 25% do original, além de existir a chance de 25% de suas ações serem inutilizadas no turno. Espalhar esse status nos inimigos que querem

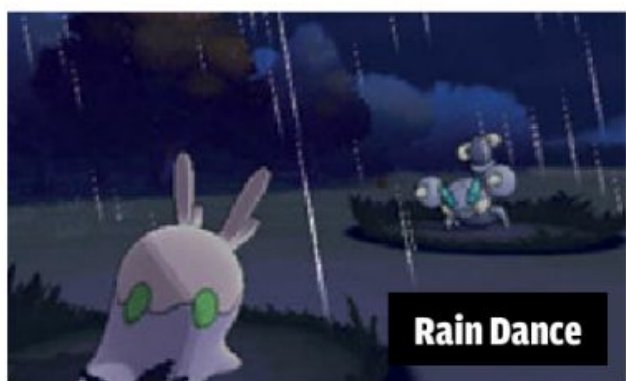


ser mais rápidos é uma forma eficaz de garantir sua supremacia no ritmo.

Em Double Battles, outra tática comum é a do Tailwind, um movimento que faz com que todos os Pokémon do time ganhem uma bonificação em Speed por 4 turnos. Treinadores mais experientes fazem seu grupo inteiro se basear no golpe, com investimento de EVs no atributo apenas o suficiente para que, após Tailwind entrar em ação, consigam ultrapassar a velocidade das ameaças mais comuns do game.

Ainda há um método que está escondido ali na tabela, na prioridade -7. Trick Room é um movimento que inverte a ordem de combate dos Pokémon por 5 turnos, fazendo com que os mais lentos ajam antes. É uma tática muito boa em um game focado em velocidade, já que pode desmontar a maioria dos times. O problema está em acionar o golpe, algo que nem sempre é possível e pode acabar gerando um atraso.

Ainda existem muitas táticas complexas e incomuns por aí, mas não temos como falar de cada uma delas.



| PRIORIDADE | MOVIMENTO OU AÇÃO |
|------------|---|
| +7 | Pursuit (quando o adversário troca de Pokémon) |
| +6 | Troca de Pokémon, uso de itens, fugir do combate, MegaEvoluir e o início de carga do Focus Punch |
| +5 | Helping Hand |
| +4 | Detect, Protect, King's Shield, Magic Coat, Spiky Shield, Snatch |
| +3 | Endure, Quick Guard, Wide Guard, Crafty Shield, Fake Out |
| +2 | Rage Powder, Follow Me, Feint, Extreme Speed |
| +1 | Ally Switch, Baby-Doll Eyes, Bide, Ion Deluge, Powder, Aqua Jet, Bullet Punch, Ice Shard, Water Shuriken, Mach Punch, Quick Attack, Shadow Sneak, Vacuum Wave, Sucker Punch |
| 0 | Todos os golpes e ações não listados aqui |
| -1 | Vital Throw |
| -2 | ----- |
| -3 | Disparo do Focus Punch |
| -4 | Avalanche, Revenge |
| -5 | Counter, Mirror Coat |
| -6 | Roar, Whirlwind, Circle Throw, Dragon Tail |
| -7 | Trick Room |

Pokémon é um jogo de possibilidades infinitas, e o toque do treinador faz uma partida se diferenciar de outra. Entre escolher uma dessas táticas ou misturar várias delas, vai depender apenas de você. Só escolha com cautela, porque assim que o planejamento estiver terminado, será a hora de finalmente tirar as Pokébolas do bolso.



MONTANDO SEU TIME

SEUS POKÉMON JÁ ESTÃO TREINADOS?
ENTÃO VAMOS ESTRUTURAR UMA EQUIPE!



Felipe Camarossi



Depois dessa longa jornada de treinamento e aprendizado, enfim chega a tão esperada hora de definir quais serão os seis Pokémon que farão parte do seu esquadrão. Embora pareça ser extremamente simples, como pegar um punhado de monstros que você goste, colocá-los juntos e torcer para tudo dar certo, há toda uma ciência por trás dessa etapa. Por isso, prepare-se para o teste final!

PRIMEIRO NO PAPEL

Sempre comece seu planejamento no papel. Não saia Breedando e treinando

todas as criaturas que der na telha, pois isso vai torrar um tempo que poderia ser aproveitado apenas naqueles que realmente planeja usar em batalha.

Entre os treinadores mais competitivos existe a predominância de dois cenários: Singles 6x6 e Video Game Championships. O primeiro é famoso por ser o básico dos jogos, no qual cada jogador conta com seis parceiros para lutas de um contra um. O modelo costuma ser o favorito dos iniciantes. O segundo é a opção daqueles que querem investir no cenário competitivo oficial, aquele organizado pela Poké-

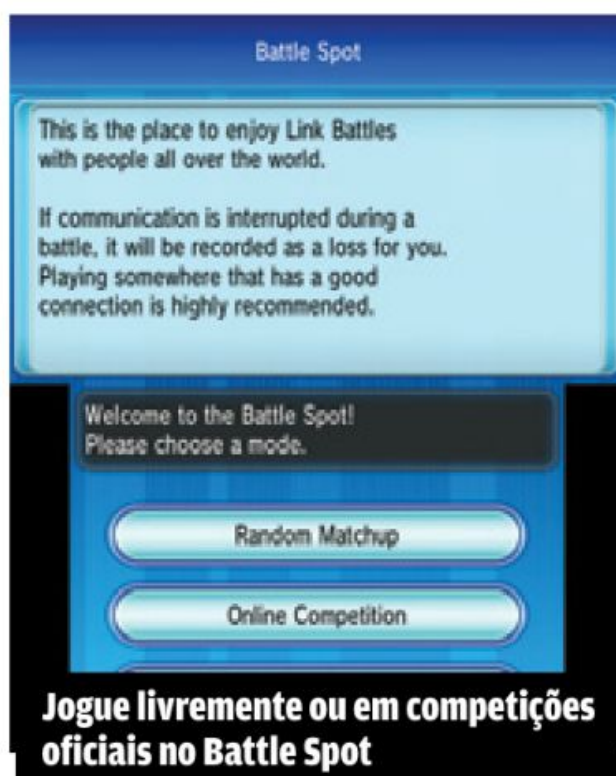
mon Company, no qual cada treinador leva seis Pokémon para a luta, mas só aproveita quatro deles em uma batalha de duplas (Double Battle).

Uma vez que tenha optado por uma modalidade, defina qual será o objetivo da sua equipe. Qual é o plano? É fazer seus inimigos sucumbirem aos poucos às condições negativas de status? É criar uma predominância climática e abusar disso para sua vantagem? É abrir caminho para um único atacante derrubar o time adversário? Sua meta deve se basear em uma tática que aproveite os talentos de seus seis Pokémon.

Um bom time é aquele capaz de interromper os planos do outro. Por isso, estude avidamente o cenário competitivo para conhecer quais equipes são as mais populares, quais Pokémon são os mais utilizados e como elaborar um grupo que enfrente em pé de igualdade a concorrência. É uma batalha de números, no qual é preciso transformar uma aparente desvantagem em um elemento surpresa.

PRECAUÇÕES INICIAIS

Antes de começar a pensar em uma equipe para Singles 6x6, entenda algumas características da modalidade. Diferente do que acontece nas aventuras da franquia, em uma batalha



competitiva você não é notificado quando seu adversário resolve trocar de Pokémon e tampouco recebe uma prévia do que ele usará. Com isso, você trocará de monstros com muita frequência durante a luta, seja para se adaptar ao inimigo ou para que ele se adapte a você.

Por este motivo, há uma predominância dos chamados Entry Hazards, que são golpes que criam obstáculos no lado do oponente do campo, para afligir seus Pokémon ao entrarem na arena. Pouco usados no modo história, é normal que não se conheça quais são seus efeitos. É primordial se preparar ao encontrá-los.

Spikes, Toxic Spikes e Sticky Web (imagem à esquerda) afetam apenas Pokémon que estejam no chão. Ou seja, criaturinhas do tipo Flying e donas da habilidade Levitate são totalmente imunes aos seus efeitos. Além disso, caso entre em campo com um monstinho do tipo Poison enquanto Toxic

Spikes estiver no seu canto da arena, as estacas serão absorvidas sem nenhum revés. O mesmo não pode ser dito sobre Spikes e um tipo Ground, infelizmente.

Não é preciso ser nenhum gênio para perceber que, em uma modalidade onde existem trocas constantes em uma eterna brincadeira de gato e rato, ter um punhado de armadilhas em campo atormentando a cada vez que um Pokémon sai de sua Pokébola é, no mínimo, inconveniente – e, no máximo, extremamente desagradável.

É claro que há alguns meios para se livrar desses efeitos. Rapid Spin, um golpe físico de 20 de força e tipo Normal, limpa seu lado do campo de Entry Hazards. O segundo é Defog, golpe de suporte do tipo Flying que dá um jeito nos dois lados da arena, além de reduzir a Evasion do inimigo em um estágio. Por esses motivos, é sempre bom ter ao menos um usuário de um desses movimentos em qualquer equipe de Singles.



Você pode praticar no Battle Maison antes de tentar lutar com jogadores reais

SEIS É DEMAIS

A primeira coisa que se deve ter em mente é a variedade. Não use diversos Pokémon do mesmo tipo, pois isso criará fraquezas recorrentes. O melhor caminho é selecionar seis criaturas que tenham resistências que se comple-

| NOME | TIPO | EFEITO |
|--------------|--------|---|
| Spikes | Ground | Causa dano no oponente ao entrar na arena. Pode ser usado por até três vezes, com o dano se elevando conforme o número de Spikes em campo (12,5% com uma camada, 16,67% com duas e 25% com três) |
| Toxic Spikes | Poison | Causa a condição negativa Poison no oponente que entrar em campo. Caso seja usado duas vezes, os adversários que pisarem na arena serão afetados pela condição Badly Poisoned, que causa dano crescente |
| Stealth Rock | Rock | Causa dano no oponente ao entrar em campo. A intensidade depende do tipo do adversário e sua relação de vantagem e desvantagem com o tipo Rock (3,125% com resistência quádrupla, 6,25% com resistência normal, 12,5% em neutro, 25% em fraqueza e 50% em fraqueza quádrupla) |
| Sticky Web | Bug | Reduz a velocidade do oponente que entrar em campo em um estágio |



Quando se sentir seguro, aí jogue online!



tem, cobrindo os pontos fracos uns dos outros. Lembrem-se que isso se estende às habilidades também! Imagine que você tenha um Scizor, que tem fraqueza quádrupla contra Fire. Aí, você faria uma ótima combinação com Heatran, portador da habilidade Flash Fire, o que o torna imune ao tipo.

Provavelmente, ao imaginar sua equipe, você já deve ter pensado em um monstrinho que gostaria que estivesse nela, como se fosse uma peça central. Por que não elaborar o grupo tendo ele como base? Escolhido o líder, eleja mais um ou dois que exerçam funções semelhantes e que se complementem por tipo, garantindo maior consistência na ofensiva e na resistência. Ainda no exemplo de Scizor e Heatran, um Togekiss garantiria imunidade ao tipo Ground, que atormenta o segundo, enquanto os outros dois são imunes a Poison e resistentes a Steel, que são problemas para Togekiss.



Reúna amigos para treinar e trocar ideias!

Com o núcleo do seu sexteto montado, os Pokémon restantes podem ser selecionados de modo a dar suporte. Pense nas maiores ameaças que podem afligir sua tática e adicione integrantes que evitem isso. Tem problemas com atacantes físicos? Que tal alguém para causar a condição negativa Burn nos oponentes? E se a questão é velocidade, será que Tailwind não vem a calhar em alguma outra criatura? Talvez paralisia? Além disso, sempre assuma que seu oponente também tem membros na equipe focados nesse suporte, ou

mesmo vários, dependendo do tipo de estratégia que ele usar. Nesses casos, considere um usuário de Taunt para evitar golpes da categoria de apoio!

No final das contas, seus Pokémon devem ter sinergia, se comportando como uma única entidade. Saiba a hora certa de atacar e defender, agir ou trocar. Metade do trabalho é montar o time, a outra é contig na batalha.

TIME FRACIONADO

Já ao jogar em dupla, existem outras preocupações. Algumas das estratégias se mantêm. Entretanto, aqui seis Pokémon são escaladados para o desafio, mas só batalhamos com quatro deles.

Apesar de fracionado, o time de duplas deve ter uma integração ainda maior do que na modalidade Singles, pois eles agirão juntos em campo em vez de rolar trocas. Quando você colocar os dois Pokémon em campo, eles deverão estar em sintonia para



PREVISÃO DE COMBATE

Antes da batalha iniciar, existe uma mecânica chamada Team Preview que adiciona um pouco de profundidade ao confronto. Visualize o time do seu adversário e assim escolha quais Pokémon vai usar no começo da contenda. Isso é válido tanto para batalhas Singles 6x6 quanto para VGC, porém a importância da prévia é diferente nas duas modalidades.

Em Singles, é uma questão de escolher apenas um Pokémon para começar, o que pode até influenciar diretamente no passo da partida nos primeiros minutos, mas pode ser contornado.

Já em VGC, você terá de escolher dois Pokémon para dar início ao confronto e mais dois para ficar na reserva, enquanto mais dois nem serão usados na luta. O agravante é que terá de tomar todas essas decisões tentando adivinhar quais serão os quatro escolhidos pelo adversário e ainda qual dupla ele usará logo de cara. Por este motivo é importante ler seu oponente.

Estude estratégias e costumes de quem joga na mesma modalidade que você. Com isso, se acostumará a ver certos padrões e criaturas recorrentes. Observe e selecione o que mais se encaixa melhor em sua estratégia. Assim, terá uma noção do que seu oponente optará, ficando mais próximo de vencer.



garantir que não interrompam um ao outro durante a ofensiva. Por exemplo, não dispare um Earthquake com seu Garchomp com um Heatran do lado, pois isso vai destruí-lo. Todavia, se o Heatran estiver em um Air Balloon ou possuir Protect, as coisas mudam de figura.

O ponto é que, na hora da ação, os seus dois Pokémon se comportarão como se fossem um só, apesar de agirem cada um com seus próprios objetivos, dependendo então um do outro para que seu time conquiste a vitória. Por isso, é bom ficar de olho em como cada membro da equipe se comporta ao lado de outros parceiros, para ter certeza de que todos possam fazer combinações únicas na hora que você mais precise.

Um Landorus pode disparar Earthquakes sem medo ao lado de um Zapdos, pois ele estará voando e será

imune aos golpes terrestres. Enquanto isso, o pássaro pode atirar Discharge no inimigo sem pudor, já que Landorus é do tipo Ground e não sofre com golpes elétricos. O mesmo pode ser aplicado se você colocar algum Pokémon com a habilidade Volt Absorb, como Jolteon ou Raikou, ou o Motor Drive de um Electivire.

Existem até táticas ainda mais inusitadas, como seu Whimsicott usar Beat Up no seu Terrakion. Por que um dos seus Pokémon atacaria o parceiro? Pois o dano será ínfimo, atingirá Terrakion múltiplas vezes com um golpe do tipo Dark e ativará repetidamente a habilidade Justified, aumentando seu ataque.

Não há limites para a criatividade e existem movimentos que só podemos usar adequadamente em Doubles, então não deixe nenhuma oportunidade dessas passar. Não esqueça que vencer a batalha começa no planejamento!

DE OLHO NA CONCORRÊNCIA

Estudar o cenário competitivo antes de fazer parte dele não é só importante para saber com quantos Pokémon você vai jogar, mas também para saber quais monstros os outros jogadores estão usando. Quando você sabe quais são os mais populares, pode se inspirar em algumas táticas para praticar, ter algumas ideias de criaturas para incluir no time e, o mais importante, saber o que terá de enfrentar nos torneios afora.

Por exemplo, se todos estão adotando Mega Kangaskhan, é uma boa ideia ter algo no seu time que possa combatê-la. Ferrothorn causa danos altos na mãezona ao receber ataques físicos, Terrakion é mais rápido e pode nocauteá-la com um único Close Combat e Landorus-Therian e Mega Mawile podem dar trabalho por resistir aos seus golpes e ainda reduzem seu Attack com Intimidade. O ideal é ter um único Pokémon que possa dar problemas para um ou mais das grandes ameaças do universo competitivo.

A Pokémon Company disponibiliza no site 3ds.pokemon-gl.com algumas tabelas com as criaturinhas mais utilizadas em cada um de seus campeonatos. Na imagem ao lado estão estatísticas dos jogadores que participam das Rating Battles de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. São partidas para acumular pontos e subir no ranking regional e mundial do game. Se quiser ser o melhor, não ignore o que os melhores fazem e suba os degraus da escadaria da fama!













MEGA EM FOCO

Até a quinta geração da franquia, a estruturação de equipes era estritamente focada em conseguir juntar um grupo de monstrinhos que conseguisse atuar na estratégia imaginada. Com a chegada da nova era, uma outra pergunta surgiu entre a etapa da escolha da tática e dos seus Pokémon: "Qual MegaEvolução liderará minha trupe?".

XY trouxe uma nova incógnita para a equação na forma dessa nova transformação que nossos amados parceiros ganharam, pois elas deixam as criaturas com níveis de poder equiparáveis ao dos lendários. Com a exceção de Mega Alakazam, todos ganham 100 pontos em seus Base Stats, al-



Choose a Pokémon

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| <p>1 Kangaskhan</p> <p>Normal</p>  | <p>2 Thundurus</p> <p>Electric Flying</p>  | <p>3 Garchomp</p> <p>Dragon Ground</p>  | | |
| <p>4 Landorus</p> <p>Ground Flying</p>  | <p>5 Gengar</p> <p>Ghost Poison</p>  | <p>6 Suicune</p> <p>Water</p>  | <p>7 Talonflame</p> <p>Fire Flying</p>  | |
| <p>8 Aegislash</p> <p>Steel Ghost</p>  | <p>9 Cresselia</p> <p>Psychic</p>  | <p>10 Heatran</p> <p>Fire Steel</p>  | <p>11 Charizard</p> <p>Fire Flying</p>  | <p>12 Blaziken</p> <p>Fire Fighting</p>  |

guns mudam de habilidade e outros até mesmo de tipo, tornando-se criaturas completamente novas ao passar para o novo estágio – e isso, claro, muda tudo.

Independente do estratagema que você optar por seguir, há uma vasta variedade de MegaEvoluções que cairão como uma luva. Se quiser uma equipe climática envolvendo o sol, Mega Charizard Y é perfeito ao invocar Drought, sua nova habilidade. Quer um time de

Stall que não fique preso a condições negativas? Mega Sableye é pedida certa com seu Magic Bounce, refletindo quaisquer golpes do gênero enviados pelo atacante.

A questão toda é que hoje é mais comum montar um time que gire em torno de uma MegaEvolução. Se satélites giram em torno de um corpo celeste, seu Mega nada mais será do que o grande centro do sistema chamado

o grande centro do sistema chamado "equipe". Enquanto obviamente cada membro do grupo poderá operar de forma independente, não é incomum que todos ajudem o capitão a exercer sua função com plena capacidade.

Por exemplo, Mega Swampert tem Stats ofensivos de se admirar, além de uma grande resiliência, mas não tem muita velocidade. Sua habilidade, contudo, permite que a Speed dobre enquanto estiver na chuva. Por isso, é interessante andar com um Politoed na equipe.

Mega Sceptile ganha uma bonificação em Special Attack sempre que é atingido por um ataque do tipo Electric, mas o tipo Grass/Dragon naturalmente resiste duplamente a golpes elétricos. Então como se aproveitar dessa Ability? Uma forma é colocar um Gyarados na trupe, que é duplamente frágil contra tipos Electric. Em Singles, um Predict em cima de um golpe elétrico te dará a chance de trocar para o Mega Sceptile e absorver o moviment. Em Doubles, os golpes do tipo serão naturalmente redirecionados para a fera esverdeada.

Indo um pouco além, observemos Mega Beedrill. A abelhuda tem uma velocidade assombrosa e um poder ofensivo assustador, mas tem dois problemas vitais. Além de ser frágil contra todos os tipos de Entry Hazards, não tem meios de derrubar a maioria dos Pokémon Stee, especialmente Skarmory. O que fazer para otimizar seu uso? Uma ideia é colocar alguém com Rapid Spin ou Defog para limpar as



possíveis armadilhas e algum Pokémon com Magnet Pull, como Magnezone, para eliminar os monstros metálicos do seu adversário. Uma vez que eles estejam fora de jogo, Mega Beedrill pode fazer a festa com os oponentes!

A parte mais difícil é justamente escolher o Mega apropriado para a situação, especialmente quando alguns conseguem atuar bem em mais de uma tática. O melhor que você pode fazer é experimentar. Escolha seu favorito e jogue com ele para saber como funciona, quais seus pontos fortes e fracos, os inimigos que mais dão trabalho e como superá-los usando os artifícios do seu

próprio time. O importante é sorrir e dar seu melhor em cada disputa.

A IMPORTÂNCIA DA PRÁTICA

Algo pouco valorizado, mesmo entre os jogadores mais sérios, é a prática constante. Quanto mais se participa de batalhas, maior sua tendência de desenvolver a capacidade cognitiva e assimilar melhor os estratagemas que seus oponentes possam usar. Da primeira vez que ver um Pachirisu em campo, pode ser que você não faça ideia do que ele é capaz, mas depois de enfrentar alguns, estará em uma posição estrategicamente superior a do seu adversário.

Para isso, use e abuse das funções online. Constantemente o Battle Spot é atualizado com competições temáticas, com diferentes regras que estimulam o aprendizado e a criatividade. Esses campeonatos também rendem alguns prêmios para os jogadores, como itens e Pokémon exclusivos para os participantes, além de darem pontos para o ranking regional e mundial das Rating Battles. Jogar com configurações distintas sempre é bom, pois sair da zona de conforto estimula o aprendizado.

E, é claro, nunca deixe de lado os amigos! Se você tem irmãos, primos ou colegas de classe que também jogam *Pokémon*, faça competições com eles. Joguem uns com os outros e se ajudem a evoluir. Se não conhece ninguém, fique de olho nas redes sociais, pois há inúmeros grupos que organizam campeonatos presenciais e online.

Ou então, procure pela Liga Organizada Pokémon da sua região, associações



que, tempos atrás, eram conhecidas como Liga Oficial Pokémon, para ficar por dentro da competição nacional. A LOP promove há décadas as mais diversas atividades ligadas à franquia.

Batalhar contra os treinadores do jogo pode ser um bom exercício, mas a verdadeira prática vem ao enfrentar outros humanos, que te forçarão a jogar cada vez melhor e a lapidar cada vez mais suas estratégias. Só não perca o ritmo, pois, quem para de competir, pode ter um tempo difícil para voltar ao auge!

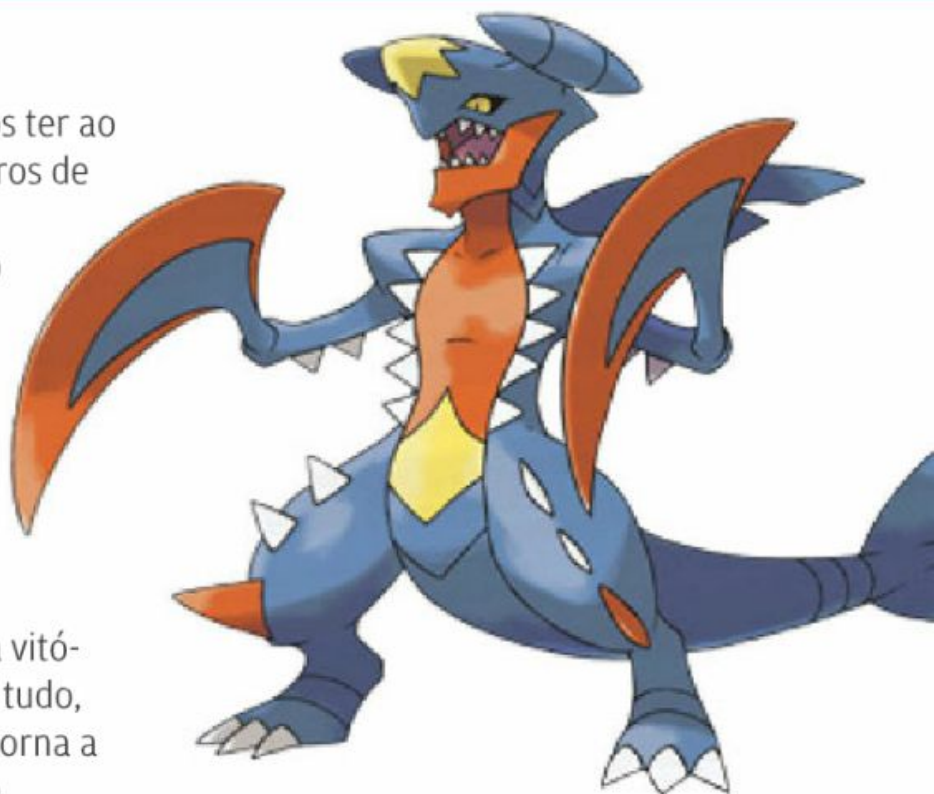
PALAVRINHA FINAL

Observe. Essa é a dica mais importante para qualquer jogador iniciante quando entrar nesse mundo cheio de mistérios. Veja outras pessoas jogando, acompanhe os campeonatos, estude estratégias e assimile o que está acontecendo. Esse estudo, que parece tedioso por vezes, mostrará um mundo novo, que guarda

diversões que jamais imaginamos ter ao lado de seus eternos companheiros de bolso.

Sempre tenha em mente que o mais importante é a diversão e o respeito. *Pokémon* pode ser sobre o combate, mas também se trata de amizade, sobre usar os embates para conhecer uns aos outros. Respeite seus adversários e veja o que tem a aprender com eles, na vitória ou na derrota. Ninguém sabe tudo, nem nunca saberá, e é isso que torna a série tão dinâmica e empolgante.

Por essas páginas deixamos o cenário competitivo um pouco mais claro. Pode ser algo complexo, mas está sempre de portas abertas para quem quer aprender. Por isso, não tenha medo de tentar de novo, de perder e lutar outra luta. O verdadeiro Mestre Pokémon não é aquele que venceu sempre, mas sim o que sabe aprender ao cair. Nos vemos em nossa próxima aventura!



Quem sabe o próximo campeão ou a próxima campeã não é você?







Seja dos mestres o melhor!

Desbravamos Kalos e Hoenn, vivemos lendas e salvamos o mundo ao menos duas vezes, mas os melhores momentos das aventuras acontecem depois de pegarmos todos eles. Aprenda com esse guia a ter criaturas mais fortes, conquiste lendários e saiba como jogar competitivamente com seus amigos e rivais. Você achou que a jornada em Pokémon X e Pokémon Y ou Pokémon Omega Ruby e Pokémon Alpha Sapphire havia terminado? Ela está só começando...

Nintendo[®]
Pocket Guide World

TAMBOON® CASE
ISBN 978-85-67868-04-2
R\$ 14,90
Edição 02
9 788567 186804
Guia Competitivo
NW Pocket Guide