

**1<sup>a</sup> EDIÇÃO DIGITAL DA SUA REVISTA PREFERIDA!**

**Nintendo®**

**World**



**POKÉMON™**

**O melhor dos monstros em 2010**

**PLANETA POKÉMON**  
ESTRATÉGIAS PARA VOCÊ  
VENCER TODAS AS BATALHAS

**PREVIEWS E REVIEWS**  
POKÉPARK Wii, HEARTGOLD &  
SOULSILVER E BLACK & WHITE

**MATÉRIAS ESPECIAIS**  
JOGO DE CARTAS, BASTIDORES  
DE JOGOS E MUITO MAIS!

Edição Nº 140-A  
NINTENDOWORLD.COM.BR  
Tambora®

# DONKEY KONG

## COUNTRY™

### RETURNS



**Donkey Kong está de volta numa nova aventura!  
Agora 2 jogadores\* podem jogar ao mesmo tempo!**

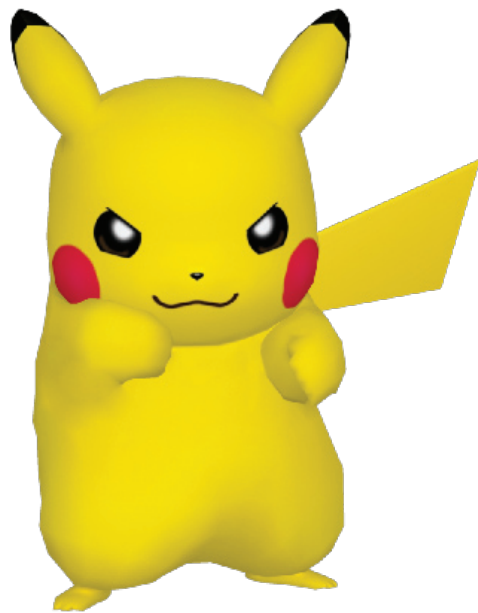
\*Acessórios adicionais necessários. Vendidos separadamente.

**Wii™**

©2010 Nintendo. Donkey Kong Country e Wii são marcas registradas da Nintendo.

**Nintendo**

# SUMÁRIO



- |  |  |
|--|--|
| <b>04 Planeta Pokémon NW #130</b>  | <b>31 Planeta Pokémon NW #137</b>  |
| <b>07 Planeta Pokémon NW #131</b>  | <b>34 Planeta Pokémon NW #138</b>  |
| <b>10 Heart Gold &amp; Soul Silver</b><br>Review especial sobre o remake lançado em 2010 para Nintendo DS.                         | <b>37 Três Vezes Pokémon</b><br>Review da versão Ocidental de <i>PokéPark Wii</i> e previews de <i>Pokémon Black &amp; White</i> e <i>Pokémon Ranger: Guardian Signs</i> . |
| <b>19 Planeta Pokémon NW #135</b>  | <b>46 Planeta Pokémon NW #139</b>  |
| <b>22 Especial PokéPark Wii</b><br>Review da versão japonesa do game criado para o Wii.  | <b>49 Pokémon Ranger: GS</b><br>Review do novo spin-off da série.  |
| <b>26 Especial Cartas Pokémon</b><br>Mesmo após 12 anos, as Estampas Ilustradas de Pikachu e cia. ainda entretêm jogadores de RPG. | <b>51 Planeta Pokémon NW #140</b>  |
|  | <b>54 Planeta Pokémon NW #141</b>  |

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente;

se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



6,5 - 7,0



7,5 - 8,5



9,0 - 10

# EDITORIAL



## PIKACHU VIRTUAL

A história começou assim. O nosso diretor editorial, o André Forastieri, queria de alguma forma agradecer aos leitores da **NW** por continuarem conosco por mais um ano. E aí surgiu a ideia de preparamos um presente bacana: uma retrospectiva em forma de revista eletrônica (e gratuita!).

Assim, folheamos todas as edições de 2010 e concluímos que, como se tratava de nossa primeira versão eletrônica, devíamos escolher um tema bem especial. Por isso, reunimos em mais de 50 páginas o melhor conteúdo publicado de janeiro a dezembro sobre Pokémon: de reportagens especiais a análises de games e estratégias de batalhas.

E o assunto não poderia ser outro. Lançada em 1996 para Game Boy, a tão popular e querida saga dos monstros de bolso fará 15 anos em fevereiro. Durante esse período, Pikachu e seus amigos sempre estiveram presentes na **NW**. Não é à toa que a nossa seção Planeta Pokémon faz tanto sucesso, ainda mais pela competência do colunista e mestre Pokémon Mateus Lôbo. Em 2011, eles estarão por aqui. Além do aniversário, *Pokémon Black & White* chegará ao Ocidente, prometendo revolucionar a franquia. Aguarde, pois o Mateus e a redação estão preparando muitas matérias sobre o lançamento. Até lá, curta a **Nintendo World Digital**. E não se preocupe, nintendista. A versão em papel continuará sendo publicada mensalmente. Aliás, enquanto escrevo este editorial, a NW #141 está entrando na gráfica. A capa você vê em primeira mão na última página. Até o ano que vem!

> **Igor Andrade**  
Editor-Assistente

redacao@nintendoworld.com.br

# GUIA DE BATALHAS POKÉMON

Se você é um novato no assunto,  
aprenda alguns fundamentos básicos

> **Mateus Lobo**



## ATRIBUTOS

Existem seis tipos. São eles:

**HP:** **Vida** do Pokémon. Quando o nível chega a zero, o monstrinho desmaia.

**ATK:** O atributo **Ataque** é responsável por aumentar o dano de golpes físicos.

**DEF:** O atributo **Defesa** é a resistência contra golpes físicos.

**S.ATK:** O atributo **Especial Ataque** é responsável por aumentar o dano de golpes especiais.

**S.DEF:** O atributo **Defesa Especial** é a resistência contra golpes especiais.

**SPEED:** **Velocidade** do Pokémon, determina quem vai atacar primeiro.

## ABILITIES

As Abilities (Habilidades) são efeitos que cada Pokémon possui e, normalmente, são usados durante alguma momento da batalha. Existem várias Abilities e só são

ativadas sob condições específicas. Exemplo: Os Pokémon que possuem a Ability Levitate não podem ser atingidos por golpes do tipo Ground. O Pokémon que possui a Ability Motor Drive aumenta a sua Speed quando é atingido por um golpe do tipo Electric.

## EFFORT VALUE (EV)

Significa Valor de Esforço. São pontos obtidos após você derrotar um Pokémon de um adversário. Juntando esses pontos é possível aumentar de forma organizada os atributos de seus monstros.

## NATURE

A Nature (Natureza) seria a personalidade do Pokémon. Existem 25 Natures. Vinte delas possuem capacidade de aumentar um atributo em 10% e, ao mesmo tempo, diminuir outro em 10%. HP é o único quesito que não é afetado por Natures.

## BASES

Imagine que você possui um Pikachu no level 20 e quer saber quais serão os atributos dele no level 100. As bases existem para mostrar qual é o valor mínimo e máximo que cada espécie pode ter. Exemplo: o máximo de Speed que um Aerodactyl pode ter é 394. Nunca irá passar disso em condições normais.

## INDIVIDUAL VALUE (IV)

Faz parte do DNA do Pokémon. Cada atributo possui um valor de IV (Valor Individual, em português) que varia entre 0 a 31. Sabendo o IV, saberemos se o monstrinho poderá atingir o valor máximo da sua espécie em determinado atributo. O Aerodactyl já citado, tem que possuir IV 31 em Speed, ou não seria capaz de alcançar o valor 394. Se fosse um Aerodactyl com IV 30 em Speed, ele teria o valor de 393.



## REDES SOCIAIS:

Twitter: [@redacao\\_nw](https://twitter.com/redacao_nw)

Orkut: <http://bit.ly/OrkutNW>

Facebook: <http://on.fb.me/nintendoworld>



# PLANETA POKÉMON

– Mateus Lôbo

## 2010 CHEGOU COM UMA NOVA AVENTURA DE PIKACHU NO Wii!

Durante o ano de 2009 nós acompanhamos a felicidade dos japoneses com os lançamentos de alguns novos jogos da série Pokémon, mas 2010 chegou e logo poderemos conferir o que eles tanto curtiram no ano passado. Nós da **Nintendo World** já não aguentamos mais esperar tanto pelas versões ocidentais de *Pokémon Heart Gold* e *Soul Silver* para o Nintendo DS, que só chegarão em março. Mas além desses dois, saiu no comecinho

do mês de dezembro o game *PokéPark Wii:*

*Pikachu no Dai*

*Bouken* (do japonês *PokéPark Wii:*

*A Grande Aventura de Pikachu*) que pode ser considerada a mais recente novidade a ser incluída na coleção de qualquer fã Pokémon.

A história de *PokéPark Wii* é um mistério! Em um dia comum, enquanto Pikachu brinca com outros Pokémon, o poderoso Mew

aparece e pede para que ele ajude a salvar o PokéPark, o lugar de lazer dos monstrinhos. Para tanto, Pikachu fica incumbido de coletar os Fragmentos de Cristal do



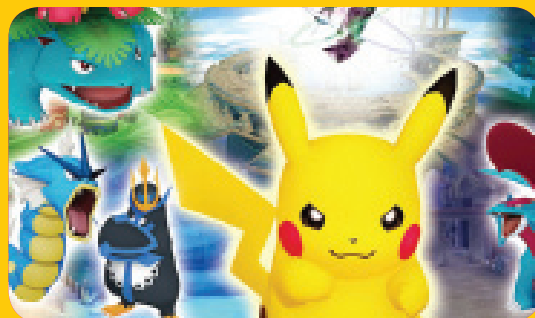
Céu que estão espalhados pelo parque. Mas não basta apenas sair por aí caçando cristais. O Pokémon elétrico deverá, entre outras coisas, fazer muitas amizades para que os outros Pokémon o guiem em sua jornada. Usando os controles com sensor de movimento do Nintendo Wii, você terá que explorar um universo em 3D e literalmente brincar com outros monstrinhos em diversos minigames para poder avançar no jogo. Em alguns momentos, se os outros Pokémon estiverem felizes, poderão ser prestativos e então ajudarão você a vencer certos obstáculos, nos quais suas habilidades serão necessárias.

Alguns exemplos são corridas aéreas e as marítimas, onde é preciso usar monstrinhos do tipo voador e aquático, respectivamente. A jogabilidade do game usa bastante do potencial do Wii Remote, exigindo destreza do jogador. Entre outras funções no game, é possível tirar fotos dos Pokémon para guardar no cartão do Wii. Talvez o único ponto negativo do game seja o fato dele ter sido concebido para apenas um único jogador. Por isso, mesmo podendo usar outros monstrinhos, você não competirá com um amigo, o que é uma pena. De qualquer maneira prepare-se para uma boa aventura 3D.



### NA ONDA COM PIKACHU

Para quem está curtindo o game, mesmo sendo a versão japonesa, fique esperto na senha: 78872252. Este número, se colocado no menu de Passwords do game, permite que Pikachu entre em Gyarados Marine Slider usando uma prancha de surfe radical. Ainda não é possível saber se o código funcionará na versão ocidental do game.



### SE LIGA EM ALGUMAS DAS ATRAÇÕES DO PARQUE!

**Gyarados' Marine Slider:** corrida marinha na qual o Pokémon tem de desviar de obstáculos para vencer.

**Salamence's Super Sky Race:** voando por uma área montanhosa, o personagem usa golpes para acertar alvos e ganhar pontos.

**Blaziken's Punching Rock:** esse desafio acontece dentro de um vulcão! O seu Pokémon fica parado em um ponto, enquanto do lado oposto um canhão que dispara rochas é ativado. O objetivo é golpear as rochas no tempo certo.

### SERÁ QUE CONSEGUIMOS O MEW?



Do dia 29 de Janeiro até o dia 11 de fevereiro será possível obter o Mew para as versões japonesas dos games de Pokémon do DS via Wi-fi Connection! Basta acessar a opção Mystery Gift no menu inicial do jogo (menu que aparece após a abertura) e escolher a opção de receber via Wi-Fi. Só é possível pegar o Mew uma vez. O evento estará disponível para as versões *Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *Heart Gold* e *Soul Silver*. Apparently só versões japonesas podem receber o Pokémon, mas não custa nada testar nas suas versões americanas também.

# DICAS DO MESTRE

Nesta edição vamos começar a analisar não só um Pokémon, mas sim um time inteiro, para que você possa saber quais são pontos positivos e negativos. E como queremos agradecer a todos, para quem não sabe como começar é sempre bom ver o time de grandes campeões. E para quem já é veterano, é uma forma de ver estratégias de diversos pontos de vista. Nesta edição escolhemos o treinador TSC, que joga Pokémon desde 2001 e manja muito de estratégias e bons times.

## TREINADOR POKÉMON DO MÊS!

TSC é um treinador muito conhecido por ganhar diversos torneios Pokémon, sejam eles Online ou não. É um dos poucos que já conseguiu juntar mais de oito insígnias da LOP e, além disso, desafiou a Elite Brasileira.

**Nome:** Tiago da Silva Cintra

**Nick:** TSC

**Idade:** 24 anos

**Joga Pokémon desde:** 2001

"Este é o meu melhor time de 2009. Foi o campeão da Copa Land e também o usei contra a Elite



no DE4-BR, realizado em São Paulo. Ele foi montado aos poucos, colocando resistências aos monstrinhos mais usados depois do lançamento de *Platinum*. O time acabou ficando com uma fraqueza: a Starmie e também a Zapdos do estilo defensivo. Mas ele chegou a um ponto de não poder ser mais alterado, pois perderia a ligação criada na estratégia entre os Pokémon", revela TSC.

### JIRACHI

**Item:** Choice Scarf

**Ability:** Serene Grace

**EVs:** 4 HP/ 252 Atk/ 252 Speed

**Nature:** Jolly

Moda de Platinum, Iron Head com Flinch até o fim do adversário, isso só é utilizado no caso de desespero. É o primeiro a entrar na arena já que usa Stealth Rock. Fire Punch para Metálicos resistentes, Ice Punch como Revenge Killer (quando seu Pokémon é nocauteado, você manda um que tenha vantagem contra o do adversário que realizou o nocaute) para Garchomps ou até mesmo Salamences depois de um Dragon Dance, que não costumam ser mais rápidos que ele.



#### GOLPES:

- Iron Head
- Fire Punch
- Stealth Rock
- Ice Punch

### LATIAS

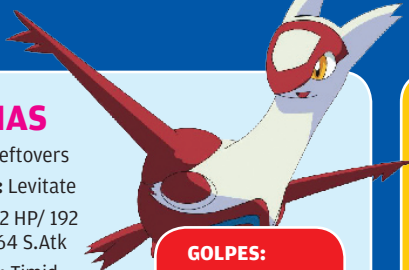
**Item:** Leftovers

**Ability:** Levitate

**EVs:** 252 HP/ 192 Speed/64 S.Atk

**Nature:** Timid

Counter máximo de Infernape. Se a Blissey adversária já tiver sido derrubada, Calm Mind junto com Recover garantem um ótimo ataque especial. Dragon Pulse é por causa do STAB (aumento de 50% no dano quando um Pokémon usa um golpe do tipo a que pertence). Com Latias, o Surf é um dano neutro na maioria dos bichos resistentes ao golpe dragão e ainda dá um golpe super efetivo em Tyranitar. EVs na Speed para passar Garchomp com Nature Jolly.



#### GOLPES:

- Dragon Pulse
- Recover
- Surf
- Calm Mind

### LUCARIO

**Item:** Life Orb

**Ability:** Inner Focus

**EVs:** 4 HP/ 252 Atk/ 252 Speed

**Nature:** Adamant

O melhor atacante físico que TCS possui e que trouxe muitas vitórias quando o adversário dava um turno para Swords Dance. A lista de golpes usada por ele é antiga, mas muito eficiente. Crunch para fantasmas, Extremespeed para monstros mais velozes que ele e Close Combat para finalizar os mais defensivos.



#### GOLPES:

- Swords Dance
- Close Combat
- Crunch
- Extremespeed

### SHAYMIN

**Item:** Leftovers

**Ability:** Natural Cure

**EVs:** 252 HP/252 Def/ 4 Speed

**Nature:** Bold

Originalmente seu lugar era ocupado por um Ludicolo, mas a necessidade de usar Aromatherapy surgiu porque, depois que Jirachi ou Lucario fossem paralisados, eles perderiam totalmente suas funções. Está no time para segurar aquáticos físicos, como Gyarados. Leech Seed é usado para forçar trocas. Rest junto com Natural Cure é um ótimo combo.



#### GOLPES:

- Aromatherapy
- Leech Seed
- Seed Flare
- Rest

### TYRANITAR

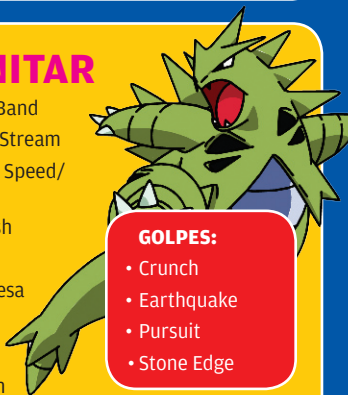
**Item:** Choice Band

**Ability:** Sand Stream

**EVs:** 252 HP/4 Speed/ 252/ Def

**Nature:** Impish

Focado na defesa especial para aguentar Latios, Latias e Heatran, sem falar de muitos outros atacantes. Adora matar bichos fracos defensivamente usando Pursuit na troca. É a única alternativa decente contra um Zapdos defensivo. Porém só usando Crunch e torcendo para baixar sua defesa ou esperar que o Stone Edge acerte e dê dano crítico.



#### GOLPES:

- Crunch
- Earthquake
- Pursuit
- Stone Edge

### ZAPDOS

**Item:** Leftovers

**Ability:** Pressure

**EVs:** 252 HP/252 Def/4 Speed

**Nature:** Bold

Counter principal de Scizor e Jirachi físico são formas boas de quebrar a estratégia do adversário. Zapdos tem EVs focados na defesa para parar outros atacantes físicos, podendo até segurar alguns golpes de dragões e finalizá-los com Hidden Power Ice.



#### GOLPES:

- Hidden Power [Ice]
- Heat Wave
- Roost
- Thunderbolt

# PLANETA POKÉMON

– Mateus Lôbo

## OS TORNEIOS POKÉMON PELO MUNDO!

Desde sua criação, pode-se dizer que um dos maiores objetivos de *Pokémon* é reunir os jogadores e fazer amigos. E existem duas formas de se fazer isso. A primeira é trocando monstrinhos com outros treinadores, já que cada cartucho possui criaturas exclusivas, e a segunda... bem a segunda pode ser mais divertida!

O fato de o Nintendo DS acessar a internet certamente estimulou muitos jogadores a organizarem torneios online por meio de fóruns. Mas mesmo na época do Game Boy já existiam várias competições que contavam com um bom número de participantes.

Alguns torneios como esses são realizados aqui no Brasil pela Liga Oficial Pokémon e pelo fórum PokéLand e, em suas maiores edições, já contaram com a presença de mais de cem participantes. Os torneios online mais conhecidos por aqui são:

**Copa Land:** Os jogadores são separados em chaves de acordo com a região em que moram no Brasil. Dessa forma, os melhores de cada área são classificados para uma outra chave, na qual irão batalhar para decidir o campeão brasileiro.

**LOP On-line:** Versão online da Liga Oficial Pokémon, que possui representantes que são os líderes de ginásios. ganhando torneios realizados várias vezes durante o ano, os participantes possuem o direito de desafiar um líder para tentar conquistar uma insígnia e, ao conseguir juntar oito delas, desafiar a Elite dos 4 online.

Competições parecidas com essas acontecem em fóruns do mundo todo, sendo muito comum brasileiros batalharem com americanos, canadenses e pessoas de



**CAMPEONATO** levado a sério!

vários outros países pela internet. Mas outros tipos de torneios também ocorrem, como nos EUA, onde lojas organizam competições no Wii.

As premiações são grandes atrativos para os jogadores. Normalmente nas competições de fóruns os melhores colocados ganham posições no ranking interno e ficam conhecidos pelos outros usuários por suas conquistas. Enquanto isso, nos campeonatos que não são realizados pela internet é possível ganhar modelos exclusivos de DS, cartuchos para o portátil ou até mesmo um Wii. Certamente as melhores premiações são as do torneio mundial de Pokémon da Nintendo.

**QUEM** será que está torcendo para quem?



## SONHAR NÃO FAZ MAL

Quem nunca teve vontade de ser um mestre Pokémon e ganhar um campeonato mundial? Nos EUA é realizado anualmente o Pokémon World Championship, no qual os melhores treinadores de card-game e videogame participam das finais de uma competição internacional.

A última edição do campeonato foi realizada durante três dias em agosto de 2009, em San Diego. Por isso muitas pessoas foram passear pelo evento, que contava com algumas atrações, como a distribuição de um Weavile especial e a presença de figuras ilustres no universo Pokémon, como Junichi Masuda (diretor dos jogos da série principal no DS), Takeshi Kawachimaru (diretor de *Pokémon Platinum* e game designer) e Tsunekazu Ishihara (presidente da Pokémon Company) que participaram de uma seção de autógrafos.

As premiações chamavam bastante atenção do público, pois foram dignas de um campeonato deste tamanho. O primeiro lugar ganharia uma viagem para quatro pessoas para Tóquio, Nova Iorque ou Havaí. Além disso, também recebeu um Nintendo DSi edição especial, com um kit de premiação *Pokémon*



**INFLÁVEIS** gigantes chamam a atenção no campeonato

e um lindo troféu. Os outros colocados até o quarto lugar também ganharam a edição especial do DSi. Infelizmente, os brasileiros só participaram do campeonato de card-games, mas todos nós esperamos que um dia algum representante seja enviado para o mundial de videogame. Enquanto isso não acontece, só nos resta ir treinando pelas competições que temos aqui e sonhar com a próxima edição do mundial, que ocorrerá no Havaí.

## DICAS DO MESTRE

No último mês de dezembro, durante dois dias no Rio de Janeiro, tivemos mais uma edição do maior torneio de Pokémon do Brasil, o Desafio a Elite dos 4. Todo torneio possui uma regra especial que serve para deixar as batalhas mais emocionantes. Desta vez a regra permitiu a utilização de Uber Pokémon (monstrinhos que normalmente são banidos da maioria dos campeonatos). Victor "Fraldinha" usou todas as suas insígnias e derrotou a elite, tornando-se o mais novo campeão da E4.



**Nome:** Victor Coderniz Bremenkanp  
**Nick:** Fraldinha  
**Idade:** 15 anos  
**Joga Pokémon desde:** 2004

**Nintendo World: Só existem duas formas de desafiar a E4 e você fez isso da maneira mais difícil e demorada que é coletando oito insígnias dos torneios da LOP. Quanto tempo demorou para conseguir fazer isso?**  
**R:** Dois anos e meio. Realmente é difícil, já que para conquistar as insígnias você

## CONHEÇA O MAIS NOVO CAMPEÃO BRASILEIRO

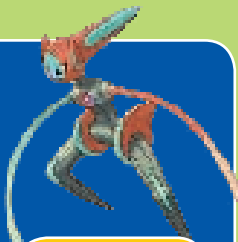
tem que passar por vários torneios, jogar com várias pessoas que usam estratégias e estilos de jogo diferentes. Só que não é impossível. Se você treina bastante com os seus amigos, você consegue. É só ter paciência e prática.

**NW: Você deixaria o seu cargo de campeão para ser membro da E4?**

**R:** Sim, já que ser membro da E4 não é para muitos, só os melhores treinadores conseguem. Isso seria um prazer, pois ser campeão é meio arriscado, se você perder está fora, algo que não acontece se você for membro da E4.

### DEOXY'S (SPEED FORM)

**Item:** Focus Sash  
**Ability:** Pressure  
**EVs:** 4 Def / 252 HP / 252 Speed  
**Nature:** Timid



#### GOLPES:

- Thunder Wave
- Spikes
- Taunt
- Stealth Rock

Pokémon básico, um dos mais usados em Uber. Entra em campo, ataca primeiro para por Stealth Rock ou Spikes. Dependendo da ocasião, paralisa o adversário ou então dá Taunt, impedindo que ele use golpes que não sejam de dano direto, como Toxic Spikes, Dragon Dance, entre outros que possam atrapalhar o desempenho do time.

### GROUDON

**Item:** Leftovers  
**Ability:** Drought  
**EVs:** 240 HP / 12 Atk / 192 Def / 8 Speed / 52 SDef  
**Nature:** Adamant



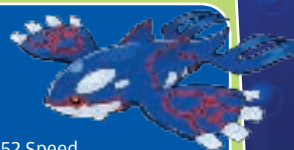
#### GOLPES:

- Earthquake
- Toxic
- Stone Edge
- Roar

A barreira física do time, mesmo sendo bastante defensivo, ainda possui um bom ATK e pode derrubar muitos Pokémon com um só golpe. Earthquake pode ser usado em monstros que levam super efetivo (além de ter STAB), Stone Edge para voadores (especialmente Rayquaza), Toxic para Wobuffet ou mesmo Groudon, além de Roar para prejudicar o adversário, fazendo ele levar dano do Stealth Rock ou dos Spikes que o Deoxys tenha colocado na arena.

### KYOGRE

**Item:** Choice Specs  
**Ability:** Drizzle  
**EVs:** 4 HP / 252 SAtk / 252 Speed  
**Nature:** Modest



#### GOLPES:

- Water Spout
- Thunder
- Hydro Pump
- Ice Beam

O Pokémon mais usado nas batalhas Uber, além de ser o craque do time de Victor. O Water Spout tem um poder enorme enquanto está com o HP completo (nessa situação ele fica 150 Base Power) derrubando Blissey e vários outros Pokémon com dois golpes. Infelizmente, como ninguém é perfeito, Palkia e Latias conseguem segurar o Water Spout dele. Os outros golpes são para super efetivos, enquanto Hydro Pump é utilizado quando o HP não está mais cheio.

### PALKIA

**Item:** Choice Scarf  
**Ability:** Pressure  
**EVs:** 144 Atk / 96 SAtk / 16 SDef / 252 Speed  
**Nature:** Hasty



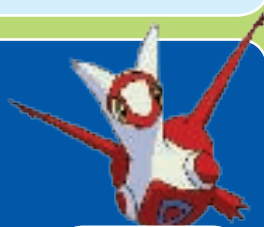
#### GOLPES:

- Thunder
- Dragon Claw
- Spacial Rend
- Hydro Pump

Palkia Scarf é bastante usado nesse modo de batalha, atacando primeiro que muitos. Dragon Claw e Spacial Rend + STAB tiram um bom dano em muitos Pokémon. Thunder para Kyogre ou Manaphy e Hydro Pump + STAB + Rain Dance (com ajuda da ability do Kyogre) também dá um bom dano, já que Rain Dance tem um bônus de 50% de Base Power para os golpes aquáticos.

### LATIAS

**Item:** Soul Dew  
**Ability:** Levitate  
**EVs:** 48 HP / 16 Def / 56 SAtk / 136 SDef / 252 Speed  
**Nature:** Timid



#### GOLPES:

- Recover
- Calm Mind
- Dragon Pulse
- Thunder

Latias com Soul Dew fica absurdamente forte, já que ele aumenta em 50% o seu ataque (SAtk) e defesa (Sdfe). Mesmo com tudo isso, se você ainda precisar de mais poderes deste Pokémon, uma velha estratégia que sempre funciona muito bem é usar bastante Calm Mind + Recover, que talvez seja uma das boas vantagens de se ter um Latias no seu grupo.

### JIRACHI

**Item:** Leftovers  
**Ability:** Serene Grace  
**EVs:** 252 HP / 16 Def / 26 SDef / 216 Speed  
**Nature:** Jolly



#### GOLPES:

- Iron Head
- U-Turn
- Toxic
- Wish

Tem resistência a Pokémon do tipo dragão (algo comum de encontrar em batalhas Uber), Wish + U-Turn para recuperar o time todo, Toxic para Groudon já que muita gente tem o costume de colocar um na frente de Jirachi. O famoso Iron Head que combinado com Serene Grace tem grandes chances de Finch na hora do aperto é bom apelar para a sorte.



**OURO**

**Plataforma:** DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Game Freak  
**Gênero:** RPG  
**Jogadores:** 1  
.....  
**Gráfico:** 9,5  
**Som:** 10  
**Jogabilidade:** 9,5  
**Diversão:** 10  
**Replay:** 8,0  
**Nota:**

**10**



O lançamento de um novo jogo da série principal de *Pokémon* é um evento que, cada vez mais, empolga os fãs e jogadores de todo o mundo. Nenhuma série consegue agradar tanto todos os tipos de jogadores como ele. E já são 14 anos desde o lançamento de *Red* e *Green*. Quantas coisas mudaram, não é mesmo? O que não mudou foi a diversão que essa série proporciona. A capa da sua **Nintendo World** estampa um dos mais aguardados títulos da série pelos fãs, o remake de *Gold & Silver* é falado e pedido há anos. A Nintendo escutou seus fiéis seguidores e fez o episódio definitivo, até que a próxima obra de arte seja lançada.

### NOVIDADES NA JORNADA CLÁSSICA DO TREINADOR

A história é quase a mesma de *Gold* e *Silver*, mas *HeartGold & SoulSilver* trazem uma grande diferença. Para começar, temos um enredo mais parecido com o de *Pokémon Crystal*, no qual Suicune recebe uma atenção maior que os outros cães lendários, sendo perseguido por Eusine, o mesmo homem estranho que aparecia no jogo do Game Boy.

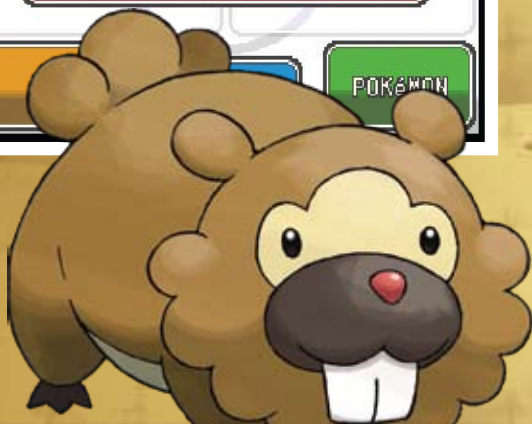
Toda a aventura ocorre três anos após os acontecimentos de *Pokémon Red* e *Green*, e dessa forma você verá relatos sobre o protagonista desses jogos durante sua jornada. O seu objetivo é mais uma vez conquistar oito

# OURO E PRATA SE MISTURAM NOVAMENTE

Pokémon HeartGold & SoulSilver chegaram para fechar a quarta geração dos monstros  
— Mateus Lôbo



OS GRÁFICOS melhoraram e muito!



## LEMBRANÇAS POKÉMON

– Lucas Patrício

Há um ano, escrevi a matéria sobre *Pokémon Platinum*. Naquela ocasião, pensei que estava diante da versão definitiva da série nessa geração. Alguma coisa dentro de mim dizia que, quem sabe, o remake de *Gold* e *Silver* iria acontecer, mas para não criar esperanças, esperei o anúncio oficial, que, para minha alegria, aconteceu alguns meses depois.

*Gold* e *Silver* tem um significado especial para mim. Nunca escondi que sou fã de carteirinha da série e essa paixão começou um pouco antes do lançamento dessas versões. Tinha um amigo na escola que era dono do maior sonho de consumo que tive durante anos de infância: um Game Boy. Era quase utópico a ideia de poder jogar videogame em qualquer lugar com um aparelho daqueles. E naquela época, um desenho começara a

passar na TV. Tinha um nome estranho, um tal de “Poké-alguma coisa”. Depois de assistir o primeiro episódio, não consegui parar. Descobri que existia um jogo e... Bem, a sensação de ter jogado, no Game Boy daquele meu amigo, no intervalo da aula, *Pokémon Red* jamais vai sair da minha cabeça.

Não tinha entendido como funcionava. Achei estranho os Pokémon não se movimentarem no combate. Não me culpo, afinal de contas, tinha no máximo 10 anos. Foi algum tempo depois que joguei de fato *Pokémon*. E joguei de novo. Mais uma vez. Zerei do começo ao fim umas três vezes, sempre com um Game Boy emprestado no final de semana. Eram horas sem parar, até a pilha acabar.

Antes mesmo de começar a passar na TV os novos episódios, conheci

*Pokémon Gold*. Naquela ocasião, já era expert na série, ou pelo menos eu achava que era. Até hoje lembro do sorriso que dei quando descobri que, após derrotar a Elite dos Quatro, eu poderia voltar a Kanto e enfrentar mais oito líderes de ginásio. Era como se o jogo estivesse me dando um prêmio. De longe, as versões *Gold* ou *Silver* foram as que me impressionaram mais. Talvez pelos novos monstros, todos inéditos para mim. Quem sabe pela duração, quase inacabável. Mas foi com essas versões que eu aprendi que *Pokémon* é um jogo que vai além do Game Over. O remake é mais que uma releitura. *Pokémon HeartGold & SoulSilver* são, definitivamente, a alma e o coração da série. Aproveite essas que são, em minha sincera opinião, as melhores versões de *Pokémon* já lançadas até hoje.

## NÃO ESQUEÇA!

Coisas que você não pode deixar de fazer em *HeartGold & SoulSilver*



### Enfrentando Red

Para finalizar o jogo, você precisa derrotar Red, o mais forte dos treinadores de Kanto. Entretanto isso só é possível se você tiver todas as insígnias para liberar o acesso ao Mt. Silver, que é o local onde Red e o pássaro lendário de fogo, Moltres, podem ser encontrados.

### Cavernas dos Unowns

As ruínas onde vivem os Unowns sempre são carregadas de mistério. Agora temos o Unown Report, um novo item que foi adicionado para relatar os casos misteriosos deste local, assim como as formas de cada Unown que você capturou. As ruínas estão bem diferentes de como eram em GS, já que possuem novas áreas, além de mais dois tipos de Unowns, com os formatos “!” e “?” que não existiam na segunda geração.



### Novas localidades

Áreas que não eram presentes nas versões *Gold & Silver* chegaram marcando presença. O Battle Frontier é um local muito importante, já que você pode trocar seus Battle Points TMs e treinar em vários estilos de batalha. O Pal Park fica localizado na antiga área da Safari Zone da Cidade de Fuchsia, que foi transferida para Johto e fica perto da Cidade de Cianwood. Outro local que chama atenção é a Embedded Tower, pois um dos Pokémon lendários de Hoenen irão aparecer caso você leve até lá algum item específico (Blue Orb para capturar o Kyogre na *HeartGold* e Red Orb para o Groundon na *SoulSilver*).



ESSE É O MUNDO de Pokémon!



insígnias para desafiar a Elite dos Quatro, enquanto ajuda a coletar informações sobre os Pokémon em sua PokéAgenda, que agora possui um novo visual. Assim que você vencer a E4, será possível ir até o continente de Kanto e desafiar mais oito Líderes de ginásio para batalhar contra o mais forte dos treinadores.

Como as duas regiões não são distantes, a Equipe Rocket será mais uma vez a organização criminosa que irá atrapalhar sua jornada tanto em Kanto quanto em Johto. A grande diferença é uma modificação na história original, feita pela adição de novos personagens que irão aparecer em algumas situações importantes.

A trilha sonora também tem suas novidades. Todas as músicas antigas foram refeitas e são tão boas quanto as originais, mas uma surpresa foi reservada para aqueles fãs que queriam uma nostalgia ainda maior: o GB Player, um item que ao ser ativado, muda a trilha sonora para a original de Game Boy.

Outros dispositivos como a Pokéagenda e o Pokégear tiveram uma grande modificação no design, deixando algumas de suas funções

mais práticas, permitindo o acesso pela tela de toque. Entretanto, não foram somente eles que receberam essa mudança: o menu pela primeira vez seguiu um padrão diferente dos primeiros jogos da série e agora também pode ser acessado por toque, assim como as teclas de atalho que antes eram ativadas pelo botão Select ou “Y”. Além disso, mais uma vez o sistema de operações das “caixas” (box) foi mudado e, agora, a impressão que temos é que pioraram o controle do direcional para nos forçar a usar a tela de toque ao operar o box. Isso fica ainda mais evidente ao comparar com games anteriores e notar que o modo antigo era melhor. De qualquer maneira, isso não é algo problemático, já que o novo sistema tem uma fácil utilização.

### CADA REGIÃO TEM A SUA TRADIÇÃO

Um aviso para quem ama os concursos de beleza: se quiserem continuar sua jornada para ser um top coordenador deverão ficar em Sinnoh mesmo, pois em Kanto e Johto não existem locais para a realização destes concursos. Mas em compensação

## ESSE MONTE

de caixinhas de jogo dão nostalgia

# GERAÇÕES POKÉMON

Uma volta ao passado e a evolução dos games da série



No dia 27 de fevereiro de 1996, foram lançadas as versões *Red* e *Green*, que pouco tempo depois viraram um grande sucesso no Japão e abriram as portas para que a série *Pokémon* fosse conhecida por todo o mundo. Vamos celebrar o aniversário de 14 anos da franquia, lembrando todos os seus principais jogos e personagens.

### 1ª GERAÇÃO

**Jogos:** *Red*, *Green*, *Blue* e *Yellow*

**Data de início:** 1996

**Número de Pokémon:** 151

Muitas pessoas não sabem, mas *Pokémon* não surgiu como um anime e sim como um jogo. Os dois primeiros da série foram as versões *Red* e *Green*, que serviram de ponto de introdução, mostrando todos os Pokémon existentes e explicando o objetivo de derrotar os líderes de ginásios para entrar na liga Pokémon e desafiar a Elite dos Quatro. Enquanto a aventura ocorria, uma das suas tarefas era coletar dados sobre *Pokémon* com sua Pokédex, e para isso você deveria capturar os monstros em combate. Todos esses objetivos foram mantidos em todas as gerações seguintes.

*Pokémon* era um jogo que não tinha expectativa de dar certo no ocidente, mas o sucesso foi gigantesco. Então eles decidiram fazer uma versão americana dos jogos que foi lançada em 1998, além das versões em quadrinhos e desenhos animados.

O jogo, quando criado, tinha como objetivo utilizar a função de conexão entre dois Game Boy e é por isso que cada versão possuía alguns Pokémon exclusivos, sendo um grande atrativo para as trocas entre amigos.

**Batalhas:** Os golpes eram divididos em duas categorias: físico e especial, que eram definidas de acordo com o tipo. Os atributos que existiam eram HP, Atk (ataque físico), Def (defesa física), Special (ataque e defesa especial) e Speed. Nessa época existiam 15 tipos de Pokémon, mas os psíquicos reinavam nas batalhas já que os únicos que tinham resistência contra eles eram monstros do mesmo tipo, sem contar o fato de que eles possuíam grandes atributos no Special, e por isso

tinham golpes muito fortes e uma boa defesa contra vários Pokémon. Algo bem curioso é o fato de, quanto maior a Speed do monstinho, maiores as chances de ele dar um Critical Hit. Foi uma geração muito divertida, mas com um sistema de batalhas muito desbalanceado.

### 2ª GERAÇÃO

**Jogos:** *Gold*, *Silver* e *Crystal*

**Data de início:** 1999

**Número de Pokémon:** 100

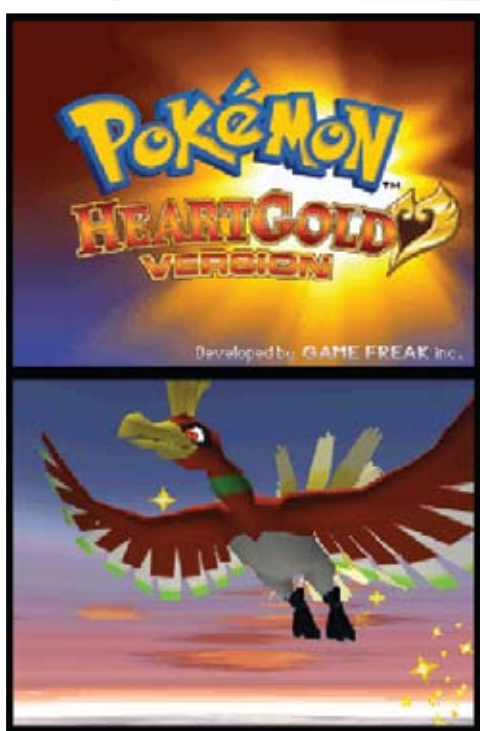
Essa geração tem os jogos mais amados da série, pois eles trouxeram muitas inovações, como a configuração de dia e hora, a possibilidade de acasalar os Pokémon e equipá-los com vários itens. O sistema de batalha sofreu alterações, pois o atributo chamado especial foi dividido em S.Atk (ataque especial) e S.Def (defesa especial), além de dois novos tipos de monstros (Dark e Steel) que foram adicionados aos quinze já existentes.

Todos os seus jogos apresentavam “retro-compatibilidade”, ou seja podiam ser ligados às outras versões da primeira geração e isso tinha como único objetivo realizar trocas de Pokémon, já que alguns Pokémon não podiam ser capturados em *Gold*, *Silver* e *Crystal*.

**Batalhas:** O tipo Dark possui imunidade contra psíquicos, além de ter vantagem, e os Steel possuem resistência. Com esses dois novos tipos e a divisão dos atributos especiais, os antigos reis psíquicos foram deixados de lado e o sistema de batalha ficou mais equilibrado. Algo revolucionário foi a implementação dos Hold Items, itens que podem ativar efeitos durante batalhas se forem equipados nos Pokémon. A possibilidade de acasalar os Pokémon também ajudou muito no surgimento de novas estratégias, já que alguns golpes eram passados de pai para filho. Essa geração teve como destaque batalhas demoradas, já que não havia um limite na divisão de EVs (pontos de esforço) por atributo, mas com ela iniciamos as batalhas competitivas.



**O QUE SERÁ** que o Totodile está dizendo?



nós temos o Pokéthlon, uma nova área localizada ao leste do National Park, que possui vários minigames interessantes. Assim como no concurso de beleza, os monstros possuem atributos que melhoram o seu desempenho durante a disputa: Speed, Power, Technic, Stamina e Jump. Estes minigames são bastante variados, pois em alguns momentos seu Pokémon pode estar quebrando tábuas ou participando de uma corrida. No final você ganha pontos que podem ser trocados por itens no próprio local.

Para melhorar os atributos de competição dos Pokémon é preciso coletar Apricorns (frutas encontradas em vários locais do jogo) que servem de ingredientes para o Apricorn Juice, que vai aumentar os atributos de acordo com a cor. Uma outra utilidade dos Apricorns é servir de matéria-

prima para a criação das Pokébolas do mestre Kurt. Ao todo são sete bolas especiais, e cada uma tem uma característica própria, que ajuda na captura de determinadas variedades de Pokémon. Basta levar os ingredientes até a casa de Kurt em Azalea Town, que uma vez por dia ele fará para você Pokébolas especiais.

*HeartGold & SoulSilver* chegaram para finalizar a quarta geração com chave de ouro. É uma oportunidade e tanto de reacender a sua febre pelos monstros da Nintendo. Nós aqui na redação ficamos enlouquecidos com estes dois games que não são simplesmente versões, dado o volume de novidades que foi incluído. Dentro da caixa do game você ainda vai encontrar um acessório diferente, o Pokéwalker, que é tão fascinante que ganhou um capítulo à parte nesta matéria.



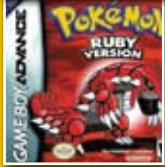


### 3ª GERAÇÃO

**Jogos:** Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen e Emerald

**Data de início:** 2002

**Número de Pokémon:** 135



Os dois primeiros jogos dessa geração foram criticados por terem um número bem limitado de monstros capturáveis, mas isso foi corrigido com a chegada dos remakes das versões *Red* e *Green*, que trouxeram Pokémon das gerações anteriores. Logo depois, tivemos o lançamento da versão *Emerald*, que tinha uma área extra chamada Battle Frontier, além de novos recursos como o sistema de gravação de batalhas.



A terceira geração também foi a primeira a ter a opção de não utilizar o cabo de conexão. Os gráficos sofreram uma grande melhora e o jogo ficou mais bonito com detalhes como rotas chuvosas ou o chão molhado que reflete o seu personagem.



O enredo destes jogos foram bem inovadores por mostrar duas equipes criminosas rivais tentando capturar Pokémon lendários e ganhar poder para mudar o mundo, causando desastres climáticos.

**Batalhas:** Cada Pokémon só podia ter 510 EVs e cada atributo suportava no máximo 255 EVs. As Natures surgiram e, ao mesmo tempo que aumentavam um atributo em 10%, diminuíam outro no mesmo valor. A criação das abilities trouxe novos “combos”, que foram muito importantes para o sistema de batalha. Todos esses fatores juntos e os novos golpes, itens e Pokémon com combinações de tipos que nunca tinham sido vistas, como Psychic/Steel e Water/Grass, tornaram as batalhas mais estratégicas e rápidas. Infelizmente a complexidade desse sistema de batalha afastou muitos jogadores, mas melhorou o nível das disputas.



### 4ª GERAÇÃO

**Jogos:** Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold & SoulSilver

**Data de início:** 2006

**Número de Pokémon:** 107



O Nintendo DS foi feito sobre medida para os jogos Pokémon. Realizar trocas e batalhas sem cabos é uma grande vantagem, mas o melhor de tudo é estar conectado à internet, travando várias batalhas e trocando monstros!

*Diamond* e *Pearl* trouxeram de volta alguns recursos do jogo que foram usados na segunda geração, como a mudança de noite e dia, que era presente até nas batalhas, onde mostravam a iluminação do pôr do sol, ou nos cenários, onde luzes eram acesas durante a noite nas cidades, além da retro-compatibilidade com as versões da 3ª geração por meio do Pal Park, uma nova área que podia receber até seis Pokémon dessas versões por dia.

O uso da tela de toque foi notável nos campeonatos e batalhas, já que agora as opções ficavam disponíveis na tela inferior, enquanto as ações eram vistas na tela superior.

Com a chegada de *Platinum*, tivemos alguns adicionais, como o Vs Recorder que é um “upgrade” do gravador de lutas da versão *Emerald*. Com ele é possível enviar batalhas para o servidor Wi-Fi da Nintendo e fazer download das lutas que foram enviadas. *HeartGold & SoulSilver* resgataram o recurso utilizado em *Pokémon Yellow*, no qual Pikachu seguia você enquanto estivesse no seu time. Agora não só o ratinho, mas todos os Pokémon podem te seguir.

**Batalhas:** O ataque físico e especial foi separado de acordo com o golpe e não mais com o tipo, como era feito desde a 1ª geração. Isso fez vários Pokémon saírem de suas tocas e mostrarem o seu verdadeiro potencial. Os destaques desta geração são os Pokémon dos tipos Steel e Dragon, que ganharam alguns aliados poderosos assim como golpes novos. Os Hold Items desta geração também foram de grande importância para o sistema de batalha, possibilitando a criação de várias estratégias. Os golpes que atuam na arena, como efeitos climáticos e Stealth Rock, assim como alguns Pokémon, causaram uma certa polêmica por serem mais fortes que o necessário. No geral foi uma boa geração com lutas bem disputadas e muitas estratégias.





## ALTERNATIVAS PARA CONTAR PASSOS:

**Andar de ônibus** - não rende tantos passos, mas mesmo sentado você pode ganhar alguns pontinhos.

**Pular e chacoalhar** - são duas ótimas formas de ganhar Watts, mas você vai cansar rapidamente, mesmo não sendo preciso usar movimentos rápidos.

**Coleira do cachorro** - Uma ótima opção para quem tem cachorros que nunca ficam quietos ou que andam mais que o dono.

**Ventilador** - Um boato na internet diz que amarrar o Pokéwalker nas hélices do ventilador rende muitos passos, mas na verdade não rende tantos assim. Além de perigoso, você ainda corre o risco de danificar o seu Pokéwalker.

**VERDES OU AMARELAS**, nosso treinador encara todas

No Japão, o sucesso de *HeartGold & SoulSilver* foi grande e os fãs tiveram suas expectativas atendidas. Agora é a nossa vez de desfrutar destes jogos que conseguem unir a parte clássica com as novidades sem perder a nostalgia.

## POKÉWALKER

Muitos fãs foram pegos de surpresa ao saber que dentro da caixa do game viria também um estranho objeto com aparência de Pokébola, cheio de utilidades. Esse é o Pokéwalker, dispositivo inédito de *Pokémon HeartGold & SoulSilver*, uma novidade e tanto para os treinadores.

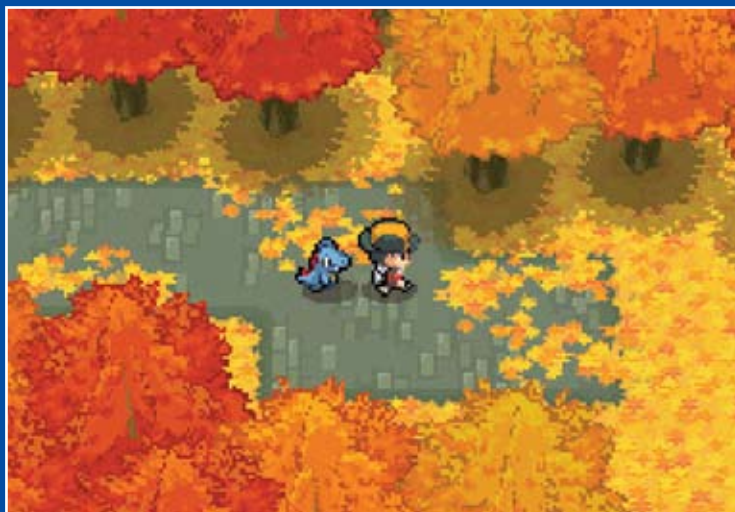
Com ele é possível tirar um de seus Pokémon do jogo para dar um passeio. Sim, o Pokéwalker é um aparelho que até parece um daqueles clássicos Tamagotchi, onde você tinha que alimentar e cuidar de um bichinho virtual. A diferença é que o dispositivo que vem com o game na verdade é um

contador de passos. A vantagem de ter um Pokémon dentro do Pokéwalker é que se você fizer um mega exercício e andar uns 1000 passos, seu monstrinho dentro do aparelho vai evoluir de nível, assim que você colocá-lo de volta no DS.

Não é permitido ter dois Pokémon dentro do aparelho ao mesmo tempo, mas você pode sempre retornar o monstrinho escolhido para dentro do Pokéwalker e escolher outro, assim tanto você que vai ter que caminhar bastante, quanto os seus Pokémon vão ficar em forma. Além disso, o aparelho não pode ser desligado e a Oh zera automaticamente o número de passos, mantendo apenas a soma total de Watts. Ele ainda apresenta uma função chamada Display Off que deixa a tela em branco depois de um minuto sem utilização, mas para as imagens aparecerem novamente, basta segurar o botão central. O único ponto negativo do aparelho é que ele não possui uma sincronia lá muito boa. Por isso não fique



**VOCÊ VAI ADORAR** levar os Pokémon para passear



assustado se seus passos só começarem a ser contabilizados depois de alguns segundos. De qualquer maneira, Pokéwalker é o tipo de acessório que sempre tem que estar com você, já que ele transforma seus passos em pontos. Cada um desses pontos são chamados de Watts que possuem três funções:

### **ABRIR NOVOS PERCURSOS (NÚMERO DE WATTS VARIADO)**

Os percursos dentro do aparelho são como fases do jogo, cada um possui suas características próprias, como novos Pokémon e itens que podem ser encontrados. Você só pode abrir estes percursos acumulando Watts ou então fazendo download de eventos para o seu DSi no Nintendo Wi-Fi Connection.

### **PROCURAR POKÉMON SELVAGENS (10 WATTS)**

Para procurar monstros no Pokéwalker é preciso que você transfira um dos seus Pokémon para o aparelho. Depois disso basta selecionar a opção de procura de Pokémon para entrar em uma batalha, onde o sistema de luta se parece com o da Safari Zone, sendo que aqui você tem as opções de golpear, esquivar e jogar a Pokébola. Monstros diferentes aparecerão no apa-

relho de acordo com o percurso e o número de passos que você tem no momento, por isso é preciso andar muito para encontrar alguns Pokémon raros.

### **PROCURAR ITENS (3 WATTS)**

Não é preciso ter nenhum Pokémon no aparelho para usar esta função. É algo bem simples: você tem duas chances para escolher o "matinho" onde está o item. Caso você não tenha nenhum Pokémon no aparelho, existe a chance de um Pokémon capturável durante o percurso seguir você! Dessa forma ele poderá ser transferido para o DS. **NW**

A ABERTURA ganhou um tapa no visual!





# BLACK & WHITE

Saiba um pouco mais sobre as versões que prometem renovar seu conceito sobre Pokémon

**D**esde janeiro, os fãs de *Pokémon* estão imaginando como serão os novos jogos da série. As notícias foram saindo aos poucos no começo, mas em maio recebemos várias informações. Os japoneses terão os jogos em mãos em setembro, enquanto nós do Ocidente teremos que esperar até 2011 para aproveitar essa nova aventura.

Os três monstrinhos iniciais já foram confirmados e continuam com os tipos padrão: Grass, Fire e Water. Em contrapartida, não temos mais um especialista Pokémon do sexo masculino nos ajudando, e sim uma pesquisadora chamada Araragi, sendo então a primeira mulher a aparecer com essa função nos jogos.

Os novos treinadores ficaram com uma aparência um pouco mais velha e com uma aura de aven-

tureiros, o que é perceptível nas artworks. A nova região explorada por eles se chama Isshun e é bem diferente das outras localidades já vistas em jogos anteriores. A cidade que foi mostrada é bastante parecida com uma mega metrópole, cheia de prédios, pessoas andando rapidamente pelas ruas e várias construções.

Uma novidade que provavelmente será bem aceita pelos fãs é a possibilidade de procurar partidas random através da Wi-Fi Connection. Isso pode ser feito dentro dos Centros Pokémon que agora possuem uma seção chamada Global Terminal, que é destinada para atividades Wi-Fi.

Os dois novos Pokémon lendários são Reshiram, do tipo Dragon/Fire que possui a Ability Turbo Blaze, e Zekrom, do tipo Dragon/Electric que possui a Ability Teravoltage.

Nenhuma das Abilities deles teve seu efeito anunciado.

Alguns vídeos foram exibidos, mostrando cenas de batalhas e até mesmo um passeio por uma das novas cidades. É possível perceber que



## NOVOS POKÉMON E NOVAS ABILITIES E GOLPES

**MUNNA** é um Pokémon comedor de sonhos do tipo Psychic, que possui as Abilities Forewarn ou Synchronize. Ele tem o novo golpe Telekinesis, que faz o oponente flutuar no ar.

**CHIRAMII** é um Pokémon Chinchila do tipo Normal que possui as Abilities Cute Charm ou Technician. Ele aprenderá o novo golpe Sweep Slap, que pode impedir o inimigo em vários Hits.

**SHIMAMA** é um Pokémon Zebra do tipo Electric que possui as Abilities Lightningrod ou Motor Drive. Ele aprende o novo golpe Wild Bolt, que causa dano tanto ao oponente quanto ao usuário.

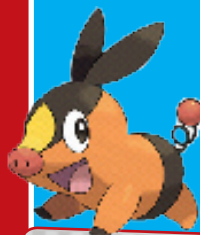
**GIARU** ou "Gear" em inglês. É um Pokémon

em forma de engrenagem do tipo Steel e pode ter as Abilities Plus ou Minus. Ele possui o novo golpe Gear Sucker, que atinge o oponente com vários Hits.

**MAMEPATO** é um Pokémon Pombo (parecido com o Starly) do tipo Normal/Flying que possui as Abilities Super Luck ou Pigeon Heart. Pode impedir a redução de sua defesa.

**MEGUROKO** é um Pokémon Crocodilo do Deserto do tipo Ground/Dark que possui as Abilities Intimidate ou Overconfidence, que aumenta o ataque do usuário quando o oponente é derrotado.

**HIHIDARUMA** é um Pokémon Fire que possui a Ability Encourage, que ainda não teve seu efeito informado.



durante as lutas os Pokémon realizam alguns tipos de movimento enquanto estão esperando uma ordem do treinador, e que durante a breve caminhada pela cidade você conhece o novo ângulo da câmera do jogo, que está totalmente diferente das versões anteriores. Aparentemente, as leves mudanças adotadas nos jogos da quarta geração foram testes para que essa nova visualização pudesse ser utilizada.

Somando todos os Pokémon já divulgados para a quinta geração,

temos um total de 507 monstinhos. Até a quarta geração nós tínhamos 493 Pokémon e, por isso, podemos dizer que agora ultrapassamos a metade do caminho para mil dessas criaturas que nós tanto adoramos.

### RARIDADES JAPONESAS...

Três eventos para os jogos *Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* e *SoulSilver* foram anunciados para comemorar o novo filme dos monstinhos.

O primeiro evento é a distribuição de Entei, Raikou e Suicune com colorações diferentes (a versão Shiny desses Pokémon) e com golpes exclusivos. Para obter um dos cães lendários é preciso comprar o ingresso do filme. Então, só quem for ao Japão poderá conseguir um desses de primeira mão.

Será possível transferir os cães lendários obtidos através desse evento para as versões *Black & White*. Ao fazer isso, você ativará um evento interno do jogo que resultará em uma batalha especial contra Zoroark. Quem tiver a oportunidade de ir ao Japão e conseguir isso, com

certeza é muito sortudo!

O segundo evento também é para os bem-aventurados que conferem o filme no Japão: é a distribuição de um Celebi que, ao ser transferido para *Black* ou *White*, libera um evento interno, que fará você encontrar um Zorua no lvl 10 com os seguintes golpes: Leer, Scratch, Pursuit e Fake Tears.

O terceiro e último evento será realizado via Wi-Fi Connection, mas só versões japonesas serão capazes de receber o Pokémon distribuído, que será um Scizor de um dos personagens do filme. O Pokémon não vem com nenhum golpe especial, mas é uma boa adição na coleção de qualquer fã.

Para quem estiver interessado, é só acessar a partir do dia 18 de junho até 14 de julho a opção "receber presente via Nintendo Wi-Fi Connection", que está presente em uma das opções do menu da abertura do jogo.



## DICAS DO MESTRE

Atualmente, Thais tem duas insígnias, mas não seja enganado por essa quantidade. Ela já foi campeã do DE4 (Desafio à Elite dos Quatro) de 2006, vicecampeã da edição de 2007, semifinalista em 2008, além de ter sido finalista do primeiro dia e semifinalista do segundo dia do DE4 de 2010, que ocorreu em maio, em Brasília. Um histórico de dar inveja!



**Nome:** Thais dos Santos Portella  
**Nick:** Thata  
**Idade:** 22 anos  
**Joga Pokémon desde:** 2000

O time analisado segue a regra Monotype, adotada como regra especial no DE4 2010, que obriga seu time inteiro a ter monstrinhos de tipos em comum. É basicamente formado por Pokémon velozes que causam grandes danos, sendo um time extremamente ofensivo, com apenas um Pokémon voltado para defesa. Embora o time seja Monotype Psychic, ele possui uma combinação de golpes de diferentes tipos, algo que ajudou muito a combater os outros Monotypes presentes no torneio.

### Qual Pokémon foi a peça chave para você chegar tão longe no último DE4?

Starmie e Brozong. Starmie por ser a mais rápida do time e capaz de dar altos danos em Pokémon voadores e aquáticos. Brozong por ser a peça chave de defesa do time, além de utilizar Stealth Rock, que é uma grande ajuda para minar o pouco HP dos adversários.

### Qual o seu recado para os treinadores iniciantes?

Não desista facilmente. Principalmente no início, que as derrotas serão mais frequentes que as vitórias. E para as meninas: não se assustem com a quantidade de meninos. Somos tão capazes de jogar bem como eles, além do preconceito de meninas não jogarem videogame ser pura besteira.

## JIRACHI

**Tipo:** Steel / Psychic  
**Item:** Choice Scarf  
**Ability:** Serene Grace  
**EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Speed  
**Nature:** Jolly



### GOLPES:

- U-Turn
- Ice Punch
- Iron Head
- Fire Punch

Jirachi é o inicial do time, com os seus EVs e a Nature para speed que garantem, em conjunto com o item Choice Scarf, que ele ataque primeiro. U-Turn é usado quando há certa desvantagem, e causa algum dano além de revelar em geral o item do oponente. A habilidade Serene Grace faz seu Iron Head ter 60% de chances de causar "flinch" e dobra as chances de Ice Punch e Fire Punch causarem Frozen ou Burn respectivamente.

## AZELF

**Tipo:** Psychic  
**Item:** Life Orb  
**Ability:** Levitate  
**EVs:** 36 HP / 220 Speed / 252 S.Atk  
**Nature:** Naive



### GOLPES:

- Explosion
- Psychic
- Grass Knot
- Flamethrower

Com o Azelf, é possível ultrapassar os Pokémon que possuam 350 de speed. Com Flamethrower, ele causa sérios danos em monstrinhos do tipo Steel. Grass Knot pega de jeito os Pokémon do tipo Ground ou Water, e quando não houver mais opções usa-se o Explosion.

## METAGROSS

**Tipo:** Steel/Psychic  
**Ability:** Clear Body  
**Item:** Leftovers  
**EVs:** 252 HP / 100 ATK / 158 DEF  
**Nature:** Adamant



### GOLPES:

- Meteor Mash
- Ice Punch
- Earthquake
- Thunder Punch

Este Pokémon talvez seja a surpresa do time, pois ele possui um balanço ofensivo e defensivo que muitas vezes não é esperado pelo adversário. Ele foi treinado para aguentar bem alguns golpes, com seu alto HP e defesa. A Nature e os Efforts em ataque garantem um bom dano ao time do oponente, com golpes de tipos bem diversificados para causar um super efetivo na hora certa.

## MEDICHAM

**Tipo:** Fighting / Psychic  
**Item:** Choice Band  
**Ability:** Pure Power  
**EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Speed  
**Nature:** Adamant



### GOLPES:

- Bullet Punch
- Hi Jump Kick
- Fire Punch
- Psycho Cut

A intenção deste Medicham é causar o máximo de dano possível, aproveitando sua habilidade e o bônus com o item Choice Band, deixando-o com 720 de ataque. A força aumenta mais ainda com Hi Jump Kick e Psycho Cut, que garantem mais 50% de poder pelo bônus do tipo STAB. O golpe Hi Jump Kick é a principal arma contra os Pokémon do tipo Steel. Bullet Puch é usado na hora da necessidade, garantindo o ataque antes do oponente.

## BRONZONG

**Tipo:** Steel / Psychic  
**Item:** Leftovers  
**Ability:** Levitate  
**EVs:** 252 HP / 86 Atk / 80 Def / 92 Sdef  
**Nature:** Careful



### GOLPES:

- Stealth Rock
- Hypnosis
- Explosion
- Earthquake

Este Pokémon é a base defensiva do time, tendo com ele três objetivos básicos: lançar Stealth Rock para atrapalhar os treinadores com monos voadores. Depois, colocar alguém para dormir usando Hypnosis E a sua habilidade Levitate, junto com o Azelf, é a defesa do time contra o tipo Ground. O uso do Earthquake é para causar dano no caso de um encontro com um Heatran, e Explosion é quando não há mais opções e um golpe forte é necessário.

## STARMIE

**Tipo:** Water / Psychic  
**Item:** Choice Scarf  
**Ability:** Natural Cure  
**EVs:** 4 HP / 252 Satk / 252 Speed  
**Nature:** Timid



### GOLPES:

- Surf
- Ice Beam
- Psychic
- Thunderbolt

O uso do item Choice Scarf é usado para ultrapassar outros usuários de Choice Scarf ou de Dragon Dance, pegando muitos de surpresa. O alto número de EVs de Special Attack garante um bom dano do Thunderbolt contra os tipos Water e Flying, enquanto Ice Beam faz seu trabalho com os do tipo Dragon. Surf e Psychic podem fazer um grande estrago no time adversário.



"FAÇA AMIGOS" é o lema de Pikachu e não "Choque do Trovão" como pensava Ash Ketchum, hein!

©Pokémon/Nintendo.



**Plataforma:**  
Wii  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Creatures Inc.  
**Gênero:** Aventura  
e Ação  
**Jogadores:** 1 a 4  
.....  
**Gráfico:** 8.0  
**Som:** 7.0  
**Jogabilidade:** 8.0  
**Diversão:** 7.0  
**Replay:** 7.0  
**Nota Final:**

**7.0**

Já se passaram 14 anos desde que *Pokémon Azul* e *Vermelho* chegaram às lojas, lançados direto para o Game Boy. Era o começo de uma febre que começou no Japão e fez sucesso no mundo inteiro. Pokémon é um dos símbolos dos videogames portáteis da Nintendo, sempre ganhando novos jogos, incluindo alguns Spin Off, que são aqueles games que contam uma história paralela à qual já existe na cronologia principal da série.

Assim, deixando os portáteis de lado, estes games Spin Off sempre foram um prato cheio

para os maiores consoles da Nintendo, como o Nintendo 64, GameCube e agora o Wii. Por isso, já rolaram diversos games para estes aparelhos como *Pokémon Snap*, *Pokémon Pinball*, *Pokémon Stadium*, *Hey You, Pikachu!* e até um *Tetris Attack* com os personagens do jogo. E sabendo do sucesso que esses games fazem entre os fãs, resolvemos tirar a poeira do nosso Wii japonês e avaliamos em primeira mão *PokéPark Wii: Pikachu's Big Adventure*, uma aventura inédita do Pikachu repleta de minigames.

# POKÉPARK Wii: PIKACHU'S BIG ADVENTURE

Pikachu ganha sua primeira aventura solo no Wii japonês

– Giuliano Peccilli





## POKÉPARK DE VERDADE!

Para quem acha que PokéPark é uma coisa restrita aos games, está enganado. O parque existiu de verdade! O local era na verdade um parque de diversões com os monstros como tema e que foi criado no Japão em 2005, ganhando uma versão em Taiwan em 2006. O parque era repleto de atrações como Pokémon 3D Adventure, ou mesmo fazer um safári de Pokémon, sendo que você ainda poderia ir a um restaurante do Meowth, além dos tradicionais Pokémon Center.

Mesmo tendo rumores que o PokéPark chegaria ao ocidente, a atração nunca veio.



**O POKÉPARK É AQUI Ó!** O jogo se baseou em um parque de diversões temático dos monstros, que existia no Japão!



Treecko quer, mas isso você só consegue se cumprir uma série de provas. E essa é a base do jogo. Ao terminar de cumprir uma prova, Pikachu passeia pelo mundo até encontrar outro Pokémon com dificuldades e entra em outro minigame. O rato elétrico faz amizade e esses amigos passam a fazer parte de uma lista de personagens selecionáveis, que irão ajudá-lo com suas habilidades. O game inteiro tem entre sete e oito mundos e um total de 14 minigames diferentes.

### AH, SÓ FALTOU UM NUNCHUK PRO PIKACHU

Não há o que reclamar em relação aos gráficos de PokéPark Wii, porque eles são exatamente aquilo que outros games da série foram: muito coloridos! O mesmo não pode ser dito da movimentação dos personagens já que o Wii Remote é a única opção de controle e a movimentação dos monstros poderia ser melhor se a resposta do direcional também fosse boa. Não é preciso jogar muito para notar que para controlar um personagem 3D

seria muito melhor se houvesse um Nunchuk acoplado.

O controle se resume ao botão A, para golpes elétricos, o 1 para corrida e o 2 para pulo. Usando o + você acessa um menu com um catálogo de Pokémon, que mostra aqueles que você já encontrou no jogo (são 193 do total!). O botão B só ajusta a câmera, sempre em um ângulo à frente de onde Pikachu está olhando. Além de ter que apertar todos esses botões em certas atividades, você ainda terá que balançar o controle. Somando-se a isso, a trilha sono-

## CREATURES INC.

Tendo um terço dos direitos de Pokémon (os outros dois estão com a Nintendo e com a Game Freak), a Creatures Inc. é uma subsidiária da Big N, que tem títulos como o excelente *EarthBound* em seu currículo. Para Pokémon, sua primeira investida veio em 1998 com *Pokémon Trading Card Game* para Game Boy Color. Depois disso, fez *Pokémon Rally DS* em 2005, seguido de *Pokémon Ranger* e *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* em 2008. Agora Creatures Inc. retorna à franquia Pokémon, sendo o sexto título da série Pokémon que desenvolve.



ra é simples e se parece com a de um jogo de 8-bits. Será preciso mesmo um pouco de paciência para ouvir as musiquinhas por horas a fio. De qualquer maneira, *Pokémon Park: Pikachu's Big Adventure* é um game rápido e sem muita dificuldade, o que dá a entender que é voltado apenas para a garotada fanática por Pokémon, e estes certamente vão se divertir bastante.

Apesar dos fãs cobrarem há tempos um game exclusivo para o Wii, a Nintendo fez questão de manter o mistério, e no começo todos achávamos que seria algo apenas para o WiiWare. O game foi lançado no dia 5 de dezembro no Japão, mas por aqui a Nintendo ainda não falou nada a respeito. A verdade é que se você aguardava por um game exclusivo que ligasse o Wii e o DS em batalhas como o inesquecível *Pokémon Stadium*, então fique sabendo que você não perdeu nada. **NW**

## PASSWORDS PARA VOCÊ SE DIVERTIR!

Se você é um daqueles que não aguenta esperar e está jogando a versão japonesa de *Pokémon Park Wii*, o game tem uma série de passwords que dão uma série de itens especiais para Pikachu. Confira a lista abaixo:

**78872252:** permite que Pikachu use uma prancha de surfe em *Gyarados Marine Slider*.

**41695651:** permite que Pikachu use um *Snowboard* no *Snow Slider*.

**80373821:** Pikachu usa balões nas fases de corrida aérea (*Sky Race*).

**93360553:** Groudon aparece e vem medir forças na *Magma Zone*.

**16703396:** Darkrai aparece na *House Zone*.

**88484977:** Jirachi aparece na *Stone Zone*.

**21154585:** Celebi aparece na *Tutorial Zone*.

# POKÉMON E AS CARTAS NA MANGA

Doze anos depois do seu lançamento, jogo de cartas da série dos monstros da Nintendo ainda existe e está cada vez mais legal  
– Fabio Bracht



Ah, 1999... Com a febre Pokémon atingindo graus cada vez mais altos no mundo todo, surgiam no Brasil as "Estampas Ilustradas Pokémon", uma tentativa semi-frustrada de traduzir o nome Pokémon Trading Card Game (TCG) - o jogo de cartinhas colecionáveis das criaturas. A novidade, como tudo relacionado a Pikachu e os seus amigos, foi um sucesso estrondoso, rapidamente tornando-se mais popular do que os jogos de cartas colecionáveis mais antigos e consagrados, como *Magic: The Gathering*. Não por menos: como quase tudo que vem da Nintendo, tratava-se de um jogo extremamente equilibrado, acessível, bem construído, viciante e divertido.

Em 2010: a situação atualmente é de menos fanatismo pela

marca *Pokémon*. Diversos outros fenômenos orientais já vieram e passaram, como *Yu-Gi-Oh* ou mesmo o atual sucesso *Bakugan*. Hoje o Pokémon TCG não está mais sob os holofotes, por isso muita gente não sabe que ele continua firme e forte como um Metapod usando Harden.

### DOZE ANOS EVOLUINDO

Desde 1998, quando a empresa americana Wizards of The Coast começou, junto com a Nintendo, a primeira coleção de cartas (aproximadamente um ano antes da Devir Livraria trazer o jogo para o Brasil), exatamente 44 expansões foram lançadas. Hoje em dia, as cartas não são mais lançadas em português pela Devir, e a própria Nintendo passou a publicar o jogo

nos EUA no lugar da Wizards of The Coast, mas nenhuma destas mudanças impediu o lançamento constante de novas coleções. A cada três meses, mais ou menos, uma nova expansão chega aos EUA, e logo em seguida aparece nas lojas do Brasil, sempre trazendo pouco mais de uma centena de novas cartas ao jogo.

Junto com as cartas novas, de tempos em tempos são apresentados tipos inteiramente novos de cartas. No início havia apenas cartas Energy, Pokémon e Trainer; hoje há também Supporters, Stadiums, Pokémon LEGENDs, Pokémon LV.X, Pokémon Prime e cada uma destas novidades muda um pouco a dinâmica do jogo, fazendo com que ele nunca pare de surpreender e renovar.





**AQUI**, só quem tem menos de 15 anos pode jogar

## NO BRASIL

Enquanto em lugares como EUA, Canadá e Europa há diversos torneios, ligas e eventos oficiais acontecendo regularmente, no Brasil há pouco deste suporte oficial. Priscila Onuki, de 34 anos, é organizadora da Liga Pokémon, que acontece meio de improviso em um destes poucos locais onde pode-se conhecer e enfrentar outros jogadores no nosso país: a loja Shinozaki, que fica no segundo andar do Shopping SoGo, situado na Av. Galvão Bueno no tradicional bairro da Liberdade, reduto da cultura oriental em São

Paulo, capital.

"A Liga existe há pelo menos oito anos aqui na loja, sendo que eu cuido dela há quatro", diz Priscila. Trata-se de um evento que acontece todo domingo e reúne sempre "de quinze a trinta jogadores, faça chuva ou faça sol", segundo ela. Há prêmios oficiais, como cartas promocionais que só podem ser conseguidas desta forma, mas há um porém: a participação é limitada a jogadores de no máximo 15 anos de idade.

Os mais velhos organizam-se principalmente na comunidade

"Pokémon TCG" no Orkut (consulte este e outros endereços de sites úteis no final desta matéria), que atualmente conta com mais de quatro mil membros.

## MAS COMO SE JOGA?

Falamos muito sobre o jogo, mas ainda não explicamos como ele funciona, para você que se interessou pelas bonitas ilustrações que enfeitam estas páginas. Não se preocupe, é bem fácil.

Pokémon TCG é um jogo de cartas que simula uma batalha Pokémon entre dois treinadores. Cada jogador tem um baralho (um "deck") com 60 cartas, nenhuma a mais ou a menos. No início, cada jogador embaralha seu deck e pega sete cartas. Destas, ele coloca um ou mais Pokémons básicos em jogo - um na frente, o Pokémon "ativo", e no máximo outros cinco enfileirados atrás, no "banco". Mas espera aí! O que são Pokémons básicos?

No jogo, todo Pokémon em sua primeira forma evolutiva é considerado um básico. Um Growlithe é um

## AS CARTAS MAIS INCRÍVEIS



Cada expansão traz mais e mais cartas sensacionais, porém algumas são sempre mais sensacionais do que as outras. A última "geração" de expansões trouxe os Pokémon Prime, que são versões de alguns Pokémon com duas peculiaridades: são muito fortes e têm artes bastante diferentes, mostrando o rosto do Pokémon em detalhes, em vez do corpo inteiro. Atualmente, só não são as cartas mais raras e valiosas pela

existência das cartas LEGEND. Como você pode ver nas imagens, os Pokémon LEGEND, cujas artes são tão grandes e incríveis que precisam de duas cartas para montar um Pokémon, são o sonho de consumo de todo treinador hoje em dia. Com um pouco de sorte você encontra alguma dessas em um booster: mas, em lojas especializadas, fóruns de internet e no eBay, apenas uma dessas cartas pode chegar a um preço de venda bem maior do que R\$ 100.



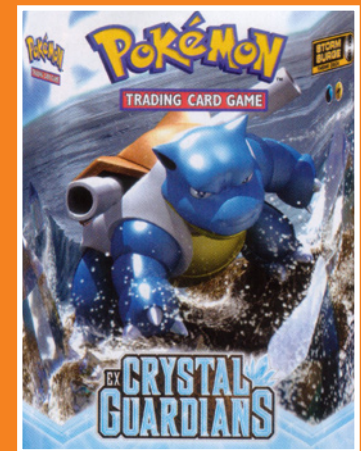
Pokémon básico, mas um Arcanine, não. Só se pode colocar Pokémons básicos em jogo porque eles devem evoluir durante a batalha. Isso acontece quando você tem um básico em jogo e um "Stage 1" (no exemplo, o Charmeleon) na mão. Nesta hora você pode colocar o evoluído em cima do básico em jogo, e isso conta como uma evolução. Há também Pokémons de Stage 2, para os casos em que o Pokémon evolui duas vezes (como um Charmander/Charmeleon/Charizard).

Mas e os ataques? Para isso servem as cartas Energy, que são as que geralmente constituem a maior parte de um deck. Os ataques que cada Pokémon pode usar estão escritos em sua carta, junto com a quantidade de dano que ocasionam e demais efeitos que podem causar no oponente, além do seu custo de energias. As bolinhas à esquerda dos nomes dos ataques são este custo, e representam os oito tipos de energia disponíveis: água, fogo, planta, elétrica, luta e psíquica, além



## TCG NOS GAMES

Os jogos de videogame da série Pokémon são uma coisa, o Pokémon TCG é outra. Mas ambos os universos já se misturaram uma vez, no jogo *Pokémon Trading Card Game*, lançado em 2000 para Game Boy Color. O game era surpreendentemente legal, e recriava perfeitamente as regras do jogo, usando muitas cartas reais, além de algumas exclusivas. Ele até ganhou uma continuação, em 2001, chamada *Pokémon Card GB2*, mas ela nunca foi lançada fora do Japão. Até hoje os fãs clamam por uma nova versão do carteador virtual para Nintendo DS, mas a Nintendo jamais deu a entender que pretende fazer tal lançamento.



## O QUE PRECISO PARA COMEÇAR A JOGAR?

Teoricamente, você só precisa de 60 cartas que montem um deck coeso. Há vários decks prontos que você pode comprar e que já vem com tudo o que você precisa (incluindo marcadores de dano e uma moeda especial para tirar cara ou coroa). Cada jogador precisa de um destes, e depois pode ir comprando pacotinhos com 10 cartas adicionais, chamados "boosters". Eles é que são a verdadeira graça do jogo já que sempre vêm com ao menos uma carta incomum, e às vezes você acaba tirando uma ultra rara.

Por coincidência, a loja Shinozaki, já citada nesta matéria, é um dos lugares mais baratos do Brasil para comprar estas cartas: um deck pronto das expansões mais recentes custa atualmente R\$ 55, enquanto um booster, também da coleção mais nova, sai por R\$ 15. Se forem de expansões mais antigas, o preço é ainda menor. Algumas pessoas gostam de comprar caixas com muitos boosters no eBay, já que a quantidade faz com que o preço fique comparativamente baixo. Comprando lotes, é possível negociar cada booster por preços menores que R\$ 8, e, pela quantidade de cartas, tem-se garantia quase certa de pegar ao menos uma carta bastante rara. Mais do que as cartas, porém, é necessário saber ler razoavelmente bem em inglês, já que o manual com as regras do jogo e todas as descrições de golpes dos Pokémon (alguns com efeitos complexos) estão na língua dos americanos.



das "novas" escuridão (darkness) e metal (steel), que foram inseridas no jogo em 2007. A cada rodada, o jogador pode colocar apenas uma carta de energia em apenas um dos seus Pokémon. E as criaturas só podem usar seus ataques quando tiverem a quantidade de energia suficiente ligada a elas.

Como todos que já assistiram ao desenho ou jogaram os games alguma vez na vida sabem, uma das maiores "regras" da série é que qualquer treinador pode ter no máximo seis Pokémon no seu time a qualquer momento. Isso não acontece exatamente desta forma no jogo de cartas. Os decks podem conter quantas espécies diferentes de Pokémon o jogador quiser, e todos eles podem ser usados em uma mesma batalha. O que acontece é que, além das sete cartas usadas para começar o jogo, no início da partida cada jogador também separa, sem ver, seis cartas chamadas de "prêmios". Cada vez que você derrotar um dos Pokémon do seu oponente, você pode pegar uma destas seis cartas; quando alguém consegue pegar as suas seis cartas prêmio, esta pessoa vence o jogo.

Por fim, as cartas Trainer, Supporter e Stadium servem como uma espécie de itens, alterando o curso do jogo ao dar alguma vantagem para o jogador que as usa. Elas são o que torna o jogo realmente imprevisível, já que você nunca sabe quando o seu oponente vai fazer coisas como recuperar a energia dos Pokémon dele, forçar você a trocar o seu Pokémon ativo, retornar ao jogo algum Pokémon que já tinha "morrido" ou usar qualquer outro item entre as centenas de efeitos diferentes que estas cartas podem causar.



UMA PARTIDA de Pokémon TCG rolando

### PARECE APENAS UM JOGO, MAS NÃO É

Além de ser um ótimo passatempo enquanto competição, testando a capacidade de montar o melhor deck e executar com mais foco e precisão suas estratégias, as cartas do Pokémon TCG são tão bonitas que muita gente acaba comprando só para coleção. É o caso de Diovani dos Santos Pedruzzi, de Canoas, RS. Ele tem 20 anos e coleciona as cartas desde 2000. "Eu era viciado no desenho, nas revistas *Pokémon Club* e nos álbuns de figurinhas, aí conheci as cartas através de um amigo da escola. Comecei comprando um deck iniciante que vinha com um Machamp holográfico..." e pelo jeito não parou mais.

A coleção de Diovani conta com quase duas mil cartas, a maioria de séries antigas, já que ele gosta de completar uma coleção antes de começar a próxima. "O que mais me atrai é poder trocar cards com outras pessoas, procurar por aquela carta que falta numa coleção antiga, trocar ideias com pessoas em sites e, claro, as belas estampas." Diovani sabe o que fala: certamente um dos aspectos mais bacanas de colecionar Pokémon são as lindas ilustrações. Todas as artes são

100% originais, e muitas usam técnicas de ilustração com massinha de modelar, renderização em 3D e outras loucuras assim. Quando se consegue uma carta dessas com acabamento holográfico, então, é um banquete para os olhos. "Só quem coleciona sabe como é legal e bonito ter fichários cheios de cards organizadinhos, e olhar para aquele card que vale uma bela grana, mas deixá-lo ali simplesmente por amor à coleção", diz ele. E nós concordamos. **NW**

### LINKS ÚTEIS

**Comunidade "Pokémon TCG" no Orkut:**  
<http://bit.ly/PokeTCG-Orkut>

**Loja Shinozaki:**  
<http://bit.ly/Shinozaki>

**PokéBeach:**  
[www.pokebeach.com](http://www.pokebeach.com) (em inglês; oferece notícias e imagens escaneadas de todas as cartas)

**Bebe's Search:**  
[www.bebesearch.com](http://www.bebesearch.com) (em inglês; banco de dados onde você pode procurar qualquer carta usando vários critérios)

**SixPrizes:**  
[www.sixprizes.com](http://www.sixprizes.com) (em inglês; blog com textos sobre estratégias complexas, comentários sobre campeonatos etc.)

**PROF-IT:**  
<http://bit.ly/PROF-IT> (em inglês; nesta série de vídeos vários decks e estratégias são comentados)



# BLACK & WHITE

**A** cada dia que passa, temos mais e mais novidades sobre as novas versões *Black & White*. Evoluções de novos Pokémon são reveladas, novos cenários são mostrados e tudo isso vocês podem conferir no site da **Nintendo World**.

em um personagem importante, como um dos membros da E4 ou até mesmo o Campeão! Agora só resta esperar para ver se isso acontece.

Parece que a Big N resolveu investir mais ainda nos recursos de conexão Wireless e Wi-Fi, disponibilizando um

te que você envie seus saves para a Nintendo Wi-Fi Connection, e através de um computador você entrará em sites específicos que permitem a utilização de seu save para jogar alguns minigames e até mesmo capturar



**A INTERAÇÃO** entre DS e internet fica muito melhor com o Global Link

Algo que chamou a atenção de muitas pessoas foi que, em um dos vídeos exibidos no Japão para a divulgação dos jogos, a música de fundo era *Black Or White* do Rei do Pop Michael Jackson. Visto que isso pode ser interpretado como uma homenagem, muitos fãs de Pokémon inspirados pelo vídeo surgiram com a idéia de que mais uma homenagem poderia ser feita, desta vez colocando o nome Michael

chat de vídeo para os jogadores de *Black & White*. O Chat tem suporte para até quatro jogadores e permite que você converse com seus amigos enquanto mostra alguma coisa usando a câmera do Nintendo DSi. Infelizmente, quem ainda estiver utilizando um DS que não possua câmeras não poderá aproveitar esse novo recurso do jogo.

Além disso, temos outra novidade que se chama Global Link. Ele permi-

Pokémon. Todo o avanço feito na internet trará resultados para seu jogo no DS. Esperamos que mais novidades ainda sejam reveladas, pois *B&W* promentem modificar a experiência da jogabilidade de Pokémon.



**CONVERSE** com seus amigos enquanto joga *Black & White*

## DICAS DO MESTRE



**Nome:** Mateus de Aragão Hissa Lôbo

**Nick:** Mattcownw

**Idade:** 18 anos

**Desde quando joga Pokémon:** 2000

Quando comecei a participar de torneios, já conhecia bem o jogo e sabia até de algumas estratégias de batalha, mas ainda não tinha todo o conhecimento e experiência necessários para ganhar de um jogador mais experiente. Recebi ajuda de amigos que me ensinaram todo o processo de treinamento, checando os IVs, EVs, Natures e etc. Depois de ter adquirido grande conhecimento no assunto, resolvi repassar isso adiante para pessoas que tiveram a mesma dificuldade que eu.

Pensando nisso, no momento em que eu aceitei o convite para escrever para o site da **Nintendo World**, eu vi a oportunidade de fazer colunas que ajudem os iniciantes a começar o seu treinamento para que futuramente eles possam participar de torneios e batalhas amistosas, pois na minha opinião jogar contra outras pessoas é a melhor parte de Pokémon, sendo o motivo que me faz continuar amando o jogo.

Nesta edição vamos atender a um pedido constante de muitos leitores: mostrar **DOIS** times analisados!

O primeiro time segue a regra monotype (todos os Pokémon do time devem ter um tipo em comum) e foi utilizado por mim, Mateus Lôbo, durante a última edição do Desafio à Elite dos Quatro Brasileira (o maior torneio do Brasil). Com este time consegui chegar até as quartas de final.

O segundo time é do treinador Thiago "Lius", líder de ginásio da LOP-Online e um dos melhores jogadores da LOP-CE.

### QUAGSIRE

**Tipo:** Water / Ground  
**Nature:** Bold  
**Item:** Leftovers  
**Ability:** Water Absorb  
**EVs:** 120 HP / 200 DEF / 180 SDEF / 8 Speed



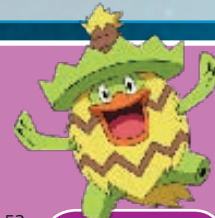
#### GOLPES:

- Seismic Toss
- Protect
- Yawn
- Rain Dance

Quando o Hypnosis de Milotic não funcionar, Yawn faz o oponente escolher entre atacar e logo em seguida dormir, ou trocar de Pokémon para escapar do efeito. Caso ataque, Protect faz o turno dele ser desperdiçado, enquanto você recupera o HP com Leftovers. Quando Rain Dance acabar, Quagsire dá conta de fazer chover mais uma vez. Por fim, Seismic Toss é uma ótima forma de causar dano, principalmente quando o adversário pensar que um Taunt é capaz de parar esse monstinho azul.

### LUDICOLO

**Tipo:** Water / Grass  
**Nature:** Modest  
**Item:** Life Orb  
**Ability:** Swift Swim  
**EVs:** 4 HP / 252 STAK / 52 DEF / 200 Speed



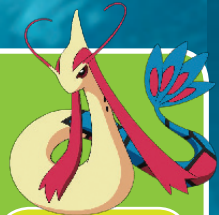
#### GOLPES:

- Surf
- Giga Drain
- Ice Beam
- Rain Dance

Não é muito comum deparar-se com um Ludicolo que parte para o ataque, por isso esse foi o Pokémon que obtive o melhor desempenho no time. Com Swift Swim ele é mais rápido que qualquer um durante o Rain Dance. Giga Drain serve para compensar o dano que ele recebe pelo efeito do Life Orb, que é muito útil quando você tem a oportunidade de atacar um Swampert ou Hippowdon e encher quase todo o seu HP. Mais uma vez, Ice Beam pega os tipos Dragon desprezíveis e Surf faz grandes estragos.

### MILOTIC

**Tipo:** Water  
**Nature:** Calm  
**Item:** Damp Rock  
**Ability:** Marvel Scale  
**EVs:** 180 HP / 188 DEF / 136 SDEF / 4 Speed



#### GOLPES:

- Rain
- Ice Beam
- Dance Hypnosis
- Surf

Um Pokémon para dar suporte ao time. Dependendo do seu oponente, você tem duas opções ao iniciar a partida: usar Hypnosis ou Rain Dance. Com a ajuda do item Damp Rock, o efeito climático Rain Dance dura oito turnos, beneficiando todos os Pokémon do time, que é um monotype water. Hypnosis pode deixar um dos Pokémon do oponente vulnerável. Surf e Ice Beam são usados para situações em que seja preciso causar dano ao oponente não importando o custo.

### KINGDRA

**Tipo:** Water / Dragon  
**Nature:** Adamant  
**Item:** Haban Berry  
**Ability:** Swift Swim  
**EVs:** 12 HP / 252 ATK / 244 Speed



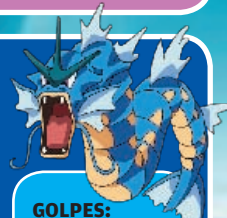
#### GOLPES:

- Outrage
- Waterfall
- Dragon Dance
- Rain Dance

Haban Berry, com toda certeza, foi a maior surpresa para todos os meus adversários, pois quando ativada corta pela metade o dano dos golpes do tipo Dragon. Usar um Dragon Dance para aumentar o ATK e Speed durante o Rain Dance (que já dobra a Speed pelo efeito da Ability), e depois levar um Outrage e sobreviver, surpreende os oponentes. Depois, usar Outrage ou, dependendo da situação e aproveitando o aumento de ATK, Waterfall, que tem chances de causar flinch.

### GYARADOS

**Tipo:** Water / Flying  
**Nature:** Adamant  
**Item:** Wacan Berry  
**Ability:** Intimidate  
**EVs:** 84 HP / 96 ATK / 64 DEF / 96 SDEF / 168 Speed



#### GOLPES:

- Waterfall
- Taunt
- Dragon Dance
- Earthquake

Pode-se dizer que Wacan Berry (corta o dano dos golpes do tipo Electric pela metade) causou o mesmo efeito de surpresa nos oponentes que não acreditavam que eu havia usado Dragon Dance na frente de um Pokémon com Thunderbolt. Logo em seguida, Waterfall ou Earthquake são suficientes para derrubar o oponente. Caso um Pokémon com Toxic, Thunder Wave ou algum golpe do gênero apareça, Taunt garante que ele não seja mais uma preocupação e eu ainda ganhe mais um turno para usar outro Dragon Dance.

### STARMIE

**Tipo:** Water / Psychic  
**Nature:** Timid  
**Item:** Life Orb  
**Ability:** Natural Cure  
**EVs:** 4 HP / 252 SATK / 252 Speed



#### GOLPES:

- Surf
- Ice Beam
- Rapid Spin
- Thunderbolt

Uma estrela de destruição, com golpes diferenciados aproveitando os seus devidos super efetivos. Surf além de ter o benefício do STAB, ganha o bônus do Rain Dance. Thunderbolt é de extrema importância para combater outros monotype Water. Grass Knot normalmente é utilizado contra Swampert e Quagsire, sendo o suficiente para um nocaut. Ice Beam é a arma contra os pokémon do tipo Dragon.

# DICAS DO MESTRE



**Nome:** Tiago Cardoso  
**Nick:** Lius  
**Idade:** 20 anos  
**Desde quando joga Pokémon:** 1998

Times de Sandstorm são bem comuns atualmente, por isso a diferença entre eles são justamente o estilo e criatividade do treinador. O time do Thiago mostra um misto entre “bater” e “defender”, combinando os danos indiretos causados por Sandstorm e Spikes com esses dois estilos de batalha. No final é possível notar um time bem equilibrado que possui várias formas de cobrir suas fraquezas.

## NA SUA OPINIÃO, QUAL O MAIOR PROBLEMA PARA UM INICIANTE?

Seria a frustração pelo fato de uma estratégia que você costuma usar contra o videogame durante o modo história não funcionar da mesma forma quando é utilizada contra um jogador real. É nessa hora que ele percebe que derrotar a Elite dos Quatro do jogo não faz ele ser um treinador tão bom quanto pensa.

## DE ALGUMA FORMA JOGAR POKÉMON AFETA SUA VIDA PESSOAL E/OU PROFISSIONAL?

Afeta de uma forma positiva. Encaro Pokémon como um esporte, uma forma de se divertir sozinho e com amigos. Tirar dois fins de semana no mês para participar de um torneio seria o equivalente a ir jogar uma bolinha no fim de semana. Jogar DS nos horários de folga do trabalho também é algo muito relaxante.

## DEIXE UM CONSELHO PARA OS INICIANTE!

O começo é muito difícil. Quando você começa a descobrir as estratégias, nem tudo pode dar certo e isso pode ser frustrante a ponto de fazê-lo desistir. Mas se você continuar se esforçando, chegará onde quer, pois é assim que se adquire experiência e se torna melhor no jogo.

## ROTM-L

**Tipo:** Electric / Ghost  
**Nature:** Timid  
**Item:** Leftovers  
**Ability:** Levitate  
**EVs:** 252 HP / 168 DEF / 88 Speed

Feito para ser o perseguidor de todo e qualquer Swampert, já que ele aguenta bem os golpes dele e ainda possui a Ability Levitate, que garante imunidade aos golpes do tipo Ground. Thunder Wave atrapaça os oponentes que não estão envenenados, enquanto Shadow Ball e Thunderbolt aproveitam o STAB. Leaf Storm consegue nocautear uns 10 Swamperts alinhados em uma fila.

### GOLPES:

- Thunder Wave
- Shadow Ball
- Leaf Storm
- Thunderbolt



## HIPPOWDON

**Tipo:** Ground  
**Nature:** Impish  
**Item:** Lum Berry  
**Ability:** Sand Stream  
**EVs:** 180 HP / 84 DEF / 240 SDEF / 4 Speed

Por ativar o Sandstorm assim que entra na arena e ter uma ótima defesa que garante que ele coloque Stealth Rock na arena, foi escolhido para ser o primeiro Pokémon do time. Stockpile aumenta ambas defesas e conta com a ajuda de Slack Off para recuperar HP.

### GOLPES:

- Stockpile
- Roar Slack Off
- Stealth
- Rock



## QUAGSIRE

**Tipo:** Water / Ground  
**Nature:** Bold  
**Item:** Citrus Berry  
**Ability:** Water  
**EVs:** 252 HP / 248 DEF / 4 SDEF / 4 Speed

Pode ser considerado a muralha de água do time, já que ao levar um golpe do tipo Water ele recupera 25% do seu HP (Ability Water Absorb). Quando algum Pokémon não é afetado por Toxic Spikes, ou caso ele não tenha sido posto na arena, Toxic resolve e é auxiliado pelo Protect, que aumenta em mais um turno o dano do Pokémon envenenado. Seismic Toss causa dano igual ao level do Pokémon usuário, logo sempre causará um prejuízo de 100 de HP, enquanto Counter pode ser uma boa surpresa, causando o dobro do dano físico que Quagsire recebeu.

### GOLPES:

- Seismic Toss
- Protect
- Toxic
- Counter



## HEATRAN

**Tipo:** Fire / Steel  
**Nature:** Hasty  
**Item:** Choice Scarf  
**Ability:** Flash Fire  
**EVs:** 4 ATK / 252 STAK / 252 Speed

Quando um Pokémon do seu time é nocauteado, Heatran entra na arena para vingar a queda do companheiro. Com Choice Scarf ele consegue ficar mais rápido que muitos Pokémon e por isso faz esse trabalho muito bem. Fire Blast aproveita o STAB, enquanto Dragon Pulse está presente para pegar Latios, Latias e Garchomps que possam atrapalhar o time. Earthpower dá conta dos Pokémon do tipo fire e Explosion é usado somente em uma extrema necessidade.

### GOLPES:

- Fire Blast
- Earthpower
- Dragon Pulse
- Explosion



## GARCHOMP

**Tipo:** Dragon / Ground  
**Nature:** Jolly  
**Item:** Salac Berry  
**Ability:** Sand Veil  
**EVs:** 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

É o atacante principal do time, porém só deve ser usado depois que as armadilhas estiverem armadas ou quando o resto do time já tirou parte do HP adversário. Substitute pode ser uma ótima opção na hora da troca do oponente e ainda pode contar com a sorte da Ability Sand Veil, que faz os golpes terem chance de errar durante o Sandstorm. Depois de três Substitutes a Salac Berry é ativada, aumentando em 50% a Speed. Swords Dance aumenta o ATK enquanto Earthquake e Outrage aproveitam o STAB.

### GOLPES:

- Substitute
- Swords Dance
- Outrage
- Earthquake



## FORRETRESS

**Tipo:** Bug / Steel  
**Nature:** Impish  
**Item:** Shed Shell  
**Ability:** Sturdy  
**EVs:** 252 HP / 44 ATK / 212 SDEF

Normalmente, ele entra logo depois do Hippowdon para completar o trabalho de “armadilhas” na arena, usando Spikes e Toxic Spikes. Quando o serviço está completo, ele pode trocar de lugar com Hippowdon que agora irá abusar de Stockpile e Roar. Caso seja necessário, Forretress pode desarmar as armadilhas do oponente usando Rapid Spin, e para evitar que fantasmas não deixem ele realizar essa tarefa ele conta com a ajuda de Pay Back, que causa um dano super efetivo surpreendendo o adversário.

### GOLPES:

- Pay Back
- Spikes
- Rapid Spin
- Toxic Spikes



STAB = Same Type Attack Bonus (bônus por ataques do mesmo tipo). É um bônus aplicado no cálculo de dano, quando um Pokémon usa um golpe de seu respectivo tipo.



# Pokéathlon, a olimpíada Pokémon

**A**s versões *HeartGold* e *SoulSilver* certamente marcaram a 4ª geração, inovando em alguns aspectos e trazendo a sensação de nostalgia dos até então considerados os melhores jogos da série. Nesta edição vamos explorar um pouco mais uma das formas novas de diversão que foi utilizada nesses jogos para substituir os contests: o Pokéathlon!

O Pokéathlon fica localizado próximo ao National Park e lá você poderá inscrever três de seus Pokémon em diferentes competições que funcionam como minigames. Cada



**EXERCITE** seus Pokémon participando de provas muito divertidas!

circuito possui três provas que visam testar certos atributos especiais dos

Pokémon. Estes atributos podem ser vistos no Summary e são classificados com contadores em forma de estrelas. Quanto maior for o tamanho e o número de estrelas, melhor será a habilidade do Pokémon naquela área.

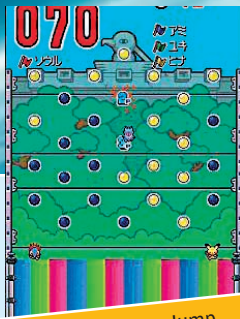
Cada prova testa alguns de seus atributos, que são: Power, Jump, Skill, Stamina e Speed. Para os treinadores terem uma melhor preparação, você escolhe qual o tipo principal de atributo que você deseja testar

durante o circuito.

Conheça as provas do Pokéathlon:



**A PROVA Hurdle Dash**



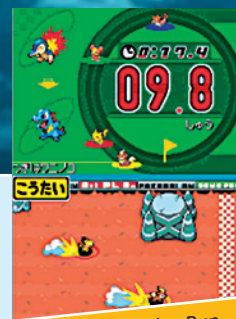
**A PROVA Lamp Jump**



**A PROVA Ring Drop**



**A PROVA Snow Throw**



**A PROVA Relay Run**

### PROVA 1: HURDLE DASH

**Categoria:** Jump e Speed

**Atributos:** Jump, Speed e Skill

É uma corrida cujo objetivo é pular todos os obstáculos e chegar ao final. Você terá que controlar os seus três Pokémon ao mesmo tempo dando um toque em cima deles no momento certo. Caso algum deles bata em um dos obstáculos, sua velocidade será reduzida, mas se acertar, a velocidade irá aumentar.

### PROVA 2: LAMP JUMP

**Categoria:** Skill e Jump

**Atributos:** Jump, Skill, Stamina e Power

O objetivo é acender o maior número de lâmpadas possível cada vez que seus Pokémon pulam. Para pular basta arrastar a Stylus para baixo na tela de toque e seus Pokémon serão arremessados. O único problema é que no trajeto eles podem se chocar e isso os deixará tontos por alguns segundos.

### PROVA 3: RING DROP

**Categoria:** Power e Stamina

**Atributos:** Speed, Power, Stamina e Jump

Nessa prova você manda um Pokémon por vez. O objetivo é derrubar os monstros adversários do campo. Para isso você irá controlá-lo com a Stylus dando puxadas na direção do oponente, para que ele seja atingido com bastante força.

### PROVA 4: SNOW THROW

**Categoria:** Power e Skill

**Atributos:** Power, Skill e Stamina

Guerra de bolas de neve entre todos os Pokémon dos competidores. Basta movimentar a Stylus na tela de toque, fazendo o trajeto que a bola de neve deverá percorrer até bater no Pokémon adversário.

### PROVA 5: RELAY RUN

**Categoria:** Speed e Stamina

**Atributos:** Skill, Speed, Power e Stamina

Uma corrida na qual seu Pokémon deve desviar de obstáculos na pista. Quando ele estiver cansando, basta trocar para o próximo Pokémon. Quem conseguir completar o maior número de voltas ganhará.

### PROVA 6: BLOCK SMASH

**Categoria:** Power e Stamina

**Atributos:** Skill, Stamina e Power

Uma das provas mais divertidas! Seu Pokémon deve quebrar o maior número possível de tábuas. O único problema é que uma hora ele ficará cansado. Por isso, troque de Pokémon durante o reabastecimento das tábuas.

### PROVA 7: CIRCLE PUSH

**Categoria:** Power e Speed

**Atributos:** Speed, Power e Stamina

Todos os Pokémon serão posicionados em um campo. Durante certos momentos, círculos de diferentes cores aparecerão no chão e cada Pokémon que ficar dentro deles irá ganhar pontos. Quanto menor o círculo, maior o número de pontos.

### PROVA 8: DISC CATCH

**Categoria:** Jump e Power

**Atributos:** Speed, Jump e Power

Todos os Pokémon ficam dentro de um campo, que é dividido em setores. O objetivo é capturar discos que são arremessados, e de acordo com o local da captura você ganhará uma quantidade de pontos. Basta clicar nos Pokémon para que eles pulem para pegar.

### PROVA 9: PENNANT CAPTURE

**Categoria:** Skill e Speed

**Atributos:** Speed, Power, Skill e Stamina

Um dos seus Pokémon irá coletar o maior número possível de bandeiras que puder e deve deixar todas no ponto de partida. Ao chegar lá, automaticamente outro assumirá a responsabilidade de realizar o feito novamente.

### PROVA 10: GOAL ROLL

**Categoria:** Skill e Power

**Atributos:** Speed, Power, Skill e Stamina

Esta é uma competição de futebol um pouco diferente. Quatro traves estão em campo e todos os Pokémon participam desta competição. O objetivo é claro: defender seu gol e golear os outros. Fique atento para as bolas douradas que valem mais pontos.

No final do circuito você ganhará todos os pontos que conseguiu nas provas e caso tenha vencido ganhará mais 100 pontos. Todos os pontos poderão ser trocados por itens dentro do prédio do Pokéathlon.

**A PROVA Block Smash**



**A PROVA Circle Push**



**A PROVA Disc Catch**



**A PROVA Pennant Capture**



**A PROVA Goal Roll**



## DICAS DO MESTRE



**Nome:** Thiago Pinto da Luz  
**Nick:** Phrancklimm  
**Idade:** 20 anos  
**Joga Pokémon desde:** 2005

Tiago é um treinador muito talentoso que possui nove insígnias e foi convidado para ingressar na nova formação da Elite dos Quatro Brasileira, que irá fazer sua estreia no DE4 de dezembro em Porto Alegre-RS.

### COMO VOCÊ REALIZA SEUS TREINOS?

Em geral com amigos. Raramente jogo contra pessoas desconhecidas, por mais que seja bom jogar contra alguém de outros países ou estados para ver o estilo de jogo.

### QUAIS SUAS EXPECTATIVAS PARA O DE4 DE DEZEMBRO?

São as melhores sempre, pois acredito que tudo vai dar certo e que será um ótimo DE4. Esperamos barrar todos os desafiantes e para isso estamos nos esforçando para treinar juntos via Wi-Fi e fazermos algumas pesquisas e debates sobre estratégias.

Com esse time você poderá absorver praticamente tudo o que seu oponente vier a fazer, apenas tome cuidado com Trick. Tenha certeza de que eles parem todos no Tyranitar. É necessário um cuidado extra com Gyarados de Taunt, mas a soma Stealth Rock, Sandstorm, Roar e Whirlwind deve acabar com o problema.

## TYRANITAR

**Tipo:** Rock / Dark  
**Item:** Choice Scarf  
**Nature:** Jolly  
**Ability:** Sand Stream  
**EVs:** 4HP/ 252 ATK/ 252 Speed



### GOLPES:

- Stone Edge
- Super Power
- Crunch
- Pursuit

Tyranitar combinado com Choice Scarf e Pursuit pode ser bastante útil para combater Pokémon que possuem a estratégia de usar Trick com um dos "Itens Choices". Muitos colocariam Earthquake no lugar de Pursuit, porém com o Gliscor no time isso não é necessário. O Tyranitar também consegue dar super efetivos em vários Pokémon poderosos que podem aparecer, como Latios ou Latias, e ainda ativa o Sandstorm na arena, ajudando o Gliscor.

## SKARMORY

**Tipo:** Steel / Flying  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Impish  
**Ability:** Sturdy  
**EVs:** 252 HP/ 64 ATK/ 176 DEF/ 16 Speed



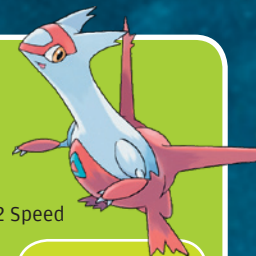
### GOLPES:

- Brave Bird
- Roost
- Spikes
- Whirlwind

Um dos melhores Pokémon defensivos do jogo, com ótima combinação de tipos, oferecendo grandes resistências, somadas a uma grande defesa e o acesso a golpes de recuperação como Roost e a capacidade de forçar um Pokémon a sair da arena com Whirlwind: Skarmory é sempre um Pokémon a se esperar num time defensivo. Cobre perfeitamente as fraquezas da Latias, além de poder entrar na frente de Earthquakes, que são comumente direcionados ao Tyranitar.

## LATIAS

**Tipo:** Psychic / Dragon  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Timid  
**Ability:** Levitate  
**EVs:** 252 HP/ 4 DEF/ 252 Speed



### GOLPES:

- Reflect
- Dragon Pulse
- Recover
- Roar

Pode ser incomum essa combinação de golpes, mas com isso ela pode absorver qualquer coisa que um Infernape tente fazer sem dificuldade nenhuma, além de que com o Roar ela pode se livrar de alguns Pokémon mais chatos que "grudam" na arena. Gyarados ficam com medo, pois Latias normalmente possui Thunderbolt (o que não é o caso desta). O principal Pokémon que ela tem que tomar cuidado é o Heracross com Choice Scarf, pois o Megahorn vai acabar com ela.

## BLISSEY

**Tipo:** Normal  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Calm  
**Ability:** Natural Cure  
**EVs:** 24 HP/ 252 DEF/ 232 S.DEF



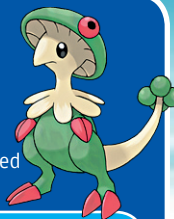
### GOLPES:

- Softboiled
- Aromatherapy
- Seismic Toss
- Toxic

Com sua absurda SDef e seu descomunal HP, ela pode sem dificuldades absorver qualquer coisa de SAtk que o oponente possa lançar, e com Aromatherapy pode curar status do seu time, principalmente caso o Tyranitar acabe sendo paralisado. Muitos preferem Thunder Wave no lugar de Toxic, porém somado ao Stealth Rock, Spikes e Sand Storm, a sua se torna uma arma muito mais eficiente.

## BRELOOM

**Tipo:** Grass / Fight  
**Item:** Toxic Orb  
**Nature:** Impish  
**Ability:** Poison Heal  
**EVs:** 236 HP/ 248 DEF/ 24 Speed



### GOLPES:

- Focus Punch
- Substitute
- Leech Seed
- Spore

Não duvide da capacidade desse Pokémon de estragar times inteiros. Caso o oponente tenha algum Pokémon que esteja lhe dando trabalho, coloque-o para dormir, e abuse do Leech Seed mais Substitute, pois com Sandstorm, Spikes, Stealth Rock e Toxic, os Pokémon do seu adversário irão cair mesmo sem receber ataques diretos, apenas por efeitos.

## GLISCOR

**Tipo:** Ground / Flying  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Jolly  
**Ability:** Sand Veil  
**EVs:** 252 HP/ 4 DEF/ 252 Speed



### GOLPES:

- Stealth Rock
- Earthquake
- Roost
- Taunt

Gliscor é um ótimo Pokémon para começar a partida, pela sua boa Speed e seu acesso a Taunt e a Stealth Rock, que fazem ele se sair muito bem contra Pokémon mais lentos como Hippodown e Metagross. Como nem todo Pokémon é perfeito, o Gliscor tem que tomar cuidado com Swampert e quaisquer outros Pokémon que possam usar Ice Beam. Caso você tenha medo de Azelf pode retirar Taunt e colocar U-turn.

# 3 VEZES POKÉMON!

LANÇAMENTOS DE MONTÃO PARA  
OS FÃS DOS MONSTRINHOS



**C**hegou tudo de uma vez! O final do ano marcou a chegada de dois grandes games no ocidente: *PokéPark Wii: Pikachu's Adventure* (Wii) e *Pokémon Ranger: Guardian Signs* (Nintendo DS), e do maravilhoso e esperadíssimo *Pokémon Black & White* lá no Japão. Nós aqui na redação estávamos tão ansiosos pela chegada destas três maravilhas que resolvemos criar esta mega-matéria sobre as criaturas mais famosas do planeta.

# A GRANDE AVENTURA DE PIKACHU NO Wii

PokéPark Wii: Pikachu's Adventure traz o rato elétrico ao parque mais famoso do planeta  
> Ricardo Syozi

**A** pós a enorme decepção que *Pokémon Battle Revolution* trouxe para os fãs dos monstros de bolso, a Nintendo levou um tempo até trazer Pikachu e companhia de volta para seu console de mesa. Mas será que dessa vez o game será super efetivo ou deverá voltar para seu Centro Pokémon?

Antes de mais nada é importante afirmar que *PokéPark Wii: Pikachu's Adventure* tem um público-alvo bem definido: crianças. Todo o game é feito de maneira que agrade aos mais jovens, com um visual colorido, momentos "fofinhos" e grande facilidade na jogabilidade.

No começo você deve escolher um entre oito avatares de Pikachu que melhor simboliza a sua personalidade. Logo em seguida você é apresentado a um tutorial, no qual o pássaro musical Chatot ensina os movimentos básicos do game com o Wii Remote deitado. Cada ação dos controles é explicada de forma educativa e simples. Após o tutorial, no qual você tem que tirar um Snorlax de seu caminho, você é

jogado para dentro do game, e é aí que começa a genuína diversão.

## COM A POKÉUNIÃO SE FAZ A POKÉFORÇA

O objetivo de Pikachu é recuperar todos os pedaços do Sky Prism que se perderam pelo imenso parque. Para isso ele precisará de toda a colaboração que puder arranjar dos Pokémon, mas ninguém lhe dará uma mão (ou uma pata, talvez?) de graça. Você deve conquistá-los derrotando-os em certas brincadeiras, como pique-esconde e pega-pega. Tudo é bem fácil de se realizar, até mesmo as batalhas contra os Pokémon mais



## POKÉHISTÓRIA

Sabe aqueles filmes curtinhos que aparecem sempre antes de algum longa-metragem do Pokémon? Quando normalmente o Pikachu fica sem seu treinador (aquele rapaz gente boa, o Ash) e apenas com seus amigos Pokémon em algum lugar específico, onde muitas aventuras acabam ocorrendo e novos monstrinhos são conhecidos? Bom, a ideia de PokéPark é mais ou menos essa: não há treinadores ao redor, o que há é a interação entre os Pokémon e apenas entre eles. Tudo em forma de aventuras e mini-games.

Em um dia qualquer, o nosso querido Pikachu está passeando alegremente com seus amigos Charmander, Chicorita e Piplup quando o Pokémon lendário Mew aparece. Pikachu e seus amiguinhos caem acidentalmente em um buraco que os leva até o lindo e majestoso PokéPark, e Mew conta que os 14 pedaços do Sky Prism sumiram repentinamente. É claro que cabe a Pikachu e seus amigos começarem uma busca por todo o gigantesco PokéPark, em várias áreas diferentes, para recuperar cada um dos pedaços do item mágico, ao mesmo tempo em que tentam dar um jeito de voltar para suas casas e assim salvar o dia.



fortes como Charizard e Blastoise. Além de trazer os Pokémon para seu círculo de amigos, Pikachu ganha bolotas coloridas que servem como dinheiro no mundo do game. Com elas você poderá realizar treinos com quatro Pokémon (Electabuzz, Ponyta, Primeape e Bibarel), que ensinarão a melhorar seus atributos como velocidade e pontos de vida. Além disso, você poderá gastar o seu rico dinheirinho com mais filme para sua máquina fotográfica e com passaportes para entrar nas missões principais, nas quais poderá obter os pedaços do Sky Prism. Enquanto Pikachu vai atrás dos pedaços, seus outros três amiguinhos também trabalham incansavelmente: Chicorita ajuda a construir uma casa na árvore no centro do parque, Piplup tenta construir um balão em forma de Pikachu para eles irem embora de volta para casa e Charmander pro-

cura por Pokéamigos para darem uma mão a eles. Tudo segue a sua progressão pela história do game: aos poucos tudo vai aumentando




e ganhando melhores proporções pelo centro do parque. Cada Pokémon que você consegue fazer amizade acaba por aparecer em outros lugares para brincar mais um pouco com você.

### POKÉMUNDO ABERTO

O PokéPark é imenso: possui áreas como um bosque, uma praia, uma casa mal-assombrada, um templo, uma escavação e uma montanha congelada com teleférico.

Obviamente, cada uma dessas áreas possuem Pokémon específicos que condizem com o tipo do lugar. A chave aqui é a exploração, pois há certos monstrinhos em cima de árvores ou escondidos em algum canto do cenário – para ficar amigo de todos, você vai perder um bom tempo.

As áreas não estão todas liberadas desde o começo; você deve cumprir certas obrigações para abri-las, como ajudar um grupo de Bidoof a construir uma barragem no meio de um lago. Em geral, o mundo de

PokéPark pode ser considerado um Open World (mundo aberto), popularizado em games como GTA – quer dizer, você é livre para fazer o que quiser no parque, e assim que tiver vontade (e a possibilidade) poderá realizar as missões principais como uma corrida de obstáculos contra o Absol ou uma competição de pulo à distância. Dá para gastar muito tempo apenas brincando com outros Pokémon ou tirando algumas fotos pelas grandes áreas do game. 

## POKÉBRINCADEIRAS

**Pega-pega:** O Pokémon sai correndo e cabe a você pegá-lo, apenas encostando nele. Muitos são fáceis como a Magikarp e o Slowpoke, mas outros são bastante complicados como o Flygon e o Sneasel. O segredo aqui é aumentar sempre que possível seu status de velocidade com o Ponyta.

**Pique-esconde:** O nosso querido Pikachu fecha os olhos enquanto seu amigo Pokémon se esconde. A partir daí você tem alguns segundos para encontrá-lo. É só seguir o som que sai do WiiMote para achar o Pokémon escondido e assim vencer a brincadeira.

**Quiz:** Um Pokémon metido a sabichão faz três perguntas relacionadas ao mundo dos monstrinhos. Erre uma e já era: terá que começar tudo de novo.

**Gincana:** Uma série de obstáculos aparece enquanto você tenta chegar do ponto A ao ponto B dentro do limite de tempo. Muitas vezes haverá um Pokémon tentando atrapalhar seu percurso. Caiu? Comece tudo novamente.

**Batalhas:** A síntese do mundo Pokémon. Aqui você terá que derrotar outras criaturas em lutas em tempo real, desviando de suas investidas e acertando-os com seus golpes. Não se esqueça que o Choque do Trovão não funciona com certos Pokémon, como os elétricos e terrestres.

## POKÉFOTOS NO POKÉCARTÃO SD

Uma das novidades mais legais e ao mesmo tempo mais saudosistas para muitos jogadores por aí é a possibilidade de tirar fotos do game e postá-las no Wii Message Board ou salvá-las em um cartão SD.

Você só precisa habilitar a câmera com o fantasma Misereavus, e a partir daí usar o botão para tirar fotos. Você também poderá apontar para a tela com o sensor do Wii Remote para fotos mais de perto. Essa adição lembra muito o que fazíamos em *Pokémon Snap* de Nintendo 64, um game extremamente divertido e interessante. Pode parecer algo banal, mas esse tipo de interação faz com que o game ganhe ainda mais vida e tempo de jogo. Nos divertimos muito brincando de fotógrafo com Pikachu e companhia!



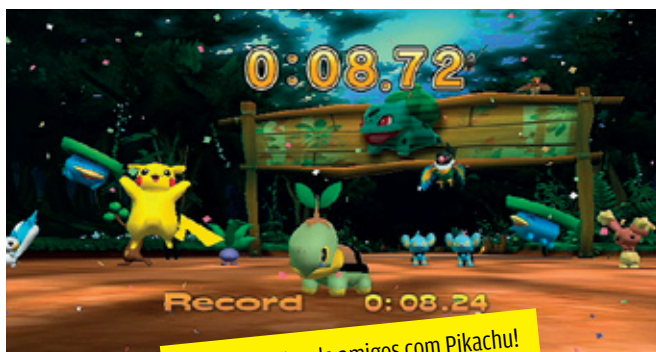
**SORRIA!** Fotografe seus momentos do jogo e compartilhe com a galera!

## POKÉJEITO

Por ser um game feito para o público infantil, *PokéPark* possui um visual bem colorido e fofo. Os cenários correspondem bem a tudo isso: há uma escultura de gelo enorme de um Piplup no meio da área de neve e há um rio de lava passando por baixo de toda a área da escavação. Há alguns serrilhados nos bichinhos e muitos deles ainda parecem ter saído dos games da série *Stadium* de Nintendo 64 ou dos sofríveis gráficos de *Battle Revolution*. Isso demonstra que já está na hora de remodelar Pikachu e cia. para gráficos de nova geração de verdade. O maior destaque, talvez, seja o fato de os Pokémon falarem. Chega de ouvir aqueles grunhidos retirados da época de Game Boy: agora ouviremos com muita animação Pikachu dizer sábias palavras como "Pikachu, pika, pi". A jogabilidade responde bem, mas a escolha de se usar o D-pad para movimentar o protagonista foi definitivamente errada. A movimentação é dura e cansa o dedo (principalmente nas disputas de pega-pega). Isso seria facilmente consertado se o Nunchuk fosse inserido no gameplay. Bom, é uma lição para uma futura sequência.

*PokéPark Wii: Pikachu's Adventure* oferece muito às crianças e aos fãs dos monstrinhos de bolso, mas apenas para esse público. Outros tipos de jogadores vão torcer o nariz para a fofura e facilidade do game, no qual tudo é muito divertido e colorido. Há muito o que fazer no parque, e o tédio nunca aparece!

Pokéjog sem pokéfrescura!



**FAÇA** gerações de amigos com Pikachu!  
(sacou a piada?)



**Plataforma:**  
Wii  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Creatures Inc.  
**Gênero:**  
Aventura, Plataforma  
**Jogadores:** 1  
.....  
**Gráfico:** 8.0  
**Som:** 8.0  
**Jogabilidade:** 7.5  
**Diversão:** 8.0  
**Replay:** 7.5  
**Nota Final:**

**7.0**

# PREVIEW DE POKÉMON BLACK & WHITE!

Todos aguardam ansiosos pelo novo Pokémon, que promete recursos inéditos para uma jogabilidade incrível

> Mateus Lôbo



Cada vez que surge uma nova notícia de *Black & White* vários debates são feitos pelos jogadores, falando sobre como os recursos inéditos na série irão afetar a jogabilidade. Podemos dizer que a promessa que os responsáveis pelo jogo fizeram será realizada e estes títulos inovarão, de fato, a forma de se jogar *Pokémon*.

Por enquanto, somente os nossos amigos da Terra do Sol Nascente estão tendo o privilégio de curtir a nova geração de Pokémon. Entretanto, para a gente não ficar só chupando dedo, vamos conferir todos os detalhes destas versões que estarão em nossas mãos no ano que vem. Cabe aqui uma observação: até o fechamento desta edição, muitos nomes não foram confirmados em inglês, por isso usaremos adaptações ou os nomes originais em japonês.

A nova jornada começa na região de Isshu e lá encontraremos Pokémon até então desconhecidos. Você receberá seu primeiro Pokémon da professora

Araragi, primeira representante do sexo feminino a assumir o cargo de especialista Pokémon no início do jogo.

Algumas áreas são bem diferentes das que costumamos ver em outros jogos da série, como uma cidade cheia de prédios e muitas pessoas no meio da rua (no estilo de Tóquio).



CIDADE cheia de prédios

Algo que chamou a atenção de todos é que, além do já habitual fenômeno de mudança dos períodos do dia, agora será possível notar a passagem das estações do ano. Cada estação modificará as paisagens do jogo e até mesmo a aparência de determinados Pokémon. Durante sua aventura, você perceberá que o jogo tem um novo ângulo de visão, que é adotado em alguns momentos, assim como algumas cenas terão gráficos diferenciados.

## INFORMAÇÕES SOBRE O DREAM WORLD

A região de Isshu não possui um solo muito fértil para a plantação de suas Berries, por isso você terá que cultivá-las no Dream World. Todos os progressos que forem feitos nesse mundo serão passados para o seu save, assim que você selecionar a opção de sincronização com o Dream World (é necessária uma rede Wi-Fi). Além de participar de minigames que terão itens como premiação, você também poderá fazer amizade com outros Pokémon, e alguns desses seus “amigos dos sonhos” poderão aparecer em determinadas regiões de Isshu para que você possa capturá-los.

Alguns Pokémon só poderão ser obtidos dessa forma e terão Abilities diferentes, então tenha em mente que é muito importante que você de vez em quando faça uma visita à terra dos sonhos.



TENHA os amigos dos seus sonhos

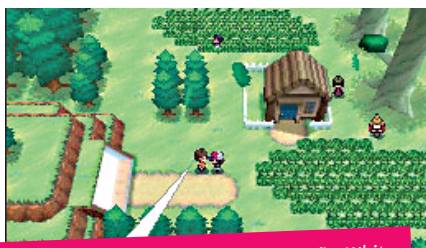


**TSUTARJA** é o inicial do tipo Grass  
**POKABU** é o inicial do tipo Fire  
**MIJUMARU** é o inicial do tipo Water

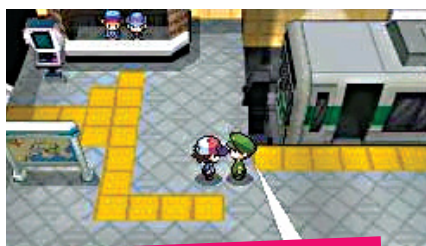
## NOVOS CENÁRIOS



**A BLACK CITY**, exclusiva da versão *Black*



**A WHITE FOREST**, exclusiva da versão *White*



**BATTLE SUBWAY**, a Battle Tower de *Black & White*

*Black & White* trouxeram mais algumas mudanças nos cenários da série, como o fato de alguns locais apresentarem pequenas diferenças na paisagem de acordo com a versão que você está jogando. Fora isso nós temos as áreas:

### **Black City**

Cidade que surge apenas em *Pokémon Black*, na qual você pode conversar com alguns personagens para fazer certas missões.

### **White Forest**

Local que só aparece em *Pokémon White* e possui uma certa variedade de Pokémon selvagens e algumas missões diferentes das encontradas na versão *Black*.

### **Battle Subway**

O Battle Frontier foi um grande sucesso. A maior prova disso é que ele não apenas esteve presente na versão *Emerald*, mas em todas as outras versões da geração seguinte. Para não deixar os treinadores que gostaram tanto do Battle Frontier na mão, *Black & White* trazem o Battle Subway, que funciona como uma Battle Tower. Lá os

treinadores podem fazer batalhas entrando dentro de trens, e assim como na Battle Tower, caso você vença sete lutas, ganhará Battle Points que podem ser trocados por itens. As modalidades de batalha continuam as mesmas: Single Battle, Double Battle e Multi Battle.

### **Musical Hall**

Assim como o Battle Subway substituiu de certa forma o Battle Frontier, os Contests foram substituídos pelos Musicals (Musicais). O Musical Hall é o local onde os Pokémon realizam sua apresentação musical. Para começar você precisa vestir seu Pokémon (assim como era feito nos Contests de Sinnoh) e logo depois começa o show! O objetivo é bem simples: o Pokémon deve seguir o ritmo de uma música que está tocando. Quanto mais fiel à música for seu ritmo, mais pontos ele irá conseguir. Isso deixará a plateia satisfeita, e ela poderá arremessar presentes para o Pokémon. Por meio do Global Link será possível fazer download de mais músicas para essa atração do jogo.

## INOVAÇÕES E RENOVAÇÕES



O "MATINHO" especial

Ao sair para capturar monstrinhos, você irá perceber que há um novo tipo de "matinho". Esta nova vegetação permite que você encontre não um, mas DOIS Pokémon selvagens, transformando as lutas em Double Battle.

Ainda, alguns locais foram remanejados para facilitar a vida dos treinadores. Agora é possível acessar diretamente do Centro Pokémon o Global Terminal, que é o ponto de acesso para:



O GLOBAL terminal

**Random Match:** Essa opção é para quem sempre teve vontade de fazer uma batalha sem precisar combinar com outra pessoa a hora do encontro online. Esse sistema seleciona um oponente aleatório para uma luta com você pela Wi-Fi Connection.

**GTS:** O nosso já conhecido sistema de trocas online, Global Trade Center, poderá ser acessado diretamente do Centro Pokémon.

**Global Link:** Ao conectar-se com o Global Link, você poderá fazer download de planos de fundo para o seu Box, a Pokédex e o acessório C-Gear. O Global Link também tem a função de enviar uma cópia do seu save para o servidor online da Nintendo. Após o envio, você poderá entrar no Dream World por meio de um site (você precisará de um computador) para jogar alguns minigames.

Fora as novidades nos recursos Wi-Fi, também existem novas funções wireless no jogo e elas serão acessadas através do C-Gear, um acessório que é dado pela assistente da professora Araragi.

Há várias formas de interação com os outros jogadores através do C-Gear. Em um dos vídeos de divulgação do jogo, foi mostrada uma cena em que um jogador pede que o outro ajude a recuperar o HP de seu Pokémon, então por meio do C-Gear ele usa um item para restaurar o HP do monstrinho.

Confira outras funções do C-Gear:

**High Link:** Quem nunca imaginou que seria divertido encontrar um amigo andando por uma das cidades do jogo? O High Link é a ferramenta que realiza este desejo! Um dos jogadores receberá o outro no seu jogo. O jogador visitante terá a aparência do avatar da Union Room e poderá realizar missões variadas, como esconder um item ou entregar uma encomenda. Algumas missões poderão ser feitas junto com o seu amigo para ganhar certos itens.

**Live Caster:** Lembrem-se que ao acessar o Wi-Fi nos jogos da geração passada era possível ativar um chat de voz? Desta vez o chat não é só de voz, pois com a câmera do DSi você pode fazer uma vídeo-

conferência com seus amigos que estão jogando *Black & White!* O mais legal é que não precisa ser só via Wi-Fi: o chat poderá ser ativado pelo wireless com a participação de até quatro pessoas.

### CONEXÃO ENTRE AS GERAÇÕES

Assim como as versões *Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* e *SoulSilver* apresentaram a capaci-



POKÉCHAT no seu DSi

de de receber Pokémon das versões da terceira geração, será possível receber os Pokémon das versões da quarta geração em *Black & White*. Sendo assim, se você quer passar algum dos seus Pokémon da versão *Emerald*, por exemplo, basta que você faça primeiro a transferência para uma das versões da quarta geração e depois faça o mesmo procedimento para *Black & White*.

O local de transferência fica em um prédio no estilo do Pal Park, mas a forma de pegar os Pokémon enviados será bem diferente. Desta



vez você realizará um processo que parece um minigame, no qual você atira Pokébolas em Pokémon que estão pulando entre arbustos. O controle será feito pela tela de toque, mas uma mira aparecerá na tela de cima para facilitar o arremesso.

Como já era previsto, só será possível transferir os Pokémon da geração passada após finalizar o jogo, por isso não pense que você será capaz de receber aquela ajuda dos seus Pokémon Level 100 da sua versão antiga na hora que estiver passando pela Liga Pokémon.

## BATALHAS

A cada jogo da série algumas modificações são feitas no sistema de batalha, e em *Ruby* e *Sapphire* nós tivemos a adição de mais um modo de batalha, o Double Battle. Em *Black & White* teremos algumas diferenças, como o novo tipo Triple Battle (batalhas de trio).

Outras modificações também foram feitas, como a mudança do campo de visão de acordo com o golpe que for utilizado e a movimentação dos Pokémon, que agora não será restrita ao momento em que eles saem das Pokébolas. Esses dois fatores juntos ajudam a aumentar o dinamismo das batalhas.

**Single Battle:** O modo de batalha clássico da série, em que o treinador controla um Pokémon por vez, continua o mesmo. As únicas novidades que vamos ver por aqui são

as novas Abilities e itens.

**Double Battle:** As batalhas de dupla sofreram uma modificação que muitos treinadores com toda certeza já pensaram que poderia existir: combinação de golpes! Assim como no anime, será possível combinar os golpes do seus Pokémon, criando um novo golpe mais poderoso. Entretanto, nem todos os golpes poderão ser combinados.

**Triple Battle:** As batalhas de trio são a nova aposta da série. Assim como nas Double Battles, será possível realizar a combinação dos golpes. Uma característica muito forte desse modo de batalha é que a posição de seus Pokémon no campo irá afetar suas estratégias, pois o Pokémon que ficar no meio poderá atacar todos os monstros do oponente, enquanto os dois que ficarem nas extremidades só poderão golpear os monstros que estão à sua frente ou o inimigo do meio. Durante o seu turno é possível trocar a posição dos seus Pokémon, mas enquanto faz isso você não poderá utilizar seu golpe.

**Rotation Battle:** Esse modo



de batalha faz parte das lutas em trio, mas possui certas diferenças.

Primeiramente, você envia três Pokémon para a arena, mas a batalha será um contra um. No início de seu turno você poderá “rodar” a arena, e ao fazer isso um de seus outros dois Pokémon enviados será o protagonista da batalha. O ato de “rodar” a arena não gasta o seu turno. Dessa forma é possível analisar a situação e escolher o melhor Pokémon para cada turno.

**Miracle Shooter:** Durante todas as batalhas no modo multiplayer será possível utilizar itens se você estiver com a opção Miracle Shooter ligada. Porém, para usar algum item, será preciso gastar um determinado número de pontos que você ganha a cada início de turno. Cada item possui uma certa quantidade de ativação, para aumentar o nível de estratégia. Assim como nas batalhas do modo história, ao utilizar um item seu turno acaba.

A pequena modificação nas Double Battles, junto com a adição de dois novos modos de batalha e a opção Miracle Shooter, inovam e aumentam ainda mais o número de estratégias de batalha.

Como sempre *Pokémon* mostra que é capaz de fazer algo que muitos dizem não ser mais possível depois de tanto tempo: inovar. Esse é o principal motivo do imbatível sucesso de uma série que tem quase 15 anos! **NW**



# POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS

Mais um Spin-off para a gente se divertir!  
> Renato Siqueira

**N**a edição #132 você viu um preview de *Pokémon Ranger: Tracks of Light*, a versão japonesa do terceiro game de uma série de histórias paralelas dos monstrinhos. E *Guardian Signs* é o nome do mesmo game lançado por aqui.

O estilo e a jogabilidade destas aventuras são bem diferentes do que existe na série principal: o fundamental aqui não é exatamente colecionar monstrinhos, mas sim protegê-los. Encarnando um Ranger, a sua missão é explorar o arquipélago de Oblivia e estudar seu meio ambiente enquanto investiga as ações nefastas dos Pokémon Pinchers, uma espécie de Equipe Rocket de *Guardian Signs* que vive de caçar e capturar as criaturas. O motivo de tanta movimentação desses caras no arquipélago é um mistério.

Logo no começo do jogo você tem que escolher se vai jogar com um garoto ou com uma garota. A partir do momento em que isso acontece, o que não foi escolhido fica sendo o seu parceiro. Enviado para Oblivia, você acaba fazendo amizade com um Pichu após consertar o seu Ukelele, um violão havaiano. O Ukelele Pichu, como é chamado seu primeiro companheiro, é

uma espécie existente apenas neste conjunto de ilhas.

Na sua mão, ao invés de uma Pokébola, você terá uma Capture Styler, que nada mais é do que a caneta do seu DS usada para prender os monstrinhos. Ao contornar e prender um Pokémon, ele vai parar dentro do Capture Disk. Para que ele possa ajudá-lo em sua aventura é preciso conquistá-lo desenhando um símbolo: se o desenho estiver correto, o Pokémon torna-se amigo do Ranger e usa suas habilidades para ajudar o jogador. Na lista de futuros amigos, além de Celebi, Latias e Latios, estão os lendários Raikou, Entei e Suicune. Cada um destes possui habilidades específicas, que estarão disponíveis tanto no campo de batalha quanto fora.

Agora uma das grandes novidades de *Guardian Signs*, além da Capture Styler, é o modo multiplayer exclusivo que aumenta muito o fator diversão. Assim como em *Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies*, é possível jogar com até 4 jogadores ao mesmo tempo em missões específicas usando a conexão sem fio do portátil. Para aumentar ainda mais a diversão é possível usar o modo online para o download de missões especiais e



eventos, nos quais você poderá encontrar e capturar novos monstrinhos que não aparecem durante a aventura que está no cartucho.

*Pokémon Ranger: Guardian Signs* tem um visual muito interessante e bonito. Junte a isso a nova dinâmica criada com a caneta e o modo multiplayer e você tem um jogo digno de fazer parte do universo Pokémon. **NW**



**CONQUISTE** o Pokémon desenhando o símbolo correto!



# POKÉMON: BEST WISHES



**NOVOS POKÉMON**, novas aventuras e até novos olhos para o protagonista (repararam nos olhos castanhos de Ash?)

**E**m setembro tivemos duas estréias de grande importância no mundo Pokémon: as versões *Black & White* e a nova temporada da série animada, *Best Wishes*. Pokémon conta com mais de 650 episódios e ano que vem chegará à grande marca de 700. Durante esses 13 anos de exibição, o anime sofreu várias mudanças, como sua fidelidade ao jogo, que vem crescendo desde a liga Hoenn.

**Atenção, este texto contém spoilers sobre os episódios mais recentes!**

Os últimos capítulos da saga de Ash na liga Sinnoh foram emocionantes, mostrando batalhas que lembravam vagamente as lutas no Nintendo DS. Ver Pokémon sofrerem

danos ao entrarem em uma arena com Spikes, ou notar que o Thunderbolt do Pikachu causava menos dano depois do Light Screen, chamou a atenção de vários treinadores que não davam mais bola para as aventuras de Ash. Infelizmente, mesmo depois de enfrentar um poderoso time de Trick Room (sim, dimensões invertidas deixando os Pokémon lentos mais rápidos!), Ash não conseguiu ganhar a liga Sinnoh, perdendo desta vez na semi-final para um treinador que usou apenas dois Pokémon: Darkrai e Latios! Depois da derrota, Ash, Brock e Dawn resolvem seguir jornadas distintas e mais uma vez nosso protagonista retorna para casa.

No primeiro episódio de *Best Wishes*, Ash e Pikachu partem para uma viagem junto com sua mãe e com o Professor Carvalho para visitar a região Isshu, local das aventuras de *Black & White*. Algo que chama bastante atenção é que no início do episódio o narrador diz que Ash tem 10 ANOS DE IDADE! Erro da direção?

Loucuras de Pokémon? Ninguém sabe. A única coisa que sabemos é que ele ainda tem 10 anos – desde o primeiríssimo episódio, 13 anos atrás.

Ao chegar em Isshu, Pikachu é mais uma vez o alvo da Equipe Rocket, mas durante a tentativa de capturar o monstinho amarelo uma nuvem negra aparece no céu e dela sai um poderoso raio azul, que ao atingir o ratinho atrapalha o plano dos Rockets e prejudica o funcionamento de vários aparelhos elétricos perto do local. Depois do ocorrido, a Professora Araragi aparece para recepcionar seu colega Carvalho e, então, todos seguem para o laboratório dela.

Durante a visita, um novo treinador chamado Shooti aparece para receber o seu primeiro Pokémon, Tstarja. Ele e Ash decidem batalhar e então Pikachu percebe que não consegue usar mais nenhuma de suas técnicas elétricas. Após um exame, a professora Araragi diz que Pikachu está sobrecarregado pela energia do raio azul (que na verdade foi um golpe do Pokémon lendário Zerkrom) e, por isso, ele

não consegue mais utilizar seus golpes elétricos.

Ok, se eu escrever mais sobre o assunto, acabo contando tudo e vocês não vão querer assistir.

A nova acompanhante de Ash é Iris, líder do ginásio Dragon na versão *White*. Entretanto, ainda não sabemos se ela também será a líder no

anime, já que na versão *Black* o líder do mesmo ginásio é outra pessoa. Iris

anda sempre com seu Kibago, um Pokémon dragão que costuma ficar escondido dentro do cabelo de sua treinadora.

Até o momento, uma das mudanças mais interessantes foi a alteração que a Equipe Rocket recebeu. Além de serem promovidos e agora usarem roupas pretas de oficiais, eles aparentemente estão mais competentes que antes, sem decolar na velocidade da luz: estão fugindo com classe, como verdadeiros vilões. A única coisa ruim é que como os Pokémon de Kanto, Johto, Hoenn e Sinnoh são muito raros em Isshu, eles receberam a ordem de deixar todos os seus monstinhos no QG da Equipe Rocket para não chamarem atenção (como se um Meowth, Pokémon da região de Kanto, que anda com duas patas e ainda FALA, não chamasse atenção). Por isso, não veremos mais o nosso amigo Wobuffet gritando.



### **Desafio à Elite dos Quatro Edição Rio Grande do Sul**

Atenção treinadores Pokémon de todo o Brasil! Participem de mais uma edição do maior torneio Pokémon do país, o DE4!

Desta vez o torneio será realizado no Rio Grande do Sul, e contará com a participação de inúmeros treinadores e com um Wii como premiação.

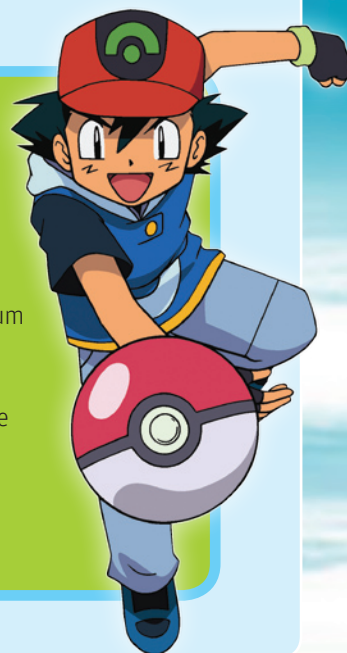
#### **Informações:**

**Data:** 11 e 12/12/2010. Inscrições iniciam às 11h e o torneio acontece das 13h às 19h. Informações: <http://loprj.wordpress.com/de4>

**Inscrição:** R\$ 5,00 por dia

**Local:** Colégio Marista São Pedro – Evento Anima Heroes

**Endereço:** Rua Álvaro Chaves, 625, Farrapos, Porto Alegre/RS



## DICAS DO MESTRE



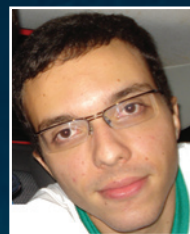
Stinger é jogador da LOP-DF e possui duas insígnias da LOP, mas até pouco tempo tinha 10. Usou 8 para desafiar a Elite durante o DE4 (edição Brasília, em maio), e atualmente faz parte da nova formação da Elite dos Quatro que irá estreiar em dezembro no DE4, na edição Rio Grande do Sul.

### QUAL O POKÉMON QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE USAR POR QUÊ?

Swampert. Só possui uma fraqueza e pode ser tanto ofensivo quanto defensivo, sendo usado de várias formas. Para completar, ele ainda aprende Stealth Rock, golpe muito necessário em quase qualquer time atualmente.

### QUAL FOI A MELHOR NOVIDADE DE BW?

Foram as novas combinações de tipo de Pokémon e a valorização de muitos Pokémon de gerações anteriores que ganharam novas Abilities e/ou golpes.



**Nome:** Bruno Alves de Paiva Xavier

**Nick:** Stinger

**Idade:** 20 anos

**Joga Pokémon desde:** 2001

## TOGEKISS

**Tipo:** Normal / Flying

**Item:** Leftovers

**Nature:** Calm

**Ability:** Serene Grace

**EVs:** 252 HP / 4 DEF / 252 SDEF

Depois de usar Thunder Wave para deixar o Pokémon adversário mais lento, é a vez de Air Slash, que graças à Ability tem 60% de chance de causar Flinch nos inimigos mais lentos. Seus EVs na SDEF garantem que ele consiga segurar Thunderbolt e Ice Beam para depois recuperar-se com Roost. Nasty Plot aumenta sua ofensividade. Togekiss pode ser bem aproveitado no começo da partida, usando seus trunfos para gerar alguma vantagem já de início.



### GOLPES:

- Thunder Wave
- Air Slash
- Nasty Plot
- Roost

## SKARMORY

**Tipo:** Steel / Flying

**Item:** Shed Shell

**Nature:** Impish

**Ability:** Sturdy

**EVs:** 252 HP / 64 ATK / 176 DEF / 16 Speed

Skarmory, a famosa parede defensiva, faz bem a função de entrar em campo para usar o Stealth Rock, geralmente no momento em que o oponente é forçado a trocar, pois seu Pokémon não é adequado para derrubá-lo. Whirlwind acaba com a festa de quem esteja aumentando seus atributos e Brave Bird pode ajudar Skarmory a causar um dano razoável. Leftovers pode ser usado ao invés de Shed Shell, mas se essa for a opção, há o risco de aparecer um Magnezone dando fim certo ao Skarmory.



### GOLPES:

- Brave Bird
- Roost
- Stealth Rock
- Whirlwind

## METAGROSS

**Tipo:** Psychic / Steel

**Item:** Choice Scarf

**Nature:** Jolly

**Ability:** Clear Body

**EVs:** 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

Com o Choice Scarf, é capaz de ser mais rápido que um Gyarados Adamant com speed máxima, atacando primeiro com seu Thunderpunch mesmo depois de um Dragon Dance do adversário. Um Explosión rápido e poderoso é sempre bem-vindo, tirando do caminho algum Pokémon que esteja causando problemas ao time. Vale lembrar que, com a sua Speed alta, seu golpe principal, o Meteor Mash (com a chance de aumentar o ATK), pode decidir finais de partidas.



### GOLPES:

- Meteor Mash
- Thunderpunch
- Earthquake
- Explosion

## GARCHOMP

**Tipo:** Dragon / Ground

**Item:** Yache Beery

**Nature:** Jolly

**Ability:** Sand Veil

**EVs:** 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

Entrando em combate na hora certa, Garchomp pode abater um ou mais Pokémon após aumentar seu ATK com o Swords Dance e, em alguns casos, até mesmo times inteiros. Yache Berry (diminui dano de golpes do tipo Ice) pode frustrar adversários que acham que vão conseguir pará-lo com golpes como Ice Beam e Ice Shard. Outrage pode ser usado no lugar de Dragon Claw para maior destruição, mas é preciso saber o momento correto, que preferencialmente é no final da partida.



### GOLPES:

- Swords Dance
- Dragon Claw
- Earthquake
- Fire Fang

## SWAMPERT

**Tipo:** Water / Ground

**Item:** Leftovers

**Nature:** Careful

**Ability:** Torrent

**EVs:** 252 HP / 40 DEF / 216 SDEF

Quando algum Pokémon é alvo de Hypnosis ou golpes do gênero, Swampert entra na arena para tomar o efeito, já que usando Sleep Talk ele poderá atacar livremente mesmo dormindo. Por ter boas defesas, também é utilizado para proteger alguns Pokémon durante as trocas. Curse aumenta o ATK e DEF reduzindo a Speed, que não faz muita falta para o Swampert. O único problema é que ele fica inútil na frente de um Pokémon resistente a golpes do tipo Water ou que possua a Ability Water Absorb.



### GOLPES:

- Waterfall
- Sleep Talk
- Rest
- Curse

## GENGAR

**Tipo:** Ghost / Poison

**Item:** Leftovers

**Nature:** Timid

**Ability:** Levitate

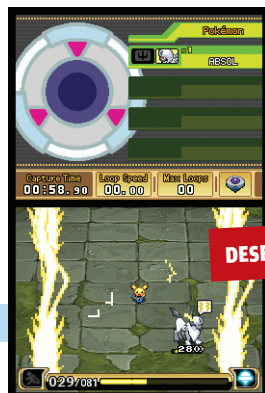
**EVs:** 4 DEF / 252 SATK / 252 Speed

Substituir mais Pain Split podem deixar a situação bastante complicada para qualquer Pokémon que seja lento, tenha muito HP, e não tenha como causar um enorme dano ao Gengar. Na troca, o Substitute ainda garante que Gengar escape de um Pursuit indesejado. Focus Blast é usado para causar super efetivos, sendo uma ótima escolha contra Snorlax, Tyranitar, Weavile entre outros.



### GOLPES:

- Shadow Ball
- Focus Blast
- Pain Split
- Substitute



DESENHE símbolos para capturar os Pokémon



# POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS

PROVE A RESISTÊNCIA DA SUA TOUCH SCREEN!

**A SÉRIE POKÉMON POSSUI UMA VASTA COLEÇÃO DE FÃS** que só faz crescer cada vez que uma nova geração de monstrinhos é lançada para a série principal de RPGs, que atualmente está bombando no Japão através dos novos *Black & White*, recém-saídos por aquelas bandas. Enquanto isso, no lado de cá do planeta os fãs tentam segurar a ansiedade colocando as mãos no novo jogo *Pokémon Ranger: Guardian Signs*.

Na terceira versão da série *Ranger* o jogador assume o papel de um novo personagem Ranger, tentando impedir que os Pinchers – o Team Rocket desta versão – capturem indiscriminadamente os Pokémon e peguem os Signs, que são os símbolos que atraem os monstrinhos.

O estilo de jogo mantém a sua simplicidade: encoste em um Pokémon que está na sua tela e faça círculos em volta dele com

a Stylus até capturá-lo. No início, tudo acompanhado de um tutorial para que mesmo aqueles que estejam jogando um *Ranger* pela primeira vez não se percam. O seu parceiro nessa aventura será o Ukulele Pichu, um Pokémon que toca o típico instrumento do Havaí, sempre aparecendo para ajudar a convencer os bichos selvagens a auxiliarem você na aventura.

O grande atrativo do novo jogo é a possibilidade de montar em certos Pokémon lendários. Entei, Raikou, Suicune, Latios, Latias e outros ajudarão durante a jornada a passar por certos obstáculos que existem nos cenários. Esses obstáculos, aliás, sofreram uma pequena mudança: ao invés de sempre precisar de apenas um Pokémon para derrubá-los, algumas vezes é necessário capturar mais de um deles para obter sucesso, o que às vezes é chato, por obrigar a captu-

rar várias vezes o mesmo Pokémon.

Outra mudança interessante foi o acréscimo de viagens no tempo, através do Celebi. Missões podem ser feitas no passado, causando alterações nas Dungeons do presente. Apesar disso, *Guardian Signs* peca bastante pela linearidade da trama principal e por facilitar demais algumas coisas do jogo, como por exemplo a parte de Status do menu principal, que diz tudo o que o jogador precisa fazer em seguida no jogo. Para iniciantes no RPG isso pode ser bom, mas para qualquer pessoa com mais experiência isso acaba facilitando demais, principalmente se for levar em consideração que muitos dos jogadores atraídos por *Guardian Signs* já jogaram os *Rangers* anteriores.

Apesar desses detalhes, muitos fãs vão querer experimentar esse jogo, pois a história não deixa de

**Plataforma:**  
Nintendo DS

**Produção:** Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Pokémon Company

**Gênero:** RPG

**Jogadores:** 1-4

**Gráfico:** 7,0

**Som:** 6,0

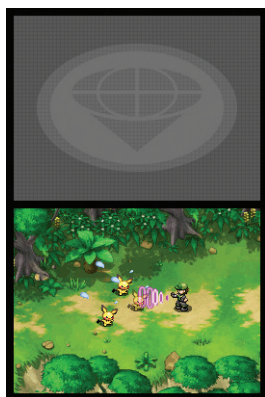
**Jogabilidade:** 7,0

**Diversão:** 6,0

**Replay:** 5,0

**Nota Final:**

**6.0**



ser interessante e o game consegue dar um clima diferente da série principal de *Pokémon*. Só não esqueçam de usar uma película protetora para a tela, porque serão muitos giros dados com a Stylus, e não é à toa que a série *Ranger* é conhecida como uma das maiores destruidoras de Touch Screen!

– Daniel Lima



## MISSÕES DO WI-FI CONNECTION



Como nas versões anteriores, a Nintendo liberará várias missões pela internet, para o jogador ter novos desafios depois de terminar o game. O grande diferencial dessas missões especiais é o fato de elas transferirem para *Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* ou *SoulSilver* Pokémon raros e/ou com golpes que não podem ser aprendidos em outras versões.

### MISSÃO 1: DEOXY'S AND THE ODD TEMPLE

**Local:** Odd temple

Essa missão só poderá ser cumprida com no mínimo duas pessoas, e o tempo que o jogador demorar para completar a captura do Deoxys nessa missão influenciará a forma como ele será passado para os jogos da quarta geração. **Forma normal:** Capturar faltando menos de 1 minuto para acabar a missão; **Forma de velocidade:** Capturar faltando entre 1 a 3 minutos; **Forma de defesa:** faltando 3 a 5 minutos; **Forma de ataque:** faltando mais de 5 minutos.

### MISSÃO 2: PROTECT THE BLUE SPHERE!

**Local:** Renbow Island, Coral Sea

O jogador precisará visitar Booker's House para falar com uma garota e ser informado de que apareceu um ovo de Manaphy. Durante a investigação, Pokémon Pinchers aparecerão para roubar o ovo. Basta persegui-los para conseguir o ovo de volta, que poderá ser passado para os jogos da quarta geração.

### MISSÃO 3: INVESTIGATE THE ODD ERUPTION!

**Local:** Faldera Island, Faldera Volcano

Primeiro, encontre na área uma garota perseguida por dois Charmeleon, depois procure por quatro Bidoofs próximos a um poço de lava. Depois disso, uma explosão acontecerá e basta investigar o barulho para encontrar o Heatran, que poderá ser enviado para os jogos da quarta geração. Esse Heatran aparece no jogo com o golpe Eruption, sendo essa a única forma dele aprender o golpe.

### MISSÃO 4: RESCUE THE LOST SHAYMIN!

**Local:** Renbow Island, Latolato Trail

Fale com Leira e ela avisará que escutou barulhos do lado de fora da casa. Shaymin aparecerá; persiga-o até entrar em batalha. Depois da captura, Pokémon Pinchers aparecerão e Shaymin voará para escapar. Faça uma batalha aérea contra os Pinchers, e capture novamente o Shaymin, para poder enviá-lo aos jogos da quarta geração. Esse Shaymin ativa o item Gracidea em *Pokémon Platinum*, *HeartGold* e *SoulSilver*.

### MISSÃO 5: FIND GIRATINA'S GRISEOUS ORB!

**Local:** Sophian Island, Obvillian ruins

Vá com Leira ao saguão principal e Giratina estará lá em sua forma alterada. Depois de capturá-lo, continue seguindo o caminho até encontrar um guarda. Siga-o e ele será sequestrado por dois Claydol. Vá para a entrada da ruína, e você descobrirá que o guarda na verdade é um Pincher. Converse com ele, que o levará para uma área com estátuas. Você será desafiado por dois Magnezone: capture-os e Leira pegará o Griseous Orb da estátua. Retorne para a área onde Giratina foi capturado e ele mudará de forma. Basta capturá-lo de novo para completar a missão.

### MISSÃO 6: PLEDGE TO ARCEUS

**Local:** Obvillia Region, Sky Fortress

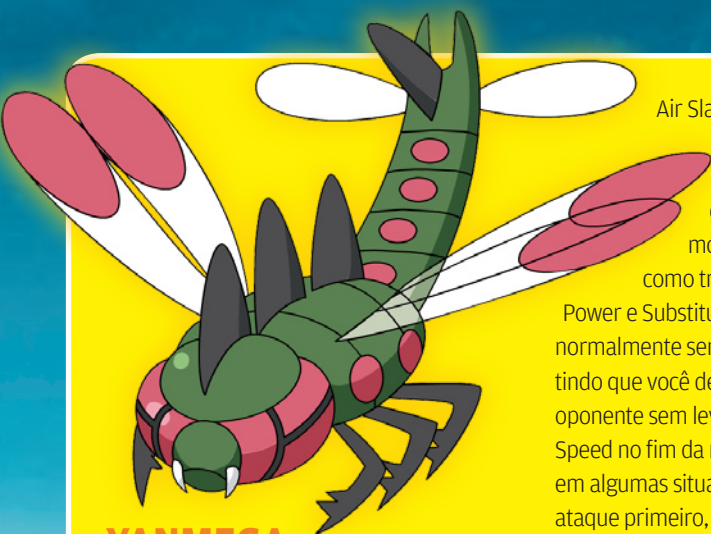
A missão começa em um dos Observation Decks do Sky Fortress. O personagem tem que ir para cada um dos outros decks para enfrentar os dragões lendários Dialga, Palkia e Giratina. Uma vez que os três forem capturados, volte para onde você começou a missão e Arceus estará lá para enfrentá-lo. Basta capturá-lo para completar a missão.



# PLANETA POKÉMON

– Mateus Lôbo

**O** ano realmente passou rápido como um piscar de olhos. Nesta seção, acompanhamos várias notícias do mundo Pokémon e dicas de como preparar seus monstros para a batalha. Aproveitando o espírito natalino, resolvemos dar um presente especial para vocês! Na internet li vários comentários sobre as análises de times e de Pokémon. Como a grande maioria gosta dessa parte, trouxe algumas estratégias para mostrar a vocês. Sem mais enrolações, tenham uma boa leitura!



## YANMEGA

**Tipo:** Bug / Flying

**Ability:** Speed Boost (ao final de cada rodada, a Speed sobe 50% do valor original)

O Yanmega é um ótimo atacante especial, com sua Ability ele fica quase mais rápido que tudo (pois o Ninjask ainda é mais veloz). A melhor distribuição de EVs para ele é: 252 S.ATK / 252 Speed e 4 em uma das defesas ou HP. A Nature indicada é Modest, que aumenta o STAK e diminui o ATK. O Item pode ser Life Orb ou Expert Belt (aumenta o poder de golpes super efetivos).

É muito comum ver Yanmegas começando a partida com Hypnosis e em seguida usarem Substitute, para depois abusarem de

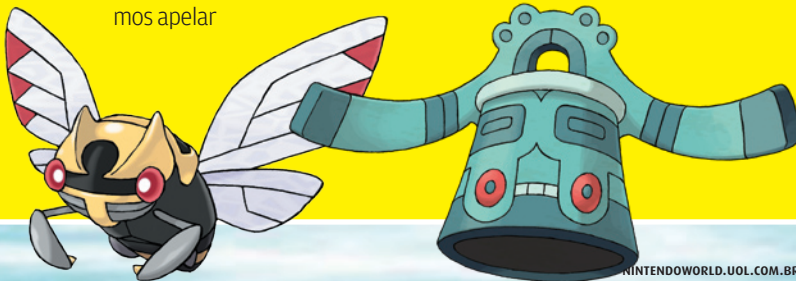
Air Slash e Bug Buzz com STAB<sup>1</sup>.

Entretanto, é muito arriscado contar somente com essa estratégia, então podemos fazer algumas mudanças, como trocar Hypnosis por Ancient

Power e Substitute por Protect. O Protect normalmente será a primeira opção, permitindo que você descubra um dos golpes do oponente sem levar dano, aumentando sua Speed no fim da rodada. Fique atento, pois em algumas situações é melhor partir para o ataque primeiro, já que seu adversário pode presumir que você usará Protect e então aproveitará a situação pra aumentar algum atributo com golpes no estilo de Swords Dance. Isso é muito comum quando seu oponente é um Scizor, que possui Bullet Punch, golpe com prioridade +1 e STAB<sup>1</sup>. Bug Buzz tem a chance de diminuir a SDEF do oponente e Air Slash com a possibilidade de causar Flinch. Os dois golpes possuem STAB<sup>1</sup>, mas quando eles não dão conta do recado, podemos apelar

um pouco para a sorte e torcer para que o efeito de Ancient Power ative. Caso ele seja ativado, todos os seus atributos receberão um aumento de 50% do valor original. É uma ótima opção para usar contra Gyarados ou contra outros Yanmegas. A vantagem deste Pokémon é ser forte e rápido, mas ele é um pouco frágil.

OBS: CUIDADO! O HP do Yanmega JAMAIS pode ser um número par. Vamos entender o motivo: Stealth Rock é uma “armadilha de arena” que só pode ser retirada caso um Pokémon do time do alvo use o golpe Rapid Spin. O efeito do SR é reduzir o HP do oponente quando ele entra na arena. O dano causado normalmente é de 12,5%, mas de acordo com as fraquezas e resistências do Pokémon, o dano será multiplicado ou dividido. Como o Yanmega possui dois tipos que são fracos à Rock (tipo do SR), o dano é multiplicado por quatro! Se ele tiver o HP par, morrerá ao entrar na arena pela segunda vez, mas se for ímpar, ele ainda sobreviverá.



## DUSKNOIR

**Tipo:** Ghost

**Ability:** Pressure (o adversário gasta o dobro de PP ao realizar um golpe)

**Dusknoir “Barreira mista”:** Seu objetivo é segurar quaisquer tipos de ataque feitos pelo oponente. Para cumprir sua função, ele segue a seguinte distribuição de EVs: 252 HP / 128 DEF / 128 S.DEF (aconselho que você escolha uma das duas defesas para ficar com 124 EVs e os 4 restantes podem ser redirecionados para a Speed caso o Dusknoir use Shadow Sneak). A Nature dele pode ser Careful para times que precisam de maior proteção contra golpes especiais ou Impish para físicos.

Seus golpes podem ser: Will-O-Wisp (WoW) / Protect / Pain Split / Shadow Sneak. Will-O-Wisp, além de tirar 12,5% do HP do oponente no fim da rodada, reduz o dano causado pelos golpes físicos. Protect faz você ganhar um turno sem levar dano direto e é uma ótima ajuda quando usado depois do WoW, principalmente se o item equipado for Leftovers, que recupera 6% do HP do usuário ao fim da rodada. Pain Split deve ser aplicado somente quando Dusknoir está com metade do seu HP ou menos, pois seu efeito consiste em somar o HP do usuário e do alvo e depois dividir tudo igualmente. É



preciso ter cuidado antes de escolher este golpe, já que Dusknoir é lento e o seu adversário normalmente irá realizar o ataque primeiro. Preste bastante atenção para não calcular errado e acabar sendo nocauteado no fim do turno.

Por último, mas não menos importante, temos o Shadow Sneak, ataque com STAB<sup>1</sup> que tem prioridade + 1 da mesma forma que golpes como Aqua Jet e Quick Attack, sendo muito útil para derrubar Pokémon que tentaram completar algum combo ficando com 1 de HP. Os 4 pontos de EV em Speed que foram mencionados no começo fazem você atacar primeiro, caso encontre um Dusknoir com o mesmo golpe. Como podem ver, ele é um Pokémon que tem a capacidade de se manter na arena por um bom tempo, mas todo cuidado é pouco. Taunt, que tem como função proibir a utilização de golpes que são classificados na categoria “Other” (não são físicos nem especiais) quebra completamente a estratégia mostrada aqui. Toxic e Toxic Spikes serão um grande problema, já que o dano aumenta ao fim de cada rodada.

Vamos conhecer agora outro modelo de Dusknoir: **Dusknoir “Ofensivo”**. Está errado quem pensou que ele é um Pokémon que só serve de barreira. Dusknoir pode ser uma surpresa para o oponente, mostrando um alto poder de ATK. Para isso basta seguir a seguinte distribuição de EVs: 252 HP / 252 ATK / 4 Speed com a Nature Adamant. Com essa combinação, Dusknoir pode chegar à 328 de ATK! Somando isso tudo com o item Life Orb, que concede um bônus de 30% ao poder dos golpes enquanto reduz 10% do HP do usuário depois de cada sucesso, Dusknoir pode causar danos inesperados. Nessa estratégia o fator surpresa é fundamental, já que os oponentes vão realizar ações comuns para travar um Dusknoir defensivo e nessa hora você dará o contra-ataque! Ice Punch é muito eficaz contra Garchomps e Thunder Punch pode ser crucial para acabar com um Gyarados, que normalmente usará Taunt ou Dragon Dance na sua frente. Pain Split ainda é uma boa opção, ajudando a recuperar o HP que é esgotado aos poucos com o efeito do Life Orb. Shadow Sneak pode ser utilizado logo após o Pain Split, principalmente quando o oponente tiver fraqueza ao tipo Ghost. Algumas pessoas gostam de trocar um dos golpes por Fire Punch, que é muito eficaz contra um Scizor.



**POKÉMON** que podem atrapalhar Yanmega: Tyranitar (Taunt + Dragon Dance ou Crunch), Gyarados (Taunt + Dragon Dance), Heracross (Guts + Night Slash), Weavile (Night Slash + Ice Shard) e Azelf (Taunt + Nasty Plot)

<sup>1</sup> Same Type Attack Bonus (STAB): Quando um Pokémon usa um golpe de seu próprio tipo ele, ganha um bônus de 50% durante o cálculo do dano.

## DICAS DO MESTRE

Este time pode até ser formado por Pokémon “comuns”, mas o fator surpresa de alguns, como o Roar no Garchomp e Gyarados, pode fazer a diferença. É um poderoso Stall (time que tem como objetivo causar dano ao oponente enquanto fica na defensiva), entretanto, pode alternar para o ataque em alguns momentos.



**Nome:** Bruno Frutuoso da Mota  
**Nick:** Bruno DK  
**Idade:** 25 anos  
**Joga Pokémon desde:** 2001

### QUAL O POKÉMON QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE USAR? POR QUÊ?

Dragonite e Tyranitar são os meus favoritos, pois eles foram os primeiros Pokémon que eu treinei, além de eu gostar muito de Pokémon com aparência imponente ou poderosa.

### QUAL SUA OPINIÃO SOBRE AS NOVIDADES NAS BATALHAS QUE CHEGARAM COM BW?

Gostei muito das novas combinações de Abilities que podem ser conseguidas pelo Dream World, apesar de achar algumas um tanto “apelativas” nas batalhas. Mesmo assim gostei, sobretudo da ressurreição de certos Pokémon que andavam meio esquecidos, como Blaziken e Sharpedo.

## JIRACHI

**Tipo:** Steel / Psychic  
**Item:** Choice Scarf  
**Nature:** Jolly  
**Ability:** Serene Grace  
**EVs:** 80 HP / 252 ATK / 176 Speed



É o primeiro Pokémon a entrar em campo para frustrar os planos do adversário abusando da sorte (o Serene Grace dobra a chance dos efeitos secundários dos golpes funcionarem) e dos tipos dos seus golpes que atrapalham, desde Garchomp a Gyarados. Trick é bastante necessário no fim do jogo, para frustrar Pokémon defensivos como Blissey e Skarmory, que ficam presos com o Choice Scarf.

#### GOLPES:

- Trick
- Iron Head
- Thunderpunch
- Ice Punch

## GYARADOS

**Tipo:** Water / Flying  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Impish  
**Ability:** Intimidate  
**EVs:** 252 HP / 236 DEF / 20 SDEF /



Não parece, mas é a principal defesa do time contra Infernapes e outros Pokémon físicos. Caso fique claro que algum monstinho adversário possui Thunderpunch, Garchomp entra em ação para neutralizar o golpe. Caso contrário, Gyarados consegue atrapalhar qualquer Pokémon que tente aumentar os atributos ou “armar” a arena, utilizando Roar que acaba causando dano durante o processo, usando a mesma estratégia que Garchomp.

#### GOLPES:

- Waterfall
- Sleep Talk
- Roar
- Rest

## BLISSEY

**Tipo:** Normal  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Calm  
**Ability:** Natural Cure  
**EVs:** 4 HP / 252 DEF / 252 SDEF



A muralha e curandeira do time. Assim como o Zapdos, vai esgotando o HP do oponente com Toxic enquanto usa Aromatherapy para ajudar os aliados ou Softboiled pra regenerar-se. Seismic Toss é muito bom para ajudar a derrotar mais rapidamente alguns inimigos, principalmente os imunes a Toxic.

#### GOLPES:

- Aromatherapy
- Softboiled
- Seismic Toss
- Toxic

## FORRETRES

**Tipo:** Steel / Bug  
**Item:** Shed Shell  
**Nature:** Sassy  
**Ability:** Sturdy  
**EVs:** 252 HP / 60 DEF / 196 SDEF



Forretress ganhou Pain Split em HeartGold e SoulSilver e com essa combinação de golpes ele é usado com seu potencial quase máximo. Payback serve para dar cabo em Latias, Latios e Gengar com um só golpe. Spikes é o princípio do time: defender-se e ir minando aos poucos a arena.

#### GOLPES:

- Spikes
- Rapid Spin
- Pain Split
- Payback

## ZAPDOS

**Tipo:** Flying / Electric  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Timid  
**Ability:** Pressure  
**EVs:** 252 HP / 40 DEF / 216 Speed



Este Zapdos tem a função de eliminar os Pokémon defensivos do adversário. Skarmory é derrotado por Thunderbolt, Toxic pode ser um grande problema para Dusknoir e vários outros Pokémon, ainda mais quando combinado com Substitute e Roost que deixam Zapdos quase imortal enquanto o adversário perde HP.

#### GOLPES:

- Thunderbolt
- Toxic
- Roost
- Substitute

## GARCHOMP

**Tipo:** Dragon / Ground  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Jolly  
**Ability:** Sand Veil  
**EVs:** 240 HP / 16 ATK / 252 Speed



A estrela do time pode ser usada tanto na forma defensiva quanto na ofensiva, pois você pode substituir Roar por Fire Blast (para pegar Skarmory) ou Swords Dance, para poder varrer o time no final do jogo. Sua estratégia consiste em usar Roar para causar danos com os Spikes e Stealth Rock.

#### GOLPES:

- Dragon Claw
- Earthquake
- Roar
- Stealth Rock



## ANO NOVO, JOGOS NOVOS E PRINCIPALMENTE NOVOS POKÉMON!

**N**o final de novembro foram anunciados alguns dos nomes ocidentais que serão utilizados nas versões *Black & White* de Pokémon. Para começar, Isshu será conhecida como Unova, sendo a primeira região da série a apresentar uma grande mudança no nome. Os monstros iniciais Tsutarja, Pokabu e Mijumaru serão chamados respectivamente pelos nomes Snivy, Tepig e Oshawott.

Até o fechamento desta edição, ainda não havia sido anunciada a data de lançamento das versões do jogo nas Américas. Entretanto, a Nintendo confirmou que será no primeiro trimestre de 2011. Por isso, acreditamos que será em março, já que *Pokémon Platinum* e *HeartGold & SoulSilver* também foram lançados na mesma época.

### DREAM WORLD CONTINUE SUA JORNADA ATÉ MESMO NO MUNDO DOS SONHOS...

Uma das principais surpresas de *B&W* foi o anúncio do Dream World, um local repleto de minigames e monstros, que será acessado pelo seu computador. A **Nintendo World** fez algumas viagens ao mundo dos sonhos para explicar como funciona a nova forma de interação online.

Para acessar o Dream World é preciso preencher um cadastro em [www.pokemon-gl.com](http://www.pokemon-gl.com) (para quem não conhece o idioma, é melhor esperar até o lançamento ocidental). Depois de sua inscrição ser aprovada, é neces-

sário que você sincronize o seu perfil no site com o seu progresso no jogo. O processo é bem simples. Um código será gerado pelo seu cartucho *Black* ou *White*. Basta digitá-lo na área correspondente dentro do site de Pokémon. Depois disso, ative a opção de transferência de dados no seu C-Gear (aplicativo do título que realiza muitas das funções de conexão do jogo), enquanto o Nintendo DS estiver ligado a uma rede de internet sem fio.

Durante a sincronização é preciso esco-

lher qual Pokémon irá dormir, ou seja, selecionar qual monstro vai encarar a aventura pelos sonhos. Não se preocupe.

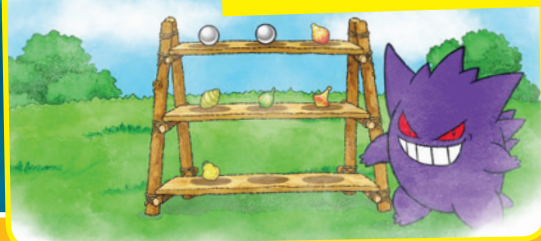
Ao chegar ao Dream World



**TSUTARJA** ou Snivy? Qual nome você gosta mais?



**ESSES** são alguns locais que você poderá visitar no Dream World



pela primeira vez, você conhecerá a Makomo, uma pesquisadora Pokémon que te explicará tudo que pode ser feito lá por meio de um imenso tutorial. Ela também dará a ferramenta C-Gear. Logo depois, você poderá desbravar cada canto da nova localidade. Sua jornada pela dimensão especial começa dentro da sua casa! Isso mesmo, você tem uma casa em uma ilha flutuante.

Sua residência possui alguns espaços que vão te ajudar, como um pequeno terreno para plantar berries, uma estante que serve para trocar itens com amigos, e um quadro que mostra parte do seu progresso naquele mundo.

O grande objetivo do Dream World é ficar amigo dos monstrinhos que vivem por lá. Para conquistar a confiança deles, é preciso obter bons resultados nos minigames. A cada visita é possível pegar e enviar uma das suas novas amizades para o seu portátil. Aí, dá para usá-lo em *Black &*

*White*. No entanto, isso tem um pequeno preço: em troca, uma berry deve ser entregue para a Árvore dos Sonhos. Quais são os benefícios de ter um Pokémon de mundo mágico? A resposta é: suas Abilities.

Tais monstrinhos especiais possuem Abilities que nunca teriam normalmente. Um exemplo disso é o Politoed com Drizzle (mesma Ability do Kyogre, que ativa o Rain Dance na arena automaticamente), ou o Blaziken com Speed Boost (Ability do Ninjask, que aumenta a Speed em 50% a cada turno). Esses são alguns dos exemplos de como os Pokémon dessa terra dos sonhos podem ser bem diferentes e interessantes. Mas não pense que será fácil ter todos aqueles que quiser. Cada grupo de monstrinhos está localizado em uma certa área, que só será liberada depois que você conquistar um certo número de pontos nos minijogos. E ganhá-los será difícil. Infelizmente o Dream World só

podrá ser visitado uma vez a cada 24 horas, e sua permanência é de, no máximo, uma hora.

Durante esse prazo, você

terá que ser rápido e participar do maior número possível de atividades, como trocar itens com outros treinadores e colher berries. Garantir que um Pokémon seja transferido todos os dias para o seu portátil também lhe ajuda a obter pontos. Para poder visitar a casa do seu amigo no DW, basta que você adicione o Friend Code dele e o encontre online pelo menos uma vez no DS. No mesmo site do Dream World, você pode baixar aplicativos para o seu jogo, como um plano de fundo para sua Pokédex. E até mesmo novas melodias para a seção Musicals. Também é possível conseguir Pokémon dados em eventos que também forem disponibilizados por lá. No entanto, tais monstrinhos são diferentes daqueles distribuídos por Mystery Gift, pois eles não possuem um Wonder Card, cartão que aparece no jogo para registrar que você participou de certa atividade.

E quem quiser, poderá baixar o mais novo plano de fundo para o C-Gear. Ele foi feito por um japonês que ganhou um concurso do programa de auditório Pokémon Smash (antigo Pokémon Sunday), da TV Tokyo. Também será possível pegar o plano de fundo do Pikachu e do Arceus (Pokémon Deus), que foi escolhido em votação para ser o Pokémon distribuído no Global Link.

**Todos estes downloads ficarão disponíveis até o dia 31 de Janeiro de 2011. O único problema é o site costuma cobrar uma senha, que deve ser digitada com caracteres japoneses.**



**TEPIG** parece feliz com seu novo nome, mas não podemos dizer o mesmo de Oshawott



**Nome:** Danielton José de Santana  
**Nick:** Tchinho  
**Idade:** 14 anos  
**Joga Pokémon desde:** 2003

Tchinho é o atual destaque da Liga Pokémon Pernambuco (LOP-PE).

Não apenas por ganhar muitos torneios, mas por ter vitórias arrasadoras nas quais perde apenas um Pokémon e, às vezes, nenhum deles! Possui três insígnias da LOP-BR e duas da LOP-Online.

O time abaixo foi o usado para ganhar um dos maiores campeonatos do fórum Pokéland e um torneio no qual ele levou um cartucho de *Pokémon SoulSilver*.

### QUAL O POKÉMON QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE USAR? POR QUÊ?

Gosto do Swampert. Ele sempre dá conta de defender o meu time, me dá muita segurança. Nele eu deposito minha total confiança.

### VOCÊ JÁ FOI ALVO DE PIADAS POR GOSTAR DE POKÉMON?

Não, ninguém nunca soltou uma piada de mau gosto para mim. Mas um amigo meu já passou por algo do tipo.

## INFERNAPE

**Tipo:** Fire/Fighting  
**Item:** Choice Scarf  
**Nature:** Jolly  
**Ability:** Blaze  
**EVs:** 4 HP / 252 ATK / 252 Speed



Começar com um Infernape e usando Flare Blitz, ajuda a combater Jirachis desprevenidos. Até porque a maioria deles também é Scarf, e não espera que Infernape comece atacando dessa forma. Se por acaso o seu adversário não convocar um Jirachi para a batalha, use U-turn para tirar o Focus Sash ou para garantir uma troca segura. Stone Edge é usado para atacar Pokémon do tipo Fire ou Flying, principalmente Gyarados e Salamence.

#### GOLPES:

- Flare Blitz
- Close Combat
- U-turn
- Stone Edge

## LATIOS

**Tipo:** Dragon/Psychic  
**Item:** Choice Specs  
**Nature:** Timid  
**Ability:** Levitate  
**EVs:** 4 HP / 252 SATK / 252 Speed



Com esse item que aumenta 50% do SATK, Latios vira um verdadeiro monstro, fazendo até mesmo sofrerem bastante os Pokémon que normalmente resistem a seus golpes. Grass Knot pode servir para alguns monstros do tipo Water, mas tem como alvo principal Swamperts e Quagsires. Surf cuida de alguns inimigos comuns, como o Heatran (com ajuda de Stealth Rock), enquanto Thunderbolt elimina aquele Skarmory chato do oponente.

#### GOLPES:

- Draco Meteor
- Thunderbolt
- Surf
- Grass Knot

## GARCHOMP

**Tipo:** Dragon/Ground  
**Item:** Yache Berry  
**Nature:** Naive  
**Ability:** Sand Veil  
**EVs:** 240 ATK / 16 STAK / 252 Speed



Depois de um Swords Dance, saia de baixo! Earthquake e Outrage, além de serem muito fortes, possuem um bônus no dano causado por serem golpes do mesmo tipo do Garchomp. Fire Blast é uma surpresa, perfeito para derrubar Skarmory, Brozong, Scizor e Forretress, ou seja, os Pokémon que não seriam derrotados tão facilmente com outros golpes.

#### GOLPES:

- Outrage
- Earthquake
- Fire Blast
- Swords Dance

## SCIZOR

**Tipo:** Bug/Steel  
**Item:** Choice Band  
**Nature:** Adamant  
**Ability:** Technician  
**EVs:** 252 HP / 252 ATK / 4 DEF



Esse é o moveset padrão de Scizor com Choice Band. Entretanto, no lugar de Superpower ele usa Brick Break. Pois, além de quebrar as Screens (Reflect e Light Screen), não reduz os atributos do Scizor. Pursuit é bastante útil contra monstros que sofrem ataques super efetivos, principalmente Gengar, que é um dos mais comuns.

#### GOLPES:

- Bullet Punch
- U-turn
- Brick Break
- Pursuit

## SWAMPERT

**Tipo:** Water/Ground  
**Item:** Lefetovs  
**Nature:** Adamant  
**Ability:** Torrent  
**EVs:** 128 HP / 92 ATK / 144 DEF / 144 SDEF



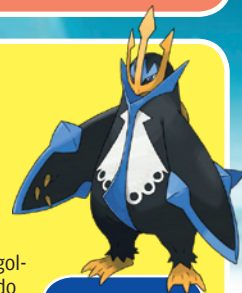
Responsável por colocar a técnica Stealth Rock em campo, atua como barreira do time. Com ele, utilize o Roar. Isso fará com que os Pokémon do adversário apareçam um a um. E, cada vez que um deles se apresenta, é atingido por uma armadilha colocada por você na arena. Waterfall e Earthquake aproveitam o bônus pelo tipo e são usados quando Swampert realmente precisa causar algum dano direto no oponente.

#### GOLPES:

- Waterfall
- Earthquake
- Stealth Rock
- Roar

## EMPOLEON

**Tipo:** Water/Steel  
**Item:** Leftovers  
**Nature:** Modest  
**Ability:** Torrent  
**EVs:** 200 HP / 108 DEF / 200 SDEF



É quem melhor aguenta golpes do tipo Water, servindo de barreira nas ocasiões em que Swampert não der conta. Ice Beam é para situações de emergência contra Pokémon como Garchomp e Flygon, mas deve ser usado somente quando o oponente for trocar um deles. Tentar fazer isso na frente destes predadores é quase suicídio. Surf aproveita o bônus e Grass Knot ajuda contra alguns monstros aquáticos.

#### GOLPES:

- Surf
- Ice Beam
- Grass Knot
- Roar

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA  
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL  
André Forastieri, André Martins,  
Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo  
Miyazawa, Renata Honorato, Renato  
Viliegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE  
Fernando Filho

EDITOR-ASSISTENTE  
Igor Andrade

ARTE  
Ed Goularth, Dani Ianni, Soraya  
Tengan, Társis Salvatore

REDAÇÃO  
Daniel Lima, Fabio Bracht,  
Giuliano Peccilli, Mateus Lôbo,  
Natalie Hidemi, Renato Siqueira  
e Ricardo Syozi

COMERCIAL  
DIRETOR COMERCIAL  
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS  
ENTRETENIMENTO  
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO  
Ewerton Martins

WEB  
GERENTE DE TI  
André Jaccon

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

Departamento Administrativo  
Fone: (11) 2369-0984  
Fax: (11) 3031-2275  
ou acesse [www.comix.com.br](http://www.comix.com.br)

Atendimento ao Leitor  
atendimento@tambordigital.com.br  
Fone: (11) 2369-0982 - de segunda  
a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO  
redacao@nintendoworld.com.br  
[www.nintendoworld.com.br](http://www.nintendoworld.com.br)  
[www.tambordigital.com.br](http://www.tambordigital.com.br)  
R. Medeiros de Albuquerque, 415  
Vila Madalena - São Paulo - SP  
CEP 05436-060  
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World  
Edição 140A - Digital

Guarda com carinho esta Nintendo  
World dentro da sua Pokébola.



**ELES VÃO INVADIR AS BANCAS EM JANEIRO!**



**GOLDEN SUN: DARK DAWN™** NOVOS HERÓIS DE WEYARD DOMINAM A MAGIA DOS QUATRO ELEMENTOS

# Nintendo® World

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™

GORILA VOLTA AO WII™ COM REMAKE DE SÉRIE NOSTÁLGICA DO SNES™

## DETONADO GOLDENEYE 007™

TERMINE O JOGO DO ESPÍÃO EM GRANDE ESTILO

## SONIC 4™ VS. SONIC COLORS™

SAIBA QUAL É O MELHOR GAME DO OURIÇO



REVIEWS  
FLINGSMASH™

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS™

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM™

NINE HOURS, NINE PERSONS, NINE DOORS™

NINTENDOWORLD.COM.BR

Nº 141 R\$ 9,90



rambo®