

Detonado Diamond/Pearl

O INÍCIO - CIDADE TWINLEAF

Como todo jogo pokémon, começa com o professor falando sobre como é o mundo pokémon. Uma hora, a tela de baixo do seu DS mostrará uma pokébola, clique no centro dela para que saia um Munchlax de lá e o professor continue a explicação. Diga se você é menino ou menina, escolha um nome para você e para seu rival. O jogo começa com uma notícia na televisão sobre um Gyarados vermelho. Desça de seu quarto e fale com sua mãe. Ela dirá para ir à casa de seu rival (a que está na esquerda da cidade, mais para cima). Fale com ele dentro da casa. Saia da casa e vá para norte, na rota 201, converse com ele lá, ele dirá coisas sobre o Gyarados vermelho. Siga o caminho da esquerda e entre na "floresta" no fim desse caminho. Você irá chegar à um lago (Verity). Se quiser salvar o jogo, só poderá fazer isso antes de entrar pela passagem, só poderá salvar de novo agora depois que fizer a sua primeira batalha.

O Profº Rowan e Lucas/Dawn estarão conversando (se você começou como menino, será Dawn, se começou como menina, será Lucas). Eles irão embora deixando cair uma maleta. Quando você e seu rival estiverem juntos da maleta, 2 pokémons selvagens atacarão! Neste momento terá de escolher entre 3 pokémons: Turtwig do tipo planta, Chimchar do tipo fogo ou Piplup do tipo água. Então começará uma batalha com um Starly lv.2. Ataque apenas utilizando o primeiro golpe de seu pokémon para ganhar sem demoras. Seu rival irá escolher o inicial que tem vantagem ao que você escolher, mas isso não importa, porque você não lutará com ele agora. Apenas derrote o Starly.



Após derrotá-lo, Lucas/Dawn virá e pegará a maleta. Você e seu rival devem voltar como se estivessem indo para a cidade Twinleaf e encontrarão no caminho Lucas/Dawn e Profº Rowan. Ele dirá que está faltando 2 pokémons (o que você e seu rival pegaram). O Profº Rowan irá pedir para que o visite na cidade Sandgem. Agora volte para a sua casa e sua mãe lhe dará os Running Shoes, agora você poder correr apertando o botão B.

A CIDADE SANDGEM

Agora podemos ir nos matinhos e encontrar pokémons selvagens. Por enquanto ainda não pode capturar, vá lutando com os selvagens para subir um nível. Para ir à Sandgem, saia de Twinleaf e pegue agora o caminho à direita. No caminho tem um garoto que lhe dará um potion, agora pode não ser algo necessário, mas é bom ter um potion no bolso, é um bom amuleto... Quando chegar em Sandgem, Lucas/Dawn estará esperando e te levará até a casa do professor. Seu rival estará saindo de lá. O Profº Rowan irá saber sobre o ocorrido e você poderá ficar com o pokémon. Você receberá a Pokédex. Lucas/Dawn ficará com o último pokémon da maleta. Depois disso, Lucas/Dawn irá te mostrar a cidade e então, ficará bloqueando a saída da rota 202.



Volte à sua casa e fale com sua mãe para receber um journal, um item que serve para ver um resumo do que você fez das últimas vezes que jogou. Logo depois a mãe de seu rival aparecerá. Ela te dará um item (parcel) para você entregar a seu rival quando encontrá-lo. Volte a rota 202. Fale com Lucas/Dawn, ele(a) te ensinará como se captura pokémons. Então você receberá 5 pokébolas dele(a). Agora pode explorar a rota 202, tem 3 treinadores para lutar lá. Aqui também você poderá encontrar Shinx nos matinhos. E ainda é possível encontrar Cricketot se for à noite ou de manhãzinha.

A CIDADE JUBILIFE

Ao chegar a cidade, Lucas/Dawn perguntará se capturou algum pokémon. Recupere seus pokémons no Centro Pokémon e vá até a Escola Pokémon, logo a esquerda do Centro. Quando entrar, veja seu rival. Fale com ele para entregar aquele item (parcel). Ele receberá um mapa do continente (Town Map), e dará um para você também. Antes de sair da escola, lute com os treinadores da direita. Fale com eles de novo, um deles lhe dará o TM 10 (Hidden Power).



Saia da escola, vá pelo caminho que fica entre a Escola e o Centro e um senhor virá falar com você. Ele dirá que te dará um Pokétch se recolher 3 cupons de 3 pessoas. Essas 3 pessoas são palhaços e estão espalhados pela cidade. Ache-os, quando falar com eles, eles farão uma pergunta, basta respondê-la corretamente para receber o cupom. Feito isso, fale com o senhor e ele te dará o Pokétch. Verá que seu Touch Screen mostrará as horas.

ROTAS 203 e 204

Tem uma casa à esquerda da cidade, lá é uma saída da cidade e tem um pescador. Fale com ele e receberá a Old Rod. Nestas versões, para pescar você deve lançar a vara e esperar aparecer o ponto de exclamação, e então apertar A para lutar. Agora saia da cidade pelo norte. Lá tem alguns treinadores para lutar e alguns itens. No fim dela tem uma caverna, mas não dá para explorá-la no momento. Aqui você pode até encontrar Budew. Então, volte para a cidade e vá para a direita. Antes de sair da cidade por esse lado, entre numa casa e uma mulher lhe dará o item Quick Claw, que quando equipado ajuda seu Pokémon a atacar primeiro o oponente. Agora sim saia da cidade.

Ao entrar nesta rota, seu rival chamará para lutar. Esteja preparado, pois ele tem um Starly lv.7 e o inicial (com vantagem ao seu) no lv.9. Espero que seus pokémons já tenham passado do lv.10! Derrote-o e se precisar, volte ao Centro para recuperar seus pokémons, mas volte para continuar explorando a rota. Tem mais treinadores para lutar. No fim dela tem uma caverna, é bom que seus pokémons estejam recuperados antes de entrar.



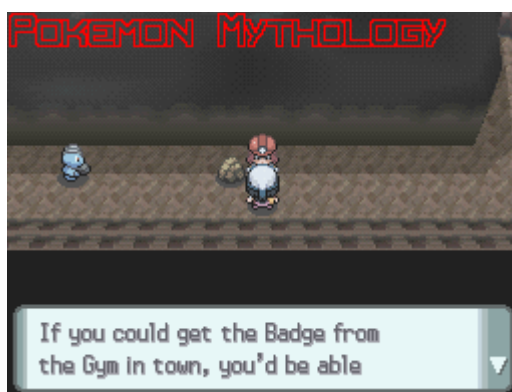
Quando entrar na caverna, um homem verá o seu Pokétch e dará o HM 06 - Rock Smash, que você só poderá usá-lo quando tiver sua 1ª insígenas. Vá seguindo seu caminho pela caverna, lute com os treinadores. Não é muito difícil, logo encontrará a saída.

A CIDADE OREBURGH

Um jovem te levará até o ginásio da cidade, seu rival dirá que não tem ninguém no ginásio. O líder está numa espécie de mina. Tem uma pessoa no primeiro prédio da cidade que te dá uma Dusk Ball, tem outra no último prédio que te dá Great Ball. Vá ao Centro Pokémon, recupere seus pokémons, ande ao sul e chegará numa área que parece estar em obras. Antes de entrar na mina, à direita há um homem ao lado de um Machop que te dá Super Potion (para chegar a ele, procure uma passagem pelas sombras). Desça as escadas e chegará a mina.



Você poderá encontrar pokémons selvagens pelo caminho (até mesmo Onix). Procure um caminho a esquerda e vá lutando com os treinadores. Vá andando até encontrar um homem de capacete vermelho, ele é o líder do ginásio. Fale com ele, ele usará Rock Smash em uma pedra e irá para o ginásio. Lute com os demais treinadores aqui. Depois pode sair.



Recupere seus pokémons e prepare-se para ir ao ginásio. Recomendo que seus pokémons estejam no lv.20 neste ginásio, assim, sempre vá subindo 5 levels e estará pronto para o ginásio seguinte (no caso do próximo ginásio, lv.25, do ginásio seguinte, lv.30, desta forma, sempre poderá enfrentar os líderes de ginásio num level equilibrado).



Roark usa:



Geodude lv.12



Onix lv.12



Cranidos lv.14

Os iniciais tem vantagem aqui, se você tiver golpes de planta ou de água, vão ter vantagem. Se você pegou o inicial de fogo, basta evoluí-lo e ele aprenderá um golpe do tipo lutador, que tem vantagem contra o de pedra. Após derrotar o líder, recupere seus pokémons no Centro. Volte àquela caverna da entrada da cidade, encontrará seu rival, mas ele não quer luta. Atravesse de volta a caverna para voltar a Jubilife.

LUTANDO COM O TEAM GALACTIC

Agora a rota 207 está acessível, você não é obrigado a passar por ela, mas tem uns pokémons selvagens bons aqui... e também itens. Como você ainda não tem sua bike, não poderá prosseguir. De qualquer jeito, terá que voltar à cidade de Jubilife. Se ainda não ensinou Rock Smash a um de seus pokémons, ensine agora para poder quebrar as pedras. Na caverna que fica na entrada de Oreburgh, use a técnica Rock Smash para quebrar as pedras que bloqueiam uma passagem da caverna, e explore o que puder no caminho que você abrir, você encontrará alguns itens aqui. Você ainda não pode explorar esta caverna por completo, por isso mais pra frente poderemos voltar aqui. Tendo explorado essa área da caverna e a rota 207, volte à cidade Jubilife.

Depois de ter conseguido sua 1ª insígnia, vá até o Pokétech Company conseguir uma função nova para o seu Pokétech. Recupere seus pokémons. Na cidade, vá em direção à rota 204 (ao norte). Verá que na entrada estará o Profº Rowan e Lucas/Dawn sendo atacados pelo Team Galactic. Fale com o professor e então começará uma batalha em dupla, realmente 2x2, você e Lucas/Dawn contra os 2 membros do Team Galactic.



Eles tem



Zubat lv.9 e



Wurmple lv.7.

Lucas/Dawn, para te ajudar na batalha, tem um inicial lv.13. Quando derrotá-los, sairão correndo. Eles estavam falando com o profº sobre fontes de energia. Logo, ele e Lucas/Dawn sairão. Um homem chegará e dirá que o canal de TV está aberto e te dará um item para vestir seus pokémons. Antes de prosseguir, você deve voltar e dar uma olhada na Jubilife TV (um prédio com uma TV enorme na frente). No primeiro andar tem uns treinadores um pouco mais fortes (lv.17), seria bom lutar com eles, e a cada dia um treinador diferente aparece aqui. No segundo andar uma pessoa te presenteia com uma Mask, para ser usado em Contests. Ele pode te dar um Turtwig Mask, um Chinchou Mask ou um Piplup Mask, dependendo do seu inicial. Depois, siga de novo para a rota 204 e entre na caverna.



Use Rock Smash nas pedras. À esquerda estará um item e à direita a saída. Ao sair, verá mais alguns treinadores para lutar, pegue também os itens que encontrar. No fim, chegará a próxima cidade.

A CIDADE FLOAROMA

Não há muito o que fazer. Entre na casa de telhado vermelho para ganhar 1 item da mulher de lá. Tem uma casa com duas árvores de berry lá. Recolha as berries e entre na casa. Fale com as mulheres aqui. A 1ª te dá o Psyduck Pail, que serve para regar as berries quando plantadas. A outra te dá uma berry todos os dias, venha aqui diariamente para receber uma berry. A última te vende acessórios para vestir seu pokémon, mas isso não é necessário agora, pois serve para ser usado nos Super Contests. Não há mais nada a fazer, siga à rota 205.

Ao entrar na rota, virá uma garotinha chorando, sentindo falta de seu pai. Pegue as berries aqui. O team Galactic estão bloqueando a passagem da ponte, siga à direita. Verá grandes hélices do moinho de vento. No mato daqui tem novos pokémons para capturar (Buizel, Shellos, Pachirisu), tem um fantasma (Drifloon) que aparece toda sexta-feira parado na frente do moinho de vento, ele vem no lv.22.



Um membro do team Galactic está bloqueando a entrada do moinho de vento, lute com ele, que tem um Glameow lv.11, ao derrotá-lo, entrará no moinho. Você não poderá entrar, pois precisa de uma chave. Volte à cidade Floaroma e vá ao norte da cidade, verá que abriu-se uma entrada para uma nova área.

O MOINHO DE VENTO

Ao entrar nessa nova área (Floaroma Meadow), terão dois membros da team Galactic ameaçando um velho. Derrote-os e o velho lhe dará a chave do moinho de vento (esta é a Works Key). Ele também te dará um item que serve para por mel e fazer que apareçam certos pokémons em certos tipos de árvores. Volte ao local do moinho de vento e abra com a chave que você recebeu dele.



Dentro do moinho, terá que lutar com mais membros do team Galactic. Derrotando-os, verá um cientista e uma mulher de cabelo vermelho, responsável pelo sumiço do pai da garotinha que estava chorando. Lute com a mulher, ela é uma commander do Team Galactic.



Mars usa



Zubat lv.14 e



Purugly lv.16

Derrotando ela, todos os membros do team Galactic irão embora. A garotinha virá e agradecerá a ajuda, por ter salvo seu pai, o cientista. Agora, o caminho da ponte que estava sendo bloqueado pelos membros do team Galactic na rota 205 está livre. Recupere seus pokémons e vá para lá agora.

ROTA 205

Nesta rota tem vários treinadores. Lute com todos para ganhar experiência e dinheiro. Vá pegando todos os itens também. O Pokémon mais forte deles está no lv. 15. No meio da rota tem uma casa onde a mulher cura os seus pokémons. Siga todo o caminho desta rota e chegará numa floresta.



Ao entrar na floresta, uma treinadora pokémon chamada Cheryl pedirá sua ajuda para atravessar a floresta. Você fará batalhas em dupla ao lado dela, ela tem um Chansey lv.15 dura na queda. Não esqueça depois de recolher os itens que encontrar pelo caminho. Cheryl não é muito ofensiva, portanto, você terá que atacar bastante.



Cheryl lutará ao seu lado com



Chansey lv.15

Ela te ajudará a derrotar os treinadores que aparecerem pela floresta. E até as batalhas com pokémons selvagens aqui é em dupla! Não capture pokémons ainda, ainda mais porque você só pode atirar a pokébola se houver só 1 pokémon selvagem, e a Chansey também não irá ajudar, ela poderá acabar derrotando o pokémon que você queira capturar. Nesta floresta aparecem alguns Buneary, e, de noite, pode aparecer Murkrow (se joga Diamond) ou então Misdreavus (se joga Pearl).

Mas bom em tudo isso é que seus pokémons recuperarão todo o HP quando cada luta terminar. E os exp. points ganhos nas batalhas serão só seus, a Chansey vai ficar chupando o dedo (pelo menos a mão, porque dedo ela não tem mesmo). Quando atravessar a floresta, Cheryl vai te agradecer irá embora. Se estiver seguro, saia da floresta também, ou se quiser capturar um pokémon ou pegar algum item que esqueceu, volte, mas de qualquer jeito terá de sair da floresta. Ao sair da floresta, tem alguns pescadores para lutar, eles tem mais Magikarps, alguns Goldeen também. Pegue o item que achar e siga para a próxima cidade.

A CIDADE ETERNA

Em Eterna verá membros do team Galactic espalhados pela cidade. Recupere seus pokémons no Centro Pokémon (aqui tem uma mulher que adiciona uma nova função no seu Pokétch). Entre na casa do lado e fale com o velho, ele lhe dará 1 item (Explorer Kit) que serve para cavar em Sinnoh para poder encontrar algo como fósseis. Do lado do PokéMart, tem um prédio, lá tem um menino que troca Buizel por Chatot, também tem uma velha que te dá TM 67 - Recycle.



Agora, indo a norte como se fosse sair da cidade, aparecerá uma mulher, seu nome é Cynthia, campeã da Elite 4. Ela verá sua pokédex e te dará o HM 01 - Cut, que poderá ser usado depois de derrotar o líder da cidade. Ela também irá mencionar sobre a Pokémon Mythology. Continue por este caminho, tem um Herb Shop onde você encontra itens muito bons, mas que vão baixar a felicidade do pokémon. Usar um item desses num Budew por exemplo pode ser muito mal, já que ele evolui por felicidade, caso contrário, não vejo muito mal em usar um item desses.

Se você continuar seguindo, chegará na rota 211, mas só poderá explorar o lado oeste desta rota. Tem treinadores por aqui, é bom se você precisar treinar mais um pouco antes da batalha do próximo ginásio. Nos matinhos daqui podemos encontrar Medidite, Chingling e Ponyta. Se você ainda não tem um pokémon de fogo (que tem vantagem agora no gym de planta), pode optar por um Ponyta. E se vier aqui de noite você ainda encontra Hoothoot. Tem ainda uma caverna, você não poderá ir muito longe, mas é possível encontrar Cleffa aqui. De manhãzinha aparece Cleffa mais facilmente.

Então, depois de tudo isso, vá ao ginásio. Do lado tem um item, é o Super Potion. O Ginásio é do tipo planta, traga um pokémon de fogo e voador para ter vantagem. O ginásio é cheio de árvores grandes por onde se escondem 4 treinadoras (é um ginásio só de mulheres). Você deve derrotar todas as 4 para poder lutar com a líder, enquanto não derrotá-las, a líder não aparece no ginásio.



Gardenia usa:



Cherubi lv.19



Turtwig lv.19



Roserade lv.22

Apenas tome cuidado com Roserade, você pode acabar paralisado ou até mesmo envenenado. Derrote-a. Volte à cidade e lembre-se de recuperar seus pokémons.

A BATALHA DO TEAM GALACTIC

Agora que tem a insígnia, trate de ensinar a técnica Cut a um de seus pokémons. Com essa técnica, corte a arvorezinha ao norte da cidade e entre no prédio. Verá membros do Team Galactic por todos os lados, fale com eles e lute com todos que forem lutar. Vá subindo todo o prédio, tem até cientista para batalhar. Quando chegar no último andar, verá uma Commander do Team Galactic tentando roubar os pokémons de um homem. Lute com ela e derrote-a, que ela deixará os pokémons dele em paz.





Jupiter usa



Zubat lv.18 e



Skuntank lv. 20

Após derrotá-la, o senhor lhe agradecerá e dirá para ir visitá-lo em sua loja de bicicletas. Procure a loja na cidade (ela fica abaixo do PokéCenter), fale com o homem lá que ele te dará a sua bike. Nestas versões, a bike tem 2 marchas. Se você apertar o botão B quando estiver andando com ela, perceberá que ela anda mais rápido do que o normal. Quando precisar subir uma rampa por exemplo, basta apertar B usando a bicicleta. Agora sim você poderá ir a rota ciclista saindo ao sul da cidade.

Ao entrar receba o Exp. Share do cientista, ele irá te dar se já tiver visto 35 pokémons. Apenas atravesse a rota descendo de bicicleta, os treinadores aqui usam o tipo voador, fogo e elétrico. Lute com todos. No fim, fale com uma menina loira e receba Flap. Use Cut mais à direita e chegará a rota 206. Lute com um único treinador aqui. Não saia da rota 206 ainda, você poderá encontrar Bronzor e Kriicketune nos matinhos. Se joga Diamond, é possível encontrar também Stunky. Ainda na rota 206 é possível encontrar uma caverna (Wayward Cave), ela é meio chata, mas já é possível explorá-la, se não quiser não precisa explorar agora, explore quando quiser, temos um guia dessa caverna no final do detonado. Volte à saída do Cycling Road, siga para baixo e quando estiver chegando a rota 207 verá Lucas/Dawn. Fale com ele(a), ele(a) lhe dará um VS Seeker e uma nova função para o Pokétech (Dowsing Machine, funciona como o Item Finder das versões anteriores).



Antes de continuar, podemos fazer algumas coisas agora:

- Se voltar a Jubilife e entrar no Pokétech Company, fale com o President, ele te dará o Memo Pad.
- Naquela caverna que fica na entrada de Oreburgh, use Rock Smash e procure por uma espécie de rampa que tem lá. Você pode subí-la com sua bike, lembre-se que ela tem que está rápida (apertando B). Aqui você consegue o TM 31.
- Na Rota 204, depois da caverna, tem um lugar onde dá para usar Cut, fale com a menina lá e receba o TM 78
- Na rota 205, imediatamente na saída da Eterna Forest, vá pro sul e use cut, por aqui uma menina te dá um acessório e você encontra 1 item e o TM 82
- Dentro da floresta tem um lugar para usar Cut, você encontrará Ether e o Old Chateau, saiba mais no fim do detonado

Lembrando que todas essas áreas são opcionais, você não precisa ir se não quiser.

Voltando à rota 207, siga caminho lutando com todos os treinadores. Você encontrará o Mt. Coronet. Não há muito o que fazer, já que ainda não temos o HM do surf. Siga caminho até um homem de cabelo azul falar com você e ir embora. Se quiser, capture algum pokémon. Chegará a rota 208. Aqui haverá mais treinadores para lutar. É bom mesmo, para ir treinando e subindo levels de seus pokémons, e alguns treinadores usam pokémons que você ainda não viu, é bom vê-los para no fim do jogo poder ter a National Dex. Por aqui aparece Bibarel nos matinhos. Tem um lugar onde você usa Rock Smash e encontra um item. Tem ainda uma pessoa que se você falar com ela, você recebe Odd Keystone.

Você encontrará uma casa com uma plantação de berries do lado de fora. É a casa do Berry Master, ele te dá uma Berry todos os dias, se você vier falar com ele. Tem também uma menina que se você falar com ela, você ganha uma nova função do Pokétech (Berry Searcher). Siga um pouco mais à direita e chegará na próxima cidade.

A CIDADE HEARTHOME

Quando entrar na cidade, verá uma mulher (Keira) atrás de seu Buneary, mas não é nada de importante. O ginásio da cidade não está acessível. Ao norte da cidade tem um estádio onde se realizam os Super Contests. Lá encontrará sua mãe e Keira. Você receberá acessórios delas. Verá aqui também uma mulher na frente do Contest Hall, fale com ela e ela dirá que é a líder do ginásio. Ela irá embora. Se você ainda não foi, vá ao Centro Pokémon e recupere seus pokémons.



Agora entre na casa à direita do centro pokémon. Você encontrará Bebe (ela é como Bill e Lanette das versões anteriores). Apenas converse com ela. Então entre na casa logo à direita do PokéMart. Este é o Pokémon Fan Club. Fale com o velho de chapéu, ele te dará um item (Poffin Case) que serve para guardar PokéBlocks (nessas versões eles tem o nome de PokéBread).

Saia e entre no casarão ao lado. Vá ao elevador e suba ao último andar. Lá fale com a menina e você receberá um item que se equipado a um de seus pokémons, restaura o PP perdido do golpe (Shell Bell). Quando você tentar sair da cidade (à direita), seu rival aparecerá e te desafiará.



Ele terá pokémons diferentes de acordo com seu inicial:

Se você escolheu Piplup:



Starly lv.19,



Buizel lv.20,



Ponyta lv.20 e



Grotle lv.21

Se você escolheu Turtwig:



Starly lv.19,



Buizel lv.20,



Roselia lv.20 e



Monferno lv.21

Se você escolheu Chimchar:



Starly lv.19,



Roselia lv.20,



Ponyta lv.20 e



Prinplup lv.21

Derrote-o, ele dirá que o ginásio seguinte é o da cidade Veilstone. Antes de sair da cidade, tenha certeza de que esteja com no máximo 5 pokémons na sua equipe. Na saída da cidade tem um homem gordo. Fale com ele e receberá um ovo. Do ovo nascerá uma Happiny. Ela nasce depois de se dar 10.496 passos se quiser, basta colocá-la em 1º lugar na sua equipe. Lembrando que agora os pokémons nascem dos ovos no level 1, e não mais no level 5 como era nas versões anteriores. Ao norte de Hearthome tem o Amity Square, mais informações no fim do detonado. Agora poderá sair, vá pela rota 209.

A TORRE PERDIDA

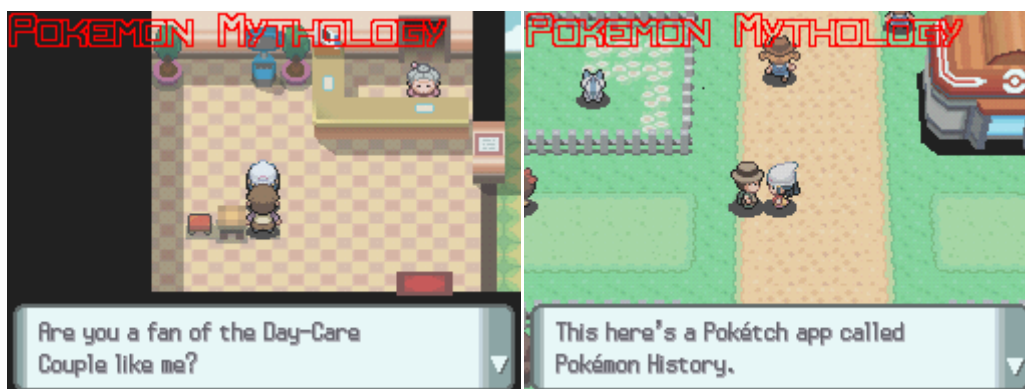
À noite, pode ser encontrado Gastly por aqui. Se encontrar uma Chansey, não deixe de batalhar com ela, ela dá bastante experiência comparado aos outros pokémons selvagens. Também é possível ver Mime Jr. (se joga Diamond) ou Bonsly (se joga Pearl). É mais fácil de encontrar Mime Jr. ou Bonsly quando for de manhãzinha. Procure falar com um pescador que está pescando na ponte. Ele perguntará se gosta de pescar. Responda que sim e receberá a Good Rod. Já é possível pescar Goldeen e Barboach com essa vara, e também Magikarps em lv.15-20, ficando mais fácil de evoluí-lo para Gyarados, se você quiser um desses para você. Continue, apenas atravesse a rota, lutando com os treinadores e pegando os itens. No fim, achará a Torre Perdida. (hehe, agora que achou não está mais perdida...)



A Torre Perdida (Lost Tower) é o cemitério pokémon. Aqui, encontrará pokémons fantasmas, alguns treinadores e itens. O Oval Stone pode ser encontrado aqui, se quiser evoluir sua Hippity, dê para ela segurar este item e deixe-a feliz. Lute com todos os treinadores aqui. De noite, aparecem também Murkrow/Misdreavus, dependendo de sua versão. Você pode encontrar também Golbat. No topo, tem duas velhas. Fale com a da esquerda e receba o HM 04 - Strength. Você ainda não poderá usá-lo fora das batalhas, mas é bom já ter o HM para evitar transtornos. Não há mais nada a fazer na torre. Ao lado da Torre Perdida está a cidade Solaceon, basta andar um pouco e chegará lá

A CIDADE SOLACEON

À esquerda da cidade tem uma casa de telhado laranja. É um criatório Pokémon (Day Care, ou Breeding Center, como preferir!). Fale com a velha, ela perguntará se você quer deixar um pokémon com ela, diga que sim. Ela perguntará se quer deixar outro, diga que sim e saia da casa. Entre de novo e verá um homem, fale com ele e receberá uma nova função no seu Pokétch, que serve para ver os pokémons que você deixou no Day Care, se eles botaram um ovo, etc. Agora, recupere seus pokémons. Vá até o meio da cidade Solaceon, fale com um homem de verde (é logo ao lado esquerdo do Centro Pokémon). Ele te dará mais uma função para o seu Pokétch, é tipo um histórico de seus pokémons, que mostra os últimos pokémons seus que evoluíram, foram capturados, que saíram de um ovo, etc.



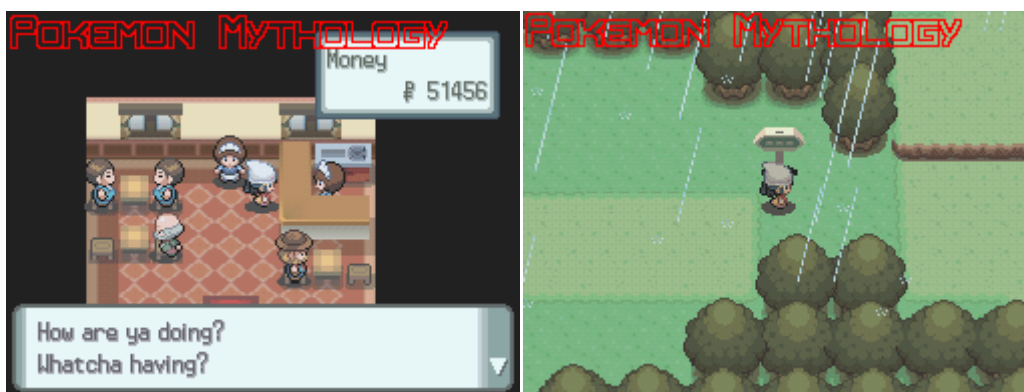
Os pokémons que você deixa no Day Care ganha 1 exp. a cada passo que você dá, para ter seu pokémon de volta, você terá que pagar \$100, e a cada level que seu pokémon subir, são mais \$100 por level. Para cruzar pokémons, deve-se deixar um pokémon macho e uma fêmea que sejam do mesmo Egg Group (para saber se os pokémons são do mesmo Egg Group, visite a nossa página de Grupos de Cruzamento). Assim que você der 100 passos, o velho que fica do lado de fora vai ter dado um passo a frente, se você falar com ele e estar com um espaço vago em sua equipe, você receberá um ovo dos pokémons que você deixou lá para cruzar. o Pokémon que nascer do ovo é da "família" da

sua mãe, ou seja, do pokémon fêmea que você deixar lá. Por exemplo, se você cruzar um Charizard fêmea com um Seviper macho, nascerá Charmander do ovo. Se fosse Charizard macho com Seviper fêmea, nasceria Seviper.

Entre na casa ao lado do Centro Pokémon. Aqui tem um cara que pergunta por um pokémon, se você mostrar a ele o pokémon que ele descreve, ele te dará um item. Ele fará isso todos os dias. No lado direito da cidade tem uma casa onde você pode receber Seal Case. Nesta cidade também existe as Ruínas Solaceon, onde podemos encontrar os Unowns, mas no momento é opcional explorá-la, se não estiver afim, não precisa, tem um pequeno guia no fim do detonado. Não há mais nada o que fazer aqui, então, saia da cidade pelo norte (se quiser, pode pegar os pokémons do Breeding Center se não era a sua vontade deixá-los lá...)

ROTAS 210 E 215

Nesta rota você encontrará grama alta (e nesta grama alta não é possível andar de bicicleta sobre ela), mas mesmo assim você pode precisar da bicicleta nesta rota. Aqui haverá mais treinadores para se lutar, é bom já ir treinando mesmo que a próxima cidade é a do ginásio. No fim da rota 210 tem uma casa (Pokémon Cafe), onde tem mais alguns treinadores para batalhar. Lá vendem o Moo-Moo Milk, um item que recupera 100 HP e chega a ser mais barato que um Super Potion. Do lado de fora verá os Psyducks bloqueando a passagem ao norte, então saia pela direita em direção a rota 215.



Na rota 215 começará a chover. No matinho pode aparecer Kadabra. Aqui tem uns treinadores de tipo lutador. Usando Cut naquelas arvorezinhas você poderá achar alguns itens. Apenas preocupe-se em atravessar a rota, a saída fica mais à direita, lá tem berries e mais à direita chegará na cidade.

A CIDADE VEILSTONE

Haverá membros do team Galactic pela cidade. Por enquanto, vá ao centro Pokémon recuperar seus pokémons. Fale com as pessoas pela cidade, algumas delas te darão itens. Esta cidade é como Celadon, Goldenrod e Lilycove das versões anteriores. Aqui encontra-se o Game Corner. Visite o MegaMart (Department Store) da cidade, lá, além de poder comprar alguns itens, você poderá falar com algumas pessoas e receber algumas coisas, uma função a mais do Pokétch por exemplo ... Já podemos ir ao ginásio da cidade, esteja bem preparado.

Você verá Lucas/Dawn quando estiver chegando próximo ao ginásio, mas não é nada importante por enquanto. O ginásio é do tipo lutador, para ter vantagem, traga um pokémons com golpes psíquicos ou voadores. Aqui você deve seguir as rampas para chegar até o líder. Lembre-se que você pode bloquear e desbloquear as rampas para facilitar ou atrapalhar. Lute com os treinadores aqui, tenha certeza de que lutou com todos para poder lutar com a líder (são apenas 4 treinadores, eles usam pokémons como Machoke e Meditite).



Maylene usa:



Meditite lv.27



Machoke lv.27



Lucario lv.30

Evite usar pokémons do tipo Normal, Pedra ou Metálico contra ela. Derrote a líder (pode-se usar um golpe de fogo no Lucario, já que ele também é do tipo metálico), ao sair do ginásio, virá Lucas/Dawn e dirá que sua Pokédex foi roubada e pedirá sua ajuda. Vocês irão lutar numa batalha em dupla de 2 pessoas × 2 pessoas contra o Team Galactic. Para te ajudar na batalha, Lucas/Dawn usará Clefairy lv.25, Kadabra lv.25 e inicial evoluído lv.28.



Eles tem:



Beautifly lv.25,



Stunky lv.25,



Dustox lv.25 e



Croagunk lv.25

Após derrotá-lo, irão entrar numa casa. Entre também e achará o HM 02 - Fly. Agora poderá voar à qualquer cidade de Sinnoh já visitada antes, basta ensinar esta técnica a um de seus pokémons. Se ir à 2ª casa mais próxima ao ginásio, receberá o Coin Case (o item para guardar moedas usadas no Game Corner). Não há mais nada de tão importante a fazer nessa cidade. Antes de mais nada, aproveite que agora você pode usar Fly e voe para Jubilife, entre no Pokétech Company e fale com o president, ele vai dar outra nova função pro seu Pokétech (Marking Map). Volte para a cidade Hearthome, siga em direção sul e entre na rota 212.

ROTA 212

A rota 212 fica ao sul de Hearthome. Lute com vários treinadores aqui. Na metade do caminho começará a chover. Pegue os itens e as berries que encontrar pelo caminho. Os policiais que tem nesta rota só batalharão com você à noite. Se você passar na frente de dois treinadores ao mesmo tempo, farão uma batalha em dupla com você, mas se passar mais perto da frente de um do que do outro, pode ser uma batalha normal, depende da posição que você está na hora que o treinador te avistar. Você verá a mansão pokémon nesta rota, mas não iremos explorá-la por enquanto. Ela é opcional, no fim do detonado falaremos sobre ela.



Em uma parte da rota, começará a chover. Procure lutar com todos os treinadores, afinal, você ganha dinheiro e exp. points. A chuva permanecerá durante as batalhas, saiba que quando chove, golpes de água tornam-se mais fortes e golpes de fogo tornam-se mais fracos. Verá em um certo ponto umas pontes (pistas) finas, que você atravessa com a bike. Numa delas chegará em um item, na outra chegará numa casa que tem uma mulher de guarda-chuva na frente.

Tem um lugar que você passará e estará cheio de lama, e você não poderá usar a bike nesse trecho, procure andar pelo matinho. Vá seguindo caminho à mais extrema direita e chegará na próxima cidade. Use o Dowsing Machine (Item Finder) do Pokétech nessa última parte da rota, há item escondido por aqui.

A CIDADE PASTORIA

Ao entrar na cidade, vá ao Centro Pokémon e recupere seus pokémons. Esta é a cidade onde tem o Safari Zone, mas tem um cara do team Galactic lá. No Mart da cidade você ainda encontra Dusk e Quick balls. Mas agora vamos direto ao ginásio. O ginásio é inundado de água. É necessário apertar botões para que o nível de água mude. Botões amarelos baixarão o nível de água ao mínimo, botões verdes deixarão o nível de água médio e botões azuis aumentarão o nível de água ao máximo. Lute com os treinadores, eles te darão algumas pistas. No fim estará o líder de ginásio.



Crasher Wake usa:



Gyarados lv.27



Quagsire lv.27



Floatzel lv.30

Os levels dos pokémons são iguais ao do gym anterior, então, se não teve dificuldades para passar do ginásio anterior, também não terá para passar desse. Use golpes elétricos, em Quagsire é melhor usar um tipo planta, já que ele é água/terra e resistente a elétrico. Se for usar um tipo planta contra Gyarados e Floatzel, lembre-se que Gyarados é do tipo voador e Floatzel tem um golpe do tipo gelo, e que planta tem fraqueza a voador e gelo. Derrote-o e pegue a insígnia.



Agora vá em direção à Safari Zone. Fale com a mulher do guarda-chuva ali perto para ganhar um acessório. Dentro do Safari Zone você poderá pegar vários pokémons, mas o mais importante é que lá você encontra o HM 05 - Defog. Entre no Safari e converse com uma menina no começo e ela te dará o HM. Após sair do Safari, fale com um membro do team Galactic que tem ali e ele fugirá. Vá na direção por onde ele fugiu e será surpreendido pelo seu rival (pelas costas). Batalhe com ele e derrote-o, ele não deverá ser um grande problema, mas se for, é porque você não andou treinando, seus pokémons já deveriam estar em levels mais avançados do que os dele.



Nesta batalha ele usará:

Se você escolheu Piplup:



Starly lv.26,



Buizel lv.25,



Ponyta lv.25 e



Grotle lv.28

Se você escolheu Turtwig:



Starly lv.26,



Buizel lv.25,



Roselia lv.25 e



Monferno lv.28

Se você escolheu Chimchar:



Starly lv.26,



Roselia lv.25,



Ponyta lv.25 e



Prinplup lv.28

Uma vez que derrotá-lo, siga à rota 213 indo pra direita. Esta rota é curta, verá que os Shellos daqui tem cor diferente, isso significa que você está no lado leste de Sinnoh, e os Shellos daqui são azuis. Você também encontra Wingull e Floatzel. Atravesse a rota pegando os itens e lutando com os treinadores. Verá o membro do team Galactic aqui, fale com ele e ele fugirá. Fale com ele todas as vezes que encontrá-lo. No final dela, tem uma casa onde você pode recuperar o seu pokémon.

VALOR LAKEFRONT

Quando sair desta rota chegará a um lugar, tem uma casa aí que na verdade é um restaurante, haverá 5 batalhas em dupla aqui, os pokémons dos treinadores estão todos ao redor do lv.22, não deve ser difícil derrotá-los neste ponto do jogo, portanto, enfrente-os, eles darão exp. à seus pokémons e dinheiro. Este restaurante fica aberto das 9:00 às 23:00 e você poderá lutar com os treinadores aqui uma vez por dia. Tem um palhaço numa casa que te dá o TM 89.

Ao sair do restaurante, o membro do team Galactic vai estar te esperando, fale com ele e ele irá embora. Encontre com ele de novo mais a frente e, cansado de ser perseguido, batalhará com você (tem Glameow lv.25). Nos matinhos, aparece Girafarig. Você ainda encontrará Cynthia aqui, ela lhe dará um remédio (SecretPotion) para curar os Psyducks (lembra? lá atrás, na rota 210, tinha Psyducks bloqueando o caminho, o remédio é para eles).



Antes de ir dar o remédio aos Psyducks, siga o caminho logo a frente. O Caminho que te levará até a cidade Veilstone. Explore a rota 214 agora, lute com os treinadores e pegue os itens. Aqui você verá a Ruin Maniac Cave, uma caverna que você pode encontrar Hippopotas, mas na maioria das vezes aparece Geodude mesmo, mas, conforme a quantidade de Unowns de diferentes letras que você tenha capturado, aumentam as chances de você encontrar Hippopotas nesta caverna. Aqui tem um cara fanático por Unowns, dependendo de quantas letras de Unowns você tem capturado, ele irá cavando um túnel maior. Assim que você capturar todas as 26 letras dos Unowns, o túnel estará completo e o carinha irá parar de cavar, então, será aberta uma passagem para Solaceon Ruins onde você poderá encontrar os Unowns ! e ?. E é aqui também que você encontra o TM 28 - Dig, e você pode usar este TM como se fosse uma técnica de HM. Quando você estiver dentro de uma caverna ou de um prédio, use Dig e irá parar na entrada do lugar, assim você não precisará mais de usar Escape Rope. Isso tudo além de ele ser um ótimo golpe, funciona como o Fly nas batalhas.

No fim da rota 214 está a cidade Veilstone, saia pela esquerda e atravesse a rota 215 e perto na rota 210 dê o SecretPotion aos Psyducks. Cynthia irá aparecer, responda sim a sua pergunta. Receba o Old Charms. Traga um pokémon que saiba usar o HM05 - Defog, aquele que você pegou na Zona Safari, se ainda não ensinou, ensine a um de seus pokémons, pois vai precisar dele agora. A saída para o norte agora está aberta.

Derrote 3 treinadores e pegue 3 itens. Após passar a grama alta, verá que chegou num lugar que tem uma neblina. Use Defog para melhorar sua visibilidade. Vá atravessando a rota, procure pelos treinadores e pelos itens. Se for de noite, você pode achar Noctowl por aqui. Haverá algumas pistas que será necessário a ajuda de sua bike para atravessá-las. Agora é só ir lutando com os treinadores, mais para frente acabará a neblina e estará a entrada da próxima cidade.



A CIDADE CELESTIC

Terá um membro do team Galactic aqui, logo nos encarregaremos dele. Vá ao centro pokémon e recupere os seus pokémons. Fale com o cara que está à esquerda dentro do centro pokémon, receberá uma Great ball. Vá até a casa que está mais à esquerda ao sul da cidade para receber uma nova função para o seu Pokétch (Analog Watch, troca as marcações de AM-PM por um relógio de 24 horas). No norte direito da cidade você poderá comprar itens, você pode conseguir por aqui Timer ball e Wise Glasses.

Vá ver o membro do team Galactic que está no meio da cidade. Quando se aproximar dele, a velha que estará no caminho dirá que tem alguém bloqueando a caverna. Siga até vê-lo, fale com ele, derrote-o numa batalha (Croagunk lv.27 e Beautifly lv.25). Você verá a velha de novo, dê a ela o Old Charms. Aqui dentro da caverna encontrará 3 pokémons, tratam-se de Uxie, Mesprit e Azelf. Mais para frente poderá conhecer mais sobre eles.



Por enquanto, receba o HM 03 - Surf da velha. Ele serve para você nadar pelas águas, mas para isso precisará derrotar a líder da cidade de Hearthome. Saia da caverna e um cara de cabelo azul (evidentemente o líder do team Galactic) falará sobre o Mt. Coronet e depois irá embora. Agora, dirija-se a rota 211, saindo pelo lado esquerdo, vamos explorá-la. Antes de lutarmos pela 2ª insígnia, eu falei que era possível explorar apenas o lado oeste desta rota, agora sim podemos explorar o lado leste dela. Tem mais treinadores na rota 211, se quiser, capture Machoke ou Graveler. Poderá explorar um pouco o Mt. Coronet também, mas você não poderá continuar por causa das pedras redondas que bloqueiam seu caminho. Não há muito o que se fazer. Voe até a cidade Hearthome para podermos ir ao ginásio.

O GINÁSIO DA CIDADE HEARTHOME

Recupere os seus pokémons e vá direto ao ginásio. O ginásio agora está aberto e a líder estará te esperando. Aqui os treinadores usam tipo fantasma. Quando entrar, verá uma sala com uma plataforma, que se você subir nela, perceberá que funciona como elevador. Em cada uma das seguintes salas tem um cartaz, leia e terá uma pergunta, responda-a corretamente para não ter que lutar com nenhum treinador. Se você errar, terá que lutar com um treinador específico, dependendo da opção errada que você escolher. Você irá passando pelas portas até chegar a líder do ginásio.



Fantina usa:



Drifblim lv.32



Mismagius lv.36



Gengar lv.34

Nestes pokémons fantasmas, nem pense em usar golpes do tipo normal, terra e lutador. Derrote-a e finalmente poderá usar surf fora do ginásio. Saia do ginásio e verá Cynthia, ela falará sobre os planos do team Galactic na cidade Canalave. Esse é o nosso próximo destino! Mas por enquanto, ensine Surf a um de seus pokémons. Vamos ir para alguns lugares que até então não eram possíveis ir porque você precisava da técnica surf.

EXPLORANDO SINNOH COM SURF

Visitar as áreas a seguir é opcional, mas tem muitas áreas que podemos acessar agora que temos surf, se quiser, pode visitá-las:

- No sul da cidade Twinleaf, você pode achar a Keystone usando a função Dowsing Machine de seu Pokétech
- Ao sul da cidade de Sandgem, você pode acessar as rotas 219, 220 e 221, que vão dar no Pal Park, que você só poderá utilizá-lo mesmo após obter a National Dex, mas nestas rotas tem treinadores e itens, que já ajudam a você ganhar mais exp. points e quem sabe subir um level
- No Oreburgh Gate (a caverninha da entrada da cidade de Oreburgh, quem não lembra ela fica à esquerda da cidade), lembre-se de que precisará de Rock Smash, vá seguindo caverna à dentro até achar a água para poder usar surf ... você encontrará um treinador, vale a pena lutar com ele, ele tem 3 pokémons em levels bons. Por enquanto não tem mais nada a fazer nesta caverna
- Vá até a rota 204 (norte de Jubilife) e procure os lugares com água onde você possa surfar, use surf e achará o item do outro lado
- No Ravaged Path (a caverna ao norte da rota 204), use Rock Smash e depois surf, explore o que tiver mais para frente e achará itens, é um longo rio, pare sempre que encontrar terra firme, mas depois volte e explore até o fim do rio
- Na rota 205 (direita de Floaroma), use surf à esquerda da ponte, depois siga pro norte, indo mais à esquerda, você chegará em um lugar chamado Fuego Ironworks (saiba mais no fim do detonado), aqui você encontra pokémons em lv.28-30, bom para treinar. E se surfar seguindo ao sul, voltará no Floaroma Meadow, tem vários itens escondidos por aqui, use o Dowsing Machine de seu Pokétech
- Volte no Valley Windworks e surf, agora no lado direito, para encontrar TM 24 - Thunderbolt
- Na parte direita mais ao norte da cidade Eterna use surf e procure por um item escondido (usando a Dowsing Machine)
- No Mt. Coronet tem dois lugares onde você pode atravessar a água usando surf, num deles você consegue Dawn Stone e no outro Protein
- Saindo de Hearthome pela esquerda, entre na rota 208, siga caminho abaixo, veja a água e use surf. Enquanto você ainda não tiver o Waterfall para subir a cachoeira, você só poderá batalhar com um pescador
- Saindo de Hearthome pela direita, entre na rota 209, tem uma ponte com um Pikachu aqui, use surf, ande até o fim deste canto e surfe denovo para chegar no item
- No norte da rota 212, perto do Pokémon Mansion, tem um lugar onde você poderá usar surf e achar um incense, pro sul desta rota, tem um lugar onde você encontra o TM84, usando surf
- Saindo à direita de Pastoria, na rota 213, vá até a praia, use surf e vá seguindo as pedrinhas, procurando uma abertura para você passar, entre e surfe ao redor, tem uns treinadores pra lutar aqui (eles usam pokémons aquáticos em lv.29-32)
- Na rota 214, perto de uma entrada de Veilstone, atravesse a água com surf e consiga Rare Candy



Pronto! Vamos a parte para prosseguir a jornada: Use Fly até a cidade Jubilife. Aproveite que está aqui e vá até o Pokétech Company, fale com o president que ele lhe dará uma nova função para o seu Pokétech (Link Searcher). Se precisar, recupere seus pokémons. Saia pela esquerda da cidade e use Surf na água. Você está agora na rota 218. Atravesse-a, passando por todos os treinadores. Nos matinhos, poderá encontrar Gastrodon e Mr. Mime (se joga Diamond) ou Glameow (se joga Pearl). Logo estará na cidade Canalave.

A CIDADE CANALAVE

Quando estiver entrando, o pai de Lucas/Dawn (que é um dos Prof^o Rowan's Aide) irá fazer com que sua Pokédex mostre as diferenças de pokémons machos e fêmeas. Na 1ª casa aqui você recebe o TM48. Acima do Poké Mart está a casa do Move Deleter, ele pode fazer um pokémon seu esquecer um golpe, mesmo se for uma técnica de HM (que não pode ser esquecida). Recupere seus pokémons e prepare-se para batalhar com seu rival. Atravesse a ponte no lado esquerdo da cidade e ele estará te esperando.



Nesta batalha ele usará:

Se você escolheu Piplup:



Staravia lv.31



Heracross lv.30



Buizel lv.32



Ponyta lv.32



Grotle lv.35

Se você escolheu Turtwig:



Staravia lv.31



Heracross lv.30



Buizel lv.32



Roselia lv.32



Monferno lv.35

Se você escolheu Chimchar:



Staravia lv.31



Heracross lv.30



Roselia lv.32



Ponyta lv.32



Prinplup lv.35

Derrote-o, depois volte ao Centro Pokémon para recuperar seus pokémons. Antes de irmos para o ginásio, quero dizer que nessa cidade tem uma biblioteca e um barco que pode te levar até a Iron Island, lá você poderá ganhar o ovo de Riolu, a pré-evolução de Lucario. Agora é uma boa hora de ir para lá. Saiba mais pro fim do detonado.

De volta a Canalave, volte a ponte onde tinha batalhado com seu rival e chegará ao ginásio desta cidade. É bom que seus pokémons estejam recuperados pois haverá várias batalhas nesse ginásio. Ao entrar verá quadrados marcados com os sinais de + e -, são plataformas que sobem ou descem para um andar do ginásio. Os treinadores desse ginásio estarão guardando várias passagens, esteja preparado para enfrentá-los. No topo do gym estará o líder.



Byron usa:



Bronzor lv.36



Steelix lv.36



Bastiodon lv.39

Pokémons metálicos têm uma boa resistência, use golpes de fogo ou água para ter vantagem, se tiver, use golpe lutador também, pois pokémons metálicos tem uma boa resistência a vários tipos, e é imune a golpes venenosos. Derrote-o, e você finalmente poderá usar Strenght fora das batalhas. Saia do ginásio (verá seu rival, mas ignore totalmente o que ele disser, ele te chamará para ir na biblioteca, não vá!) e recupere seus pokémons.

Agora que você pode usar Strenght, vamos voltar àquela caverna da entrada da cidade de Oreburgh. Lembre-se que você precisará usar Rock Smash. Vá até aquele lugar onde dá para usar surf e atravesse a água. Se ainda não ensinou, ensine a técnica do HM Strenght a um de seus pokémons, ele agora vai poder empurrar as grandes pedras redondas que aparecerem pelo caminho, tem algumas delas na caverna. Seja esperto e veja o lugar certo para onde empurrá-las, que você chegará nos itens.

Chegamos numa parte do jogo onde temos 2 opções a fazer: enfrentar o team Galactic nos lagos pelo mundo ou seguir direção à cidade do 7º ginásio. Se enfrentarmos o team Galactic agora, de qualquer jeito teríamos que voltar neles depois da batalha no próximo ginásio. Por isso que você não deve ir na biblioteca de Canalave ainda, senão o team Galactic começará a trazer o caos pro mundo. Vamos conseguir antes a 7ª insígnia para depois passarmos por sucessivas e mais sucessivas batalhas com os vilões, e nos livrarmos de vez deles, e então irmos para o 8º ginásio. Nas batalhas que estão por vir, procure já ir deixando seus pokémons no mínimo ao redor do lv.50, para evitar muitas dificuldades nas batalhas. Use Fly até a cidade Eterna. Saia em direção a rota 211 (direita da cidade).

ATRAVESSANDO ROTAS

Procure a entrada do Mt. Coronet que está seguindo à direita da rota 211. Vá explorando a caverna. Precisarás das técnicas Strenght, Rock Smash, Surf e Defog pelo caminho, é bom mesmo usar Rock Smash e Surf, você encontra itens muito bons, como Revive, Stardust, Full Restore, etc. Em um lugar precisará da bike para atravessar. Vá pegando os itens pela caverna, a saída da caverna está mais ao norte-direita, subindo as escadas.

No fim estará na rota 216. Aqui é meio difícil de se atravessar. Não poderá usar a bike, às vezes ficará preso (afundado) na neve, basta se mover em todas as direções e você flutuará. Tem 5 treinadores nesta rota. Em todas as batalhas começará a nevar granizo (hail), que pode tirar um pouco de HP em cada rodada. Basta "escalar" a montanha. Poderá encontrar nos matinhos daqui pokémons como Snover e Sneasel.



Na parte mais à esquerda encontrará uma casa onde tem uma cama, deite na cama, aperte A e poderá recuperar os seus pokémons. Continue seu caminho seguindo pro norte, até encontrar um grande lugar com matinhos e treinadores. Você terá entrado na rota 217. A neve aqui dificulta a visibilidade e o movimento, sendo que você não poderá nem correr. Se ficar preso (afundado) na neve, lembre-se que para andar denovo você deve mover-se em todas as direções. Use o Dowsing Machine do seu Pokétch para achar itens escondidos na neve!



Por aqui você pode até encontrar alguns itens. Lute com todos os treinadores, mais pra frente terá mais uma batalha de ginásio, e é importante que seus pokémons estejam em um level mais avançado. Tem uma casa aqui que você não pode deixar de pegar o item que tem perto dela, o HM 08 - Rock Climb, depois de ter pegado, entre na casa para receber um item. A saída desta rota está pro norte, no lado esquerdo.

Você verá o Acuity Lake, por enquanto não dá pra fazer nada aqui, mas decore onde é este lugar, pois em muito breve voltaremos aqui. Siga caminho para a próxima cidade.

A CIDADE SNOWPOINT

Não tem muito o que fazer aqui. O ginásio está no meio da cidade, recupere seus pokémons e vamos a ele. No centro do ginásio haverá bolas de neve que você deve desfazê-las, basta passar por cima delas rapidamente, para isso você deve ter uma certa distância para conseguir velocidade. O chão daqui é escorregadio, quanto mais distante do lugar onde você está para o lugar onde você vai parar, mais velocidade você tem quando desliza. Você irá deslizando pelo ginásio todo, faça o seu caminho até chegar na líder.



Candice usa:



Snover lv.38



Medicham lv.40



Sneasel lv.38



Abomasnow lv.42

Contra os pokémons de gelo, é melhor usar golpes de fogo, lutador, ou até mesmo metálico, em Medicham é bom golpe voador, mas cuidado com o golpe de gelo que ele tem. Derrote-a, ganhe a insígnia. Agora você poderá usar a técnica Rock Climb fora das batalhas. Saia, recupere seus pokémons. Voe até Jubilife e vá até o Pokétch Company, fale com o president que ele lhe dará uma nova função para o seu Pokétch (Move Tester).

EXPLORANDO SINNOH COM ROCK CLIMB

Trate de ensinar a técnica Rock Climb a um de seus pokémons. Visitar as áreas a seguir é opcional, mas tem muitas áreas que podemos acessar agora que temos Rock Climb, se quiser, pode visitá-las:

- À esquerda de Hearthome, a rota 208, procure por uma parede com um tipo de "pedrinhas" enfileiradas horizontalmente. É aqui que você usa Rock Climb, com ele você escalará a parede, lá encontrará um treinador
- Saia pela esquerda de Celestic, no norte da rota 211 tem pedrinhas escaláveis que você pode chegar nelas depois de usar Rock Smash. Escale-as para conseguir o TM29
- Saindo à direita de Pastoria, procure na entrada da rota 213 um lugar que você pode escalar, você encontrará TM05 e, com a ajuda do Dowsing Machine de seu Pokétch, encontrar um Max Revive
- Na rota 213, na área que tem casas, use Rock Climb e verá uma casa onde você recebe uma nova função para o seu Pokétch (Coin Toss), depois veja no lixo dele um Max Revive
- No Lake Valor dá para escalar atrás da casa do Game Designer, ache o TM85
- Tem um item no lugar onde você pode usar Rock Climb perto do ginásio de Veilstone
- Vá pela direita de Celestic, na rota 210, vá passando até aquela parte que tem umas pontes, por aqui desça usando Rock Climb e chegue no treinador
- Prepare-se para enfrentar aquela nevasca de novo, pois é preciso voltar à rota 216. Lembra que tinha uma casinha aqui onde você recuperava seus pokémons quando se deitava na cama? Pois é, procure um lugar para escalar por aqui, você poderá enfrentar treinadores e achar itens, mais pro fim é que está o TM13 - Ice Beam!



Pronto! Vamos a parte para prosseguir a jornada: Voe até a cidade Canalave. Entre na biblioteca (ela está no lado mais esquerdo ao norte da cidade). Lembra, bem antes, quando você tinha saído do ginásio desta cidade e seu rival tinha te chamado para ir à biblioteca e eu pedi para ignorá-lo? É ... agora vamos ficar uma boa parte do tempo enfrentando o team Galactic. Suba até o último andar da biblioteca. Encontrará o seu rival, Lucas/Dawn e o Prof^o Rowan conversando sobre o trio lendário. O professor pedirá para você ir ao Lake Valor, pro seu rival ir ao Lake Acuity e Lucas/Dawn ir ao Lake Verity. Neste momento haverá um terremoto e todos sairão, saia também, um homem virá avisar que as águas do Lake Valor desapareceram com os explosivos do team Galactic. Vamos lá!



LAGOS VERITY, VALOR E ACUITY

Agora use Fly até a cidade Veilstone e siga ao sul pela rota 213. Vá até aquele lugar onde Cynthia te deu aquele remédio para os Psyducks e onde você encontrou os membros do Team Galactic. Logo aqui tem uma casa que leva a entrada do lago. Aqui haviam duas pessoas bloqueando o caminho, mas que agora já não estão mais.



Quando entrar verá que o lago está completamente seco (verá que os Magikarps que aqui viviam estão pulando e que precisam de água). Lute com 3 membros do Team Galactic pelo caminho até encontrar uma caverna. Entre e lute com um Commander do Team Galactic.



Saturn usa:



Kadabra lv.35



Toxicroak lv.37



Bronzor lv.35

Quando derrotá-lo, ele dirá que Mars está no Lago Verity (norte da cidade Twinleaf) e irá embora. Vá no Centro Pokémon de alguma cidade e recupere seus pokémons. Então voe até sua cidade natal (Twinleaf). Saia de Twinleaf pelo norte e vá para a esquerda, você chegará naquele lugar onde você escolheu o seu pokémon inicial.



Quando entrar, verá o prof^o Rowan, ele dirá que você deve ajudar Lucas/Dawn, que está discutindo com Mars. Derrote os membros do Team Galactic em batalhas em dupla e vá lutar com Mars.



Mars usa:



Golbat lv.37



Bronzor lv.37



Purugly lv.39

Vencendo-a, ela dirá sobre a captura do trio lendário: Uxie, Mesprit e Azelf. Ela irá embora. O Professor dirá que é melhor ir encontrar seu rival no Acuity Lake. Lembra-se que eu pedi para que decorasse onde fica o lago Acuity? Então, use Fly até Snowpoint e siga em direção ao lago.



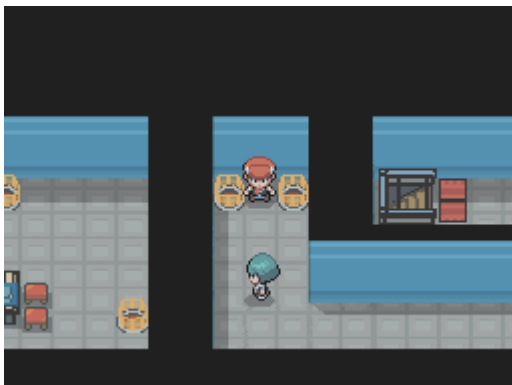
Ao entrar, verá membros do Team Galactic espalhados pelo lugar, depois encontrará o seu rival que acaba de lutar com Jupiter (menos um para enfrentar). Jupiter dirá que cumpriu sua missão e vai para a base secreta do Team Galactic em Veilstone. Então, voe até Veilstone.

QUARTEL GENERAL DO TEAM GALACTIC

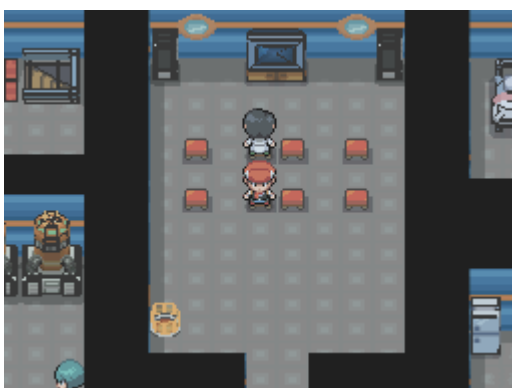
Uma vez que chegar na cidade de Veilstone, recupere seus pokémons. Siga para à direita-norte da cidade, onde tem um prédio preto. Esse é o quartel do Team Galactic, mas a porta está trancada, fale com o membro que está do lado de fora, o mané desastrado vai acabar deixando um item cair, é uma chave (Storage Key). Lembra daquela casa onde você conseguiu o HM02-Fly? Pois é para lá que devemos ir (pra quem não lembra, é uma casa na esquerda-norte da cidade, é a Warehouse). Tem uma porta (portão metálico) aqui, aperte A para abri-lo, então, desça as escadas.



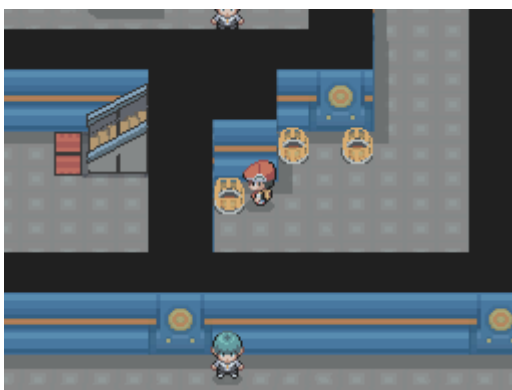
De agora em diante terá de derrotar vários membros do team Galactic, derrote todos, e os cientistas também. O portão situado ao norte está bloqueado com outra chave, você só poderá ir à direita. Passe por dois membros do Team Galactic. Espero que tenha lembrado de ir pegando os itens que encontrar pelo caminho, eles podem ser úteis alguma hora. Suba as escadas e verá outro membro, mas ele não lutará com você, ele falará sobre os teletransportadores (círculos que estão no chão e que te teletransporta para qualquer outra parte do prédio). Siga pela escada.



Aqui tem um dos membros, derrote-o e siga no teletransportador da direita. Aparecerá num lugar onde você vai achar o TM 49. Então, volte e use o teletransportador da esquerda. Na sala seguinte, use o outro teletransportador e aparecerá numa sala com escadas. Use-a e lute com mais um membro. Ignore as escadas por enquanto e use o teletransportador dessa sala, desça as escadas, passe por um cientista e desça novamente. Finalmente encontrará um membro que não lutará com você, o TM 36 e a chave do Team Galactic. Esta chave abrirá todos os portões dentro do quartel. Retorne à sala onde pedi para ignorar as escadas, suba por elas, passe pelos membros do Team Galactic e abra o portão para pegar o TM 21. Agora saia daí e volte àquele prédio preto, o quartel do Team Galactic, pois agora você tem a chave certa.



Abra a porta do prédio preto e suba as escadas. Derrote os 2 membros e verá 3 teletransportadores: um está em uma sala com cadeiras vermelhas (ao norte) e dois à direita. Destes dois que estão à direita, o que está mais acima não nos será útil, lá não tem saída. O que está mais abaixo te levará a um Max Revive. Agora vamos ir ao teletransportador que está na sala com cadeiras vermelhas (ao norte).



Você chegará a uma sala que você poderá recuperar seus pokémons se deitar na cama. Suba as escadas e encontrará 2 membros que você deverá derrotar em uma batalha em dupla. Siga o corredor e encontrará outros 3 teletransportadores. O da direita não tem saída, portanto não use-o, o do meio você poderá encontrar um Elixir e depois use o da esquerda. Deste ponto, suba as escadas e salve o jogo, pois terá de lutar com o chefe do Team Galactic (se precisar recuperar seus pokémons, aproveite agora). Use a chave para abrir a porta e lute com ele.



Cyrus usa:



Murkrow lv.40

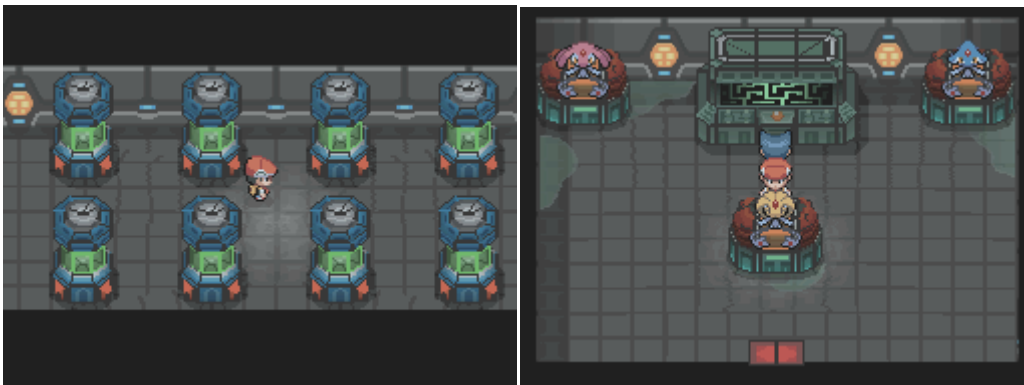


Sneasel lv.43



Golbat lv.40

Derrote-o e você receberá a Master Ball, a melhor pokébola no jogo. Use-a em um pokémon lendário, já que eles são difíceis de se capturar, e com a Master Ball você captura o pokémon sem ter que enfraquecê-lo e sem a chance de ele escapar. De preferência, deixe para usá-la em Cresselia ou Mesprit. Cyrus, o líder do Team Galactic, dirá que quer ser o seu parceiro e te chamará para ir ao Mt. Coronet. À direita tem 2 teletransportadores, um verde e um amarelo, use o amarelo. Você aparecerá num corredor escuro com cápsulas que contêm ovos. Antes de entrar, salve mais uma vez o jogo, pois terá mais uma luta. Uma vez que entrar, verá o trio lendário e um Commander do Team Galactic.





Saturn usa:



Kadabra lv.38



Toxicroak lv.40



Bronzor lv.38

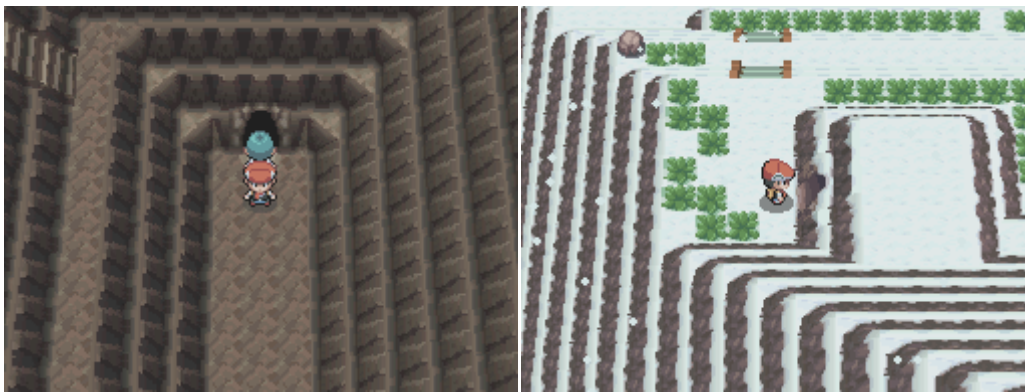
Derrote-o, então aperte o botão vermelho na máquina para libertar o trio lendário. Volte atrás e use o teletransportador verde para sair. Agora, recupere seus pokémons em um centro pokémon, prepare um estoque de Ultra balls, pois você deverá capturar um lendário (deixe para usar a Master ball em outro). Se achar que precisa de certas potions e revives, é bom trazer, pois capturar um lendário não é nada fácil. Use Fly até a cidade de Oreburgh, saia pelo norte usando sua bike.

SUBINDO O MT. CORONET

Primeiramente, certifique-se se está trazendo pokémons com as técnicas Surf, Strengh e Rock Climb. Vá até a rota 207 e entre no Mt. Coronet. Use surf aqui, no final do caminho, verá que na parede da caverna tem umas pedrinhas, como se fosse um lugar para escalada. Fique de frente para elas e use a técnica Rock Climb para escalar. Os pokémons selvagens aqui estarão do lv.36 à lv.38. Comece a explorar esta nova área agora. Recolha os itens que encontrar, você pode achar aqui o TM 80 - Rock Slide, e o Revive. Na parte de trás da caverna haverá uma abertura na parede (você só pode encontrar esta entrada se derrotou o Cyrus e o Saturn naquele prédio e ter liberado o trio lendário), entre e suba as escadas. Derrote os membros do Team Galactic que encontrar, siga seu caminho e encontrará uma saída.



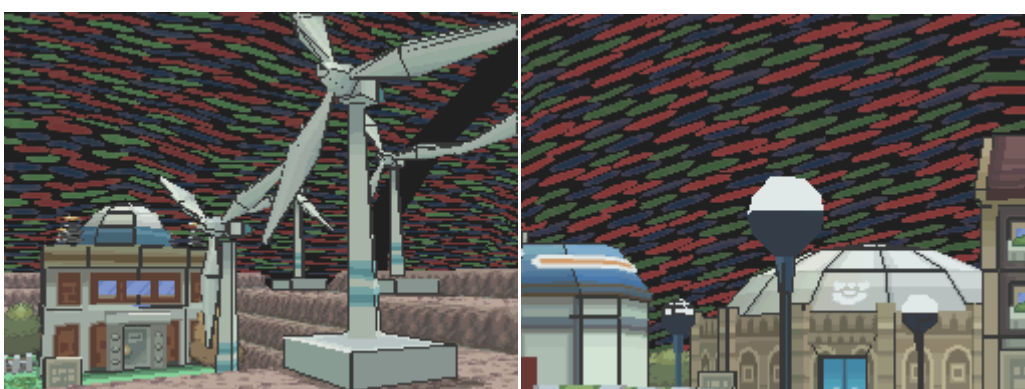
Vai estar nevando, tendo aquele efeito de hail nas batalhas. Siga à direita, norte e use Rock Climb mais pra frente nas paredes para escalar. Você poderá encontrar o item Nugget numa pedra por aqui. Daqui pra frente os pokémons selvagens irão aparecer até o lv.42. Na caverna que está à direita desta área você pode encontrar itens escondidos, use o Dowsing Machine do seu Pokétech. No lado de fora tem uma caverna que está à esquerda, use Rock Climb lá e vá lutando contra os membros do Team Galactic que aparecer. Ah, se procurar bem, poderá achar Chimecho pelas cavernas. À direita desta caverna encontrará uma saída.



Siga em direção ao norte, encontre uma caverna onde você luta com 2 membros do Team Galactic. Não poderá ir muito longe, pois um membro do Team Galactic bloqueia uma passagem. Quando todos eles saírem do Mt. Coronet, volte a esta passagem e consiga o TM 02. Do lado de fora, use Rock Climb do lado esquerdo. Se ir empurrando as pedras com Strength, poderá evitar os matinhos. Siga caminho à esquerda e quando encontrar outra entrada para a caverna, entre. Passe por mais alguns membros e quando encontrar a próxima saída, salve antes de passar por ela. Prepare-se, em breve terá de lutar com o lendário guardião da versão que você joga.



Agora você está nas ruínas do Mt. Coronet (Spear Pillar). Derrote os membros que estão guardando a entrada com uma batalha em dupla, então salve o jogo e siga adiante. Você vai ver Mars, Jupiter e Cyrus. Cyrus irá despertar Dialga/Palkia, o lendário que ele irá despertar será de acordo com a versão que você está jogando. Aprecie a cena. Sempre que possível salve o jogo.



Mars e Jupiter virão lutar com você numa batalha em dupla, seu rival lutará ao seu lado para ajudá-lo.



Jupiter e Mars irão usar:



Bronzor lv.41



Bronzor lv.41



Purugly lv.45



Skuntank lv. 46



Golbat lv.42



Golbat lv.41



Seu rival lutará ao seu lado, os pokémons que ele está agora são esses:

Se você escolheu Piplup:

Se você escolheu Turtwig:

Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.40



Staraptor lv.40



Staraptor lv.40



Munchlax lv.40



Munchlax lv.40



Munchlax lv.40



Heracross lv.42



Heracross lv.42



Heracross lv.42



Buizel lv.41



Buizel lv.41



Roselia lv.41



Ponyta lv.41



Roselia lv.41



Ponyta lv.41



Torterra lv.43



Infernape lv.43



Empoleon lv.43

Depois de derrotá-las, seu rival irá recuperar seus pokémons e irá embora. Então, chegou a hora da batalha final contra o Team Galactic, contra o líder Cyrus.



Cyrus usa:



Honchkrow lv.45



Gyarados lv.45



Weavile lv.48



Crobat lv.46

Cyrus usará o poder de Dialga/Palkia para destruir o tempo/espaço do mundo, mas antes de fazê-lo, o trio lendário chegará e anulará os poderes do guardião. Lucas/Dawn e Prof^o Rowan irão pedir para que você derrote/capture Dialga/Palkia para poder salvar o mundo. Nesse instante, salve o jogo, pois, o 1^o passo que você der, começará a batalha contra o lendário guardião, que está no lv.47.



Depois da batalha, o professor e Lucas/Dawn irão te parabenizar por sua vitória. Lucas/Dawn irá te levar de volta à entrada das ruínas. Volte ali no local onde estava Dialga/Palkia e ache o item Adamant Orb/Lustrous Orb, que quando equipado ao guardião, aumenta seu poder. Agora finalmente poderá encontrar o trio lendário se quiser capturá-los, saiba como no fim do detonado. Use Fly seguindo para o lago Valor, iremos atravessar a rota 222.

Ao lado às casas tem um caminho à direita do lago Valor, antes um homem bloqueava a passagem, mas agora já poderá passar. Na rota 222 é possível encontrar Chatot pelos matinhos. Tem vários treinadores aqui, lute com todos, pois a batalha do último ginásio e da Elite 4 se aproxima e você deve ter pokémons com levels mais elevados. Fale com todos os Pikachus numa casa aqui. O guarda só luta à noite. Explore a rota por completo, pegue os itens, a saída está mais a direita o possível. Chegará na cidade do último ginásio.

A CIDADE SUNYSHORE

Ao entrar na cidade, Flint (um membro da Elite 4) virá e falará sobre a Elite 4 e o líder desta cidade. No momento o ginásio está bloqueado. Ao norte do Centro Pokémon e do Mart da cidade tem uma loja onde você pode comprar adesivos para a colocar em suas pokébolas.



Ao norte desta cidade tem uma praia onde você encontrará Jasmine, uma antiga líder de ginásio, das versões de Gold/Silver/Crystal. Ela dirá que o líder desta cidade está no farol (Lighthouse). Suba a ponte, na parte esquerda-sul tem uma Thunder Stone. Numa casa você pode receber novas funções do Pokétech mostrando o pokémon com a Nature que é pedida. Entre na Lighthouse, encontrará o líder, fale com ele e ele voltará ao ginásio. Vá até o ginásio, mas Flint estará bloqueando. Fale com ele que ele te deixará entrar.



Espero que seus pokémons estejam acima do lv.50, neste ponto do jogo já deveriam ter passado desse level. Os ataques aqui baseiam-se no tipo elétrico, mas os pokémons aqui não são todos elétricos. O próprio líder tem um tipo normal e água, mas mesmo assim eles têm golpes elétricos, portanto, traga um pokémon do tipo terra para não ser afetado por golpes elétricos, um tipo terra pode ser de grande ajuda nas batalhas.



Neste ginásio tem engrenagens que giram conforme você pisa nos botões. Elas giram em torno de 90° e 180°, mas isso vai depender da cor do botão que você pisar. Tem 7 treinadores no ginásio e você terá que derrotar todos antes de enfrentar o líder. Eles tem 1 ou 2 pokémons cada treinador, todos possuem golpes elétricos, ainda que alguns não sejam do tipo elétrico. Faça seu caminho até o líder, esteja preparado para enfrentá-lo.



Volkner usa:



Raichu lv.46



Ambipom lv.47



Luxray lv.49



Octillery lv.48

Saia do ginásio e recupere o seus pokémons. Agora você tem todas as 8 insígnias. Volte lá onde estava Jasmine, fale com ela, ela verá sua insígnia e te dará o HM 07 - Waterfall. Ensine-o a um de seus pokémons pois vamos usá-lo agora mesmo. Antes de seguir em frente, vamos ir para alguns lugares que até então não eram possíveis ir porque você precisava da técnica waterfall.



EXPLORANDO SINNOH COM WATERFALL

Visitar as áreas a seguir é opcional, mas tem algumas áreas que podemos acessar agora que temos waterfall, se quiser, pode visitá-las:

- Use surf e depois waterfall nas rotas 208 e 210, lá encontrará itens. Nade até ver uma cachoeira, fique de frente pra ela e aperte A, seu pokémon com a técnica do Waterfall fará você subir a cachoeira
- Lembra quando você estava subindo o Mt. Coronet e tinha passado por um lugar com uma cachoeira? Vá para lá, use waterfall e suba a cachoeira e encontre o item na pedra

Pronto! Vamos a parte para prosseguir a jornada: Volte ao lugar onde estava Jasmine e, tendo um pokémon que saiba usar Waterfall, já podemos surfar nesta rota 223 e seguirmos em direção a Victory Road. Na rota 223, basta seguir caminho em direção ao norte. Lute com todos os treinadores, pegue todos os itens, a liga pokémon está próxima e é preciso que se esteja preparado. Todos os treinadores desta rota tem pokémons de água. No fim estará uma cachoeira, use a técnica do Waterfall e suba. Recupere seus pokémons no Centro Pokémon que existe aqui. Prepare-se para entrar na maior caverna do jogo, a Victory Road!

VICTORY ROAD

Esta é a última caverna que te leva ao desafio final da liga: a Elite 4. Nela haverá muitos treinadores, e você precisará das técnicas Rock Climb, Strength, Rock Smash, Surf e Waterfall, portanto, prepare seus pokémons (calma, você não precisará de Cut, Fly e Defog dentro da caverna). Se quiser treinar seus pokémons, sugiro que treine agora, no começo da caverna, para aproveitar que tem um Centro Pokémon aqui do lado de fora da caverna, e quando precisar recuperar seus pokémons é só voltar ao Centro. Quando achar que seus pokémons estão num level bom, prossiga caminho na caverna. Você poderá encontrar Onix e até Steelix selvagens aqui.

Recolha os itens que encontrar pelo caminho, alguns deles podem ser úteis quando você for lutar contra a Elite 4. Explore bem a caverna, é bom que seus pokémons vá subindo levels, por isso lute com todos os treinadores (lembe-se que eles vão te dar dinheiro se derrotá-los, e é bom se precisar de comprar itens para enfrentar a Elite 4). Você ficará um bom tempo aqui, tenha paciência, fique esperto quando tiver que usar sua bike. Depois que conseguir atravessá-la, basta sair.



Você terá que subir mais uma cachoeira e verá a torre da liga. Entre. Vá direto recuperar seus pokémons, ponha a sua melhor equipe de pokémons, então salve o jogo. Tem um cara bloqueando uma porta, aproxime-se dele e seu rival virá e te desafiará. É a sua última batalha contra ele, seus pokémons já estão todos no último estágio.



Esteja preparado, pois agora ele tem:

Se você escolheu Piplup:

Se você escolheu Turtwig:

Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.48



Staraptor lv.48



Staraptor lv.48



Snorlax lv.51



Snorlax lv.51



Snorlax lv.51



Heracross lv.50



Heracross lv.50



Heracross lv.50



Floatzel lv.49



Floatzel lv.49



Roserade lv.49



Rapidash lv.49



Roserade lv.49



Rapidash lv.49



Torterra lv.53



Infernape lv.53



Empoleon lv.53

Quando derrotá-lo, poderá falar com o cara que bloqueia a entrada. Mas antes verifique se está com os pokémons certos para usar contra a Elite 4, veja também se não precisa de mais algum item para usar durante e entre as batalhas. Uma vez que entrar, não poderá voltar pro Centro e recuperar seus pokémons, portanto, leve itens de recuperação, como Max Potion e Full Restore, e recupere seus pokémons antes de entrar. Quando se achar preparado, salve o jogo, fale com o cara que bloqueia a entrada e ele te deixará passar.

A ELITE 4

Ao entrar, não poderá voltar. A única opção agora é derrotar os membros da Elite 4. Lembre-se que você pode usar itens de recuperação durante as batalhas e entre as batalhas de um membro de Elite para o outro.



O primeiro é Aaron, especialista em pokémons insetos, prepare seus golpes de fogo, gelo, pedra ou voador para a batalha, para o Drapion, é melhor um golpe do tipo terra, para o Heracross, use tipo voador.



Aaron usa:



Dustox lv.53



Drapion lv.57



Vespiqueen lv.54



Heracross lv.54



Beautifly lv.53

A próxima é Bertha, seu time baseia-se em pokémons de terra, mas que são mistos com tipo água e pedra. Golpes de água são bons aqui, contra Quagsire e Whiscash, é melhor um tipo planta, lembre-se que elétricos não vão afetá-los. Fique esperto, ela tem golpes como dig, earthquake e fissure, nem pense em usar um tipo elétrico ou fogo contra ela.



Bertha usa:



Quagsire lv.55



Hippowdon lv.59



Golem lv.56



Whiscash lv.55



Sudowoodo lv.56

Chegou a vez de Flint, ele é aquele cara que encontramos em Sunyshore. Seu elemento é fogo, mas alguns de seus pokémons não são do tipo fogo. Golpes de água são bons, para Drifblim use golpes elétricos ou de gelo, para ter vantagem contra Lopunny, golpe lutador.



Flint usa:



Rapidash lv.58



Infernape lv.61



Steelix lv.57



Drifblim lv.58



Lopunny lv.57

O seguinte é Lucian, seus pokémons são do tipo psíquico, o que pode tornar a batalha muito chata. Se tiver golpes noturno ou fantasma e quiser tentar usá-los para obter alguma vantagem, pode tentar. Aviso que o Mr. Mime tem um golpe elétrico, Medicham tem os socos fogo, gelo e trovão, Bronzong tem golpe de terra e o Alakazam sabe usar Recover.



Lucian usa:



Mr. Mime lv.59



Medicham lv.60



Alakazam lv.60



Bronzong lv.63



Girafarig lv.59

Antes de passar pela porta, procure deixar seus pokémons com o máximo de HP. A última é a campeã de Elite, ela é nada mais nada menos que Cynthia, aquela mulher que você encontrava várias vezes pela jornada. Assim que entrar você andará diretamente até ela, por isso que era melhor usar um item de recuperação (se necessário) antes de passar pela porta. Ela é bem difícil de ser derrotada, pois seus pokémons são de vários tipos e usam golpes bem variados.

Milotic, Lucario e Roserade serão os grandes problemas aqui. Nesta batalha você precisará de golpes elétricos, voadores ou de fogo e golpes de gelo ou água (bem, espero que sua equipe tenha golpes de tipos bem variados). Veja bem os pokémons que ela usa para saber que golpes usar contra ela. Cuidado, pois você pode ser surpreendido por algum golpe inesperado dela!



Cynthia usa:



Spiritomb lv.61



Gastrodon lv.60



Milotic lv.63



Garchomp lv.66



Lucario lv.63



Roserade lv.60

Derrotando-a, Prof^o Rowan chegará, e junto com Cynthia, te levarão a Hall of Fame, e você é o campeão! Parabéns, você venceu a liga! Mas ainda tem algumas coisinhas extras a fazer, não pense que acabou não. Espere passar os créditos do jogo. Então, escolha a opção continue do seu jogo.

A CONTINUAÇÃO DO JOGO

Você irá aparecer em seu quarto (sempre depois que você derrota a Elite 4 você aparece em seu quarto). Desça e sua mãe irá dizer que seu rival pegou um barco na cidade de Snowpoint... bom, por enquanto isso não importa. Antes de mais nada é importante obter a National Dex.

CONSEGUINDO A NATIONAL DEX

National Dex é uma Pokédex que guarda informações de todos os pokémons de todas as gerações. Ela é importante para fazer algumas coisas, por isso, tente conseguí-la para poder te ajudar a zerar o jogo. É preciso, primeiro, ter derrotado a Elite 4. Depois, ter a Sinnoh Dex completa. É preciso ter visto os 150 pokémons daquela Pokedéx que você recebeu do Prof^o Rowan no início da jornada. Não é necessário ter visto o Manaphy. Atenção: você só precisa vê-los, não tem a necessidade de capturar todos os 150.

Você deve estar se perguntando: "Eu jogo Diamond (/Pearl), como vou fazer para ver o Palkia (/Dialga)?" É fácil. Depois que derrotar a Elite 4, vá à casa no norte da cidade Celestic e fale com a velha, ela te mostrará a foto do lendário e ele será adicionado à sua Pokédex. Feito isso, a sua Sinnoh Dex estará completa. Se ainda não estiver é porque você deixou de fazer alguma coisa durante a jornada. Certifique-se de qual pokémon você precisa ver e vá atrás dele, te desejo boa sorte. Se você viu vários pokémons selvagens e lutou com todos os treinadores no decorrer do jogo, é provável que depois de ver a foto do lendário a sua Sinnoh Dex já esteja completa. É, quem passava pelos lugares tentando evitar ao máximo os treindores agora se deu mal.



Depois de ter visto os 150 pokémons, volte à cidade Sandgem e fale com o Profº Rowan. Ele irá ver que você completou a Pokédex. Então chegará o Profº Oak (da região de Kanto) e te entregará a National Dex! Depois ele só irá falar das coisas novas que você poderá fazer agora com a National Dex. Assim que ele for embora, o Profº Rowan irá te dar o Poké Radar. Esse item serve para localizar pokémons nos matinhos. Tem pokémons que só aparecem numa área usando-se o Poké Radar.

Para usar o Poké Radar, fique no matinho (você não pode estar usando a bike nesse momento) e use-o. Uns matinhos começarão a mexer, ande sobre eles e aparecerá um pokémon, que pode ser um novo da área. Derrote-o ou capture-o, o Poké Radar ainda estará funcionando, mas se você fugir da batalha, só poderá usá-lo novamente após dar 50 passos. Também é possível achar pokémon shiny através do Poké Radar, muitíssimo raramente, nessa ocasião, o matinho ficará colorido.

POKÉMONS ESPECIAIS

Happiny: um homem na saída de Hearthome te dá um ovo dela se você estiver com um espaço vago em sua equipe.

Riolu: Riley te dá um ovo dele se você ajudá-lo na Iron Island, veja mais no nosso guia da Iron Island.

Eevee: assim que tiver a National Dex, vá até a casa de Bebe (perto do PokéCenter) em Hearthome com um espaço vago na sua equipe e ela te dará um Eevee lv.5.

Drifloon: assim que derrotar Mars no Valley Windworks, irá aparecer um aqui sempre quando for sexta-feira.

Spiritomb: use um Odd Keystone na Spirit Tower na rota 209 e fale com 32 pessoas no underground de Sinnoh, sem contar os hikers que te dão itens, volte à Spirit Tower, agora ela é Hallowed Tower, lá você pode capturá-lo (método não confirmado).

Rotom: assim que tiver a National Dex, vá ao Old Chateau na parte de trás da Eterna Forest entre 22:00 e 4:00, veja mais no nosso guia do Old Chateau



ÁRVORES PARA SE USAR O MEL

Você deve ter notado que, durante a jornada, você encontra itens chamados Honey (mel). Estes itens podem ser usados num certo tipo de árvore, para que mais tarde, apareçam algum pokémon nela. Use o Honey na árvore e espere por mais ou menos de 9 à 12 horas. A árvore começará a chacoalhar. Examine a árvore e um pokémon selvagem aparecerá. Uma dica: salve o jogo antes de examinar a árvore. O pokémon que estiver na árvore não mudará se você depois desligar o jogo, mas o level e o sexo dele poderá mudar se você voltar do lugar onde salvou. Estes são os pokémons que aparecem nas árvores:

Wurmple
Combee
Burmy
Cherubi
Silcoon (somente em Diamond)
Cascoon (somente em Pearl)
Aipom (raramente)
Heracross (raramente)
Munchlax (muito raramente)



Os pokémons poderão aparecer entre os levels 5 e 14. É possível que alguns desses pokémons (principalmente Munchlax) apareçam só em árvores específicas. Se você demorar muito tempo pra voltar até a árvore (+ que 12 horas), o pokémon comerá todo o mel e irá embora.

ÁREAS OPCIONAIS, LENDÁRIOS E PÓS-JOGO

Agora que você obteve a National Dex, muitas áreas tornaram-se acessíveis para você. Algumas delas que estão a seguir podem ser acessadas ainda antes da batalha com Elite 4. Vamos a elas!

O TRIO LENDÁRIO

O trio lendário, assim como nas versões antigas, podem ser capturados ainda antes de enfrentar a Elite 4. Em Diamond/Pearl, o trio de lendários são todos do mesmo tipo (psíquico). Eles são liberados assim que você enfrentar Dialga/Palkia. Com a libertação deles, os TMs dos golpes Thunder, Blizzard e Fire Blast poderão ser encontrados. Traga muitas Ultra balls para tentar capturá-los.

AZELF

Ele está no Lake Valor. Agora você pode usar surf sobre as águas do lago, por aqui está o TM 25. Quando encontrá-lo na caverna, salve o jogo e fale com ele. A batalha começará, ele está no lv.50.



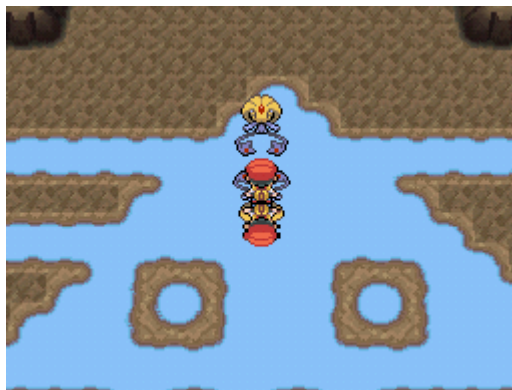
MESPRIT

Ele está no Lake Verity. Agora você pode usar surf sobre as águas do lago, por aqui está o TM 38. Ao encontrá-lo na caverna irá embora, e de agora em diante, ele poderá aparecer pelos matinhos do continente, assim como Latias, Latios e os cães lendários nas versões anteriores. Ele também pode aparecer quando estiver usando surf. Quando encontrá-lo, só dará tempo de atacar uma vez que ele irá fugir, e das próximas vezes que encontrá-lo, ele estará com o dano que você deixou da última batalha. Se você tem um pokémon que tem a habilidade que faz previnir que o pokémon escape da batalha, é bom usá-lo. Usar golpes que o deixe dormindo pode te dar umas rodadas até que ele acorde. Ele está no lv.50. Pode ser localizado pelo mapa do Pokétech (Marking Map) que o prof^o Rowan te fala.



UXIE

Ele está no Lake Acuity. Por aqui estará o TM 14. Quando encontrá-lo na caverna, salve o jogo e fale com ele. A batalha começará, ele está no lv.50.



OLD CHATEAU

Esta área poderá ser acessada logo após atravessar o Cycling Road pela 1ª vez. Vá até a Eterna Forest e lá procure por algum lugar que, quando você usar Cut, consiga encontrar o Old Chateau. Dentro, poderá encontrar Gastlys lv.12-16 e alguns itens. Mas este lugar fica mais interessante assim que conseguir a National Dex.



Tendo a National Dex, volte aqui à noite, entre 22:00 e 4:00, de acordo com o horário de seu Pokétech. Fale com Gardenia do lado de fora e vá investigar a TV que tem lá dentro. Você terá a chance de encontrar um Rotom lv.15. Ele é do tipo fantasma/elétrico.

IRON ISLAND

Você poderá ir à Iron Island pegando o barco na cidade Canalave. Vá até o porto e de lá, peça para o marinheiro te levar lá. Esteja carregando no máximo 5 pokémons, precisará deste espaço vago na sua equipe. Fique tranquilo pois não precisará da técnica de nenhum HM lá. Quando chegar verá uma casa isolada a ilha, entre, a casa está vazia, siga para a caverna.



Tem treinadores para batalhar e itens a serem pegos por aqui. Em um lugar pode até ser encontrado Steelix. Quando entrar, siga pelas escadas da esquerda, veja o que tem por lá, volte e siga pelas escadas da direita. Explore tudo por aqui, depois siga até encontrar um treinador chamado Riley, ele pedirá sua ajuda para chegar até o andar mais baixo. Você fará batalhas em dupla ao lado dele, ele tem um Lucario lv.34. Hehe! Além de ele se vestir como o herói do filme do Lucario, o pokémon que ele usa é o Lucario.



Riley lutará ao seu lado com



Lucario lv.34

Siga caminho lutando com os treinadores e pegando os itens, até encontrar 2 membros do Team Galactic, derrote-os e como agradecimento, Riley lhe dará um ovo (se você estiver com um lugar vago na sua equipe), deste ovo nascerá Riolu, a pré-evolução de Lucario. Lembrando que ele nasce no lv.1 e que ele só evolui por felicidade e de dia.

FULL MOON ISLAND E CRESSELIA

Você só poderá encontrá-la assim que conseguir a National Dex. Tem uma família na cidade Canalave numa casa que está acima do porto, fale com eles, tem um menino doente que só pode ser curado com a Lunar Wing, guardada por Cresselia. Depois de falar com eles, fale com o cara que te leva de barco (que se revela ser o pai do menino doente), e você irá até a Full Moon Island. Lá, encontrará Cresselia, mas ela voará, deixando cair a Lunar Wing, e você poderá encontrá-la nos matinhos do continente, assim como Mesprit.



É uma boa usar a Master ball contra ela, já que você encontra ela no matinho sem saber quando. Em lendários que ficam parados, esperando que você batalhe, nestes é melhor usar Ultra Ball, assim você poderá salvar antes da batalha, e caso não capture, poderá voltar de onde salvou. Cresselia está no lv.50, pode ser localizada pelo mapa do Pokétech. Depois de capturar Cresselia, volte para ver o menino doente em Canalave, e ele estará curado. Verifique se Byron está em uma das casas em Canalave, você pode receber o Metal Coat dele.

SOLACEON RUINS

Aqui é onde você poderá encontrar os Unowns lv.14-25, cada um desses pokémons representa uma letra do alfabeto. Quando entrar, na parede, tem uma mensagem na linguagem dos Unowns, ela diz a direção que você deve ir. Saia pelo norte-direito e fale com o menino. Depois saia pelo sul-esquerdo. Lute com um treinador aqui, depois faça seu caminho pelo norte-direito. Daqui, siga pelo norte-esquerdo. Saia pelo norte-esquerdo de novo. Por fim, use a saída do sul-esquerdo e estará numa sala onde poderá recolher os itens.



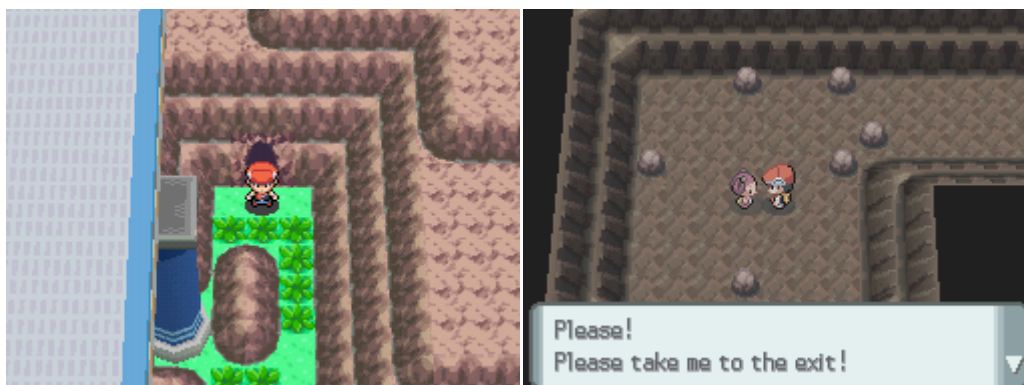
FUEGO IRONWORKS

Este lugar pode ser acessado assim que você derrotar a líder de ginásio Fantina. Você encontra este lugar usando surf na rota 205. Do lado de fora você pode encontrar pokémons selvagens. Dentro tem alguns treinadores e itens. Tem umas setas no chão que, quando pisadas, te arrasta para a direção que elas apontam, assim como no ginásio de Giovanni nas versões FireRed/LeafGreen e o ginásio de Tate e Liza em Ruby/Sapphire. Não é muito complicado, basta prestar atenção na direção em que as setas apontam. Apenas certifique-se de ter falado com todos e pegado todos os itens, pois um deles é o TM 35 - Flamethrower!



WAYWARD CAVE

Esta caverna fica situada na rota 206, assim que atravessar a Cycling Road já é possível chegar nela. Lá dentro é tudo escuro, de forma que sua visão fique limitada a um passo de distância. Os jogadores das versões anteriores que pensaram que estavam livres de ter que usar o Flash nessas versões, se enganaram. Em Diamond e Pearl é possível usar Flash fora das batalhas sim! Assim como o Dig, é um TM que funciona como HM. Ele é o TM 70, que pode ser encontrado dentro da Oreburgh Gate, depois de se usar Rock Smash. Verifique se você já tem ele. Senão, também é possível comprar um no Veilstone Department Store.



Se você quiser tentar atravessar a caverna mesmo sem Flash, já vou avisando que a travessia é difícil porque haverão batalhas em dupla. Traga um pokémon que saiba usar Rock Smash. Para usar iluminar a caverna, basta fazer o seu pokémon usar Flash e sua visibilidade melhorará. Procure pelos itens na caverna. Aqui, encontre uma treinadora pokémon chamada Mira, ela pedirá sua ajuda para leva-la até a saída da caverna. Você fará batalhas em dupla ao lado dela, ela tem um Kadabra lv.18.



Mira lutará ao seu lado com



Kadabra lv.18

Você não poderá usar o Escape Rope ou o Dig para leva-la à saída da caverna, portanto, lembre-se do caminho de volta. Assim como todo treinador que te segue para fazer batalhas em dupla, seus pokémons serão recuperados depois de cada batalha. Batalhe à vontade, já que seus pokémons serão recuperados depois de cada batalha. Apenas leve Mira até a saída da caverna. É bom ajudar essas pessoas, porque depois você pode revê-las no Battle Tower no fim do jogo, e elas te ajudarão em batalhas em dupla, se escolher esta opção no Battle Tower. Saiba mais pra frente no guia do Battle Tower.



De volta a rota 206, siga o caminho com matinho que tem à esquerda da entrada da Wayward Cave. Passe por debaixo da ponte que é da Cycling Road e prossiga caminho em direção ao norte, até você encontrar uma outra entrada da Wayward Cave. Essa entrada fica debaixo da ponte e não dá para vê-la. Na figura acima eu destaquei o personagem para você saber o local exato da entrada. Aqui não será necessário o uso de Flash, mas precisará da técnica Strength, que só é possível usar depois de ter a 6ª insígnia. Neste lugar é possível encontrar o pokémon Gible lv.15-17, do tipo dragão/terra, ele é assim com Dratini e Bagon. Nesta parte da caverna você encontra alguns itens, e terá que fazer várias manobras com a velocidade de sua bike para seguir adiante (mudando a velocidade da bike enquanto pula as "lombadas" e tendo que virar a bike rapidamente quando o espaço é curto para tomar impulso). O bom nisso tudo é que no final você encontra escondido o TM 26 - Earthquake!

POKÉMON MANSION & TROPHY GARDEN

Este lugar torna-se acessível depois de ter visto seu rival saindo ao sul de Hearthome seguindo em direção a rota 212. A Mansão Pokémon está localizada na própria rota 212. Aqui tem mulheres bloqueando a entrada de duas salas, nas outras você pode conseguir itens! Procure pelos itens, olhe no lixo, fale com as pessoas, encontre o Mr. Backlot.

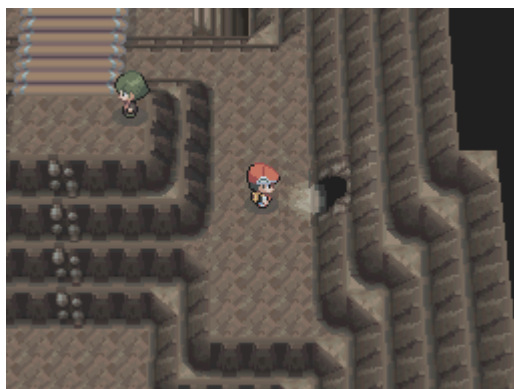


Tem uma porta que te leva para fora da mansão. Você chegará à Trophy Garden, aqui você pode encontrar Pichu e Pikachu. Depois de ter conseguido a National Dex, você pode voltar aqui e falar com o Mr. Backlot todos os dias para ter um novo pokémon a ser encontrado na Trophy Garden. Depois de ter dois pokémons adicionais na Trophy Garden, na 3ª vez que você for falar com ele, ele irá substituir o primeiro pokémon adicional, e assim sucessivamente.

Aqui tem alguns pokémons que, ao falar com ele, ele poderá adicionar na Trophy Garden: Meowth, Jigglypuff, Clefairy, Chansey, Eevee, Porygon, Marill, Castform, Plusle, Minun, Bonsly, Mime Jr., Happiny, Cleffa, Igglybuff, Azurill; e aparecem entre os levels 16-19.

A ROTA 224

Assim que você tiver derrotado a Elite 4, você poderá chegar aqui. Será preciso ter obtido a National Dex. Use Fly e voe até a Pokémon League (norte da Victory Road). Desça a cachoeira e entre na Victory Road. Tenha certeza de que está trazendo um pokémon com a técnica do Defog. Após entrar, desça e use Rock Climb para descer a parede escalando.



Siga para a esquerda e depois para o norte, suba as escadas que estão perto de um velho. Siga caminho, entre numa entrada que tem ali e siga até encontrar uma garota (é aqui que precisa usar Defog). Esta garota é uma treinadora pokémon chamada Marley, ela pedirá sua ajuda para atravessar esta parte da caverna. Você fará batalhas em dupla ao lado dela, ela tem um Arcanine lv.57.



Marley lutará ao seu lado com



Arcanine lv.57

Nada demais, será como as outras pessoas que te pedem para fazer batalhas em dupla ao seu lado, seus pokémons são recuperados após as batalhas. Não espere muito por ela, como sempre, você terá que fazer quase tudo sozinho. Você terá que enfrentar alguns treinadores por aqui. Quando saírem, você então poderá explorar a rota 224. Bom, só explorar mesmo. No final dela tem uma pedra branca, com o item Oak's Letter você poderá chegar até o lendário Shaymin, saiba mais no guia de captura dele.



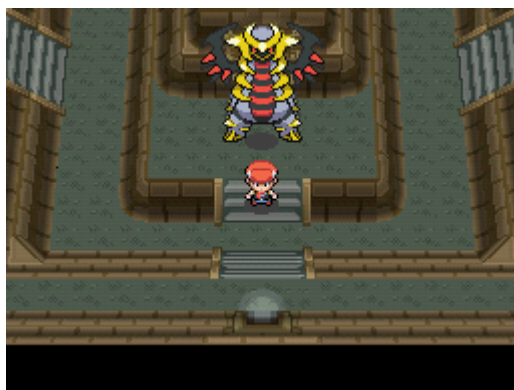
SPRING PATH, TURNBACK CAVE E GIRATINA

Outro lendário que só dá para encontrar tendo a National Dex. Traga pokémons que tenham Rock Climb, Rock Smash e Defog, Ultra balls ou outras de sua preferência. Vá à rota 214, verá que abriu-se uma nova área à direita da rota, chamada Spring Path. Os pokémons selvagens aqui estão nos lvs.52-54. Vá escalando com Rock Climb até achar uma caverna, a Turnback Cave. Na caverna, cada "sala" que você entrar haverá "portas" nos quatro cantos dela. Você deve ir arriscando uma porta e ir passando por várias salas até encontrar Giratina.



Se você entrar numa sala e voltar pela porta que entrou, voltará à 1ª sala da entrada da caverna. Você pode entrar numa sala com pedras de Rock Smash, preste atenção na posição delas, se notar alguma irregularidade, pode descobrir a porta certa a se passar. Também tem salas com pilares que têm números, o nº de cima de cada pilar indica por quantos pilares você já passou e o nº de baixo de cada pilar indica por quantas salas você já passou. Você deve encontrar Giratina antes de passar por 30 salas. Quando você passar pelo 3º pilar, qualquer porta que escolher vai dar em Giratina. Te desejo boa sorte para chegar nele.

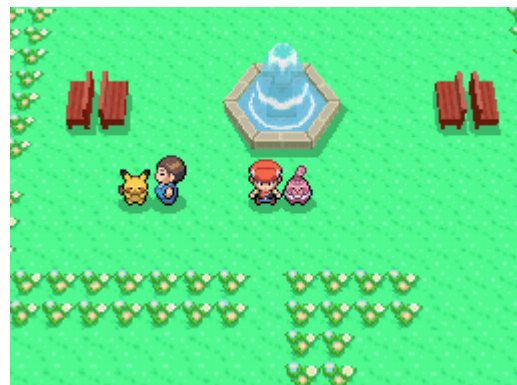
Giratina estará no lv.70. Salve antes de lutar com ele. Lembre-se que se atacá-lo com golpes do tipo normal ou lutador, não irá afetá-lo. Para ter vantagem, melhor golpes de gelo. Para ter resistência, melhor um tipo normal/voador, mas que não use golpes normais nem lutadores.



AMITY SQUARE

Na cidade de Hearthome tem um lugar chamado Amity Square, onde você pode encontrar alguns itens bons. Não tem nada demais, mas é interessante ir lá. Para entrar lá, é preciso estar carregando um pokémon, vamos dizer assim, "bunitinho", que deve ser um destes listados abaixo:

- Pikachu
- Clefairy
- Psyduck
- Pachirisu
- Happiny
- Buneary
- Drifloon
- Jigglypuff (depois de ter National Dex)
- Torchic (depois de ter National Dex)
- Skitty (depois de ter National Dex)
- Shroomish (depois de ter National Dex)

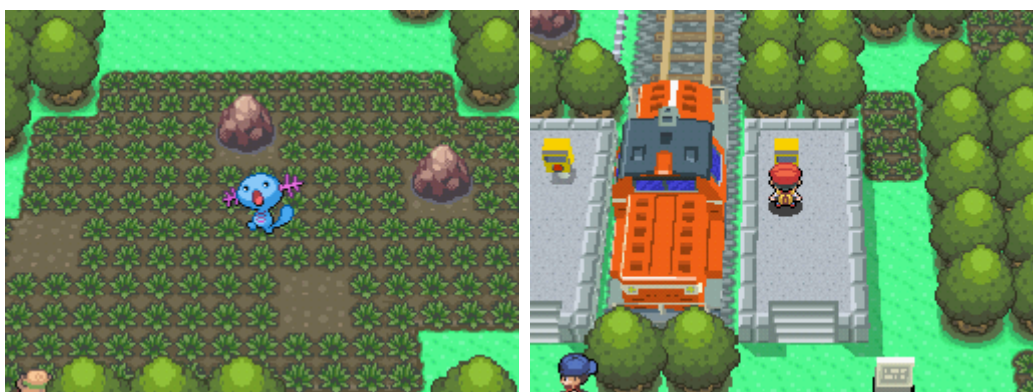


Quando entrar, você deixará seus demais pokémons na recepção e o seu pokémon (que for um destes listados acima) irá te acompanhar fora da pokébola. Quem já jogou Pokémon Yellow deve lembrar com o Pikachu podia te seguir fora da pokébola. Você pode virar-se de frente para seu pokémon e apertar A para ver como ele está. Por este lugar é possível achar TM 45, TM 43, Amulet Coin, Spooky Plate.



PASTORIA GREAT MARSH GAME (SAFARI ZONE)

Pode ser acessado logo que estiver na cidade de Pastoria. A entrada fica no extremo norte da cidade. Como nas versões anteriores, é preciso pagar \$500 para entrar e você recebe 30 Safari balls para capturar pokémons à vontade lá dentro, sem ter que batalhar com eles. Depois de dar 500 passos, ou depois de acabar seu estoque de Safari balls, você será forçado a sair do Safari e terá que pagar para entrar de novo. Quando isso acontece, dizemos que acabou seu tempo no Safari Zone. No andar de cima da entrada tem uns binóculos que servem para você descobrir onde está tal pokémon, se pagar \$100.



Você poderá encontrar alguns itens por aqui e diversos pokémons, dependendo da área em que estiver. Poderão aparecer do lv.20 à 26. Os mais comuns são: Wooper, Quagsire, Bidoof, Bibarel, Budew, Starly, Hoothoot e Noctowl à noite, Azurill, Marill e Psyduck. Tem aqueles mais raros de aparecer, que são Staravia, Golduck, Roselia, Carnivine, Skorupi, Drapion, Croagunk e Toxicroak. Se encontrá-los, te desejo boa sorte para capturá-los. Você pode acessar qualquer uma das 6 áreas do Safari indo de trem. Uma dica: quando você encontrar pokémons como Carnivine e Croagunk e eles fugirem, fique na área que estiver e tente encontrá-los de novo. Se estiver querendo pescar, o melhor pokémon que tem aí é o Gyarados, é possível achar Barboach e Whiscash.



Após ter a National Dex, você pode voltar aqui e ter a chance de encontrar pokémons diferentes, das regiões de Kanto, Johto e Hoenn, como Paras, Kangakhan, Yanma, Shroomish, Gulpin, Tropius e Carvanha pescando.

PAL PARK

O Pal Park é onde você pode transferir seus pokémons dos jogos de GBA para as versões Diamond ou Pearl. Assim que você puder usar o surf fora das batalhas, este lugar se tornará acessível. Ao sul da cidade de Sandgem tem uma praia, use surf e você pode acessar as rotas 219, 220 e 221, que vão dar no Pal Park. Venha aqui quando já tiver a National Dex.



Com a National Dex, entre e o Profº Oak dirá que você poderá transferir pokémons de Kanto ou Hoenn para o Pal Park. Ele te dará uma nova função para o seu Pokétech, Trainer Counter, que mostra os 3 pokémons mais vistos com o Poké Radar. Você poderá transferir 6 pokémons por vez para o Pal Park, para transferir mais, é preciso esperar 24 horas. E não adianta adiantar 24 horas no relógio, pois acabará tendo que esperar outras 24 horas. Você terá que capturar os 6 pokémons que foram tranferidos no Pal Park.

Para fazer isso, é preciso inserir o Pokémon Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed ou LeafGreen no slot de GBA de seu Nintendo DS. Abra seu jogo de Diamond ou Pearl e no menu de entrada (Continue, New Game, ...) você verá uma nova opção chamada "Migrate from [nome do jogo]". Selecione essa opção e você poderá escolher 6 pokémons de seu jogo de GBA. Os pokémons escolhidos não podem ter nenhum golpe de HM, se algum tiver, é melhor que antes você passe no Move Deleter do jogo. Quando selecionar os 6 pokémons aparecerá uma pergunta dizendo se você quer transferir seus pokémons PERMANENTEMENTE de seu jogo de GBA para seu jogo de Diamond ou Pearl. Esteja ciente de que seus pokémons não poderão ser trocados de volta se fazer isso. Respondendo que sim, seu pokémon será transferido para seu jogo de Diamond ou Pearl.

Agora volte no menu de entrada e dê Continue. Abra seu jogo salvo e vá ao Pal Park. O recepcionista perguntará se você quer tentar capturar os pokémons transferidos, diga sim e receba 6 Park balls. Atenção: se você tranferiu algum pokémon de água, é melhor que mantenha seu pokémon que tenha surf na equipe. Conseguindo capturar os 6 pokémons lá dentro (basta atirar a Park ball que ele é capturado automaticamente), você poderá ganhar um item, responda sim e seus pokémons são transferidos para o PC. Dependendo do pokémon que estiver no Pal Park, a área que ele aparece varia. Por exemplo: pokémons de água podem aparecer na água usando surf, os insetos na floresta, pokémons de pedra na área rochosa, etc.





SNOWPOINT TEMPLE E REGIGIGAS

Snowpoint Temple é o templo ao norte da cidade Snowpoint. Ao se aproximar dele, a guardiã do templo irá te parar. Se já tiver a National Dex, Candice virá e irá liberar sua passagem. Lá dentro haverá gelo para você se deslizar e itens a serem pegos.



Para encontrar Regigigas, basta ir até as profundezas das ruínas, mas ele está adormecido. Para despertá-lo, basta transferir de suas versões de Game Boy Advance, os lendários Regirock, Regice e Registeel usando o Pal Park. Tendo o trio lendário de Hoenn em sua equipe, volte ao templo e poderá falar com Regigigas, salve antes de falar com ele! Ele está no lv.70, com uns golpes bons, tome cuidado para não ser derrotado e não derrotá-lo, fique alguns turnos enfraquecendo e incapacitando-o, para depois jogar Ultra balls.



A BATTLE ZONE

A Battle Zone (Northeast Island) é uma grande ilha no topo direito do mapa. É o lugar mais interessante de se ir depois de derrotar a Elite 4 e receber a National Dex. Lá você encontrará treinadores com a maioria dos pokémons Lv.50-60 e muitos pokémons das gerações anteriores. Lembra quando sua mãe tinha dito que seu rival pegou um barco em Snowpoint? Pois é isso que você deve fazer agora!

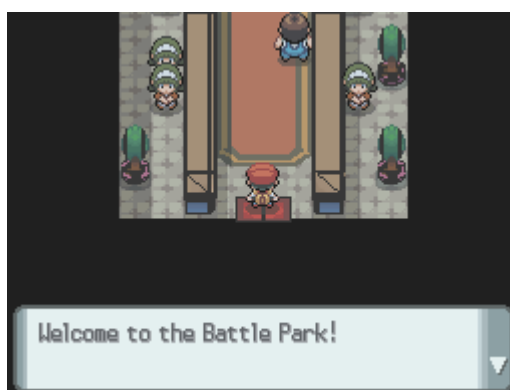
FIGHT AREA

Pegue o navio em Snowpoint e vá à Battle Zone. Você encontrará seu rival lá e uma outra pessoa de cabelo vermelho que vão à Battle Tower. Essa Fight Area nada mais é que um ponto de partida para os demais lugares da Battle Zone. Tem uma velha no PokéMart que te dá Scope Lens. Vá para o norte-esquerdo da área, perto da entrada da rota 225. Fale com o pescador aqui e responda sim e finalmente receberá a Super Rod, a melhor vara de pescar. Para a esquerda tem a saída para a rota 225. À direita da área tem a saída para o Battle Park e para a rota 230. Temos que escolher uma ordem, vamos conhecer primeiro o Battle Park indo pelo norte direito.



BATTLE PARK

Quando for entrar, todos que estiverem lá dentro irão olhar para você e vão dizer que você precisa de um Point Card para prosseguir (cena já conhecida dos jogadores de Emerald, pois é o mesmo que acontece ao entrar na Battle Frontier). Você receberá o Point Card e poderá entrar no Battle Park. Aqui é onde fica a Battle Tower destas versões. Na Battle Tower você ganha Battle Points (BP) que você pode trocar por itens. Você vê seus BPs no Point Card.



No sul esquerdo da área você encontra Razor Fang. Na parte do norte fica o lugar onde você pode trocar seus BPs por itens (tem até Rare Candy). Seguindo mais para o norte estará a Battle Tower. Um cara loiro, parecido com seu rival (deve ser o pai dele) irá passar por você, seguido de seu rival. Na Battle Tower tem 3 recepcionistas, a da esquerda e direita fazem algo à respeito de batalhas pelo Wi-Fi, enquanto o do meio te guia para as tradicionais batalhas da

Battle Tower, que podem ser batalhas em dupla ou individuais e com adversários no lv.50 ou 100. Você terá de derrotar 7 treinadores de uma vez, podendo recuperar seus pokémons entre as batalhas. Para mais informações da Battle Tower, desça até o fim deste guia da Battle Zone. Seus pokémons em levels maiores serão automaticamente reduzidos ao lv.50 enquanto estiverem lutando no Battle Tower.

SURVIVAL AREA

Agora volte à Fight Area e siga em direção à rota 225. Traga Rock Climb, Cut, Surf, pois tem uns itens bons a serem pegos aqui. Aqui você encontra Fearow, Raticate, Machoke, Roselia, Banette (à noite) e Skuntank (só em Diamond) em lvs.50-52, com exceção de Spearow e Rattata que estão em lvs.20 e 22. Há treinadores com pokémons acima do lv.50. Essa rota não é tão pequena quanto parece. Em um lugar tem uma casa onde te dão Fresh Water. No final estará na Survival Area.



Nada a fazer, apenas recupere seu pokémons. Se quiser, um cara na casa que está embaixo te dá o TM 42. Siga caminho à direita para a rota 226. Traga Rock Smash e Strength também. Aqui já é possível encontrar Golduck. Use Rock Climb direto aqui. Uma hora estará num lugar que se for em direção ao norte estará na rota 227 e à direita na rota 228. Vamos primeiro à rota 227.



Na rota 227 você encontra Camerupt, Rhydon, Golbat (à noite), Weezing e Skarmory em lvs.54-56, com exceção de Numel e Rhyhorn que estão em lvs.22 e 24. Nesta rota caem cinzas vulcânicas devido à Stark Mountain. Precisarás fazer umas manobras com a bike aqui. No caminho encontrará seu rival e Crasher Wake (o líder do ginásio de água). Falarão sobre a Stark Mountain e irão. Seu rival falará também de 21 vitórias na Battle Tower. Nesta rota também tem uma casa onde a velha recupera seus pokémons. Logo verá aquela pessoa de cabelo vermelho. Ele dirá que se chama Buck e que vai até a Stark Mountain (esse é mesmo o irmão do Flint da Elite 4!). Prossiga até chegar à Stark Mountain, use Rock Climb quando necessário.





STARK MOUNTAIN E HEATRAN

Aqui você pode achar Slugma e Magcargo. Fique esperto quando for empurrar as pedras com Strength. Vá pegando os itens que encontrar e abrindo caminho até encontrar seu rival, que falará sobre Buck, a Battle Tower e a Battle Zone.



Siga caminho até encontrar Buck novamente. Ele pedirá sua ajuda para chegar em um certo ponto da caverna. Você fará batalhas em dupla ao lado dele, ele tem um Claydol lv.58. A tela mostrará uma visão um pouco mais ampliada que o normal, fazendo que os personagens fiquem pequenos.



Buck lutará ao seu lado com



Claydol lv.58

Acho que você já se acostumou com essas pessoas que fazem batalhas em dupla ao seu lado, já sabe como funciona. Como todas as vezes que você anda com alguém, não poderá usar Surf e nem Rock Climb fora das batalhas. Já que está ao lado de Buck, aproveite e procure por treinadores para batalhar, use Strength e Rock Smash quando preciso.



Vá buscando por mais itens e tentando achar a saída. Quando Buck for embora, siga-o, ele pegará alguma coisa de pedra e irá embora. Se tiver um Escape Rope, aproveite agora para usá-lo. Depois disso, volte à Survival Area e fale com Buck na casa à esquerda do Centro Pokémon. Ele irá voltar à Stark Mountain para ver os resultados do terremoto que houve lá. Volte novamente à Stark Mountain (traga Ultra balls e Dusk balls para capturar um lendário). Quando estiver na parte em que encontrou Buck, aproveite para usar Rock Climb que andando com ele não dava para usar.

Você poderá achar uns itens e cortar caminho fazendo isso. No final você verá que na última caverninha apareceu um Heatran lv.70. Lembre-se de salvar antes da batalha!



RESORT AREA

Pegue um pokémon com Rock Smash e Cut e volte à entrada da rota 228 (norte da Survival Area, em direção à Stark Mountain, você pode ir à direita chegando na rota 228). Aqui é onde há um deserto (como pode haver neve (em Snowpoint) e deserto (aqui) no lado norte de um mesmo continente? Só mesmo em Pokémon!). Para quem não sabe, no deserto há uma tempestade de areia, isso quer dizer que em todas as batalhas começará o Sandstorm automaticamente, ferindo todos os pokémons que não seja do tipo pedra, terra ou metálico (igual quando está nevando, que começa o Hail automaticamente, ferindo os pokémons que não são de gelo).

Aqui você encontra Dugtrio, Rhydon, Cacturne e Hippowdon em lvs.52-54, com exceção de Diglett e Cacnea que estão em lvs.23 e 25. Procure explorar toda a rota, pegando itens e derrotando treinadores. É nesta rota que você encontra o Move Tutor dos golpes mestres dos iniciais. Ele está numa casa e ensina Frenzy Plant (para Venusaur, Meganium, Sceptyle ou Torterra), Blast Burn (para Charizard, Typhlosion, Blaziken ou Infernape) ou Hydro Cannon (para Blastoise, Feraligatr, Swampert ou Empoleon). Esses golpes (Frenzy Plant, Blast Burn e Hydro Cannon) funcionam como o Hyper Beam, tendo que recarregar depois de usado. Para que ele ensine, basta colocar um inicial no estágio final de evolução em primeiro na sua equipe.



Chegará na rota 229, onde você encontra Oddish, Gloom, Bellsprout, Weepinbell, Volbeat, Illumise, Ledian (de manhãzinha) e Ariados (à noite). Se joga Diamond você ainda encontra Roselia e Scyther, se joga Pearl, Purugly e Pinsir. Nesta rota tem outra saída para a rota 230, mas vamos deixar para explorá-la por último. Nada demais, apenas preocupe-se de explorar toda a rota, pegando itens, derrotando treinadores... a saída está no extremo sul. Na Resort Area não há nada interessante, mas para aqueles que precisam aumentar a felicidade de seus pokémons, aqui tem um spa e o Ribbon Syndicate, onde você pode comprar Ribbons, isso se você já tiver algumas. Agora pode explorar a rota 230, uma rota aquática, lá você pode encontrar treinadores e uma Rare Candy usando Rock Smash.

BATTLE TOWER

Na Battle Tower tem um líder, chamado Palmer, semelhante aos Frontier Brains em Emerald, pois é preciso passar por uma série de batalhas para chegar nele. Para isso é preciso falar com a recepcionista do meio e fazer batalhas individuais e com adversários no lv.50 ou 100 (se escolher 50, lute sempre no 50; se escolher 100, lute sempre no 100). Você terá de derrotar 7 treinadores de uma vez, podendo recuperar seus pokémons entre as batalhas. Você usa apenas 3 pokémons em cada batalha.

Se você pensa que todos os lendários estão bloqueados, fique sabendo que não estão. Lá é possível que você use: qualquer um do trio de lendários das 4 gerações, Latias e Latios, Heatran, Cresselia e Regigigas. Tanto é que podem usar esses lendários contra você. Você só não poderá usar os lendários guardiões, lendários "bunitinhos" e lendários mestres. Se você ficou confuso, abaixo estão os lendários que NÃO são usados na Battle Tower:

Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-oh, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin e Arceus.

Fora esses, todos os demais lendários podem ser usados.

Você luta com 7 treinadores, um de cada vez. Cada vez que você derrota 7 treinadores de uma vez (sem perder para nenhum dos 7) você completa 1 "round". Se você for derrotando 7 treinadores consecutivamente (sem perder), uma hora Palmer aparecerá.



Tower Tycoon Palmer

Na 21ª batalha (último treinador do 3º "round"), Palmer aparece e usa estes pokémons:



Rhyperior - Expert Belt - Flamethrower/Thunderbolt/Ice Beam/Rock Wrecker



Dragonite - Wide Lens - Stone Edge/Dragon Rush/Aqua Tail/Iron Tail



Milotic - Salac Berry - Hypnosis/Dragon Pulse/Hydro Pump/Recover

Na 49ª batalha (último treinador do 7º "round"), Palmer aparece e usa estes pokémons:



Heatran - BrightPowder - Dark Pulse/Magma Storm/Flash Cannon/Explosion



Regigigas - Chople Berry - Stone Edge/Ice Punch/Crush Grip/Brick Break



Cresselia - Leftovers - Shadow Ball/Psychic/Calm Mind/Moonlight

É importante ganhar batalhas consecutivamente, se você perde uma batalha, a contagem de treinadores derrotados recomeça o zero.

O modo multibattle:

Falando com a recepcionista da esquerda você pode fazer batalhas ao lado de um amigo via DS Wireless. Mas além disso você pode batalhar ao lado dos treinadores que você ajudou durante o jogo. Falo de Cheryl, Mira, Riley, Marley e Buck, lembra deles? Se você já lutou ao lado deles terá a chance encontrá-los lá. Agora é a vez deles te ajudarem. Os pokémons deles já não batalham que nem bobos, agora eles realmente podem te ajudar a ganhar batalhas em dupla na Battle Tower. Lembrando que se você escolher essa opção o Palmer não aparece para lutar. Os pokémons deles podem variar:



Snorlax



Cheryl da Eterna Forest



Latios



Espeon



Blissey



Gastrodon



Umbreon



Milotic



Porygon-Z



Porygon2



Latias



Cresselia



Mira da Wayward Cave



Alakazam



Gardevoir



Magmortar



Gengar



Latios



Togekiss



Zapdos



Roserade



Glaceon



Espeon



Magnezone



Porygon-Z



Poliwhirl



Riley da Iron Island



Metagross



Machop



Breloom



Rampardos



Rhydon



Slaking



Lucario



Gyarados



Hariyama



Toxicroak



Ursaring



Medicham



Rhyperior



Tyranitar



Absol



Mamoswine



Blaziken



Salamence



Regigigas



Marley da Victory Road



Dugtrio



Aerodactyl



Swellow



Electrode



Crobat



Ninjask



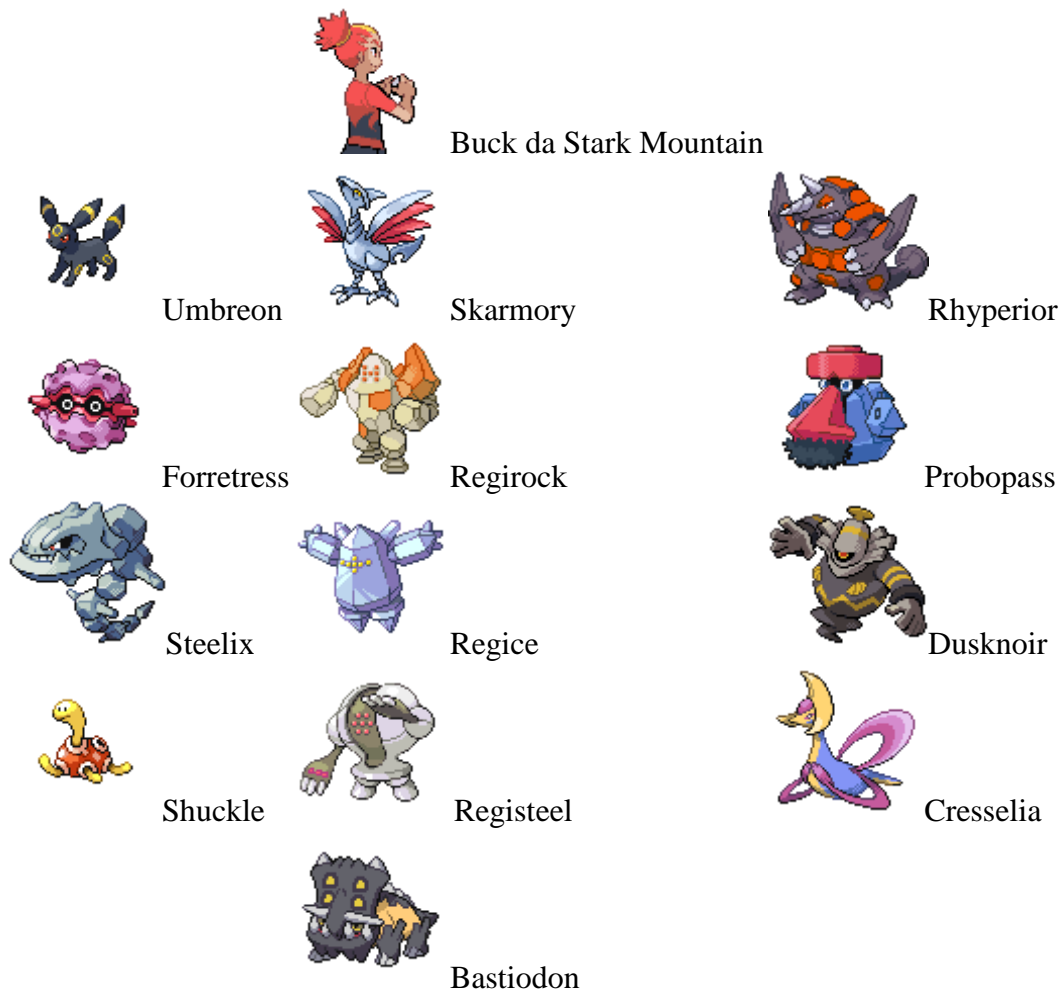
Starmie



Sceptyle



Weavile



PHIONE & MANAPHY

Em um evento do jogo alternativo Pokémon Ranger (Nintendo DS), você tem a missão de pegar um ovo. O continente de lá chama-se Fiore, mas o ovo só pode ser chocado em Sinnoh. Então, é preciso trocar o ovo do jogo Pokémon Ranger para o jogo Diamond/Pearl. Tenha esse ovo em sua equipe e ande por Sinnoh até ele chocar, irá nascer um Manaphy lv.1.



Agora, tendo um Manaphy e um Ditto, basta cruzá-los no Day Care e sairá um ovo diferente. Tenha esse ovo em sua equipe e ande por Sinnoh até ele chocar, irá nascer um Phione lv.1. Estas são as formas de se obterem Phione e Manaphy.

DARKRAI E A NEWMOON ISLAND

Você só poderá chegar até ele através de um evento da Nintendo. Neste evento, você receberá o Member's Card. Vá à cidade Canalave e você poderá acessar o Motel que antes ficava trancado. Vá lá para dormir à noite e você será perturbado pelo Darkrai em seu sonho. Quando você acordar, o diário (journal) estará lá contendo a localização do Darkrai. Vá até o porto no sul da cidade e peça para te levar de barco até o local. Quando você chegar na ilha, poderá batalhar com o Darkrai, ele está no lv.40. Use bastante golpes lutadores nele se quiser ter vantagem, afinal, Darkrai não é do tipo fantasma e sim noturno.



SHAYMIN E O FLOWER PARADISE

Também você só poderá chegar até ele através de um evento da Nintendo. Neste evento, você receberá o item Oak's Letter (a carta do profº Carvalho). Com este item na mochila, vá à pedra branca que tinha na rota 224. Fale com o profº e a rota irá aumentar de tamanho. Esta Seabreak Path é uma extensão da rota 224, que vai dar direto no Flower Paradise. Atravesse o jardim de flores, no final, estará um Shaymin lv.30 te esperando.



ARCEUS E A HALL OF ORIGIN

Outro que você só poderá chegar até ele através de um evento da Nintendo. Neste evento, você ganha Azure Flute. Com esse item em sua mochila, vá para o Spear Pillar no Mt. Coronet, naquele lugar onde você batalha com Dialga/Palkia. Ao entrar no Spear Pillar você tocará a flauta (Azure Flute). As escadas aparecerão e você subirá até o lugar onde o Arceus fica. Este é o pokémon em level mais alto que se pode capturar, ele está no lv.80, nunca nenhum pokémon apareceu no level 80 para ser capturado, portanto, esteja preparado.

