

Detonado Platinum

O INÍCIO - CIDADE TWINLEAF

Como todo jogo pokémon, começa com o professor falando sobre como é o mundo pokémon. Ele mostrará 3 opções, escolha a terceira. Uma hora, a tela de baixo do seu DS mostrará uma pokébola, clique no centro dela para que saia um Buneary 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. Logo que você começar a andar, seu rival aparecerá no seu quarto, falará com você, irá ver seu novo PC e irá embora. 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). Saindo de casa, repare que nevou bastante na cidade. Ao chegar na casa do rival ele trombará com você e depois entrará de novo. Fale com ele dentro da casa. Saia da casa e vá para norte, na rota 201, converse com ele lá, ele tentará atravessar o matinho sem ter Pokémons, mas Rowan aparecerá gritando para ele não fazer isso. Responda "Yes" para Rowan e seu rival, então aparecerá Lucas/Dawn trazendo uma maleta com 3 Pokéballs (se você começou como menino, será Dawn, se começou como menina, será Lucas). Abra a maleta e escolha um dos 3 Pokémons, Rowan vai emprestá-lo a você. Seu rival ficará com um que tem vantagem contra o seu. Os Pokémons disponíveis são: Turtwig do tipo planta, Chimchar do tipo fogo ou Piplup do tipo água. Após escolher, Rowan e Lucas/Dawn irão embora. Então, seu rival o desafiará para uma batalha.



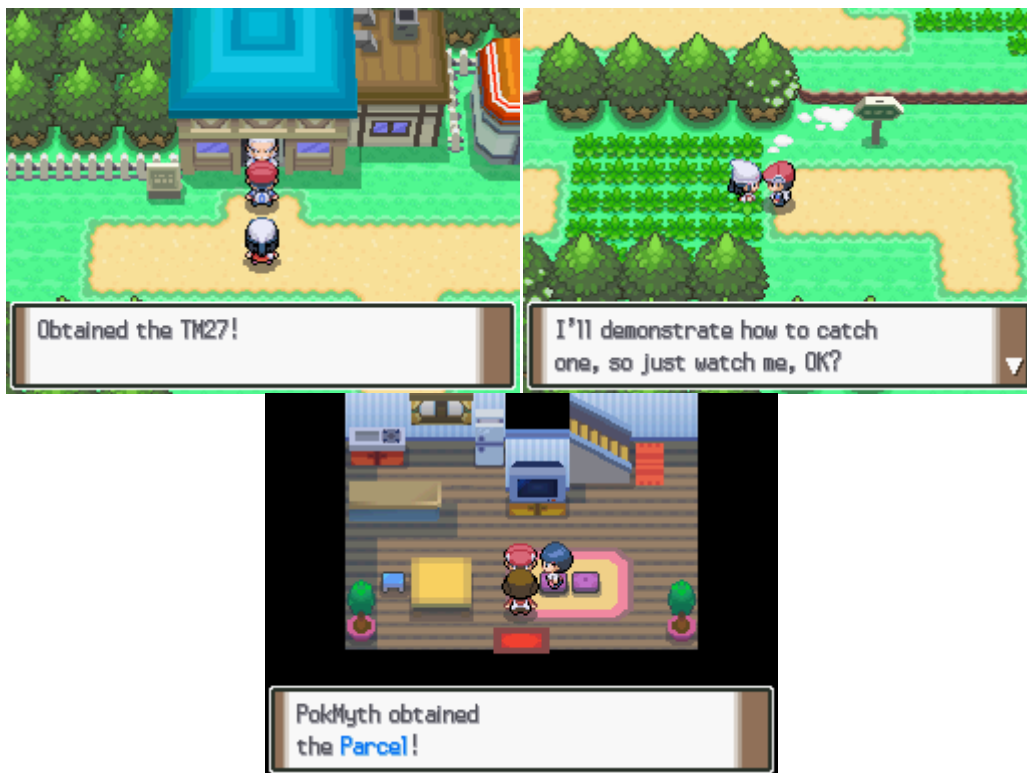
Ataque apenas utilizando o primeiro golpe de seu pokémon para ganhar sem demoras. Após a partida, você aparecerá em casa, e sua mãe lhe dará o Running Shoes, agora você poder correr apertando o botão B. Saia de casa e da cidade, e encontrará novamente seu rival, que irá te seguir. Vá pelo caminho da esquerda e entre na "floresta" no fim desse caminho. Você irá chegar à um lago (Verity). O líder da Equipe Galactic estará olhando o lago, e irá embora. Vocês ouvirão o ruído de um Pokémon, mas não verão nada. Saia da floresta e volte pelo caminho de onde veio.



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 de nível. Para ir à Sandgem, saia de Twinleaf e pegue agora o caminho à direita. Esta é a rota 201.

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 verá que você cuidou de seu Pokémon e por isso o deixará com você. Você receberá a Pokédex. Lucas/Dawn ficará com o último pokémon da maleta. Saindo do laboratório, Rowan ainda te dará o TM 27. 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.

Há 3 treinadores para lutar nessa rota. Aqui também é um bom lugar para encontrar Shinx nos matinhos.

A CIDADE JUBLIFE

Ao chegar a cidade, Lucas/Dawn perguntará se capturou algum pokémon. Indo ao norte, uma pessoa estará se escondendo nos postes de luz. Ele é Looker, um agente secreto que está investigando a Equipe Galactic. Após conversar com ele, ele te dará o Battle Recorder. 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 Potion.



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 Pokétech 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 Pokétech. 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 aqui. 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 Pokétech e dará o HM 06 - Rock Smash, que você só poderá usá-lo quando tiver sua 1ª insígena. 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, onde já está seu rival, e este lhe 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. 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 (Ponyta já está disponível)... 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, inclusive o TM 70 (Flash). 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.

Chegando em Jubilife, Looker aparecerá novamente, somente para conversar. Depois de ter conseguido sua 1ª insígnia, vá até o Pokétech Company conseguir uma função nova para o seu Pokétech (Memo Pad). 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



Glameow lv.11 e



Stunky lv.11.

Lucas/Dawn, para te ajudar na batalha, tem um inicial lv.13. Quando derrotá-los, sairão correndo. Eles estavam falando com o prof^o sobre fontes de energia. Logo, ele e Lucas/Dawn sairão. Um homem chegará e dirá que a TV Station está aberta 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). Diferente de Diamond e Pearl, no primeiro andar agora não há treinadores para batalhar. No segundo andar uma pessoa te presenteia com uma Mask, para ser usado em Contests. Ele pode te dar um Turtwig Mask, um Chimchar 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, o TM 39 (Rock Tomb) e à direita a saída. Ao sair, verá mais alguns treinadores para lutar, pegue também os itens que encontrar. O TM 09 é encontrado aqui (Bullet Seed). No fim, chegará a próxima cidade.

A CIDADE FLOAROMA

Não há muito o que fazer. Entre numa casa que tem uma Clefairy e receba da menina o TM 88 (Pluck). Tem uma casa com duas árvores de berry lá. Recolha as berries e entre na casa. Fale com as mulheres aqui. A 1^a 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, uma garotinha estará chorando, sentindo falta de seu pai. Pegue as berries aqui. O team Galactic estará bloqueando a passagem da ponte para o norte, então siga à direita, onde fica o Valley Windworks. Verá grandes hélices de moinhos de vento. No matinho daqui tem Shellos, Buizel e 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.13, 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.15



Purugly lv.17

Derrotando ela, todos os membros do team Galactic irão embora, inclusive Charon, um cientista da Equipe Galactic (que aparece na abertura do jogo junto com Looker). A garotinha virá e agradecerá a ajuda, por ter salvo seu pai. Ao sair, Looker aparecerá, entrará no moinho e depois sairá, sem ter encontrado os Galactics. 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.20 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.20

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 haver 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, raramente, pode aparecer Gastly. À noite tem Hoothoot. Se tiver muuuuuita sorte, mas muita mesmo, ainda é possível encontrar beautifully e dustox pela floresta. Você vai notar um novo visual nesta floresta, as árvores farão sombras no cenário.

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 com um item e 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 Pokétech). Entre na casa do lado e fale com o velho, ele lhe dará 1 item (Explorer Kit) que serve para cavar em Sinnoh e ir para seu subterrâneo, para poder encontrar algo como fósseis e itens. 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, seu rival aparecerá (ao invés de Cynthia em D/P). Ele te levará até a estátua de Palkia, onde também estará o líder da Equipe Galactic. Após falar sozinho, ele irá embora, sendo seguido pelo seu rival. Olhe atrás da estátua e encontrará um item escondido, que ao ser equipado aumenta o poder de golpes do tipo Dragão. Um pouco para trás, 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. Há também alguns itens escondidos, incluindo o TM 12 (Taunt). Nos matinhos daqui podemos encontrar Medidite, Chingling, Machop e Bronzor. Se você ainda não tem um pokémon de fogo (que tem vantagem agora no gym de planta), pode optar por um Ponyta (que agora não aparece mais aqui, mas sim no sul da cidade). 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, volte para a cidade. No caminho, 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. Agora vá ao ginásio. Do lado tem um item, é o Super Potion. Na porta do ginásio estará a líder, que falará a respeito do seu rival e e depois entrará. O Ginásio é do tipo planta, traga um pokémon de fogo e voador para ter vantagem. Desta vez, diferente de D/P, há 3 treinadoras para você derrotar antes da líder, ao invés de 4. Assim que entrar, lute com a primeira treinadora. Após a partida, um grande relógio começará a girar e parará. Seus ponteiros formarão uma "ponte" para que você chegue à próxima treinadora (é um ginásio só de mulheres). Derrotando a segunda treinadora, além do relógio girar novamente também será desligado a barreira de jatos d'água abaixo dela. Derrotando a terceira treinadora, os ponteiros liberarão caminho finalmente para a líder.



Gardenia usa:



Turtwig lv.20



Cherrim lv.20



Roserade lv.22

Apenas tome cuidado com Roserade, você pode acabar paralisado ou até mesmo envenenado. Prefira usar golpes do tipo inseto, fogo, veneno, gelo ou voador. Derrote-a, e ela te presenteará com o TM 86 (Grass Knot) e com a Forest Badge, que permitirá que você use o HM 1 (Cut) fora das batalhas. 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 para acessar o prédio do Team Galactic. Fora do prédio, do lado direito, pegue o TM 46 (Thief), e depois entre no prédio. Ao entrar, um membro do Team Galactic virá falar com você, mas espere! Na verdade ele é o Looker, disfarçado! O prédio ficou um pouco mais complexo comparado a D/P. Procure passar por todas as escadas, voltando ao andar anterior se for preciso. É bom, pois você pode achar itens pelo caminho. Converse com todos lá dentro até chegar ao último andar.



Aqui você verá a Jupiter, uma Comandante 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.21



Skuntank lv. 23

Após derrotá-la, o senhor lhe agradecerá e dirá para ir visitá-lo em sua loja de bicicletas. Pegue ao lado o item Upgrade, que serve para evoluir Porygon para Porygon 2 quando trocado. Agora, certifique-se que você esteja com no máximo 5 Pokémons (caso tenha 6, deposite um) e procure a loja de bicicletas na cidade (ela fica abaixo do PokéCenter). Ao chegar lá, Cynthia aparecerá e lhe dará o ovo do Togepi. Ele nasce depois de se dar 2.560 passos. Lembrando que agora os pokémons nascem dos ovos no level 1, e não mais no level 5 como era nas versões anteriores. Agora fale com o homem da loja e 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 ou pular "lombadas" de terra por exemplo, basta apertar B usando a bicicleta. Agora sim você poderá ir a rota ciclista saindo ao sul da cidade.



Ao passar pela saída receba o Exp. Share do cientista, ele irá te dar se já tiver visto ao menos 35 pokémons. Esse item serve para dar metade dos exp. ganhos numa batalha para o pokémon que estiver segurando-o. Você estará agora na rota 206. 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 Flag. Use Cut mais à direita e chegará a rota 206. Lute com um único treinador aqui. Não saia da rota 206 ainda, em Platinum, este é o único lugar onde existe Gligar para capturar. 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. Detalhe que é nessa caverna que vc faz batalhas em dupla ao lado de Mira e que a área escondida dessa caverna, onde se encontra Gible, agora está acessível, não é necessário strenght como em D/P.

Volte à saída do Cycling Road. Antes de continuar, podemos fazer algumas coisas agora:

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

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

Descendo a rota 206 e virando à direita, chegará na rota 207. Siga caminho lutando com todos os treinadores. No final da rota, antes de entrar na caverna, Lucas/Dawn irá te encontrar. Fale com ele(a), ele(a) lhe dará um VS Seeker, que serve para batalhar com treinadores que você já enfrentou uma vez (para isso, vá à rota onde eles estão e use-o para ver se alguém quer luta) e uma nova função para o Pokétch (Dowsing Machine, funciona como o Item Finder das versões antigas).



Você encontrará o Mt. Coronet. Não há muito o que fazer, só se pode acessar a parte sul por enquanto, já que ainda não temos o HM do Surf. Siga caminho até ver o líder do Team Galactic Cyrus falar com você e ir embora. Se quiser, capture algum pokémon. Nosepass e Clefairy estão disponíveis aqui.

Saindo, chegará na 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 Ralts e Bibarel nos matinhos. Tem um lugar onde você usa Rock Smash e encontra um item.

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 Pokétch (Berry Searcher). A mulher vende adubo para berries. Você também pode conseguir o ítem Odd Keystone com o homem perto da árvore amarela, bem ao sul da casa do Berry Master (este ítem será necessário caso deseje capturar futuramente o Spiritomb). 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 ainda. Ao norte da cidade tem um estádio onde se realizam os Super Contests (Contest Hall). 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). Converse com ela tendo apenas 5 Pokémons com você, e ela lhe presenteará com um Eevee lv. 20! 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 Poffins.

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, começa a restaurar um pouco do HP quando ele estiver baixo (Shell Bell). Se quiser também, é possível explorar o Amity Square, há duas entradas ao norte da cidade. Há um mini-guia sobre o Amity Square no fim do detonado, caso queira explorá-lo agora.

Vamos agora ao ginásio da cidade Hearthome. Em D/P, este era o 5º ginásio, mas agora em Platinum ele já fica disponível logo após conversar com Fantina no Contest Hall (lembra quando a encontrou?). O ginásio foi totalmente redesenhado, agora ele é escuro e os treinadores do gym usam lanternas para te achar. Para prosseguir, procure no chão um símbolo azul, e depois entre na porta que tenha o mesmo símbolo, caso contrário você sempre voltará ao começo. Cuidado com os Drifloons dos treinadores, eles possuem a habilidade Aftermath, que quando você os derrota com golpes físicos, seu Pokémon recebe 1/4 do dano causado. Se preciso, volte ao Centro Pokémon antes de lutar com a líder.



Acertando 2 portas você chegará na líder do ginásio.



Fantina usa:



Duskull lv. 24



Mismagius lv. 26



Haunter lv. 24

Nestes pokémons fantasmas, nem pense em usar golpes do tipo normal, terra e lutador. Vencendo-a, receba a Relic Badge e o TM 65 (Shadow Claw).

Recupere seus Pokémon. Agora a saída da cidade (à direita) estará liberada. Quando você tentar passar por lá, seu rival aparecerá e te desafiará.



Ele terá pokémons diferentes de acordo com seu inicial:

Se você escolheu Piplup:



Staravia lv.25,

Se você escolheu Turtwig:



Buizel lv.23,



Ponyta lv.23 e



Grotle lv.27



Staravia lv.25,

Se você escolheu Chimchar:



Buizel lv.23,



Roselia lv.23 e



Monferno lv.27



Staravia lv.25,



Roselia lv.23,



Ponyta lv.23 e



Prinplup lv.27

Derrote-o, ele dirá que o ginásio seguinte é o da cidade Veilstone. Agora poderá sair, vá pela rota 209.

ROTA 209, E A TORRE PERDIDA

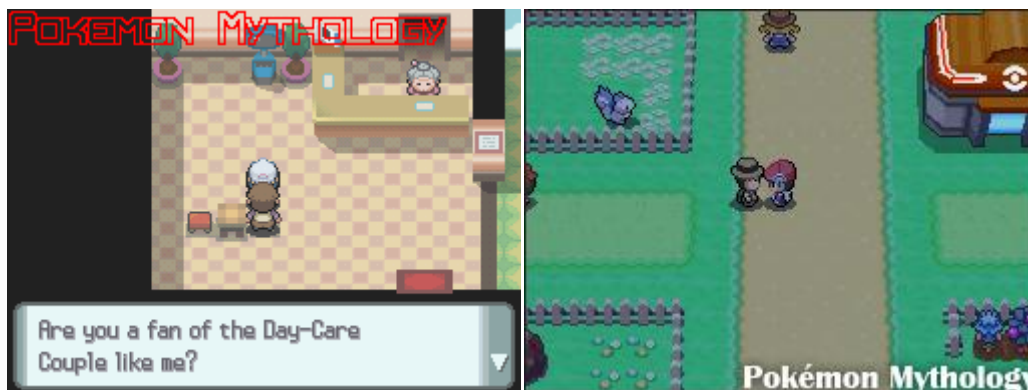
Nesta rota, é comum achar Ralts nos matinhos. À noite, pode ser encontrado Duskull por aqui. Se encontrar uma Chansey, não deixe de batalhar com ela, ela dá bastante experiência comparado aos outros pokémons selvagens. Procure falar com um pescador que está pescando na ponte. Ele perguntará se gosta 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. Alguns desses treinadores, os joggers, uns que ficam andando de um lado pro outro, só aceitam batalhar com você de manhãzinha (04:00-09:59). 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 uma Happiny, dê para ela segurar este item e deixe-a feliz. Lute com todos os treinadores aqui. Nos últimos andares, é possível até encontrar Golbat. Também poderá encontrar o TM 27 (Return), um golpe que é mais forte quando seu Pokémon está mais feliz. No topo, tem duas velhas. Ao contrário de D/P, em Platinum **a da esquerda não lhe dá o HM 04** (Strength), que agora estará disponível na Iron Island. 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

Chegando à cidade, seu rival aparecerá, mas é apenas para conversar. 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.

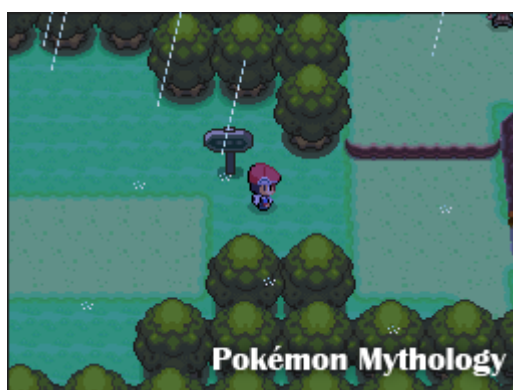


Os pokémons que você deixa no Day Care ganha 1 exp. a cada passo que você dá, para ter seu pokémon de volta, você terá que pagar \$100, e a cada level que seu pokémon subir, são mais \$100 por level. Para cruzar pokémons, deve-se deixar um pokémon macho e uma fêmea que sejam do mesmo Egg Group (para 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 deixou 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, é um ítem para guardar selos para personalizar suas Pokébolas. Nesta cidade também existe as Ruínas Solaceon, onde podemos encontrar os Unowns e o HM 05 - Defog, 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. É possível achar Scyther nos matinhos. Uma pessoa nessa rota lhe dá o TM 51 (Roost). No fim da rota 210 tem uma casa (Cafe Cabin), 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 e Lickitung. Aqui tem uns treinadores de tipo lutador. Com um deles você consegue o TM 66 (Payback). Usando Cut naquelas arvoretinhas 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, logo ao sul do centro Pokémon. Para poder jogar no Game Corner, entre na segunda casa mais próxima do ginásio e fale com um palhaço, se responder corretamente a pergunta dele, ele lhe dará o Coin Case. Existe uma casa acima do centro Pokémon onde é possível receber de uma pessoa um Porygon Lv.25! Visite o MegaMart (Department Store) da cidade, lá, além de poder comprar alguns itens, você poderá falar com algumas pessoas e receber algumas coisas: um senhor no primeiro andar lhe dá uma mask (para uso em Contests), e no último andar um dos gêmeos lhe dá Sticky Barb (item de equipar que te machuca todo turno, mas o inimigo também quando este usa um golpe físico). É possível conseguir uma nova função do Pokétech com uma das balconistas. No último andar tem as máquinas de bebidas (Lemonade, Fresh Water, Soda Pop). Nota: É possível que possa cair uma bebida extra na máquina, quando isso acontecer, aparece uma mensagem de bônus, falando que é possível pegar uma bebida que caiu sozinha. Isso pode ocorrer duas ou três vezes em cada 500 bebidas compradas.



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. Após encontrar ele/ela, Crasher Wake, líder do ginásio da cidade de Pastoria, sairá do ginásio desta cidade e irá embora, seguido por Lucas/Dawn. O ginásio é do tipo lutador, para ter vantagem, traga um pokémons com golpes psíquicos ou voadores. Este ginásio também foi alterado em Platinum: agora há vários "ringues de boxe" cada um com um capanga. Lute com eles, eles usam pokémons como Machoke e Meditite. Empurre os sacos de pancada para destruir os obstáculos para poder avançar pelo ginásio. Concentre-se em destruir as 3 pilhas de obstáculos do lado de cima à esquerda, e depois empurre várias vezes o que está mais ao norte, destruindo o obstáculo na frente da líder.



Maylene usa:



Meditite lv.28



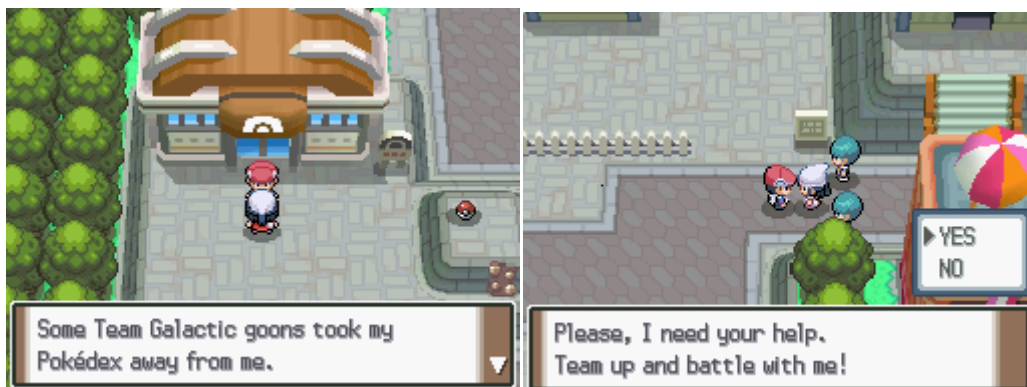
Machoke lv.29



Lucario lv.32

Evite usar pokémons do tipo Normal, Pedra ou Metálico contra ela. Derrote a líder (pode-se usar golpes de fogo ou de terra no Lucario, já que ele também é do tipo metálico), e ela lhe entregará a insígnia e o TM 60 (Drain Punch). Ao sair do ginásio, virá Lucas/Dawn e dirá que sua Pokédex foi roubada e pedirá sua ajuda. Vá para o centro e recupere seus Pokémons.

Lucas/Dawn estará na entrada da cidade junto com 2 membros do Team Galactic. Você e ele/ela irão lutar numa batalha em dupla contra o Team Galactic. Para te ajudar na batalha, Lucas/Dawn usará Clefairy lv.25, Kadabra lv.25 e inicial evoluído lv.27.



Eles tem:



Zubat lv.25,



Zubat lv.25,



Stunky lv.26 e



Croagunk lv.26

Após derrotá-los, irão entrar numa casa e Handsome aparecerá, levando você junto com ele para dentro da casa. Lá dentro você 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. 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 Pokétch Company e fale com o president, ele vai dar outra nova função pro seu Pokétch (Marking Map). Nosso destino agora é a cidade Pastoria, mas diferente de Diamond/Pearl, a rota 212, ao sul de Hearthome, não estará liberada, portanto vá para a cidade Veilstone e siga em direção ao sul, entrando na rota 214.



ROTA 214, VALOR LAKEFRONT e ROTA 213

Explore a rota 214 agora, lute com os treinadores e pegue os itens. Nesta rota já é possível encontrar Graveler, Rhyhorn e Houndour. 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 final da rota, você chegará ao Valor Lakefront. No momento, a entrada do lago estará bloqueada por 2 cameramen. Descendo mais um pouco você 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 5 duplas de treinadores aqui uma vez por dia. Tem um palhaço numa casa que te dá o TM 92 (Trick Room), um ataque que inverte a ordem de quem ataca primeiro por 5 turnos (mais lentos primeiro).

A saída à direita para a rota 222 está bloqueada. Aqui não há Centro Pokémon, mas um guarda que fica ao sul cura seus Pokémon. Perto da porta onde fica o guarda, do lado de fora, use o Dowsing Machine do seu Pokétech para encontrar um ítem escondido chamado Suite Key. Entregue o ítem para a garota loira mais ao norte do local para que ela possa entrar na casa. Fale com ela lá dentro e receba a White Flute (item que aumenta as chances de aparição de pokémons selvagens).



No momento não há mais nada a fazer aqui. Pegue a rota 213 ao sul para irmos em direção à Cidade Pastoria. 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 Chatot. Atravesse a rota pegando os itens e lutando com os treinadores, aqui você encontra o TM 40 (Aerial Ace) usando Rock Smash numa pedra. Numa casa você pode receber uma Footprint Ribbon, que é dada a seu primeiro Pokémon da lista. No final você chegará a Pastoria.

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. Fale com a mulher do guarda-chuva ali perto para ganhar uma Mask. No Mart da cidade você ainda encontra Dusk e Quick balls. Aqui também encontramos a casa do Move que lembra um golpe perdido de seu pokémon em troca de um Heart Scale. Na casa mais ao sul da cidade, é possível receber uma berry nova todos os dias. Existem muitos eventos diários, é bom ir anotando para fazer todos os dias. Só de ganhar uma berry diária há em 3 locais: uma casa em Floarama, a casa do Berry Master na rota 208 e esta casa de Pastoria!



Vá em direção ao ginásio, e então será surpreendido pelo seu rival (pelas costas). Batalhe com ele e derrote-o. Ele está bem mais forte do que em Diamond/Pearl, mas 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:



Staravia lv.34,



Buizel lv.32,



Ponyta lv.32 e



Grotle lv.36

Se você escolheu Turtwig:



Staravia lv.34,



Buizel lv.32,



Roselia lv.32 e



Monferno lv.36

Se você escolheu Chimchar:



Staravia lv.34,



Roselia lv.32,



Ponyta lv.32 e



Prinplup lv.36

Recupere seus pokémons e vamos finalmente para o 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.33



Quagsire lv.34



Floatzel lv.37

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 e o TM 55 (Brine). Ao sair do ginásio, seu rival aparecerá de novo e Crasher Wake também, seu rival dirá que tem um membro do Team Galactic no safari e Wake corre para defender sua cidade. Ambos sairão em direção ao Safari Zone. Siga-os.



Chegando à entrada do Safari Zone, fale com Crasher Wake. Em seguida ocorrerá uma explosão e um membro do Team Galactic fugirá do safari. Wake entrará para ver o que houve e seu rival ficará de guarda na entrada. Você não poderá entrar no safari por enquanto, então vamos seguir o membro do Team Galactic, que foi para a saída da cidade (à direita). Fale com ele e ele fugirá, encontre-o na rota 213 duas vezes, na segunda vez Looker também surgirá tentando pegá-lo. Siga para Valor Lakefront e encontre o galactic perto do restaurante. Ele correrá para o norte, fale com ele de novo e, cansado de ser perseguido, batalhará com você (ele tem Croagunk lv.31). Após a batalha você encontrará Cynthia e pouco depois seu rival, então Cynthia 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).





Voe para a cidade Solaceon e siga diretamente para o norte, até chegar perto do Café Cabin na rota 210 dê o SecretPotion aos Psyducks. Cynthia irá aparecer e pedirá para que leve o Old Charms para sua vó que vive na cidade Celestic. A saída para o norte agora está aberta, mas ao tentar atravessá-la uma densa neblina aparecerá. Não é que não seja possível enxergar, mas é bom utilizar o HM05 - Defog para atravessar a rota. Além de melhorar a visibilidade, as batalhas não ficarão sob o efeito dessa neblina, que irão diminuir o accuracy dos pokémons, podendo fazer com que eles errem alguns golpes. Diferente de D/P, em Platinum o HM Defog fica na Solaceon Ruins, se você ainda não o tem, vá até a caverna e pegue-o. Tem um pequeno guia sobre a Solaceon Ruins no fim do detonado.

Com o HM, vamos retornar para a rota 210. 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. É possível encontrar Swablu pelos matinhos. Se for de noite, você pode achar até Noctowl por aqui. Haverá algumas pistas que será necessário a ajuda de sua bike para atravessá-las (no final de uma dessas pistas você consegue o TM 30, Shadow Ball). Agora é só ir lutando com os treinadores, mais para frente acabará a neblina e estará a entrada da Cidade Celestic.

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 todos os dias se vier falar com ele. Vá até a casa que está mais à esquerda ao sul da cidade para receber uma nova função para o seu Pokétch (Analog Watch, um relógio de ponteiros). No norte direito da cidade você poderá comprar itens, você pode conseguir por aqui Timer ball e BlackGlasses.

Fale com o membro do team Galactic que está no meio da cidade e derrote-o numa batalha (Houndour lv.32 e Golbat lv.30). Uma velha aparecerá, ela é a avó da Cynthia. Dê a ela o Old Charms. Entre na caverna e veja a pintura de 3 pokémons, tratam-se de Uxie, Mesprit e Azelf. A velha irá entrar na caverna. Em seguida virá Cyrus, o chefe do Team Galactic, para batalhar com você.





Cyrus usa:



Murkrow lv.36



Sneasel lv.34



Golbat lv.34

Derrote-o e receba o HM 03 - Surf da velha. Ele serve para você nadar pelas águas. Saia da caverna e Cynthia aparecerá, e irá dizer que seu próximo destino é a cidade Canalave, onde se localiza uma biblioteca com livros sobre os mitos de Sinnoh. Lá já é a cidade do próximo ginásio. Antes de ir pra lá, que tal explorarmos Sinnoh um pouquinho? Há muitas áreas que se tornaram acessíveis e que ainda não exploramos. Vamos aproveitar que já estamos na cidade Celestic para ir à 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 alguns treinadores na rota 211. 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. Existe outra rota que ainda não exploramos, que liga a cidade Hearthome à cidade Pastoria. Lá tem vários treinadores, é bom para nos prepararmos para o próximo ginásio.

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. Uma coisa que talvez você já tenha notado, mas que é importante ressaltar, é que 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 é necessário explorá-la por enquanto. Ela é opcional, no fim do detonado tem um guia sobre ela. Ela é importante, pois lá tem uma foto do Manaphy, que será necessária mais adiante no jogo, quando for conseguir sua nova Pokédex.



Em uma parte da rota, começará a chover. Procure lutar com todos os treinadores, afinal, você ganha dinheiro e exp. points. É possível achar Quagsire nos matinhos. A chuva permanecerá durante as batalhas, lembre-se 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. Às vezes pode acontecer de você se atolar na lama, basta se mover para todas as direções desesperadamente para se livrar. Vá seguindo caminho à mais extrema direita e chegará na cidade Pastoria. Use o Dowsing Machine do Pokétech nessa última parte da rota, há item escondido por aqui. Há mais coisas que ainda podemos fazer. Pegue o HM 03 que você recebeu na cidade Celestic e 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 Odd 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 a 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 própria cidade de Pastoria é possível usar surf e chegar até um item
- 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 presidente 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 e é possível pescar Finneon com Good Rod. 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:

Se você escolheu Turtwig:

Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.36



Staraptor lv.36



Staraptor lv.36



Heracross lv.37



Heracross lv.37



Heracross lv.37



Floatzel lv.35



Floatzel lv.35



Roserade lv.35



Rapidash lv.35



Roserade lv.35



Rapidash lv.35



Torterra lv.38



Infernape lv.38



Empoleon lv.38

Derrote-o, depois volte ao Centro Pokémon para recuperar seus pokémons. Antes de ir 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 e o HM Strengh. Mas como teremos que ir lá de qualquer jeito, cobrirei essa parte depois do ginásio. Se achar que precisa treinar mais um pouco antes de ir ao ginásio, pode ir visitá-la primeiro se quiser. De qualquer jeito, terá que ir ao ginásio.

Atravesse a ponte 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:



Magneton lv.37



Steelix lv.38



Bastiodon lv.41

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 Strengh 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. Seu rival ficará bloqueando a entrada da biblioteca, deixe-o lá por um tempo. Antes de mais nada, vamos pegar o HM 04 - Strengh e aproveitar para explorarmos a Iron Island.

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. Lá estará Riley.



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 Riley novamente, ele pedirá sua ajuda para chegar até o andar mais baixo. Você fará batalhas em dupla ao lado dele, ele tem um Lucario lv.41. 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.41

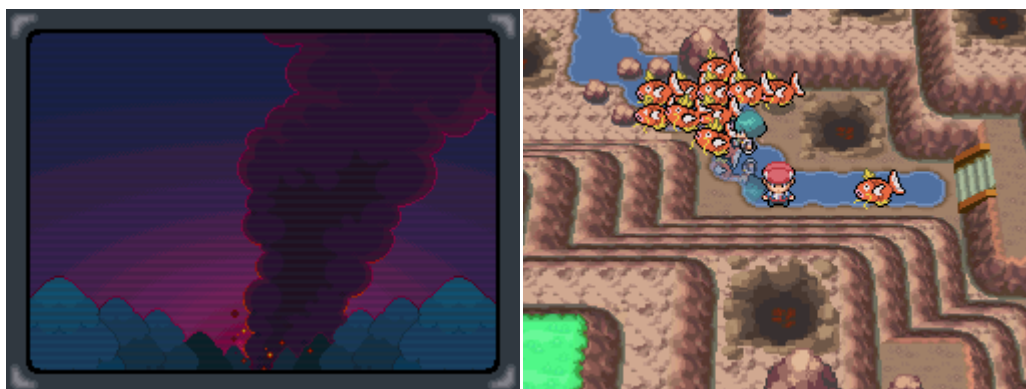
Siga caminho lutando com os treinadores e pegando os itens, até encontrar 2 membros do Team Galactic, derrote-os e como agradecimento, Riley lhe dará um ovo (se você estiver com um lugar vago na sua equipe), deste ovo nascerá Riolu, a pré-evolução de Lucario. Lembrando que ele nasce no lv.1 e que ele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

Bem, agora que você tem a técnica Strength, trate de ensinar a um de seus pokémons. 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. Existem grandes pedras redondas que aparecerem pelo caminho, Use strength para empurrá-las. Seja esperto e veja o lugar certo para onde empurrá-las, que você chegará nos itens. Fora isso, não há mais nenhum extra a fazer.

Voe de volta até a cidade Canalave. Entre na biblioteca, o lugar onde seu rival ficou bloqueando a entrada. Suba até o último andar da biblioteca. Encontrará o seu rival, Lucas/Dawn e o Profº 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 E VALOR

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 o membro do Team Galactic. Logo aqui tem uma casa que leva a entrada do lago. Aqui haviam dois cameramen 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:



Golbat lv.38



Toxicroak lv.40



Bronzor lv.38

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 viu Cyrus pela primeira vez junto com seu rival.



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.38



Bronzor lv.38



Purugly lv.40

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. 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 Strength, 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, Snorant e Sneasel. Mais para frente encontramos também Swinub, fechando os 4 tipos gelo que aparecem (todos começam com S).



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. Logo saberá quando Maylene passar por você. 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 de novo você deve mover-se em todas as direções. Use o Dowsing Machine do seu Pokétech 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. Seu rival irá te avistar do alto do penhasco e dirá que você não conseguirá escalar até que tenha a próxima insígnia. 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. Encontre Maylene no centro pokémon, e ela falara sobre Candice, a próxima líder. Na casa ao norte tem um move tutor que ensina golpes em troca de shards. 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. É o ginásio mais complicado dentre todos os jogos. Você irá deslizando pelo ginásio todo, faça o seu caminho até chegar na líder.



Candice usa:



Sneasel lv.40



Piloswine lv.40



Abomasnow lv.42



Frolass lv.44

Contra os pokémons de gelo, é melhor usar golpes de fogo, lutador, ou até mesmo metálico, em Piloswine pode ser usado um tipo água e em Frolass um tipo noturno. Derrote-a, ganhe a insínea. Agora você poderá usar a técnica Rock Climb fora das batalhas. Saia, recupere seus pokémons. Voe até Jubilife e vá até o Pokétech Company, fale com o president que ele lhe dará uma nova função para o seu Pokétech (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
- Na rota 213, na área que tem casas, use Rock Climb e verá uma casa onde você recebe uma nova função para o seu Pokétech (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: Lembra-se que eu pedi para que decorasse onde fica o lago Acuity? Então, use Fly até Snowpoint e siga em direção ao lago. Use a técnica Rock Climb para escalar e entre. Você encontrará o seu rival que acaba de lutar com Jupiter, que 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 não dá para seguir adiante lá dentro. Fale com o membro que está do lado de fora, ele fugirá e aparecerá Looker, dizendo que conseguiu a 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, Looker chegará e abrirá para você, então, desça as escadas.

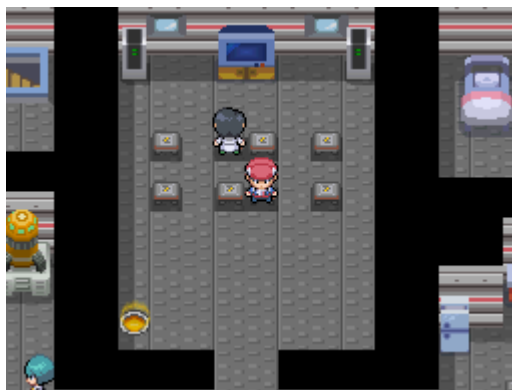




De agora em diante terá de derrotar vários membros do team Galactic, derrote todos, e os cientistas também. O portão situado ao norte está bloqueado com outra chave, você só poderá ir à direita. Passe por dois membros do Team Galactic. Espero que tenha lembrado de ir pegando os itens que encontrar pelo 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.



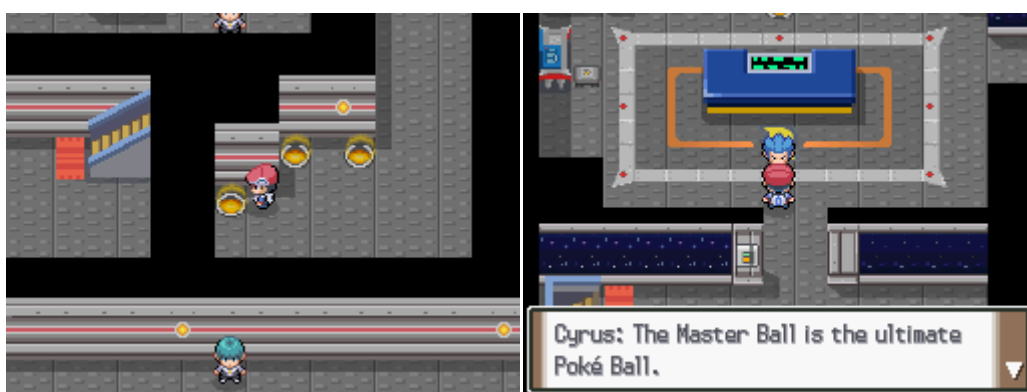
Aqui tem um dos membros, derrote-o e siga no teletransportador da direita. Aparecerá num lugar onde você vai achar o TM 49. Então, volte e use o teletransportador da esquerda. Na sala seguinte, use o outro teletransportador e aparecerá numa sala com escadas. Use-a e lute com mais um membro. Ignore as 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 (Galactic Key). 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 metálico apertando A de frente pra ele 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 dentro do prédio onde você havia encontrado Looker (ao norte de Veilstone) e suba as escadas. Derrote os 2 membros e verá 3 teletransportadores: um está em uma sala com cadeiras e uma TV (ao norte) e dois à direita. Estes dois que estão à direita vão te levar para algum item. Agora vamos ir ao teletransportador que está na sala ao norte (é possível batalhar com o cientista dessa sala).



Você chegará a uma sala onde Looker está espionando uma assembléia de membros do Team Galactic, no momento em que Cyrus explica seus planos. Looker falará com você quando todos irem embora, então siga pela esquerda. Você chegará a uma sala que você poderá recuperar seus pokémons se deitar na cama. Siga o corredor e encontrará outros 3 teletransportadores. Os dois superiores te levarão até itens, então 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:



Sneasel lv.44



Houndkrow lv.46



Crobat lv.44

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 contém ovos. Antes de entrar, salve mais uma vez o jogo, pois terá mais uma luta. Uma vez que entrar, verá o trio lendário aprisionado, o cientista do Team Galactic Charon e o Commander do Team Galactic Saturn. Fale com Saturn e ele batalhará com você.



Saturn usa:



Golbat lv.42



Toxicroak lv.44



Bronzor lv.42

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. Como estaremos indo ao ponto principal do game, muitas batalhas estarão pelo caminho, e não terá centros pokémon para se recuperar. Logo, espero que o level de seus pokémons já estejam bem elevados. 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, Strength e Rock Climb. Vá até a rota 207 e entre no Mt. Coronet. Use surf aqui acima, 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. Adiante é possível ver até mesmo Bronzong e Medicham. 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), quando se aproximar, Looker virá e te dará o Black Flute, um item que faz os pokémons selvagens demorarem um pouco mais entre uma aparição e outra. Entre pela passagem na parede e suba as escadas. Derrote os membros do Team Galactic que encontrar, siga seu caminho e encontrará uma saída.

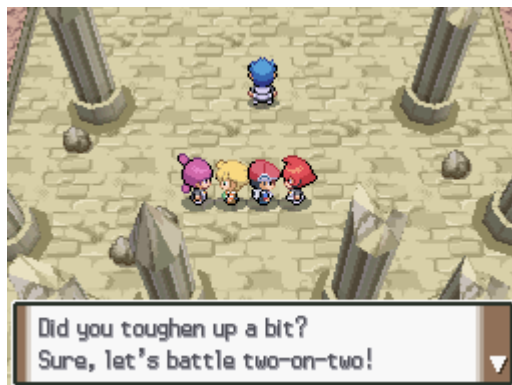


Vai estar nevando, tendo aquele efeito de hail nas batalhas. Siga à direita, norte e use Rock Climb mais pra frente nas paredes para escalar. Você poderá encontrar os itens escondidos por aqui. Daqui pra frente os pokémons selvagens irão aparecer até o lv.42. Na caverna que está à direita desta área 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, assim como Absol e Abomasnow do lado de fora. À direita desta caverna encontrará uma saída.



Siga em direção ao norte, encontre uma caverna onde você luta com alguns 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!

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. 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.44



Bronzor lv.44



Skuntank lv. 46



Purugly lv.46



Golbat lv.44



Golbat lv.44



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.42



Staraptor lv.42



Staraptor lv.42



Munchlax lv.40



Munchlax lv.40



Munchlax lv.40



Heracross lv.42



Heracross lv.42



Heracross lv.42



Floatzel lv.40



Floatzel lv.40



Roserade lv.40



Rapidash lv.40



Roserade lv.40



Rapidash lv.40



Torterra lv.44



Infernape lv.44



Empoleon lv.44

Depois de derrotá-las, seu rival irá recuperar seus pokémons e irá embora. Então, Cyrus despertará Dilga e Palkia. Isso atrairá o trio lendário. Depois disso, a sombra de Giratina aparecerá e levará Cyrus para o Distortion World. Cynthia chegará e o trio lendário irá pular no buraco negro que surgiu. Cynthia irá perguntar se você está pronto, se disser que sim, ela irá te levar ao Distortion World. Se disser que não, ela aguardará você ficar pronto. Se achar necessário salvar ou fazer alguma coisa, diga não, caso contrário, vamos ao Distortion World!

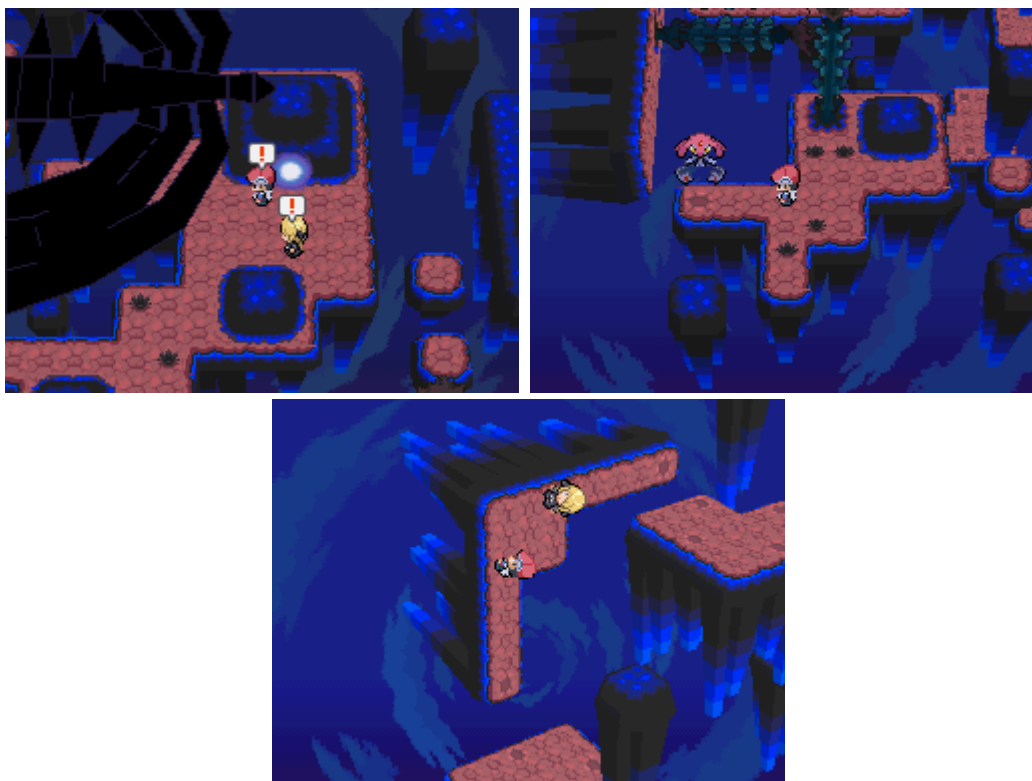






DISTORTION WORLD

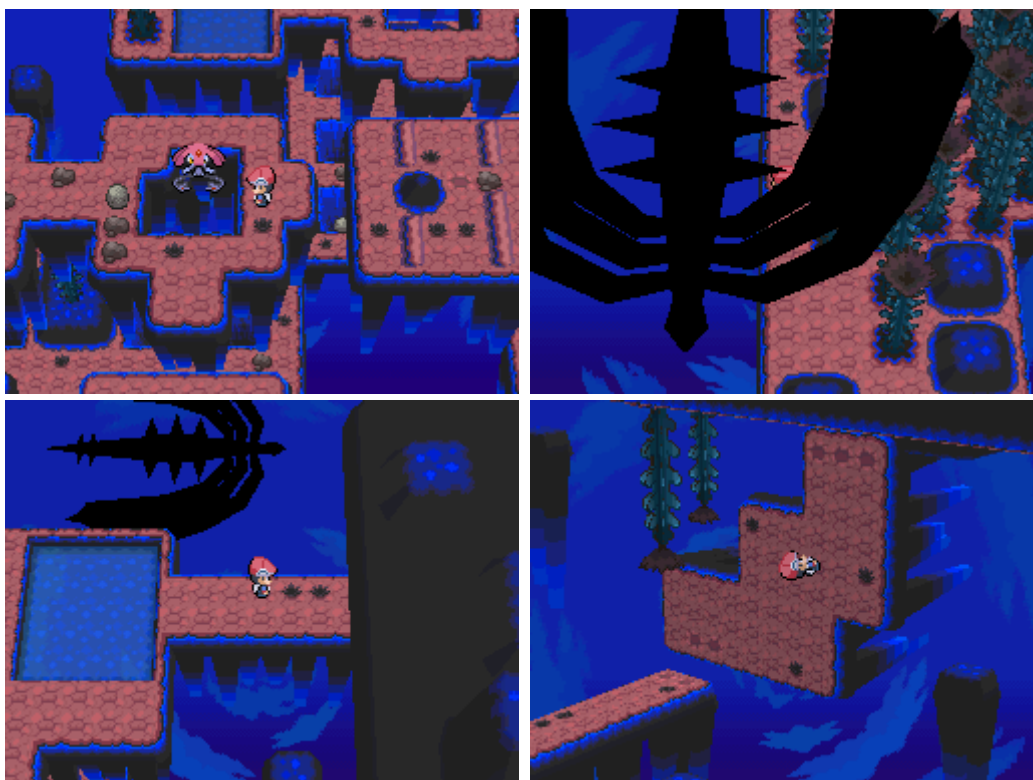
Cynthia te guiará em alguns momentos e você verá Giratina passar voando vez ou outra. Logo verá que existem certas "plataformas" por onde você pode andar. Existem umas pequenas manchas no chão, fáceis de identificar, elas demarcam o local onde você é capaz de pular para outra plataforma, ou fazer a mesma se mover (seja para os lados ou no estilo "elevador"), ou até mesmo criar mudanças no cenário (fazer surgir e sumir com o cenário). Ao entrar, siga Cynthia por onde ela for. Logo encontrará Mesprit que sairá voando. Ande mais um pouco, a tela irá girar para outro ângulo e você pulará na plataforma e começará a andar num plano horizontal. Siga pelo caminho possível até ver Cynthia novamente. Fale com ela e ela dará passagem para você seguir.

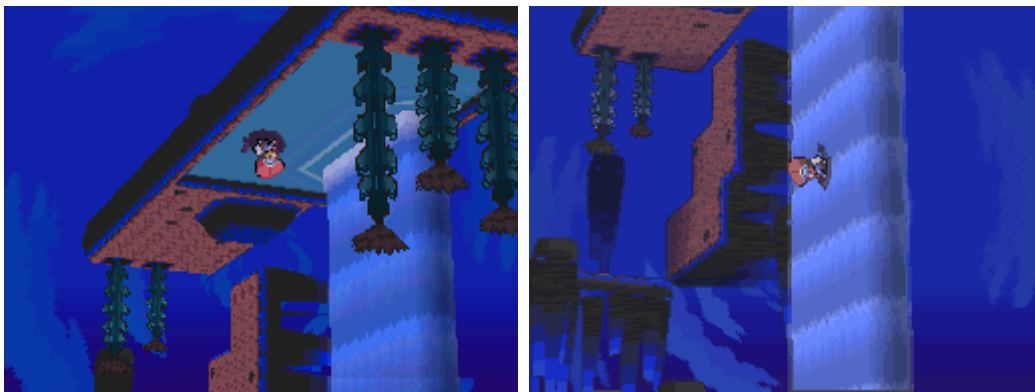


Siga o caminho, não muito complicado, até descer e encontrar Cyrus. Ele falará sobre este mundo e irá embora. Daqui, vá para direita e suba. Siga à direita e desça. Vire à direita novamente e estará numa plataforma com algumas pedrinhas, que te levará para baixo, por onde poderá ir à esquerda pulando umas plataforminhas. Siga até ver Uxie à sua frente. Pule aqui e então começará o Puzzle. À sua frente estará uma pedra de se usar Strenght. Empurre-a para o buraco de onde Uxie saiu. Desça, chegará numa plataforma que te leva ao nível mais abaixo, onde estará Cynthia. Empurre a pedra novamente, ao buraco próximo de Uxie, e Uxie subirá.

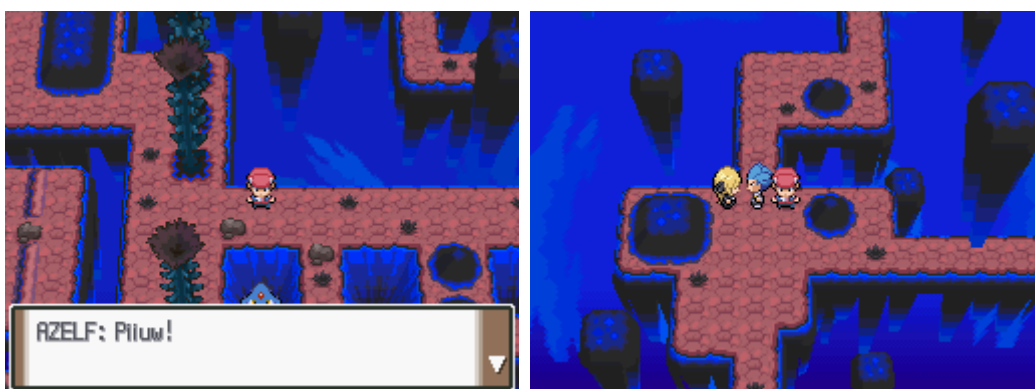
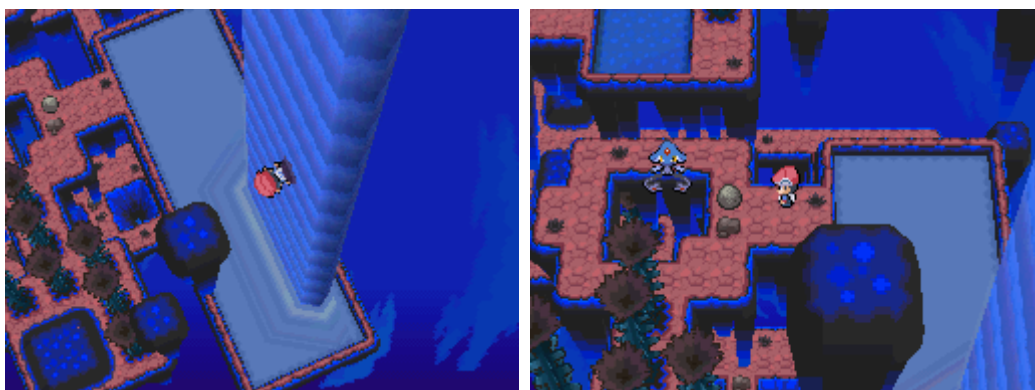


Volte na plataforma que você usou para descer e suba. Saia da plataforma pulando pela esquerda dela. Logo Mesprit irá vir à sua frente, girar em torno de você e apontará a pedra que você deve empurrar. Empurre-a por onde ele desceu. Se tentar voltar à plataforma anterior, verá que não será possível descer com ela. Então siga pela esquerda e desça. Pule na plataforma a seguir e suba. Chegará num local rodeado de árvores, por onde Giratina passará novamente. Tente abrir caminho pelas árvores até chegar a próxima plataforma. Pule nela e suba. Saia pela esquerda e desça logo em seguida. Vá pela direita e direita denovo, pule na plataforma e desça. É possível ver Cyrus fugindo quando você chegar lá. Suba e use surf. Giratina passará por você novamente. Suba na plataforma de plano horizontal e suba novamente na plataforma de plano vertical, mas você estará andando de cabeça para baixo ("andando no teto"). Aqui a cachoeira corre para cima e desagua num laguinho. Use surf nesse laguinho e siga a cachoeira.





Você chegará ao lugar onde aparecerá Azelf, que mostrará a pedra que você deve empurrar e descerá novamente. Empurre a pedra para o buraco e siga pela esquerda. Chegará na plataforma que desce até o andar que estava a Cynthia. Procure as pedras aqui em baixo e empurre-as até os buracos de Mesprit e Azelf. Agora, vá falar com Cynthia e ela te levará até o andar de baixo, onde Cyrus aguarda.



Chegou a hora da batalha final contra o Team Galactic, contra o líder Cyrus.



Cyrus usa:



Houndoom lv.45



Honchkrow lv.47



Gyarados lv.46

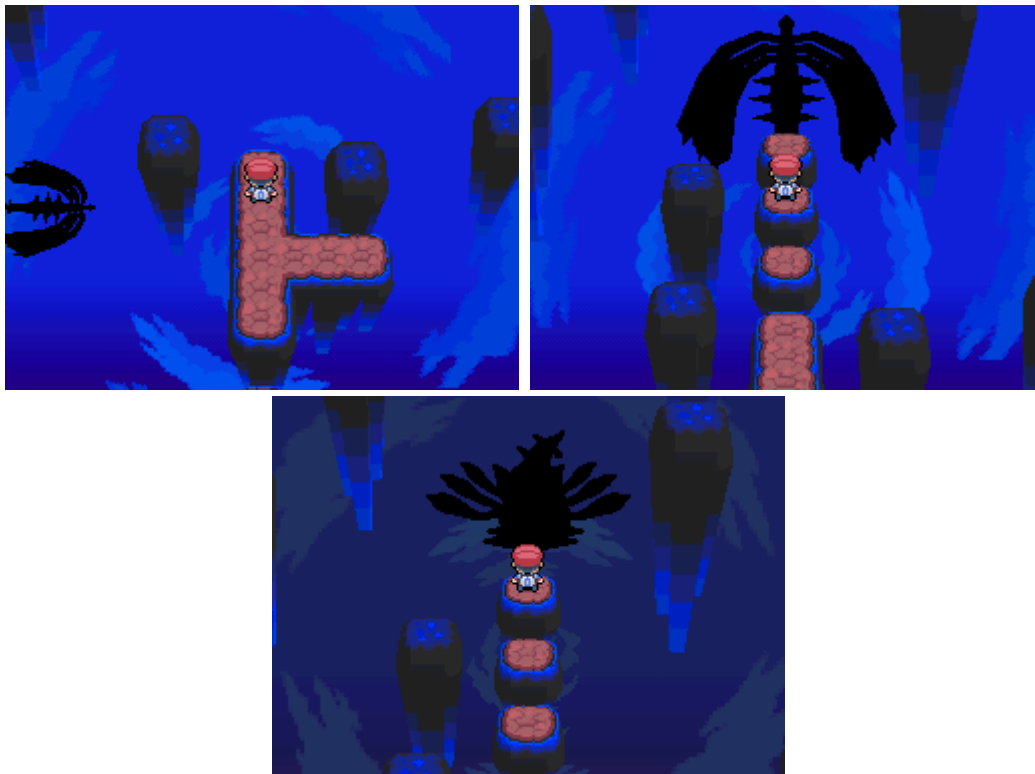


Weavile lv.48



Crobat lv.46

Cyrus ficará frustrado por seus planos darem errado e irá embora. Cynthia irá recuperar seus pokémons e dirá para você ir ao encontro de Giratina e resolver essa situação. Chegou o momento da batalha contra o lendário guardião, que está no lv.47. Capture ou derrote Giratina para continuar.





Depois da batalha, o portal para a saída desse mundo se abre, Cyrus virá falar mais algumas coisas e voltará (que burro, vai ficar preso no Distortion World!). Cynthia dirá para pular no portal. Agora vocês estarão no Sendof Spring, o 4º lago de Sinnoh, lar da Turnback Cave (caverna que em D/P se encontrava Giratina, mas que agora Cynthia fica bloqueando). Nos matinhos daqui é possível encontrar Dusclops, a saída vai dar na rota 214. Enfim, Cynthia dirá para ir se encontrar com o prof. Rowan em Sandgem, vá para lá.



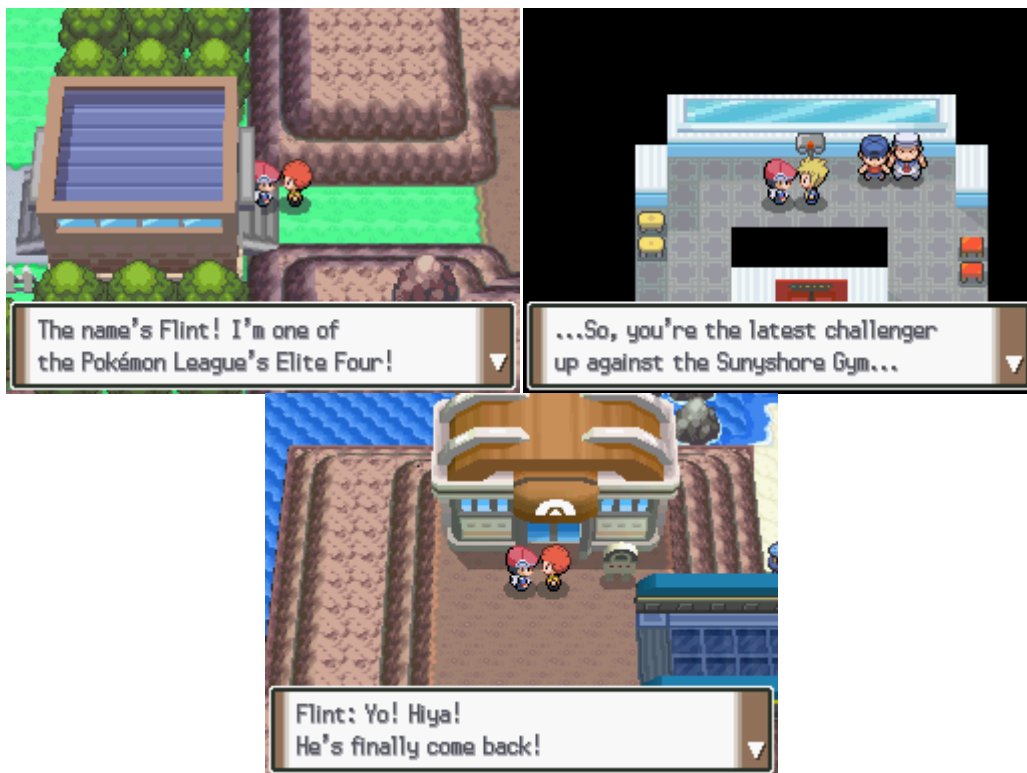
Entre no laboratório e verá o professor e Lucas/Dawn, que irão te parabenizar por sua vitória. Agora finalmente poderá encontrar o trio lendário se quiser capturá-los, saiba como no fim do detonado. Use o Fly seguindo em direção ao lago Valor, iremos atravessar a rota 222.

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 Electabuzz, Magnemite, Magneton e Pelliper 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 pokébol. Os adesivos que são vendidos mudam de acordo com o dia da semana.

Ao norte desta cidade tem uma praia onde você encontrará Jasmine, uma líder de ginásio das versões HeartGold/SoulSilver, da região de Johto. 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 Pokétch 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.



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. Cada treinador possui golpes elétricos, ainda que alguns não sejam do tipo elétrico. Faça seu caminho até o líder, esteja preparado para enfrentá-lo.



Volkner usa:



Jolteon lv.46



Raichu lv.46



Luxray lv.48



Electivire lv.50

Saia do ginásio e recupere o seus pokémons. Agora você tem todas as 8 insígneas. Volte lá onde estava Jasmine, fale com ela, ela verá sua insígneas 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. Você estará numa caverninha com dois itens e uma pedra. Fale com a pedra e pegue os itens, são Adamant e Lustrous Orbs, itens necessários para fazer surgir Dialga e Palkia mais a frente no jogo

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 (lembre-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.49



Snorlax lv.49



Snorlax lv.49



Heracross lv.48



Heracross lv.48



Heracross lv.48



Floatzel lv.47



Floatzel lv.47



Roserade lv.47



Rapidash lv.47



Roserade lv.47



Rapidash lv.47



Torterra lv.51



Infernape lv.51



Empoleon lv.51

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. Atenção apenas para Drapion, é melhor um golpe do tipo terra ou lutador contra ele.

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 Whiscash, é melhor um tipo planta, lembre-se que elétricos não o afeta. Fique esperto, ela tem golpes tipo elétrico, gelo e fogo, além dos próprios golpes de terra.



Aaron usa:



Bertha usa:



Yanmega lv.49



Whiscash lv.50



Scizor lv.49



Gliscor lv.53



Vespiquen lv.50



Hippowdon lv.52



Heracross lv.51



Golem lv.52



Drapion lv.53



Rhyperior lv.55

Chegou a vez de Flint, ele é aquele cara que encontramos em Sunyshore. Seu elemento é fogo. Golpes de água, terra e pedra são bons. Talvez prefira um golpe lutador em Houndoom e um golpe voador ou psíquico em Infernape.

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, Bronzong tem golpe de terra e o Alakazam sabe usar Recover. Atenção ao duplo tipo de Gallade.



Flint usa:



Lucian usa:



Houndoom lv.52



Mr. Mime lv.53



Flareon lv.55



Espeon lv.55



Rapidash lv.53



Alakazam lv.56



Infernape lv.55



Bronzong lv.54



Magmortar lv.57



Gallade 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. Lembre-se que Spiritomb, por ser fantasma/noturno, não tem desvantagem a nenhum tipo (um tipo cobre a desvantagem do outro). 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.58



Togekiss lv.60



Milotic lv.58



Garchomp lv.62



Lucario lv.60



Roserade lv.58

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 210 pokémons daquela Pokedéx que você recebeu do Prof^o Rowan no início da jornada. Atenção: você só precisa vê-los, não tem a necessidade de capturar todos os 210.

Talvez você tenha perdido o nº 150 - Manaphy. Este é o único que você não encontra por Sinnoh, nem com treinadores. Mas existe uma foto dele que se você vê-la, ele será adicionado à sua Pokédex. Está em um livro dentro do Pokémon Mansion, tem um guia sobre esse lugar mais abaixo. 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 de Manaphy 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 210 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.

Outra forma de encontrar novos pokémons é falando com a irmã de Lucas/Dawn na cidade Sandgem. Após pegar sua National Dex, entre na casa de Lucas/Dawn e fale com a menina que estiver lá. Ela dirá o pokémon e o lugar onde ele pode ser encontrado. Venha falar com ela todos os dias, cada dia tem um pokémon novo em Sinnoh.

POKÉMONS ESPECIAIS

Togepi: após derrotar o team Galactic em Eterna, Cynthia te dá um ovo dele se você estiver com um espaço vago em sua equipe.

Riolu: Riley te dá um ovo dele se você ajudá-lo na Iron Island.

Porygon: uma pessoa que vive numa casa ao norte do PokéCenter de Veilstone te dá um no lv.25

Eevee: 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.20.





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.








Rotom: 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



BATALHAS NOS CENTROS POKÉMON





Em Platinum, existem alguns treinadores que aparecem nos Centros Pokémon de Sinnoh. Todos os dias eles aparecem em algum Centro Pokémon do continente e é possível batalhar com eles uma vez por dia, basta procurá-los em algum Centro Pokémon. Conforme você vai ganhando mais insígnias durante o jogo, os pokémons que estes treinadores usam vão subindo de level e evoluindo. Abaixo estão esses treinadores, com seus respectivos lugares e dia da semana onde estarão, bem como a equipe final que eles sempre terão, que fica quando você derrota a Elite 4.

Reporter & Camera Man separados Segunda: Jubilife City Terça: Hearthome City Quarta: Jubilife City Quinta: Jubilife City Sexta: Hearthome City Sábado: Battle Area Domingo: Battle Area					
	Reporter	Drifblim Lv. 57	Luxray Lv. 57		
					
	Cameraman	Magneton Lv. 54	Magneton Lv. 54	Mr. Mime Lv. 55	Alakazam Lv. 57

Reporter & Camera Man dupla Segunda: Eterna City Terça: Eterna City Quarta: Veilstone City Quinta: Nenhum conhecido Sexta: Veilstone City Sábado: Eterna City Domingo: Eterna City			
	Reporter & Cameraman	Gardevoir Lv. 59	Magnezone Lv. 59

Idol Segunda: Pastoria City Terça: Oreburgh City Quarta: Nenhum conhecido Quinta: Oreburgh City Sexta: Pastoria City Sábado: Snowpoint City Domingo: Snowpoint City							
	Idol	Clefairy Lv. 53	Clefairy Lv. 53	Clefairy Lv. 53	Clefairy Lv. 53	Clefairy Lv. 53	Clefairy Lv. 53

Guitarist Segunda: Canalave City Terça: Canalave City Quarta: Pastoria City Quinta: Sunyshore City Sexta: Sunyshore City Sábado: Pastoria City Domingo: Pastoria City		
	Guitarist	Kricketune Lv. 53

PokéKid Segunda: Floaroma Town Terça: Solaceon Town Quarta: Resort Area Quinta: Floaroma Town Sexta: Solaceon Town Sábado: Resort Area Domingo: Floaroma Town				
	Pokékid	Pichu Lv. 53	Pikachu Lv. 53	Raichu Lv. 53

<p align="center">Clown</p> <p>Segunda: Celestic Town Terça: Pastoria City Quarta: Celestic Town Quinta: Pastoria City Sexta: Celestic Town Sábado: Hearthome City Domingo: Hearthome City</p>				
	Clown	Mr. Mime Lv. 56	Alakazam Lv. 56	Ambipom Lv. 56

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
- 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 OPICIONAIS, 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. Eles são liberados assim que você enfrentar Giratina no Distortion World. 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.



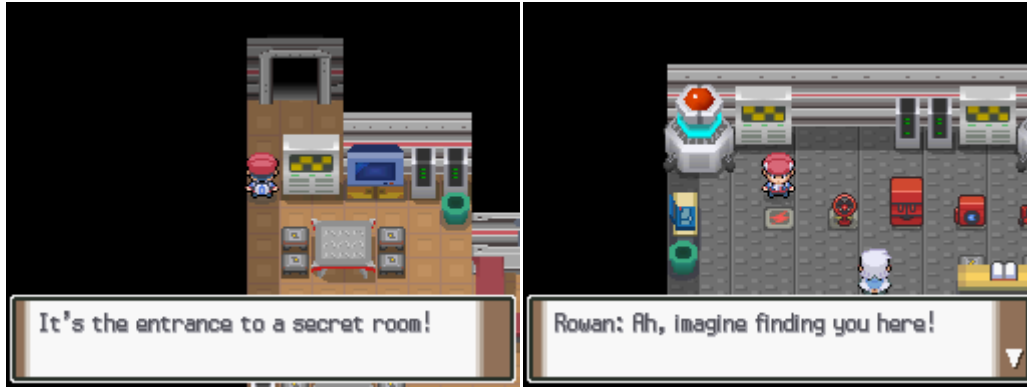
ROTOM E O OLD CHATEAU

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.14-17 e alguns itens. Mas este lugar fica mais interessante à noite, quando é possível encontrar Rotom numa televisão que tem lá dentro. Em Diamond/Pearl era necessário ter a National Dex para fazer isso, mas como em Platinum a Sinnoh Dex foi expandida, já é possível obtê-lo agora mesmo, que o local se tornou acessível. Venha aqui no horário 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.20. Ele é do tipo fantasma/elétrico









Em Platinum Rotom tem a habilidade de alterar sua forma, podendo aprender um golpe do tipo fogo, ou do tipo voador, ou gelo, ou água, ou planta, mas isso irá depender da forma em que se transformar. Para Rotom se transformar, é necessário a Secret Key, um item que só é obtido em eventos da Nintendo. Se você tiver a sorte de conseguir esse item, vá ao prédio do Team Galactic que tem ao norte da cidade Eterna. Lembre-se de trazer o seu Rotom. Então, fale com a parede no canto superior-esquerdo na sala do andar térreo. A Secret Key abrirá uma passagem secreta, onde se encontram os eletroeletrônicos que mudam a forma de Rotom. Basta falar com eles e pedir para que Rotom se torne o motor desses aparelhos, que ele mudará de forma. Na primeira vez que for alterar sua forma, o prof. Rowan chegará e dirá sobre seu amigo professor da cidade Eterna e dirá algumas coisas sobre Rotom



Se Rotom tiver 4 golpes e estiver na sua forma original, terá de esquecer um golpe para poder se transformar e aprender um golpe especial de um determinado tipo. Caso ele esteja mudando de uma das formas alternativas para a outra, apenas seu golpe especial mudará. Para ele voltar ao normal, basta ir ao local vago e dar "recall" que Rotom voltará à sua forma original.

Rotom:	Eletroeletrônico correspondente:	Golpe especial que aprende:	Tipo do golpe especial:
	forno	Overheat	fogo
	ventilador	Air Slash	voador
	refrigerador	Blizzard	gelo
	máquina de lavar roupa	Hydro Pump	água
	cortador de grama	Leaf Storm	planta

FULL MOON ISLAND E CRESSELIA

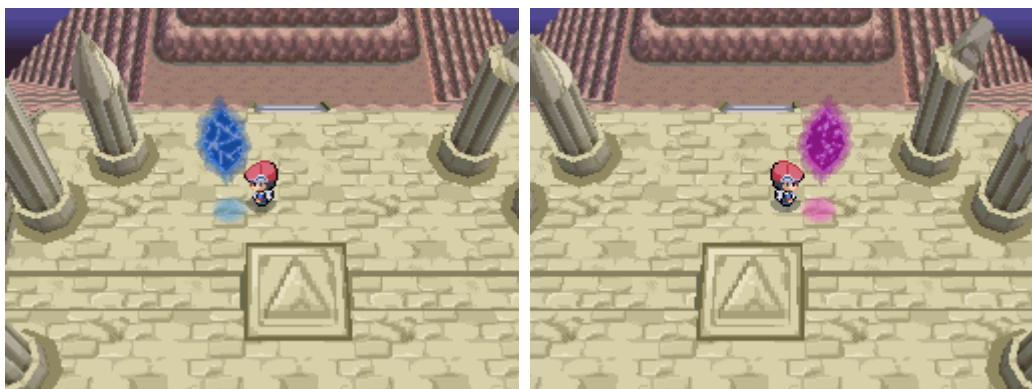
Você só poderá encontrá-la assim que conseguir a National Dex. Tem uma família na cidade Canalave numa casa que está acima do porto, fale com eles, tem um menino doente que só pode ser curado com a Lunar Wing, guardada por Cresselia. Depois de falar com eles, fale com o cara que te leva de barco (que 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 Pokétopo. Depois de capturar Cresselia, volte para ver o menino doente em Canalave, e ele estará curado. Após isso, fale para o marinheiro te levar até a Iron Island, entre na casinha lá e encontre Byron, você pode receber o Metal Coat dele.

ENCONTRANDO DIALGA E PALKIA

Em Platinum é possível batalhar com ambos, Dialga e Palkia. Para isso, vá até a cidade Celestic. Fale com a avó de Cynthia na casa ao norte da cidade. Depois disso, você terá que subir o Mt. Coronet até o Spear Pillar, o lugar onde Cyrus despertou Dialga e Palkia, e Giratina consequentemente. Enquanto você estiver subindo, há momentos em que você fica do lado de fora da caverna, numa área onde neva, você deve lembrar. Na primeira área onde neva que passar, entre na caverna ao norte-direito e use Waterfall. Encontre uma caverninha com dois itens e uma pedra. Fale com a pedra e pegue os itens, são Adamant e Lustruous Orbs, itens necessários para fazer surgir os portais de Dialga e Palkia no Spear Pillar.



Verifique se o Adamant Orb e o Lustruous Orb estão na sua mochila. Continue subindo até o Spear Pillar. Quando chegar lá verá um portal azul, fale com ele e começará a batalha contra Dialga, que estará no lv.70. Após a batalha/captura, volte para o Mt. Coronet e saia de novo. Verá que agora apareceu um portal rosa, fale com ele e começará a batalha contra Palkia, que estará no lv.70.

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. Lá estará o HM Defog, Nugget, Mind Plate e Odd Incense - os dois últimos aumentam o poder de golpes psíquicos. Explorando outras escadas, você poderá achar waterstone, firestone e thunderstone com a ajuda do Dowsing Machine de seu Pokétopo. Do lado de fora da caverna dos Unowns tem duas casas, em uma delas, uma mulher te dá o Seal Case e um menino vai te dando seals a cada Unown diferente que você derrotar. Tem um item em cima da entrada da Solaceon Ruins, você só terá acesso àquele local quando capturar todos os 28 tipos diferentes de Unowns e entrar no Ruin Maniac's Tunnel na rota 214.



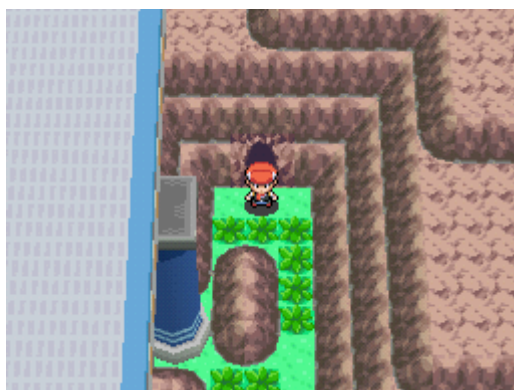
FUEGO IRONWORKS

Este lugar pode ser acessado assim que você obter o HM 03 - Surf. Você encontra este lugar usando surf na rota 205. Do lado de fora você pode encontrar pokémons selvagens, inclusive Magmar. 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



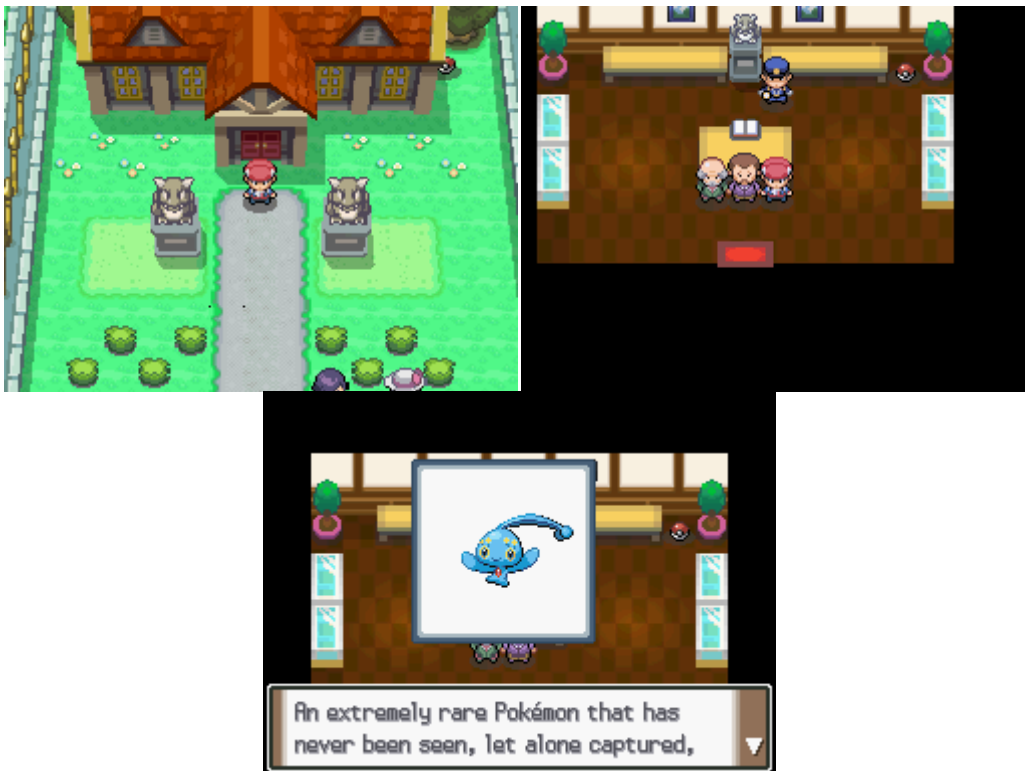
Você não poderá usar o Escape Rope ou o Dig para leva-la à saída da caverna, portanto, lembre-se do caminho de volta. Assim como todo treinador que te segue para fazer batalhas em dupla, seus pokémons serão recuperados depois de cada batalha. Batalhe à vontade, já que seus pokémons serão recuperados 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, e nem da técnica Strength (diferente do que era em D/P - logo, a caverna se torna acessível mais cedo no jogo). 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. Em Platinum, a mulher que bloqueia a entrada da esquerda agora convida você a batalhar com várias Maids consecutivamente, todos os dias. Outra coisa importante a fazer aqui é ver a foto que está no livro, ela mostra Manaphy. Ao ver a foto, a Pokédex conta como um pokémon visto, e Manaphy é necessário para se obter a National dex.

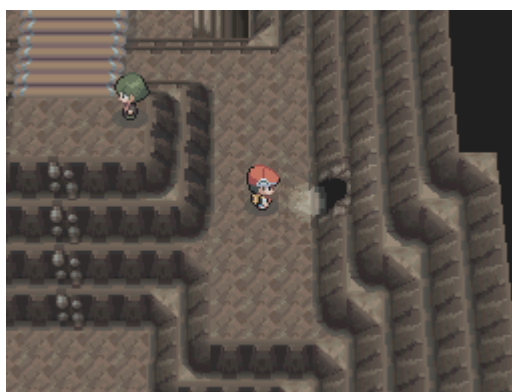


Tem uma porta que te leva para fora da mansão. Você chegará à Trophy Garden, aqui você pode encontrar Pichu e Pikachu. Depois de ter conseguido a National Dex, você pode voltar aqui e falar com o Mr. Backlot todos os dias para ter um novo pokémon a ser encontrado na Trophy Garden. Depois de ter dois 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, Ditto, 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.59.



Marley lutará ao seu lado com



Arcanine lv.59

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. Enquanto ela estiver te seguindo, você não poderá usar surf, depois você poderá voltar e ver o que tem através dos lagos. É possível encontrar Lapras surfando e Azumarill e Dewgong andando. 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.



SENDOFF SPRING E A TURNBACK CAVE

A caverna só se torna acessível após derrotar a elite 4. Pegue seus pokémons que tenham Rock Climb, Rock Smash e Defog. Vá à rota 214 e siga até aquela passagem à direita da rota, chamada Spring Path. Vá escalando com Rock Climb até achar uma caverna, a Turnback Cave. Cynthia ficava bloqueando a entrada da caverna, agora ela já está acessível. 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 o portal que te leva ao Distortion World.

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 o portal antes de passar por 30 salas. Quando você passar pelo 3º pilar, qualquer porta que escolher vai dar na sala com o portal. Te desejo boa sorte para chegar lá. Quando chegar, pule no portal e estará numa nova área do Distortion World. É um caminho curto, que te leva ao item Griseous Orb. Esse item, quando equipado a Giratina, faz com que ele se tranforme em sua Origin Form. É tudo que há nessa parte do Distortion World, então poderá voltar e sair.



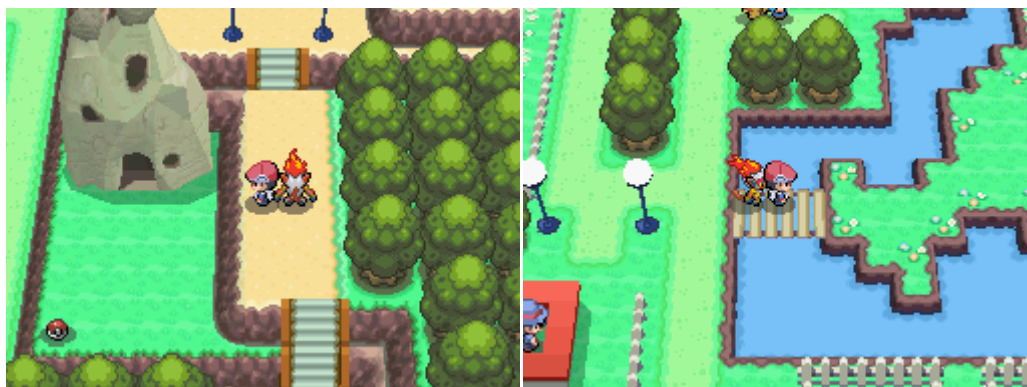
AMITY SQUARE

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 que deve ser um destes listados abaixo:

 Turtwig	 Pikachu	
 Grotle	 Clefairy	 Jigglypuff (depois de ter National Dex)
 Torterra	 Psyduck	 Torchic (depois de ter National Dex)
 Chimchar	 Pachirisu	
 Monferno	 Happiny	 Skitty (depois de ter National Dex)
 Infernape	 Buneary	 Shroomish (depois de ter National Dex)
 Piplup	 Drifloon	
 Prinplup		
 Empoleon		

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, às vezes ele te dá coisas que encontra pelo caminho. Por este lugar é possível achar TM 45, TM 43, Amulet Coin, Spooky Plate.

Comparando a D/P, podemos ver que os iniciais agora também podem entrar. Em Platinum, o Amity Square ficou dividido em duas áreas. Se você entrar pela entrada da esquerda, estará na área do pátio central, se ir pela entrada da direita, estará na região montanhosa (em D/P era tudo junto). Existem várias caverninhas pela região, que quando você entra, é transportado para uma outra (o que não ocorria em D/P). Uma vez que você tenha dado um passo lá dentro, você pode virar para esquerda, para direita ou ir em frente para dar o segundo passo e ser teleportado. A caverninha em que você aparecerá varia em que direção você foi quando entrou. Uma dica para encontrar Spooky Plate é entrar no Amity Square pela entrada da direita e entrar na 1ª caverninha que aparecer, mas sempre dando um passo para direita, em todas as caverninhas em que você for parar. Uma hora chegará num lugar com um item, é o Spooky Plate (imagem da esquerda nas figuras abaixo).





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.

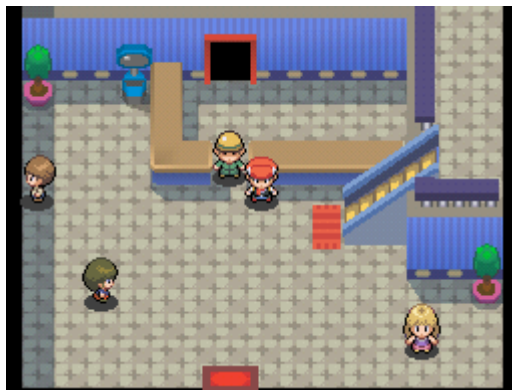


Você poderá encontrar alguns itens por aqui e diversos pokémons, dependendo da área em que estiver. Os mais comuns são: Wooper, Quagsire, Bidoof, Bibarel, Budew, Tropius, Yanma, Hoothoot e Noctowl à noite. Tem aqueles mais raros de aparecer, que são Staravia, Roselia, Carnivine, Skorupi, Croagunk e Tangela. 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, Exeggcute, Kangaskhan, Shroomish, Kecleon, Gulpin, e Carvanha pescando, além de Drapion e Toxicroak.

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 Prof^o 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. Feito isso, você pode usar a técnica Fly para voar até o Pal Park sempre que precisar. 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 Platinum 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 Platinum. 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 Platinum.

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.





O TRIO DE AVES LENDÁRIAS DE KANTO

Isso mesmo! Em Platinum é possível achar Articuno, Zapdos e Moltres por Sinnoh. Para ter acesso às 3 aves, é preciso primeiramente ter a National Dex. Em seguida, é preciso ir encontrar o prof. Oak no Pal Park, atravessando as rotas 219, 220 e 221 que ficam ao sul de Sandgem. No Pal Park, o prof. Oak lhe dará um aplicativo pro Pokétch e dirá que vai passar um tempo na cidade Eterna. Vá para lá e entre na última casa ao sul da cidade, do lado esquerdo do gym. Ele estará lá, fale com ele e receba Up-grade. Ele também dirá que as aves lendárias de Kanto estão sobrevoando a região de Sinnoh. A partir de agora, as 3 aves poderão ser encontradas pelos matinhos do continente, assim como Mesprit e Cresselia.



Se você ainda tiver a Master ball e quiser usar contra um deles, fique à vontade, já que são lendários que fogem ao primeiro golpe que é dado. Os outros dois será preciso ter que se esforçar para encontrá-los e capturá-los. Boa sorte com eles. Articuno, Zapdos e Moltres estarão todos no lv.60, e podem ser localizados pelo mapa do Pokétch.

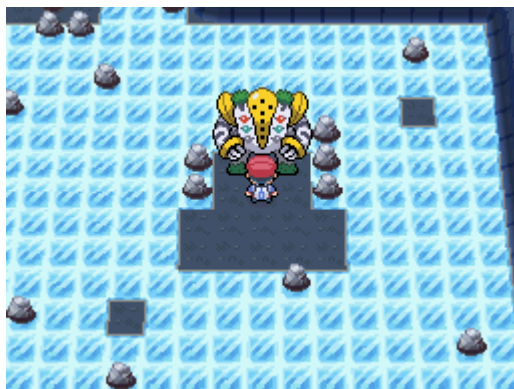


SNOWPOINT TEMPLE E REGIGIGAS

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. Ou ainda, capturando os três Regis por Sinnoh mesmo, via o Regigigas obtido no 11º filme de Pokémon. 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.1, é o lendário de level mais baixo de todos os tempos, tome cuidado para não derrotá-lo, traga seu pokémon mais fraco, um Scyther com False Swipes é uma boa opção, 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. Cynthia aparecerá para motivá-lo a seguir jornada e irá embora. Vá à Battle Zone. Chegando lá, você encontrará seu rival. Ele dirá que Volkner e Flint não estão deixando ninguém entrar na Battle Frontier. Ele te chamará para batalhar ao lado dele. Prepare-se para uma batalha em dupla de você e seu rival contra um gym leader e um elite member.





Seu rival batalhará ao seu lado usando essa equipe:

Se você escolheu Piplup:



Staraptor lv.53



Snorlax lv.54



Heracross lv.53



Floatzel lv.52



Rapidash lv.52



Torterra lv.56

Se você escolheu Turtwig:



Staraptor lv.53



Snorlax lv.54



Heracross lv.53



Floatzel lv.52



Roserade lv.52



Infernape lv.56

Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.53



Snorlax lv.54



Heracross lv.53



Roserade lv.52



Rapidash lv.52



Empoleon lv.56

Versus um membro da elite 4 e o líder de ginásio da cidade Sunyshore.



Flint usa:



Houndoom lv.56



Flareon lv.56



Magmortar lv.58



Volkner usa:



Luxray lv.56



Jolteon lv.56



Electivire lv.58

Um tipo terra tem vantagem aos dois, um golpe com Earthquake tornam as coisas mais rápidas. Após a batalha, Flint e Volkner irão liberar a passagem. Palmer, o pai de seu rival e líder da Battle Tower aparecerá e falará sobre a Battle Frontier. Buck, uma das pessoas que assistiu a batalha de vocês, dirá que treina na Survival Area e na Stark Mountain e o convidará para ir lá.



A 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 Frontier e para a rota 230. Temos que escolher uma ordem, vamos primeiro em direção à Survival Area, indo pelo norte esquerdo.

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, Graveler, Banette (à noite), além de Spearow e Rattata se tiver mais sorte. 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. A casa ao lado do Centro Pokémon está trancada, mas tarde será possível voltar aqui e reenfrontar os gym leaders. 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 Cut também. Aqui é possível pescar Relicanth e Seadra com Super Rod. Se você escalar logo que entrar na rota e ir à esquerda, você chegará a uma casa onde te ensinam golpes em troca de Shards. Volte e atravesse a rota. 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. Temos que escolher uma ordem, vamos primeiro à rota 228.



RESORT AREA

Na rota 228 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 (este aparece mais facilmente à noite) e Hippowdon, além de Diglett e Cacnea se tiver mais sorte. 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 Beautifly, Dustox, Pidgey, Volbeat, Illumise, Ledian (de manhãzinha) e Ariados (à noite). Surfando você vê surskit, se tiver muita sorte, chega ver Masquerain. Nesta rota tem outra saída para a rota 230, mas vamos deixar para explorá-la em seguida. 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. Ao atravessar a rota, estará novamente na Fight Area.

Pegue um pokémon com Rock Smash e Strengh e volte à entrada da rota 228 (norte da Survival Area, indo à direita). Vá até àquele lugar onde tinha a placa dizendo que ao norte era a rota 227 e à direita a rota 228. Agora sim vamos para o norte. Na rota 227 você encontra Camerupt, Rhydon, Golbat (à noite), Weezing, além de Skarmory, Numel e Rhyhorn se tiver mais sorte. Surfando aparecem Poliwhag e Poliwhril. 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). Wake avisará para você estar bem preparado antes de ir à Stark Mountain. Seu rival seguirá Wake, embora ele não queira. Nesta rota também tem uma casa onde a velha recupera seus pokémons. Logo verá Buck, ele pedirá que você vigie a Stark Mountain. Ele dirá que a Magma Stone mantém Heatran adormecido e que a Equipe Galactic está atrás dela. Prossiga até chegar à Stark Mountain, use Rock Climb quando necessário.



STARK MOUNTAIN E HEATRAN

Quando se aproximar, verá dois membros do Team Galactic entrando na caverna. Ao entrar, verá os dois membros ao lado de Charon, além de Mars e Jupiter, que irão batalhar com você, uma de cada vez.



Mars lutará com:



Bronzong lv.58



Golbat lv.58



Purugly lv.60



Jupiter lutará com:



Bronzong lv.58



Golbat lv.58



Skuntank lv. 60

Após a batalha, Mars e Jupiter sairão em busca de Cyrus. Charon dirá que vai procurar a Magma Stone mesmo sem elas, e desce seguido dos dois membros. Aqui você pode achar Slugma e Magcargo, talvez até Koffing, mais a fundo na caverna. Fique esperto quando for empurrar as pedras com Strength. Vá pegando os itens que encontrar e abrindo caminho até Buck aparecer novamente. Ele perceberá o Team Galactic e irá ajudá-lo. Você fará batalhas em dupla ao lado dele, ele tem um Claydol lv.63. 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.63

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, aproveite enquanto ele cura os pokémons depois das batalhas, use Strength e Rock Smash quando preciso.



Vá buscando por mais itens e tentando achar a saída. Quando você achar a saída, Buck irá te deixar, siga-o. Vocês encontrarão Charon falando sobre Cyrus, Saturn, Mars e Jupiter, e que vai por em ação seus planos e dominar o Team Galactic. Haverá um terremoto e ele pegará a Magma Stone e dirá que despertará Heatran. Neste momento aparecerá um Croagunk e irá tomar a Magma Stone de Charon. Este Croagunk não é de ninguém mais do que Looker, que estava disfarçado de pedra! Looker dirá que com Cyrus e os outros commanders fora do caminho, só restaria Charon para dar continuidade ao Team Galactic. Ao saber que Looker é da International Police, os outros dois membros irão fugir. Charon tentará resistir, mas Looker chamará seus oficiais para levá-lo.









Looker irá transportar você e Buck até a saída. Ele dirá que se Heatran acordasse, a Stark Mountain entraria em erupção. Buck se oferece para ir deixar a Magma Stone em seu lugar para que isso não aconteça. Looker dirá que seu trabalho está cumprido e irá embora. Buck te convidará a ir em seu club e também irá. Use Fly até a Survival Area e encontre Buck em frente à casa do lado esquerdo do Centro Pokémon, ao lado de seu rival. Não fale com seu rival ainda, fale com Buck, ele irá permitir que você entre no Top Trainer Cafe (Battleground). Ele entrará, fale com Buck lá dentro, ele dirá que vai batalhar na Battle Frontier e sairá. Agora volte novamente à Stark Mountain (traga Ultra balls e Dusk balls para capturar um lendário). Aproveite para usar Rock Climb que andando com Buck 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.50. Lembre-se de salvar antes da batalha!









BATTLEGROUND - AS BATALHAS CONTRA OS TOP TRAINERS!

Quando você foi falar com Buck dentro daquela casa à esquerda do Centro Pokémon da Survival Area, você deve ter visto alguns líderes de ginásio e/ou mais algum treinador que batalha a seu lado, como Riley ou Cheryl. Pois é, agora você terá a chance de enfrentá-los numa grande batalha. Todos os dias aparecem alguns top trainers aqui, eles vão se alternando no dia em que aparecem. Tenha uma boa batalha com eles, abaixo estão os pokémons que cada um usará:

					
Roark	Aerodactyl Lv. 62	Probopass Lv. 61	Rampardos Lv. 63	Golem Lv. 61	Tyranitar Lv. 65

					
Gardenia	Jumpluff Lv. 61	Cherrim Lv. 62	Bellossom Lv. 61	Torterra Lv. 63	Roserade Lv. 65

					
Maylene	Hitmontop Lv. 62	Breloom Lv. 62	Medicham Lv. 63	Lucario Lv. 66	Machop Lv. 64

					
Crasher Wake	Sharpedo Lv. 61	Floatzel Lv. 63	Quagsire Lv. 63	Gyarados Lv. 66	Ludicolo Lv. 65

					
Fantina	Banette Lv. 62	Mismagius Lv. 62	Gengar Lv. 63	Driblim Lv. 66	Dusknoir Lv. 62







					
Byron	Skarmory Lv. 61	Magnezone Lv. 62	Steelix Lv. 61	Bastiodon Lv. 63	Aggron Lv. 65

					
Candice	Weavile Lv. 62	Abomasnow Lv. 61	Mamoswine Lv. 61	Froslass Lv. 63	Glacéon Lv. 65

					
Volkner	Jolteon Lv. 61	Raichu Lv. 61	Luxray Lv. 62	Electivire Lv. 65	Lanturn Lv. 63

					
Cheryl	Wobbuffet Lv. 61	Hariyama Lv. 62	Wailord Lv. 63	Drifblim Lv. 61	Blissey Lv. 65

					
Buck	Shuckle Lv. 61	Dusknoir Lv. 63	Torkoal Lv. 61	Umbreon Lv. 63	Claydol Lv. 65

					
Marley	Ninjask Lv. 61	Electrode Lv. 61	Crobat Lv. 62	Weavile Lv. 63	Arcanine Lv. 65

					
Riley	Absol Lv. 61	Salamence Lv. 63	Metagross Lv. 62	Ursaring Lv. 61	Lucario Lv. 65

					
Mira	Porygon-Z Lv. 61	Magnezone Lv. 62	Gengar Lv. 61	Togekiss Lv. 63	Alakazam Lv. 65

PASSE SEUS FINS DE SEMANA TENDO REVANCHES COM SEU RIVAL!

Você deve ter visto, quando Buck liberou sua entrada no Top Trainer Cafe, que seu rival fica parado do lado de fora. Fale com ele agora, ele batalhará com você, ele estará com seus pokémons nos seguintes levels:

Se você escolheu Piplup: Se você escolheu Turtwig: Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.61



Staraptor lv.61



Staraptor lv.61



Snorlax lv.63



Snorlax lv.63



Snorlax lv.63



Heracross lv.62



Heracross lv.62



Heracross lv.62



Floatzel lv.59



Floatzel lv.59



Roserade lv.59



Rapidash lv.59



Roserade lv.59



Rapidash lv.59



Torterra lv.65



Infernape lv.65



Empoleon lv.65



Após ter batalhado com ele esta primeira vez, a partir de agora, seu rival batalhará com você todos os fins de semana (sábado ou domingo). Nas próximas batalhas, os pokémons dele terão subido 10 levels, ficando assim:

Se você escolheu Piplup: Se você escolheu Turtwig: Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.71



Staraptor lv.71



Staraptor lv.71



Snorlax lv.73



Snorlax lv.73



Snorlax lv.73



Heracross lv.72



Heracross lv.72



Heracross lv.72



Floatzel lv.69



Floatzel lv.69



Roserade lv.69



Rapidash lv.69



Roserade lv.69



Rapidash lv.69



Torterra lv.75



Infernape lv.75



Empoleon lv.75



Além disso, há uma hora que seu rival se torna o treinador mais forte do jogo, comparado ao Red das versões G/S/C e ao Steven de Pokémon Emerald. Para isso, você terá que vencer 20 vezes a Elite 4. Então, os pokémons de seu rival subirão mais 10 levels, ficando assim:

Se você escolheu Piplup:

Se você escolheu Turtwig:

Se você escolheu Chimchar:



Staraptor lv.81



Staraptor lv.81



Staraptor lv.81



Snorlax lv.83



Snorlax lv.83



Snorlax lv.83



Heracross lv.82



Heracross lv.82



Heracross lv.82



Floatzel lv.79



Floatzel lv.79



Roserade lv.79



Rapidash lv.79



Roserade lv.79



Rapidash lv.79



Torterra lv.85



Infernape lv.85



Empoleon lv.85

UMA ELITE 4 AINDA MAIS FORTE!

Cada um dos membros da elite 4, inclusive a campeã Cynthia, aumentaram 16 levels de cada um de seus pokémons!
Será que você é forte o suficiente para encará-los desta vez?



Aaron usa:



Bertha usa:



Flint usa:



Lucian usa:



Yanmega lv.65



Scizor lv.65



Vespiqueen lv.66



Heracross lv.67



Drapion lv.69



Whiscash lv.66



Gliscor lv.69



Hippowdon lv.68



Golem lv.68



Rhyperior lv.71



Houndoom lv.68



Flareon lv.71



Rapidash lv.69



Infernape lv.71



Magmortar lv.73



Mr. Mime lv.69



Espeon lv.71



Alakazam lv.72



Bronzong lv.70



Gallade lv.75



Cynthia usa:



Spiritomb lv.74



Togekiss lv.76



Milotic lv.74



Garchomp lv.78



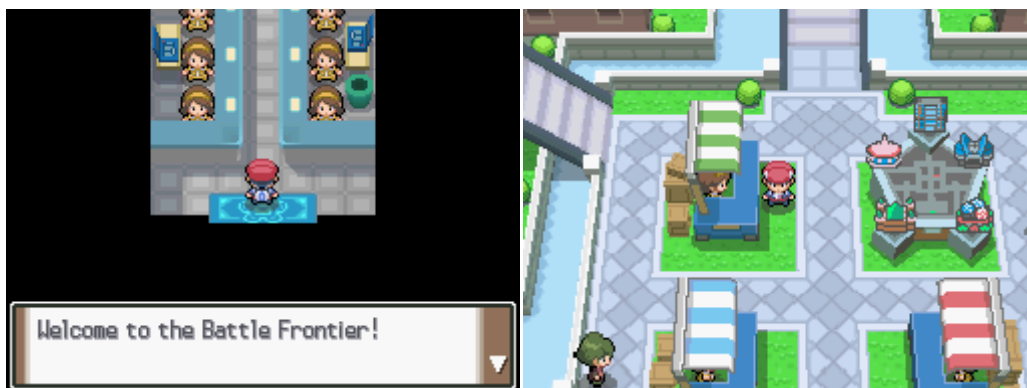
Lucario lv.76



Roserade lv.74

BATTLE FRONTIER

Quando for entrar, todas as balconistas que estiverem lá dentro irão olhar para você. A primeira irá ver o seu Vs. Recorder e irá atualizá-lo ao modo Battle Frontier. Aqui você poderá ver quantos BP (Battle Points) você tem, bem como as medalhas que ganhar. Você já está habilitado a entrar. Há 5 locais diferentes aqui: Battle Tower, Battle Factory, Battle Arcade, Battle Castle e Battle Hall. São nestes lugares que você ganha BP, que você pode trocar por itens. No pátio central existe uma maquete ilustrando a Battle Frontier, além das tendas onde você pode trocar seus BPs por itens (tem até Rare Candy). Em uma das tendas você poderá ganhar itens em troca de 1 BP, mas antes você deve passar num joguinho, estilo "raspadinha" para ganhar os itens. Achou, ganhou! É um joguinho que precisa ter sorte, pois você pode sair sem nada.





BASICAMENTE, nas batalhas em cada um dos locais do Battle Frontier você deve lutar com 7 treinadores, um de cada vez. Cada vez que você derrota esses 7 treinadores de uma vez (sem perder para nenhum dos 7) você completa 1 "round". Você permanece lutando durante esse round e só sai quando ele terminar. Você poderá pedir para sair ao término de cada batalha e salvar, mas é aconselhável seguir até o fim. Passando por um determinado número de rounds você encontrará um Frontier Brain (líder do local) que te dará uma medalha prateada quando for derrotado. Se continuar passando por mais alguns rounds, encontrará o Frontier Brain novamente, que dará uma medalha colorida quando for derrotado. Essas medalhas são equivalentes a uma insígnia de ginásio.

Na Battle Frontier não se ganha dinheiro, nem experiência - é exclusiva apenas de batalhas. Não deixa de ser um grande desafio para os treinadores. Cada local tem regras específicas, o que tornam as batalhas mais interessantes. Ao fim de cada round, perguntarão se você quer o vídeo da batalha, se disser que sim, será possível rever sua última batalha pelo Vs. Recorder.

Nos 5 locais da Battle Frontier tem recepcionistas que te guiam e te permite entrar em diferentes modos de batalha. Uma das recepcionistas te leva ao modo Multi Battle, são batalhas via Wi-Fi. A outra te guia para as tradicionais batalhas da Battle Frontier, que podem ser batalhas em dupla ou individuais (double/single) e com adversários no lv.50. Ao entrar, seus pokémons em levels maiores serão automaticamente reduzidos ao lv.50 enquanto estiverem batalhando lá dentro (exceção Battle Factory). Você poderá escolher 3 pokémons no modo individual e 4 pokémons no modo de batalhas em dupla (exceção Battle Hall). Você terá de derrotar 7 treinadores de uma vez (exceção Battle Hall), podendo recuperar seus pokémons entre as batalhas (exceção Battle Castle). Os itens que seus pokémons estiverem segurando e forem consumidos durante uma batalha, serão recuperados no fim de cada batalha. As regras basicamente são essas. Um detalhe importante a ressaltar e que vale para todos os locais: os Frontier Brains só irão aparecer para batalhar com você no modo de batalhas individuais (single battle). Para mais informações das regras específicas de cada um desses locais, desça mais abaixo ao guia respectivo desse local. Na prática você verá que é bem mais fácil do que parece.



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:

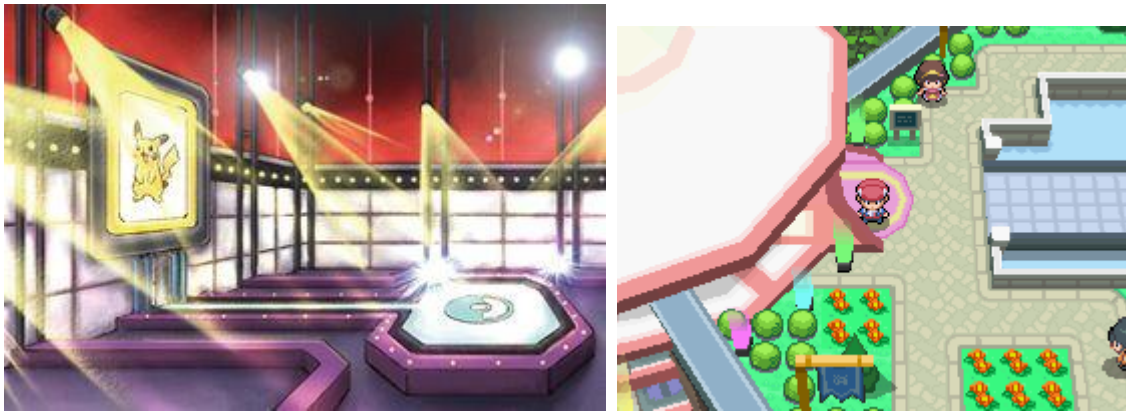
Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-oh, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina (Origin e Altered Formes), Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin (Sky e Land Formes) e Arceus.

Fora esses, todos os demais lendários podem ser usados. Além disso, se for entrar com um Rotom transformado em uma de suas novas formas, ele voltará a sua forma original.

Isso é basicamente o que você precisa saber sobre a Battle Frontier em geral. A seguir você pode saber mais sobre cada um dos 5 locais existentes na Battle Frontier. Você poderá escolher a ordem que quiser de qual desses lugares vai batalhar.

BATTLE HALL

Localizado ao norte-esquerdo da Battle Frontier, seu líder é Argenta.



Diferente dos outros locais onde um round é contido de 7 batalhas, no Battle Hall cada round terá 10 batalhas. Além disso, apenas um de seus pokémons poderá entrar, logo, serão batalhas 1x1. No modo de batalhas em dupla você entra com 2 pokémons claro, mas como sabemos, nesse modo não encontramos a Frontier Brain. O pokémon que você escolher deve estar no mínimo no lv. 30, mas é recomendado entrar no lv. 100, pois aparecem adversários em diversos levels lá dentro. Uma vez que tenha escolhido um pokémon, todas as próximas vezes que entrar, deverá entrar com ele, pois, se escolher outro pokémon para entrar, todos os rounds ganhos se perderão e a contagem recomeça do zero.



Antes de cada batalha, você poderá escolher o tipo do pokémon que seu adversário usará. Isso te dará vantagem por um instante, pois você pode escolher para batalhar sempre com o tipo contra o qual tenha vantagem. Atenção com as armadilhas, por exemplo, você escolhe um tipo voador crente que seus golpes elétricos ganhem facilmente, eis que o voador que o adversário usa é um Gligar, e seus golpes não o afetarão por ser também tipo terra. Tenha golpes variados! Cada vez que você ganha, o tipo que você escolheu antes aumenta em rank, o que significa que os próximos pokémons do tipo escolhido virão em levels cada vez mais altos. Todos os tipos começam no rank 1 e vão até o rank 10. Quando você derrotar o pokémon do rank 10 de um determinado tipo, não poderá mais escolhê-lo.



Hall Matron Argenta



Na 50ª batalha (último treinador do 5º "round"), Argenta aparece e batalha com você.



Derrote-a e receba sua medalha prateada.

Na 170ª batalha (último treinador do 17º "round"), Argenta aparece e batalha com você.



Derrote-a e receba sua medalha colorida.

O pokémon que ela usará varia de jogador para jogador, e é a única treinadora que você não poderá escolher o tipo contra qual quer lutar. Note que, para receber a medalha colorida, é preciso passar por 170 batalhas. Como existem 17 tipos e você pode lutar até 10 vezes cada (10 ranks), logo, você deverá batalhar contra todos os tipos em todos os seus ranks! E como não vale entrar com outro pokémon, você terá que lutar contra os pokémons que têm fraqueza também!

BATTLE CASTLE

Localizado ao sul-esquerdo da Battle Frontier, seu líder é Darach ~ e a princesa Caitlin.



No Battle Castle há uma princesa (Lady Caitlin) que fica sentada em seu trono assistindo as batalhas. Você será guiado pelo mordomo do castelo, Darach. Ao entrar, todos os itens que seus pokémons estiverem segurando serão retirados, e só são devolvidos quando você sair. Ao entrar, você se encontra com Darach, que te dá 10 Castle Points (CP). Todas as vezes que entrar você recebe esses 10 CP. Os CP funcionam como os BP, mas só podem ser usados dentro do Battle Castle. Ao final de cada batalha, Caitlin julga quantos CPs você receberá, de acordo com seu desempenho na batalha.



Diferente dos outros locais, no Battle Castle seus pokémons não serão automaticamente recuperados após cada batalha. Mas essa é uma das finalidades do CP, você pode trocar alguns para restaurar HP, PP ou uma restauração completa. Você pode gastar seus CP de outras formas também, trocando por berries ou itens (boa opção, já que seus próprios itens são removidos dos seus pokémons quando entra). Além disso, você pode usar seus CP para obter informações sobre o adversário, descobrir os pokémons que ele irá usar e os golpes que cada um usa. No começo, você estará limitado sobre o que você pode comprar com seus CP. Mas existe uma opção (rank up) que eleva o seu rank, destrancando algumas opções que só são acessíveis a quem tem um rank mais elevado. Com o tempo, é possível também passar por um treinador sem batalhar, em troca de CP. Antes de cada batalha, Darach pergunta de que forma vai gastar seus CP e se vai prosseguir.



Rank up - Para você subir de Rank, é necessário gastar alguns CP, que tornará algumas coisas que não era acessíveis antes passarem a ser acessíveis. Em algumas situações é necessário dar rank up mais uma vez para ter acesso a mais coisas. Irei chamar de level 1 quando você nunca fez um rank up, level 2 depois de ter feito rank up e level 3 quando você faz rank up pela 2ª vez. Abaixo, uma tabela de quantos CP é necessário para você subir de rank:

Tipo	Rank	CP gasto	Efeito
Recuperação	Level 1	-	Recupera o HP de um pokémon
	Level 2	100CP	Recupera os PP de um pokémon
	Level 3	100CP	Recupera o HP e PP de um pokémon
Obter Itens	Level 1	-	Dá acesso a 8 tipos de berries
	Level 2	100CP	Dá acesso a 15 tipos de berries e 12 tipos de itens
	Level 3	100CP	Dá acesso a 32 tipos de berries e 27 tipos de itens
Obter Informações	Level 1	-	Você pode ver os pokémons do adversário
	Level 2	50CP	Você pode ver os golpes do adversário

Detalhe: as berries do level 1 são de recuperação de status, do level 2 são de aumento de stats e do level 3 são as de enfraquecimento de golpes super efetivos de um determinado tipo. Abaixo segue o quanto de CP é necessário para determinada ação:

Ação	Rank	CP gasto
Ver um pokémon do adversário	Level 1	1CP
+5 lv. em um pokémon do adversário	Level 1	1CP
-5 lv. em um pokémon do adversário	Level 1	15CP
Ver o summary do pokémon do adversário	Level 1	2CP
Ver os golpes do pokémon do adversário	Level 2	5CP
Recuperação do HP	Level 1	10CP
Recuperação do PP	Level 2	8CP
Recuperação total	Level 3	12CP
Pular uma batalha	Level 1	50CP

Detalhe: as ações feitas sobre o pokémon adversário é em cima de apenas um dos três pokémons. Se quiser, por exemplo, ver os três pokémons do adversário antes da batalha, você gastará 3 CP. Um ato como dar 5 levels a um pokémon adversário pode te por em desvantagem, mas isso influenciará na recepção de CP após a batalha. Abaixo estão algumas condições que Caitlin considera na hora de julgar quantos CP você irá receber por ter ganhado uma batalha:

Condição	CP ganho
Nº de pokémons que não foram derrotados (faint)	Nº ×3CP
Nº de pokémons com o HP 100%	Nº ×3CP
Nº de pokémons com mais da metade do HP	Nº ×2CP
Nº de pokémons com menos da metade do HP	Nº ×1CP
Nº de pokémons sem problemas de status	Nº ×1CP
Menos que 5 PP usados na batalha	Nº ×8CP
Menos que 10 PP usados na batalha	Nº ×6CP
Menos que 15 PP usados na batalha	Nº ×4CP
Nº de pokémons adversários que ganharam 5 levels	Nº ×7CP



Castle Valet Darach (& Lady Caitlin)



Na 21ª batalha (último treinador do 3º "round"), Darach lutará com você, usando estes pokémons:



Staraptor



Houndoom



Empoleon



Derrote-os e receba sua medalha prateada.

Na 49ª batalha (último treinador do 7º "round"), Darach lutará com você, usando estes pokémons:



Empoleon



Gallade



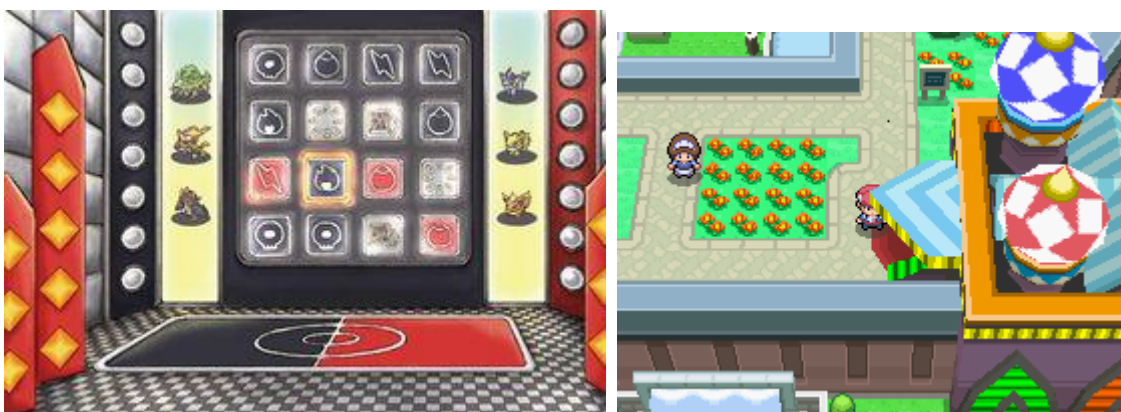
Entei



Derrote-os e receba sua medalha colorida.

BATTLE ARCADE

Localizado ao sul-direito da Battle Frontier, seu líder é Dahlia.

















As regras gerais funcionam normalmente aqui, um round de 7 batalhas, pode escolher 3 pokémons (4 no double battle, onde Dahlia não aparece), pokémons reduzidos ao lv. 50, pokémons recuperados entre as batalhas. Uma regra especial: assim como no Battle Castle, as berries que seus pokémons estiverem segurando serão retiradas deles e devolvidas apenas quando você for sair. Lá dentro poderá ocorrer a chance de você receber berries para serem usadas durante o round. Quando entrar, haverá um campo metade preto (seu lado) e metade vermelho (lado do adversário). No telão é possível ver os seus pokémons e os pokémons do adversário antes da batalha, aproveite essa chance para bolar as estratégias de como vencê-lo.





O jogo funciona como uma espécie de "roleta", há vários quadrinhos que vão acendendo um de cada vez, você terá que ser rápido para parar a roleta, no quadrinho onde parar e permanecer aceso é o que vale! Cada um desses quadrinhos tem uma figura que representa algo que acontecerá com você, seu adversário ou ambos durante a batalha ou todo o round. O evento pode variar, mexendo no HP e lv. dos pokémons, deixando-os com algum problema de status, mexendo no clima do ambiente, na velocidade da roleta, chegando algumas vezes ao ponto de você e seu adversário trocarem de pokémon, ou de você ganhar BP ou até mesmo não acontecer nada! Abaixo tem uma lista dos eventos que podem acontecer.

Icon	Evento	Quem Afeta	Efeito	Duração
	Reduz HP do adversário	Adversário	Reduz HP dos pokémons adversários em 20%	1 batalha
	Poison no adversário	Adversário	Envenena os pokémons adversários	1 batalha
	Paralyz no adversário	Adversário	Paralisa os pokémons adversários	1 batalha
	Burn no adversário	Adversário	Queima os pokémons adversários	1 batalha
	Sleep no adversário	Adversário	Deixa 1 pokémon adversário dormindo	1 batalha
	Freeze no adversário	Adversário	Congela 1 pokémon adversário	1 batalha
	Dá berries ao adversário	Adversário	Todos os pokémons adversários recebem 1 berry cada	1 batalha
	Dá itens ao adversário	Adversário	Todos os pokémons adversários recebem 1 item cada	1 batalha
	Aumenta lv. adversário	Adversário	Todos os pokémons adversários sobem 3 levels cada	1 batalha
	Reduz seu HP	Você	Reduz HP dos seus pokémons em 20%	1 batalha
	Poison em você	Você	Envenena os seus pokémons	1 batalha
	Paralyz em você	Você	Paralisa os seus pokémons	1 batalha
	Burn em você	Você	Queima os seus pokémons	1 batalha
	Sleep em você	Você	Deixa 1 pokémon seu dormindo	1 batalha
	Freeze em você	Você	Congela 1 pokémon seu	1 batalha
	Você ganha berries	Você	Todos os seus pokémons recebem 1 berry cada	Durante todo o round
	Você ganha itens	Você	Todos os seus pokémons recebem 1 item cada	Durante todo o round
	Aumenta seu lv.	Você	Todos os seus pokémons sobem 3 levels cada	1 batalha

	Dia ensolarado	Ambos	Batalha sob efeito Sunny Day	1 batalha
	Chuva	Ambos	Batalha sob efeito Rain Dance	1 batalha
	Tempestade de areia	Ambos	Batalha sob efeito Sandstorm	1 batalha
	Granizo	Ambos	Batalha sob efeito Hail	1 batalha
	Névoa	Ambos	Batalha sob efeito Fog	1 batalha
	Trick Room	Ambos	Batalha sob efeito Trick Room (mais lentos atacam 1º)	5 turnos
	Troca de Pokémons	-	Você batalha com os pokémons do adversário e ele com os seus	1 batalha
	+ Velocidade	-	Aumenta a velocidade da roleta	Durante todo o round
	- Velocidade	-	Diminui a velocidade da roleta	Durante todo o round
	Velocidade Aleatória	-	A velocidade da roleta é aleatória	Durante todo o round
	Ganhar 1 BP	-	Receba 1 BP e ganhe do adversário sem batalhar	1 batalha
	Sem batalha	-	Você ganha automaticamente do adversário sem batalhar	1 batalha
	Sem evento	-	Não causará nenhum efeito na batalha ou durante o round	1 batalha
	Ganhar 3 BP	-	Receba 3 BP e ganhe do adversário sem batalhar	1 batalha

As batalhas (chamadas de games pelo juiz) correm através das condições estabelecidas pela roleta. Existem algumas exceções em que a roleta não conseguirá afetar:

Não irá deixar com Poison: pokémons tipo veneno e metálico e com habilidade Immunity

Não irá deixar com Paralyz: pokémons tipo terra e com habilidade Limber

Não irá deixar com Burn: pokémons tipo fogo e com habilidade Water Veil

Não irá deixar com Sleep: pokémons com habilidade Insomnia e Vital Spirit

Não irá deixar com Freeze: pokémons tipo gelo e com habilidade Magma Armor





Arcade Star Dahlia



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



Dusknoir



Medicham



Ludicolo



Derrote-a e receba sua medalha prateada.

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



Blaziken



Togekiss



Zapdos



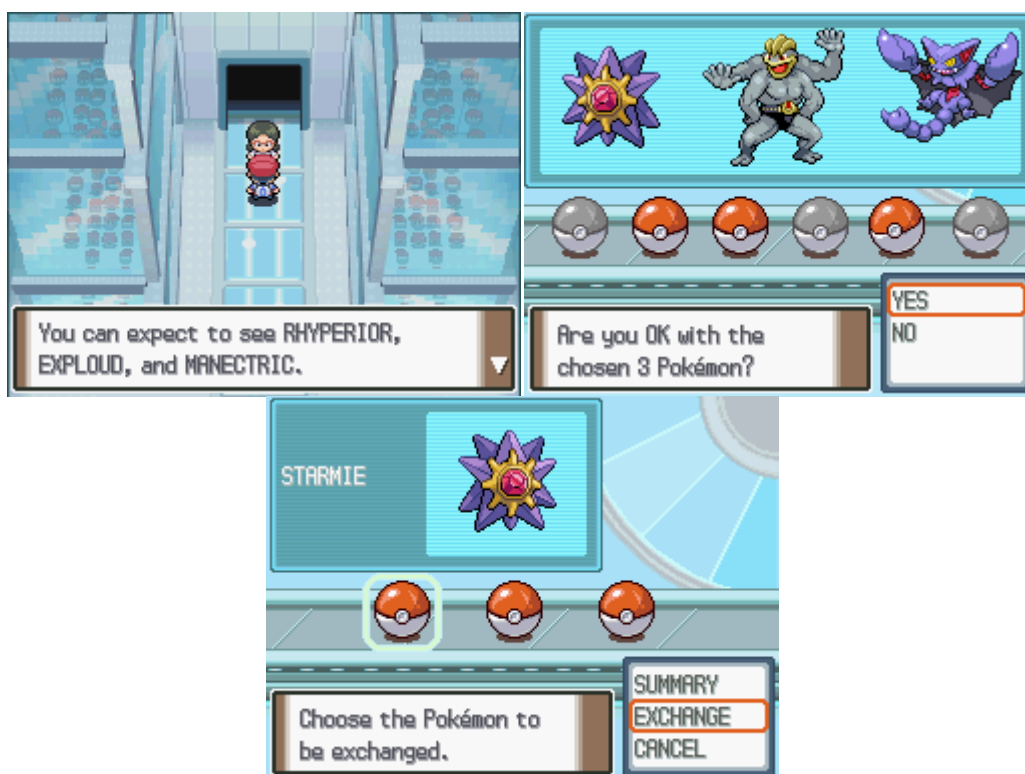
Derrote-a e receba sua medalha colorida.

BATTLE FACTORY

Localizado ao norte-direito da Battle Frontier, seu líder é Thorton.



Na Battle Factory a diferença é que você luta com pokémons que não são seus. Você deve ser esperto e saber quais são os 3 melhores pokémons para escolher. Irão te dar a opção de 6 pokémons, de onde você escolherá 3 dele para batalhar. Quando você vê o pokémon, você tem a opção de summary (ver os stats), rent (escolhe-lo) e others (ver os outros pokémons). Sugiro que veja o summary do pokémon antes de escolhê-lo, pois é possível ver seu item, golpes, etc. O legal é que após você vencer cada batalha, você tem a chance de trocar um dos pokémons que estão com você por um que foi usado pelo seu último oponente. Portanto, preste atenção nos pokémons que seu oponente usar, quem sabe um deles não te interessa.



Antes de cada batalha, o guia dirá quais pokémons seu próximo adversário irá usar. Conforme o seu progresso na Battle Factory, esse guia vai dando cada vez menos informações a você. No modo de batalhas individuais (caminho que você deve fazer para chegar até Thorton), no 1º round, o guia fala o nome dos três pokémons que o adversário usa. No 2º round, ele diz o nome apenas de dois dos três pokémons. No 3º round ele dirá o nome de um pokémon e um de seus golpes. No 4º round ele só contará um dos golpes de um dos pokémons. No 5º round ele só vai falar o tipo mais comum dentre os três pokémons do adversário.



Como você luta com pokémons que te oferecem, ao entrar, você será abordado quanto ao level dos pokémons. Há duas opções: lv. 50 e open level (lv.100). Se começar batalhado no lv. 50, batalhe sempre no lv. 50, se foi no open level, batalhe só no open level. Normalmente a diferença é que no lv.50 os pokémons dados como escolha são os mais básicos, e os oferecidos no open level costumam ser de estágio final de evolução.



Factory Head Thorton



Na 21ª batalha (último treinador do 3º "round"), Thorton aparece e batalha com você.



Derrote-o e receba sua medalha prateada.

Na 49ª batalha (último treinador do 7º "round"), Thorton aparece e batalha com você.



Derrote-o e receba sua medalha colorida.

Assim como você, Thorton batalha com pokémons aleatórios, os pokémons que ele usar serão diferentes de um jogador pro outro.

BATTLE TOWER

Localizado ao norte da Battle Frontier, seu líder é Palmer.



Seus pokémons serão reduzidos ao lv. 50, você terá de derrotar 7 treinadores no round, podendo recuperar seus pokémons entre as batalhas. Os itens que seus pokémons estiverem segurando e forem consumidos durante uma batalha, serão recuperados no fim de cada batalha. Você escolhe 3 pokémons para entrar (4, no modo Double Battle). Palmer só aparece no modo de batalhas individuais. Além disso, é impotante ganhar batalhas consecutivamente, se você perde uma batalha, a contagem de treinadores derrotados recomeça do zero. Enfim, aqui só valem as regras gerais, portanto, procure sobreviver e enfrentar seus oponentes sem muita frescura. Um detalhe especial da Battle Tower: você deve entrar com 3 pokémons segurando itens diferentes, se você tentar entrar com pokémons segurando itens iguais, não conseguirá.



Veja ou outra pode ocorrer de você ganhar prêmios em meio a tantas batalhas. No modo de batalhas individuais, você ganha Bronze Trophy após 20 batalhas consecutivas, Silver Trophy após 50 batalhas consecutivas e Gold Trophy após 100 batalhas consecutivas. Além disso, em outras formas você ganha medalhas, como ganhar 50 batalhas consecutivas no modo double battle, multi battle e por batalhas via wi-fi.



Tower Tycoon Palmer



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



Dragonite



Rhyperior



Milotic



Derrote-o e receba sua medalha prateada.

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



Cresselia



Heatran



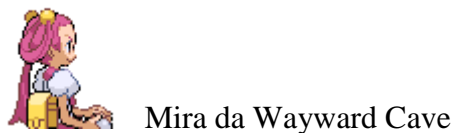
Regigigas



Derrote-o e receba sua medalha colorida.

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:





Poliwrath



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/Platinum. 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.

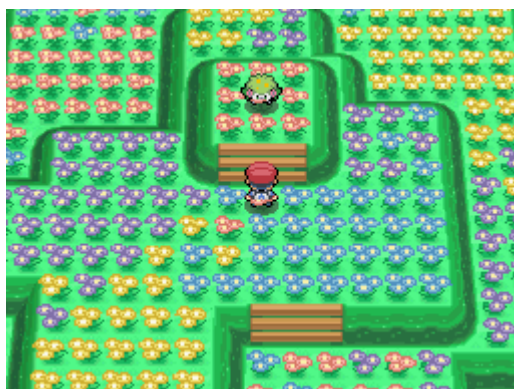
DARKRAI E A NEWMOON ISLAND

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. Você será levado até a ilha e poderá batalhar com o Darkrai, ele está no lv.50. Use bastante golpes lutadores nele se quiser ter vantagem, afinal, Darkrai não é do tipo fantasma e sim noturno. Quando você acordar, o marinheiro dirá que você dormiu por muito tempo. O motel ficará trancado novamente.



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. Marley, aquela que você ajudou a atravessar a caverna, aparecerá aqui para ver a pedra branca. 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. Além disso, em Platinum é possível ter Shaymin em sua forma Sky. Para isso, esteja com um Shaymin na equipe, fale com a mulher loira na cidade Floaroma e receba o Gracidea Flower, um item que altera a forma de Shaymin quando é equipado nele. Para o Shaymin voltar a ser land form, basta depositá-lo num box do PC.



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 e Cythia pularam no portal do Distortion World. 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 lendário em level mais alto que se pode capturar, ele está no lv.80, portanto, esteja preparado.



REGIROCK, REGICE & REGISTEEL

Há uma maneira de se obter o trio de Regis em Platinum. Para isso, é preciso ter transferido para a sua versão Platinum o Regigigas que foi distribuído na exibição do 11º filme de Pokémon no Japão. Se você tiver a sorte de ter conseguido ele, você poderá liberar os outros 3 Regis em Sinnoh. Eles estarão em algumas caverninhas, uma na Rota 228, outra no Mt. Coronet e outra na Iron Island. Estas cavernas são aquelas onde encontrávamos um item bem no centro e um Nugget escondido em algum lugar (que é possível ser localizado com o Dowsing Machine do Pokétch). O item que era encontrado no meio da sala é o item que aumenta o poder dos golpes tipo pedra, gelo e metal. Ou seja, na caverna onde você encontrou Hard Stone, é onde encontrará Regirock; na caverna onde você encontrou NeverMeltIce, é onde encontrará Regice e na caverna onde você encontrou Metal Coat, é onde encontrará Registeel. Se você ainda não lembra, a caverna de Regirock está ao norte da Rota 228; a caverna de Regice está na saída do Mt. Coronet que vai para a rota 216 e a caverna de Registeel está no fim da caverna que há na Iron Island.



Para que os Regis apareçam, cada um em sua caverna, você deverá, primeiramente, estar com o Regigigas do 11º filme em sua equipe. Com ele em mãos, vá para as cavernas de seus respectivos Regis e verá que apareceram círculos no chão e uma estátua no topo da caverna. Para despertar o Regi, fale com a estátua, depois pise em cada um dos círculos no chão e fale com a estátua denovo. A batalha contra o Regi começará, e ele estará no lv.30. O procedimento é o mesmo para capturar os 3 Regis. Dica: se você quiser, você poderá usar esses 3 Regis para despertar o outro Regigigas, que se encontra adormecido no Snowpoint Temple.

