

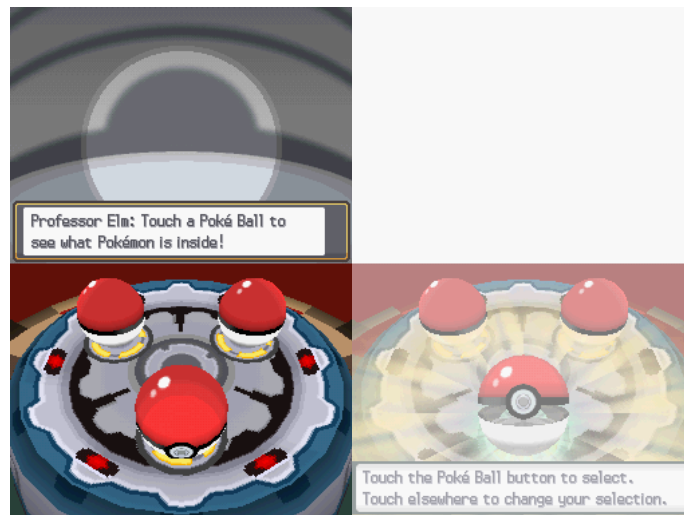
Detonado HeartGold/SoulSilver

NEW BARK, O COMEÇO DA JORNADA

Começando o jogo, conheça o prof. Oak e escolha se você quer jogar como menino ou menina. Você estará em seu quarto. Desça as escadas e fale com sua mãe, ela irá te disponibilizar algumas opções do menu. Saia de sua casa e verá um Marill brincando na cidade. Ele pertence a Ethan/Lyra (será o personagem de sexo oposto ao seu), que vive no andar de cima do laboratório do prof. Elm. É para lá que devemos ir (é o lugar onde um menino ruivo espia pela janela). Entre no laboratório do Professor Elm e fale com ele, ele deixará você escolher um entre os 3 Pokémon disponíveis.



Chikorita (planta) / Cyndaquil (fogo) / Totodile (água)



Pegue seu inicial. O prof. Elm pedirá para que você busque uma encomenda na casa do Mr. Pokémon. Ao lado dele, há uma máquina que você poderá usar para restaurar as energias de seus pokémons. Ela funciona como um centro pokémon. Ao sair do laboratório, receba 5 Potions de um dos assistentes de Elm. Seu pokémon inicial te seguirá pra onde for, nestas versões, o primeiro pokémon de sua equipe sairá de sua pokébola para andar com você. Você encontrará Ethan/Lyra do lado de fora do laboratório. Vá encontrar sua mãe em casa e receba seu **PokéGear**, nele ficarão gravados os telefones de todos que você adicionar. Saia da cidade pela esquerda e Elm virá te dar seu número de telefone.



Enquanto você ainda não pode capturar pokémons, treine um pouco para conseguir exp. enquanto anda. Pelas gramas, você irá encontrar vários Rattata, Pidgey e Sentret de dia, à noite você pode encontrar o Hoothoot. Perto da entrada da cidade Cherrygrove, você irá ver uma árvore, cada uma dessas árvores, localizadas por todo o jogo, contém uma **apricorn**. Por enquanto você não poderá pegá-la, pois não tem onde colocá-la. Com as apricorns, você poderá ter as pokébolas especiais mais para frente. Todos os dias aparece uma apricorn na mesma árvore, se quiser mais poderá vir pegar denovo a apricorn no dia seguinte. Por enquanto, siga até chegar na cidade de Cherrygrove.

CHERRYGROVE E O MR. POKÉMON

Fale com o velho que está na entrada da cidade, ele irá lhe apresentar a cidade, lhe mostrando como é um Pokémon Center (Centro Pokémon) e uma loja do lado de fora (Mart), além de lhe avisar que na água você encontra certos Pokémon e lhe mostrar a Rota 30. No fim do passeio, ele lhe entrega os Running Shoes, os tênis de corrida. Nas últimas versões, era preciso ficar segurando o botão B para poder correr, mas em HG/SS os tênis

ficam disponíveis na tela abaixo de seu Nintendo DS. Basta deixar os tênis selecionados e você correrá à vontade. Desmarque os tênis para tornar a andar novamente.



Recupere seus pokémons no centro, então, quando se sentir seguro, siga para a rota 30 ao norte. O velhinho que te apresentou a cidade aparecerá e te dará também um mapa, que pode ser visto na sua PokéGear. A partir daqui encontramos, se for HeartGold: Caterpie, Metapod, e à noite, Spinarak. Se for SoulSilver, encontramos: Weedle, Kakuna, e de manhãzinha, Ledyba. Siga até ver uma casa, com uma árvore de apricorn do lado. Se quiser, pode entrar na casa e falar com o homem, ou então, o próprio vai sair da casa dele para conversar com você. Receba a Apricorn Box. Com este item, você terá onde guardar as **apricorns**. Tente pegar a apricorn da árvore agora. Dê uma chacoalhada na árvore e ela cuspirá o fruto na sua cabeça. É assim que se consegue apricorns. Sacuda sempre essas árvores toda vez que elas tiverem apricorns.



Se ir pra esquerda, terá 2 treinadores batalhando, e você não poderá prosseguir, pois a luta está acontecendo no meio do caminho. Volte e siga ao norte, até encontrar a casa do Mr. Pokémon. Ele te dará o Mystery Egg, para que entregue ao prof. Elm. Ele recuperará seus pokémons. Prof. Oak estará aqui também e te dará a Johto Dex, sua pokédex regional. Depois disso, saia. Prof. Elm irá ligar mandando você ir imediatamente até o laboratório, pois aconteceu um desastre. Volte para Cherrygrove, recupere seus pokémons e saia em direção a New Bark. Ao sair da cidade, o menino ruivo que tínhamos visto espiando pelo laboratório te desafiará para uma batalha. De agora em diante ele será seu rival, e dispõe do inicial que tem vantagem ao seu. Se você subiu uns 3 lv. de seu inicial não terá lá grandes problemas. Use as Potions se estiver em apuros. Derrote-o e ele irá embora.



Assim que chegar no laboratório, você será informado de que um dos pokémons iniciais foi roubado. Ethan/Lyra aparecerá dizendo que foi um menino de cabelo ruivo (o cara que você acabou de derrotar). Eles vão perguntar o nome dele, dê o nome de seu rival. Entregue o Mystery Egg pro Prof. Elm. Saia e vá até sua casa e fale com sua mãe. A partir de agora, ela poderá guardar o seu dinheiro. Isso é muito útil, você poderá deixar o quanto quiser de dinheiro com ela, e de vez em quando ela comprará itens para você. Quando ela fizer isso, ela te ligará avisando, e então basta entrar em qualquer PokéMart que vai ter um Delivery Man vestido de vermelho, é só retirar o item com ele. Fale com o cara de vermelho mais de uma vez, às vezes sua mãe compra mais de um item. Toda vez que você falar com sua mãe, você pode: deixar dinheiro com ela (deposit), pegar dinheiro dela (withdraw) ou pedir para que cada vez que ganhar uma batalha, parte do seu dinheiro seja transferido diretamente para ela (change). Fica a seu critério. Se despeça da sua mãe e saia de New Bark.



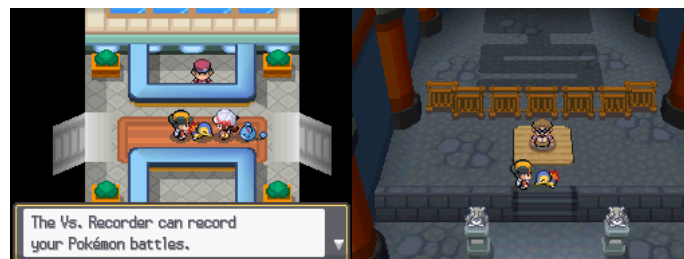
Saindo da cidade, você encontrará Ethan/Lyra, que vai te ensinar como se captura pokémons. Receba então 5 pokéballs. Agora você já pode capturar pokémons! Ainda nesta rota, você verá uma casinha ao norte que se você passar por ela chegará a um lugar onde é possível encontrar Geodude e Spearow. Não dá para ir muito longe. Volte ao lugar que estava bloqueado pela batalha entre os 2 treinadores e derrote os 2, um deles irá lhe oferecer seu número telefônico. Caso aceite, ele será adicionado na lista telefônica de sua PokéGear. Você poderá batalhar novamente com todos os treinadores que você adicionar na PokéGear. Alguns treinadores podem te ligar para oferecer itens, como as pedras evolutivas. Esteja ciente que, quanto mais pessoas você adicionar na PokéGear, mais difícil fica receber ligação dessas que te oferecem as pedras. Irei avisar no detonado quando encontrarmos essas pessoas.



Agora, você deve chegar a Violet, basta seguir caminho pelo norte. Por aqui encontramos Bellsprout nas gramas. Nesta mesma rota, tem uma caverna, onde você não conseguirá ir muito longe, pois, você ainda não tem o TM70 – Flash e fica difícil caminhar no escuro, se insistir, corre o risco de se perder e ficar preso, pois tem algumas pedras trancando o caminho. Na caverna tem Zubat e Geodude. O melhor a fazer agora é seguir em direção à próxima cidade.

VIOLET E A SPROUT TOWER

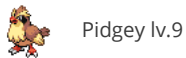
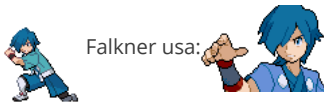
Ao chegar, Ethan/Lyra aparecerá e lhe dará o Vs. Recorder. Recupere seus pokémons. Do lado de fora do Centro Pokémon tem um cara loiro que troca **shards por berries**, fale com ele quando tiver esses itens. Se tentar ir direto ao ginásio, vai ver que o Caretaker está bloqueando a passagem. Vamos fazer algo mais interessante. Saia da cidade pelo sul. Não conseguirá descer muito, pois haverá um homem bloqueando o caminho. Perto dele tem um gramado, onde podemos encontrar Mareep, Hoppip, Wooper (à noite) e Ekans (só em SoulSilver). Um tipo elétrico como Marrep é uma boa alternativa para se usar no ginásio voador, principalmente quem começou com Chikorita.



Por aqui encontramos as Ruins of Alph. Você não poderá explorá-la por inteira agora, mas se quiser dar uma olhada, veja mais sobre ela no fim do detonado. Saindo de Violet pela esquerda você encontrará um homem, perto de uma árvore que rebola quando você toca nela. O homem te dará um HM06 – Rock Smash, que serve para quebrar as pedras. Não é possível usá-lo ainda, precisamos da primeira insígnia. O que podemos fazer agora é visitar a torre que fica ao norte da cidade Violet, a Sprout Tower.



Dentro da torre é possível encontrar Gastly à noite. Vá batalhando com os monges que estão pelo caminho. No topo da torre, você verá seu Rival, discutindo com um monge, que é o líder da torre (se vencê-lo, ganhará o TM70 – Flash). Derrote o monge ancião e finalmente poderá ir ao ginásio. 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).



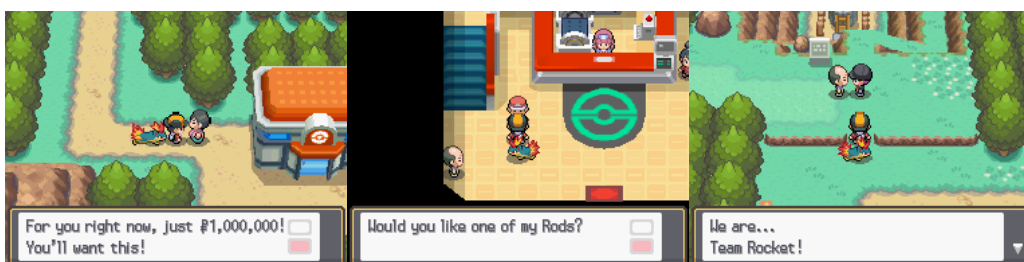
De preferência, use golpes tipo elétrico ou pedra se tiver, evite tipo planta ou inseto.

Vencendo Falkner, Líder da Cidade Violet, será premiado com a Zephyr Badge e o TM51 (Roost).

Saindo do GYM, você receberá uma ligação do prof. Elm, dizendo que um de seus assistentes está no PokéMart, com o ovo que você deixou com ele há algum tempo. Vá até lá e pegue o ovo (você deve estar carregando no máximo 5 Pokémon para poder recebê-lo). Ao sair do Mart, aparecerá uma garota vestida num Kimono que virá ver seu ovo e se irá. Assim que você der 2500 passos, nascerá do ovo um Togepi lv.1. Pegue este novo Pokémon e vá fazer uma visita ao prof. Elm, depois de vê-lo, ele lhe entregará um presente. Se quiser, passe na Dark Cave, aquela caverna que é toda escura. Agora que você tem Flash, você pode iluminá-la. Além disso você tem **Rock Smash**. Se quebrar pedras aqui na caverna às vezes pode aparecer Dunsparce. Além de pokémons, em algumas pedras poderemos encontrar itens durante o jogo. Não poderá ir muito longe na caverna, volte até Violet, saia pelo sul. Agora o homem que antes te barrava verá sua insígnia e te deixará passar.



Desça a rota 32, nela enfrente vários treinadores. Você verá a pista do Magnet Train sobre esta rota, o trem que conecta Johto e Kanto. No fim da rota, você será abordado por um menino gordo, que quer te vender Slowpoketail por um preço absurdo. Ignore-o. Siga até o centro pokémon e recupere seus pokémons. Tem um pescador aqui dentro, fale com ele e receba Old Rod, uma vara de pescar. Fale com o homem ao lado dele e receba 2 Lure balls! Vá pra caverna e derrote alguns treinadores. Nela poderemos encontrar Onix, e Sandshrew também, caso jogue HeartGold. Explore o lugar, recolha os itens. A saída leva até a rota 33. Estará chovendo aqui. Siga até ver Kurt discutindo com um Rocket, que bloqueia a entrada do poço.



AZALEA E A CASA DO KURT

Logo que chegar na cidade, recupere seus pokémon no PokéCenter. Tem um Rocket bloqueando o ginásio. Vá para a casa do Kurt, o cara que faz Pokéballs usando as Apricorns. Do lado de fora da casa do Kurt, existe uma árvore com uma White Apricorn. Entre na casa e fale com Kurt, ele irá dizer que os Slowpoke estão com problemas e irá sair da casa, saia também e siga em direção ao poço dos Slowpokes, onde Kurt discutia com

aquele Rocket. Encontre Kurt caído no poço, ele irá pedir sua ajuda, derrote os membros da Equipe Rocket que encontrar no caminho. No fim, lutará contra um Rocket Executive, ele é o responsável por os Slowpokes estarem de rabos cortados.



Proton usa:



Zubat lv.8



Koffing lv.12

Após derrotar os Rockets, Kurt irá lhe agradecer e te levará até sua casa (casa do Kurt). Fale com ele e como agradecimento, ele lhe dará uma Fast Ball. Continue conversando e ele irá lhe pedir uma Apricorn, lhe entregue alguma que tiver. Volte no dia seguinte e Kurt terá feito uma Pokéball com sua Apricorn. Ele sempre demora um dia para fazer a pokéball.



Receba o nº do telefone de Kurt de sua neta. Saia e verá que os Slowpokes tomaram conta da cidade. Por hora, treine um pouco para poder desafiar o líder do ginásio. Quando se sentir preparado, vá ao ginásio, o Rocket não está mais bloqueando a entrada. Dentro do ginásio, você terá que subir em cima de um grande Spinarak, que se movimenta deslizando-se nas cordas. Ele sempre desviará para esquerda ou para direita se houver uma corda amarrada em seu caminho. Você pode amarrar ou arrebentar as cordas puxando alavancas que existem no ginásio, para abrir caminho. Faça isso até chegar ao líder.



Buggy usa:



Scyther lv.17



Metapod lv.15



Kakuna lv.15

De preferência, use golpes tipo fogo, voador, ou até mesmo pedra, evite golpes tipo planta ou venenoso.

Vencendo Bugsy, Líder da Cidade Azalea, será premiado com a Hive Badge e o TM 89 (U-Turn).

Nada mais a fazer, recupere-se no Centro Pokémon. Se tentar sair da cidade agora, será desafiado por seu rival, agora ele conta com 3 pokémons. É só sair da cidade pela esquerda que ele aparece.



Ele terá:



Gastly Lv.14



Zubat Lv.16



inicial evoluído Lv.18

Siga em frente e você estará na floresta.

ILEX FOREST, CAÇA AOS FARFETCH'D

Chegamos na floresta. Por aqui podemos achar Paras, além de Oddish pela noite. Você terá que falar com um lenhador, perto de uma árvore diferente, ele irá lhe pedir que encontre um par de Farfetch'd na floresta. Se você tentar pegá-los pela frente ou pelo lado, eles fugirão de você. Para agarrá-los, você deve chegar por trás deles. Uma vez que você tenha conseguido pegá-lo por trás, ele voltará ao seu dono. É preciso fazer isso com ambos os Farfetch'd. Outro detalhe: existem alguns galhos espalhados pelo chão da floresta que quando você pisa, faz o Farfetch'd perceber onde você está e virar em sua direção. Tire proveito disso, pise nos galhos quando precisar desviar a atenção dele, ou tome cuidado para não pisar, para não chamar a atenção dele, dependendo da posição em que o Farfetch'd estiver virado.



Assim que tiver conseguido levar os dois Farfetch'd ao lenhador, fale com ele. Ele vai te agradecer e o chefe dele virá e te dará como recompensa o HM 01 (Cut), que corta esse tipo de árvore, mas antes de cortar a árvore diferente, que está perto de onde o lenhador estava parado, volte para Azalea e entre numa casa ao lado do ginásio, esta é a casa do lenhador, fale com ele lá dentro e ganhe um Charcoal, que, se for equipado a um pokémon, aumenta os poderes de ataques de fogo!

Volte a floresta, ensine o HM Cut pra algum pokémon, corte a arvorezinha e cruze a floresta. Por aqui você verá um gordinho dando umas cabeçadas nas árvores. Fale com ele, ele pode ensinar o golpe Headbutt para um de seus pokémons. Este golpe funciona também fora das batalhas, serve para sacudir essas grandes árvores que estão pela floresta, basta pedir para seu pokémon usar Headbutt que ele dará uma cabeçada na árvore, de onde pode ou não cair algum pokémon, como Pineco e Exeggcute. Elas existem por todo o continente, se voltar para Azalea, verá que no sul da cidade tem algumas árvores dessas, onde às vezes caem Aipom e Heracross.



Se quiser aproveitar, agora que pode cortar árvores, volte um pouquinho para o começo da rota 32, tem um lugar que você não podia acessar antes, lá onde tem um cara gordo parado, perto dele, tem uma árvore que pode ser cortada, corte-a e fale com o cara, você ganha o TM 05 (Roar). Volte à Ilex Forest e siga para o norte de onde estava o gordinho do Headbutt. Você verá outra Kimono Girl. Ela está perdida na floresta. Seu pokémon irá indicar o caminho da saída. Então, vamos sair da floresta. Quando estiver saindo, fale com a mulher do Butterfree no balcão.



Chegando na rota 34, enfrente alguns treinadores. Aqui terá uma garota chamada Picnicker Gina, depois de enfrentá-la, pegue seu nº telefônico, pois esta pode lhe chamar e te dar uma Leaf Stone. Nos matinhos daqui a novidade é Drowzee, Abra e Ditto. Você vai ver uma casa pelo caminho, onde verá um velho. Ethan/Lyra aparecerá, dizendo que esta casa são de seus avós. Este é o Day Care, lugar onde você pode deixar pokémons para que eles ganhem exp. a cada passo que você der. Se deixar um pokémon macho e um fêmea para a velha, estes pokémon podem se cruzar podendo botar ovos, se forem de [egg groups compatíveis](#). Quando isso ocorrer, basta estar carregando no máximo 5 pokémons retirar o ovo com o velho. Dentro da casa, pegue o nº do telefone de Ethan/Lyra. Saia e consiga o nº dos velhos. Outra coisa: nesta rota existe um policial. Lembre-se que os policiais só batalham com você à noite! Continue indo ao norte e chegaremos na próxima cidade.

GOLDENROD, A GRANDE CIDADE DE JOHTO

Assim que tiver tempo (creio que você deve ter treinado um pouco seu novo pokémon ou que capturou alguns pokémons, ou ambos). Vamos dar uma explorada na cidade, em primeiro lugar, devemos dar uma conferida no Goldenrod Dept.Store, que é um dos maiores lojas do Game. Neste MegaMart encontramos a maior variedade de itens, cada andar vende uma coisa. No 5º andar, tem um cara interessado em um Drowzee, se você trocar com ele, você irá receber em troca do seu Drowzee um Machop. Aos domingos, uma mulher de dará o TM 27 (Return) ou TM 21 (Frustration), dependendo da felicidade de seu pokémon que está fora da pokébola. No topo tem as máquina de bebidas (Soda Pop, Fresh Water e Lemonade). Lemonades são mais baratas que Super Potion e recuperam mais HP. Ainda neste andar as balconistas sorteiam itens que variam de TMs, pokéballs e berries, basta pagar \$300, os itens mudam diariamente. Além disso, pegue o elevador e vá até o subsolo. Peça para os homens mandarem os Machokes tirarem as caixas do caminho e pegue os itens.



Depois, vá na parte de trás desse mesmo prédio e você verá algumas casas, uma delas, de telhado redondo, pelo que você pode ler na placa na frente, é o Bike Shop, fale com o vendedor ele lhe entregará uma Bicycle (bicicleta)! Indo mais ao norte (passando por baixo da pista do Magnet Train), vemos que o ginásio está fechado por enquanto. À esquerda tem uma casa com uma lona de circo, aqui é o Name Rater, o cara que troca o apelido de seu pokémon. Ao lado tem outra casa, aí é a entrada do subsolo da cidade, entre nela, Ethan/Lyra virá falar com você e te entregará o Fashion Case, item que serve para você guardar acessórios para vestir os seus pokémons.

No túnel do Underground você consegue lutar com alguns treinadores. Há dois irmãos cabeleireiros que aparecem durante a semana que ajudam a aumentar a felicidade de seu pokémon. Aos fins de semana tem um Herb Shop, loja de ervas, itens que restauram seu pokémon, porém baixando a felicidade. E de segunda pela manhã tem uma pessoa que vende baratinho itens que servem para ser revendidos nos Marts. Tem também um local novo, [onde se tiram fotos](#) que são enviadas para o seu PC. Saia pela saída sul do túnel, do lado de fora verá o [Game Corner](#), atrás do Centro Pokémon. Fale com o homem diante da mesa, ele é o Mr. Game, receba o Coin Case dele. Ele te introduzirá o Voltorb Flip Mini-Game, um joguinho que faz você ganhar moedas. As moedas (coins) podem ser trocadas por itens/pokémons especiais com os senhores daqui.

Procure o prédio preto, com um Rocket do lado de fora. Esta é a Radio Tower. Fale com a última balconista e responda a um questionário de 5 questões para receber o Radio Card, a função de [Rádio](#) do seu PokéGear. Responda nessa ordem: Sim, Sim, Não, Sim, Não, e terá o seu rádio.

Questão 1: É possível ver o mapa através de sua Pokegear? YES!

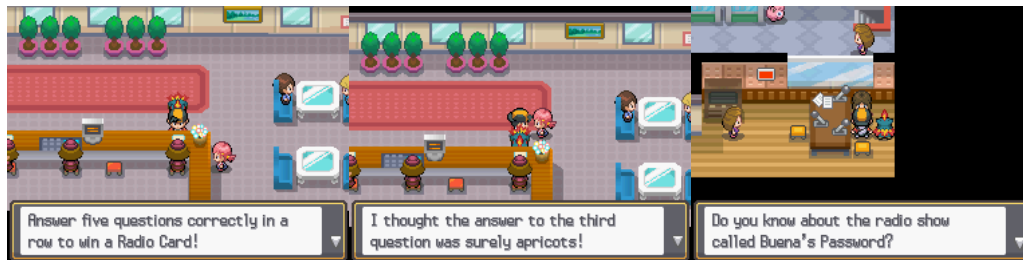
Questão 2: Nidorina só pode ser fêmea. Verdadeiro? YES!

Questão 3: Kurt, o criador de PokéBall, usa apricots como ingredientes? NO! (ele usa apricorns)

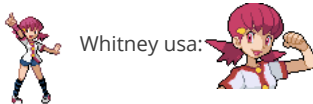
Questão 4: É impossível usar um TM num Magikarp. Verdadeiro? YES!

Questão 5: No show popular Professor Oak, Pokémon Talk, ele está com Marie? NO! (ele está com Mary)

Assim que conseguir, Whitney, a líder do ginásio, virá falar com você e voltará para o ginásio. No 2º andar é possível conseguir o Blue Card com a Buena, a DJ da rádio. Com ele é possível participar do Buena's Password, um programa da rádio onde você pode concorrer a prêmios todos os dias. Esse programa passa às 2:00; às 5:00, às 8:00 e às 11:00 (am ou pm). Escute a password do dia, vá no 2º andar e fale a password pra Buena, você ganha um ponto, some seus pontos ao longo dos dias em seu Blue Card e troque por prêmios, entre eles, PokéBall, Full Restore, Nugget, Rare Candy e as diversas vitaminas. Se você acumular 30 pontos, poderá pedir o nº de telefone da Buena.



Agora que já exploramos a cidade, vamos ao ginásio. Aqui encontraremos várias garotas treinadoras de pokémons normais.



Whitney usa:



Clefairy lv.17



Miltank lv.19

Golpes lutadores são bons aqui. Vencendo Whitney, Líder da Cidade Goldenrod, você fará com que ela comece a choramingar, ela não quer reconhecer a derrota até que você vá embora, uma má perdedora. Tente sair e a última treinadora irá dizer que a choradeira dela passa logo, fale com Whitney novamente e será premiado com a Plain Badge e o TM 45 (Attract).

Saia do ginásio, recupere seus pokémons e vá até a flower shop que fica à direita do ginásio. Entre, fale com a mulher, ela verá sua insígnia e lhe dará o item SqrirtBottle (regador). Feito isso você já poderá sair da cidade pelo norte, em direção à rota 35. Quando você entrar na casinha, que está na saída da cidade, fale com o guarda no balcão, ele vai lhe entregar um Spearow correio, que está carregando um Mail, leve este Spearow até o cara gordo, na rota 31 um pouco antes da entrada de Violet. Se você fizer isso, o cara gordo lhe dará o TM 44 (Rest). Lembre-se que para pegar o Spearow você deve estar com um espaço vago na equipe. Volte a Goldenrod e vá falar com o guarda, ele lhe entregará, como agradecimento por sua ajuda, um HP UP.



Na rota 35, derrote os treinadores que ali se encontram. É possível achar Nidorans por aqui. Se você tiver sorte, poderá encontrar Yanma também, se o encontrar, tente o capturar logo, pois a chance dele aparecer é de 1%! Logo a frente, perto de um policial (que batalha com você à noite), você verá a entrada do National Park e do Pokeathlon, e se for pela direita e subir (tendo que cortar um arbusto), chegará a rota 36. Vamos antes, conhecer esses lugares.

NATIONAL PARK, POKÉATHLON & SUDOWOODO

Entrando na casinha e saindo pela esquerda, uma pessoa com um Poliwrath irá te avistar. Ele é Magnus, o fundador do Pokéathlon. Neste lugar encontramos alguns mini-games ([veja mais nesta página](#)) que testam algumas capacidades especiais de seus pokémons, onde você pode competir e conquistar alguns pontos, que podem ser usados para trocar por alguns itens interessantes no shop, inclusive as pedras evolutivas. **Cada dia os itens vendidos mudam**, entre eles estão as Apricorns, Moomoo Milk, Heart Scale, Rare Candy, PP Up, Nugget, além das pedras evolutivas e itens que evoluem pokémons trocados. Quando você puder ter uma National Dex, aparecerão mais opções de pedras evolutivas por dia, incluindo Dawn, Shiny e Dusk Stones. Há também uma máquina de bebidas onde você pode conseguir comprar Soda Pop, Fresh Water e Lemonade usando seus pontos.



Do lado de fora, procure um rapaz ao lado de três tubos. Fale com ele e receba o Apriblander. Com isso, você poderá fazer um Aprijuice, um suco utilizando suas apricornns. Esse suco ajuda a aumentar o potencial das capacidades especiais que seus pokémons utilizam no Pokéathlon, são elas: Speed, Power, Skill, Stamina e Jump. Para participar de algum mini-game basta falar com a balconista do lado de dentro, ao fazer isso pela primeira vez, Whitney virá e te dará o jersey, um acessório que faz você ficar num visual mais atlético para poder participar.

Voltando àquela casinha da entrada, temos em frente o National Park, local onde você pode participar de um concurso de caça aos insetos, o Bug Catching Contest, que ocorre todas as terças, quintas e sábados. Nos dias de concursos, os guardas de ambas as entradas (há uma entrada pelo sul e outra pela direita do Park) irão estar de frente às portas, diga a eles que você vai participar do concurso. Você só poderá entrar com apenas um pokémon, então receberá 20 Sport Balls, que você deve usar para tentar capturar o melhor pokémon inseto que encontrar. Tente capturar um Scyther ou um Pinsir, são as melhores opções. Além deles, temos Venonat, Paras e Butterfree/Beedrill que podem te deixar em uma boa colocação. O concurso acaba após 20 minutos, ou quando acabarem suas Sport Balls, ou se você sair do Park (se você já pegou o pokémon que queria, basta sair). O vencedor ganha uma Sun Stone, o 2º colocado um Ever Stone e o 3º Citrus Berry, os demais ganham Shed Shell como prêmio de consolação.



Nos outros dias, o Park abre normalmente, e você poderá enfrentar treinadores lá dentro, além de conseguir alguns itens, como o TM 28 (Dig). Para chegar nele, procure no topo direito do Park uma passagem no cercado, é um cantinho que está sem uma cerca e por onde é possível passar. Além disso, é possível encontrar Sunkern pela grama. Quando você puder ter uma National Dex, é possível encontrar também alguns insetos de Hoenn e Sinnoh nos concursos do National Park, além de ter como prêmio outras pedras evolutivas diferentes da Sun Stone.

Voltando ao nosso caminho, sentido à direita do National Park, estaremos na rota 36. A partir daqui encontraremos Growlithe (em HeartGold), Vulpix (em SoulSilver) e, se tiver sorte, é possível achar Stantler. Por aqui encontraremos um carinha chamado School Kid Alan, após derrotá-lo, adicione seu número telefônico, pois daqui a algum tempo ele poderá te ligar para oferecer de brinde uma Fire Stone! Logo em seguida nós nos deparamos com um arbusto diferente, que, ao ser tocado, começa a rebolar, e impede sua passagem. Se você pegou o regador SquirtBottle, basta usá-lo neste arbusto. Salve o jogo antes disso! Ao regar a planta, ela te atacará, revelando ser um Sudowoodo lv.20! Ele é o único do jogo, boa sorte para capturá-lo. Caso não consiga pegá-lo agora, ele só irá aparecer novamente após você vencer a elite 4. Assim que terminada a batalha, a menina que estava ali perto virá até você e te dará algumas berries, além do **Berry Pots**. Como nestas versões não encontramos um solo onde cresçam berries, a única forma de plantá-las é através desse item. Você poderá regar suas berries com o SquirtBottle e esperar elas crescerem na incubadora. Sugiro que vá plantando algumas Oran Berry, pois precisaremos delas mais adiante. As Oran Berry demoram 16 horas para crescer e costumam dar de 2 a 5 frutos. Se ir regando de 4 em 4 horas provavelmente conseguirá os 5 frutos.



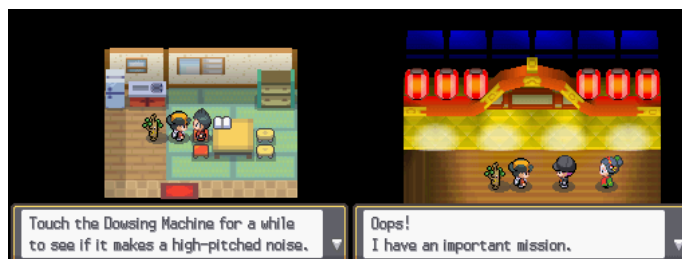
Com o Sudowoodo fora do caminho teremos aberto duas passagens. Se formos pela direita chegaremos novamente à cidade Violet. Não nos interessa ir pra lá agora, mas é bom conhecer este atalho. Então vamos em direção ao norte. Lute com mais alguns treinadores e logo chegará a Ecruteak.

ECRUTEAK E A BURNT TOWER

Ao entrar no Pokémon Center, você verá uma pessoa descendo as escadas. Ele falará com a enfermeira e te chamará. Este é Bill, ele é o expert do sistema do PC que encontramos em todos os Centros Pokémon. Depois falar com ele, aproveite para voltar a Goldenrod e ir na casa de Bill (uma amarela à esquerda do PokéCenter da cidade). Fale com Bill aqui e receba dele um Eevee lv.5! Lembre-se de que para receber o Eevee você deve estar carregando no máximo 5 pokémons. Fale com a menina que está aqui, ela é a irmã do Bill e te dará o nº telefônico dele.



Agora você já pode ir de volta pra Ecruteak, recupere seus pokémon, pois teremos muitas coisas a fazer por aqui. Entre na casa do lado esquerdo do PokéCenter e receba o Dowsing MCHN. É um radar que encontra itens que não podem ser vistos. Quer testar para ver como funciona? Tem uma Rare Candy escondida perto do laguinho que tem ao norte de Ecruteak. Tente achá-la com o aparelho. Quando o radar for pressionado, ele ficará amarelo e haverá um ponto piscando se houver algum item por perto. É possível fazer isso também enquanto caminha. Procure por itens dessa maneira por todos os lugares que for passar. Bom, se tentar entrar no ginásio irão te chutar de lá, pois o líder não se encontra, vamos então para o Ecruteak Dance Theater, a casa que fica acima do Centro Pokémon.



Diferente de G/S/C, não lutaremos com as Kimono Girls e suas Eeveelutions agora. O que vamos encontrar é um Rocket atacando uma delas. Derrote este Rocket e ele se irá. Um senhor que estava ali com o Psyduck virá e dará o HM03 (Surf) como agradecimento. Ainda não podemos surfar pelas águas sem conquistar a próxima insígnia, mas se quiser já pode ensinar surf a um de seus pokémons.



Se tentar ir até a Bell Tower verá que os monges não te deixarão passar, então vamos à Burnt Tower, no topo esquerdo da cidade. Ao entrar, você será abordado por Eusine, um cara fanático pelo Suicune. Morty, o líder do ginásio, estará aqui também. Você verá um grande buraco no piso (é possível ver os cães lendários no andar de baixo). Siga em direção à escada, ao se aproximar dela o seu rival virá e batalhará com você.



Ele terá:



Gastly Lv.20



Zubat Lv.20



Magnemite lv.18



inicial evoluído Lv.22

Depois de derrotá-lo, ele irá embora. Se quiser, antes de descer as escadas, tem alguns treinadores e itens neste andar de cima, além de alguns Koffing selvagens. Então, desça as escadas e fique de cara com Raikou, Entei e Suicune. Porém, você não irá enfrentá-los agora, Raikou e Entei fugirão em direções diferentes, Suicune dará uma volta, vai rugir para você e também sairá em seguida. De agora em diante, Raikou e Entei irão aparecer aleatoriamente nos matinhos de Johto, assim como Mesprit e Cresselia em D/P/P. Quando menos esperar, um deles pode aparecer. É possível ver em que lugar eles estão usando o mapa do PokéGear, mas lembre-se, cada vez que você entrar em uma outra cidade/rota, eles mudarão de local. Além disso, quando eles aparecerem, fugirão da batalha logo na primeira rodada. Os danos que você causar neles permanecerão das próximas vezes que encontrá-los. Raikou e Entei estarão no Lv.40, boa-sorte para capturá-los. Enquanto ao Suicune, você o encontrará mais algumas vezes antes de poder capturá-lo, com Eusine perseguindo-o também.



Assim que os cães fugirem, Eusine virá e comentará sobre Suicune. Já que estamos aqui, é bom saber que é possível encontrar Magmar neste andar de baixo, se procurar bem. Nada mais a fazer, podemos ir ao ginásio. Aqui todos usam pokémons fantasmas. Este ginásio é simples, basta andar pela passarela, tomando cuidado para que não caia dela, caso isso ocorra você voltará ao começo do ginásio. Aqui, sempre que derrotar uma velha, ela irá acender uma luz facilitando assim a sua visão.



Morty usa:



Gastly Lv.21



Haunter Lv.21



Haunter Lv.23



Gengar Lv.25

Se tiver, use golpes tipo inseto, noturno e fantasma, se quiser arriscar pode usar psíquico, já que os pokémons dele são parte tipo veneno. Evite golpes tipo normal, lutador e terra, não causarão dano algum.

Vencendo Morty, Líder da Cidade Ecruteak, será premiado com a Fog Badge e o TM 30 (Shadow Ball).

EXPLORANDO JOHTO COM SURF E STRENGHT

Agora que você derrotou Morty, a técnica surf já está liberada. Isso quer dizer que já pode nadar com seus pokémons. Mas antes de sair surfando por aí, vamos fazer algo duas vezes mais interessante. Saia de Ecruteak pela direita. Aproxime-se da caverna que avistar e um gordão sairá,

trombando com você. Para se desculpar, ele te dá o HM 04 (Strength). Essa técnica já havia sido liberada quando você derrotou Whitney. Logo, trate de ensinar Strength a um de seus pokémons. Esta caverna, de onde o gordão saiu, é o Mt. Mortar, uma área totalmente opcional (temos um guia a parte no fim do detonado). É possível explorá-la agora, mas recomendo que deixe para depois, já que não é possível acessar todas as partes da caverna por enquanto. Se usar surf aqui do lado de fora da caverna você chegará na cidade do 7º ginásio. Também não recomendo que vá para lá agora, até porque não haverá o que fazer lá e o ginásio está fechado. Como viremos depois aqui de qualquer jeito, deixemos para depois... eu mesmo irei cobrir essa parte do detonado depois de conseguirmos a 5ª e 6ª insígnias.



Agora, com surf e strength nas mãos, vamos dar uma voltinha por Johto, para acessar alguns lugares que era necessário o uso dessas técnicas:

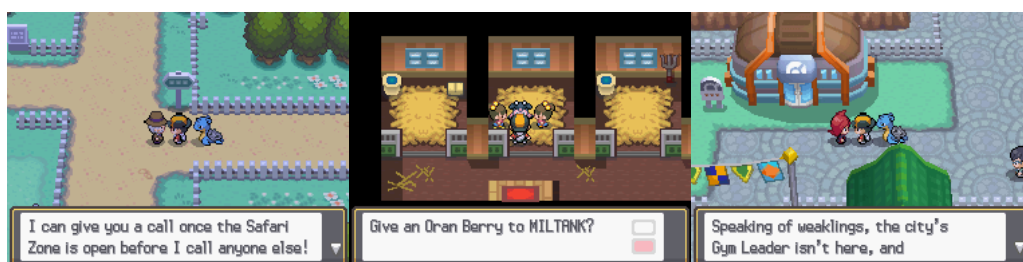
- Em New Bark, use surf à direita da cidade. Um menino dirá que você chegou em Kanto. Se entrar na caverna que tem aqui não conseguirá ir longe, tem uma cachoeira no caminho. Mas se usar surf do lado de fora é possível chegar a uma rare candy.
- Em Cherrygrove, surfe à esquerda da cidade e fale com o menino do outro lado.
- Em Violet, surfe ao norte da cidade e encontre itens.
- Algumas áreas das Ruins of Alph foram liberadas, via acesso da Union Cave, além de uma parte da Union Cave onde podemos encontrar Lapras. Saiba mais no guia das Ruins of Alph e da Union Cave no fim do detonado.
- Em Azalea, vá à caverninha dos Slowpoke, procure uma pedra redonda e use Strength, você poderá empurrar a pedra. Use surf, no próximo local, você irá conseguir itens.
- Ao sul de Goldenrod, perto do Day Care, use surf à esquerda e batalhe com as 3 garotas, pegue o item.
- Perto da entrada do National Park, tem um local onde é possível surfar.
- Na Burnt Tower em Ecruteak, use Rock Smash e Strength até chegar ao item

Nada mais a fazer, vamos voltar para a nossa jornada.

A CAMINHO DO FAROL E DOS REDEMOINHOS

De volta à Ecruteak, vamos sair da cidade pela esquerda. Estamos na rota 38. Por aqui encontramos pokémons como Raticate, Magnemite e Farfetch'd, às vezes uns Miltank e Tauros, quem sabe até Snubbull, caso procure bastante. Em SoulSilver aparece também Meowth. Há alguns treinadores e itens espalhados pela rota. Quando enfrentar uma garota chamada Lass Dana, não esqueça de pegar o nº telefônico dela, pois a qualquer momento ela pode te ligar, lhe oferecendo uma Thunder Stone!

Ao entrar na rota 39, um homem chamado Baoba aparecerá. Ele era o dono da antiga Safari Zone que existia no continente Kanto, porém seu filho criou um Pal Park lá e agora Baoba está criando um Safari Zone em Johto. Receba o nº telefônico de Baoba e assim que a nova Safari Zone inaugurar, ele ligará para você. Siga caminho, mais a frente você encontrará uma fazenda de Miltank (Moo Moo Farm). Entre na casinha da direita, os donos da fazenda dirão que estão com uma Miltank doente e precisam que você os ajude. Vá na casinha da esquerda e verá umas meninas tomando conta da Miltank. Vá alimentando-a com Oran Berries até ela sarar, umas 7 deve bastar. Se você plantou algumas Oran Berries quando eu pedi, já deve ter berries o suficiente. Assim que a Miltank estiver melhor, fale com as meninas e receba como prêmio um Seal Case, para por selos em suas pokébolos (via PC de um centro pokémon). Fale com os donos da fazenda novamente, a partir de agora estarão vendendo Moomoo Milk.



Continue descendo e você chegará a Olivine. Logo na entrada estará o ginásio, ao se aproximar, seu rival sairá de lá e dirá que a líder não está. Ela está no Glitter Lighthouse (o farol), cuidando de sua Ampharos, que está doente. Explore a cidade. Em uma casa com o telhado verde você verá um

pescador que te dará uma outra vara de pescar, a Good Rod. Ela consegue pescar alguns Krabby e, com um pouco de sorte, é possível achar também pokémons como Chinchou, Corsola e Shellder com ela. Em outra casa da cidade, há uma menina que te dá selos diferentes para suas pokébolas todos os dias, caso queira. No centro pokémon, fale com uma mulher, ela irá batalhar usando um pokémon que sai de uma pokébola que tem selo.

Se for sair da cidade pela esquerda, verá a entrada da Battle Frontier. Porém ela ainda não foi inaugurada, um homem espera aqui pacientemente para ser o primeiro a entrar. Você deve ter notado também que Olivine é um porto de navios. Quando tivermos o passe, poderemos vir pegar um navio aqui. Ao sul temos o mar, daqui a pouco teremos que atravessá-lo a nado, mas antes, vamos explorar o farol, a torre que fica ao sul da cidade. Recupere seus pokémons e vamos para lá.



Diferente de G/S/C, agora podemos tomar um elevador para chegar direto ao topo do farol. Jasmine, a líder do ginásio, estará trancada lá, tomando conta de Amphy, um Ampharos que está doente. Para poder entrar lá, só mesmo pelas escadas. Aproveite para lutar com os treinadores aqui. O intervalo entre as batalhas dos dois próximos líderes de ginásio será bem curto, é bom treinar desde já. Enquanto estiver subindo, haverá um andar onde não há mais escadas, para prosseguir basta ir pela porta por onde passa uma luz mais forte que fica do lado direito. Continue subindo até chegar a sala onde está Jasmine. Ela explicará que não poderá sair de lá, que precisa tomar conta de Amphy e que recusará qualquer desafio de ginásio. Você ficará sabendo que o remédio pode ser encontrado numa farmácia em Cianwood. Jasmine abrirá a passagem pra você e assim poderá descer de elevador. Nossa próxima parada é a ilha Cianwood, pois lá, além de pegar o remédio para o Ampharos, poderemos conquistar mais uma insígnia!



Chegou a hora de entrar no mar. Saia nadando pelo sul de Olivine, teremos que atravessar essas duas rotas marítimas para chegar até a Cianwood. Pelo mar encontramos, como de costume, Tentacool, e alguns Tentacruel. Na parte mais ao sul, quando estiver chegando próximo a Cianwood, é possível também que apareça alguns Mantine ao nadar, caso esteja jogando a versão HeartGold. No meio do caminho, derrote vários treinadores, passando por perto das 4 Whirl Islands, ilhas que só podem ser acessadas passando pelos redemoinhos, coisa que você não poderá fazer por enquanto. Caso se sinta perdido no mar, olhe no mapinha da PokéGear para saber onde está. Também é possível pescar enquanto usa surf, caso queira. De qualquer jeito, deverá ir para Cianwood.

CIANWOOD, A ILHA ISOLADA DE JOHTO

Quando chegar na cidade, recupere seus pokémons no PokéCenter. Siga reto para o norte da cidade, você verá Suicune. Ao se aproximar, Suicune pulará na sua frente e fugirá para o mar. Então Eusine chegará para te desafiar numa batalha, acreditando que se te derrotar, Suicune apareceria para ele também.



Eusine usa:



Drowzee lv.25



Electrode lv.27



Haunter lv.25

Apenas derrote-o. Suicune ainda vamos encontrar mais vezes. Em Cianwood, ao lado do centro pokémon, tem a Cianwood Pharmacy, fale com o balconista lá dentro e explique a ele que o Ampharos de Jasmine está doente. Ele entenderá a situação e te dará a medicina (SecretPotion) necessária para curar o Ampharos de Jasmine. Você poderá comprar outros itens medicinais nesta farmácia também. Na casa ao lado, um treinador que foi roubado pelo seu rival está com medo que lhe roubem seu último pokémon. Ele pedirá a você que tome conta do pokémon, te oferecendo um Shuckle lv.20, caso tenha um espaço vago na equipe. Você deve ter percebido também que à esquerda da cidade existe uma caverna, que não havia nas antigas versões G/S/C. Esta caverna dá acesso às rotas que levam você ao Safari Zone, porém não poderá acessá-lo ainda.



Já podemos ir ao ginásio. O líder Chuck estará meditando debaixo de uma cachoeira e não poderá te ouvir. O que você deve fazer é derrotar todos os treinadores até chegar na engrenagem que tem no topo do ginásio.



Chuck usa:



Primeape lv.29



Poliwrath lv.31

De preferência, use golpes tipo voador ou psíquico. Em Poliwrath, por ser parte tipo água, golpes elétricos e de planta são bons também.

Vencendo Chuck, Líder da Cidade Cianwood, será premiado com a Storm Badge e o TM 01 (Focus Punch).



Saindo do ginásio, a esposa de Chuck virá falar com você, verá sua insígnia e lhe entregará o HM 02 (Fly). Agora, você pode retornar para qualquer cidade já visitada voando, desde que ensine pra algum pokémon a técnica. Lembra por qual motivo viemos a Cianwood? Sim, o remédio do Ampharos doente. Volte voando até Olivine, temos que salvar o pobre Amphy.

OLIVINE, DE VOLTA AO FAROL

Volte até o farol, suba de elevador até o último andar e leve o SecretPotion para Jasmine, para que ela dê ao Ampharos. Amphy se sentirá melhor e irá iluminar todo o lugar, restaurando o poder do farol. Jasmine irá agradecer e voltará para o seu ginásio. Missão cumprida. Saia do farol e receberá um telefonema. É Baoba, o dono da nova Safari Zone. Ele dirá que acabou de inaugurar e que você já pode acessá-la, via aquela caverna que estava à esquerda de Cianwood. Se quiser, dê uma passada lá, caso contrário, vamos ao 6º ginásio. O que foi, não deu tempo de treinar? Eu avisei pra ir lutando com os treinadores que o intervalo entre as duas batalhas de ginásio seria curto...



Por sorte, agora temos um lugar novo para treinar. Voe de volta à Cianwood e atravesse a caverna que tem à esquerda da cidade. Esta é uma área totalmente opcional, mas é um bom local para se visitar, caso precise se preparar um pouco mais antes de enfrentar a líder Jasmine. No caminho que vai para a Safari Zone, encontraremos alguns treinadores, itens e pokémons. Pela caverna, se procurarmos bem, podemos encontrar pokémons como Kingler, Machop, Machoke e Graveler, às vezes até Steelix, além de aparecer Misdreavus durante a noite. Do lado de fora, usando surf, é possível achar Seel e Staryu. Quando estiver próximo a entrada do Safari Zone, será possível achar Fearow e Gloom, além de Girafarig e Diglett, caso procure bem. Se quiser explorar o Safari agora, há alguns pokémons interessantes lá, temos um guia no fim do detonado. Quando se sentir preparado, volte para Olivine e vamos ao ginásio.

Esse é o ginásio mais simples da história dos games pokémon. Antigamente nem haviam treinadores, agora tem alguns, porém não batalham com você. Apenas siga até a líder e enfrente-a.



Jasmine usa:



Magnemite lv.30



Magnemite lv.30

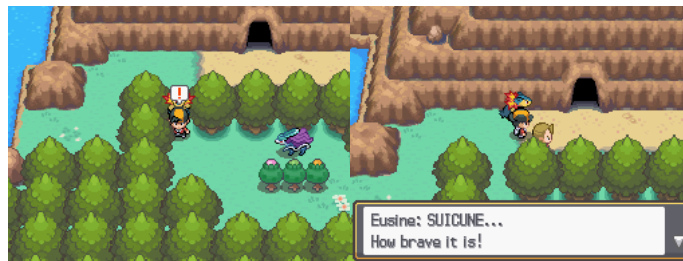


Steelix lv.35

Use golpes tipo fogo, terra, lutador e água, qualquer outro tipo, metálicos vão ter resistência.

Vencendo Jasmine, Líder da Cidade Olivine, será premiado com a Mineral Badge e o TM 23 (Iron Tail).

Ok, temos 6 insígnias. Lembra, quando você estava em Ecruteak, havia uma saída à direita da cidade onde ia dar na cidade do 7º ginásio, que eu até fale para que voltasse aqui mais tarde? Muito bem, chegou a hora. Vá para Ecruteak e saia pela direita. As três entradas do Mt. Mortar que existem nesta rota continuam acessíveis, porém você ainda não poderá explorar a caverna por completo, mas caso queira dar uma olhada... guia no fim do detonado. Nós podemos optar por ir usando surf nos lagos, indo em direção à direita.



No meio do caminho verá Suicune perto das árvores de apricorn, para chegar até ele, corte o arbusto que ali se encontra. Ele fugirá e Eusine aparecerá. Prossiga. Enquanto está na água, podem aparecer alguns Goldeen e Seaking. Enfrente os treinadores aqui do lado de fora da caverna. O primeiro deles é um pescador, o Fisherman Tully, derrote-o e lembre-se de pegar o seu nº telefônico, qualquer hora ele pode te ligar lhe oferecendo uma Water Stone. Quando ele lhe oferecer a Water Stone, é importante guardá-la, porque ela é necessária para fazer uma coisa nas Ruins of Alph (Saiba mais no fim do detonado). Nos matinhos que tem por aqui, encontramos Spearow e Flaaffy, além de Mankey em HeartGold. Em seguida, entre na cidade.

MAHOGANY E O LAKE OF RAGE

Recupere seus pokémons no centro. Se tentar sair da cidade pela direita, um cara vai te barrar, vendendo RageCandyBar, compre caso queira, poderá ser trocado por um item mais a frente no jogo. Aqui encontramos uma casa estranha que, do lado de fora, tem uma árvore com uma antena no topo. Lá dentro um homem de óculos escuros vende itens, é um Mini Shop. Bem, tem um menino gordo barrando a entrada do ginásio, que te fala algo sobre um tal de Lake of Rage, então, vamos para este lugar, siga ao norte.



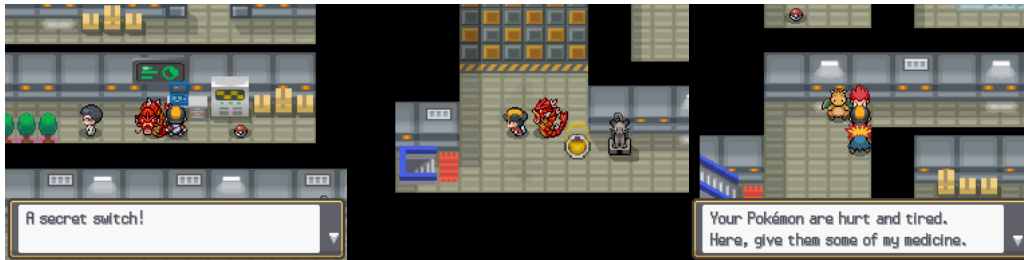
Ao chegar, você perceberá que é possível evitar os matinhos atravessando uma casinha, não faça isso! Se tentar, os Rockets que estão lá dentro de tocaia irão te roubar \$1000 quando der o primeiro passo lá dentro. Vá pelo matinho, assim não perde dinheiro à toa. Por aqui encontramos Girafarig e Pidgeotto, além de Noctowl à noite. Vá explorando a área, até chegar no Lake of Rage. Começará a chover aqui. Salve o seu jogo, pule na água e batalhe com um Red Gyarados lv.30, um pokémon shiny. Capture ele e você receberá o item Red Scale. Quando puder, leve a Red Scale até a casa do Mr. Pokémon na rota 30, ele te dará em troca o Exp Share. Caso não tenha conseguido capturá-lo, ele estará aqui novamente assim que derrotar a elite 4. Quando sair do lago verá Lance, o cara com um Dragonite, ele é campeão da elite 4 de Johto. Fale com ele, ele dirá que algo em Mahogany forçou o Magikarp a evoluir e sairá voando no Dragonite. De agora em diante, você poderá visitar o Lake of Rage quando quiser usando Fly.



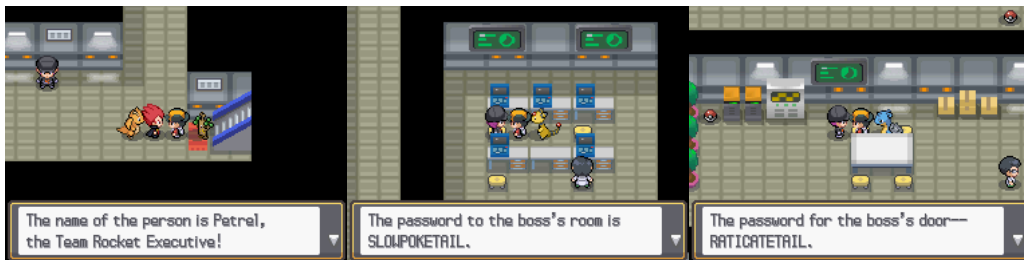
Volte para Mahogany e recupere seus pokémons. Então, entre naquela casa onde tem do lado uma árvore com uma antena no topo. Lance estará lá, o Dragonite dele irá atacar o homem de branco e em seguida Lance irá abordar o cara de óculos escuros. Ele empurrará o armário que está na parede, lá se revelará a entrada secreta para uma base subterrânea da Equipe Rocket. Lance entrará lá, vá atrás dele, desça a escada.



Você estará num corredor com várias estatuetas de Persian, cada vez que passar por uma delas, soará um alarme, fazendo aparecer Rockets para tentar te deter. Cada vez que disparar o alarme, você luta com dois Rockets consecutivamente, e usam sempre os mesmos pokémons. Sempre que precisar volte ao Centro para recuperar seus Pokémons. Ainda neste andar, você irá encontrar um cientista que batalhará com você, após derrotá-lo, se você examinar o laptop que está atrás dele, poderá desativar o sistema de alarme das estatuetas, e assim os rockets irão parar de vir. Se quiser não precisa mexer no laptop, assim os rockets continuarão aparecendo e você continuará ganhando exp para os seus pokémons após as batalhas. Vá explorado tudo nesta base. À esquerda da sala tem um atalho, porém é um campo minado, se pisar nos quadrados um pokémon selvagem aparecerá.



Ao sul, perto das escadas, tem um teletransportador amarelo. Não pise nele, vai te levar de volta à entrada. Desça a escada e verá Lance, que irá recuperar seus pokémons. Aqui há um portão que está trancado. Continue explorando a área, derrote TODOS os membros da equipe Rocket em todos os andares. No seu próximo encontro com Lance, você ficará sabendo que há 2 senhas que fazem abrir um portão que está trancado. Derrote os rockets e fale com eles novamente para descobrir as senhas. Uma delas (Slowpoke Tail) é fornecida pela moça que está na frente do laptop. O cara que está na sala ao lado, perto das máquinas, lhe fornece a segunda (Raticate Tail).



Na sua explorada a base, vá descendo até encontrar outro portão. Seu rival aparecerá e comentará sobre Lance e os rockets. Sabendo as 2 senhas, mexa no portão e ele abrirá automaticamente. Um senhor de casaco e chapéu estará na sala, ao lado de um Murkrow. Espere... é... Giovanni? Não, é um Rocket Executive disfarçado. Ele dirá a senha que abre aquele primeiro portão, daquela sala onde Lance recuperou seus pokémons: Hail Giovanni. Porém o portão só abrirá com a voz de Petrel, enfrente Petrel, o mestre dos disfarces.



Petrel usa:



Zubat lv.22



Koffing lv.22



Raticate lv.24

Vença-o e ele fugirá. Murkrow, que estava com Petrel, ouviu ele dizer a senha que abre o primeiro portão e imitará a voz de Petrel. Siga o Murkrow por onde ele for, ele irá te levar até àquela sala e abrirá o portão pra você. Desta vez aparecerá uma Rocket Executive, seguida por um Rocket comum. Eles irão te desafiar, Lance virá te ajudar numa batalha 2x2.



Lance batalhará a seu lado usando um



Dragonite lv.40.



Ariana e Rocket comum usam:



Arbok lv.25



Gloom lv.25



Murkrow lv.27



Drowzee lv.18



Grimer lv.20

Finalmente você e Lance conseguirão entrar na sala do gerador que está emitindo ondas que forçam os Magikarps a evoluírem. Não há como desligar a máquinas, mas podemos ver que elas são alimentadas pela energia de alguns Electrodes. Derrote os 3 Electrode do lado esquerdo, Lance se encarregará dos que estão do outro lado. Como agradecimento, Lance lhe entrega o HM 05 (Whirlpool). Agora você pode sair, pise naquele transportador amarelo para ir direto a entrada. Do lado de fora, verá que aquela árvore com uma antena foi destruída. Mais tarde, essa casa se tornará um mini shop.



O ginásio agora está liberado. Ao entrar, o segredo é empurrar a placa de gelo que está a sua frente, então vá deslizando sobre o gelo.



Pryce usa:



Seel lv.30



Dewgong lv.32



Piloswine lv.34

Use golpes lutadores, de planta e de pedra. Talvez um tipo elétrico nos aquáticos e um tipo água em Piloswine.

Vencendo Pryce, Líder da Cidade Mahogany, será premiado com a Glacier Badge e o TM 07 (Hail).

Saindo do ginásio você recebe uma ligação do Prof. Elm. Ele dirá que a rádio de Goldenrod foi invadida e dominada pelos Rockets. De fato, se você ligar o rádio de sua PokéGear agora, verá que os Rockets estão em todas as estações. Antes de partirmos e arruinar-mos de vez com os planos dos Rockets, saia de Mahogany pelo norte e entre naquela casa onde falei que os rockets te roubavam dinheiro. Consiga o TM 36 (Sludge Bomb), um belo golpe venenoso. Suba até o Lake of Rage agora, verá que chegaram alguns treinadores. Apenas lute com eles, então, vamos acabar com os Rockets, voe para Goldenrod!

O RETORNO DOS ROCKETS: INVASÃO NA RADIO TOWER

Chegando em Goldenrod, note que há vários rockets espalhados por todos os lados. Caso precise, recupere seus pokémons no Centro. Se tentar ir direto à Radio Tower, verá um rocket bloqueando as escadas, ele só permite a passagem de outros rockets. Então, vá até a casa ao norte e desça para o subterrâneo. Um rocket mais bobo estará lá, pensando que você é um rocket novo, e te vestirá com o uniforme rocket. Saia do subterrâneo e estará preso na cidade (rockets bloqueiam as saídas ao norte e ao sul, e seu pokémon não poderá voar), mas isso não importa.



Volte à Radio Tower e o rocket verá seu uniforme e te deixará passar. Porém seu rival aparecerá e te reconhecerá e revelará quem você realmente é. Então o rocket te enfrentará. Derrote-o e suba as escadas. Vá derrotando os Rockets e abrindo caminho. Haverá um portão em um dos andares, não podemos prosseguir por ele, mas, guarde bem este lugar, logo teremos que passar por ele. Vá pelas escadas até encontrar o diretor da rádio no topo. Mas espere, não é ele, é Petrel, o mestre dos disfarces novamente. Derrote este Rocket Executive impostor.



Petrel usa:



Koffing lv.30



Koffing lv.30



Koffing lv.30



Koffing lv.30



Koffing lv.30



Weezing lv.32

Cuidado com esses pokémons explosivos. Derrotando ele você recebe o Basement Key. O verdadeiro diretor da rádio foi sequestrado e é mantido no subterrâneo de Goldenrod. Vá recuperar seus pokémons e desça ao subterrâneo. Um pouco mais abaixo daquele lugar onde você recebeu o uniforme rocket. Você encontrará a quarta Kimono Girl (encontramos a primeira em Violet, a segunda na Ilex Forest e a terceira em Ecruteak). Esta irmã Kimono irá lhe cumprimentar por estar enfrentando os rockets e irá embora. Neste corredor, abra o portão com a chave que acabou de receber. De cara você será detido por seu rival, que veio te desafiar para uma batalha.





Ele terá:



Golbat lv.32



Magnemite lv.30



Haunter lv.32



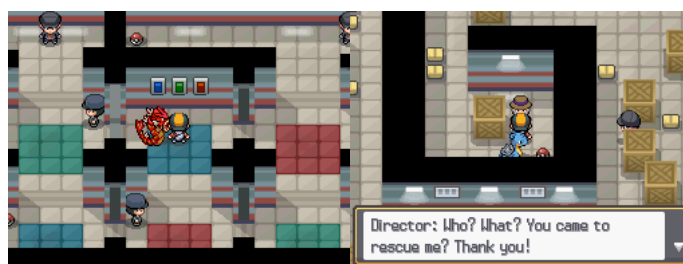
Sneasel lv.34



inicial no último estágio lv.34

Obs.: Caso tenha escolhido Cyndaquil como inicial, os pokémons acima estarão 2 levels mais baixos. Caso tenha escolhido Chikorita, o inicial dele ainda não terá evoluído.

Agora ele estará com um Sneasel, descobrimos afinal quem ele roubou do menino do Shuckle em Cianwood. Derrote-o e ele irá embora. Agora vem a parte mais chata que dava muito trabalho aos jogadores de G/S/C. Existem três botões coloridos na parede que fazem abrir e fechar os portões da sala. Enfrente o pessoal aqui primeiro, então, aperte os botões nesta sequência: Vermelho, Verde e Azul. Isso vai abrir a passagem direto para a saída. Prossiga e, vá derrotando, falando com todo mundo e pegando todos os itens.



Fale com o último carinha que encontrar aqui, um que não é rocket, ele é o verdadeiro diretor da Radio Tower e lhe dará o cartão (Card Key) necessário para acessar aquele portão que estava trancado (lembrou?). Saia daí pela escada, você vai perceber que está no subsolo do MegaMart. Entre no elevador logo acima e suba até o andar 1 e saia. Aproveite para recuperar seus pokémons.



Volte a Radio Tower e abra aquele portão com o cartão. Derrote os Rocket Executives restantes. Proton, aquele contra quem você lutou para salvar os Slowpokes, estará aqui.



Proton usa:



Golbat lv.28



Weezing lv.33

Ariana, aquela que você enfrentou ao lado de Lance, também estará aqui.



Ariana usa:



Arbok lv.32



Vileplume lv.32



Murkrow lv.32

Após derrotá-la, entre no elevador e você chegará ao topo da torre. Veremos um último Rocket Executive, até então desconhecido. Este é Archer, o cara que recriou a Equipe Rocket depois da saída de Giovanni. Enfrente o líder desta nova Equipe Rocket.



Archer usa:



Houndour lv.35



Koffing lv.35

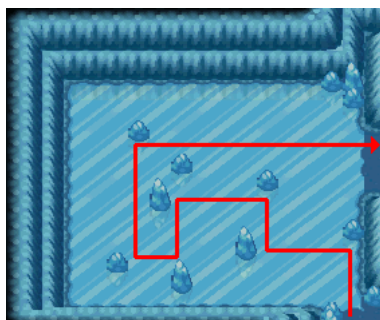


Houndoom lv.38

Derrote-o e ele sairá, sumindo com todos os rockets. O diretor da torre de rádio virá e lhe dará um item, Rainbow Wing (pena de Ho-oh), caso jogue HeartGold, ou Silver Wing (pena de Lugia), caso jogue SoulSilver. Você ainda não poderá se encontrar com o guardião da sua versão enquanto não tiver sua última insígnia. Se falar com todas as pessoas da torre de rádio, duas delas irão te dar um item por ter salvo eles dos rockets. Sigamos rumo à 8ª insígnia.

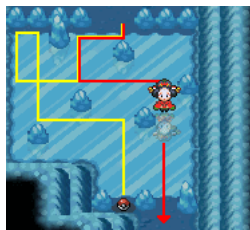
DO ICEPATH À BLACKTHORN

Use fly para ir de volta à Mahogany. Agora, a casa onde estava a base rocket virou uma loja. A saída da direita da cidade estará liberada. Enfrente treinadores e pegue os itens. Se usar surf aqui, chegará ao matinho, onde podemos encontrar Weepinbell, Tangela e Lickitung. Continue seguindo à direita até chegar a uma caverna de gelo, o Ice Path. Certifique-se de estar trazendo um pokémon com Strength. Nesta caverna, teremos que ir deslizando no gelo, assim como no ginásio de Mahogany. Logo no primeiro andar, tenha certeza que pegou o item que se encontra ali, ele é o HM 07 (Waterfall), que vamos precisar para subir cachoeiras mais tarde.





Pela caverna, podem aparecer alguns Swinub e Jynx. Em SoulSilver, aparece também Delibird. Será preciso também empurrar algumas pedras para os buracos. Cuidado para não encostar a pedra no gelo, de forma que não dê mais para arrastar. Caso isso ocorra, suba e desça as escadas que as pedras voltam à posição anterior. Quando estiver chegando próximo à saída, encontramos a última Kimono Girl. Ela estará presa no gelo, com medo de escorregar. Dê uma bica nela por trás para tirá-la dali. Feito isso, poderemos sair.



Finalmente chegamos à cidade do último ginásio. Recupere seus pokémons. Aqui há uma casa interessante de se visitar, onde vivem os tutores de golpes. Fica à esquerda do PokéMart. Aqui encontraremos quatro pessoas. O primeiro deles (o careca) é o Move Deleter. Ele pode deletar qualquer golpe de seus pokémons, ainda que sejam golpes de HMs, que não podem ser esquecidos. O segundo (o gordinho) é o Move Relearner. Ele pode fazer o seu pokémon lembrar de golpes que ele aprende em levels mais baixos. Para isso ele cobra um Heart Scale, um item que às vezes é encontrado quebrando pedras, como aquelas em Cianwood. A terceira (a velha) é a Move Tutor do golpe Draco Meteor. Caso tenha algum pokémon dragão em primeiro na sua equipe, ela poderá ensiná-lo. O quarto (o velho) é o Move Maniac dos golpes elementais: Frenzy Plant, Blast Burn e Hydro Cannon. São os golpes imperiais que funcionam como o Hyper Beam (necessitando de uma rodada para recarregar) e que podem ser ensinados ao último estágio de evolução de qualquer pokémon inicial, seja ele de Johto, Kanto, Sinnoh ou Hoenn.



Ao norte da cidade encontramos o 8º ginásio. Neste ginásio temos algumas plataformas que navegam sobre lava fervente. O caretaker virá te avisar para que mantenha seus pokémons dentro das pokébolos. Você deve dirigir as plataformas usando as setas e os círculos que há em cada uma. As setas fazem mover para esquerda ou direita, o círculo serve para girar a plataforma. No final você encontrará a líder.





Dragonair lv.38



Kingdra lv.41

Contra Gyarados use golpes elétricos, contra os Dragonairs dê preferência aos de gelo, já contra Kingdra a melhor opção são os golpes tipo dragão. Vencendo Clair, Líder da Cidade Blackthorn, você não ganhará nada! Ela recusará reconhecer sua vitória, alegando que você ainda não está preparado para a elite 4. Para provar que você é digno da insígnia, ela irá te enviar numa busca para recuperar a Dragon Fang, além de ter que passar no teste do mestre do clã de dragões no templo do Dragon's Den, localizado atrás do ginásio. Use o teletransportador para sair do ginásio.



Se quiser, recupere seus pokémons. Traga alguém na sua equipe que saiba usar a técnica Whirlpool, ensine-a a um de seus pokémons, caso ainda não tenha feito. Use surf no lago atrás do ginásio e siga até achar a entrada de uma caverna. Ao entrar desça as escadas e vá seguindo pelo sul até encontrar outro lago, saia surfando pela esquerda até encontrar um redemoinho na água. Use o Whirlpool para poder atravessá-lo e continue seguindo até o templo. Lembre-se de lutar com os treinadores e pegar os itens antes de entrar. Após entrar, automaticamente você irá falar com o ancião, responda as perguntas de como ser um bom treinador.

Pergunta:	O que pode responder:	O que não pode responder:
What are pokemon for you?	Friend ou Ally	Junior
What helps you to win battles?	Strategy ou Training	Cheating
What kind of Trainer do you wish to battle?	Strong ou Anyone	Weak
What is most important for raising Pokemon?	Love ou Knowledge	Violence
Strong Pokemon. Weak Pokemon. Which is more important?	Both	Strength ou Weakness

Respondendo as perguntas corretamente, o ancião reconhecerá você como um bom treinador. Clair irá aparecer e perguntará se você achou o Dragon Fang. Caso tenha pegado esse item lá fora, ela irá ficar surpresa. O ancião dirá que você passou no teste, mas Clair ainda não quer aceitar sua derrota. O ancião ameaça contar tudo pro Lance, caso ela não entregue a insígnia. Clair então fica com medo e resolve entregar. Você será premiado com a Rising Badge. Ao sair, encontre Clair no caminho para conseguir também o TM 59 (Dragon Pulse).

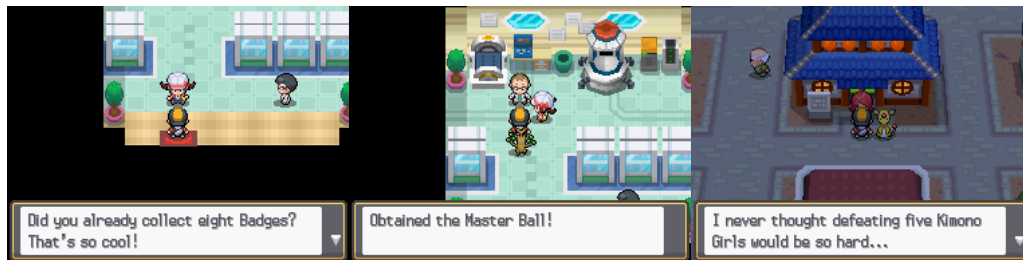


Ao sair da caverna, o profº Elm irá ligar e pedirá para que vá até seu laboratório. Daqui a pouco iremos para lá. Certifique-se de estar carregando no máximo 5 pokémons, precisamos deste espaço vago na equipe. Volte ao Dragon's Den e fale novamente com o ancião, ele lhe entregará um Dratini lv.15 com o golpe ExtremeSpeed. Agora, se sairmos de Blackthorn pelo sul veremos que há uma nova rota a ser explorada. Você estará sempre descendo e o relevo do local não permitirá você subir para explorar o outro lado, por isso sempre terá que voltar com o fly até Blackthorn para continuar explorando o lugar. Nas rotas encontrará treinadores e itens. Caso jogue HeartGold, você encontra Gligar e Phanpy pelos matinhos. Caso jogue SoulSilver, aparecem Teddiursa e Skarmory. Por aqui se encontra algumas das entradas da Dark Cave, vaso queira explorá-la, há um guia no fim do detonado. No fim da rota, estará próximo a New Bark.



ENCONTRO DECISIVO: A VEZ DAS KIMONO GIRLS

Você tentou sair de New Bark surfando pela direita e sua mãe o impediu. Vamos ao laboratório do Prof. Elm. Você verá Ethan/Lyra que te parabenizará por ter conquistado as 8 insígnias. Fale com o Prof. Elm e receba a majestosa Master Ball. Use-a com sabedoria, de preferência em algum lendário. Saia do laboratório. Ao tentar sair pela direita novamente, Ethan/Lyra virá e te impedirá. Tenha paciência, o caminho para a Liga Pokémon é esse mesmo, mas há algo mais interessante a fazer no momento. Use fly até Ecruteak.



Certifique-se de seus pokémons estarem recuperados. Entre no Dance Theater, a casa acima do PokéCenter. Seu rival aparecerá, dizendo que as Kimono Girls são muito fortes. Prepare-se, pois você lutará contra elas uma atrás da outra, sem descanso entre as batalhas. Sugiro que dê o item Amulet Coin para o primeiro pokémon da sua equipe segurar. Este item dobra o dinheiro ganho numa batalha, você ganhará bastante apenas com essas meninas. Elas batalharão usando cada uma das 5 primeiras evoluções do Eevee, todos no lv.38. Boa sorte ao enfrentá-las.



Zuki, que viu seu ovo em Violet, usará



Umbreon

Naoko, que se perdeu na Ilex Forest, usará



Espeon

Miki, que foi atacada por um Rocket, usará



Flareon

Sayo, que estava presa no Ice Path, usará



Jolteon

Kuni, que vimos no subterrâneo de Goldenrod, usará



Vaporeon

Ao derrotar-las, receberá a Clear Bell (caso jogue HeartGold) ou a Tidal Bell (caso jogue SoulSilver), os itens necessários para invocar o guardião de sua versão. Uma garotinha virá e as Kimono Girls sairão, indo em direção à Bell Tower (em Heart Gold) ou às Whirl Islands (em SoulSilver). Nem pense em voar de volta à New Bark e sair pela direita, você não poderá ir para a liga enquanto não ficar cara a cara com o lendário guardião de sua versão. Caso jogue HeartGold, vá para a Bell Tower, passando por uma casa ao norte de Ecruteak. Caso jogue SoulSilver, você deverá ir para as Whirl Islands, as ilhas cercadas pelos redemoinhos à direita de Cianwood. No fim do detonado temos um guia da Bell Tower e das Whirl Islands, com mapas que o auxiliarão a chegar até ao seu lendário.

Agora que você já enfrentou o guardião de sua versão, finalmente a passagem à direita de New Bark está liberada. Mas antes, uma sugestão é, agora que você tem as 8 insígnias e todos os HMs, aproveitar para visitar todos aqueles lugares opcionais que você sempre não podia explorar por completo. Se ainda não foi, essa é a melhor hora para ir. São aqueles lugares que foram pulados no detonado, como as Ruins of Alph, Mt. Mortar, Whirl Islands, Dark Cave e também a Union Cave, se ainda não a explorou por completo. Atenção que o Mt. Mortar ainda não poderá ser explorado por completo, pois é necessário da técnica Rock Climb, coisa que você só poderá fazer após obter as 16 insígnias do jogo (isso mesmo, após a liga,

haverão mais 8 ginásios a serem enfrentados). Mas de qualquer maneira, é bom visitar a Mt. Mortar, pois agora que você tem a técnica Waterfall, poderá subir a cachoeira que há lá dentro e chegar a uma área onde um treinador te dá um Tyrogue. No fim do detonado tem um guia de todos os lugares opcionais.

À CAMINHO DA LIGA POKÉMON

Agora que você tem todas as 8 insígnias, você pode ir para a liga Pokémon. Você precisará das técnicas Surf, Waterfall, Whirlpool e Strength, um pokémon como um Gyarados pode aprender todas essas técnicas e assim você poderá treinar um pouco mais sua equipe. De New Bark, vá para a direita e nade na água até encontrar um homem gordo. Fale com ele. Ele dirá que você acaba de dar o primeiro passo em Kanto e que é possível ver através de sua PokéGear.

Caso você nunca tenha passado por aqui antes, use surf logo depois do menino gordo achará um item muito bom. Entre na caverna ali perto. Para subir as cachoeiras da caverna, use o a técnica WaterFall do HM 07. É uma caverna muito pequena. Ao sair da caverna, vá seguindo caminho pela direita, derrotando os treinadores. Se usar surf ao sul e atravessar o redemoinho, achará o treinador e o item. Por aqui vemos Doduo nos matinhos, além de Sandslash em HeartGold e Arbok em SoulSilver. Há chance de aparecer Dodrio também em SoulSilver. Siga o caminho a seguir rumo ao norte, lutando com os treinadores. Logo achará uma casa onde pode recuperar seus pokémons. Por aqui encontramos os mesmos pokémons, porém agora há chance de aparecer Dodrio apenas em HeartGold.



Entre na última saída ao norte, o guarda que está ali vai ver suas insígnias. Verá dois policiais barrando as saídas laterais, mais pro fim do jogo os caras não estarão mais aí e você virá de Viridian pela esquerda e sairá pela direita chegando no Mt. Silver, mas agora você terá de atravessar a caverna Victory Road saindo pelo norte. Aqui aparecem alguns Rhyhorn, além de Donphan em HeartGold e Ursaring em SoulSilver. Não é muito difícil, esta Victory Road é a única onde não encontramos treinadores. Porém no fim, antes que saia da caverna, virá seu rival para batalhar com você.



Ele terá:



Sneasel lv.36



Golbat lv.38



Magneton lv.37



Haunter lv.37



Kadabra lv.37



inicial no último estágio lv.40

Após lutar com seu rival, poderá sair caverna, chegando no Planalto Índigo (Indigo Plateau). Você deverá estar pelo menos com seus pokémons no lv.60 para encarar o desafio da elite 4, mas se possível é bom estar num level mais alto para não ter muitos problemas. E daqui pra frente jamais descanse, pois o treinador mais forte do jogo está na margem do lv.80.

A LIGA POKÉMON – O DESAFIO CONTRA A ELITE 4

O Indigo Plateau tem um Centro Pokémon diferente, com um Mart do lado. Recupere seus pokémons. Se achar que seus pokémons estão fortes o suficiente, prepare-se para enfrentar os 5 maiores treinadores do jogo. Traga alguns itens de recuperação, pois não poderá ir ao Centro Pokémon entre as lutas, serão 5 lutas consecutivas. Você poderá usar os itens de recuperação entre as lutas e durante elas. Subindo as escadas pelo corredor central você entrará nas lutas. Salve ANTES de fazer isso, se você perder lá, poderá tentar começar novamente do ponto em que salvou. Derrote a Elite 4 e o campeão de elite:

O Primeiro é Will, seu time é baseado em psíquicos, tenha bastante cuidado com ele, seu time é bem variado e abrangente com ataques, a batalha poderá ser um pouco cansativa, uma boa estratégia é ter o seu time bem variado também.



Will usa:



Xatu lv.40



Jynx lv.41



Slowbro lv.41



Exeggutor lv.41



Xatu lv.42

Aqui poderemos usar ataques Insetos, Noturnos e Fantasmas. Você poderá usar ataques Noturnos, mas tenha cuidado com o U-Turn do Xatu, tente usar golpes elementais. É bom golpes de fogo em Jynx e Exeggutor e elétrico nos demais.

O próximo se chama Koga, ele é especializado em pokémons do tipo Inseto/Veneno, tome cuidado com ele, há grandes chances de você ficar envenenado, por isso sugiro que leve consigo bastante Antídotos, Full Heals...

Koga usa:



Ariados lv.40



Forretress lv.43



Muk lv.42



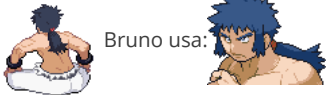
Venomoth lv.41



Crobat lv.44

Golpes de terra são bons aqui, evite usá-los em Crobat, nele prefira usar golpes elétricos ou pedra, se quiser pode tentar ataques psíquicos, e alguns de fogo nos insetos dele, se for usar pokémons terrestres, tenha cuidado pois Ariados conhece Giga Drain.

O próximo é Bruno, um grande lutador, que participou de diversos Dojo's e sempre procura o seu poder interior. Seu time baseia-se em pokémons tipo lutador/pedra.



Bruno usa:



Hitmontop lv.42



Hitmonlee lv.42



Hitmonchan lv.42



Onix lv.43



Machop lv.46

Fique atento com Hitmonchan, pois ele conhece socos de vários tipos (Thunder Punch, Fire Punch, Ice Punch e Bullet Punch). Fique de olho no Machop, a habilidade dele permite acertar o golpe mesmo enquanto usa Dig ou Fly. Aconselho água no Onix e voador ou psíquico no resto.

O próximo é Karen, apesar de ser uma garota, aparentemente frágil, de frágil ela não tem nada, seus pokémons são bastantes resistentes, e possui uma grande defesa.



Karen usa:



Umbreon lv.42



Vileplume lv.42



Murkrow lv.44



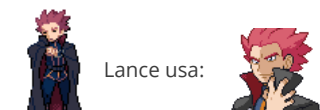
Gengar lv.45



Houndoom lv.47

Experimente usar elétrico/pedra/gelo em Murkrow, água/terra/pedra/lutador em Houndoom, fogo/gelo/voador/psíquico em Vileplume, lutador/inseto em Umbreon e evite os tipo normal/lutador/terra em Gengar.

O próximo é por fim, Lance, aquele que você ajudou a enfrentar os Rockets, sim, mas agora nada de serem amiguinhos, pois está na hora da batalha que decidirá quem é o melhor então prepare-se e vamos a ela!



Lance usa:



Gyarados lv.46



Dragonite lv.49



Dragonite lv.49



Aerodactyl lv.48



Charizard lv.48

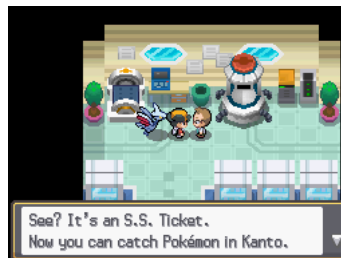


Dragonite lv.50

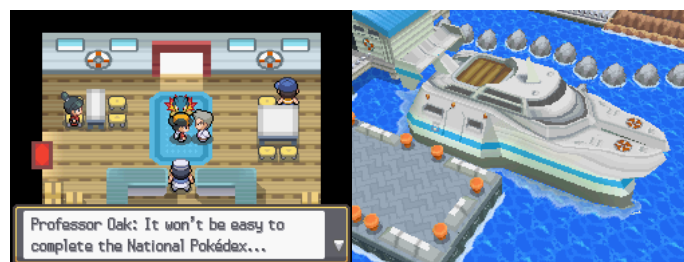
Uma boa medida seria, use gelo ou dragão nos Dragonites, elétrico em Gyarados, água ou pedra em Charizard, água ou metálico em Aerodactyl, mas fique atento pois ele conhece o Thunder Fang.

O INÍCIO DE UMA NOVA JORNADA: RUMO À KANTO

Após derrotar Lance, a DJ Mary virá para uma entrevista, seguida de Prof. Oak, porém Lance te tira daí e te leva ao Hall of Fame. Depois dos créditos, você voltará a tela título. Entre na primeira opção do menu (continuar). Você estará em seu quarto, desça e sua mãe dirá que o Prof. Elm quer falar com você. Vá até ele. Ele irá te dar os parabéns por ter vencido a elite 4 e lhe dará um passaporte para um navio (S.S. Ticket). Este navio te levará a Kanto, um outro continente. Se olhar seu Trainer's Card, verá que apareceram mais 8 líderes de ginásio, os quais você deve derrotar em Kanto.



Vá até a cidade de Olivine, desça e vá para o porto localizado ao sul da cidade. Encontre o Prof. Oak aqui, ele atualizará sua Pokédex para a versão National Dex, que dispõe informação dos 493 pokémons existentes! Com esta Dex em suas mãos, algumas coisas ficaram disponíveis. Você poderá participar da Battle Frontier, localizada à esquerda de Olivine (sugiro que faça isso mais pro fim do jogo, mas qualquer coisa, temos um guia no fim do detonado). Os concursos do National Park de quinta e sábado agora terão a presença de pokémons de Hoenn e Sinnoh a serem capturados, além de ter à disposição todas as pedras evolutivas como prêmio, não apenas a Sun Stone. Alguns pokémons de Hoenn e Sinnoh podem aparecer ao dar **Headbutt** em árvores. Haverá uma rádio em sua PokéGear que trás sons de Hoenn e Sinnoh (saiba mais no fim do detonado). Foi ampliada a lista de itens que se pode comprar com pontos do Pokéathlon. Por fim, **a rádio da Mary e do Prof. Oak** agora dirá quando um pokémon diferente aparece em certas regiões de Johto e Kanto, ouça a rádio todos os dias para saber onde o pokémon do dia pode ser encontrado.



Quando estiver pronto para ir até Kanto, volte aqui no porto de Olivine. Mostre sua passagem e o marinheiro permitirá sua entrada no cruzeiro S.S. Aqua. Uma vez que entrar, só sairá quando chegar em Kanto. Um homem aparecerá e dirá que sua netinha está perdida... o que dizer... sinto muito tio, e eu com isso? Pois é, sobrar pra você achar a menina. No fim do corredor direito verá uma porta com um marinheiro na frente. Este é o seu quarto, onde você pode usar a cama para recuperar seus pokémons quando precisar. Também há um computador no seu quarto. Explore todas as portas do navio, derrotando os treinadores.



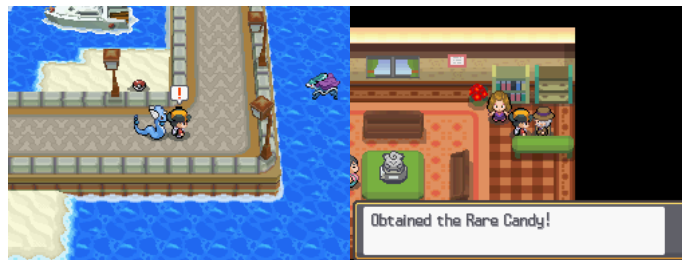
Ao lado de seu quarto tem um marinheiro deitado que não quer lutar. Explore o andar de baixo do navio. Encontre um marinheiro que não te deixa passar, fale com ele. Volte para o primeiro andar e derrote aquele marinheiro que não queria lutar. Agora o marinheiro do andar de baixo te

deixará passar. Continue indo até chegar à sala do capitão. Fale com a menininha que está ao lado dele. Ela é a neta daquele homem. Fale com ela. A menina vai sair da sala pra brincar de pique-esconde. Desça e pegue os corredores no canto esquerdo, ela vai estar ali, escondida. Converse com ela pra que ela volte ao primeiro andar. Vocês estarão no quarto do avô da garota, ele fica agradecido por encontrá-la e vai te dar de recompensa uma Metal Coat. Neste momento o navio terá chegado à Kanto. Vá falar com o marinheiro que guardava a entrada para poder desembarcar no seu destino.

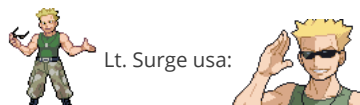


VERMILION, O PORTO DE KANTO

Saia do porto. Ao andar pela ponte, verá Suicune sobre as águas. Eusine aparecerá e finalmente verá Suicune. Suicune fugirá, Eusine cometerá sobre ele e irá embora, como sempre. Você está em Vermilion. Aqui, temos o Fan Club Pokémon, que fica logo acima do ginásio da cidade. Grave bem a localização deste lugar, você precisará voltar aqui mais uma vez. Lá dentro, você pode receber uma Rare Candy do presidente do Fan Club.



A partir daqui, você pode coletar as insígnias de Kanto na ordem que você quiser. O único ginásio que ficará bloqueado é o de Viridian, o qual se torna acessível após conquistar as outras 7 insígnias. Conforme formos visitando as cidades, darei as informações do líder do local, e você poderá enfrentá-lo, caso queira. Vou aproveitar que estamos aqui e checar o ginásio de Vermilion. Traga alguém com Cut ou Surf para entrar. Aqui, temos três treinadores e vários cestos de lixo espalhados na sala. Na frente da sala onde o líder do ginásio está existem duas barreiras elétricas que impedem a sua passagem. Você precisa descobrir onde estão os dois interruptores que desligam as barreiras. Vá procurando nos lixos, quando achar o primeiro, o segundo estará em um dos cestos dos lados, caso erre, terá que procurar novamente. Depois de desligar as barreiras, enfrente o líder do ginásio, ele usará estes pokémons:



Lt. Surge usa:



Raichu lv.51



Electrode lv.47



Electrode lv.47



Magnetron lv.47



Electabuzz lv.53

De preferência use golpes tipo terra, evite tipo água ou voador.

Vencendo Tenente Surge, Líder da Cidade Vermilion, será premiado com a Thunder Badge e o TM 34 (Shock Wave).

Agora que estamos em Kanto vamos explorar este continente. Um detalhe: você pode tentar voltar ao navio e o marinheiro não te levar de volta à Johto. Precisa dar uma passadinha em Johto? O caminho mais fácil é usando Fly até à Victory Road ou ao Indigo Plateau, e de lá poderá voar para qualquer cidade de ambos os continentes. Por enquanto é a maneira mais prática de alternar entre os continentes. O navio só sairá de Vermilion novamente aos domingos e quartas. Além disso, ele partirá de Olivine às segundas e sextas. Nas próximas viagens que fizer ao navio os treinadores batalharão novamente, após batalhar com eles, pegue com o capitão do navio um dos 16 Plates de Arceus! Você poderá andar de navio quando quiser, basta ir no dia e no porto certo.

Se tentar sair de Vermilion pela direita, verá que há um Snorlax trancando a passagem. Não podemos seguir por este caminho enquanto não pudermos acordá-lo. Logo, saia pelo norte da cidade. Explore o local, já encontramos treinadores que batalham com pokémons de Hoenn e Sinnoh. Por aqui há uma entrada para o subterrâneo, mas por enquanto está bloqueada, siga até a próxima cidade.

SAFFRON, O CENTRO DO CONTINENTE

Chegamos em Saffron. Visite os lugares da cidade. Receba o TM 29 na casa do Mr. Psychic ao sul da cidade. Entre no grande prédio central, está é a Silph Co., receba um Up-Grade do guarda. O elevador não funciona, não poderemos subir. Por aqui tem uma casa rosa de telhado azul, é a casa da CopyCat, decore onde é este lugar, voltaremos aqui em breve. No topo esquerdo da cidade vemos uma estação do Magnet Train, o trem que viaja por Goldenrod e Saffron. Ele ainda não está funcionando, só poderemos viajar nele quando estiver. Indo pelo norte direito da cidade encontramos dois ginásios. O primeiro é o Dojo de Kyo, o mestre lutador que está treinando dentro da Mt. Mortar, é aquele que te dá um Tyrogue. É para este Dojo que os líderes de ginásio de Kanto e Johto vêm para batalhar novamente, saiba mais no fim do detonado. À direita do Dojo está o ginásio propriamente dito.



Para chegar até a líder, você deve ir pisando nos botões vão te teleportando entre as salas do ginásio. Use o mapa abaixo para se guiar. Para lutar com todos os treinadores do ginásio, siga a rota: A-I-G-N-O.



Sabrina usa:



Espeon lv.53



Mr. Mime lv.53



Alakazam lv.55

De preferência, use golpes tipo fantasma, noturno e inseto. Evite pokémons lutadores e venenosos.

Vencendo Sabrina, Líder da Cidade Saffron, será premiado com a Marsh Badge e o TM 48 (Skill Swap).

Agora teremos três saídas. Ao norte fica Cerulean, à esquerda está Celadon e à direita Lavender. Como eu já havia dito, você poderá ir para onde quiser, não importa muito a ordem que enfrenta os ginásios. Em Lavender não há ginásio, dificilmente alguém vai para lá neste momento. Alguns preferem ir à Cerulean agora, pois podem ir o quanto antes arrumar a usina de energia (Power Plant) que desbloqueia algumas coisas em Kanto. Eu particularmente vou optar por cobrir a saída que vai para Celadon, pois por este caminho poderemos conquistar mais duas insígnias facilmente, só então volto aqui para cobrir Cerulean e resolvermos os problemas que há por lá. Faça o que bem quiser.

CELADON, A GRANDE CIDADE DE KANTO

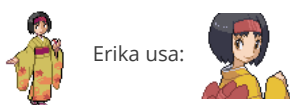
Saia de Saffron pela esquerda. Tem um mato aqui que à noite aparecem Murkrow e Houndour. Veremos outra entrada para o subterrâneo que também está bloqueada. Na verdade, essas entradas para o subterrâneo ficam nas quatro rotas que cercam a cidade de Saffron. Você chegará na cidade de Celadon pela esquerda, recupere seus pokémons e vamos explorar a cidade. Haverá um lugar aqui onde é possível surfar e encontrar Grimer e Muk pela água (pelo visto, águas poluídas). Existe um corredor por trás do PokéCenter onde encontramos o TM 67. Explore o prédio que tem aqui, o Celadon Condominiums. Você verá que tem um elevador que te leva direto para o 3º andar. Vá até ele e ao sair, Ethan/Lyra aparecerá, dizendo que há um homem neste andar que pode fazer a música de fundo dos games HG/SS ser a mesma de G/S/C, mas para isso é preciso mostrá-lo todas as 16 insígnias. Voltaremos aqui quando conseguirmos. Você deve ter notado que há outro elevador aqui, porém ele só funciona nos outros andares. Volte ao 1º andar e suba as escadas, lá poderá pegar o 2º elevador, você consegue um item se falar com a pessoa do último andar.



Em Celadon há um Dept. Store assim como havia em Goldenrod. Entre no MegaMart e veja alguém especial no 2º andar. É Crasher Wake, o líder do ginásio aquático que existe em Sinnoh. Fale com ele e receba as três máscaras dos pokémons iniciais de Sinnoh, pra serem guardadas na Fashion Case. Wake irá embora, mas poderá ser encontrado novamente parado numa ponte da rota 47 de agora em diante. Mais ao centro da cidade encontramos um **Game Corner**, tal como o de Goldenrod, porém aqui temos novos prêmios. Um pouco mais à esquerda temos um restaurante, para nossa surpresa, vemos outra celebridade de Sinnoh aqui, é Maylene, de um ginásio lutador. Ela está apenas tirando a barriga da miséria, nada que tenhamos que nos preocupar.



Certifique-se de estar carregando alguém que possa usar Cut e siga para o ginásio. Ao entrar, você vê um lugar enorme, cheio de plantas, flores e estufas. Aqui só encontramos garotas. Você precisa passar pelos buracos dos arcos de cada uma das três fileiras de estufas (Dica: guie-se pelo posicionamento dos vasos, quando você percebe que há uma passagem oculta na fileira da estufa), pra chegar nos fundos do ginásio, onde a líder se encontra.





Victreebel lv. 56



Bellossom lv. 56

De preferência, use golpes tipo fogo, gelo, voador, venenoso ou até mesmo inseto, caso possua. Evite tipo água, pedra e terra.

Vencendo Érika, Líder da Cidade Celadon, será premiado com a Rainbow Badge e o TM 19 (Giga Drain).

DA ESTRADA DE BICICLETAS À CAMINHO DE FUCHSIA

Saia de Celadon pela esquerda e desça a ciclovia até a cidade de Fuschia, lutando com os treinadores. Por aqui encontramos Slugma nos matinhos. Aqui na rota 17 há vários motociclistas, três deles (Aiden, Reese e Ernest) irão oferecer seus nº telefônico após a batalha, eu sei que dois deles podem te ligar para oferecer Dawn Stone e Dusk Stone, porém não tenho certeza quem oferece, então, adicione os três e espere pelo melhor. Chegando em Fuschia, você verá que o Safari Zone que havia aqui nas últimas versões não existe mais, porém foi substituído por um moderno Pal Park. Ele funciona da mesma forma que o Pal Park de D/P/P, permitindo transferir pokémons de R/S/E e FR/LG para HG/SS. Do lado de fora do Pal Park tem um cara loiro que troca **shards por berries**, assim como aquele de Violet, fale com ele quando tiver esses itens. Recupere seus pokémons.

No ginásio, você entra e vê a líder de cara, sem nenhum obstáculo em seu caminho. Você corre em sua direção e quebra a cara numa parede invisível. O ginásio é um labirinto de paredes invisíveis, a verdadeira líder se encontra no fim do labirinto, os outros são na verdade treinadores disfarçados. Koga era o líder deste ginásio, mas agora que ele está na elite 4, sua filha Janine ficou em seu lugar.



Janine usa:



Crobat lv.47



Weezing lv.44



Ariados lv.47



Ariados lv.47



Venomoth lv.50

De preferência, use golpes tipo pedra, psíquico e terra, se quiser arriscar use fogo e voador nos insetos. Não use pokémons de planta.

Vencendo Janine, Líder da Cidade Fuschia, será premiado com a Soul Badge e o TM 84 (Poison Jab).

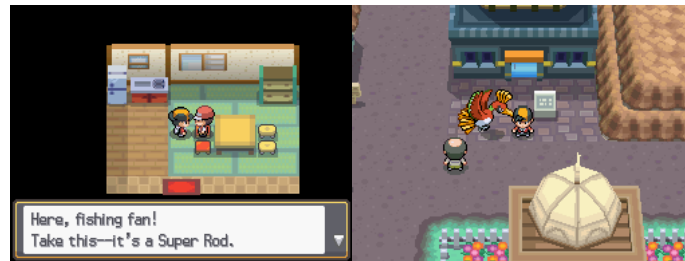
LAVENDER E A RADIO TOWER DE KANTO

Se tentar sair de Fuschia pelo sul da cidade, verá que a saída está interdita, os operários estão removendo algumas pedras que voaram de um vulcão que entrou em erupção aqui perto. Então, saia de Fuschia pela direita, entrará numa rota com vários treinadores, se tiver bastante sorte, pode encontrar Chansey nos matinhos daqui. Lute com todos e pegue os itens que ver. Suba a próxima rota. Na rota 14, quando encontrar alguém chamado Bird Keeper Josh, não esqueça de pegar o seu nº telefônico, pois quando menos esperar ele pode te ligar, lhe oferecendo uma Shiny Stone! Logo mais à direita verá Suicune pelas águas. Adivinha o que vai acontecer? Suicune fugirá, Eusine aparece com seu bla bla bla e ... ué, desistiu de correr atrás da fera? Desta vez Eusine ficará parado aqui até que você batalhe com Suicune.



Continue explorando o local até encontrar uma casa. Entre e fale com o pescador que há aí dentro, ele te dará a Super Rod, a melhor vara de pescar. Saia e continue caminho acima, andando por uma ponte sobre a água. Verá uma entrada à esquerda, pode explorá-la, é uma rota com um vasto gramado, onde podemos achar Hypno. Você perceberá que terá chegado naquele mesmo local onde encontramos um Snorlax, próximo a

Vermilion. Ele está trancando a passagem de uma caverna, enquanto não pudermos acordá-lo, não poderemos seguir por ela. Então, depois de explorar este lado, volte àquela ponte e termine seu caminho, seguindo para o norte da ponte.



Chegamos em Lavender. Recupere seus pokémons no centro. Aqui não tem nenhum ginásio. Tem uma grande torre que antigamente era a torre fantasma, mas agora se tornou a torre de rádio. Se entrar, ficará sabendo que a rádio não está funcionando. Haverá um guarda aqui que não deixará você ir adiante, por segurança, já que houve um incidente em Goldenrod com os rockets certa vez. Por enquanto, não haverá o que fazer aqui. Em Lavender tem um cemitério pokémon e também a casa de outro Name Rater, como o de Goldenrod. Mais tarde voltaremos aqui.

Saia de Lavender pelo norte, encontrará dois treinadores e a entrada de uma caverna. Esta caverna é o Rock Tunnel. Você poderá visitá-la agora, caso queira, porém não poderá explorá-la por completo, visto que ainda não tem a técnica de escalar paredes. Temos um guia desta caverna no fim do detonado. Atravessando-a, você chegará no Power Plant, nosso próximo destino. Irei tomar um percurso diferente para chegar até lá. Volte à Lavender, saia pela esquerda e explore essa rota. Nos matinhos daqui podem aparecer Kadabra e, à noite, Haunter. No fim verá uma entrada para o subterrâneo, porém, bloqueada. Esta rota dará de novo em Saffron. Já passamos por aqui antes, saia de Saffron pelo norte. Verá outra entrada para o subterrâneo, mas como todas as outras, está fechada. Logo poderemos entrar por aqui. Nesta rota há uma casa onde uma velha nos dá Cleanse Tag, um item que diminui a frequência em que os pokémons selvagens aparecem, caso seja dado ao primeiro pokémon de sua equipe. Continue subindo e logo chegará na próxima cidade.

CERULEAN E O POWER PLANT

Se tentar ir para o ginásio verá que ele está vazio, o melhor que você tem a fazer agora é sair de Cerulean pela direita. Traga alguém que saiba usar Cut. Chegaremos a mais uma rota com alguns itens e treinadores. No fim dela, encontraremos um Pokémon Center, onde podemos recuperar nossos pokémons. Ao lado do PokéCenter tem uma entrada do Rock Tunnel, é aqui onde você iria sair caso tivesse entrado lá em Lavender. Um pouco acima do PokéCenter você deve ter notado uma área onde é possível usar surf, surfe ali e chegará no Power Plant (Usina de Energia). No matinho aqui fora podemos encontrar Voltorb e Electabuzz.



Entre no Power Plant e verá que o pessoal está com problemas. Fale com o homem gordo que está numa plataforma ali, você descobrirá que o gerador de energia não funciona porque roubaram uma peça. Ao sair, um cientista receberá uma ligação, o policial que está ali irá checar a ligação e pedirá a sua ajuda, ele descobriu que o ladrão foi para Cerulean! Saia daí e volte para Cerulean. Entre no ginásio da cidade. Um membro da Equipe Rocket irá esbarrar em você. O ginásio ainda está vazio. Saia e vá para o norte de Cerulean. Você verá o Rocket numa ponte (Nugget Bridge), ao te avistar, ele se esconderá no meio de um casal. Encurrale ele. Ele é um peixe fora d'água que não sabe que a Equipe Rocket deixou de existir quando você derrotou-os em Goldenrod. Enfrente-o (ele tem apenas um Golbat) e ele contará que escondeu um componente da máquina do Power Plant no ginásio. Volte ao ginásio de Cerulean. Examine a pilha de bóias que está mais ao norte do ginásio, perto do guarda-sol azul e branco. É aí onde está a Machine Part, a parte que falta para o gerador de energia funcionar. Você poderá agora voltar e entregar essa peça àquela cara do Power Plant, mas antes disso, vamos trazer a Misty de volta ao ginásio, para podermos batalhar.



Voltando para aquele local onde enfrentamos o Rocket, siga caminho pela direita. Vá derrotando os treinadores e receba um Nugget do último treinador. Perto dele encontramos uma casa, onde vive o avô de Bill. Ele sempre pedirá para que mostre um pokémon a ele. Traga o pokémon que ele pedir na primeira posição de sua equipe para receber pedras evolutivas em troca. Do lado de fora, indo para a direita (Cerulean Cape), veremos ali Misty e um namorado dela. Quando você se aproxima, ele sai correndo dali. Misty fica brava por ter um encontro arruinado e retorna ao ginásio de Cerulean. Tome o atalho na parte de baixo do lago, pra voltar à cidade. Vá pro ginásio e derrote todos os treinadores dali (na piscina, use surf pra batalhar com as nadadoras).



Misty usa:



Golduck lv.49



Quagsire lv.49



Lapras lv.52



Starmie lv.54

De preferência, use golpes tipo elétrico e de planta. Só não use elétricos em Quagsire, pois ele é parte tipo terra.

Vencendo Misty, Líder da Cidade Cerulean, será premiado com a Cascade Badge e o TM 03 (Water Pulse).

Agora que Misty voltou ao ginásio, há uma coisa interessante que podemos fazer. Se voltarmos ao Cerulean Cape, aquele lugar onde vimos a Misty namorando, Suicune estará lá e finalmente batalhará com você. Caso não esteja, foi porque você deixou de encontrá-lo em algum lugar do jogo. Depois que Suicune fugiu da Burnt Tower, encontramos Suicune ao norte de Cianwood (quando lutamos com Eusine), do lado de fora do Mt. Mortar (perto de três árvores com apricorns), quando desembarcamos em Vermilion e também na rota 14. Caso já tenha visto Suicune em todos esses lugares, ele estará agora te esperando no Cerulean Cape, no lv.40. Quando você se aproximar dele, Eusine chegará, mas desta vez ele virá para te encorajar a enfrentar a fera. Caso você derrote-o e não consiga capturá-lo, Suicune poderá ser encontrado novamente no andar de baixo da Burnt Tower, após vencer a elite 4 novamente.



RESTAURANDO AS ENERGIAS DE KANTO

Agora que estamos com a Machine Part (aquele item que o Rocket deixou naquela pilha de bóias do ginásio da Misty), vamos voltar ao Power Plant e botar a usina de força para funcionar. Devolva a peça para aquele cara gordo, ele colocará o gerador de energia para funcionar e lhe dará o TM 57 como agradecimento. Voe até Saffron e entre naquela casa rosa de telhado azul que fica à esquerda da cidade. Suba as escadas e fale com a Copycat. A menina irá se disfarçar de você, pois gosta de imitar. Ela dirá que perdeu uma boneca que ganhara há 3 anos. Vamos ir atrás dessa boneca. Saia pelo norte de Saffron.



Você verá que aquela entrada para o subterrâneo estará aberta agora. Entre na Underground Path e você encontrará o mesmo homem que te bloqueava antes. Ele lhe dará o TM 64 em troca da RageCandyBar, caso tenha comprado quando esteve em Mahogany. Aqui dentro da Underground Path há muitos itens escondidos, use o Dowsing MCHN pra encontrá-los com facilidade. Atravessando o Underground Path, desça mais um pouco e estaremos novamente em Vermilion. Entre no Pokémon Fan Club (aquela casa acima do ginásio). Fale com o moço em frente a uma Clefairy. Explique a ele que a menina perdeu a boneca, ele dirá que achou e te dará o Lost Item, que é a boneca de uma Clefairy.



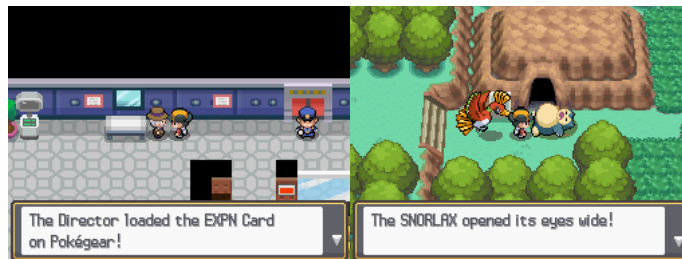
Ao sair, iremos nos encontrar com Steven, o campeão da elite Hoenn. Ele dirá que veio até Kanto investigar a aparição de um pokémon que está sobrevoando esta região. Ele te mostrará a foto deste pokémon. Se estiver jogando HeartGold, será Latias. Caso esteja jogando SoulSilver, será Latios. De agora em diante, o lendário correspondente a sua versão poderá ser encontrado aleatoriamente pelos matinhos de Kanto, e poderá ser localizado pelo mapa do PokéGear, da mesma forma que os cães lendários. Latias/Latios irá estar no lv. 35.



Volte até a cidade de Saffron e entre na casa da CopyCat. Devolva a boneca da Clefairy para ela e ela te dará um Pass como gratificação. Esse Pass é o bilhete necessário para poder viajar de trem. Como o gerador de energia do Power Plant foi arrumado, o Magnet Train voltou a funcionar. A estação de trem fica ao norte de Saffron, mostre seu ticket para o guarda que ele te permite embarcar. Você poderá ir de Johto a Kanto e de Kanto a Johto quantas vezes precisar, as estações ficam nas cidades de Saffron e Goldenrod, é mais conveniente do que ir de navio, além de ser mais um recurso para alternar entre os continentes.



Ainda há mais um lugar que devemos passar antes de prosseguir. Voe até a cidade de Lavender, entre na Radio Tower e fale com o homem de chapéu lá dentro, ele é o diretor da rádio. Diga para ele que a usina de energia já voltou a funcionar e que já pode voltar a transmitir os programas da rádio. Ele ficará feliz por isso e te dará como recompensa o EXPN Card. Com isso, poderemos ouvir as estações de rádio do continente Kanto. Agora seu rádio da PokéGear pega as estações dos dois continentes.



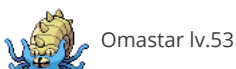
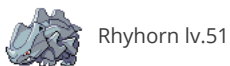
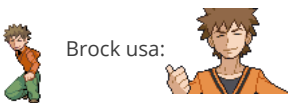
Volte à cidade de Vermilion, recupere seus pokémons e saia pela direita. Vamos acordar aquele Snorlax, prepare suas Heavy Balls. Para acordá-lo, abra o rádio de sua PokéGear e sintonize na estação do PokéFlute, ela fica no topo do sinalizador. Enquanto estiver tocando a flauta, feche o PokéGear e fale com o Snorlax. Ele irá atacar e estará no lv.50, boa sorte para capturá-lo. Após enfrentá-lo, você poderá entrar na caverna dos Diglett. Tenha certeza de que esteja trazendo algum pokémon com Cut antes de entrar. Atravesse a caverna. Você verá que tem uma parede que pode ser escalada aqui, mas não poderá fazer isso por enquanto. Ao sair da caverna, vá um pouco pra esquerda, use cut no arbusto e suba para chegar na cidade de Pewter.

PEWTER E O MT. MOON

Encontre um velho senhor que está à direita do PokéMart. Ele lhe dará um item que serve para encontrar Lugia (Silver Wing), caso esteja jogando HeartGold, ou então lhe dará um item que serve para encontrar Ho-oh (Rainbow Wing), caso esteja jogando SoulSilver. Saiba como capturar o guardião oposto a sua versão no fim do detonado, no guia das Whirl Islands e Bell Tower. Ao norte da cidade encontramos o museu, é aqui onde podemos reviver fósseis. Caso você tenha achado algum fóssil quando usou Rock Smash por aí, entregue ao cientista e ele ressuscitará o pokémon no lv.20. Os fósseis dos pré-históricos de Kanto podem ser encontrados quebrando as rochas que existem pelas Ruins of Alph. Já os fósseis dos pré-históricos de Hoenn podem ser encontrados quebrando as rochas que existem na Cliff Cave, à esquerda de Cianwood.



Em seguida, poderemos ir ao ginásio.



De preferência, use golpes de água, planta, terra, lutador e metálicos, evite golpes normais. Nos pré-históricos, pode se usar elétricos.

Vencendo Brock, Líder da Cidade Pewter, será premiado com a Boulder Badge e o TM 80 (Rock Slide).

Você pode ir para Mt. Moon se quiser. Recomendamos que vá, pois haverá uma batalha contra seu rival lá. Saia de Pewter pela direita e atravesse a rota. Por aqui verá uns meteoros no chão, que servem para alterar a forma de Deoxys. Nesta rota, encontramos Jigglypuff pelo matinho. Você acabará chegando na caverna. Sugiro que recupere seus pokémons no PokéCenter que há aqui antes de entrar. Ao entrar, você será desafiado pelo seu rival. Ele andou pensando muito desde seus últimos encontros e desde então começou a cuidar melhor de seus pokémons, e agora quer ver como se sai numa batalha. Quem diria que o menino sombrio um dia mudaria...



Ele terá:



Sneasel lv.46



Golbat lv.47



Magnetron lv.46



Gengar lv.48



Alakazam lv.48



inicial no último estágio lv.50

Derrote seu rival e ele partirá para treinar mais na Dragon's Den. Suba a escada que há aqui na caverna, e saia. Você verá que tem uma loja e um campo aberto por cima da Mt. Moon. A loja de conveniência é muito boa, pra quem quer economizar grana. Compre as Fresh Waters, Limonades e Soda Pops em qualquer quantidade, evitando perder tempo nas maquininhas de bebidas, comprando aos poucos. Esta loja fica aberta todos os dias das 10:00 às 18:00. Do lado de fora você pode encontrar Clefairy's dançando todas as noites de segunda para terça, das 20:00 às 4:00. Elas estão dançando para o reflexo da lua que aparece no laguinho daqui. Ao se aproximar, elas fogem, deixando cair uma Moon Stone. Se descer novamente ao Mt. Moon e sair pelo outro lado, estará na rota 4, onde podemos encontrar mais alguns itens e treinadores. Se continuarmos indo à direita, estaremos novamente em Cerulean.



UM ENCONTRO ESPECIAL: VS. CLAIR & LANCE

Agora que você já derrotou seu rival no Mt. Moon, existe um evento extra para se fazer. A partir de agora você poderá fazer isso a qualquer momento, seria interessante fazer isso agora. A primeira coisa a se fazer é voltar para Johto e ir até Blackthorn, você pode ir de Magnet Train ou então voar para o Indigo Plateau e de lá para Blackthorn. Em Blackthorn, surfe atrás do ginásio e entre no Dragon's Den. Lá dentro, surfe até a casinha onde você respondeu o questionário do monge, porém venha pela parte de trás. Você verá seu rival treinando com o inicial dele. Fale com ele. Em seguida, vocês serão surpreendidos pelos primos treinadores de dragões, Clair e Lance. Seu rival se lembra de quando perdeu para Lance e desafia-o para uma batalha. Lance então sugere uma batalha em dupla. Lance irá te convidar para batalhar a seu lado, mas quando Clair vai falar com seu rival ele a empura, e dirá que prefere batalhar com você. Ele já mudou seu jeito de ser e quer que você o ajude a derrotá-los.



Seu rival batalhará ao seu lado usando estes pokémons:



inicial no último estágio lv.60



Crobat lv.58



Gengar lv.56

Versus campeão da elite 4 e a líder de ginásio da cidade Blackthorn.



Clair usa:



Dragonair lv.52



Dragonite lv.60



Kingdra lv.56



Lance usa:



Gyarados lv.68



Charizard lv.68



Dragonite lv.75

Cuidado, pois Lance está com pokémons em levels mais altos do que os líderes de ginásio que você ainda está para enfrentar. Seu rival dispõe de apenas 3 pokémons, se eles forem derrotados primeiro, será apenas um pokémon seu contra 2 adversários. Apenas derrote-os. Feito isso, já pode voltar para Kanto.

PASSANDO POR VIRIDIAN E PALLET

Volte a Pewter e saia pelo sul, trazendo alguém com Cut. Entre na floresta logo abaixo, a Viridian Forest. Diferente dos originais G/S/C, a floresta está intacta, não foi devastada. Podemos encontrar Pikachu pelos matinhos daqui. Use Headbutt nas árvores, podem cair Seedot e Shroomish. Recolha os itens e enfrente os treinadores (um deles usa Metapods de lv.50-60, por incrível que pareça). Tem uma Leaf Stone na Floresta. Ao sair da floresta, use cut logo à direita. Vá subindo o corredor que tem por aqui. Fale com o cientista dentro de uma casa e receba o Sacred Ash, um item que restaura todos os seus pokémons, estejam eles faint, com HP baixo, problemas de status, enfim, ele cura tudo de todos os pokémons, que nem a enfermeira Joy. Mais acima tem uma casa onde você recebe um Nugget. Se continuar subindo estará novamente na Diggle's Cave, então desça novamente e continue seguindo até chegar em Viridian.

Aqui você verá um velho barrando a entrada do ginásio, dizendo que o líder não está. Aqui encontramos também a **Trainer House**, encontrada ao lado esquerdo do PokéMart. Você poderá batalhar uma vez por dia aqui, porém, ao batalhar aqui, você não ganha experiência. Seus pokémons serão reduzidos temporariamente ao lv. 50 e você ganhará 1 BP (Battle Point) após a batalha, que é utilizado na Battle Frontier (saiba mais sobre ela no fim do detonado). Você poderá batalhar até contra 10 treinadores, se usar o PokéWalker pra se comunicar com amigos diferentes. Caso contrário, irá lutar pelo menos contra um treinador que usa Meganium, Typhlosion e Feraligatr.



Vá para o sul da cidade, atravesse a rota 1 e chegue em Pallet. Esta cidade é o lar do protagonista dos games FR/LG, Red, e de seu rival, Blue, são os equivalentes a Ash e Gary do anime. Além disso, há o laboratório do Prof Oak. Se quiser, pode xeretar por aqui. Na casa de Blue, encontramos a sua irmã Daisy, ela pode dar uma **massagem** para o seu pokémon todos os dias, das 15:00 às 16:00. Essa massagem é boa, pois aumenta não só a felicidade como também a beleza, agora Feebas também tem chances de evoluir. Surfe na água abaixo da cidade de Pallet. Imediatamente abaixo de Pallet tem um gramado, onde podemos encontrar Tangela e quem sabe até Mr. Mime. Prossiga surfando ao sul, você está numa rota marítima, enfrente os treinadores e siga até encontrar uma ilha.

CINNABAR E SEAFOAM ISLANDS

Você chegará na ilha de Cinnabar. Uma erupção do vulcão destruiu a cidade, deixando apenas o Centro Pokémon exposto. Recupere seus pokémons. Você notará que Blue estará logo ao norte, perto do vulcão. Ele ficará aí até que você tenha 15 insígnias.



Continue nadando para a direita e você chegará numa outra ilha. Você está nas Seafoam Islands. Entre na caverna que há aqui. Veremos uma escada vertical onde podemos subir e ao fundo uma escada onde podemos descer. Suba essa escada vertical e... você acaba de entrar no penúltimo ginásio! Blaine, o líder de Cinnabar, teve que mudar seu ginásio para cá porque a lava do vulcão destruiu seu antigo ginásio de Cinnabar. Ele agora é líder nas ilhas Seafoam. Diferente de G/S/C, há treinadores no ginásio. Estão todos bloqueando seu caminho, para chegar até o líder, é preciso derrotá-los, para que eles saiam da frente.



Blaine usa:



Magcargo lv.54



Magmar lv.54



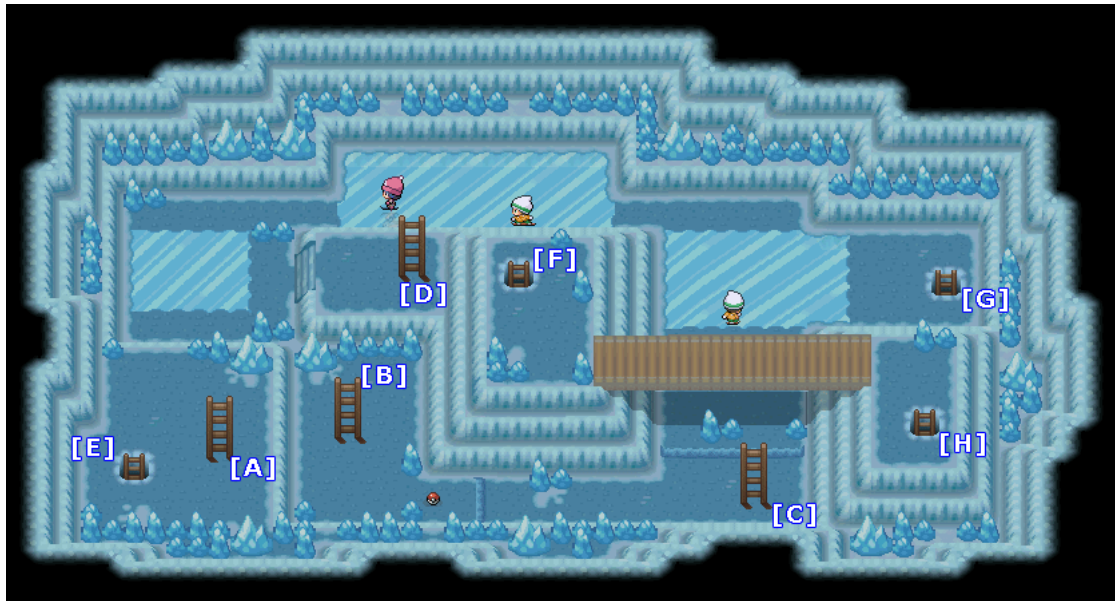
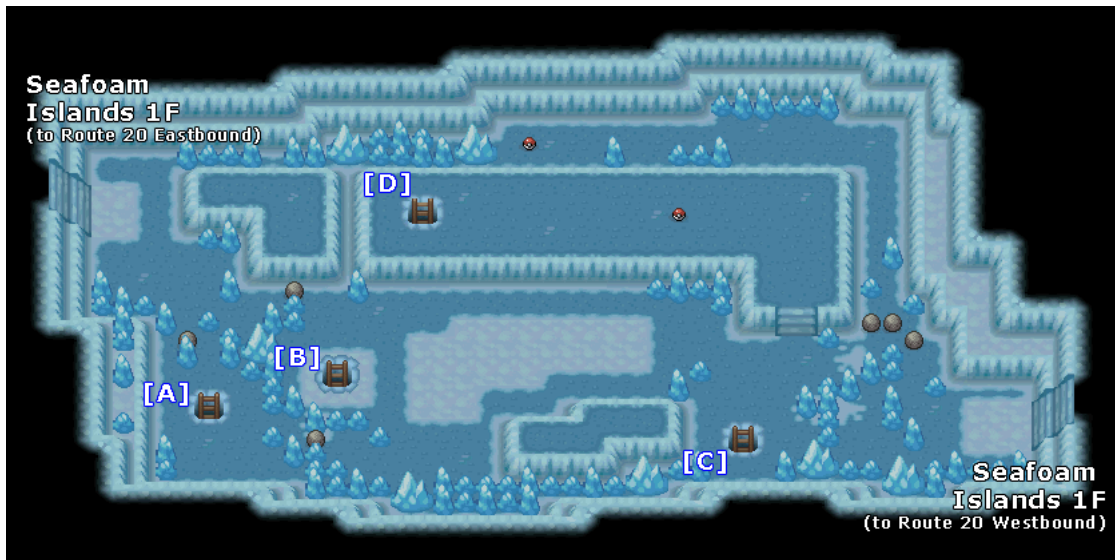
Rapidash lv.59

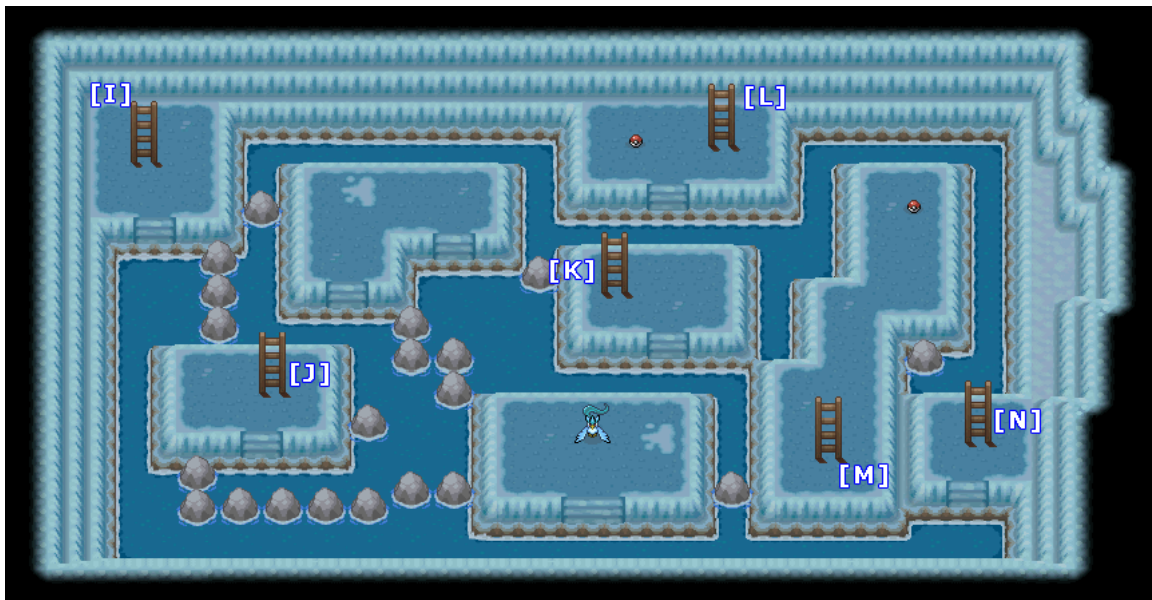
De preferência, use golpes tipo água, pedra e terra. Contra Magcargo, um golpe lutador também pode ajudar.

Vencendo Blaine, Líder da Ilha Seafoam, será premiado com a Volcano Badge e o TM 50 (Overheat).

ARTICUNO, O TITÃ DO GELO

No andar de baixo da caverna onde o ginásio de Blaine está situado temos a caverna de gelo das Seafoam Islands. É nesta caverna onde encontramos Articuno, a ave lendária do gelo. Se achar que está preparado, basta descer logo após derrotar Blaine, caso contrário, volte à Cinnabar e recupere seus pokémons, traga algumas Dusk Balls, pois são mais efetivas que Ultra Balls numa caverna. Você pode comprar Dusk Balls nos PokéMarts de Vermilion, Lavender ou Fuchsia. Lembre-se de estar trazendo um pokémon com Strength. Volte até Cinnabar e surfe à direita, entre na caverna das Seafoam Islands e desça as escadas do fundo. Você encontrará treinadores e itens nesta caverna, fique atento pois um deles é a Water Stone, pode ser útil para completar os eventos das Ruins of Alph, caso não tenha conseguido esta pedra por outros métodos. Articuno está localizado no último andar de baixo da caverna e estará no lv.50. Abaixo segue alguns mapas da caverna:





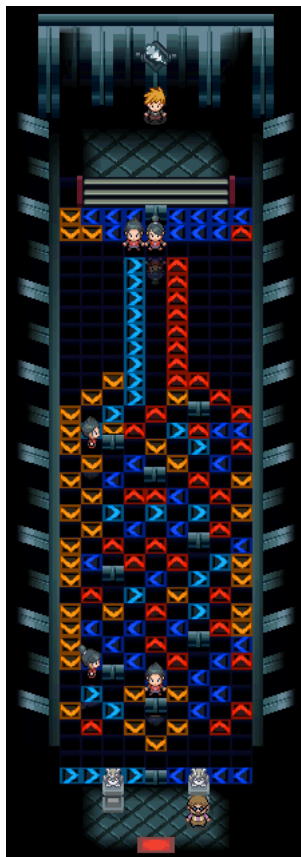
Após enfrentar Articuno, pegue o caminho da esquerda até encontrar uma escada. Vá subindo até chegar no primeiro andar, use Strength logo a frente e suba pelas escadas da esquerda. Saia da caverna e você perceberá que está na 2ª ilha, logo atrás da ilha onde estava a caverna por onde entrou. A rota marítima continua pela direita, enfrente os treinadores aqui, pois a batalha pela última insígnia se aproxima. Mais adiante, contine surfando em direção ao norte e logo chegará numa praia, você terá chegado em Fuchsia novamente. Esta praia era onde alguns operários haviam interditado para remover as pedras que voaram da erupção do vulcão de Cinnabar. Agora a passagem já está liberada e poderá entrar em Fuchsia. Aproveite para recuperar seus pokémons.

A ÚLTIMA INSÍGNIA

Voe de volta à Cinnabar e fale com o Blue. Mostre suas insígnias a ele e ele voltará ao ginásio.



Volte para Viridian e vamos para o ginásio. O ginásio tem umas setas no chão que te empurram para a direção em que elas apontam quando pisadas, parecido com o antigo ginásio de Giovanni. Blue lutará utilizando os mesmos pokémons que usava em FR/LG como rival do protagonista, mas por alguma razão, seu Alakazam foi substituído por um Machop. Abaixo vai um mapa para ajudá-lo a chegar até Blue.



Use variados golpes, veja contra qual tipo do pokémon está lutando para saber o golpe certo.

Vencendo Blue, Líder da Cidade Viridian, será premiado com a Earth Badge e o TM 92 (Trick Room).

Ao sair do ginásio com a última insígnia coletada, Prof. Oak vai ligar pra você e pede pra que vá no laboratório dele em Pallet imediatamente. Vá até lá, ele te dará os parabéns por ter vencido todos os líderes e lhe entregará o HM 08 (Rock Climb). Com este HM, poderemos escalar paredes! Além disso, o professor dirá que os guardas que impediam sua passagem na entrada da Victory Road irão deixar você passar. Antes de irmos para lá, vamos fazer algumas coisas que antes de conseguir o HM 08 e as 16 insígnias não podíamos. Antes de mais nada, vamos conseguir um item bônus especial. Voe até Celadon e entre naquele prédio, o Celadon Condominiums. Pegue o elevador e siga até o 3º andar. Fale com o cientista que está de frente para o globo, ele irá ver sua insígnias e te dará o GB Sounds, um item que converte a música de fundo do game para o estilo Game Boy que tocava em G/S/C, muito nostálgico para os antigos jogadores desse console. Agora, vamos atrás de mais um lendário.



ZAPDOS, O TITÃ DO RAIO

Agora que você tem 16 insígnias, Zapdos poderá ser encontrado. Vá até Cerulean e saia pela direita, ande até o leito do rio e use surf até o Power Plant. Zapdos estará te esperando do lado de fora do Power Plant, esteja preparado, ele estará no lv.50. Caso derrote-o, ele irá reaparecer aqui assim que enfrentar a elite 4 novamente.



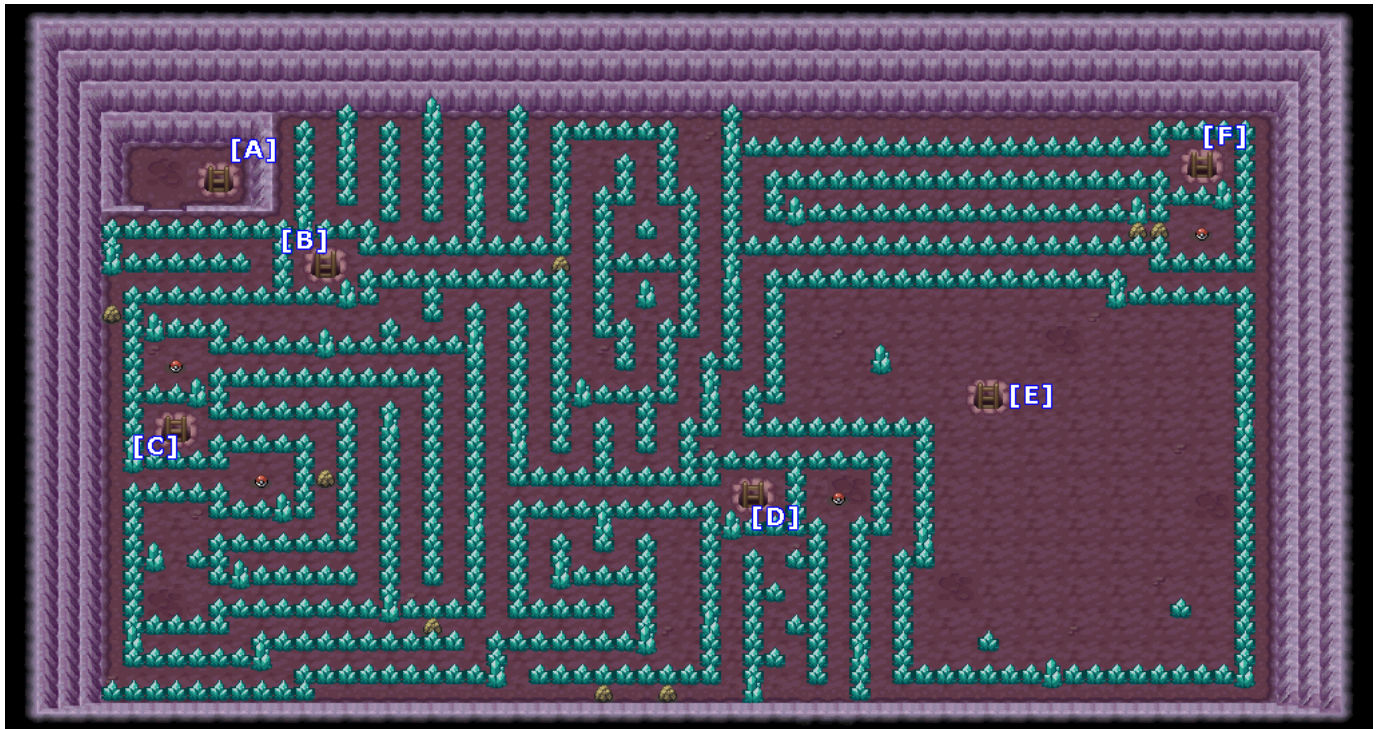
EXPLORANDO KANTO E JOHTO COM ROCK CLIMB

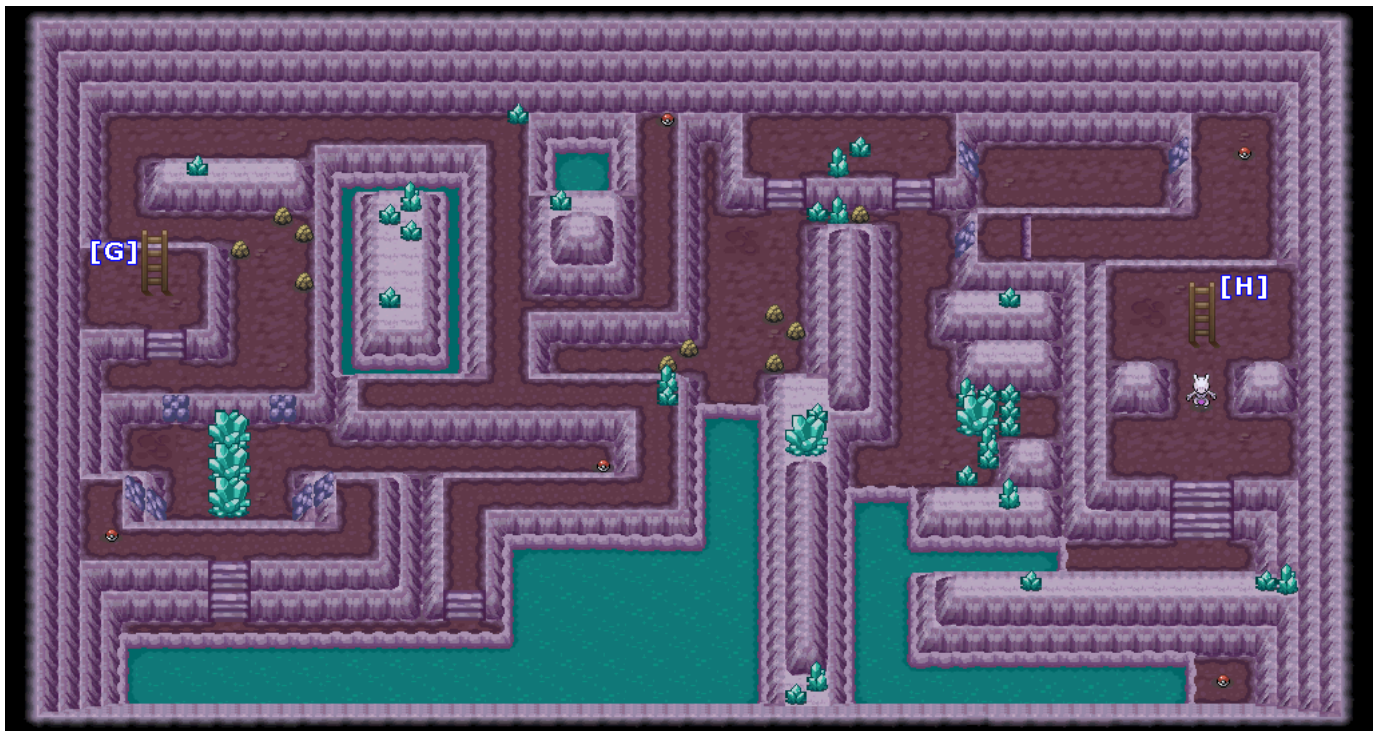
Agora que possuímos a técnica Rock Climb, podemos sair escalando as paredes. Trate de ensinar a técnica Rock Climb a um de seus pokémons. Vamos voltar àqueles lugares que deixamos para trás quando não podíamos escalar.

- Em Cherrygrove, surfe à esquerda até chegar a uma pequena porção de areia, perto de uma parede. Você verá umas "pedrinhas" enfileiradas horizontalmente na parede. É aqui que você usa Rock Climb, com ele você escalará a parede. Você achará um item aqui, além de árvores de onde podem cair Taillow caso use Headbutt.
- No National Park, suba até aquele cantinho que está sem uma cerca, logo à direita poderá escalar e chegar numa Shiny Stone. A árvore que tem aqui deixa cair Cherubi se usar Headbutt.
- Em Olivine, logo a direita do farol, desça usando Rock Climb e ache o item numa pedra.
- Saia de Olivine pelo norte e procure um lugar para escalar logo à direita, encontre o item aí. Use Headbutt e encontre Burmy nas árvores aqui de cima.
- Em Cianwood, entre na caverna logo à esquerda da cidade, suba um pouco e desça a parede usando Rock Climb. Use o Dowsing MCHN para achar um item escondido
- Agora o Mt. Mortar poderá ser explorado por completo, é possível escalar lá dentro, temos um guia dessa caverna no fim do detonado.
- Em Blackthorn, saia pelo sul e desça toda a rota 45 até chegar na rota 46. Logo abaixo a uma das entradas da Dark Cave, escale e localize o item com o Dowsing MCHN.
- Já em Kanto, vá para Cinnabar e escale o vulcão, é possível achar itens escondidos com o Dowsing MCHN.
- Vá até Pewter, saia pelo sul, use Cut no arbusto e entre na Diglett's Cave. Ache itens escalando por aqui.
- Agora o Rock Tunnel poderá ser explorado por completo, é possível escalar lá dentro, temos um guia dessa caverna no fim do detonado.

MEWTWO E A CERULEAN CAVE

Certifique-se de estar carregando pokémons com as técnicas Surf, Rock Smash, Rock Climb e Flash. Vá para Cerulean e saia pelo norte, use surf à esquerda da ponte e chegará numa caverna. Ilumine-a com Flash. Os pokémons selvagens que encontramos aqui são as formas evoluídas de vários pokémons que já encontramos pelos matinhos, e eles não passam do lv.50. Vá recolhendo os itens pelo caminho, Mewtwo se encontra no fim da caverna e estará no lv.70. Como estamos numa caverna, Dusk Balls irão funcionar melhor que uma Ultra Ball para capturá-lo. Abaixo seguem os mapas da caverna.

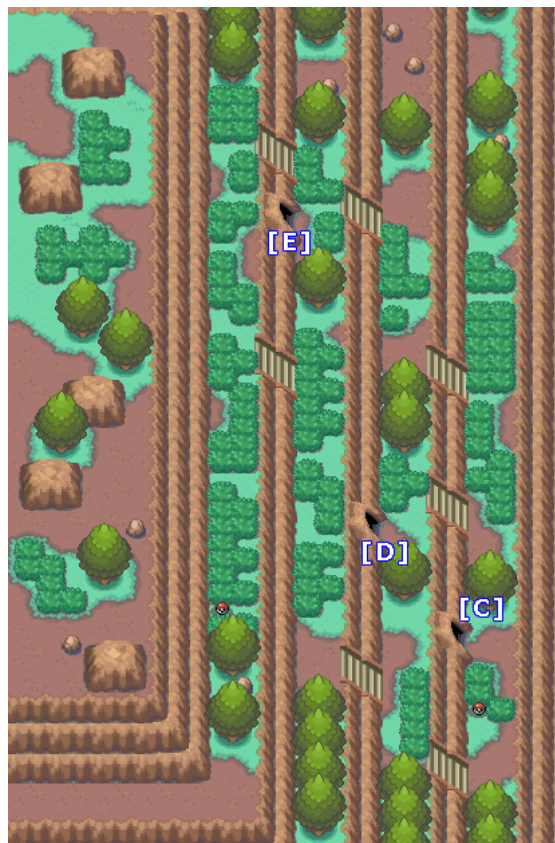
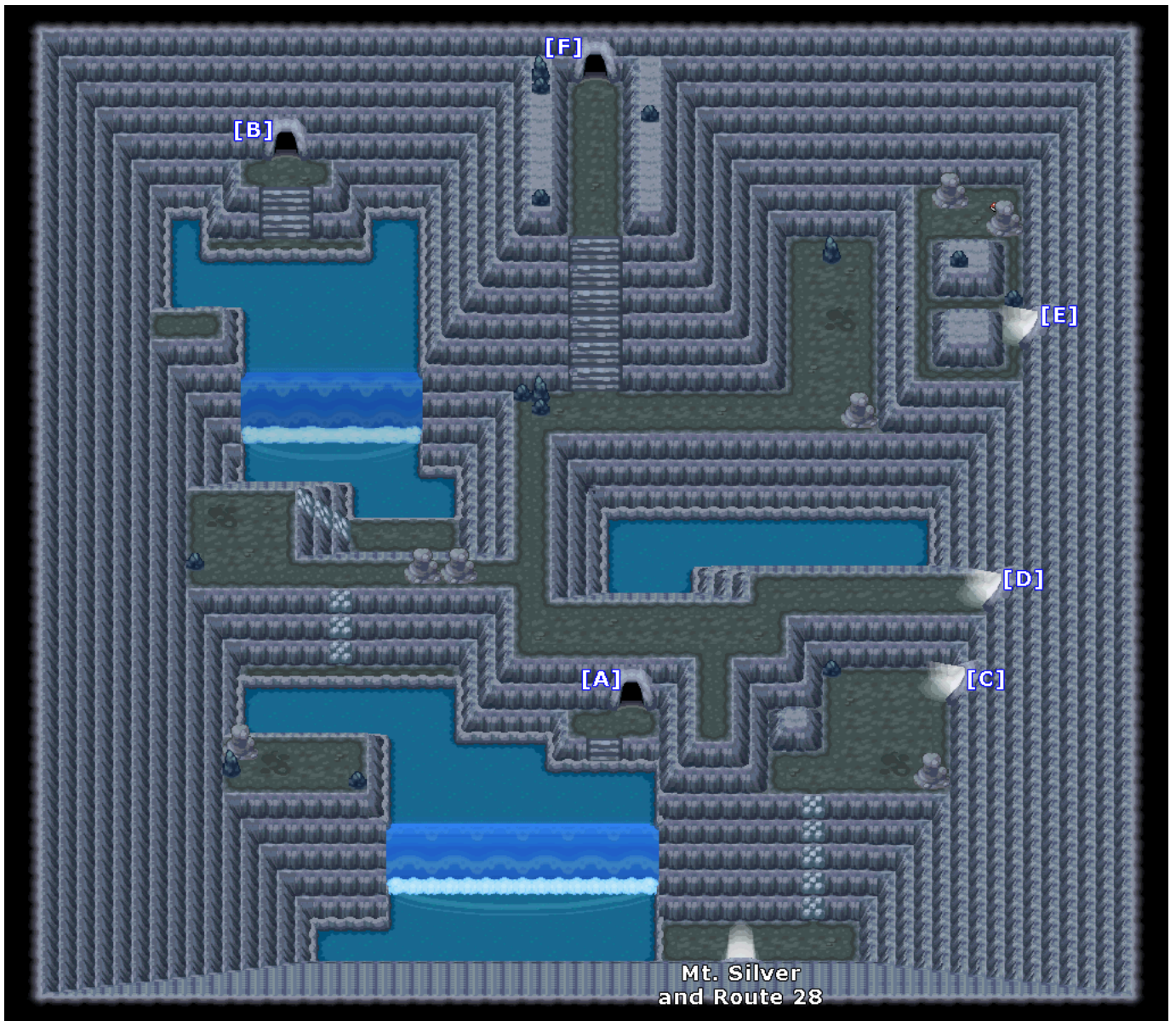


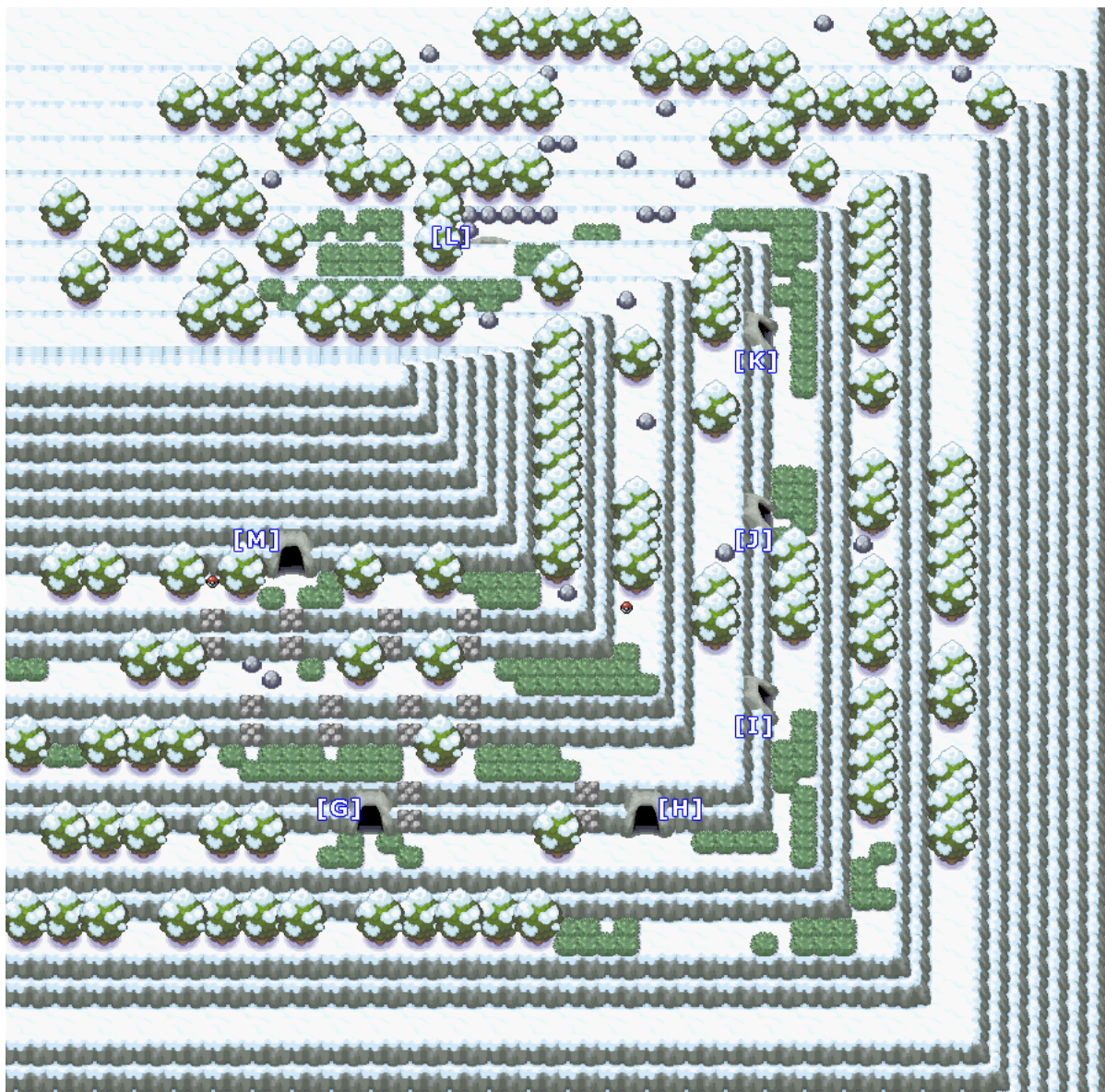


O MT. SILVER E MOLTRES, O TITÃ DO FOGO

Vamos à caminho da última rota do jogo (ufa!). Volte para Viridian e saia pela esquerda. Você chegará no local onde a saída para o norte vai dar na Victory Road. Sim, já estivemos aqui... lembra que os policiais estavam barrando essas passagens laterais? Agora você pode ir para a esquerda, chegando assim na rota 28. Os pokémons desta rota são encontrados em levels não melhores dos que os da Cerulean Cave. Finalmente poderemos achar Sneasel nos matinhos, durante a noite. Há uma casa nesta rota onde podemos conseguir o TM 47. Por aqui também encontramos o TM 35.

Você deve ter notado que logo à esquerda tem um Centro Pokémon ao lado de uma caverna. Você pode voar para este centro usando o Fly! Se for usar Fly, perceberá que este lugar fica em Johto, e não mais em Kanto. Vamos entrar na caverna, este é o Mt. Silver. Traga alguém com Surf, Rock Smash, Rock Climb e Waterfall, para poder explorá-la e pegar os itens. Dentro da caverna, temos 5% de chances de achar Larvitar. Guie-se pelos mapas abaixo. Logo na entrada, surfe à esquerda e suba a cachoeira. A entrada "A" leva a uma sala com um item apenas. Continue, use Rock Climb e Waterfall para chegar na entrada B. Prepare suas Dusk Balls, pois é aqui que encontramos Moltres, no lv. 50. Você poderá continuar explorando a caverna em seguida. Qualquer coisa, o Centro Pokémon está lá logo na entrada da caverna.





Seguindo os mapas, explore até chegar na entrada “M”. É por aí que devemos ir para enfrentar o treinador mais forte do jogo. Só prossiga por aí quando seus pokémons estiverem recuperados e em alto level (lv.80-90 é um bom tamanho). Caso precise treinar contra pokémons fortes, experimente lutar novamente com a elite 4 (olha só, a elite 4 virou recurso de treinamento agora?). Mas fique atento, pois agora a elite 4 estará com novos pokémons e em levels mais altos, que você poderá checar mais abaixo na seção de revanche contra a elite 4.

A BATALHA FINAL: QUEM SERÁ O MESTRE POKÉMON DESTA MUNDO?

Mesmo elevando seus pokémons para level 80 a 90, você passará por dificuldades na batalha. O tempo também não estará ao seu lado, ficará nevando durante toda a batalha, que causará dano a pokémons que não forem tipo gelo. Tenha certeza que está carregando Full Heal, Max Potion, Full Restore, Max Revive e talvez até Sacred Ash seja necessário. Ainda que você tenha um ou dois pokémons em level 100 e acha que pode ganhar dele com os demais em level menores que 80, fique sabendo que ficará perdendo um bom tempo na batalha jogando seus pokémons fracos como “suicidas” para poder reviver seu pokémon forte. É aconselhável que treine todos os seus pokémons muito bem. Quando estiver pronto, volte até aquela entrada “M” do Mt. Silver, escale usando Rock Climb e chegue ao pico da montanha, onde estará o treinador. É Red, o super campeão de Pallet. Salve antes de começar a luta, caso perca, volte de onde salvou. Chegou a hora do duelo entre os campeões!



Red usa:



Pikachu lv.88 – Item: Light Ball – Volt Tackle / Quick Attack / Iron Tail / Thunderbolt

Mantenha voadores e aquáticos à distância de Pikachu, o primeiro pokémon que ele usa. Cuidado ao usar golpes físicos, pois pode ficar paralisado. Um bom golpe de terra dá um jeito em Pikachu.



Venusaur lv.84 – Sludge Bomb / Giga Drain / Sleep Powder / Frenzy Plant

Já Venusaur, a primeira coisa que ele vai fazer é por seu pokémon para dormir com o Sleep Powder. É bom já deixar equipado uma Chesto ou Lum Berry no pokémon que você reservar para lutar contra Venusaur, se dormir de novo, faça-o acordar de imediato. Venusaur é fraco contra golpes psíquicos, voadores, de gelo e de fogo.



Charizard lv.84 – Flare Blitz / Air Slash / Blast Burn / Dragon Pulse

Charizard está com golpes de fogo turbinados por Stab + Blaze. Porém ele é totalmente débil contra golpes de pedra, você ganhou o TM 80 Rock Slide de Brock, use esse golpe em Charizard e ganhará com mais facilidade. Caso queira arriscar, golpes de água e elétricos também são super efetivos.



Blastoise lv.84 – Hydro Cannon / Focus Blast / Blizzard / Flash Cannon

Um tipo água como Blastoise é vulnerável a golpes de planta e elétricos. Muito cuidado ao usar um pokémon de planta, pois será fraco contra o Blizzard de Blastoise, que terá 100% de chances de acertar seu pokémon, já que está nevando durante a batalha.



Lapras lv.80 – Body Slam / Brine / Psychic / Blizzard

Lapras é o pokémon de level mais baixo de Red, mas também é o único que não sofrerá com o Hail. Se o seu pokémon ficar com menos da metade do HP, o golpe Brine de Lapras ficará mais forte, o que provavelmente derrotará seu pokémon. Embora um tipo lutador seja bom contra gelo, fique esperto pois Lapras pode te surpreender com Psychic. Pedra e planta são bons também, mas cuidado com a desvantagem. Lapras tem muito HP. O mais seguro a se usar é elétrico.



Snorlax lv.82 – Blizzard / Giga Impact / Crunch / Shadow Ball

Outro com bastante HP é Snorlax. Prepare seu golpe tipo lutador mais forte contra ele. O Giga Impact funciona como o Hyper Beam, tenha cuidado. Evite golpes de fogo e de gelo em Snorlax, pois sua habilidade é Thick Fat.

Quando conseguir derrotar Red, ele irá embora e começará a passar os créditos do jogo, assim como na elite 4.

Detalhe, se vier ao pico do Mt. Silver (onde fica Red) no dia 10 de outubro, estará nevando prateado, um efeito chamado Diamond Dust.

À PROCURA DE NOVOS HORIZONTES

Esse jogo não acaba mais? Agora que você derrotou Red, algumas coisas tornaram-se acessíveis para você.

CONSEGUINDO OS INICIAIS DE KANTO

Vá até Pallet e entre no laboratório do Prof. Oak. Ele ficará feliz em saber que derrotou Red e lhe dará a chance de escolher um de seus três pokémons iniciais. O inicial que você escolher estará no lv.5, venha com um espaço vago na equipe para poder pegá-lo.



Bulbasaur (planta) / Charmander (fogo) / Squirtle (água)

CONSEGUINDO OS INICIAIS DE HOENN

Vá até Saffron e entre na Silph Co., o prédio no centro da cidade. Venha com um espaço vago na equipe. Aqui encontrará Steven novamente. Ele fará uma pergunta que implica no inicial de Hoenn que ele te dará. Responda Green caso queira Treecko, Red caso queira Torchic e Blue caso queira Mudkip. O inicial que você escolher estará no lv.5.



Treecko (planta) / Torchic (fogo) / Mudkip (água)

Após isso, encontre Steven no museu de ciências de Pewter. Fale com ele lá e ele sairá em seguida. Se voltar ao Silph Co., ele estará disposto a fazer uma troca. Ele tem um Beldum que segura uma Dawn Stone. Ele te dará caso troque com um Forretress. Então, caso queira o Beldum, evolua um Pineco e dê o Forretress pro Steven. Pineco encontramos usando Headbutt em algumas árvores

EMBEDDED TOWER: KYOGRE, GROUDON & RAYQUAZA

Uma vez que tenha recebido seus mais novos iniciais, voe até Cherrygrove e siga ao norte, entre na casa do Mr. Pokémon. Você ficará sabendo que Steven esteve aqui e deixou uma Orb especial, a qual você receberá de Mr. Pokémon. Se estiver jogando HeartGold, será a Blue Orb. Se estiver jogando SoulSilver, será a Red Orb. Com este item em suas mãos, siga para Cianwood. Iremos ao encontro de um lendário, sugiro que prepare algumas Ultra Balls, Dusk Balls e Heavy Balls. Também iremos precisar de Rock Climb. Entre na caverna à esquerda de Cianwood. Chuck estará aqui, ele irá falar sobre a Embedded Tower. Suba e saia da caverna. Quando encontrar outra entrada, entre e desça as escadas. Use surf seguindo à esquerda até chegar a uma porção de areia próximo a uma parede onde é possível escalar. Use Rock Climb e a Embedded Tower estará logo adiante. Lá dentro você encontrará Kyogre (em HeartGold) ou Groudon (em SoulSilver), no lv.50.

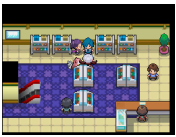



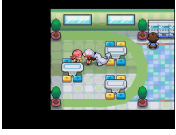





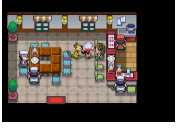













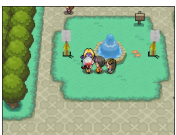

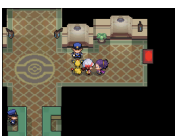







Além de Kyogre e Groudon, é possível se obter também Rayquaza. Mas para isso, você deve ter ambos, Kyogre e Groudon em sua versão. A única forma é trocar o lendário oposto a sua versão com um amigo que jogue a versão oposta à sua. Não adianta transferir seu Kyogre/Groudon de R/S/E via PalPark, para capturar Rayquaza em HG/SS somente os Kyogre/Groudon capturados na Embedded Tower irão funcionar. Tendo Kyogre e Groudon na sua equipe, vá mostrá-los ao Prof. Oak em Pallet. Ele ficará surpreso e te dará uma terceira Orb. Com a Jade Orb, você poderá voltar à Embedded Tower e capturar um Rayquaza lv.50, seja em HeartGold ou SoulSilver.

A REVANCHE: CONTRA OS LÍDERES DE GINÁSIO

Assim como em Emerald e Platinum, você poderá batalhar novamente contra os líderes de ginásio. Porém, em HG/SS é um pouco mais complicado, pois é preciso obter o nº do telefone de todos eles e chamá-los no horário certo. Uma vez que consiga contatá-los para uma batalha, os líderes de ginásio irão para o Fighting Dojo, ao lado do ginásio de Saffron, e ficarão lá até que você vá e enfrente-os.

A primeira coisa a fazer é conseguir adicionar os líderes de ginásio no telefone da PokéGear.

Imagem:	Como conseguir os números telefônicos:
	 Líder: Falkner Lugar: Celadon Dept. Store, 4º andar, você verá Falkner conversando com Janine, pegue dele o telefone Quando: segunda-feira, durante todo o dia Requer: Ter derrotado Janine em seu ginásio em Fuchsia
	 Líder: Bugsy Lugar: Viridian Forest, encontre Bugsy aqui e peça seu número Quando: quinta-feira, durante todo o dia Requer: Ter vencido a Elite 4 pela primeira vez
	 Líder: Whitney Lugar: Goldenrod Dept. Store, 6º andar, encontre Whitney aqui e peça seu número Quando: todos os dias, das 12:00 às 16:00 Requer: Ter vencido a Elite 4 pela primeira vez
	 Líder: Morty Lugar: Bellchime Trail, do lado de fora da Bell Tower, encontre Morty aqui e peça seu número Quando: de segunda e terça, o dia todo Requer: Ter vencido a Elite 4 pela primeira vez
	 Líder: Chuck Lugar: Cianwood City, peça o telefone de Chuck para sua esposa, que está à frente do ginásio Quando: todos os dias, o dia todo Requer: Ter vencido a Elite 4 pela primeira vez
	 Líder: Jasmine Lugar: Olivine Café, Jasmine estará almoçando aqui, pegue dela o telefone Quando: todos os dias, das 13:00 às 14:00 Requer: Ter vencido a Elite 4 pela primeira vez
	 Líder: Pryce Lugar: Lake of Rage, encontre Pryce aqui e peça seu número Quando: todos os dias, das 6:00 às 10:00 Requer: Ter vencido a Elite 4 pela primeira vez
	 Líder: Clair Lugar: Dragon's Den, encontre Clair aqui e peça seu número Quando: todos os dias, das 6:00 às 10:00 Requer: Ter derrotado Clair e Lance na batalha em dupla com seu rival no Dragon's Den
	 Líder: Brock Lugar: Diglett's Cave, na entrada próxima a Pewter, encontre Brock aqui e peça seu número

	Quando: todos os dias, das 12:00 às 15:00 Requer: Ter obtido as 16 insígnias
	 Líder: Misty Lugar: Rota 25 – Cerulean Cape, encontre Misty aqui e peça seu número Quando: todos os dias, das 16:00 às 18:00 Requer: Ter obtido as 16 insígnias e enfrentado Suicune
	 Líder: Lt. Surge Lugar: Power Plant, do lado de fora, mostre a Surge um Pikachu da Viridian Forest e ele lhe dará seu telefone Quando: todos os dias, das 9:00 às 12:00 Requer: Ter obtido as 16 insígnias, ter enfrentado Zapdos e capturado um Pikachu
	 Líder: Erika Lugar: Celadon City, você verá Erika conversando com Jasmine, pegue com Erika seu telefone Quando: sábado e domingo, das 14:00 às 17:00 Requer: Ter obtido as 16 insígnias
	 Líder: Janine Lugar: Pokémon League Reception Gate, na entrada da Victory Road, encontre Janine aqui e peça seu número Quando: todos os dias, das 16:00 às 18:00 Requer: Ter derrotado Janine em seu ginásio em Fuchsia
	 Líder: Sabrina Lugar: Olivine Harbour, ao embarcar no S.S. Aqua você encontrará Sabrina no caminho, pegue dela o telefone Quando: sexta-feira, durante todo o dia Requer: Ter derrotado Sabrina em seu ginásio em Saffron
	 Líder: Blaine Lugar: Cinnabar Island, Blaine estará visitando sua antiga ilha, pegue dele o telefone Quando: terça-feira, durante todo o dia Requer: Ter obtido as 16 insígnias
	 Líder: Blue Lugar: Blue's House em Pallet Town, vá levando um pokémon para a irmã de Blue ir dando mensagens todos os dias e sempre pergunte se seu pokémon está com a felicidade máxima, quando estiver, receba dela o telefone de Blue Quando: todos os dias, o dia todo Requer: Mostrar a sua irmã Daisy um pokémon com felicidade máxima e que ela já deu algumas mensagens

Uma vez que tenha conseguido o número de um dos líderes, no dia seguinte ele já poderá ser chamado para fazer uma nova batalha. Porém eles só aceitarão batalhar com você caso você ligue num dia e período específico.

Para que você tenha uma referência dos períodos:






Período da manhã: das 4:00 às 9:59

Período da "tarde": das 10:00 às 19:59

Período da noite: das 00:00 às 3:59 e das 20:00 às 23:59

Obs.: Caso ligue depois da meia-noite, fique atento ao dia em que você está.

Abaixo vai uma tabela que mostra em qual dia e período você deve ligar para um líder para que ele aceite uma revanche.

×	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
Manhã		N/A		N/A			

Tarde					N/A		
Noite	N/A			N/A			

Por exemplo, se quiser enfrentar a Misty, podemos ver na tabela que ela só aceitará uma batalha se ligarmos para ela uma quarta e no período da manhã, ou seja, das 4:00 às 9:59.



Após ligar para um líder, ele irá para o Fighting Dojo de Saffron, esperando você para batalhar. Você pode ir ligando e esperar até que todos se reúnam lá para então enfrentá-los, como também ligar para o mesmo líder mais de uma vez no mesmo dia para batalhar com ele quantas vezes quiser. Neste segundo caso, basta derrotar o líder, sair do Dojo e ligar pra ele novamente, ao entrar de novo, ele terá voltado. Faça isso caso esteja querendo subir alguns levels de seus pokémons, é uma ótima forma de treinar. Os líderes estarão com pokémons evoluídos, além de alguns exemplares de Hoenn e Sinnoh. Eis a seguir os pokémons que eles utilizarão nas batalhas, boa sorte ao enfrentá-los.



Falkner usa:



Staraptor lv.50



Noctowl lv.52



Swellow lv.52



Honchkrow lv.54



Pelipper lv.48



Pidgeot lv.56



Bugsy usa:



Scizor lv.56



Shedinja lv.48



Yanmega lv.52



Pinsir lv.55



Heracross lv.54



Vespiquen lv.52



Whitney usa:



Girafarig lv.52



Lickilicky lv.50



Bibarel lv.54



Delcatty lv.54



Clefable lv.52



Miltank lv.58



Morty usa:



Drifblim lv.52



Dusknoir lv.52



Sableye lv.52



Mismagius lv.54



Gengar lv.57



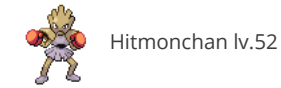
Gengar lv.57



Chuck usa:



Medicham lv.54



Hitmonchan lv.52



Hitmonlee lv.55



Breloom lv.54



Primeape lv.56



Poliwrath lv.60



Jasmine usa:



Metagross lv.52



Magnezone lv.56



Skarmory lv.52



Bronzong lv.50



Empoleon lv.52



Steelix lv.62



Pryce usa:



Abomasnow lv.56



Dewgong lv.58



Glalie lv.52



Froslass lv.52



Walrein lv.54



Mamoswine lv.60



Clair usa:



Gyarados lv.56



Dragonair lv.52



Aerodactyl lv.52



Kingdra lv.56



Charizard lv.52



Dragonite lv.60



Brock usa:



Golem lv.55



Relicanth lv.54



Omastar lv.56



Onix lv.61



Kabutops lv.55



Rampardos lv.57



Misty usa:



Starmie lv.60



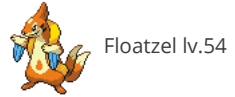
Quagsire lv.56



Lapras lv.56



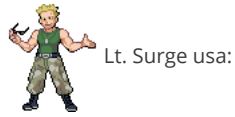
Lanturn lv.54



Floatzel lv.54



Milotic lv.60



Lt. Surge usa:



Raichu lv.60



Manetric lv.52



Magnezone lv.52



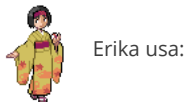
Electrode lv.52



Pachirisu lv.58



Electivire lv.56



Erika usa:



Shiftry lv.54



Jumpluff lv.53



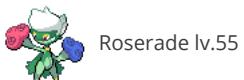
Victreebell lv.56



Bellossom lv.56



Tangrowth lv.60



Roserade lv.55



Janine usa:



Crobat lv.52



Weezing lv.56



Toxicroak lv.52



Ariados lv.58



Venomoth lv.59



Drapion lv.55



Sabrina usa:



Alakazam lv.60



Espeon lv.58



Mr. Mime lv.56



Jynx lv.54



Wobuffet lv.53



Gallade lv.53



Blaine usa:



Torkoal lv.54



Camerupt lv.57



Rapidash lv.60



Magcargo lv.58



Houndoom lv.54



Magmaortar lv.62



Blue usa:



Exeggutor lv.67



Machop lv.69



Arcanine lv.68



Rhyperior lv.70



Tyranitar lv.70



Pidgeot lv.72

A REVANCHE: CONTRA SEU RIVAL

Após travar aquela batalha ao lado de seu rival contra Clair e Lance, ele começará a treinar, a fim de um dia te derrotar. Se você entrar na Dragon's numa terça ou quinta, encontrará seu rival lá treinando. Mas não será aí que você poderá enfrentar ele. Para ele te desafiar novamente, vá até o Indigo Plateau numa segunda ou quarta. Ao subir as escadas, como se estivesse indo enfrentar a elite 4, seu rival aparecerá e lutará com você.



Ele terá:



Crobat lv.58



Sneasel lv.55



Magnetron lv.55



Gengar lv.58



Alakazam lv.56



inicial no último estágio lv.60

A REVANCHE: CONTRA A ELITE 4

Após vencer a elite 4 uma primeira vez, você poderá tornar a enfrentá-los quantas vezes quiser. Mas a revanche contra eles ficará ainda mais interessante após se obter as 16 insígnias. A partir do momento em que você receber o HM 08 do Prof. Oak, será possível enfrentar uma elite 4 melhorada, e que utiliza alguns pokémons nativos de Hoenn e Sinnoh. É possível lutar contra esta elite 4 ainda antes de enfrentar Red. Embora os

pokémons deles não estejam tão fortes quanto os de Red, podem dar tanto trabalho quanto ele, afinal são 4 membros e um chefe. Abaixo segue o quadro da atual elite 4.

				
Will usa:	Koga usa:	Bruno usa:	Karen usa:	Lance usa:
 Bronzong lv.58	 Skuntank lv.61	 Hitmontop lv.62	 Weavile lv.62	 Salamence lv.72
 Jynx lv.60	 Toxicroak lv.60	 Hitmonlee lv.61	 Spiritomb lv.62	 Garchomp lv.72
 Grumpig lv.59	 Muk lv.62	 Hitmonchan lv.61	 Absol lv.62	 Altaria lv.73
 Gardevoir lv.61	 Venomoth lv.63	 Hariyama lv.62	 Houndkrow lv.64	 Gyarados lv.68
 Slowbro lv.60	 Crobat lv.64	 Machop lv.64	 Houndoom lv.63	 Charizard lv.68
 Xatu lv.62	 Swalot lv.62	 Lucario lv.64	 Umbreon lv.64	 Dragonite lv.75

Detalhe: cada vez que você derrota a elite 4, pokémons únicos, como Sudowoodo, Red Gyarados, Snorlax e os lendários, que você tenha eventualmente derrotado, irão reaparecer em seus respectivos lugares, onde você poderá ter uma nova chance de capturá-los.

A REVANCHE: CONTRA RED

O que? Red também? Isso mesmo, após enfrentar Red pela primeira vez, ele sempre voltará ao seu posto no Mt. Silver cada vez que você derrotar a elite 4. Mas tenha calma, ele não estará usando pokémons no lv.100 não, ele estará do mesmo jeito que na primeira batalha. Então, caso queira batalhar novamente contra Red, basta derrotar a elite 4 antes, para fazê-lo voltar ao Mt. Silver.

	Red usa:	
 Pikachu lv.88		
 Venusaur lv.84		
 Charizard lv.84		
 Blastoise lv.84		
 Lapras lv.80		
 Snorlax lv.82		

A REVANCHE: CONTRA OS TREINADORES

Tá brincando... os treinadores também? Tá certo que com eles não travamos aquelas batalhas épicas, mas aqueles que você adicionou na PokéGear podem batalhar novamente com você. Alguns deles podem te chamar para batalhar quando menos esperar, mas você tem a capacidade

de poder chamá-los também, sobre as mesmas condições dos líderes de ginásio: em determinados dias e períodos. Sem contar que muitos deles podem te dar algum item após a batalha. A seguir uma lista, com os determinados dias e períodos que você pode ligar.

Aqui estão os períodos, para você se orientar:

Período da manhã: das 4:00 às 9:59

Período da "tarde": das 10:00 às 19:59

Período da noite: das 00:00 às 3:59 e das 20:00 às 23:59

Obs.: Caso ligue depois da meia-noite, fique atento ao dia em que você está.

Legenda:

Team 1 – Pokémons que o treinador usa no começo do jogo.

Team 2 – Pokémons que o treinador usa após banir os Rockets da Radio Tower.

Team 3 – Pokémons que o treinador usa após se obter a National Dex.

Team 4 – Pokémons que o treinador usa após você ter 16 insígnias.

Segunda de Manhã

School Kid Jack do National Park

Team 1: Oddish L12, Voltorb L14

Team 2: Gloom L29, Voltorb L17

Team 3: Vileplume L38, Electrode L31

Team 4: Electrode L43, Vileplume L52, Arcanine L52

PokeManiac Brent da Route 43

Team 1: Nidorina L20, Nidorino L24

Team 2: Nidorina L32, Nidorino L34, Gyarados L32

Team 3: Gyarados L41, Lickitung L38, Nidorina L38, Nidorino L43

Team 4: Gyarados L48, Lickitung L40, Nidoqueen L58, Nidoking L58

Biker Aiden da Route 17

Team 1: Tentacruel L45

Team 2: Hypno L50, Tentacruel L49

Team 3: Hypno L55, Tentacruel L55

Team 4: Tentacruel L55, Hypno L55, Tentacruel L58

Segunda pela Tarde

Youngster Joey da Route 30

Team 1: Rattata L4

Team 2: Raticate L34

Team 3: Raticate L40

Team 4: Raticate L54

Firebreather Walt da Route 35

Team 1: Magmar L11, Magmar L15

Team 2: Magmar L25, Magmar L32

Team 3: Magmar L34, Magmar L37

Team 4: Magby L26, Magmar L49, Magmortar L58

Segunda à Noite

Camper Tanner da Route 13

Team 1: Sudowoodo L38

Team 2: Sudowoodo L41, Chinchou L41

Team 3: Sudowoodo L48, Lanturn L47, Skiploom L44

Team 4: Sudowoodo L52, Jumpluff L52, Lanturn L52

Terça de Manhã

Bug Catcher Arnie da Route 35

Team 1: Venonat L15

Team 2: Venonat L36

Team 3: Venomoth L43

Team 4: Nincada L45, Venomoth L56

Terça pela Tarde

Picknicker Tiffany da Route 43

Team 1: Clefairy L21

Team 2: Clefairy L34

Team 3: Clefable L41

Team 4: Clefable L61

Gentleman Alfred da Olivine Lighthouse, 2º andar

Team 1: Noctowl L22

Team 2: Noctowl L36

Team 3: Noctowl L42

Team 4: Noctowl L58

Terça à Noite

Bug Catcher Wade da Route 31

Team 1: Caterpie L2, Caterpie L2, Weedle L3, Caterpie L2

Team 2: Metapod L18, Butterfree L29, Kakuna L22, Metapod L18

Team 3: Butterfree L28, Butterfree L40, Beedrill L37, Butterfree L28

Team 4: Butterfree L36, Butterfree L52, Beedrill L43, Butterfree L36

Bird Keeper Josh da Route 14

Team 1: Fearow L37

Team 2: Fearow L47, Skarmory L44

Team 3: Skarmory L48, Fearow L51

Team 4: Skarmory L55, Fearow L55

Quarta de Manhã

Fisherman Ralph da Route 32

Team 1: Goldeen L10

Team 2: Seaking L40

Team 3: Qwilfish L45, Seaking L42

Team 4: Qwilfish L53, Seaking L56

Bug Catcher Doug da Route 2

Team 1: Butterfree L39, Ariados L37

Team 2: Butterfree L40, Ariados L40

Team 3: Butterfree L47, Ariados L46

Team 4: Butterfree L52, Ariados L50

Quarta pela Tarde

School Kid Alan da Route 36

Team 1: Tangela L16

Team 2: Tangela L32, Yanma L30

Team 3: Xatu L32, Tangrowth L36, Quagsire L32, Yanmega L34

Team 4: Xatu L47, Tangrowth L54, Quagsire L47, Yanmega L54

Fisherman Kyle da Route 12

Team 1: Goldeen L39, Qwilfish L35, Goldeen L39

Team 2: Seaking L40, Qwilfish L38, Seaking L40

Team 3: Seaking L43, Qwilfish L41, Seaking L47, Krabby L39

Team 4: Seaking L48, Qwilfish L49, Seaking L52, Kingler L51

Quarta à Noite

Sailor Huey Olivine Lighthouse, 2º andar

Team 1: Poliwhirl L18, Poliwhirl L20

Team 2: Poliwhirl L34, Poliwhirl L36

Team 3: Poliwhirl L38, Poliwrath L41

Team 4: Politoed L48, Poliwrath L52

Bird Keeper Vance da Route 44

Team 1: Hoothoot L28, Pidgeotto L28

Team 2: Hoothoot L33, Pidgeotto L32

Team 3: Pidgeotto L37, Pidgeot L38, Noctowl L42

Team 4: Pidgeot L56, Pidgeot L44, Noctowl 54

School Kid Torin da Route 14

Team 1: Sandslash L41, Golbat L39

Team 2: Sandslash L46, Golbat L45, Vulpix L41

Team 3: Sandslash L48, Golbat L51, Vulpix L48

Team 4: Sandslash L52, Golbat L53, Vulpix L52

Quinta de Manhã

Fisherman Wilton da Route 44

Team 1: Goldeen L26, Goldeen L26, Seaking L28

Team 2: Goldeen L32, Goldeen L32, Seaking L36

Team 3: Goldeen L32, Seaking L36, Seaking L40

Team 4: Seaking L42, Seaking L46, Seaking L63

Ace Trainer Gaven da Route 26

Team 1: Victreebel L32, Kingler L32, Flareon L32

Team 2: Victreebel L34, Kingler L34, Flareon L34

Team 3: Victreebel L38, Kingler L39, Flareon L38

Team 4: Victreebel L52, Kingler L49, Flareon L50

Quinta pela Tarde

Picknicker Liz da Route 32

Team 1: Nidoran F L8

Team 2: Weepinbell L35, Nidorina L35

Team 3: Weepinbell L39, Nidorino L38, Nidoqueen L40

Team 4: Weepinbell L47, Nidoking L58, Nidoqueen L70

Fisherman Kyler da Route 12

Team 1: Três Magikarp L18

Team 2: Quatro Magikarp L18

Team 3: Cincp Magikarp L18

Team 4: Seis Magikarp L18

Quinta à Noite

Lass Dana da Route 38

Team 1: Flaaffy L19, Psyduck L19

Team 2: Flaaffy L32, Golduck L31

Team 3: Golduck L36, Ampharos L38

Team 4: Golduck L51, Ampharos L54

Teacher Hillary da Route 15

Team 1: Sunkern L41, Aipom L31

Team 2: Ambipom L43, Sunflora L43

Team 3: Ambipom L49, Sunflora L49

Team 4: Ambipom L55, Sunflora L55

Sexta de Manhã

School Kid Chad da Route 38

Team 1: Mr. Mime L20

Team 2: Mr. Mime L29, Magnemite L30

Team 3: Mr. Mime L39, Magnetron L38

Team 4: Mr. Mime L46, Magnetron L56

Bug Catcher Rob da Route 2

Team 1: Beedrill L40, Butterfree L39

Team 2: Beedrill L45, Butterfree L42

Team 3: Beedrill L52, Butterfree L48

Team 4: Beedrill L56, Butterfree L56

Sexta pela Tarde

Hiker Parry da Route 45

Team 1: Onix L30

Team 2: Onix L38, Graveler L35

Team 3: Steelix L41, Graveler L37

Team 4: Steelix L56, Golem L52

Young Couple Tim & Sue da Route 13

Team 1: Kadabra L41, Psyduck L46

Team 2: Kadabra L45, Golduck L50

Team 3: Kadabra L48, Golduck L52
Team 4: Alakazam L54, Golduck L56

Ace Trainer Jamie da Route 26
Team 1: Rapidash L36, Flaaffy L31
Team 2: Rapidash L38, Ampharos L37
Team 3: Rapidash L42, Ampharos L40
Team 4: Rapidash L56, Ampharos L59

Sexta à Noite

Hiker Anthony da Route 33
Team 1: Geodude L11, Machop L11
Team 2: Graveler L33, Machoke L32
Team 3: Graveler L37, Graveler L38, Machoke L40
Team 4: Graveler L41, Golem L49, Machop L55

School Kid Billy da Route 15
Team 1: Parasect L39, Poliwhirl L37, Ditto L35
Team 2: Parasect L42, Poliwhirl L43, Ditto L40
Team 3: Parasect L46, Poliwhirl L47, Ditto L46
Team 4: Mr. Mime L50, Parasect L55, Poliwrath L53, Ditto L51

Sábado de Manhã

Camper Todd da Route 34
Team 1: Psyduck L14
Team 2: Geodude L17, Geodude L17, Psyduck L31
Team 3: Geodude L23, Graveler L33, Golduck L36, Slugma L32
Team 4: Graveler L36, Graveler L44, Magcargo L54, Golduck L56

Youngster Ian da Route 34
Team 1: Mankey L10, Diglett L12
Team 2: Mankey L27, Dugtrio L33
Team 3: Primeape L38, Dugtrio L40
Team 4: Primeape L47, Dugtrio L56

Sábado pela Tarde

Hiker Kenny da Route 13
Team 1: Sandslash L27, Graveler L29, Golem L33
Team 2: Onix L16, Graveler L33, Golem L37, Sandslash L32
Team 3: Sandslash L42, Graveler L37, Golem L44, Onix L46
Team 4: Sandslash L46, Graveler L44, Golem L49, Steelix L54

Sábado à Noite

Picknicker Erin da Route 46
Team 1: Ponyta L17, Oddish L14
Team 2: Gloom L32, Rapidash L41
Team 3: Bellossom L46, Sunflora L39, Rapidash L48
Team 4: Cherrim L42, Sunflora L46, Bellossom L49, Rapidash L53

Twins Kay & Tia da Route 15
Team 1: Quagsire L41, Quagsire L41
Team 2: Quagsire L48, Quagsire L48
Team 3: Quagsire L53, Quagsire L53
Team 4: Quagsire L55, Quagsire L55

Bird Keeper Jose da Route 27 (requer Whirlpool)
Team 1: Farfetch'd L40
Team 2: Farfetch'd L44

Team 3: Farfetch'd L38, Farfetch'd L40

Team 4: Farfetch'd L50, Farfetch'd L52, Farfetch'd L53

Domingo de Manhã

Lass Krise do National Park

Team 1: Oddish L14, Cubone L17

Team 2: Oddish L21, Cubone L31

Team 3: Gloom L32, Marowak L38

Team 4: Vileplume L53, Marowak L54

Ace Trainer Reena da Route 27

Team 1: Growlithe L36, Staryu L36, Nidorina L33

Team 2: Growlithe L38, Staryu L38, Nidorina L36

Team 3: Arcanine L47, Nidoqueen L43, Starmie L47

Team 4: Arcanine L54, Nidoqueen L53, Starmie L56

Domingo pela Tarde

Picknicker Gina da Route 34

Team 1: Hoppip L9, Hoppip L9, Bulbasaur L12

Team 2: Hoppip L24, Hoppip L24, Ivysaur L32

Team 3: Skiploom L26, Skiploom L26, Ivysaur L44

Team 4: Skiploom L30, Jumpluff L36, Venusaur L55

Fisherman Tully da Route 42

Team 1: Qwilfish L19

Team 2: Qwilfish L33

Team 3: Goldeen L30, Goldeen L30, Qwilfish L38

Team 4: Seaking L41, Seaking L50, Qwilfish L53

Biker Ernest da Route 17

Team 1: Teddiursa L45, Marill L44

Team 2: Teddiursa L46, Azumarill L47

Team 3: Teddiursa L48, Azumarill L49

Team 4: Ursaring L58, Azumarill L54

Domingo à Noite

Biker Reese da Route 17

Team 1: Weezing L45

Team 2: Arbok L42, Weezing L48

Team 3: Arbok L48, Weezing L50

Team 4: Arbok L56, Weezing L55

ÁREAS OPCIONAIS

Alguns lugares só se tornam acessíveis a você assim que você consegue algum HM, ou derrota a elite 4, ou depois de conseguir a National Dex. Porém são totalmente opcionais, não sendo necessário sua visita para prosseguir no jogo. A partir daqui veremos quais são essas áreas.

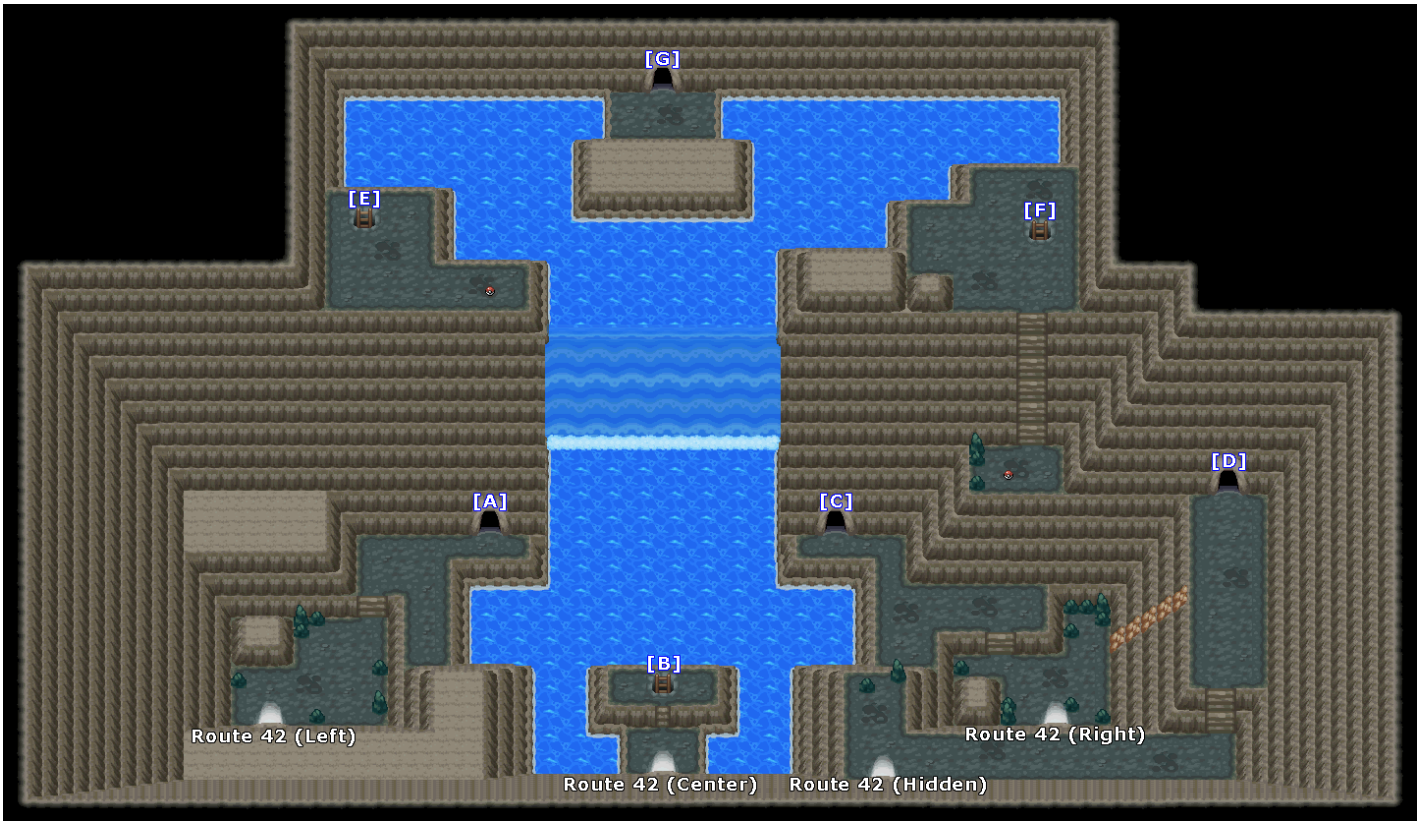
UNION CAVE

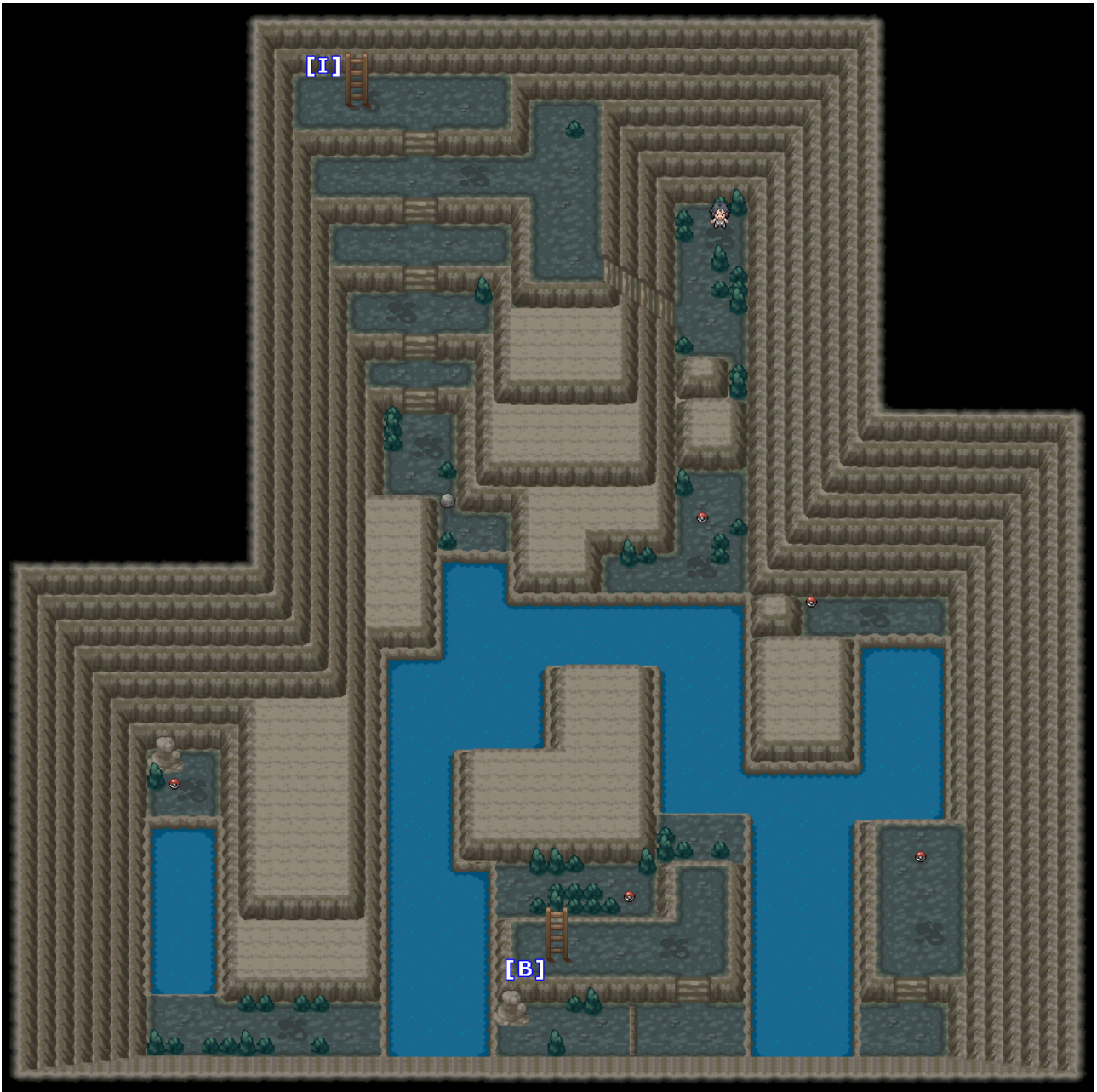
Retorne à Union Cave trazendo um pokémon com surf e entre pela entrada de Azalea. Venha numa sexta e esteja preparado para capturar um pokémon. Siga à esquerda e surfe logo abaixo. Ao entrar, terá muitos treinadores para lutar. Chegará no mapa abaixo. No fim, encontrará um Lapras lv.20, ele aparece todas as sextas nesta caverna.

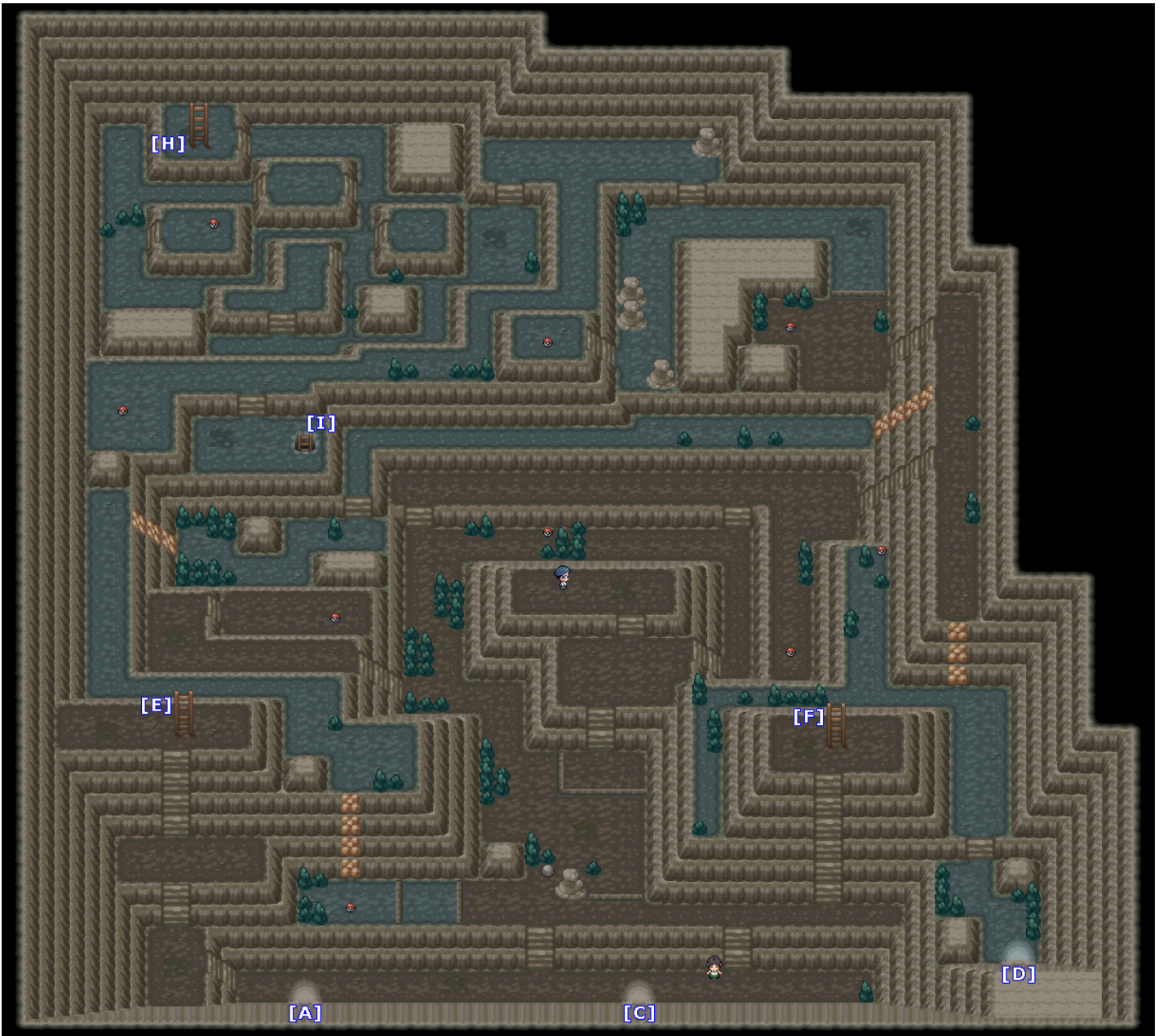


MT. MORTAR

Antes de mais nada, venha aqui com no máximo 5 pokémons, pois é aqui que você receberá um pokémon e ele não irá para o PC. Para poder explorar esta caverna por completo, você irá precisar das técnicas dos HMs Surf, Strength, Waterfall e Rock Climb. Abaixo há alguns mapas da caverna para você se localizar:





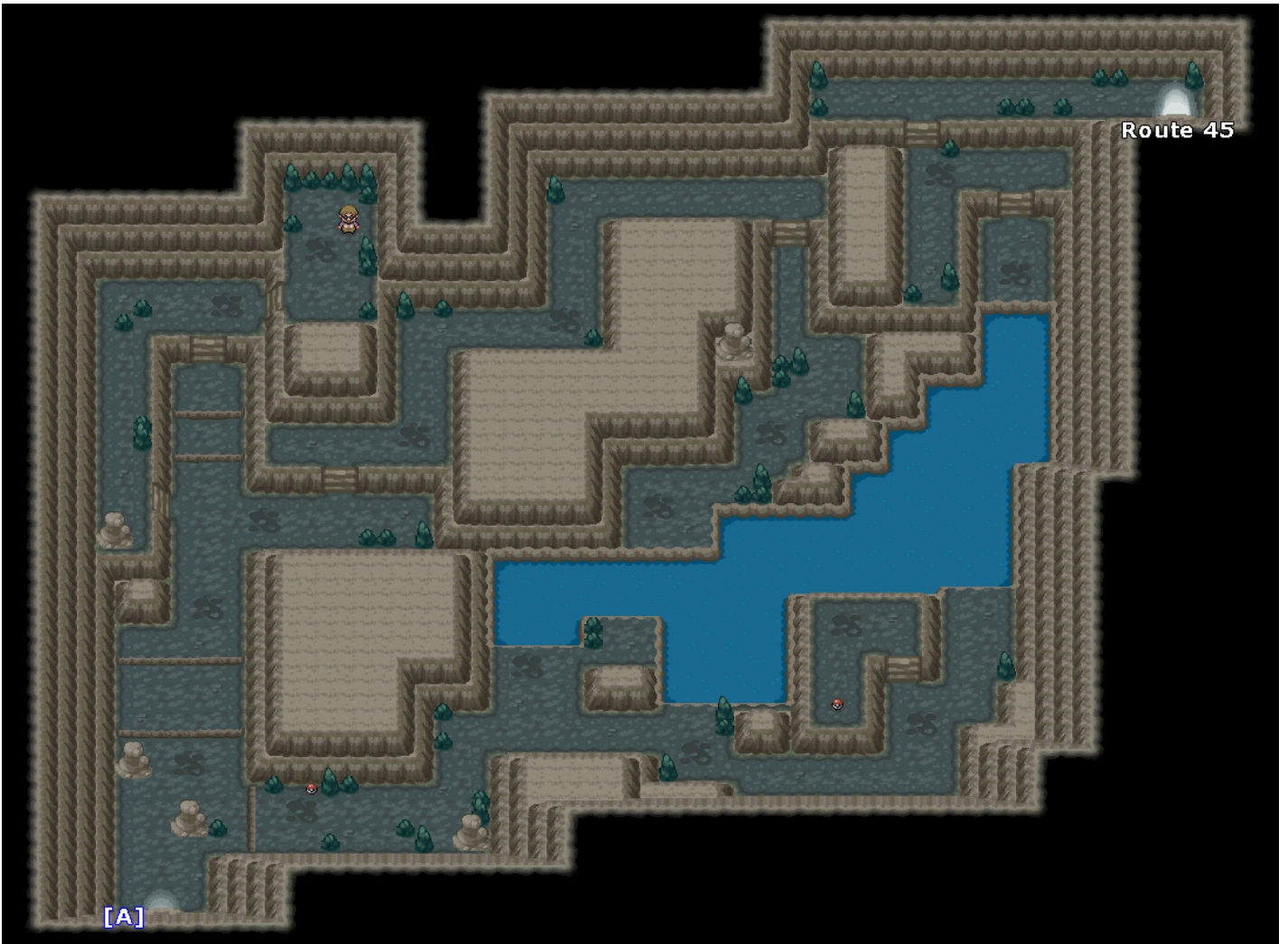


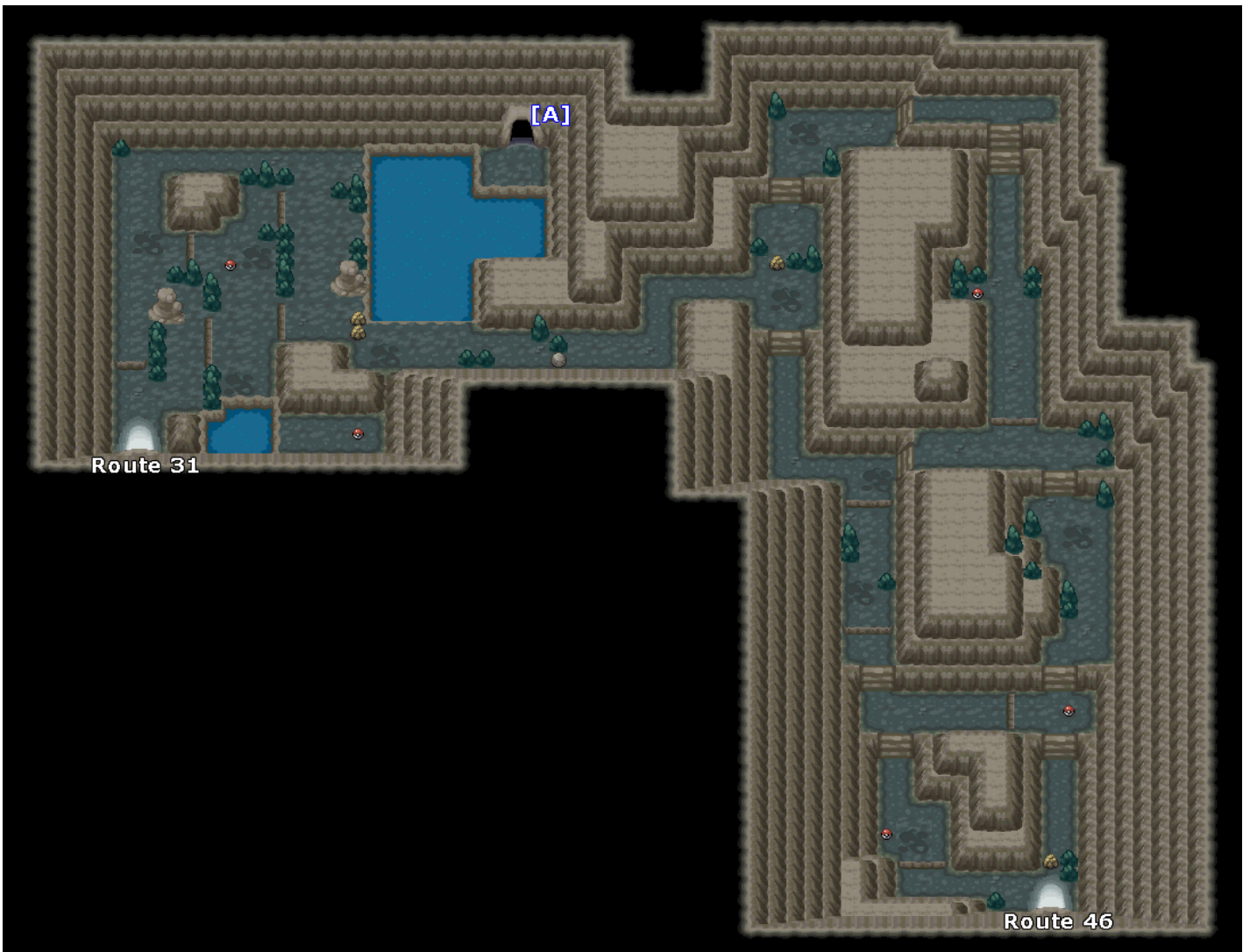


Com esses mapas, você poderá ver onde estão os itens para encontrá-los. Também há alguns treinadores. Esta caverna tem 3 entradas, além de uma 4ª que é acessada via Rock Climb. Do lado de fora, use surf e vá na entrada do meio. Suba a cachoeira usando Waterfall e vá na entrada G. Siga caminho até a entrada H e então a entrada I. Imediatamente à direita está o líder do Fighting Dojo (que veio de Kanto). Fale com ele que ele irá lutar, ele usa Hitmonlee e Hitmonchan ambos no lv.34. Após derrotá-lo, ele lhe dará um Tyrogue lv.10, o pokémon que pode evoluir para um dos três "Hitmons", dependendo dos seus pontos de Ataque e Defesa. Ele evolui no lv.20, para Hitmonlee se Attack > Defense, para Hitmonchan se Attack < Defense e para Hitmontop se Attack = Defense. Use os mapas para explorar totalmente a caverna.

DARK CAVE

Esta caverna tem 3 entradas. Uma à direita de Violet, outra ao sul da rota 45 e outra à esquerda de Blackthorn. Vamos pela entrada de Blackthorn. Vá até essa cidade e saia ao sul, logo à esquerda estará uma das entradas dessa caverna. Tenha certeza de que está carregando alguém com Surf, Rock Smash, Strength e Flash (TM 70). Traga algumas pokébolos também, pois aqui é o único lugar onde você encontra o Wobbuffet. Ao usar Rock Smash, pode ser que apareça Dunsparce. Apenas use os mapas abaixo para explorar a caverna:

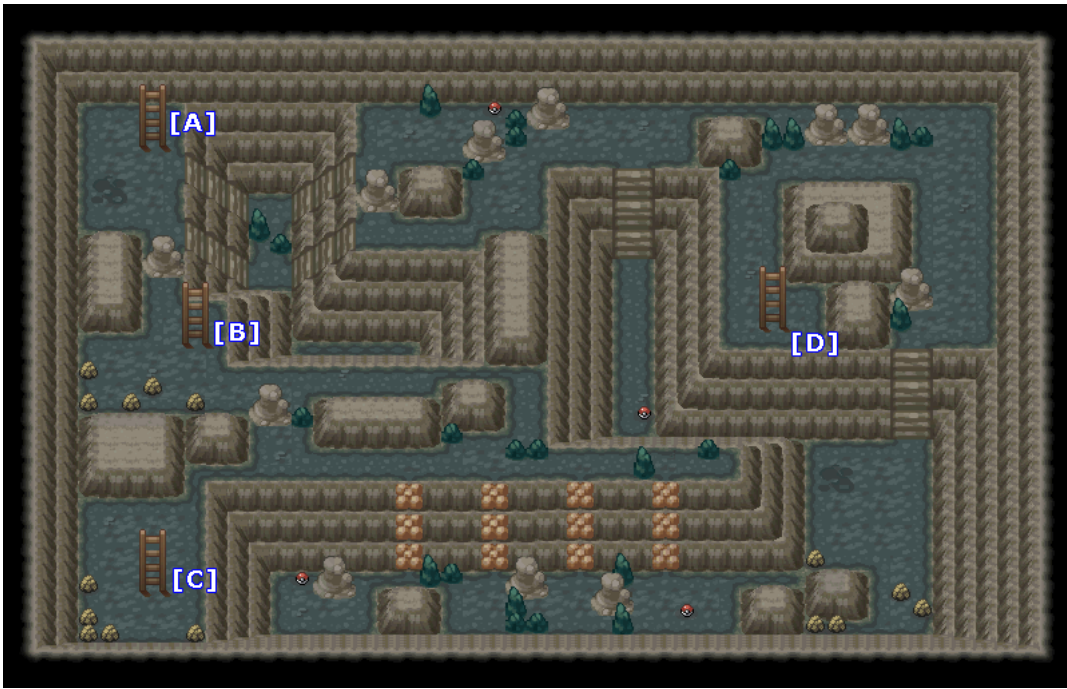




ROCK TUNNEL

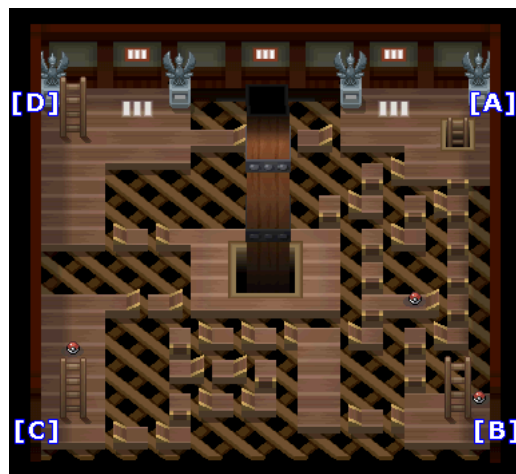
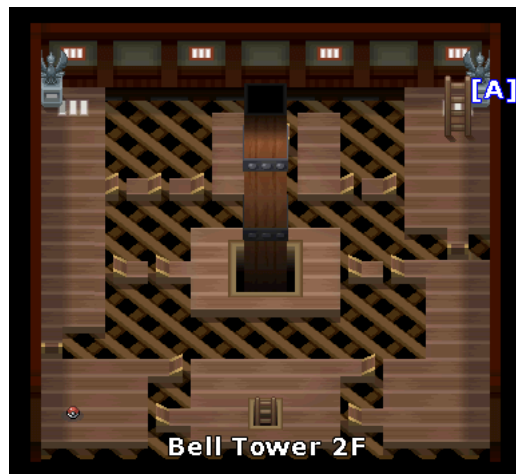
Esta caverna está localizada ao norte de Lavender. Você precisará das técnicas Flash e Rock Climb lá dentro. Ilumie-a com o Flash e atravesse-a, pegando os itens e treinando com os pokémons selvagens. Por aqui costumam aparecer Cubone, se tiver sorte, é possível encontrar Marowak e Kangaskhan também. Esta caverna não tem nada de muito especial. Abaixo vai um mapa para poder se guiar:

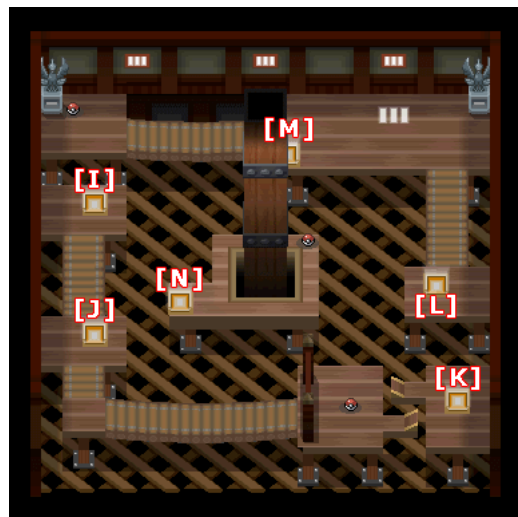
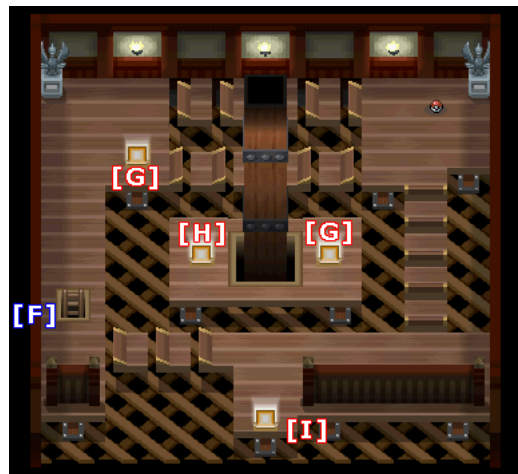
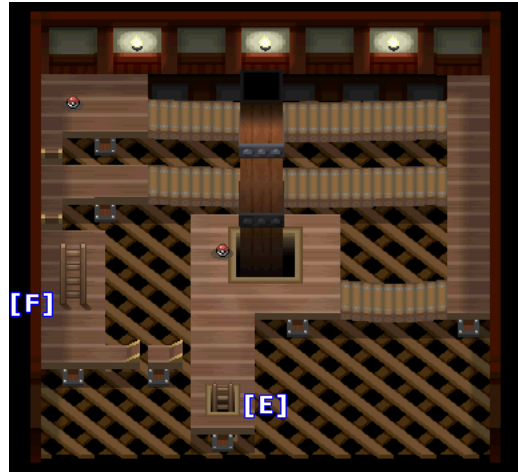
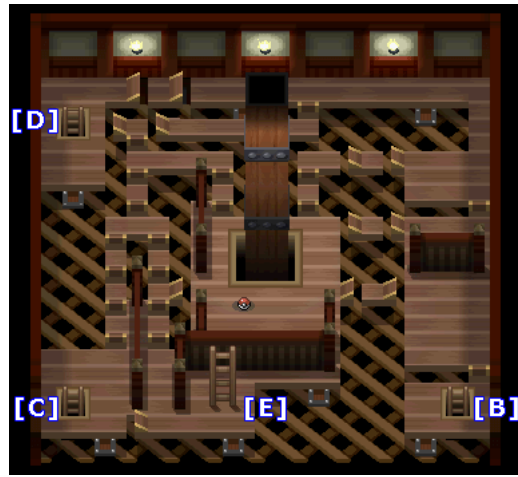


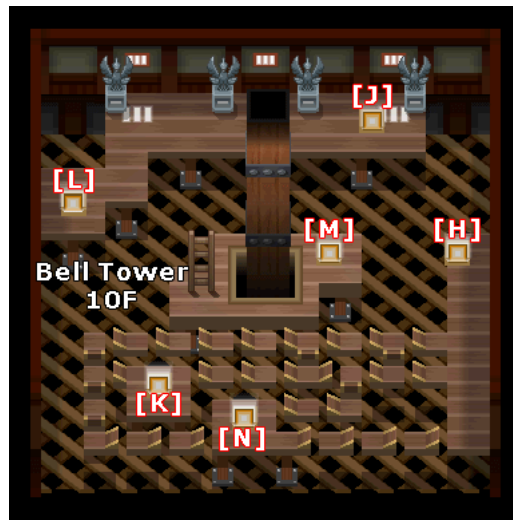


BELL TOWER

Aqui é onde encontraremos Ho-oh. Em HeartGold, você poderá capturá-lo após derrotar as Kimono Girls em Ecruteak, em SoulSilver, após pegar o Rainbow Wing com um velho em Pewter. Vá até a casa no extremo norte de Ecruteak. Passe pela casa e verá uma torre. Mostre seu Rainbow Wing ao monge para poder passar. Abaixo seguem alguns mapas para ajudar a achar os itens. Siga as letras para saber onde você vai parar:





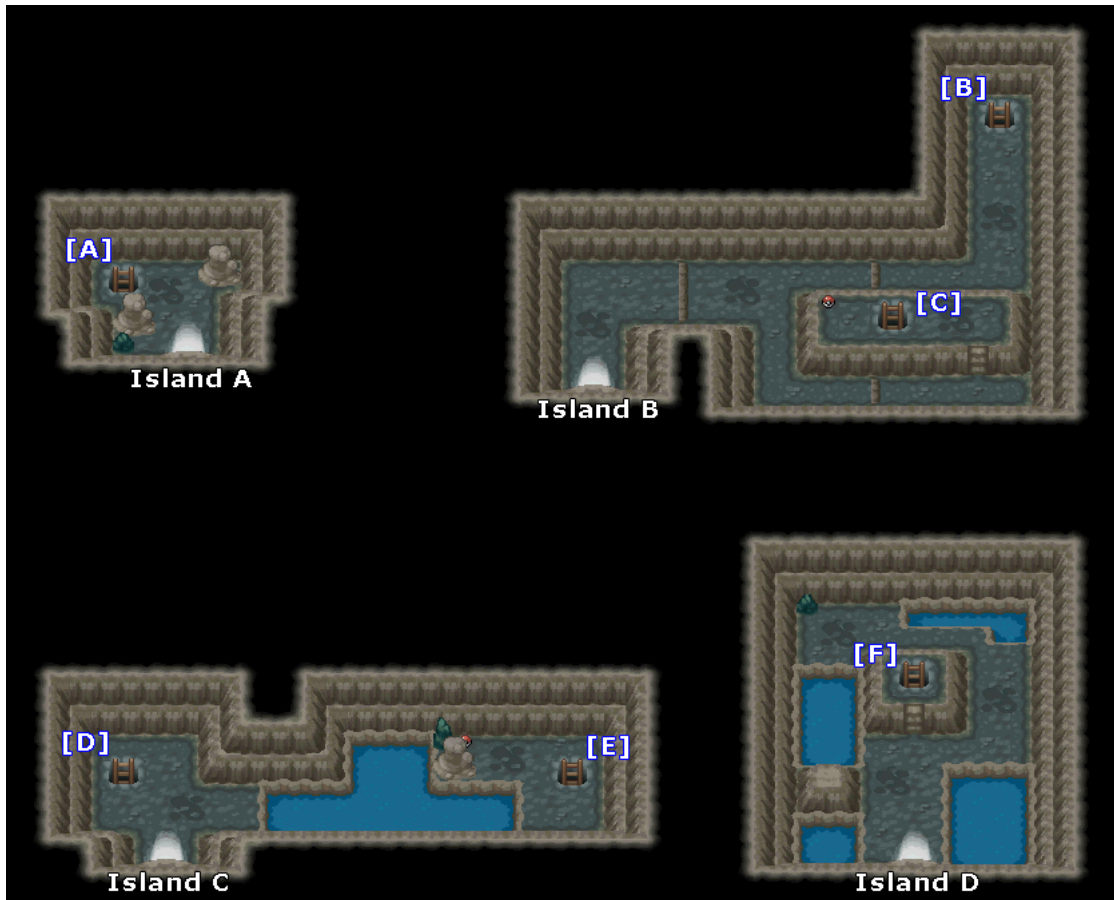


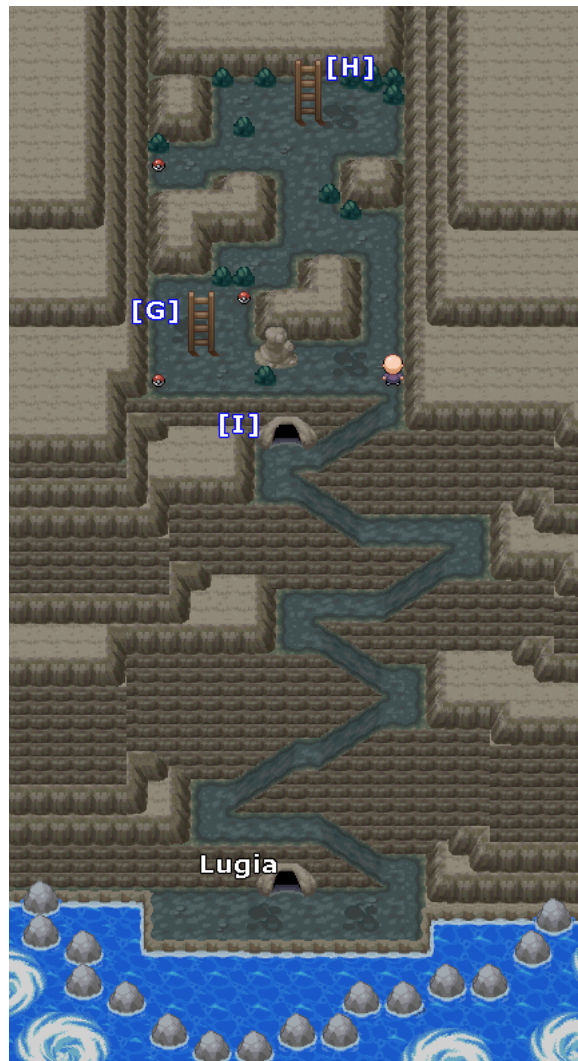
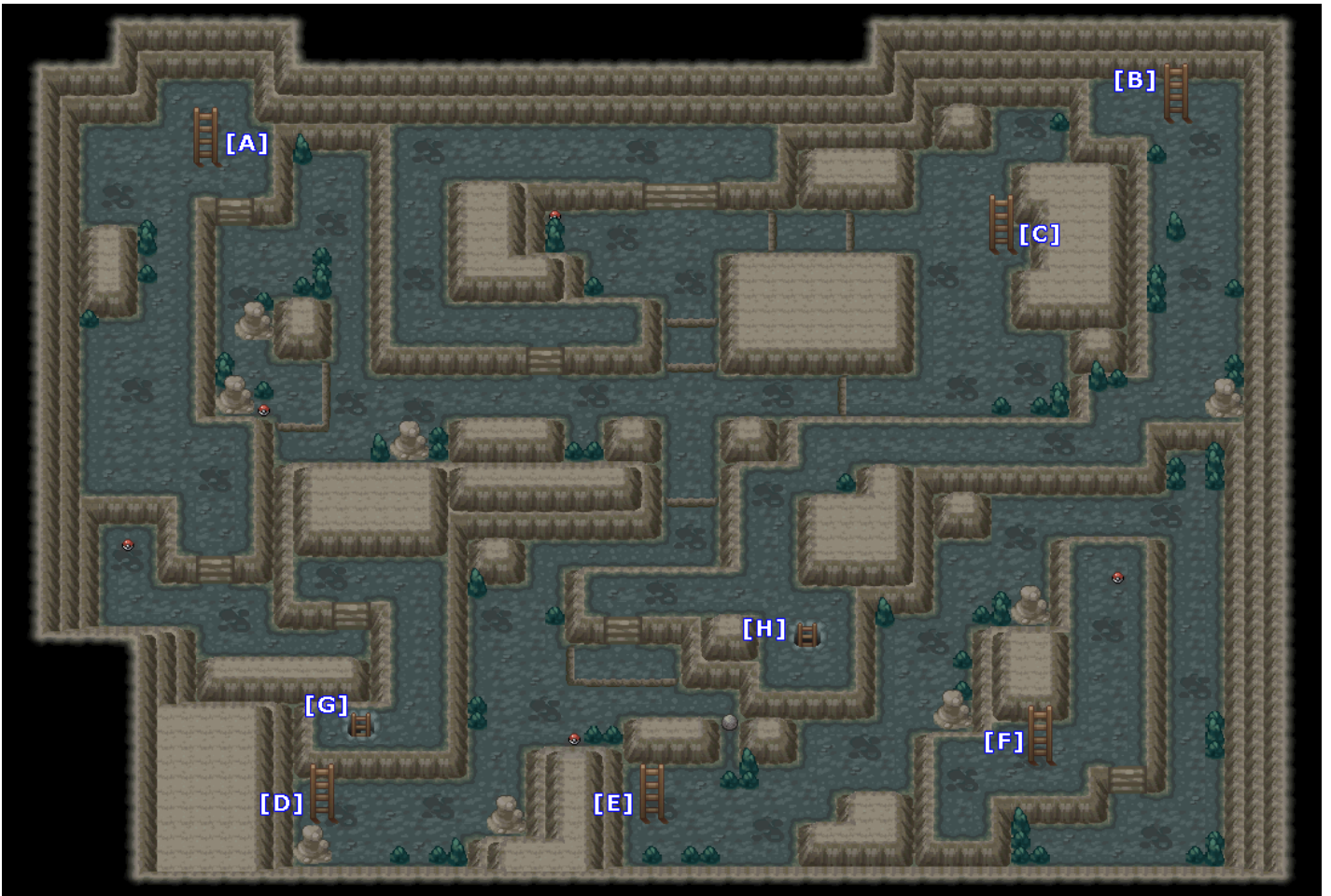
Você chegará no telhado da Bell Tower. Caso esteja jogando HeartGold, as Kimono Girls estarão aqui. Mostre sua Clear Bell e elas farão o ritual para invocar a ave. Caso esteja jogando SoulSilver, a ave já estará lá te esperando. Em HeartGold, Ho-oh estará no lv.45, em SoulSilver, no lv.70.

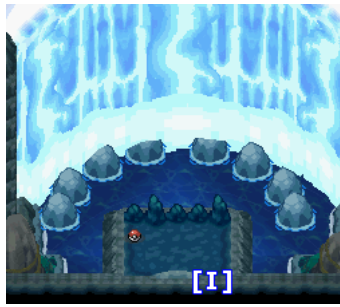


WHIRL ISLANDS

Aqui é onde encontraremos Lugia. Em SoulSilver, você poderá capturá-lo após derrotar as Kimono Girls em Ecruteak, em HeartGold, após pegar o Silver Wing com um velho em Pewter. As ilhas dos redemoinhos são aquelas que estão à direita de Cianwood, usando surf. É necessário também que traga alguém com Whirlpool, para atravessar os redemoinhos. Você poderá usar Flash para iluminar a caverna. Talvez seja preciso de Strength também. Você terá chances de encontrar o Seel nesta caverna.







Há 4 ilhas e 4 redemoinhos. Os mapas abaixo vão te orientar pela caverna. Para ir se encontrar diretamente o Lugia, você deve entrar pela ilha A ou B (as duas superiores). Mostre seu Silver Wing ao monge para poder passar. Caso esteja jogando SoulSilver, as Kimono Girls estarão aqui. Mostre sua Tidal Bell e elas farão o ritual para invocar a ave. Caso esteja jogando HeartGold, a ave já estará lá te esperando. Em SoulSilver, Lugia estará no lv.45, em HeartGold, no lv.70.



RUINS OF ALPH

São as ruínas onde se encontram os Unowns, fica à esquerda de Violet. Aqui há uma caverna central rodeada de outras cavernas menores. Vamos primeiro libertar os Unowns. Para isso, você deve montar o quebra-cabeça de uma caverna. No ponto mais ao norte tem uma dessas, o quebra-cabeça é o do Kabuto:

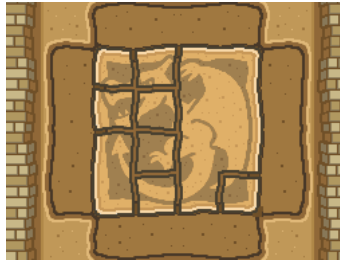


Monte-o, você cairá na caverna central e poderá encontrar os seguintes Unowns:



Detalhe: após resolver o primeiro quebra-cabeça e tentar sair da caverna, um cientista aparecerá e você receberá uma pokédex de Unowns (Unown Report). Para acessar a Unown Dex, basta abrir o Unown Report de sua mochila.

Quando você tiver o surf, volte a esse local e use surf ao sul, e verá uma dessas cavernas, aqui, montará o quebra-cabeça do Aerodactyl:



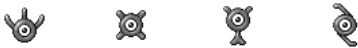
Monte-o e agora também poderá encontrar os seguintes Unowns:



Para chegar a 3ª caverna, entre na Union Cave e desça as escadas que tiverem ao norte, dentro da caverna. Descendo as escada, use surf. Você verá uma pedra de se usar Strength, não passe por aqui ainda, vá até a outra saída. Lute com um treinador, nos matinhos podemos encontrar Natu e Smeargle. Entre na caverninha. Lá terá que montar o quebra-cabeça do Ho-oh:



Monte-o e agora também poderá encontrar os seguintes Unowns:



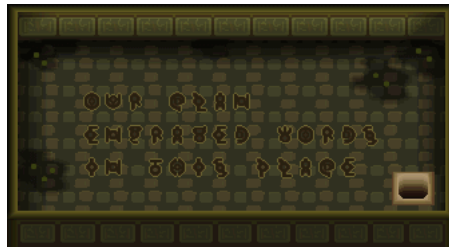
Por último, agora sim vá ao local da pedra de se usar Strength na Union Cave. Empurre a pedra e chegará a última caverna, onde existe o quebra-cabeça do Omanyte:



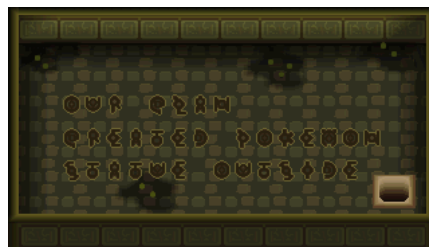
Monte-o e agora também poderá encontrar os seguintes Unowns:



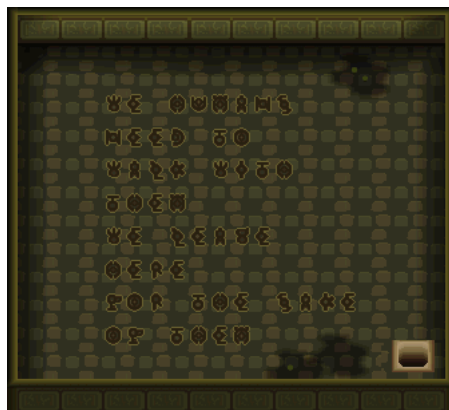
Tem mais uma coisa: você deve ter reparado que dentro de cada uma das 4 cavernas, ao fundo, na parede, tem uma palavra escrita com as letras dos unowns. Essas palavras liberam outras salas, onde podemos encontrar alguns itens.



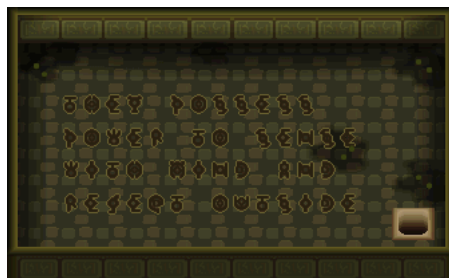
Vamos primeiro à caverna onde tem o quebra-cabeça do Kabuto. Lá está escrito a palavra “escape” na parede. Isso nos lembra o item escape rope. Venha aqui com esse item. Leia a palavra escape e use o escape rope. Abrirá uma passagem secreta para uma nova sala. Entre lá e poderá pegar 4 itens aleatórios. Caia no buraco para poder entrar na caverna dos Unowns.



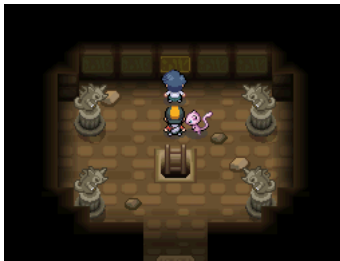
Vamos agora à caverna onde tem o quebra-cabeça do Aerodactyl. Lá está escrito a palavra “light” na parede. Isso faz lembrar a técnica Flash, que ilumina a caverna. Venha aqui com um pokémon com Flash e use-o depois de ler a palavra light. Isso abrirá uma passagem secreta para uma nova sala. Entre lá e poderá pegar 4 itens aleatórios. Caia no buraco para poder entrar na caverna dos Unowns.



Vamos então à caverna onde tem o quebra-cabeça do Ho-oh. Lá está escrito a palavra “Ho-oh” na parede. Isso mesmo! É necessário ter capturado o Ho-oh para poder continuar. Venha aqui com o pokémon lendário Ho-oh em primeiro lugar na sua equipe. Ao ler Ho-oh na parede abrirá a passagem secreta para uma nova sala. Entre lá e poderá pegar 4 itens aleatórios. Caia no buraco para poder entrar na caverna dos Unowns.



Vamos por último à caverna onde tem o quebra-cabeça do Omanyte. Lá está escrito a palavra “Water” na parede. Isso quer dizer que você precisa de uma Water Stone. Venha aqui com esse item na mochila. Depois de ler Water na parede, use a Water Stone e abrirá a passagem secreta para uma nova sala. Entre lá e poderá pegar 4 itens aleatórios. Caia no buraco para poder entrar na caverna dos Unowns.













Uma vez que você tenha passado pelas 4 passagens secretas e capturado todos os 26 Unowns das letras do alfabeto, fale com o cientista numa casinha de telhado azul que há por aqui. Volte estão à entrada principal das ruínas, uma que tem 4 estatuetas de Rhydon. Você verá que agora tem algo escrito na parede. O cientista virá também e a partir de agora estarão disponíveis os seguintes Unowns:



SONS DE HOENN E SINNOH










Assim que obtiver a National Dex, a sua PokéGear poderá tocar músicas das rotas iniciais de Hoenn e Sinnoh, o que atraem alguns pokémons dessa região para o local.

Todas as quartas, a opção superior esquerda do rádio de sua PokéGear irá tocar o Hoenn Sound. Se você escutar essa música enquanto andar em Kanto/Johto, irão aparecer alguns pokémons de Hoenn. A seguir, eis os pokémons que aparecem e onde você deve andar para encontrá-los:

Pokémon	Localização
	Sprout Tower, Bell Tower, Burnt Tower
	Route 6, Route 9, Route 10, Route 13, Route 21, Route 22, Route 24, Route 25, Route 26, Route 27, Route 28, Route 30, Route 31, Route 32, Route 35, Route 42, Route 43, Route 44, Route 45, Route 47, Ruins of Alph, Mt. Silver
	Route 6, Route 9, Route 10, Route 13, Route 21, Route 22, Route 24, Route 25, Route 26, Route 27, Route 28, Route 30, Route 31, Route 32, Route 35, Route 42, Route 43, Route 44, Route 45, Route 47, Ruins of Alph, Mt. Silver
	Slowpoke Well, Union Cave, Mt. Mortar, Dark Cave, Whirl Islands, Mt. Silver, Ice Path, The Cliff Cave, Diglett's Cave, Mt. Moon, Cerulean Cave, Rock Tunnel, Seafoam Islands, Victory Road, Tohjo Falls
	Route 1, Route 2, Route 3, Route 4, Route 5, Route 7, Route 8, Route 11, Route 14, Route 15, Route 16, Route 17, Route 18, Route 29, Route 33, Route 37, Route 36, Route 37, Route 38, Route 39, Route 46, Route 48, National Park
	Route 1, Route 2, Route 3, Route 4, Route 5, Route 7, Route 8, Route 11, Route 14, Route 15, Route 16, Route 17, Route 18, Route 29, Route 33, Route 37, Route 36, Route 37, Route 38, Route 39, Route 46, Route 48, National Park
	Ilex Forest, Viridian Forest
	Ilex Forest, Viridian Forest
	Sprout Tower, Bell Tower, Burnt Tower
	Slowpoke Well, Union Cave, Mt. Mortar, Dark Cave, Whirl Islands, Mt. Silver, Ice Path, The Cliff Cave, Diglett's Cave, Mt. Moon, Cerulean Cave, Rock Tunnel, Seafoam Islands, Victory Road, Tohjo Falls

Todas as quintas, a opção superior esquerda do rádio de sua PokéGear irá tocar o Sinnoh Sound. Se você escutar essa música enquanto andar em Kanto/Johto, irão aparecer alguns pokémons de Sinnoh. A seguir, eis os pokémons que aparecem e onde você deve andar para encontrá-los:

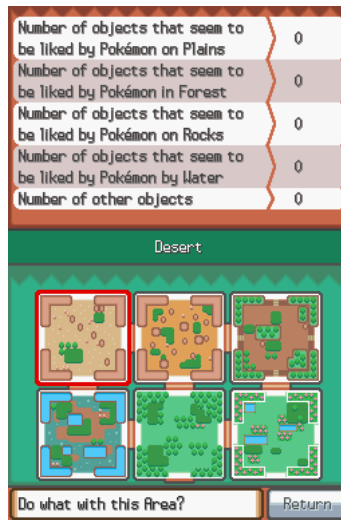
Pokémon	Localização
	Sprout Tower, Bell Tower, Burnt Tower

	
	Route 6, Route 9, Route 10, Route 13, Route 21, Route 22, Route 24, Route 25, Route 26, Route 27, Route 28, Route 30, Route 31, Route 32, Route 35, Route 42, Route 43, Route 44, Route 45, Route 47, Ruins of Alph, Mt. Silver
	Route 1, Route 2, Route 3, Route 4, Route 5, Route 7, Route 8, Route 11, Route 14, Route 15, Route 16, Route 17, Route 18, Route 29, Route 33, Route 37, Route 36, Route 37, Route 38, Route 39, Route 46, Route 48, National Park
	Ilex Forest, Viridian Forest
	Route 6, Route 9, Route 10, Route 13, Route 21, Route 22, Route 24, Route 25, Route 26, Route 27, Route 28, Route 30, Route 31, Route 32, Route 35, Route 42, Route 43, Route 44, Route 45, Route 47, Ruins of Alph, Mt. Silver
	Slowpoke Well, Union Cave, Mt. Mortar, Dark Cave, Whirl Islands, Mt. Silver, Ice Path, The Cliff Cave, Diglett's Cave, Mt. Moon, Cerulean Cave, Rock Tunnel, Seafoam Islands, Victory Road, Toho Falls
	Slowpoke Well, Union Cave, Mt. Mortar, Dark Cave, Whirl Islands, Mt. Silver, Ice Path, The Cliff Cave, Diglett's Cave, Mt. Moon, Cerulean Cave, Rock Tunnel, Seafoam Islands, Victory Road, Toho Falls
	Sprout Tower, Bell Tower, Burnt Tower
	Ilex Forest, Viridian Forest

SAFARI_ZONE

Nos jogos de Gold/Silver/Crystal, ao chegar em Fuchsia, o jogador descobria que a Safari Zone estava fechada e que o dono do Safari havia se mudado. Em HeartGold/SoulSilver descobrimos onde ele veio parar. O nome dele é Baoba, você o encontra pela primeira vez no jogo próximo a Moo Moo Farm, onde ele oferece seu número telefônico. Assim que você curar o Ampharos de Jasmine, a Safari Zone estará aberta, ela se encontra após uma caverna que surgiu à esquerda de Cianwood. Esta Safari Zone funciona da mesma forma como as outras, você pagará \$500 para entrar e receberá 30 Safari Balls que usará para capturar pokémons lá dentro. Após acabarem suas Safari Balls, você será obrigado a sair. Existem seis áreas no Safari, chamadas Plains, Swamp, Forest, Meadow, Wetlands e Peak, onde você pode encontrar diferentes pokémons. Você não precisa batalhar com os pokémons do Safari para capturá-los. Quando aparece um pokémon, você tem a opção de atirar uma Safari Ball, jogar comida, jogar lama ou fugir. Jogar comida torna o pokémon difícil de escapar, porém dificulta a captura. Jogar lama facilita a captura, porém também facilita que ele escape.














Ao entrar pela primeira vez na Safari Zone, Baoba te dará um desafio. Você deve aceitá-lo, ele dirá para que capture um Geodude no safari. Entre e capture o Geodude, ele aparece na área Peak, que é a primeira logo quando você entra. Quando capturar o Geodude, coloque-o em sua equipe e vá mostrá-lo ao Baoba. Ele dirá que existe um segundo desafio, e irá te chamar pela PokéGear quando ele estiver disponível. Normalmente ele te chama após três horas de jogo (não adianta adiantar 3 horas no relógio, você deverá jogar durante três horas). Neste segundo desafio ele pedirá que capture um Sandshrew, que é possível encontrar na área Desert. Essa área não é uma das seis disponíveis inicialmente. Este é o detalhe da Safari Zone de Johto que a distingue das demais. Através de um painel que existe na entrada do Safari, você poderá trocar a disposição das áreas do safari, bem como adicionar seis novas áreas, chamadas Marshland, Wasteland, Mountain, Savannah, Desert e Rocky Beach. Você pode adicionar a área Desert logo na entrada da Safari Zone, para não ter que ficar andando muito para chegar até ela. Capture o Sandshrew e vá mostrá-lo ao Baoba.



Após ter conseguido a National Dex e ter completado o segundo desafio, Baoba poderá te chamar a qualquer momento pela PokéGear e te dará a capacidade de colocar blocos no safari, objetos que, além de serem decorativos, podem influenciar nos pokémons que aparecem na área. Para fazer isso, basta ir até a área desejada e apertar A para colocar o bloco no chão. Dentro do safari você verá que apareceram novos elementos no cenários, como por exemplo, algumas pequenas pedras e flores. Esses elementos também contam como um objeto, e você poderá recolhê-los do chão e colocá-los no local que bem quiser.

- Cada uma das seis áreas do safari poderá ter no máximo 30 objetos.
- Os objetos podem agradar pokémons que vivem em Plains, Forest, Rocks ou Water.
- Você não pode colocá-los em uma escada ou no matinho.
- Você não pode colocar os blocos grandes em lugares estreitos.
- Você pode saber o número de objetos já colocados em uma área consultando o painel das áreas do safari.

Baoba continuará a te chamar pela PokéGear mais três vezes depois disso, dando seis novos blocos a cada vez. Há 24 blocos no total, três que agradam os pokémons que vivem em Plains, três que agradam os vivem em Forest, três que vivem em Rocks, três que vive em Water e mais outros doze que são decorativos.

Bloco	Nome	Tamanho	Local de Preferência
	Shrubbery	1×1	Plains
	Red Flower	1×1	Plains
	White Flower	1×1	Plains
	Tree	2×2	Forest
	Stump	2×2	Forest
	Branches	2×2	Forest
	Small Rock	1×1	Rocks
	Big Rock	2×2	Rocks
	Mossy Rock	2×2	Rocks
	Puddle	2×2	Water
	Fountain	2×2	Water (use surf para colocá-lo)
	Water Hole	2×2	Water
	Bench	2×1	-






			
	Short Fence1	1×1	-
	Short Fence2	1×1	-
	Long Fence1	2×1	-
	Long Fence2	1×2	-
	Signboard	1×1	-
	Your Statue	1×1	-
	Your Flag	1×1	-
	Outside Lamp	1×1	-
	Guidepost(R)	1×1	-
	Guidepost(L)	1×1	-
	Trash Can	1×1	-














Pokémons diferentes começarão a aparecer se você colocar objetos suficientes que satisfaçam os requisitos para a aparição deles numa determinada área. Conforme vão passando os dias que você deixa determinado objeto numa área do safari, sua eficácia irá aumentando. Isto significa que em vez de contar como um objeto que está numa área, irá contar como se tivesse dois, três, ou vários objetos naquela área. Assim fica mais fácil atingir os requisitos que tal área exige para a aparição de um determinado pokémon. Abaixo segue a quantidade de objetos que um objeto pode representar com o passar dos dias, de acordo com sua área de preferência:

Qtd.	Plains	Forest	Rocks	Water
x 1	início	início	início	início
x 2	à partir de 10 dias	à partir de 20 dias	à partir de 30 dias	à partir de 40 dias
x 3	à partir de 50 dias	à partir de 60 dias	à partir de 70 dias	à partir de 80 dias
x 4	à partir de 90 dias	à partir de 100 dias	à partir de 110 dias	à partir de 120 dias
x 5	à partir de 130 dias	à partir de 140 dias	à partir de 150 dias	à partir de 160 dias
x 6	à partir de 170 dias	à partir de 180 dias	à partir de 190 dias	à partir de 200 dias
x 7	à partir de 210 dias	à partir de 220 dias	à partir de 230 dias	à partir de 240 dias


Uma parte dos pokémons não depende da presença de objetos para aparecerem, mas aqueles pokémons mais raros sim, sem falar que a presença de objetos faz com que os pokémons comuns da área apareçam em levels mais altos. Por exemplo, Spheal não irá aparecer na área Peak até que tenha 35 objetos de Water, para isso, você irá depender da quantidade de dias que deixar seus objetos de Water na área Peak até que eles representem 35 objetos. Há também aqueles pokémons que dependem de mais de um objeto no local, Bagon, por exemplo, depende de objetos do tipo Rocks e Forest para aparecerem na área Swamp.











Plains:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv15 – Lv17		
	Lv15 – Lv17		
	Lv40	apenas de dia	3 Plains
	Lv43 – Lv44		10 Rocks
	Lv42		12 Water

















	Lv45		15 Plains
	Lv42		5 Rocks
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv43 – Lv44		10 Plains
	Lv17	apenas de dia	
	Lv41	apenas de dia	3 Forest
	Lv17	apenas à noite	
	Lv40	apenas à noite	3 Plains
	Lv41	apenas à noite	3 Forest
	Lv46		28 Water
	Lv43 – Lv45		15 Rocks
	Lv44		15 Forest

Swamp:











Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv44 – Lv45		56 Rocks, 35 Forest
	Lv46 – Lv47		15 Forest
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	
	Lv38		28 Rocks
	Lv44		10 Water
	Lv42		5 Plains
	Lv16 – Lv17	apenas à noite	
	Lv37	apenas à noite	5 Forest
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv15 – Lv17		
	Lv37	apenas de dia	5 Forest
	Lv47		10 Plains
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv41		3 Plains
	Lv15 – Lv17		
	Lv42		10 Rocks
	Lv46		8 Forest
	Lv48	surfando	35 Water
	Lv15 – Lv17	surfando	
	Lv15 – Lv17	surfando	
	Lv47	surfando	10 Water
	Lv42	surfando	4 Water
	Lv17	Old Rod	2 Water
	Lv12 – Lv15	Old Rod	
	Lv17	Old Rod	3 Water
	Lv29	Good Rod	10 Water






















			
	Lv22 - Lv24	Good Rod	
	Lv22 - Lv24	Good Rod	
	Lv24 - Lv25	Good Rod	
	Lv27	Good Rod	6 Water
	Lv42	Super Rod	15 Water
	Lv45	Super Rod	20 Water
	Lv36 - Lv37	Super Rod	
	Lv35 - Lv37	Super Rod	
	Lv35 - Lv37	Super Rod	

Forest:







Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv44		63 Rocks
	Lv15 - Lv17		
	Lv40		10 Water
	Lv44 - Lv45		56 Rocks, 35 Forest
	Lv47		24 Plains
	Lv41		4 Rocks
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv16 - Lv17	apenas à noite	
	Lv40		3 Water
	Lv15 - Lv17		
	Lv42		4 Forest
	Lv16 - Lv17	apenas de dia	
	Lv45		3 Plains
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv46 - Lv47		35 Forest
	Lv42		24 Water

Meadow:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv42		12 Plains
	Lv17	apenas à noite	
	Lv42	apenas à noite	3 Rocks
	Lv45	apenas de dia	3 Rocks
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv15 - Lv17		
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv45		35 Rocks
	Lv38		28 Forest
	Lv47 - Lv48		35 Forest













	Lv40		5 Plains
	Lv45 - Lv46		42 Rocks, 28 Forest
	Lv45		35 Plains
	Lv17	apenas de dia	
	Lv40		8 Forest
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv40		3 Water
	Lv15 - Lv17	surfando	
	Lv16 - Lv17	surfando	
	Lv42	surfando	10 Water
	Lv46	surfando	14 Water
	Lv47	surfando	3 Water
	Lv15 - Lv17	surfando	
	Lv12 - Lv15	Old Rod	
	Lv12 - Lv15	Old Rod	
	Lv15	Old Rod	2 Water
	Lv16	Old Rod	3 Water
	Lv28	Good Rod	7 Water
	Lv22 - Lv24	Good Rod	
	Lv22 - Lv24	Good Rod	
	Lv24 - Lv25	Good Rod	
	Lv27	Good Rod	5 Water
	Lv42	Super Rod	10 Water
	Lv45	Super Rod	14 Water
	Lv35 - Lv36	Super Rod	
	Lv35 - Lv38	Super Rod	






Wetlands:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv44 - Lv45		35 Water
	Lv17	apenas de dia	
	Lv41		15 Water
	Lv45		4 Rocks
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv41		3 Forest
	Lv37		2 Plains
	Lv17	apenas à noite	
	Lv40		5 Rocks
	Lv47		14 Plains
	Lv43		8 Forest
	Lv15 - Lv16	apenas à noite	

			
	Lv16 - Lv17	apenas à noite	
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv46		63 Rocks
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv40		6 Plains
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv37	surfando	4 Water
	Lv45	surfando	6 Water
	Lv15 - Lv16	surfando	
	Lv16 - Lv17	surfando	
	Lv16 - Lv17	surfando	
	Lv37	surfando	3 Water
	Lv15 - Lv16	surfando	
	Lv12 - Lv15	Old Rod	
	Lv12 - Lv15	Old Rod	
	Lv17	Old Rod	2 Water
	Lv18	Old Rod	3 Water
	Lv26	Good Rod	10 Water
	Lv28	Good Rod	14 Water
	Lv22 - Lv24	Good Rod	
	Lv23 - Lv25	Good Rod	
	Lv44 - Lv45	Super Rod	6 Water
	Lv47 - Lv48	Super Rod	9 Water
	Lv35 - Lv37	Super Rod	
	Lv35 - Lv37	Super Rod	




Peak:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv45 - Lv46		35 Rocks, 14 Forest
	Lv44		5 Forest
	Lv15 - Lv17		
	Lv16 - Lv17	apenas de dia	
	Lv45		24 Rocks
	Lv46		5 Plains
	Lv17	apenas de dia	
	Lv41	apenas de dia	10 Rocks
	Lv15 - Lv16		
	Lv17		
	Lv42		3 Forest
	Lv45		5 Water
	Lv44 - Lv45		35 Water

















			
	Lv47		56 Forest, 28 Plains
	Lv16 – Lv17	apenas à noite	
	Lv41	apenas à noite	10 Rocks
	Lv43 – Lv45		12 Plains

Marshland:


















Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv17		
	Lv44 – Lv45		49 Rocks
	Lv41		35 Forest
	Lv44		42 Forest
	Lv43		5 Rocks
	Lv15 – Lv16	apenas de dia	
	Lv16 – Lv17	apenas à noite	
	Lv42		2 Plains
	Lv17		
	Lv38		5 Plains
	Lv15 – Lv17		
	Lv38		8 Water
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	
	Lv46		49 Forest
	Lv47 – Lv48		35 Plains
	Lv44		8 Rocks
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	
	Lv15 – Lv17	surfando	
	Lv47	surfando	10 Water
	Lv48	surfando	16 Water
	Lv15 – Lv17	surfando	
	Lv43	surfando	13 Water
	Lv15 – Lv17	surfando	
	Lv12 – Lv15	Old Rod	
	Lv12 – Lv15	Old Rod	
	Lv16	Old Rod	2 Water
	Lv18	Old Rod	3 Water
	Lv26	Good Rod	3 Water
	Lv29	Good Rod	4 Water
	Lv22 – Lv24	Good Rod	
	Lv22 – Lv25	Good Rod	
	Lv42	Super Rod	4 Water
	Lv45	Super Rod	5 Water

			
	Lv36 – Lv37	Super Rod	
	Lv35 – Lv38	Super Rod	




Wasteland:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv41		3 Forest
	Lv46		42 Forest
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	
	Lv45		3 Water
	Lv46		10 Plains
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv48		10 Water
	Lv17	apenas de manhã	
	Lv40		5 Rocks
	Lv16 – Lv17	apenas de dia	
	Lv15 – Lv17		
	Lv41		3 Plains
	Lv44		35 Forest
	Lv15 – Lv17		
	Lv44 – Lv45		28 Rocks
	Lv45 – Lv46		42 Rocks

















Mountain:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv38		10 Forest
	Lv45 – Lv46		35 Forest
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	
	Lv43		3 Water
	Lv17	apenas de dia	
	Lv42		5 Rocks
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv46		15 Rocks
	Lv17		
	Lv42		3 Plains
	Lv43 – Lv44		20 Forest
	Lv44		56 Rocks
	Lv15 – Lv17	apenas de dia	
	Lv15 – Lv16		
	Lv45		49 Water, 21 Rocks
	Lv46		10 Plains
	Lv15 – Lv17	apenas à noite	

Savannah:





Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv42		5 Water
	Lv42		35 Forest
	Lv17	apenas à noite	
	Lv42		4 Forest
	Lv45 - Lv46		24 Plains
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv44		10 Rocks
	Lv17	apenas de dia	
	Lv41		5 Rocks
	Lv45		35 Forest, 12 Plains
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv41		5 Plains
	Lv46 - Lv47		35 Rocks
	Lv38		10 Plains
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	

Desert:

Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
	Lv35		35 Forest
	Lv48		42 Water
	Lv48		49 Plains
	Lv16 - Lv17	apenas de dia	
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv38		3 Plains
	Lv41	apenas à noite	6 Rocks
	Lv43		28 Rocks
	Lv38		8 Água
	Lv17	apenas de dia	
	Lv41	apenas de dia	6 Rocks
	Lv15 - Lv17		
	Lv15 - Lv17		
	Lv45		14 Plains
	Lv46 - Lv47		49 Rocks
	Lv44 - Lv45		49 Forest

Rocky Beach:

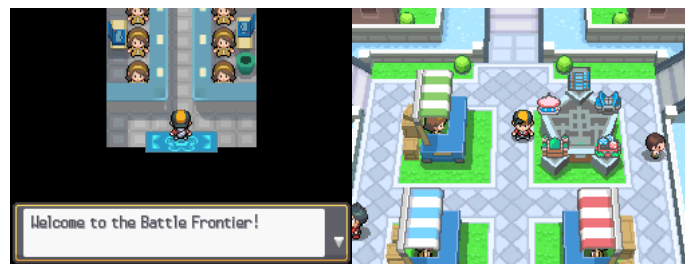
Pokemon	Level	Método	Quantidade e Tipo do Objeto
---------	-------	--------	-----------------------------

	Lv44 - Lv45		24 Rocks
	Lv40		18 Forest
	Lv42		4 Plains
	Lv15 - Lv17	apenas de dia	
	Lv42		10 Plains
	Lv44		49 Plains, 49 Rocks
	Lv40		8 Rocks
	Lv15 - Lv17		
	Lv37		10 Forest
	Lv43		5 Forest
	Lv17		
	Lv37		5 Water
	Lv42		3 Rocks
	Lv15 - Lv17		
	Lv15 - Lv17	apenas à noite	
	Lv15 - Lv16	surfando	
	Lv36 - Lv37	surfando	10 Water
	Lv41 - Lv42	surfando	14 Water
	Lv46 - Lv47	surfando	18 Water
	Lv15 - Lv16	surfando	
	Lv15 - Lv16	surfando	
	Lv16 - Lv17	surfando	
	Lv13 - Lv15	Old Rod	
	Lv13 - Lv15	Old Rod	
	Lv17	Old Rod	2 Water
	Lv18	Old Rod	3 Water
	Lv12 - Lv14	Old Rod	
	Lv22 - Lv23	Good Rod	
	Lv26	Good Rod	5 Water
	Lv27	Good Rod	8 Water
	Lv22 - Lv25	Good Rod	
	Lv22 - Lv23	Good Rod	
	Lv46	Super Rod	15 Water
	Lv48	Super Rod	20 Water
	Lv35 - Lv38	Super Rod	
	Lv38 - Lv39	Super Rod	
	Lv35 - Lv38	Super Rod	

BATTLE FRONTIER

Após conseguirmos a National Dex, basta sair de Olivine pela esquerda e poderá entrar na Batte Frontier. O homem que ficava bloqueando a passagem, dizendo que iria ser o primeiro a entrar quando inaugurasse, acabou dormindo. Ele perceberá isso assim que você entrar. Você estará

no Frontier Access, aqui temos um PokéCenter e um PokéMart. A entrada da Battle Frontier fica logo acima. 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. Você irá perceber que aqui seus pokémons não te seguirão fora da pokébola. 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 inscrição 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. A Pichu de orelha espetada também não poderá entrar.

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 contuído 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!

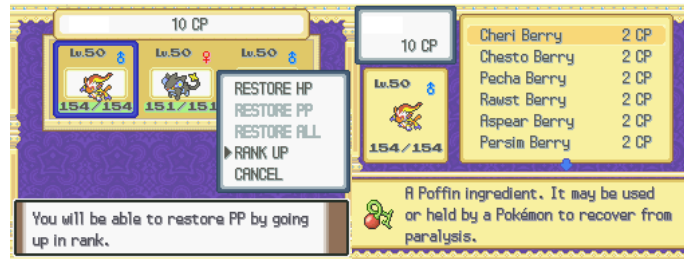
BATTLE CASTLE

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, desbloqueando 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 1°)	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:



Dusknair



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 Thornton.



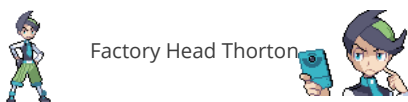
Na Battle Factory a diferença é que você luta com pokémons que não são seus. Você deve ser esperto e saber quais são os 3 melhores pokémons para escolher. Irão te dar a opção de 6 pokémons, de onde você escolherá 3 deles para batalhar. Quando você vê o pokémon, você tem a opção de summary (ver os stats), 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 importante 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.



Veza 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 de treinadores que aparecem nos games D/P/P. Falo de Cheryl, Mira, Riley, Marley e Buck, treinadores especializados em HP, Special Attack, Attack, Speed e Defense, respectivamente. Eles 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:



Cheryl, especialidade: HP



Snorlax



Espeon



Umbreon



Porygon2



Blissey



Milotic



Latias



Latios



Gastrodon



Porygon-Z



Cresselia



Mira, especialidade: Special Attack



Alakazam



Gengar



Zapdos



Espeon



Gardevoir



Latios



Roserade



Magnezone



Magmortar



Togekiss



Glaceon



Porygon-Z



Riley, especialidade: Attack



Poliwrath



Machop



Breloom



Slaking



Metagross



Rampardos



Rhydon



Hariyama



Lucario



Gyarados



Medicham



Toxicroak



Ursaring



Absol



Rhyperior



Tyranitar



Salamence



Mamoswine



Blaziken



Regigigas



Marley, especialidade: Speed



Dugtrio



Aerodactyl



Swellow



Electrode



Crobat



Ninjask



Starmie



Sceptyle



Weavile



Buck, especialidade: Defense



Umbreon



Skarmory



Rhyperior



Forretress



Regirock



Probopass



Steelix



Regice



Dusknoir



Shuckle



Registeel



Cresselia



Bastiodon

ALTERANDO A FORMA DE ROTOM E SHAYMIN

Em Platinum era preciso do item Secret Key, ganhado num evento, para poder acessar uma sala especial onde Rotom poderia alterar sua forma.

Em HG/SS podemos alterar sua forma sem item nenhum. Caso tenha algum Rotom nestas versões, basta levá-lo em primeiro lugar na sua equipe e entrar na Silph Co., que fica em Saffron. Dentro da Silph Co. tem um elevador que permanece sempre fechado. Como em HG/SS Rotom nos segue fora da pokébola, ele irá tomar a frente e, sendo um fantasma/elétrico que é, fará o elevador funcionar com seus poderes. Entre no elevador e você será levado a uma sala onde encontramos os objetos que mudam a forma de Rotom.



Para Shaymin, é preciso antes se certificar que o Shaymin que está levando seja um dos Shaymin que foram distribuídos em diversos eventos de 2008 e 2009 pelo mundo. Para alterar Shaymin para sua forma Sky, é preciso do item Gracidea. Para se obtê-lo, vá até o Flower Shop de Goldenrod (lugar à direita do ginásio, onde você pegou o regador Squirtbottle) e mostra para a moça o seu Shaymin. Com o Gracidea, você poderá transformar seu Shaymin para sua forma Sky. Durante a noite você não consegue transformá-lo, e Shaymin irá reverter para a forma Land caso fique congelado ou seja depositado no Box do PC.



LATIAS/LATIOS E A ENIGMA STONE

Através de um evento de Wi-Fi, acessado via Mystery Gift, podemos obter o item Enigma Stone. Com ele, vá até Pewter e entre no museu ao norte da cidade. Encontre Steven aqui, ele dirá que essa Enigma Stone precisa ser avaliada. O cientista que ressuscita fósseis irá conseguir fazer com que esse item se transforme na Soul Dew, item que aumentará o poder de Latias e Latios. Com a Soul Dew, saia do museu, Steven estará do lado de fora com o lendário que só poderia ser encontrado na versão oposta a sua. Se estiver jogando HeartGold, será Latios, se for SoulSilver, será Latias. O lendário estará no lv.40, logo, esteja preparado.



UMA PICHU DE ORELHA ESPETADA

Se trata de uma Pichu fêmea que tem a orelha esquerda com três pontas. Para se obter este Pokémon especial, é preciso ter conseguido um Pichu Shiny que foi distribuído no 12º filme, conhecido como Pichu cor-de-Pikachu. Caso você tenha conseguido este Pokémon e evoluído, não há problema, o Pikachu ou Raichu shiny irão ativar o evento normalmente. Com este Pichu/Pikachu/Raichu shiny em sua posse, vá para a Ilex Forest, até aquele local onde você recebeu o HM Cut do treinador dos Farfetch'd. Logo à frente do arbusto tem uma pequena casinha. Você deverá vir aqui carregando no máximo 5 Pokémon, será preciso de um espaço vago na equipe. Além disso, seu Pichu cor-de-Pikachu deve estar em primeiro lugar na equipe, para que ele te acompanhe fora da pokébola. Feito isso, siga até aquela casinha da Ilex Forest e mexa nela.



Ao fazer isso, uma Pichu de orelha espetada irá aparecer, e sairá brincando com seu shiny Pichu/Pikachu/Raichu. O velho do Day Care irá aparecer e a Pichu de orelha espetada entrará para sua equipe, ocupando o espaço que está vago. Ela estará no lv.30 e segurando um Zap Plate. Se você for ao encontro de Prof. Elm com a Pichu de orelha espetada te seguindo em primeiro lugar na sua equipe, você ficará sabendo dele que esta Pichu nunca poderá evoluir, pois viajou no tempo por um grande período, graças a Celebi. Elm irá informar a todos os Centros Pokémon que esta Pichu nunca deverá ser trocada para outras versões.



CELEBI, UMA VIAGEM NO TEMPO: VS. GIOVANNI

A Nintendo irá distribuir um Celebi especial em algum evento (supõe-se que seja o Celebi do 13º filme, ainda não confirmado). O evento só irá funcionar caso já tenha derrotado os Rockets em Goldenrod. Com este Celebi em sua posse, vá para a Ilex Forest, até aquele local onde você recebeu o HM Cut do treinador dos Farfetch'd. Logo à frente do arbusto tem uma pequena casinha. Mexa nessa casinha estando com esse Celebi fora da pokébola. Ao fazer isso, Ethan/Lyra irão aparecer com seu Marill e irá comentar sobre o guardião da floresta. Seu Celebi se distanciará e brilhará, tudo começará a girar ele irá fazer uma viagem de volta no tempo, levando você e Ethan/Lyra, deixando Marill para trás.



Vocês irão surgir na rota 22. Ethan/Lyra irá escutar o rádio e perceberá que vocês foram para três anos atrás. Você verá o seu rival conversando com um homem vestindo um traje negro e um chapéu. Seu rival chamará este homem de pai e dirá que não entende como a Equipe Rocket fora sido derrotada por apenas um garoto. O pai de seu rival dirá que está partindo para treinar, para que um dia consiga reerguer a Equipe Rocket. Ele irá embora e seu rival irá correr para sua direção, porém não te reconhecerá, já que nesta época ainda não havia te conhecido. Seu Celebi brilhará novamente, tudo girará e vocês farão outra viagem no tempo.



Vocês irão emergir no Tohjo Falls, dentro de uma pequena caverna onde se encontra o pai de seu rival. Ele está escutando no rádio que a Equipe Rocket dominou a Radio Tower de Johto. Celebi te trouxe para o momento onde você estava enfrentando a Equipe Rocket em Goldenrod. O pai do seu rival te verá e dirá que se parece com um garoto que o derrotou há 3 anos. Ele dirá também que esta indo até a Radio Tower de Goldenrod para se reunir com os Rockets neste grande ataque. Ethan/Lyra deduzirá que o pai de seu rival é Giovanni, o antigo chefe da Equipe Rocket. Neste momento você lembrará que já derrotou os Rockets em Goldenrod. Ao ouvir isso, Giovanni te desafiará, dizendo que não perderá como ocorreu há 3 anos e que desta vez a Equipe Rocket irá renascer e dominar o mundo.



Giovanni usa:



Nidoking lv.42



Honchkrow lv.43



Nidoqueen lv.46



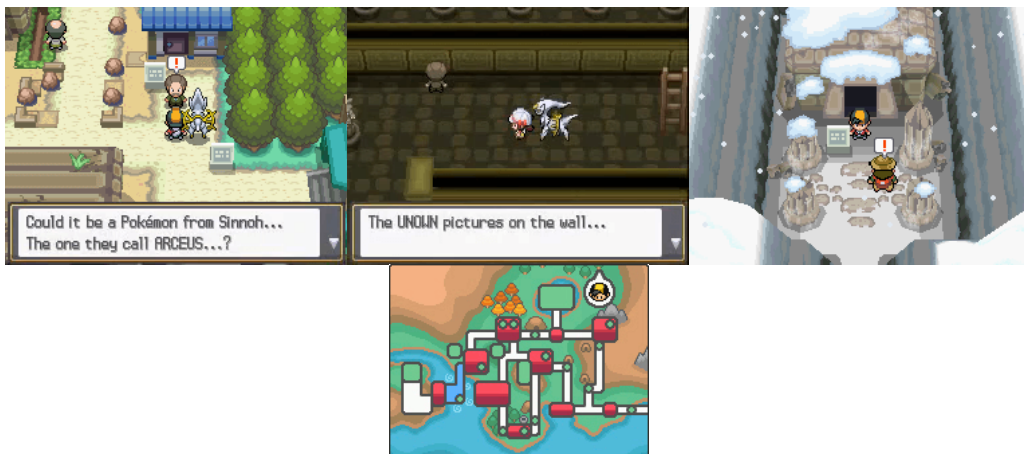
Kangaskhan lv.40

Após derrotá-lo, Giovanni irá lamentar por ter novamente suas ambições destruídas por uma criança, tal como Red fez há três anos e partirá. Ethan/Lyra dirá que precisam viajar de volta para o presente, eis que seu Celebi faz exatamente isso. Vocês voltarão à Ilex Forest, onde Ethan/Lyra se reencontra com seu Marill e se irá.



SINJOH RUINS & ARCEUS GENESIS: DIALGA, PALKIA OU GIRATINA

Nestas versões teremos a oportunidade de conseguir um dos lendários de D/P/P: Dialga, Palkia ou Giratina. Para isso, precisamos ter o Arceus de um evento em sua equipe. Pode ser o Arceus do 12º filme, ou mesmo um que foi capturado no Hall of Origin em D/P/P. Com este Arceus em primeiro lugar na sua equipe, vá até as Ruins of Alph. Lá, entre na casa de telhado azul, um homem sairá dela e verá o seu Arceus te acompanhando. Sigam para as Ruins of Alph e este homem começará a ler as inscrições nas paredes. Seu Arceus te transportará para as Sinjoh Ruins. Se olhar no mapa, verá que está fora de Johto, além do norte do continente. As Sinjoh Ruins é uma espécie de elo entre Sinnoh e Johto.



No caminho, verá um Hiker e dirá que Cynthia, a campeã da elite 4 de Sinnoh, está na casa aqui do lado. Entre na casa e fale com Cynthia aqui. Ela sentirá uma estranha presença vinda de sua pokébola, parecida com Dialga, Palkia e Giratina, e te chamará para ir nas Sinjoh Ruins. Nesta casa tem um senhor com um Abra que pode te teleportar de volta a New Bark, caso precise interromper o evento. Ao lado deles tem um PC onde você deve depositar todos os seus pokémons, com exceção de Arceus. Apenas Arceus deve estar na sua equipe para o evento funcionar.



Com apenas Arceus com você, volte para o local de onde você chegou nas Sinjoh Ruins (Mystri Stage) e fale com Cynthia lá. Ela explicará as marcações no chão, você deverá escolher uma delas. A marcação da esquerda representa Dialga, a da direita Palkia e a superior Giratina. A marcação que escolher implicará no pokémon que receberá. Após escolher, os Unowns aparecerão e Arceus começará o seu genesis. Aprecie a cena, há imagens do mundo real nesta animação. Arceus fará um ovo que rachará na hora, nascendo o lendário que você escolheu no lv.1, segurando sua respectiva Orb. Após isso, você será levado de volta às Ruins of Alph.

