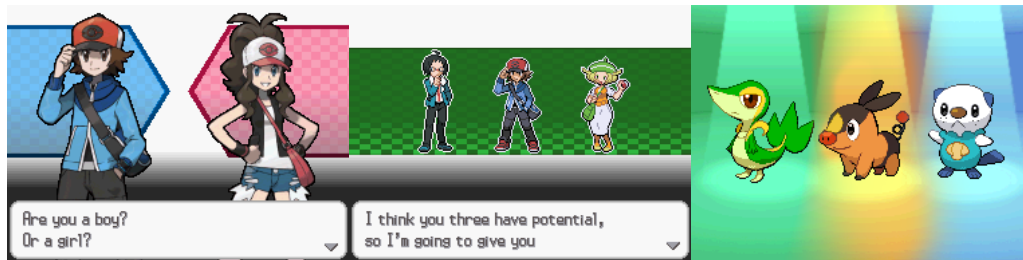













## Detonado Black/White

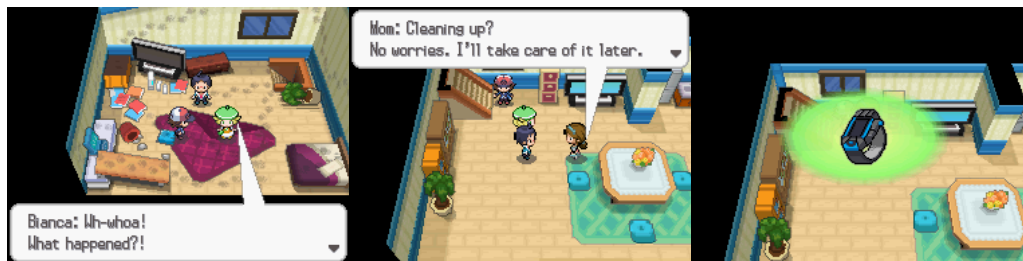
### CONTINENTE UNOVA, COMEÇANDO EM NUVEMA TOWN

Ao começar o jogo, escolha seu nome e se quer jogar como menino ou menina. A profª Juniper irá apresentar seus dois amigos e que daqui por diante serão também seus rivais. Ela irá deixar um presente em sua casa e voltará para o laboratório dela. Sempre que você for ligar o jogo, será mostrada a estação do ano em que você está. As estações do ano mudam a cada mês e elas influenciam em algumas coisas no jogo. Será primavera nos meses de janeiro, maio e setembro; verão em fevereiro, junho e outubro; outono em março, julho e novembro; inverno em abril, agosto e dezembro.



Você estará em seu quarto com Cheren, o garoto de óculos. Bianca, a garota loira, chegará em seguida, atrasada. Vocês três irão começar suas jornadas pokémon simultaneamente, para isso, devem abrir o presente que a professora deixou para vocês. Escolha um dos três pokémons iniciais: Snivy, do tipo planta; Tepig, do tipo fogo ou Oshawott, do tipo água. Eles estarão no lv.5. Cheren ficará com o inicial que tem vantagem ao seu, enquanto Bianca ficará com o que tem desvantagem. Isso não importa muito agora, pois todos eles só podem causar dano com Tackle. Ambos os seus rivais irão te desafiar, Bianca lutará com você primeiro, em seguida Cheren irá curar o seu inicial e batalhará com você.

Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Bianca usa:	 Oshawott lv.5	 Snivy lv.5	 Tepig lv.5
 Cheren usa:	 Tepig lv.5	 Oshawott lv.5	 Snivy lv.5



O seu quarto ficará bagunçado por causa das batalhas. Seus rivais irão embora. Desça e encontre sua mãe, ela irá curar seu inicial e te dará o Xtransceiver, o novo aparelho que serve como telefone nestas versões. Não se preocupe com a bagunça que vocês fizeram no quarto, nos games, sua mãe arruma a bagunça para você (só em jogo mesmo...). Ela dirá para que vá ao laboratório da profª Juniper. Ao sair de casa, irá espantar vários Pidove que estão do lado de fora (se for à noite, serão Woobat). Siga Bianca até a casa dela e veja ela tomar uma bronca do pai. Após isso, saia e suba até o laboratório, onde seus rivais estão te esperando. Entre no laboratório e vá retirar a sua Pokédex com a professora. Quando sair do laboratório, sua mãe virá e te dará o Town Map, um item que serve para ver o mapa da Unova. Saia da cidade pelo norte.



Encontre Bianca, Cheren e a profª Juniper aqui e assista a uma aula grátis de como capturar um pokémon. Depois disso, Juniper te dará 5 pokébolas e irá embora, assim como seus rivais. Andando pelos matinhos poderá encontrar pokémons como Patrat e Lillipup. De vez em quando, pode ser que você veja um matinho chacoalhando. Se você conseguir chegar até ele, um pokémon raro irá aparecer instantaneamente. Nesta rota aparece Audino nesses matinhos que se mexem. Audino costuma dar mais pontos de experiência que Patrat e Lillipup, é muito bom para treinar. E ele aparece nos matinhos que se mexem de todas as rotas do jogo. Claro, haverá outros pokémons que aparecem nos matinhos que chacoalham, porém Audino é o que aparece mais facilmente. Enfim, há uma menina nesta rota que te dará um Potion. Caso se sinta em apuros, poderá voltar para sua casa, sua mãe sempre irá curar os seus pokémons. A saída desta rota fica logo ao norte. Encontre seus rivais e receba um telefonema da profª Juniper. Entre na próxima cidade.



ACCUMULA TOWN E A EQUIPE PLASMA

Nesta cidade já temos algumas coisas para fazer. Encontre a profª em frente ao Centro Pokémon. Você pode recuperar seus pokémons sempre que quiser falando com a enfermeira. Aqui temos o PC para onde vão os pokémons que você captura quando estiver com 6 pokémons na equipe. Tem alguns vendedores num balcão azul logo na entrada do PokéCenter. Quem já jogou versões anteriores de Pokémon deve saber que haviam PokéMarts, lojinhas onde se vendiam os itens. Pois bem, agora essas lojas ficam dentro dos PokéCenter, logo na entrada.



Quando sair, encontre Cheren e uma multidão à esquerda da cidade. Aqui você conhecerá a Team Plasma, a equipe vilã dessas versões. Escute um sermão de Ghetsis, um dos 7 sábios da Equipe Plasma, o mais importante deles. Depois do falatório, ele partirá com seus soldados e a multidão irá se dispersar, com a exceção de um garoto de boné branco e preto. Ele diz ser conhecido apenas como "N" e te desafiará numa batalha.



N usa:



Purrloin lv.7

Você encontrará N mais vezes durante sua jornada, ele não possui seus próprios pokémons e batalha sempre com pokémons que aparecem pelas redondezas (sim, aqui perto tem um lugar onde você encontrará Purrloin). Mais adiante na jornada saberemos o porquê disso. Após a batalha, N e Cheren irão embora. Aproveite para recuperar seus pokémons. Há uma casa nessa cidade onde uma pessoa te dá uma pokéball de graça. Não há muito mais o que ver aqui, portanto, saia da cidade pela esquerda.



Ao entrar na segunda rota do jogo você recebe uma ligação de sua mãe dizendo ter um presente para você. Ela aparecerá e te dará os Running Shoes, que permitem que você corra enquanto segura o botão B (quem jogou HeartGold/SoulSilver irá notar que não há mais a opção de fixar o Running Shoes para não ter que segurar B enquanto corre). Nos matinhos desta rota é possível encontrar de novidade Purrloin, que por acaso é o pokémon que N usou contra você. Pela rota também encontramos alguns treinadores para batalhar. Recolha os itens que encontrar pelo caminho. Quando estiver chegando na próxima cidade, Bianca aparecerá e te desafiará para uma batalha.







Se a sua escolha foi :			
	Snivy	Tepig	Oshawott

 Bianca usa:			
	Lillipup lv.6	Lillipup lv.6	Lillipup lv.6
			
	Oshawott lv.7	Snivy lv.7	Tepig lv.7

Derrote-a e poderá entrar na cidade.

STRIATON CITY E OS MACACOS ELEMENTAIS

Dirija-se ao Centro Pokémon para recuperar seus pokémons. Logo à direita do Centro há um restaurante com um senhor bloqueando a entrada. Esse restaurante na verdade é o 1º ginásio! Agora os ginásios não são apenas uma construção de telhado vermelho, como era nas antigas versões. Cada ginásio terá sua própria característica. Como ainda não dá para entrar, sugiro que, antes mesmo de explorar a cidade, saia dela pela direita, entrando no Dreamyard. Enfrente alguns treinadores aqui. Não conseguirá ir muito longe pois há um arbusto no caminho. Fale com a última pessoa deste lugar, você receberá um dos 3 macacos elementais, cujo tipo tenha desvantagem ao seu inicial.

Se a sua escolha foi :			
	Snivy	Tepig	Oshawott
Você recebe:	 Panpour lv.10	 Pansage lv.10	 Pansear lv.10


O motivo de eu ter falado para visitar este local primeiro foi para que você recebesse seu respectivo pokémon macaco. O líder do próximo ginásio usará um deles também, porém será aquele que terá vantagem ao seu inicial. Porém, ainda será possível ter vantagem ao líder, pois o macaco que acaba de receber terá vantagem ao macaco que o líder usar.












De volta a Striaton, atrás do prédio que está à direita da cidade tem um careca que te dá uma Dusk Ball. Nesse mesmo prédio verá duas entradas que ficam em sua esquerda (sim, agora existem casas onde a porta se encontra pelos lados, diferente das versões anteriores, onde a porta sempre ficava na frente - repare que ao entrar numa casa pelo lado, a tela muda sozinha o ângulo do visor). Na entrada de baixo desse prédio tem uma pessoa que lhe entrega uma Great Ball. Agora entre na poké-escola, que fica logo à esquerda do PokéCenter. Tem uma pessoa aqui que te faz um quiz, responda corretamente e receba um Full Heal. Você verá Cheren aqui também. Prepare-se para mais uma batalha.

Se a sua escolha foi :			
	Snivy	Tepig	Oshawott
 Cheren usa:			
	Tepig lv.8	Oshawott lv.8	Snivy lv.8
			
	Purrloin lv.8	Purrloin lv.8	Purrloin lv.8

Agora que você tem um dos três macacos, não deverá ser difícil derrotar o inicial dele. Quando vencer, ele te dará 3 Oran Berry. Recupere seus pokémons e prepare-se para ir ao ginásio. Recomendo que antes de enfrentar algum líder de ginásio, deixe sempre todos os seus pokémons em levels mais altos que o level do pokémon mais forte do líder, para não passar por muitas dificuldades nas batalhas. Uns 5 levels acima já é de bom tamanho, mas isso fica a seu critério. É bom sempre enfrentar todos os treinadores que encontra pela sua jornada, ajuda muito a ganhar pontos de experiência. No ginásio, você verá uma outra pessoa barrando a entrada do restaurante. É Cilan, o líder do ginásio. Ele verá o seu inicial e entrará. Entre também. O porteiro do ginásio irá te dar um Fresh Water, que serve para recuperar 50 HP de seu pokémon. Lembre-se sempre de falar com o porteiro quando entrar nos ginásios, todos eles te darão um Fresh Water. Por ser um restaurante, os treinadores do ginásio são garçons e garçonetes. Para chegar até o líder, você deverá pisar no botão certo para abrir a cortina que bloqueia o seu caminho. As cortinas representam os elementos planta, fogo e água, basta pisar no botão do elemento que tenha vantagem ao que aparece na cortina para ela se abrir. Quando chegar até Cilan, verá que ele possui 2 co-líderes de ginásio, chamados Chili e Cress. Como Cilan viu o seu inicial, ele sabe quem será forte contra você, logo será o líder que tem vantagem ao seu inicial que te desafiará!

Se a sua escolha foi :			
	Snivy	Tepig	Oshawott

Você batalhará com:	 Chili, que usa:	 Cress, que usa:	 Cilan, que usa:
	 Lillipup lv.12	 Lillipup lv.12	 Lillipup lv.12
	 Pansear lv.14	 Panpour lv.14	 Pansage lv.14

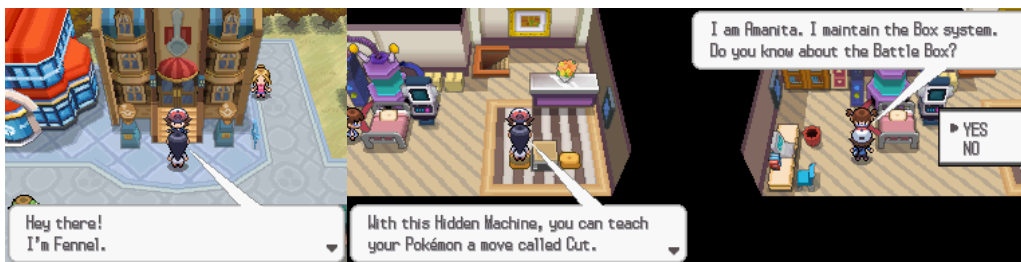
Dica: É preferível usar o macaco que você ganhou contra o macaco do líder, pois o pokémon macaco que você recebeu tem vantagem ao pokémon macaco do líder. Você pode deixar o seu inicial para enfrentar Lillipup, por exemplo.



Uma insígnia três em um - a primeira de sua jornada

O RESGATE NO DREAMYARD E NA WELLSRING CAVE

Saindo do ginásio uma mulher irá te ver e te convidará para que venha até a casa dela. Ela é Fennel, uma amiga da profª Juniper. Ela precisa que você vá resgatar Munna no Dreamyard, para isso, ela te dará o HM01 - Cut, que serve para cortar aquele arbusto, lembra? Antes de sair, fale com a outra garota que está no laboratório de Fennel. Ela é Amanita, a desenvolvedora do Pokémon Storage System dos PCs de Unova, assim como Bill, Lanette e Bebe das versões anteriores. O nome dela aparecerá no PC de agora em diante.













Ensine a técnica Cut para um de seus pokémons (lembre-se que golpes de HM não podem ser deletados). Quer ver um lugar onde pode usar essa nova técnica? Saindo da cidade pelo sul, logo mais à esquerda verá um daqueles arbustos, faça o seu pokémon com Cut cortá-lo e chegará em um item. Voltando a Striaton, saia pela direita da cidade e corte o arbusto que há no Dreamyard para abrir caminho. Bianca aparecerá por aqui também. Vocês ouvirão a voz Munna, que aparecerá diante de vocês. Dois membros da Team Plasma irão aparecer querendo raptar Munna (um deles chega até a chutar o pobre pokémon). Caberá a você salvar Munna.



Derrote os dois soldados (eles possuem um pokémon no lv.10 cada). Aquele membro voltará a chutar Munna até que Ghetsis aparece... em dois lugares ao mesmo tempo, e depois reaparecendo na frente dos soldados. Eles irão se assustar e fugirão. Logo aparecerá um Musharna, responsável pela ilusão que afugentou os membros da Team Plasma, salvando assim seu filhote. Munna e Musharna deixarão um item que será recolhido por Fennel, que então vai embora. Agora poderá explorar o local. Preste atenção nas passagens para conseguir chegar até os itens. Nos matinhos daqui será possível achar Munna. Se vir um matinho se mexendo, poderá aparecer (além de Audino), com uma chance ínfima (5%), Musharna. Nada mais a fazer, volte para Striaton e vá até a casa de Fennel.



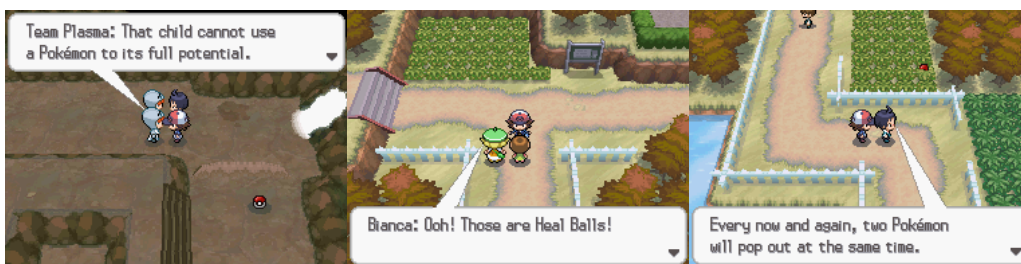
Encontre Fennel em seu laboratório e receba dela o C-Gear. Fale com Amanita e consiga o Pal Pad. Feito isso, podemos finalmente sair da cidade seguindo pela esquerda. Passando por uma fonte, vire ao norte (quem já tentou vir até aqui antes verá que o homem que antes te barrava, te deixará passar). Suba e a primeira casinha que estiver a sua frente será o Pokémon DayCare (lugar onde você pode deixar pokémons para ganharem experiência, eles ganham 1 exp a cada 1 passo seu, além disso, se você deixar um casal de pokémon que seja compatível um com o outro, eles poderão botar ovos). À esquerda do DayCare há um tipo de escolinha de crianças, com um playground do lado de fora. Você poderá batalhar com eles, inclusive uma das batalhas será de dupla. A professora que se encontra dentro da escolinha pode curar os seus pokémons quando quiser. Aproveite para se recuperar após batalhar com esses treinadores, pois logo adiante estará Cheren, lhe esperando para uma batalha!

Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Cheren usa:	 Tepig lv.14  Purrloin lv.12	 Oshawott lv.14  Purrloin lv.12	 Snivy lv.14  Purrloin lv.12

Após a batalha, dois membros da Equipe Plasma passarão por vocês, seguidos por Bianca e uma garotinha. Bianca conta que eles haviam roubado o pokémon da menina. Cheren então decide que vocês devem ajudar a garotinha, e parte atrás dos bandidos. Antes de continuarmos, talvez queira explorar o matinho que há aqui por perto, pois nele você poderá capturar pokémons como Pidove e Blitzle. Siga para onde Cheren foi e logo irá encontrá-lo diante de uma caverna (Wellspring Cave). Se quiser, antes de entrar, se você seguir pelo caminho do matinho que tem aqui do lado, encontrará uma treinadora que te dará uma Berry, caso você derrote-a numa batalha. Enfim, ao entrar na caverna, você e Cheren verão os dois bandidos. Derrote um deles que Cheren tomará conta do outro. Em seguida, virão outros dois membros da Equipe Plasma, e dessa vez você terá de enfrentá-los numa batalha em dupla, com Cheren ao seu lado. Derrote-os e eles irão embora.



Se quiser, é possível chegar até um item nesta caverna, porém não poderá explorá-la no momento, visto que ainda não possuímos surf. Pela caverna, poderão aparecer pokémons como Roggenrola e Woobat, eles são os equivalentes aos Geodudes e Zubats que sempre encontrávamos pelas cavernas das versões anteriores. Eventualmente, pode ser que você perceba um montinho de poeira aparecendo em algum lugar da caverna. Assim como os matinhos que chacoalham, esses montinhos de poeira guardam algum pokémon raro. Se você chegar até esse montinho de poeira, irá aparecer Drillbur. Às vezes esses montinhos de poeira podem esconder itens também. Nada mais a fazer aqui, volte até onde Bianca e a garotinha estavam. Ela te dará 3 Heal Ball como agradecimento por tê-la ajudado.



Com elas fora do caminho, a saída ao sul está liberada. Desça um pouco e logo verá Cheren no gramado. Repare que o matinho onde Cheren estava é de cor mais escura que o normal. Cheren irá lhe explicar que nesse matinho escuro há grande chances de você encontrar dois pokémons ao mesmo tempo, o que implica uma batalha em dupla contra dois pokémons selvagens. Os pokémons que aparecem nesses matinhos escuros são os mesmos que aparecem nos matinhos comuns do local, porém eles aparecem em levels um pouco mais altos. Em outras palavras, esses matinhos de batalhas em dupla é o lugar perfeito para treinar seus pokémons. Em termos de captura, você só conseguirá atirar uma pokébola quando restar apenas um pokémon no campo. Logo, para capturar um dos pokémons que apareceram numa batalha em dupla, será preciso derrotar o outro. Um detalhe: se você vier para esse matinho escuro portando apenas um pokémon na equipe, as batalhas serão sempre individuais. Continue explorando a rota, recolhendo os itens e enfrentando os treinadores. A saída fica logo à esquerda.

### NACRENE CITY E O MUSEU DE UNOVA

Logo que entrar na cidade Cheren aparecerá para bat... brincadeira! Desta vez ele quer apenas te dar 3 Chesto Berry. Vá restaurar seus pokémons no Centro. Na casa à direita do PokéCenter tem uma menina que faz uma troca importante no jogo. Cottonee é um pokémon que você encontra apenas na versão Black, enquanto Petilil é encontrado apenas na White. Caso você possua o pokémon de sua versão, essa menina aceita trocá-lo pelo pokémon de sua versão oposta. Na casa à esquerda do PokéCenter tem uma pessoa que vende os X-itens. Na casa à esquerda dessa tem uma mulher de cabelo azul que te dará um destes três itens: Miracle Seed, Charcoal ou Mystic Water, que aumentam o poder de golpes do tipo planta, fogo e água, respectivamente. Você não precisa necessariamente escolher a opção equivalente ao seu inicial, você pode pegar o tipo que corresponda ao de seu macaco e dar a ele, por exemplo, para isso, terá que dizer o nome do outro inicial. Sugiro que pegue Charcoal ou Mystic Water, pois teremos a chance de conseguir um Miracle Seed logo mais, na floresta que há perto desta cidade (mais tardar no jogo também será possível achar Charcoal e Mystic Water, escolha o que preferir).



Se for ao norte do Centro Pokémon, logo à esquerda terá uma lanchonete onde a garçonete te dá um Soda Pop de quarta-feira. À direita está o museu da cidade. Ao tentar entrar, N aparecerá. Esteja preparado para batalhar contra ele.



N usa:



Pidove lv.13



Tympole lv.13



Timburr lv.13

Repare que Purrloin não está mais na equipe dele. Lembra que eu disse que ele costuma usar pokémons que aparecem por perto do local? Pois bem, saindo à esquerda da cidade existe uma área onde aparecem Tympole e Timburr. Porém não vou cobrir aquela área agora, visto que vamos passar por lá depois. Após a batalha, recupere seus pokémons e prepare-se para entrar no museu - que é o nosso 2º ginásio. Quando entrar, um cientista irá te ver e te mostrará o museu - destaque especial para o fóssil de Dragonite no centro do museu. Você será levado até a entrada do ginásio. Ao entrar, perceberá que este ginásio não é apenas um museu como também uma biblioteca. Receba sua Fresh Water do porteiro do ginásio e vamos ao puzzle!



Aqui você terá que subir nos banquinhos para poder ler os livros das estantes. Leia o livro na estante da esquerda-baixo da sala. Faça o mesmo na estante da esquerda-meio. Então, fale com a mulher que está guardando a estante esquerda-cima e ela batalhará com você. Derrote-a e ela sairá do seu caminho, permitindo que você leia o livro dessa estante. Após isso, vá para a estante da direita-baixo e por fim na estante da direita-meio, derrote a treinadora que estiver aqui também para que ela saia do seu caminho. Ao ver o livro dessa estante você ativará um mecanismo que fará a estante mover-se para direita, revelando uma passagem secreta. Desça pela escada que aparecer e estará na salinha da líder deste ginásio.



Lenora usa:



Herdier lv.18



Watchog lv.20

Dica: Quem começou com Tepig a essa altura já deve tê-lo evoluído e aprendido um golpe lutador, que tem vantagem contra os tipos normais. Se não tiver golpes lutadores, use qualquer outro pokémon, apenas evite usar um tipo psíquico pois os pokémons dela possuem golpes noturnos. Talvez fosse interessante você equipar uma Chesto Berry no pokémon que for usar contra Watchog, já que ele pode usar o hipnose.



Uma insígnia básica de um ginásio básico

Antes mesmo que você possa comemorar a conquista de sua nova insígnia, aquele cientista do museu virá avisar Lenora que eles estão sendo atacados pelo Team Plasma. Saia da biblioteca e volte ao museu. Você verá os plasmáticos no museu, mas logo desaparecerão numa fumaça, roubando a cabeça daquele fóssil de Dragonite. Lenora irá correr para ver se consegue alcançá-los, saia também. Do lado de fora, um homem aparecerá, é Burgh, o líder da próxima cidade. Bianca e Cheren também aparecerão e todos vocês concordarão em ir atrás da cabeça do fóssil roubado. Para te ajudar, Bianca te dará o Dowsing MCHN, que serve para localizar itens escondidos. Diferente das versões da 4ª geração, o Dowsing MCHN não se assemelha muito com um radar, agora ele dispõe de uma seta e dois bastões que indicam onde algum item escondido possa estar. Se quiser testar como funciona, tente achar uma Ultra Ball que está escondida do lado de fora daquela lanchonete. Agora podemos ir atrás dos plasmáticos, recupere seus pokémons e saia pela esquerda da cidade.

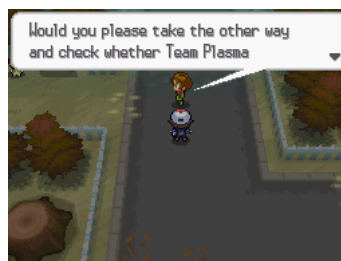


### RUMO A PINWHEEL FOREST E A SKYARROW BRIDGE

No caminho, você encontrará Burgh novamente, ele dirá para que o siga até a floresta. Mas antes de entrar na floresta, vamos explorar a área que há do lado de fora dela. Perto de onde você encontrou Burgh tem uma garota que te dá o TM94 - Rock Smash. Embora esse golpe tenha deixado de ser um HM, ele ainda pode ser ensinado para que pokémons quebrem alguma pedra que por ventura possam aparecer durante o jogo (da mesma forma que era em Gold, Silver e Crystal, época que Rock Smash ainda era um TM). Por ser um TM, Rock Smash agora poderá ser esquecido caso for ensinado um novo golpe a seu pokémon. Sem falar que agora podemos usar TMs sem medo de desperdiçá-los, já que agora, uma vez adquiridos, ficarão para sempre em sua mochila, tal como HMs (os TMs já não somem mais de sua mochila após utilizados). Em compensação, agora as lojas vendem TMs bem mais caro que antigamente.



Seguindo ao sul, em direção ao matinho, a primeira treinadora que vemos é uma enfermeira. Ela não te chamará para batalhar, você deve ir falar com ela para que ela aceite uma batalha. É bom ir batalhar sempre que você avistar algum treinador que seja médico ou enfermeira, pois eles sempre irão recuperar os seus pokémons após da batalha, e quantas vezes mais você quiser. Como eles não te chamam, é bom sempre prestar atenção para ver se não há nenhum treinador médico ou enfermeira no local em que você estiver. É nesta área abaixo da enfermeira que encontramos aqueles pokémons que N usou, Tympole e Timburr. Além deles, pode aparecer também um dos pokémons faixa preta: Sawk (em Black) ou Throh (em White). Há uma chance bem ínfima (5%) de você encontrar o pokémon faixa preta da versão oposta a sua naqueles matinhos que se sacodem, é bem difícil encontrá-lo pois na maioria das vezes aparece sempre Audino. Por aqui podemos encontrar também aqueles matinhos de batalhas em dupla, além de treinadores e alguns itens (alguns poderão ser localizados com o Dowsing MCHN). Por aqui também haverá uma grande pedra, fale com ela portando um pokémon lutador na equipe e receba um Star Piece. Você pode fazer isso todos os dias. Não conseguirá ir muito longe pois não há outra saída, então volte onde estava aquela enfermeira (aproveite e peça para que ela cure seus pokémons) e entre na floresta, logo à esquerda dela.

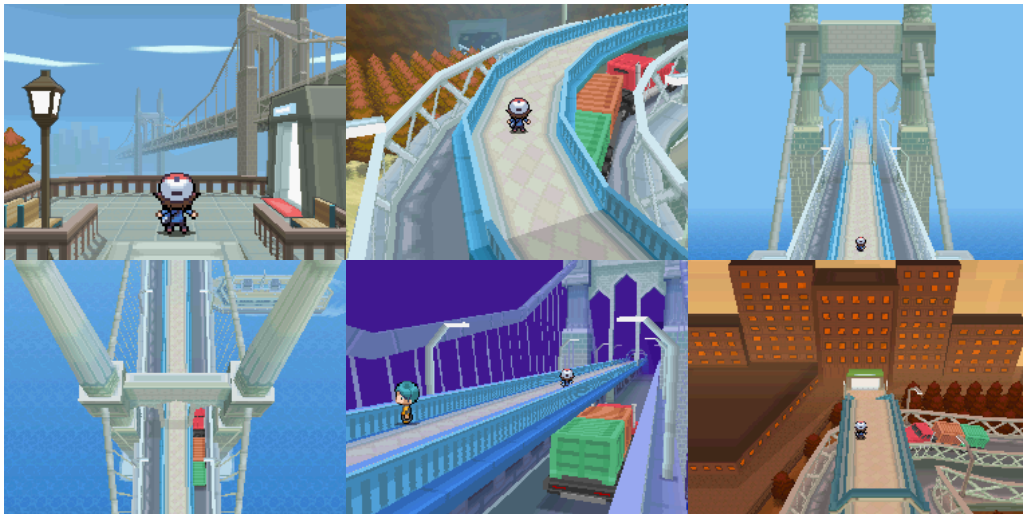


Na floresta podemos encontrar pokémons como Sewaddle, Venipede, Cottonee (só em Black) e Petilil (só em White). Já nos matinhos que chacoalham, além de Audino, há chances de você encontrar qualquer um dos três macacos: Pansage, Pansear e Panpour, além de ter a chance de aparecer também a evolução do pokémon de planta de sua versão (ou seja, pode aparecer Whimsicot em Black e Lilligant em White). Você verá Burgh na floresta, ignore o caminho do norte e tome o caminho da esquerda. É por aqui que existe uma grande pedra que evolui Eevee em Leafeon, se ele subir um level perto dela - provavelmente você não tem um Eevee, mas fica como informação. Pelo caminho, encontrará alguns itens, além de treinadores para batalhar. Um detalhe, alguns desses treinadores são Pokémon Rangers, sempre que vir um Ranger em qualquer lugar do jogo, batalhe com ele, pois eles sempre dão alguma Berry após a batalha. Você deverá enfrentar alguns membros da Equipe Plasma que vão estar pelo caminho.



Preste atenção por onde anda, pois será preciso entrar dentro de alguns troncos que estão pela floresta para seguir caminho. Vá enfrentando a Equipe Plasma, quando derrotar o último membro, ele irá te devolver a cabeça do fóssil de Dragonite que haviam roubado do museu. Logo após aparecerá Gorm, um dos 7 sábios da Team Plasma. Burgh e Lenora irão aparecer e os plasmáticos irão embora. Como agradecimento por ter recuperado a cabeça do esqueleto, Lenora te dará uma Moon Stone, pedra que serve para evoluir Munna. Saia pela direita (logo aqui você encontra a Miracle Seed de que falei) e voltará ao pátio principal da floresta, a saída fica seguindo para o norte.

Saindo da floresta verá uma grande ponte logo a sua frente. Antes de atravessar a ponte, fale com o homem que tem aqui e receba Quick Claw. Não há nada para fazer na ponte, apenas atravesse-a, prestigiando a paisagem. Conforme você for andando, a tela irá ficar mudando sozinha o ângulo de visão do personagem. No fim, chegará em Castelia City.



### EXPLORANDO A GRANDE CASTELIA CITY

Aqui estamos, na cidade pokémon mais dinâmica do game! Alto aí, antes mesmo que dê o primeiro passo! Imediatamente quando entrar na cidade, dirija-se ao sul. Você entrará numa plataforma direcionada para o mar. Você verá que há outras dessas plataformas na cidade, pois esta também é a cidade porto desse game. Porém, especificamente nessa primeira plataforma, há uma pessoa que irá te dar uma das três pedras evolutivas que evoluem o seu pokémon macaco, portanto, escolha aquela que você precisa! Porém recomendo que não a utilize ainda, pois, uma vez evoluído, seu macaco não aprenderá novos golpes subindo levels, independente de qual level esteja. O último golpe que os macacos aprendem é o Crunch, no lv.43, sugiro que dê a pedra apenas quando seu macaco chegar a esse nível, podendo assim aproveitar todos os golpes que eles podem aprender. Retorne à cidade.



Enquanto anda seguindo pela esquerda numa rua de formato circular, perceberá o efeito 3D rotacional do cenário. Esta é a Main Street (rua principal). O PokéCenter está localizado na base de um prédio, entre nele e finalmente recupere seus pokémons. Vamos explorar com calma a cidade, para não nos perdermos. Não adentre nenhuma das ruas ou das plataformas dos navios ainda. Vamos primeiro no prédio verde que está logo à esquerda do Centro Pokémon. Esta é a Battle Company. Você será convidado a subir para participar de algumas batalhas. Ao entrar no elevador, os únicos andares acessíveis são o 47º e o 55º. Fale com todos nesses andares, alguns batalharão com você, outros irão lhe dar itens.





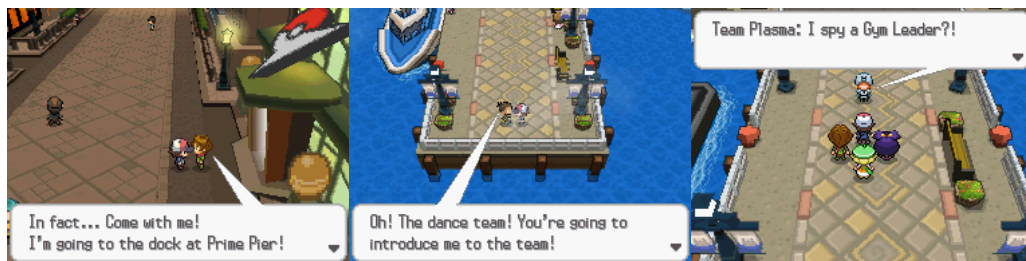
Voltando à Main Street, entre na rua que está imediatamente à direita do Centro Pokémon. Aqui é a Castelia Street, uma rua bastante movimentada, as pessoas que passam por aqui estão sempre com pressa e algumas delas acabam esbarrando em você. No prédio da direita há uma pessoa que te mostra uma foto de Zorua, para que ele seja adicionado a sua pokédex. No prédio da esquerda há uma menina que oferece uma massagem a um de seus pokémons, que ajuda a aumentar a felicidade (ela faz isso uma vez por dia), ajuda muito caso queira evoluir um Woobat ou Swadloon. Se pegar o elevador, pode conseguir o TM44. De volta a Castelia Street, siga ao norte e chegará no local onde há um chafariz. Por aqui há algumas máquinas de bebidas onde você pode pegar Fresh Water, Soda Pop e Lemonade. Fale com o carinha que está dançando na frente do chafariz e batalhe com ele. Responda sim para ele e você poderá batalhar com outros dois dançarinos que estão na cidade, todos eles usam um dos três macacos elementais. Daqui a pouco encontramos eles, conforme formos explorando a cidade.



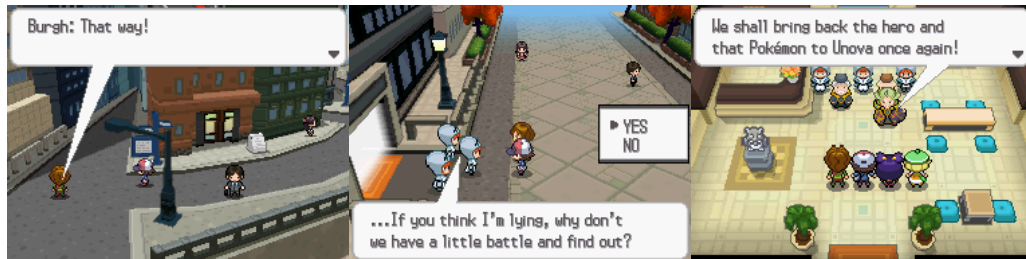
Abaixo do chafariz existem 4 ruas que vão dar de volta à Main Street. A primeira da direita (por onde viemos) é a Castelia Street. Entre na segunda rua da direita, logo à esquerda da Castelia Street. Você acaba de entrar na Mode Street. Aqui há uma barraca que vende sorvete (Casteliacone) toda terça-feira, exceto nos meses de inverno (winter). Esse sorvete cura qualquer problema de status. À direita tem uma galeria de arte. Fale com um palhaço aqui, ele irá perguntar se você tem um pokémon de um determinado tipo, mostre o pokémon do tipo que ele está pedindo e receba uma Berry. Venha aqui todos os dias e mostre o tipo que ele pedir. Continue indo ao sul da Mode Street e estará novamente na Main Street (esta é a rua à esquerda do PokéCenter).



Siga para a esquerda e entre na 3ª rua, aquela que está à esquerda do prédio da Battle Company. Chegamos a Narrow Street, um pequeno beco dessa cidade grande. Ao seguir em frente, você será abordado por um homem de preto e de óculos escuros, que sairá por detrás do latão de lixo. Ele te dará o TM70 - Flash, uma técnica que já chegou a ser um HM, mas que ainda como TM é necessária para clarear uma caverna. Logo à direita encontramos um bar, entre e fale com o tio do balcão e pegue uma Lemonade grátis. Ainda na Narrow Street você verá outro dançarino de rua aqui, enfrente-o e em seguida ele voltará para o local do chafariz. Siga em frente e estará no chafariz de novo, vire a esquerda e desça para explorarmos a última rua. Finalmente estamos na Gym Street, onde encontramos o ginásio, que nesta cidade é um grande prédio de janelas amarelas. Tente entrar, Cheren e Burgh virão falar com você e partirão. Faça o mesmo, seguindo ao sul, em direção à Main Street.



Você acaba de sair da última rua à esquerda da cidade. Bem a sua frente está uma daquelas plataformas dos navios, nesta primeira não há nada para vermos, então siga pela direita e entre na segunda. Neste cais encontrará o 3º dançarino, derrote-o numa batalha e vá encontrar os três dançarinos no chafariz. Eles lhe darão o Amulet Coin como recompensa. Em seguida, volte a Main Street e entre na plataforma central (a 3ª plataforma dos navios). Você verá Burgh e Bianca, além de uma nova garota, chamada Iris. Burgh dirá que Bianca teve seu Munna roubado. Um dos capachos da Team Plasma se mostrará e fugirá. Junte-se a sua cambada e vá atrás dele, você deverá encontrá-lo na Gym Street (a última rua da esquerda). Chegando lá, derrote o cara da Equipe Plasma e adentre o prédio com o seu grupinho. Ao entrar vocês irão se deparar com Ghetsis e outros dois sábios da Team Plasma (Bronius e Rood), além de três membros comuns. Um deles irá libertar o Munna de Bianca. Em seguida eles desaparecerão. Iris irá te dar uma Berry e irá embora, assim como Bianca, enquanto Burgh voltará para o ginásio. Saia também, atravesse a rua e siga para o ginásio!



Em plena cidade grande temos um ginásio de insetos. Entre e retire seu Fresh Water com o porteiro. Você verá que as paredes do ginásio formam o desenho de um favo de mel. Existem algumas barreiras de mel que podemos atravessá-las, para isso, fique empurrando a barreira de mel até conseguir passar. Algumas barreiras estão bloqueadas com um portão, para destrancá-las, basta ir pisando nos botões que estiverem no chão. Vá enfrentando os palhaços do ginásio até chegar no líder.



Burgh usa:



Whirlipede Lv.21



Dwebble Lv.21



Leavanny Lv.23

Dica: Antes de sair preparando seus golpes voadores, de fogo e de pedra, preste atenção, pois os pokémons de Burgh não são apenas do tipo inseto, são parte dos tipos veneno, pedra e planta. Isso te dá algumas opções mais para se obter vantagem sobre os pokémons dele, basta escolher os golpes certos. Não será muito difícil se os seus pokémons estiverem bem treinados.



Adicione o inseto da cidade grande à sua coleção

Saindo do ginásio, Bianca irá te chamar pelo Xtransceiver e dirá para encontrá-la ao norte da cidade. Aproveite para restaurar seus pokémons no PokéCenter, vá até a área do chafariz e de lá siga em direção ao norte. Nesta última rua da cidade encontramos o Name Rater no prédio da esquerda. No prédio da direita podemos pegar o elevador e encontrar pessoas falando em diversos idiomas. Siga em frente nesta última rua e sairá da cidade. Você encontrará Bianca aqui, então, prepare-se para batalhar com ela!



Se a sua escolha foi :	Snivy	Tepig	Oshawott
Bianca usa:	Herdier lv.18 Munna lv.18 Pansear lv.18 Dewott lv.20	Herdier lv.18 Munna lv.18 Panpour lv.18 Servine lv.20	Herdier lv.18 Munna lv.18 Pansage lv.18 Pignite lv.20






Fique atento, embora Bianca tenha o inicial de fraqueza ao seu, agora ela tem o macaquinho de vantagem ao seu inicial. Recupere seus pokémons após a batalha e siga para o deserto.

DESERT RESORT E O RELIC CASTLE

Saindo de Castelia estará numa rota desértica. Cheren estará aqui te esperando para mais uma batalha!



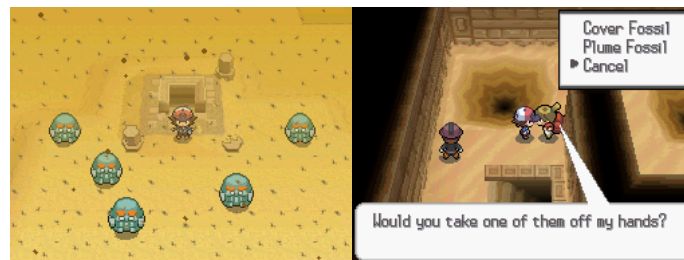
Se a sua escolha foi :	Snivy	Tepig	Oshawott
Cheren usa:	Pidove lv.20 Liepard lv.20	Pidove lv.20 Liepard lv.20	Pidove lv.20 Liepard lv.20

		
Pansage lv.20	Pansear lv.20	Panpour lv.20
		
Pignite lv.22	Dewott lv.22	Servine lv.22

Cheren agora tem o macaquinho do mesmo tipo que seu inicial. Assim que derrotar Cheren, vamos explorar a rota desértica. Aqui os pokémons selvagens aparecem pela areia. Repare que existem alguns canteiros diferentes de areia. A areia por onde você anda e deixa pegadas não aparece pokémons. Os pokémons aparecem na areia mais funda, aquela que você anda e deixa um rastro de sombra. Sandile, Darumaka e Scraggy são os pokémons que aparecem na areia. Quando estiver enfrentando os treinadores haverá efeito de Sandstorm permanente nas batalhas, que fere a cada rodada pokémons que não são dos tipos pedra, terra ou metálico. Por aqui há uma casa onde recuperam os seus pokémons e outra onde você pode receber o TM28 - Dig. Ao norte desta área há uma pista que vai para a esquerda, siga por ela, passe por debaixo de uma ponte onde trafegam caminhões e entre no deserto propriamente dito.



Haverá um daqueles treinadores que é médico, batalhe com ele e tenha seus pokémons restaurados. Nas areias daqui poderão aparecer também Maractus, Dwebble e Sigilyph. Procure passar por cada cantinho do deserto, pois por aqui encontramos alguns itens bastante úteis, use e abuse do Dowsing MCHN. Vá percorrendo o deserto enfrentando os treinadores (lembre-se que os Pokémon Ranger te dão berries após as batalhas). Ao norte do deserto você encontrará duas entradas para as ruínas. Entre naquela que estiver rodeada de estátuas de Darmanitan no Zen Mode. Este é o Relic Castle, onde podemos encontrar o pokémon fantasma Yamask. Você notará que aqui há algumas porções de areia movediça, é possível andar normalmente sobre elas, mas cuidado para não correr, pois se tentar correr a areia movediça irá te arrastar para o buraco, fazendo você cair no andar de baixo. Passando pela segunda porção de areia movediça, fale com a menina e ela te dará para escolher duas opções: Cover Fossil (que revive em Tirtouga) e Plume Fossil (que revive em Archen). Escolha o fóssil que preferir, ele poderá ser revivido no museu do 2º ginásio (com a balconista da direita) e virá no lv.25.



Após conseguir o seu fóssil, retorne à pista principal da rota desértica. Vá andando para o norte do local onde você e Cheren batalharam, passe por debaixo de outra ponte por onde passam caminhões, enfrente um último treinador aqui e siga rumo a próxima cidade.

### NIMBASA CITY, A CIDADE DA DIVERSÃO

Cheren e Juniper estarão te aguardando na entrada da cidade. A profª dará a vocês algumas Ultra Balls, muito gentil da parte dela. Entrando na cidade, estarão alguns capangas da Equipe Plasma prestes a atacar um velhinho, que pedirá por sua ajuda. Enfrente-os e faça-os fugir. Esse velhinho é ninguém menos do que aquele que toma conta do DayCare, ele lhe dará como gratificação uma bicicleta! Agora já podemos andar de bike, além de termos permissão para cruzar pokémons no DayCare. Quando o vovozinho sair, Bianca virá e irá mencionar sobre algumas das atrações da cidade, mais particularmente do Pokémon Musical Hall, o qual ela mais quer ver. Vá ao Centro Pokémon e recupere seus pokémons, caso queira aproveitar, a lojinha deste Centro vende alguns TMs. Esta cidade tem alguns locais interessantes para se visitar.



A construção logo à direita do Centro é o Battle Subway. Ao se aproximar dele, uma menina virá e te dará um Vs. Recorder. Os metrô que existem neste local funcionam como uma Battle Tower, cada linha de metrô tem uma cor que indica um tipo de batalha diferente. Em uma das linhas (Brown Line) não há batalhas, o metrô te levará a uma outra cidade (Anville Town) que só pode ser acessada via linha marrom do metrô. Em Anville não há muito o que fazer, mas tem uma pessoa

que lhe dará uma Rare Candy e uma outra que lhe dá um item diferente toda semana. Nos fins de semana costumam aparecer gente nova na cidade que aceita trocar itens com você. Se quiser saber mais sobre a Battle Subway, tem um mini-guia no fim do detonado. De volta a Nimbasa, na casa ao norte do PokéCenter há uma pessoa que te dá Sun Stone, pedra necessária para evoluir Cottonee e Petilil. Na casa logo à esquerda dessa você consegue o HM04 - Strength, necessário para empurrar grandes pedras (ele só será liberado quando obtiver a insígnia desta cidade). A velha senhora desta casa lhe dará um Soothe Bell se mostrar um pokémon feliz a ela.



Ao norte da cidade, Bianca estará te esperando na entrada do Pokémon Musical Hall, mesmo se tentar sair da cidade pela esquerda, ela virá e te chamará. Lá dentro, um homem te dará o Prop Case, que serve para por alguns acessórios em seu pokémon. Depois que Bianca sair, procure uma menina aqui, ela irá te dar o TM49. Saia também, você verá Bianca conversando com o pai dela, que não gosta nada da ideia de ela sair numa jornada pokémon. Ela, a líder do ginásio desta cidade, aparecerá para convencer o pai de Bianca a deixá-la livre. Após presenciar essa cena, talvez queira visitar os estádios que ficam ao lado do PokéMusical. No campo menor (Small Court) podemos encontrar jogadores de tênis ou basquete, já no campo maior (Big Stadium) podem aparecer jogadores de beisebol, futebol ou futebol americano. Você poderá batalhar com um dos jogadores de cada estádio, o esporte que estarão jogando dependerá do dia da semana. No campo menor jogam tênis nas segundas, quartas, sextas e domingos, já basquete jogam de terça, quinta e sábado. No campo maior, jogam beisebol de segunda, quinta e domingo, futebol às terças e sextas, e por fim, futebol americano nas quartas e sábados.



Volte à entrada da cidade (onde você batalhou com aquele capanga da Equipe Plasma) e siga pela direita, passando por baixo de um arco com pentágonos coloridos que piscam. Você acaba de entrar em um parque de diversões e logo adiante avistará N. Ele irá te convidar para um passeio na roda gigante. Enquanto apreciam a vista, N contará sua visão sobre mundos separados para humanos e pokémons. N vê os pokémons como seus amigos e acredita que eles não devem ser utilizados como brinquedos (é por isso que ele sempre usa pokémons que você encontra pelas redondezas do local em que batalham, ele deixa livre os pokémons que "captura"). Ao sair da roda gigante, membros da Equipe Plasma virão. Isso mesmo, N está trabalhando com Ghetsis como líder da Equipe Plasma! Embora tenha um gênio pacífico, ele é o líder da organização criminoso deste continente. Ele te desafiará numa batalha!



N usa:



Sandile lv.22



Darumaka lv.22



Scraggy lv.22



Sigilyph lv.22

Ele tem na mão alguns pokémons que você viu recentemente no deserto, portanto, não deve ter muitos problemas para derrotá-lo. Os vilões irão embora após a batalha. Recupere seus pokémons e volte aqui no parque de diversões. A casa com luzes coloridas é a entrada de uma montanha russa, ou melhor, do nosso 4º ginásio! Pegue sua Fresh Water com o porteiro. Aqui você terá que percorrer o ginásio nos carrinhos da montanha russa. Existem alguns botões coloridos no chão que você deve pisar para mudar a direção dos trilhos por onde percorrem os carrinhos. Tome cuidado pois alguns treinadores irão sair dos carrinhos quando você for embarcar neles. A líder está na última plataforma.



Elesa usa:



Emolga lv.25



Emolga lv.25



Zebstraika lv.27

Dica: Como Emolga é parte tipo voador, golpes terrestres não irão afetá-lo. Nele, prefira golpes tipo pedra, ou gelo, caso possua. Tome cuidado ao usar golpes físicos, pois poderá ficar paralisado. Evite por em campo voadores e aquáticos.

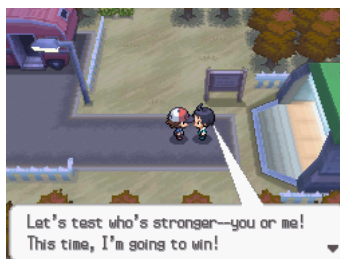


Obtenha os volts que carregam o seu porta-insígnia

Agora que derrotou a líder, há uma coisa que talvez te interesse. É possível voltar todos os dias para a roda gigante para batalhar com um treinador. Ele estará te esperando em frente à roda gigante e irá te chamar para um passeio nela após as batalhas. Em cada estação do ano aparece um treinador diferente para se batalhar aqui e ele pode variar se você estiver jogando como menino ou como menina.

















#### PASSANDO PELA LOSTLORN FOREST E DRIFTVEIL DRAWBRIDGE

Para continuarmos nossa jornada, o caminho que devemos tomar é aquela saída da esquerda de Nimbasa. Porém existem alguns lugares onde podemos dar uma passadinha, sugiro que exploremos esses lugares antes de prosseguirmos. Recupere seus pokémons. Ao norte da cidade, siga pela direita e saia pela rota 16. Há alguns treinadores aqui que você pode batalhar (lembre-se que policiais só batalham pela noite). A passagem que temos mais à direita está interdita, então siga pelos matinhos ao norte. Neles, podemos achar Minccino, Trubbish, Liepard, Gothita (em Black apenas) e Solosis (em White). Nos matinhos que se sacodem, poderão aparecer Emolga e Cincino, se procurar bem. Você irá notar uma pedra gigante por aqui fechando uma passagem. Se ainda não o fez, ensine a técnica do HM Strength para um de seus pokémons. Você será capaz de empurrar essas grandes pedras com essa técnica. Ao norte do local existe a Lostnorn Forest. É neste local onde se encontra o Zoroark do evento dos cães lendários shiny. Por ora, por aqui só podemos encontrar alguns itens, e pelos matinhos, formas evoluídas de pokémons que já vimos, como Swadloon e Tranquill, enquanto os matinhos que se sacodem possui opções bem diversificadas, como Unfezant e Leavanny, além de Pansage, Pansear, Panpour, Emolga, Whimsicot (Black) e Lilligant (White), e claro, Audino. Ao norte vemos um trailer onde vive uma mulher que não fala. Se vier aqui com um dos cães lendários shiny, ela sairá do trailer e começará uma batalha contra Entei (se você tiver Raikou), Suicune (se você tiver Entei) ou Raikou (se você tiver Suicune), mas que na verdade nada mais é do que um Zoroark transformado no lv.25.

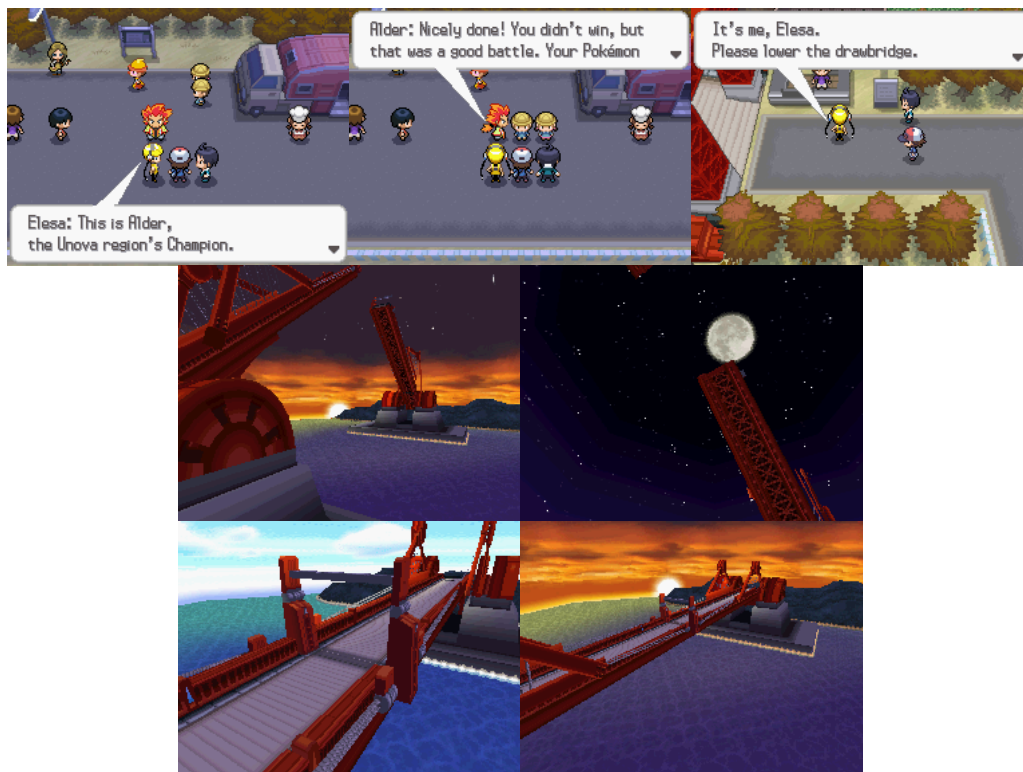


Se quiser, pode aproveitar que agora tem uma bike para voltar rapidamente a alguns lugares do jogo. Na Pinwheel Forest existe um pequeno espaço no cercado à direita por onde é possível passar (antes uma pessoa bloqueava este local). Nesta área poderá achar alguns itens. Caso queira, volte até Striaton (cidade do 1º gym) e saia pelo sul, haverá uma daquelas pedras de se usar Strength, empurre-a para chegar até o item. Aproveite também e continue indo até Nuvema Town, entre no

laboratório da profª Juniper, ela irá te dar o TM54 caso tenha visto ao menos 30 pokémons. Nada mais a fazer, volte até Nimbasa e agora sim siga pela saída da esquerda da cidade. Assim que entrar na rota, Cheren irá se mostrar, a fim de batalhar.

Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Cheren usa:	 Liepard lv.24	 Liepard lv.24	 Liepard lv.24
	 Tranquill lv.24	 Tranquill lv.24	 Tranquill lv.24
	 Pansage lv.24	 Pansear lv.24	 Panpour lv.24
	 Pignite lv.26	 Dewott lv.26	 Servine lv.26

Depois de derrotá-lo você vai encontrar Elesa novamente. Ela quer que vocês conheçam alguém e irá levá-los para ver Alder. Ele é nada mais, nada menos, que o campeão da Elite 4! Alder quer testar você e Cheren em uma batalha em dupla contra duas crianças. Cheren vai curar seus pokémons e você poderá fazer uma batalha ao lado de Cheren. Após isso estará livre para batalhar com os outros treinadores desta rota. Após explorar o lugar, verá Elesa e Cheren mais uma vez. Elesa irá pedir para que desçam a ponte levadiça para que você possa atravessá-la. Aprecie a cena.



Enquanto estiver atravessando a ponte, repentinamente poderão aparecer algumas sombras no chão, de alguma coisa que está prestes a cair do céu. Quando avistar essas sombras, ande por cima delas, pois irá conseguir um item, uma pena que serve para aumentar algum stat de seu pokémon. Além de itens, essas sombras funcionam como os matinhos que se mexem e os montinhos de poeira das cavernas, tendo a chance de aparecer Ducklett nessas sombras. Termine de atravessar a ponte e chegará na próxima cidade.

#### DRIFTVEIL CITY E O COLD STORAGE

Ao se aproximar, verá Cheren conversando com o líder desta cidade, Clay. Você saberá que a Team Plasma está por aqui. Da entrada da cidade, entre na segunda casa que avistar. Aqui existe uma pessoa que ensina os golpes Grass Pledge, Fire Pledge e Water Pledge para qualquer pokémon inicial, de qualquer geração, dependendo de seu tipo. Esses golpes causam um efeito especial quando utilizados ao mesmo tempo numa batalha em dupla. Vá restaurar seus pokémons no Pokémon Center (aproveite que vai pra lá e consiga Repeat Ball com uma pessoa no andar de cima), se quiser, na lojinha deste Centro vendem Dusk Balls. Na casa ao sul do Centro uma pessoa te dará uma Shell Bell caso você já tenha visto 50 pokémons diferentes pelo jogo. Na casa à esquerda do Centro uma pessoa pergunta por um golpe (cada dia ela pergunta um golpe diferente), mostre um pokémon com o golpe que ela pedir e receba Heart Scale. Na outra casa uma pessoa está oferecendo um Basculin em troca de seu Minccino, caso possua um e esteja interessado, faça a troca.



Na parte esquerda da cidade verá uma área encoberta com um pavilhão (Driftveil Market), aparentemente é um tipo de feira, onde são vendidos itens diversos, como ervas, por exemplo. É possível entrar nesse lugar pelo norte e pelos lados também, dependendo do lugar onde você entrar pode ter acesso a um item. Você verá um motoqueiro do lado de fora dessa venda, logo à esquerda. Ele irá fazer uma batalha 3×3 com você, caso aceite. Se estiver jogando Black, será uma batalha rotacional. Se for White, será uma batalha em trio. Ambas dispõem de 3 pokémons em cada lado do campo, porém nas batalhas rotacionais apenas o pokémon que estiver na frente é que atacará. Você pode girar os seus pokémons no campo sem gastar um turno para isso, escolhendo assim qual pokémon ficará na frente em cada turno. As mesmas regras valem para o seu adversário, portanto, tenha cuidado, se por exemplo você quiser derrotar o pokémon de terra do adversário usando um tipo água, talvez você seja surpreendido pela rotação no campo adversário, com a troca daquele tipo terra por um elétrico. Já nas batalhas em trio, seus três pokémons atacarão em cada turno, mas com um detalhe: o pokémon que estiver na ponta da esquerda não atingirá o adversário da ponta da direita, e vice-versa, para ambos os lados. Somente o pokémon do meio pode acertar qualquer um do campo adversário, portanto, veja bem quem você vai deixar no meio.



Seguindo para o sul encontraremos o Cold Storage. Nos matinhos daqui encontramos de novidade Vanillite, um tipo gelo. Pegue alguns itens e treinadores e siga em direção à construção à esquerda deste local. Cheren irá aparecer por aqui (esse rival está em todo lugar hein?). Entre neste lugar, aparentemente é uma espécie de frigorífico. O chão é escorregadio em algumas partes, preste atenção por onde estiver deslizando. Enfrente os treinadores no caminho. Chegará a um contêiner, junte-se a Cheren aqui e derrote alguns membros da Equipe Plasma. Zinzolin, um dos 7 sábios, estará aqui também. Após derrotá-los, Clay chegará com seus homens e irá levar embora os plasmáticos. Saia também e volte à cidade.



Recupere seus pokémons e vá para o extremo norte da cidade, siga então pela direita até encontrar Cheren, Clay e a Equipe Plasma novamente. Ghetsis estará aqui para enrolar Clay, fazendo ele libertar seus rapazes. Após uma discussão, todos irão embora e você poderá entrar no edifício de uma construtora que há bem aqui. Essa construtora é também o ginásio de Clay. Recolha seu Fresh Water com o porteiro do ginásio e siga em direção a uma plataforma de metal. Essas plataformas terão placas com uma seta para cima e outra para baixo. Elas funcionam como um elevador, utilize-as para fazer as plataformas subirem ou descerem. O líder estará nas profundezas do subsolo.



Clay usa:



Krokorok lv.29



Palpitoad lv.29



Excadrill lv.31

Dica: Num ginásio de terrestres, tipos aquáticos e de gelo são bem-vindos. Em Palpitoad, melhor um tipo planta. Considerando os tipos noturno e metálico dos outros dois, um tipo lutador também seria uma boa opção. Nem pense em usar elétricos aqui.















Sinta o tremor desta belezinha

SEGUINDO EM DIREÇÃO A CHARGESTONE CAVE

Recupere seus pokémons e saia pela esquerda da cidade. Você verá Bianca por aqui. Já sabe o que isso quer dizer...



Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Bianca usa:	 Herdier lv.26  Musharna lv.26  Pansear lv.26  Dewott lv.28	 Herdier lv.26  Musharna lv.26  Panpour lv.26  Servine lv.28	 Herdier lv.26  Musharna lv.26  Pansage lv.26  Pignite lv.28

Derrote-a e você será premiado com o HM02 - Fly! Com esta técnica, seu pokémon poderá fazer você voar para qualquer cidade já visitada antes. Aproveite e voe até Nuvema Town, entre no laboratório da profª Juniper, ela irá te dar o TM17 caso tenha visto ao menos 60 pokémons. Retorne ao local onde batalhamos com Bianca. Nesta rota que estamos entrando, encontraremos pelos matinhos pokémons como Deerling, Karrablast e Foongus. Deerling terá uma coloração diferente dependendo da estação do ano que estiver. Falando nisso, nos meses de inverno costumam aparecer Vanillish no lugar dos Tranquills que geralmente aparecem por aqui. Fique atento aos itens que for recolher do chão, alguns deles podem ser, na verdade, Foongus. Enfrente os treinadores que encontrar. No caminho, haverá um centro de pesquisas das estações do ano, um dos pesquisadores está estudando a mudança de forma de Deerling pelas estações. Se você tiver capturado esse pokémon, venha mostrá-lo a este pesquisador em cada estação do ano, quando ele tiver visto a última forma de Deerling, ele te dará uma Leaf Stone. Nesta rota, verá uma casa de telhado vermelho onde você pode ir para restaurar seus pokémons. Uma menina nesta casa de dá Shiny Stone.



Ao norte da rota está localizada a Chargestone Cave. Só que não é possível entrar, a entrada está bloqueada por uma teia de aranha. Tente mexer nela e Clay aparecerá! Ele removerá aquela teia para você com a ajuda de Krokrokok. O que ele veio fazer aqui? Te entregar um TM, que todo líder entrega após a batalha. Não sei se reparou, mas o desajeitado aqui esqueceu de te entregar o TM dele quando você o derrotou. Enfim, agora poderá entrar na caverna. Logo na entrada, dois membros da Triade das Sombras irão surgir do nada e te pegarão. A Triade das Sombras é composta por três servos fiéis de N e Ghetsis, e que aparecem e desaparecem misteriosamente no ar, feito ninjas. Eles irão te levar até N, que está na caverna. Ele não irá batalhar com você ainda e irá seguir caverna a dentro. Por aqui podemos encontrar pokémons como Boldore, Joltik, Klink, Ferroseed e, se procurar bem, Tynamo. Nesta caverna é possível evoluir Magneton e Nosepass caso eles subam de level - provavelmente você não possui esses pokémons a essa altura do jogo, mas fica como informação.



Você verá um tipo de cristal azul impedindo a passagem. Quando se aproximar dele, Bianca aparecerá, junto com a profª Juniper. Enquanto a profª está fazendo suas pesquisas na caverna, Bianca é sua guarda-costas. Receba um Lucky Egg da professora, item que aumenta em 50% a experiência ganha numa batalha, ótima para seu pokémon segurar enquanto estiver treinando. Para mover os cristais azuis do caminho, você deve empurrá-los em direção a algumas grandes pedras de cor azul, elas emanam uma energia elétrica que atrai esses cristais. Se empurrar para qualquer outra direção, eles não sairão do lugar. Vá abrindo caminho pela caverna, enfrentando treinadores e recolhendo itens. Em certo ponto Bianca e Juniper virão te encontrar de novo. Siga o caminho ao sul até chegar numa ponte. Você será cercado pela Triade das Sombras novamente, eles farão você atravessar a ponte. Continue explorando e até encontrar uma passagem que te leva ao andar de baixo da caverna.



Você verá dois carinhas um do lado do outro por aqui. Fale com eles para conseguir uns Nuggets. Se tomar o caminho à esquerda deles poderá voltar ao andar de cima e ter acesso a um item. No caminho à direita deles haverá um doutor, lute com ele para seus pokémons serem recuperados após a batalha. Enquanto estiver na caverna, quando precisar de uma dose de recuperação, venha falar com esse médico. Logo adiante haverão alguns soldados da Team Plasma, os quais você deverá batalhar para seguir em frente. Após passar por eles haverão dois caminhos a seguir. Siga pela esquerda, descendo um andar abaixo. Enfrente os treinadores e pegue os itens desse andar, depois suba de volta ao andar onde você enfrentou os Plasmas e suba mais um andar por aquele caminho da direita. Termine de explorar este último andar e então encontre N. Agora sim ele irá batalhar com você, e desta vez, usando os pokémons que você viu pela caverna.



N usa:



Boldore lv.28



Joltik lv.28



Ferroseed lv.28



Klink lv.28

Após a batalha, Bianca e Juniper chegarão ao seu encontro. N não suporta a ideia de Juniper mandar treinadores capturar todos pokémons para completar a Pokédex e sai da caverna. Após isso, a saída da caverna estará liberada.

### MISTRALTON CITY E A CELESTIAL TOWER

Trate de ir curar seus pokémons. Ao tentar seguir para o norte da cidade, Cedric, o pai da profª Juniper, aparecerá, ele falará uma atualização na sua pokédex para que seja possível ver as diferenças de formas de pokémons. Você verá também Skyla, a líder do ginásio desta cidade. Ela irá seguir em direção à Celestial Tower, logo logo iremos para lá também. Na casa à direita do PokéCenter vivem os Move Remember e Move Deleter dessas versões, um fará seu pokémon reaprender um golpe antigo a custo de um Heart Scale, enquanto o outro faz seu pokémon esquecer de algum golpe, ainda que seja um golpe de HM, que não podem ser esquecidos. Se quiser, explore um pouco o aeroporto que tem à esquerda da cidade, é possível achar alguns itens lá usando o Dowsing MCHN.



Saia de Mistralton pelo norte. Você acaba de entrar numa rota onde tem gramado alto, nesse matinho não dá para passar se estiver montado em sua bicicleta. Há uma pista estreita aqui, mas também não é possível andar de bike sobre ela, você terá de andar a pé sobre essa pista estreita se quiser evitar passar pelos matinhos. Tome cuidado para não perder o equilíbrio quando estiver andando sobre elas, como são muito estreitas, você pode acabar caindo no matinho. Entre os treinadores que encontramos nessa rota, estará um que te desafiará numa batalha rotacional (se estiver jogando Black) ou em uma batalha em trio (se for White). Nos matinhos pode aparecer Zebstraika e, nos meses de inverno, Cubchoo. Prossiga seguindo para o norte e encontrará a Celestial Tower. Se quiser, um pouco antes tem um caminho que segue pela direita onde encontramos uma casa, nela a senhora pode curar seus pokémons. É bom curar seus pokémons antes de entrar na torre.



Pela torre, você verá várias lápides que foram construídas em memória a pokémons que faleceram. Apenas dois pokémons poderão aparecer enquanto anda pela torre: Litwick e Elgyem. Vá subindo a torre, enfrentando o pessoal que estiver no caminho. Em um dos andares haverá uma enfermeira que cura seus pokémons após a batalha. No topo da torre encontrará Skyla. Dê um toque no grande sino que tem aqui e a líder voltará para seu ginásio. O que você acha? Use fly para voar de volta a Mistralton e vamos para o ginásio! Ele é na verdade uma das bases do aeroporto, aquela que está situada ao norte da pista de aviões. Obtenha um Fresh Water com o porteiro daqui. A primeira coisa que você notará são os canhões que temos neste ginásio. Estas serão as ferramentas que você vai utilizar para se locomover pelo ginásio. Você deverá entrar nos canhões fazendo o papel de homem-bala. É possível entrar nos canhões de qualquer lado (se atente a isso), eles vão abrir para que você entre e, em seguida, você será atirado na direção em que você entrou no canhão. A líder estará te aguardando na plataforma mais alta deste ginásio.



Skyla usa:



Swoobat Lv.33



Unfezant Lv.33



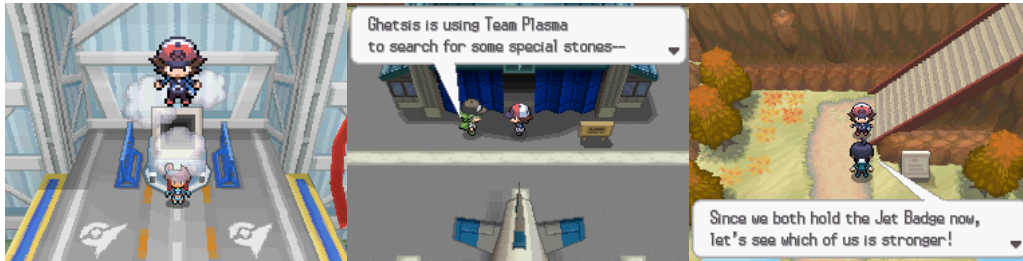
Swanna Lv.35

















Dica: Pokémons voadores podem cair usando seus golpes elétricos, de pedra e de gelo. Evite tipos lutadores, de planta e insetos, pois poderão sofrer um pouco aqui.



Consiga o jato para continuar voando nessa jornada

Pule no canhão atrás de Skyla e será arremçado para fora do ginásio, indo de cabeça direto para o teto... ok, talvez não pelo teto, mas te deixará na entrada do ginásio. Saia e N estará e esperando do lado de fora. Ele irá comentar sobre as Light e Dark Stones e irá embora. Vá restaurar seus pokémons. Entre na casa acima do PokéCenter e fale com o garoto de boné, ele dirá que guardou um tesouro na parte de baixo da pista de aviões, se você for para lá encontrará o TM40. Saia pelo norte da cidade e siga pelo caminho da direita (aquele passando uma casa onde curam seus pokémons). Explore esse local, caso ainda não tenha feito, e continue indo ao norte, até encontrar Cheren. Bem, vamos a mais uma batalha contra o nosso rival.



Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Cheren usa:	 Unfezant lv.33	 Unfezant lv.33	 Unfezant lv.33
	 Liepard lv.33	 Liepard lv.33	 Liepard lv.33
	 Simisage lv.33	 Simisear lv.33	 Simipour lv.33
	 Pignite lv.35	 Dewott lv.35	 Servine lv.35

Após a batalha, Alder, que assistia tudo do topo do penhasco, irá pular de lá. Ele irá te presentear com o HM03 - Surf. Sabe o que isso significa? Agora você poderá nadar pelas águas de Unova! Cuide já de ensinar a técnica Surf a um de seus pokémons. Antes de prosseguirmos pela caverna que há em cima do penhasco de onde Alder pulou, vamos voltar a alguns lugares que antes não podíamos acessar por não podermos nadar. São opcionais, porém é importante visitá-los, depois retornaremos aqui.




### EXPLORANDO UNOVA COM SURF

A primeira coisa que provavelmente você terá interesse é a captura de dois lendários do trio de mosqueteiros. Eles estão em um bom level a esta altura do jogo, portanto, vamos a eles!

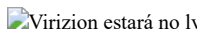
Voe até a Driftveil City. Vamos aproveitar que estamos aqui para ver como o Surf funciona. À direita do Centro Pokémon verá o mar. Faça seu pokémon usar Surf aqui, chegando até um farol com um item. Enquanto está surfando, poderão aparecer pokémons como Frillish, que é o pokémon equivalente ao Tentacool que encontrávamos pelos mares nas versões anteriores. De vez em quando você poderá ouvir a água borbulhando, formando um pequeno círculo. Nade por cima desse local e um pokémon incomum aparecerá, tal como os matinhos que se mexem, os montinhos de areia das cavernas e as sombras de uma ponte. Por aqui podem aparecer Alomomola nesses locais de água borbulhando. Mais raramente podem aparecer também alguns Jellicent. Em lugares com águas mais calmas, em vez de Frillish, aparecem Basculin. Os Basculin de listra vermelha aparecem em Black, e os de listra azul, em White. Porém será possível achar o Basculin de sua versão oposta justamente nas águas que borbulham.

Antes de continuarmos, é importante que você traga consigo um pokémon que saiba usar o golpe Flash. É o TM70, que você recebeu naquele beco de Castelia City. Iremos entrar numa caverna escura onde será preciso desse golpe para iluminá-la. Além disso, será preciso um pokémon com a técnica Strength. É bom se equipar com algumas Ultra e Dusk Balls, elas podem ser compradas no PokéCenter daqui mesmo de Driftveil. Saia pela esquerda de Driftveil e use Surf no riacho verde. Você perceberá que será possível chegar até alguns itens que a pé não era possível pegá-los. Vá subindo a rota e surfe no córrego mais ao norte da rota, perto da Chargestone Cave. Vá surfando à direita e encontrará outra caverna, a Mistralton Cave. Você verá que lá dentro é escuro e sua visibilidade do lugar é limitada. Faça seu pokémon com Flash clarear a caverna. Por esta caverna podem aparecer alguns Axew, caso esteja interessado em capturá-lo. Vá enfrentando os treinadores, pegando os itens e empurrando as pedras para os buracos. Após subir alguns andares, um homem te verá e irá falar sobre o trio de mosqueteiros. Siga caminho até o fundo da caverna. Aqui está nosso primeiro lendário!

 Cobalion estará no lv.42, boa sorte para capturá-lo!



Se sua equipe não estiver bem treinada, poderá passar por alguns apuros com Cobalion. Salve sempre antes de começar a batalha com um lendário, caso ocorra qualquer imprevisto durante a batalha, você poderá voltar de onde salvou. Agora que você encontrou Cobalion, os outros dois lendários mosqueteiros irão aparecer em seus respectivos locais. Terrakion ainda não está acessível neste ponto do jogo, mas Virizion está, ele habita a Pinwheel Forest. Saia desta caverna e voe até Nacrene, saindo pela esquerda. Na floresta, procure por um pequeno espaço no cercado à direita. Se seguir o caminho de baixo e usar Surf, passando por baixo das pontes, você chegará a um item. Volte e siga o caminho pela direita, passe por um tronco e verá uma passagem logo ao norte deste lugar. É aqui que está nosso segundo lendário.

 Virizion estará no lv.42, boa sorte para capturá-lo!

Este aqui pode ser mais chato para capturar, pois o Giga Drain, além de te enfraquecer, vai recuperando o HP dele, o que torna difícil enfraquecê-lo. Fazê-lo dormir pode ajudar bastante.

Tem um lugar onde podemos ir agora onde recebemos um ovo especial. Voe até Accumula Town. Aproveite para entrar no PokéCenter para depositar um pokémon no PC e deixar um espaço vago na equipe, pois, para receber o ovo, você deverá estar carregando no máximo 5 pokémons. Veja se está trazendo alguém com Strength também. Saindo pelo sul da cidade você estará na primeira rota do jogo. Repare que há um lugar onde é possível usar Surf à esquerda da rota. Você chegará a uma nova área onde poderá pegar alguns itens e treinadores. Continue andando até chegar a uma rota marítima. Haverão águas rasas, por onde você pode andar, como também águas agitadas, que formam uma correnteza, te arrastando para a direção em que estão correndo. Vá explorando o local até encontrar terra firme, à esquerda da rota.



Suba uma escadaria e logo avistará uma casa. Aqui encontrará uma pessoa que cura os seus pokémons e uma outra que te dará o ovo. Deste ovo, nascerá um Larvesta no lv.1. Para o ovo chocar, será preciso que você dê 10455 passos, logo, caso queira que ele nasça, terá que andar muito, sem desistir, pois demora... sem falar que ele só evolui no lv.59. Enquanto isso, continue explorando a rota. Certifique-se de recolher todos os itens que tiver por esta área, pois entre eles, estará o HM05 - Waterfall (técnica que futuramente usaremos para subir cachoeiras) e também o TM24 - Thunderbolt, um grande golpe elétrico. No fim teremos um pátio daqueles matinhos de batalhas em dupla, onde Crustle é um dos pokémons que aparecem nele. Se está pensando em treinar para o próximo ginásio, este gramado é o ideal neste ponto do jogo, visto que aparecem pokémons em lv.32-35 (tão alto quanto o level dos pokémons da última líder).

### ATRAVESSANDO A TWIST MOUNTAIN

Antes de continuarmos, há mais alguns cantinhos onde podemos passar, devido ao Surf:

- Em Nuvema Town, entre no laboratório da profª Juniper, ela irá te dar o TM10 caso tenha visto ao menos 100 pokémons.
- À esquerda de Striaton City tem uns laguinhos para surfar, use o Dowsing MCHN por aqui.
- Pegue alguém com Flash, saia de Striaton pela esquerda, suba ao norte e vire à esquerda novamente, até chegar naquela caverna onde você e Cheren batalharam juntos contra a Equipe Plasma (Wellspring Cave). Surfe aqui e pegue os itens. Explore o andar de baixo também, lá terá de usar Flash.
- Na rota à direita de Nacrene, haverá um treinador e alguns itens atravessando o lago.

Agora sim, voe de volta para Mistralton e retorne ao local onde Alder tinha te dado o HM Surf. Suba a escadaria e entre na caverna. Você encontrará Cheren aqui, além de Clay. Ele dirá algumas coisas sobre a Team Plasma enquanto Cheren irá adentrar a caverna. Você notará que este lugar tem uma certa semelhança com uma mina, além de ter uma complexa rede de cavernas. Não tem muito como se perder aqui pois alguns caminhos ficam inacessíveis, dependendo da estação do ano que estiver (ocorrendo chuva, neblina e até mesmo neve). A neve que enche esta área nos meses de inverno irá facilitar o seu acesso a certos lugares, mas também bloqueará alguns túneis. Pokémons como Cubchoo e Cryogonal aparecem pelas cavernas mais facilmente nos meses de inverno.



Vá recolhendo os itens que estiverem ao seu alcance. Haverão diversos treinadores pelo caminho, esteja preparado para algumas batalhas. É por essas cavernas que encontrará uma grande pedra de gelo que evolui Eevee em Glaceon, se ele subir um level perto dela - provavelmente você não tem um Eevee, mas fica como informação. Em um certo ponto, haverá um doutor pelo caminho. Batalhe com ele para ter seus pokémons recuperados. Quase no final do percurso, verá Cheren conversando com a Equipe Plasma, que em seguida irá embora. Então, poderá sair da caverna.

### ICIRRUS CITY E A DRAGONSPIRAL TOWER

Logo que entrar na cidade, Cedric aparecerá e contará sobre a Dragonspiral Tower. Siga para o Centro Pokémon. Existe um senhor que fica de frente ao balcão da enfermeira do Centro que compra itens pelo dobro do preço que os vendedores comuns compram. Por exemplo, um Nugget, que normalmente é vendido por \$5000 para os vendedores da lojinha do PokéCenter, pode ser vendido por \$10000 para este senhor. Sempre que quiser vender um item, venha falar com esse senhor, ele paga bem melhor que os balconistas das lojinhas. Falando neles, neste PokéCenter eles vendem os TMs dos golpes Blizzard, Thunder e Fire Blast, caso esteja interessado. Ainda neste Centro, há uma senhora que te dá o TM 31 - Brick Break.



Pela direita da cidade, verá que existe algumas poças de água. Se andar sobre elas, aparecerão pokémons como Stunfisk, Shelmet e Palpitoad. Porém, nos meses de inverno, essas poças estarão congeladas e você não poderá encontrá-los. Não fique triste, pois existe alguns cantinhos na cidade que só podem ser acessados quando é inverno, pois a neve encobrirá a cidade, e andando pela neve você pode alcançar alguns itens que em outras estações o relevo do lugar não permite que você chegue até eles. Além de itens, será possível chegar também a uma casa onde vive um ex-membro da Equipe Rocket. Esse é o mesmo Rocket que escondeu uma peça do Power Plant no ginásio de Cerulean, nas versões G/S/C e HG/SS. Porém agora ele se apaixonou e vive com esposa e filho nessa casa. Enfim, você conseguirá o RageCandyBar aqui. Esse item não tinha grande importância nas versões anteriores, mas em B/W ele faz despertar aquelas estátuas de Darmanitan que vivem no deserto, lembra? Sempre que quiser batalhar com aqueles Darmanitan (que possuem a habilidade de se transformar em sua forma Zen) basta vir a esta casa nos meses de inverno e pegar uma RageCandyBar.



Se quiser, visite as casas que estão pela cidade, você poderá conseguir itens de algumas pessoas. Você verá na cidade uma caverna com um portal de gelo. Bem, esta não é uma caverna qualquer, mas sim o nosso 7º ginásio. Siga para ele, caso esteja preparado. Fale com o porteiro do ginásio para que ele te dê um Fresh Water. Um ginásio de gelo, o que esperar dele? Um piso escorregadio! Só que não é só isso, você verá algumas peças de madeira no caminho, que tem um formato curvilíneo. Deslizando na direção delas você fará uma curva até chegar num "tapete" quadricular, que faz você parar de deslizar. Você notará que algumas porções do piso que não estão congelados terão a aparência de uma seta. Preste atenção na direção que elas apontam. Também tem alguns "botões" quadriculados que você deve pisar sobre eles, fazendo as engrenagens que existem no subsolo do ginásio girarem aquela peça de madeira curvilínea, possibilitando que você escorregue em ângulos diferentes. Você verá também algumas rampas de gelo com um grande abismo entre elas. Não hesite em deslizar sobre essas rampas, de forma alguma você cairá no abismo. Após ficar um pouco tonto com a estrutura deste ginásio, você encontrará o líder na parte superior dele.



Brycen usa:



Vanillish lv.37



Cryogonal lv.37



Beartic lv.39

Dica: Não limite-se apenas a golpes de fogo, caso possua alguém na sua equipe com golpes lutadores, de pedra, e até mesmo golpes metálicos, poderão se sair bem aqui. Esteja ciente que Beartic possui um golpe de água, por isso insisto que use outros tipos além de fogo (com exceção, claro, de voadores, de planta, de terra e dragões).



Conquiste a insígnia e esfrie a cabeça

Pule na grande rampa de gelo logo à esquerda e deslize até a entrada do ginásio. Saia e encontre Bianca e Cheren fora do ginásio. Brycen sairá também, pois sentiu a presença de alguém. Logo em seguida vocês serão surpreendidos pela Triade das Sombras! Eles vieram informar que N e Ghetsis estarão te aguardando na Dragonspiral Tower. Cheren e Brycen partirão imediatamente para lá, enquanto Bianca, bom, aparentemente ela deve estar meio confusa para isso. Recupere seus pokémons e saia pelo norte da cidade. Certifique-se de estar levando consigo um pokémon que saiba Strength.



Antes de entrar, encontre Cedric e receba dele o Old Gateau. Bianca virá ser a guarda-costas de Cedric e eles ficarão aguardando do lado de fora. Quando entrar, verá alguns pilares e a torre logo a sua frente. Se quiser, é possível surfar à direita desses pilares e enfrentar alguns treinadores, mas volte para entrar na torre. Nos matinhos de batalhas em dupla podem ser encontrados pokémons como Sawsbuck, além de Vanillish e Beartic nos meses de inverno. Dentro da torre poderão aparecer Golett, Mienfoo e Druddigon. Siga caminho subindo a torre. Em um andar verá Cheren, nele haverá vários pilares destruídos, onde é possível andar sobre eles. No outro andar você deve pular por algumas rampas (similares àquelas da torre de Ho-oh dos games de Johto). Você encontrará Cheren e Brycen enfrentando alguns capangas da Team Plasma, ajude-os a derrotá-los pelo caminho.

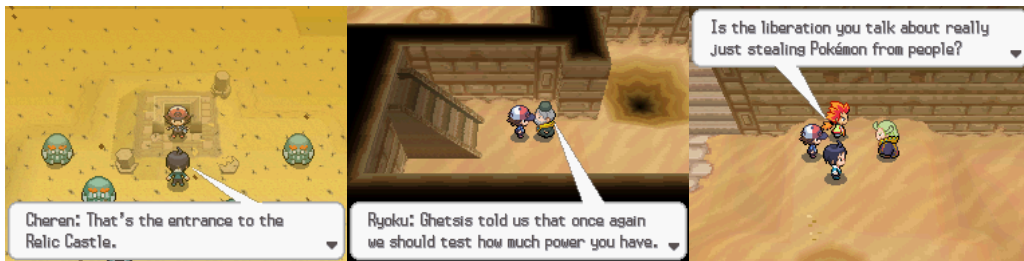


Suba para um andar de formato circular que gira em torno de um pilar. Suba mais um andar e sentirá um tremor, além de ouvir o rugido de uma fera. Você verá Giallo, um dos 7 sábios da Team Plasma. Você será cercado por quatro soldados, você terá de derrotá-los um a um e sem intervalo entre as batalhas. Após isso, encontre N no topo da torre. Você verá o lendário da versão oposta a sua (Zekrom em Black, Reshiram em White). A fera está sob o controle de N e levantará voo, levado N consigo. Cheren e Brycen finalmente irão te alcançar, porém já não podem fazer mais nada, e te levarão para a entrada da torre, onde Bianca e Cedric ficaram te esperando. Alder aparecerá e em seguida o grupo irá se espalhar, deixando você com Bianca, que diz para que vá visitar a Relic Castle.



### RELIC CASTLE (O RETORNO) E A TUBELINE BRIDGE














Use Fly até Nimbasa City e saia da cidade pelo sul. Na rota desértica, logo que passar por debaixo da ponte de caminhões, vire à esquerda e siga até o Desert Resort. Siga em direção àquela entrada das ruínas que está rodeada de estátuas de Darmanitan no Zen Mode (norte do deserto). Antes de entrar, Cheren virá te avisar que Alder já entrou. Lembre-se de andar, e não correr, sobre os poços de areia movediça, pois se correr será engolido para o buraco, fazendo você cair no andar de baixo. Siga em direção ao local onde está aquela menina que havia te dado um dos fósseis, da última vez que estivemos aqui. A pessoa que antes te barrava de prosseguir não irá mais barrá-lo, então desça as escadas. Você deverá seguir caminho para a parte mais subterrânea deste lugar.



Você terá que cair em algumas daquelas porções de areia movediça para ter acesso a alguns itens e para prosseguir ao encontro da Equipe Plasma. Em um dos andares, Ryoku, um dos 7 sábios, estará presente. Pela areia, poderão aparecer Krokorok e Cofagrigus. Quando cair no porão de areia verá Alder e Ghetsis. Cheren virá logo atrás de você. Eles irão falar sobre você despertar o dragão lendário oposto ao que N despertou. Quando sair do Relic Castle, você receberá um chamado da profª Juniper para que vá até Nacrene City. Alder irá voando para lá, faça o mesmo. Siga em direção ao museu/biblioteca/ginásio da cidade e encontre Juniper e Cedric, assim como Bianca e Alder. Lenora então sairá para falar com vocês e lhe dará um artefato do museu, dependendo de sua versão (Light stone em Black, Dark Stone em White), que futuramente fará com que você desperte o lendário. Por enquanto não podemos fazer mais nada, voe de volta para Icirrus.



Aproveite que está aqui para restaurar seus pokémons no Centro. Saia de Icirrus City pela direita, passando por aquele local com várias poças d'água (que estarão congeladas, caso seja inverno). Saia dessa área pelo norte, passando por baixo de uma ponte. Estará em mais uma rota com alguns itens e treinadores. O chão é um pouco escorregadio no inverno devido às poças congeladas. Ao norte desta rota existe uma área chamada Moor of Icirrus, aproveite para explorar esse lugar também, é bom que vá elevando os levels de seus pokémons, a batalha contra o último ginásio e a elite 4 já se aproximam. Depois de pegar os itens e enfrentar os treinadores desse local, retorne para a rota, seguindo para a direita, até achar a saída. Antes que consiga passar por ela, Bianca irá te avistar, e finalmente resolve travar uma batalha com você. Esteja preparado, pois desta vez todos os pokémons dela estão totalmente evoluídos.

Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Bianca usa:	 Stoutland lv.38	 Stoutland lv.38	 Stoutland lv.38
	 Musharna lv.38	 Musharna lv.38	 Musharna lv.38
	 Simisear lv.38	 Simipour lv.38	 Simisage lv.38
	 Samurott lv.40	 Serperior lv.40	 Emboar lv.40

Derrote-a e seu caminho para a Tubeline Bridge estará livre. Vamos atravessar mais uma ponte do jogo. Será possível ver um trem passando bem abaixo de seus pés! Você pode conseguir um item com uma pessoa nessa ponte. Ao longe avistará Ghetsis. Antes que se aproxime, a Triade das Sombras irá se teleportar e te empurrar até Ghetsis. Ele dirá mais algumas coisas sobre N e partirá. Assim que você deixar a ponte, um jogador de beisebol irá te avistar. Prepare-se, pois ele irá arremessar um item em sua direção, agarre-o! Haverá mais alguns treinadores para enfrentar nessa rota. Entre os pokémons selvagens que aparecem por aqui, estão Pawniard, Garbodor, Gothorita (em Black) e Duosion (em White). Há uma chance bem pequena de encontrar Gothitelle ou Reuniclus nos matinhos que se sacodem, dependendo de sua versão.



Ainda nesta rota tem o Shopping Mall Nine, um prédio onde se vendem os mais variados itens. Nos games anteriores esses MegaMarts ficavam nas grandes cidades, porém acho que Castelia e Nimbasa já possuem atrações demais para isso, até porque, seria estranho uma cidade ter um Dept. Store visto que agora as lojinhas ficam



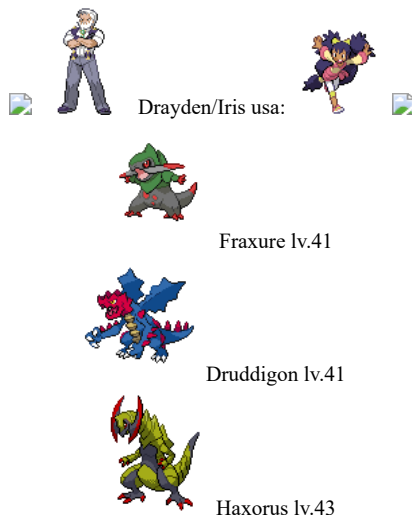
dentro dos PokéCenters. Enfim, você verá que este Shopping Mall é diferente daqueles Dept. Store que encontrávamos nos games anteriores, pois ele não tem elevador! Sem problemas quanto a isso, todos os andares podem ser acessados facilmente por escadas, graças ao gráfico 3D do jogo. Fale com todas as pessoas aqui, algumas delas aceitam batalhar com você. Faça algumas comprinhas caso queira e siga para a próxima cidade, saindo pela direita desta rota.

#### A SELVAGEM E MODERNA OPELUCID CITY

A primeira coisa que você irá reparar é na aparência da cidade, que varia entre as duas versões. Em Black, esta cidade tem uma aparência mais moderna e tecnológica, enquanto em White, ela possui uma aparência mais selvagem e voltada para a natureza. Até a música de fundo corresponde ao ambiente da cidade, sendo diferente nas duas versões. Fique tranquilo, embora diferentes em ambas as versões, a estrutura do cenário é o mesmo. Logo que entrar na cidade, verá Alder. Ele irá te levar até uma aglomeração de pessoas, ali estará Ghetsis e a Equipe Plasma. Depois do discurso, as pessoas irão se espalhar. Duas ainda ficarão ali, uma delas é Iris, que conhecemos em Castelia City. A outra é um senhor barbado, chamado Drayden. Alder irá falar com eles sobre os lendários dragões e irá embora. Drayden irá voltar para sua casa. Siga Iris até a casa de Drayden, ela mostrará o caminho. Lá dentro eles irão falar sobre Reshiram e Zekrom. Em seguida, um deles irá voltar para o ginásio desta cidade, dependendo de sua versão. Em Black, Drayden é o líder desta cidade, já em White, será Iris a líder!



Antes de seguirmos para o ginásio, recupere seus pokémons, caso ainda não tenha feito. Visite todas as casas da cidade e fale com todos, alguns irão te dar itens, outros farão batalhas rotacionais (em Black) ou em trio (em White) com você. As pessoas que fazem batalhas de 3x3 nesta cidade podem batalhar com você novamente uma vez por dia. Na cidade você encontrará uma construção com duas cabeças de dragão, pode entrar, aí é o ginásio. Essa será a última Fresh Water que o porteiro nos dará, tenha bom proveito dela. O ginásio consiste em andar sobre as estátuas de dragões de formato de serpente. Você deverá pular sobre algumas marcas no chão para fazer as cabeças, braços e corpos das estátuas se moverem, para abrir caminho. O nosso líder estará na plataforma do topo do ginásio.

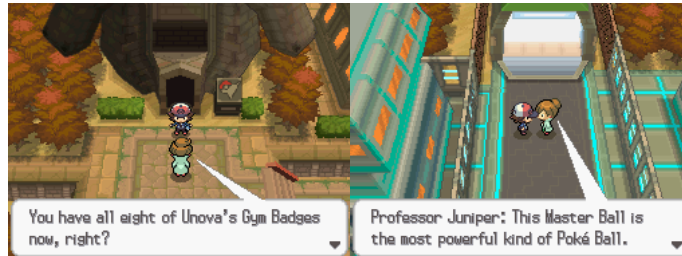


Dica: O esquema é atacar com golpes de gelo ou dragão, mas cuidado ao por em campo um pokémon dragão, pois também terá desvantagem. Tenha em mente que golpes de água, de fogo, de planta e elétricos são fracos contra dragões, use outros tipos além desses, caso não disponha de movimentos de gelo.



Parabéns, seja lendário e complete seu estojo de insígnias!

Saia do ginásio pelo teletransportador atrás do líder. Você verá a profª Juniper do lado de fora, ela irá ver que você conseguiu todas as insígnias e te parabenizará. Ela irá te mostrar a saída da cidade, que te leva para a liga pokémon. Além disso, ela te dará também uma Master Ball, uma pokébola que tem 100% de chances de capturar.




#### A CAMINHO DA VICTORY ROAD E DA LIGA POKÊMOM

Recupere seus pokémons e siga para a saída da cidade que Juniper apontou. Quando entrar, a balconista que estiver aqui dirá que está acontecendo um fenômeno climático estranho na rota 7. Então, antes de prosseguirmos, sugiro que vá até lá. Voe até a cidade Mistralton e saia pelo norte. Irá começar uma tempestade na rota. Siga para o norte e vire à direita. Ao se aproximar daquela casinha onde uma senhora cura seus pokémons, ela sairá e te convidará a entrar. Ela irá falar sobre um pokémon lendário (Tornadus em Black e Thundurus em White). Saia de casa e adivinha quem aparece? O lendário correspondente a sua versão. Porém, Tornadus/Thundurus apenas se mostrará para você e voará. Daqui por diante, você poderá encontrá-los de forma aleatória pelos matinhos do continente, da mesma forma que Entei/Raikou, Latios/Latias e Mesprit/Cresselia dos games anteriores.

















Sempre que você entrar numa rota e começar uma tempestade, pode ter certeza que Tornadus/Thundurus estará nos matinhos por perto. As tempestades mudam de uma versão para outra, quando é o Tornadus, a chuva fica mais intensa com fortes ventanias, e quando é Thundurus, a chuva é acompanhada por fortes clarões de trovoadas. Eles sempre irão fugir da batalha após você dar o primeiro golpe, porém eles permanecerão com o dano causado das próximas vezes que encontrá-los. Para capturá-los, uma Quick Ball seria mais eficiente se comparado a uma Dusk Ball, visto que você será forçado a atirar a pokébola logo no primeiro turno, pois o lendário foge na rodada seguinte. Quando achar que ele estiver fraco o suficiente para atirar a pokébola, salve o jogo antes de encontrá-lo. Prometa a si mesmo que irá encontrá-lo apenas umas 5 ou 6 vezes caso a pokébola falhe, se falhar todas a vezes, desligue e religue seu jogo, voltando da parte que você salvou, assim você não gasta dinheiro comprando dezenas de pokébolas. Como dá trabalho ficar tentando capturar esses lendários que fogem das batalhas, costumo recomendar que use sua Master Ball neles, assim você captura logo no primeiro encontro.



 Tornadus/Thundurus estará no lv.40, boa sorte para encontrá-lo!

Voltando a Opelucid, certifique-se de estar portando de algumas Dusk Balls (precisaremos delas mais adiante) e de estar trazendo um pokémon com Strength, saia pelo norte da cidade e atravesse a rota. Por aqui, aparecem nos matinhos pokémons como Bouffalant, Vullaby (em Black) e Rufflet (em White). Poderá aparecer também Amoonguss conforme for avançando na rota. Os treinadores daqui usam pokémons lv.39-40, muitos deles evoluídos. Batalhe com todos, de preferência fazendo seu pokémon segurar um Lucky Egg para turbinar as exp ganhas, a batalha da elite 4 se aproxima e você precisará subir alguns levels. Recolha os itens pelo caminho. Você passará por uma ponte. Quando atravessá-la, Cheren e Bianca chegarão por trás de você, e Cheren te desafiará (depois de tantas e tantas) para uma última batalha!




Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Cheren usa:	 Unfezant Lv.43	 Unfezant Lv.43	 Unfezant Lv.43
	 Liepard Lv.43	 Liepard Lv.43	 Liepard Lv.43
	 Simisage Lv.43	 Simisear Lv.43	 Simipour Lv.43
	 Emboar Lv.45	 Samurott Lv.45	 Serperior Lv.45

Após derrotá-lo, ele irá restaurar seus pokémons, enquanto Bianca te presenteará com alguns Max Revive. Continue atravessando a rota até chegar à portaria da liga. Aqui haverá guardas que só abrirão os portões para você caso possua as insígnias neles representadas. De maneira similar aos antigos jogos Red/Blue, terá de apresentar suas insígnias uma a uma. Atravessando o portão da insígnia Trio chegará num lugar com flores, um riacho e pilares de fogo. Atravessando o portão da insígnia Basic estará num local com matinhos de batalhas em dupla. O portão da insígnia Insect faz você passar por cima da estátua de uma aranha. O portão da insígnia Bolt te leva a uma pista que parece ser energizada por eletricidade. Passe pelo portão da insígnia Quake e estará num lugar com um alto relevo ao seu redor. Ao atravessar o portão da insígnia Jet estará de frente a um precipício que sopra fortes ventos de suas profundezas, fazendo você levitar no ar se seguir por ele. O portão da insígnia Freeze guarda uma área com um piso congelado e escorregadio. Por fim, atrás do portão da insígnia Legend haverá um pátio com duas estátuas de pedra de dragões, além da entrada de nossa Victory Road!

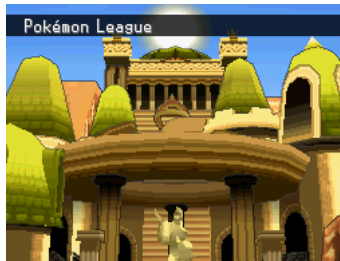


Como vem sendo em todos os games, a Victory Road é a última caverna onde podemos treinar nossos pokémons. Haverão alguns treinadores pelo caminho que poderá enfrentar. Na área de fora da caverna será possível achar pokémons como Fraxure e Heatmor. Pela caverna podem aparecer também Durant e Deino, além de Excadrill nos montinhos de poeira. Você verá que a estrutura desta Victory Road dá passagens para o lado de fora da montanha. Na primeira oportunidade que estiver do lado de fora, você verá dois carinhos, um deles mostrará que é possível prosseguir caminho escorregando desfiladeiro abaixo, o outro será medroso demais para fazer isso. Quando for preciso, deslize pelas paredes do desfiladeiro para continuar explorando a caverna. Em determinado ponto da caverna será possível encontrar Terrakion, o lendário do trio de mosqueteiros que faltava-nos. Se você já enfrentou Cobalion ele estará na caverna (eis o porquê de eu ter dito antes para trazer Dusk Balls). Quando você chegar no andar mais alto da Victory Road, em vez de sair, desça as escadas que estão à esquerda, use Strength numa pedra para liberar a passagem e o lendário estará numa pequena gruta logo adiante.



 Terrakion estará no lv.42, boa sorte para capturá-lo!













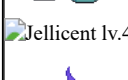







Depois de passar um bom tempo explorando essa caverna, encontrará a saída e a liga pokémon estará logo adiante!



**ELITE 4 E O N'S CASTLE**

A grande batalha com a Elite 4, finalmente chegou a hora. Quando chegar aqui, verá que logo à esquerda há uma torre onde a enfermeira poderá curar nossos pokémons, além de ser o lugar onde podemos nos estocar de Revives, Full Restores, entre outros itens medicinais, já que não podemos voltar ao PokéCenter entre as batalhas contra os membros da Elite 4. Excepcionalmente nestas versões será necessário comprar também pokébolas, recomendo Ultra e Timer Balls, ou mesmo Dusk Balls, caso esteja jogando à noite. Quando se sentir preparado, fale com o homem que está barrando a entrada e ele permitirá que você entre. Diferente das Elites 4 das versões anteriores, em Black/White não tem uma ordem pré-determinada pelo jogo para enfrentar cada membro. Você verá 4 passagens, cada uma te levará a um membro diferente da elite. Logo, se quiser começar enfrentando aquele que achar mais fácil ou mais difícil, fica a seu critério. Cada um deles possui 3 pokémons no lv.48 e um no lv.50. A tabela a seguir mostra os membros da elite na sequência em que estão dispostos em suas salas no sentido horário, bem como os pokémons que cada um usa.

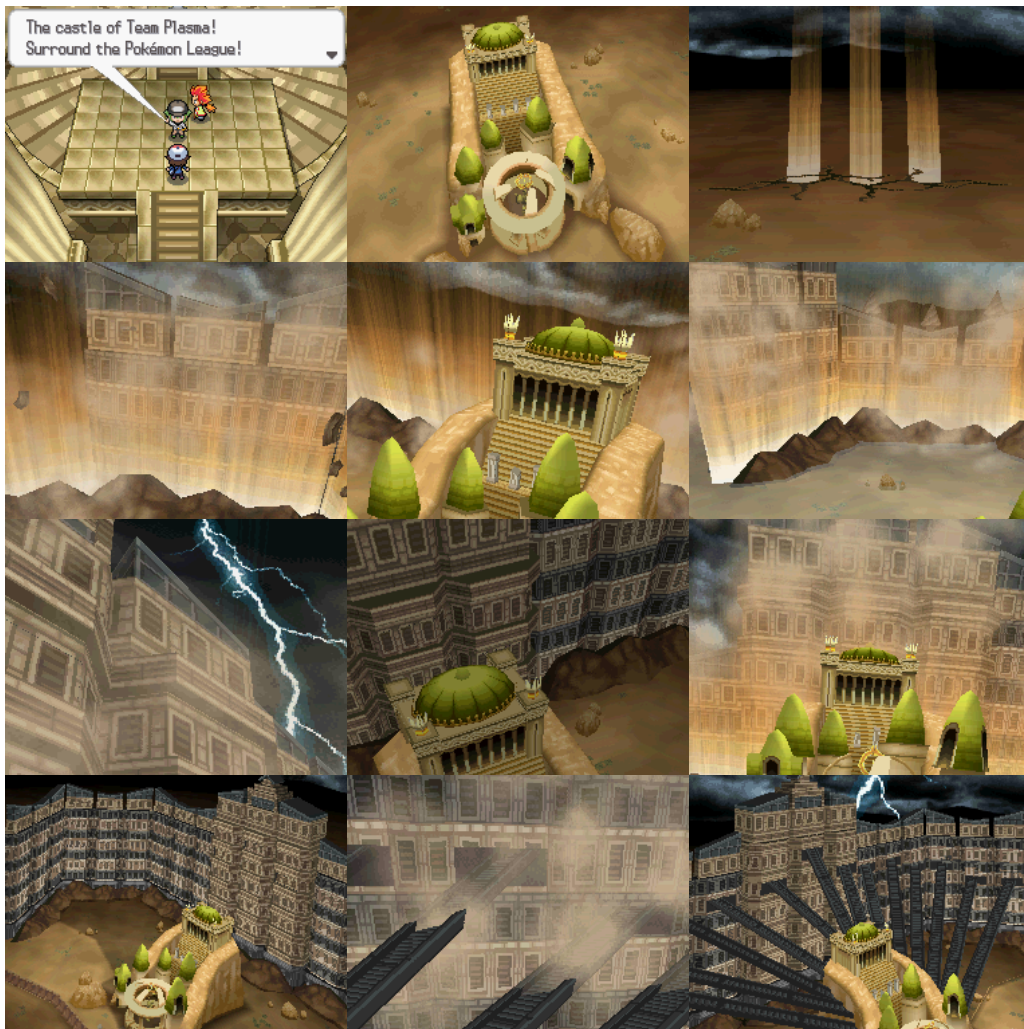


 Shauntal usa:	 Grimsley usa:	 Caitlin usa:	 Marshal usa:
 Cofagrigus Lv.48	 Scrafty Lv.48	 Reuniclus Lv.48	 Throh Lv.48
 Golurk Lv.48	 Liepard Lv.48	 Sigilyph Lv.48	 Sawk Lv.48
 Jellicent Lv.48	 Krookodile Lv.48	 Musharna Lv.48	 Conkeldurr Lv.48
 Chandelure Lv.50	 Bisharp Lv.50	 Gothitelle Lv.50	 Mienshao Lv.50

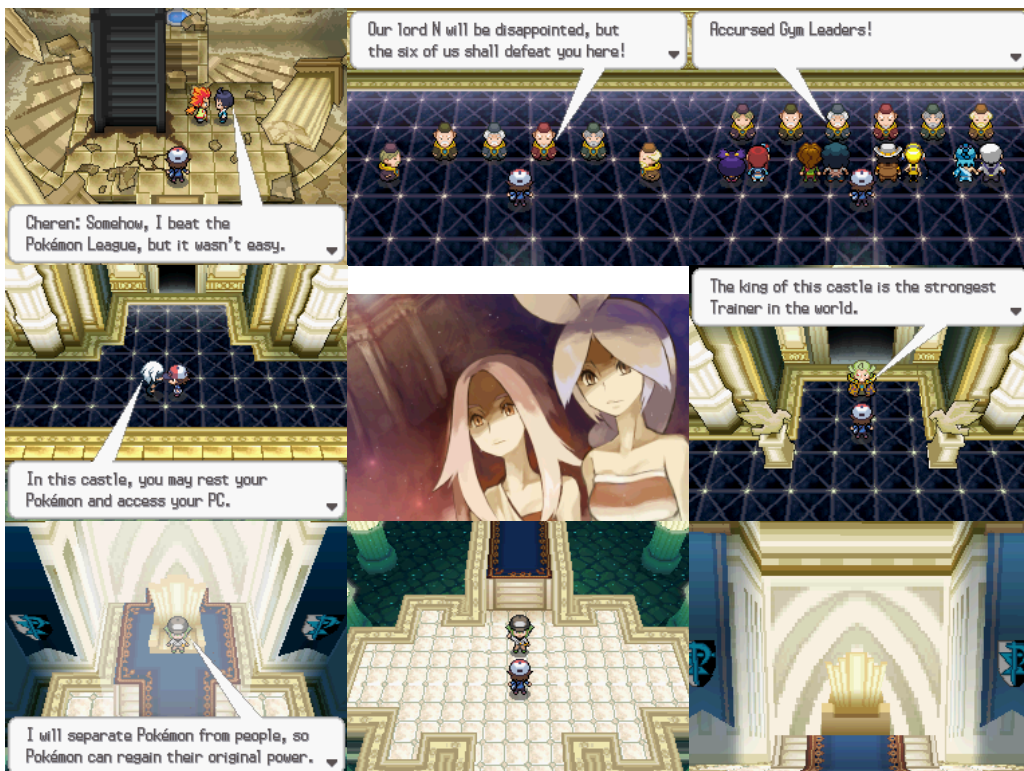
Para Shauntal, lembre-se que golpes do tipo normal e lutador não afetarão seus pokémons fantasmas. Observe que ela tem alguns fantasmas que são parte do tipo terra, água e fogo, tire isso como vantagem. Grimsley utiliza noturnos, golpes lutadores irão se sair bem aqui. Veja o 2º tipo dos pokémons dele também, para ter mais opções de vantagem. Aquela princesa estranha do Battle Castle de HG/SS e Platinum, que se escondia atrás de seu mordomo, possui poderes paranormais psíquicos e faz parte da elite 4 nestas versões. Golpes fantasmas e noturnos são bons contra Caitlin, e um tipo elétrico, gelo ou pedra em Sigilyph ajuda bastante. Já contra os pokémons lutadores de Marshal o melhor mesmo são golpes psíquicos e voadores. Só cuidado ao colocar no campo pokémons normais, de pedra, de gelo, noturnos e metálicos para não se dar mal, todos eles são débeis contra lutadores.



Assim que derrotar os 4, não se preocupe em gastar seus itens para recuperar seus pokémons antes da batalha com o campeão, nestas versões você terá a chance de encontrar alguém no caminho que irá curar seus pokémons para você. Vá falar com a estátua que há no meio da sala principal e será levado às profundezas do local. Suba a grande escadaria do e chegará na sala de Alder. Mas espere, N está aqui e acaba de derrotar o campeão, usando o lendário guardião oposto de sua versão! Ele fará brotar um gigantesco castelo atrás do prédio da liga, de onde sairão várias escadas. Uma dessas escadas irá destruir a sala de Alder. Cheren, que acaba de derrotar a elite 4 também (mas já?), aparece logo após a catástrofe e dirá para que vá atrás de N. Suba então a escada e entre no castelo.



Ao entrar, você será cercado por 6 dos 7 sábios da Team Plasma que você encontrou durante sua jornada. Não se preocupe, logo em seguida Clay aparecerá e virá dar uma dura neles, seguido por Lenora, Burgh, Elea, Skyla, Brycen, Iris e Drayden! Continue seguindo em frente, os líderes de ginásio irão cuidar dos sábios. No próximo andar, um dos caras da Triade das Sombras irá surgir e te apontará um quarto onde poderá restaurar seus pokémons (viu só como não precisava gastar seus itens medicinais?). Neste quarto, uma garota de cabelo rosa (Anthea) cura seus pokémons, e uma de cabelo amarelo (Concordia) conta um pouquinho sobre N. Haverá um PC aqui, caso precise. Continue explorando o castelo, entre em todos os quartos recolhendo os itens que encontrar pelo caminho, pois poderão ser de grande ajuda logo mais. Fale com todos os plasmáticos que encontrar. Você encontrará os outros caras da Triade das Sombras pelo caminho. Em determinado ponto encontrará Ghetsis, o 7º sábio, porém ele não te impedirá de seguir adiante.




Siga para a sala do trono e encontre N sentado lá. O lendário que N possui (Zekrom em Black, Reshiram em White), irá chegar aqui destruindo a parede. Em seguida, sua Light/Dark Stone começará a flutuar diante de você e o outro lendário guardião aparecerá diante de você (Reshiram em Black, Zekrom em White). Salve o jogo neste instante! Esta é a primeira vez que só temos a oportunidade de batalhar com o lendário guardião depois de passar pela Elite 4.







 Reshiram/Zekrom estará no lv.50, boa sorte para capturá-lo!

Depois de muito esforço para capturar a fera, N virá curar seus pokémons e te desafiará numa batalha final. Se você já tiver 6 pokémons em sua equipe, o jogo perguntará se você deseja substituir um deles pelo Reshiram/Zekrom que você acaba de capturar. Se disser que sim, o lendário capturado será automaticamente movido para a primeira posição de sua equipe. Como não há pokémons selvagens por perto, você verá N usar pokémons que nenhum outro treinador usou contra você em sua jornada, além de, é claro, usar o lendário guardião que ele possui em suas mãos. Esta será a primeira vez nos jogos pokémon que um treinador não pertencente a uma Battle Tower e similares usa um lendário numa batalha.



N usa: 



Reshiram/Zekrom lv.52



Carracosta lv.50



Archeops lv.50



Vanilluxe lv.50




Klinklang lv.50



Zoroark lv.50

Apenas irei chamar a atenção quanto a Zoroark. A habilidade de Illusion que ele possui fará com que ele entre na batalha com a aparência de um dos outros pokémons que N possui na equipe, atente-se a isso, pois poderá ser surpreendido atacando Zoroark em vez do pokémon que ele estiver transformado. Mesmo transformado, Zoroark permanecerá sendo um tipo noturno, lembre-se disso. Após a batalha, N percebe que humanos e pokémons podem coexistir em harmonia. Logo em seguida, Ghetsis virá e irá contar como ele manipulou N para dominar o mundo. Chegou a hora de acabar com os verdadeiros planos da Equipe Plasma, ou melhor, de Ghetsis. Ele queria que N criasse mundos separados para humanos e pokémons para assim ser o único humano a possuir pokémons. Para salvar o mundo, você terá que enfrentá-lo também!



Ghetsis usa: 



Cofagrigus lv.52





Bisharp lv.52



Bouffalant lv.52



Eelektross lv.52



Seismitoad lv.52



Hydreigon lv.54

Irá ser menos complicado se já tiver pokémons beirando o lv.60. Agora, se estiverem em levels muito abaixo dos pokémons dele, com certeza passará por apuros, esteja certo disso. Enfim, após derrotá-lo, Cheren e Alder irão levar Ghetsis daqui, enquanto N, ainda um pouco confuso, se arrependerá de seus erros e libertará o lendário que dispunha. Parabéns, você acaba de conseguir derrotar a elite 4, a Equipe Plasma e capturar seu lendário guardião de uma vez só. Assista os créditos do jogo, em seguida o jogo irá salvar automaticamente e poderemos continuar nossa jornada.



### À PROCURA DOS SÁBIOS DA EQUIPE PLASMA

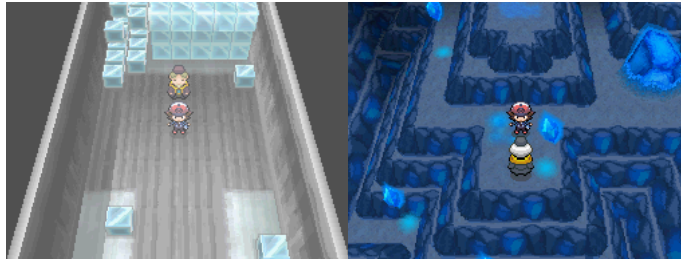
Você estará em seu quarto em Nuvema Town. Desça as escadas e verá duas mães! Porém uma delas não é sua verdadeira mãe, é Looker disfarçado. Looker é um detetive da polícia internacional que já chegou a desvendar os planos da Team Galactic em Sinnoh no passado. Enquanto Ghetsis havia sido levado por Cheren e Alder, os outros 6 sábios escaparam e estão espalhados pela região de Unova. Looker pedirá sua ajuda para encontrá-los e te dará uma Super Rod, com essa vara finalmente poderemos pescar. Saia de casa e encontre Cheren e Bianca te esperando do lado de fora. Cedric aparecerá em seguida e fará uma atualização nas Pokédex de vocês. Agora você possui a National Dex, que guarda informações de todos os 649 pokémons existentes! Bem, Looker nos deu uma missão e temos coisas interessantes a fazer, agora que derrotamos a elite 4 e portamos a National Dex. A partir daqui não há uma ordem ou sequência do que deve ser feito primeiro, visto que terminamos com o enredo principal do jogo, porém acredito que a sequência de coisas a fazer que apresento a seguir nesse detonado seja a mais conveniente. Deixo avisado desde já que os treinadores que enfrentaremos daqui por diante possuem pokémons acima do lv.60.



Você pode ir atrás dos 6 sábios remanescentes na ordem que quiser. Vamos aproveitar que estamos em Nuvema, um dos sábios pode ser encontrado aqui perto. Saia pelo norte de sua cidade natal e use surf à esquerda da 1ª rota do jogo. Por aqui, se você usar a Super Rod nas águas que borbulham, é capaz de aparecer Feebas. Continue seguindo até a rota marítima e atravesse as correntezas. Por aqui, é possível pescar Finneon e Horsea. Continue seguindo à esquerda, passando pela casa onde pegamos o ovo de Larvesta. Ao sul tem uma praia, você encontrará um dos sábios aqui, no local próximo àquele onde encontramos o HM05 - Waterfall. Este é Rood, aquele que encontramos em Castelia City quando roubaram o Munna de Bianca. Receba dele o TM32. Looker aparecerá para levá-lo embora.



Voe até Driftveil City. Aproveite que está aqui e dê uma checada na tenda do Driftveil Market. Tem um membro da Team Plasma vendendo os itens de incenso por aqui. Podemos pescar naquele local à direita da cidade, por aqui pescamos Krabby e Chinchou, além de Luvdisc, pescando na água que borbulha. Enfim, recorda-se de termos encontrado um dos sábios no Cold Storage? Pois bem, saia pelo sul da cidade e entre no frigorífico, o sábio Zinzolin estará no contêiner daqui novamente. Ele irá te dar o TM01. Looker surgirá em seguida para pegá-lo.



Existe mais um sábio de localização fácil, use Fly até Mistralton e saia pelo sul, entrando na Chagestone Cave. Ao entrar na caverna, vire à esquerda e depois ao norte, descendo as escadas. Desça mais um andar abaixo e siga para o sul. Você encontrará Bronius, o outro sábio que encontramos em Castelia City, quando o Munna de Bianca foi roubado. Porém, desta vez, virão dois capangas da Equipe Plasma para defender Bronius, esteja preparado para enfrentá-los. Após a batalha, receba do sábio o TM69. Eis que chega Looker e também leva este sábio.

#### MUSHARNA DOS SONHOS & VOLCARONA DO CASTELO

Existe alguns locais onde encontraremos não apenas os sábios, como também alguns pokémons especiais do jogo. Prepare suas pokébolas para capturar Musharna e Volcarona.

Vamos primeiramente ao Dreamyard. Para quem não lembra, este local fica à direita de Striaton City, a cidade do 1º ginásio. Venha aqui numa sexta-feira, pois Musharna, assim como Lapras e Drifloon das versões anteriores, só aparecerá aqui de sexta. No Dreamyard, você verá que a passagem que existe à direita (que antes era bloqueada por um cone) agora está liberada. Nos matinhos de batalhas em dupla poderemos encontrar pokémons como Raticate, Venomoth, Ledian, Ariados e Kricketune. Desça as escadas que há por aqui, no andar de baixo, encontraremos alguns treinadores para batalhar, alguns fugirão ao te avistar, basta ir falar diretamente com eles para batalhar. Passe por esses treinadores e suba as escadas que há no fim da sala. Gorm, o sábio que vimos na Pinwheel Forest quando roubaram a cabeça do esqueleto de Dragonite, estará escondido por aqui e tentará te assustar. Retire com ele o TM75. Looker virá logo após para capturar este sábio, levando-o daqui. Continue pela esquerda até achar outras escadas (há uma pedra que podemos empurrar com Strength aqui para sairmos mais facilmente depois). Desça as escadas. No andar de baixo haverá uns poucos matinhos, e se for sexta-feira, será possível batalhar com um Musharna lv.50 que aparece por aqui.



Nossa próxima parada é naquele deserto. Adivinha onde? Relic Castle! Siga para aquelas ruínas que estão rodeadas de estátuas de Darmanitan no Zen Mode. Ao tentar entrar, a profª Juniper sairá de lá e te entregará uma RageCandyBar. Se quiser, use-a para despertar uma das estátuas e enfrentar o Darmanitan. Entre no Relic Castle e siga caminho descendo até àquele porão de areia, onde encontramos Ghetsis da última vez que estivemos aqui. Agora haverá bem mais areia aqui, além de ter aberto uma nova passagem. Entre aqui e verá um dos capangas da Equipe Plasma, que fugirá ao te avistar. Corra atrás dele e derrote-o numa batalha. Por aqui, poderão aparecer pokémons como Sandslash e Onix.



A seguir, terá de passar por algumas salas, siga pelas portas de baixo, da esquerda, de baixo, da esquerda e esquerda novamente, você deve encontrar o próximo sábio aqui. Este é Ryoku, o mesmo que encontramos aqui no Relic Castle da outra vez. Consiga o TM04 com ele e espere que Looker chegue aqui e leve este sábio também. Você está numa sala com 3 portas, a da direita foi por onde você entrou, a da esquerda te leva à saída, e a de cima te leva até Volcarona. Na catacumba de Volcarona aparecem alguns Claydol enquanto está andando. Sugiro que salve antes de batalhar com Volcarona, pois ele estará no lv.70 e, diferente de Musharna, não aparecerá aqui na próxima sexta caso não consiga capturá-lo. Após a batalha, retorne e passe pela porta que te leva à saída. Vá passando pelas portas da esquerda, esquerda, de cima, da esquerda, de cima e esquerda novamente. Prossiga subindo as escadas até não poder mais. No final, encontrará o TM26 - Earthquake!

#### VISITANDO O ROYAL UNOVA E A CHALLENGER'S CAVE

Antes de prosseguir para encontrarmos o último sábio, dê uma espiada no mapa de Unova. Repare que metade do mapa ainda não foi explorado, há um caminho entre as cidades Opelucid e Nimbasa do lado direito do mapa, e o nosso último sábio estará nele. Antes de começarmos a explorar esse pedaço do mapa, há dois lugares interessantes para visitarmos e creio que este seja um bom momento para irmos até eles.

Voe até Castelia City. Existe um cruzeiro chamado Royal Unova, ele, assim como o S.S.Anne, S.S.Aqua e S.S.Tidal das versões anteriores, possui alguns treinadores para batalharmos. O navio encontra-se na plataforma imediatamente ao sul do Centro Pokémon. Ele aparecerá aqui todos os dias, nos fins de tarde, porém em horários diferentes, dependendo da estação do ano. Na primavera ele fica das 17:00 às 19:59, no verão das 19:00 às 20:59, no outono das 17:00 às 19:59 e no inverno das 16:00 às 18:59. É preciso pagar \$1000 para entrar. Após derrotar todos os treinadores do navio, será recompensado com um item, que varia conforme o dia da semana. De segunda, quarta e sexta será um Lava Cookie, de terça é Berry Juice, de quinta será Old Gateau, de sábado RageCandyBar e de domingo uma Rare Candy.



Voe para Opelucid City. Traga um pokémon que saiba usar Flash e saia pela esquerda da cidade. Ah, uma coisa que você precisa saber: nestas cabinas que atravessamos que possuem um telão com um letreiro digital temos algo importante. Agora que você possui a National Dex, esses letreiros podem anunciar que algum pokémon de Kanto, Johto, Hoenn ou Sinnoh estará rondando uma das rotas de Unova! O pokémon mudará todos os dias, portanto, sempre leia esses letreiros e vá até o local onde estão informando que tal pokémon está aparecendo para poder encontrá-lo. Enfim, saindo pela esquerda de Opelucid estará naquela rota onde se localiza o Shopping Mall Nine. Ao sul desta rota tem uma caverna que antes um homem bloqueava sua entrada. Agora ela já está acessível e será preciso o uso de Flash para iluminar o caminho. É um bom lugar para treinar um pouco, caso esteja precisando. Dentro da Challenger's Cave aparecem pokémons como Graveler, Lickitung, Sableye, Mawile, e com um pouco de sorte aparece também Riolu. Pescando podem vir alguns Poliwhags, mas se pescar nas águas que borbulham podem vir Poliwhirl. Pelo caminho encontraremos treinadores e alguns itens. Após explorar toda a caverna, volte para Opelucid, recupere seus pokémons e vamos sair pela direita da cidade, para finalmente explorar aquela outra metade do mapa.



### VILLAGE BRIDGE E LACUNOSA TOWN

Nesta rota podemos encontrar Gligar, Golduck, Zangoose e Seviper nos matinhos comuns. Nos matinhos de batalhas em dupla podem aparecer Mandibuzz (Black) ou Braviary (White). Nos matinhos que chacoalham com bastante sorte pode aparecer Gliscor. Surfando aparecem alguns Buizel e pescando, Goldeen. Caso ainda não tenha ensinado a técnica Waterfall para um de seus pokémons, já está mais do que na hora de ensinar, pois precisaremos dela para subir as cachoeiras que encontrarmos pelo caminho. Apenas atravesse a rota, enfrentando os treinadores e recolhendo os itens que encontrar.

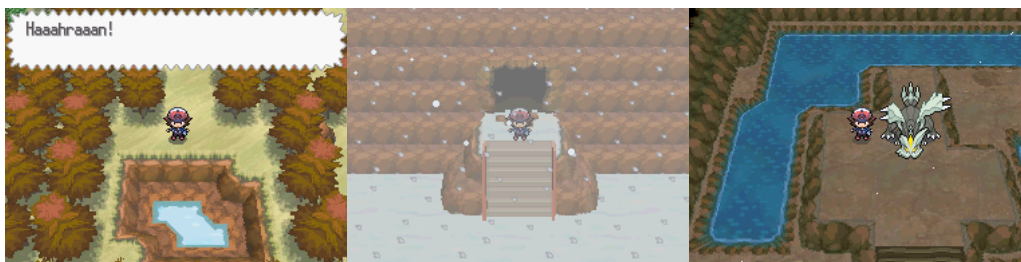
Chegará em mais uma das diversas pontes que temos nesse jogo, esta chama-se Village Bridge. Ela é bem diferente das demais. Por aqui tem alguns matinhos onde encontramos Bibarel, além de pokémons que já vimos. Surfando por aqui nas águas que borbulham há uma chance bem pequena de aparecer Lapras, porém é muito difícil ele aparecer. Pescando podemos fisgar Carvanha. Há itens para encontrarmos, algumas casas pela ponte, além de um ou outro treinador. Fale com todo mundo daqui. Tem um lugar, perto do rio, que tem um lixo onde achamos Leftovers. Perto desse lixo tem uma pessoa que começa a cantar, e permanecerá cantando junto com a música de fundo. Em uma casa, um cara pergunta por um pokémon de água todos os dias, mostre o pokémon que ele quer (precisa ser pescado) e receba dele uma Dive Ball. Em outra casa verá uma garota e alguns Patrat, fale com ela e ela sairá da casa, levando com ela seus Patrat, nós iremos encontrá-la posteriormente no jogo. Numa outra casa temos também uma pessoa que cura os seus pokémons.




Atravessando a ponte estará em outra rota, por onde aparecem Combee, Sunkern, Rapidash, Cherrim, Kakuna (em Black), Metapod (em White), Heracross, Pinsir e Dunsparce. Nos matinhos que sacodem às vezes aparecem Beedrill (Black), Butterfree (White), Vespiquen e Sunflora. Vá pegando os itens e os treinadores e logo chegará em Lacunosa Town. Não há muito o que fazer nesta cidade. O povo daqui fica dentro de suas casas durante a noite, eles contam um pouco da história da cidade. Vá recuperar seus pokémons no Centro. Aqui encontramos uma pessoa que te diz quais pokémons você usou contra determinado líder de ginásio. Há também uma mulher que te dá um Gracidea caso você tenha na equipe algum Shaymin que fora distribuído por evento. Com esse item você pode mudar a forma de Shaymin. Enfim, é importante que agora você esteja portando algumas Dusk Balls, pois teremos um lendário que encontraremos a seguir. Traga pokémons que saibam usar Cut e Strength. Saia pela direita da cidade.

### EM BUSCA DO GIANT CHASM

Estamos numa rota onde encontramos nos matinhos Tangela, Swellow, Golbat, Lunatone, Solrock, Drifblim e Absol. Nos matinhos que se mexem talvez apareçam Crobat e Tangrowth. Surfando temos Staryu, Wingull e Pelipper. Na água borbulhante pode aparecer Corsola e Starmie. Pescando podem vir Shellder. Você verá vários treinadores nesta rota, mas antes de explorarmos, recomendo irmos primeiro ao Giant Chasm. Ao descer uma escadaria que há por aqui você chega numa praia. Vá seguindo pela direita até achar uma passagem ao norte por onde podemos atravessar usando surf. Vá seguindo ao norte dessa passagem e chegará ao Giant Chasm. Tem uma pedra aqui que você pode empurrar com strength para facilitar o acesso a esta área caso precise retornar aqui. Entre na caverna que avistar logo adiante.



Pela caverna podem aparecer Piloswine, Sneasel, Jynx e Delibird, além de Seel enquanto estiver surfando. Você poderá alcançar alguns itens desta caverna empurrando as pedras com Strength. Quando sair, estará num tipo de floresta, onde aparecem Ditto, Clefairy e Metang. Nos matinhos que se mexem podem aparecer Clefable, Mamoswine e Metagross (sem contar que os Audinos daqui são os de level mais alto do jogo, ótimos para ganhar experiência). Recolha os itens que achar pelo caminho, entre eles estará o TM13 - Ice Beam, um grande golpe de gelo. Em certo momento verá uma pequena lagoa. Ao se aproximar, ouvirá um grande rugido e cairá uma nevasca que cobrirá todo o local de neve. Se seguir para o norte, terá acesso fácil a uma caverna, e nela estará o nosso lendário, Kyurem, o dragão de gelo! Salve o jogo antes de enfrentá-lo.

 Kyurem estará no lv.75, boa sorte para capturá-lo!

Quando sair, verá que toda aquela neve que tinha encoberto o lugar sumiu. Agora já podemos voltar para explorar aquela rota. Voe de volta a Lacunosa (recupere seus pokémons se precisar) e saia novamente pela direita. Antes de descer aquela escadaria, repare que tem uma ponte onde encontramos uma moça com um Wingull. Ela dirá para que você encontre 3 cartas que estão perdidas nessa rota. Então, trate de recolher todos os itens que encontrar pelo caminho, e fale com todas as pessoas dessa rota, assim que conseguir juntar essas 3 cartas retorne-as para a moça e o Wingull deixará cair o TM89. Siga caminho por esta rota, enfrentando todos os treinadores. Entre esses treinadores, estará aquele velho pescador que possui 6 Magikarps na equipe (é meu amigo, nem no continente restrito aos novos pokémons escapamos do treinador de 6 Magikarps que vemos em todas as versões), acredito que seja o mais forte de todos os tempos, pois usa 6 Magikarps de lv.60.



Ainda nesta rota você encontrará uma casa onde ensinam para um inicial totalmente evoluído os golpes imperiais: Frenzy Plant para os iniciais de planta, Blast Burn para os de fogo e Hydro Cannon para os de água. Do lado de fora desta casa tem um cara de óculos escuros que te dará um item diferente todos os dias. Ele pode te dar um dos seguintes itens: Big Pearl, Black Flute, Blue Flute, DeepSeaScale, DeepSeaTooth, Dragon Scale, Dubious Disc, Electrizer, Heart Scale, King's Rock, Lucky Egg, Lucky Punch, Magmarizer, Metal Coat, Metal Powder, Protector, Razor Claw, Razor Fang, Reaper Cloth, Red Flute, Shoal Salt, Shoal Shell, Stick, Thick Club, Up-Grade, White Flute ou Yellow Flute. Por aqui, surfando ao norte desta casa, há uma outra casa onde você recebe 2 dos plates de Arceus. Enfim, depois de explorar cada cantinho desta rota, saia pelo sul e entre na próxima cidade.

#### UNDELLA TOWN E ABYSSAL RUINS

Vá restaurar seus pokémons no PokéCenter. Tem uma pessoa aqui dentro que te dá um Prism Scale, item que faz Feebas evoluir quando trocado. Do lado de fora, logo à esquerda do Centro tem uma menina olhando para o mar. Receba dela o HM06 - Dive, técnica que serve para mergulharmos debaixo d'água. Daqui a pouco iremos usá-lo. Atrás dela há uma casa onde encontramos Cynthia, a campeã da elite 4 da região de Sinnoh. Se entrar ela irá querer batalhar com você. Recomendando que não batalhe contra Cynthia ainda, pois ela usa pokémons muito fortes (lv.75-77), mais adiante no detonado voltaremos aqui para batalhar com ela.



Você verá uma mansão à direita da cidade, aqui moram os The Riches, uma família contra a qual você batalha, tal como a Winstrate Family de R/S/E. Você verá o filho da família do lado de fora, derrote-o e ele te chamará para entrar. Ele dirá para que venha batalhar com ele mais vezes. Venha no dia seguinte e batalhe contra o filho e a filha. Venha no próximo dia e enfrente o filho, a filha e a avó. No outro dia lute contra filho, filha, avó e avó. Venha mais um dia e a mãe virá batalhar com eles também. No último dia chega o pai e você batalha com toda a família. Você consegue um bocadinho bom de experiência e dinheiro só enfrentando essa família. Ainda na mansão deles você encontra um carateca que compra, pagando muito bem, artefatos antigos que são encontrados nas ruínas subaquáticas (Abyssal Ruins).



Ensine a técnica Dive para um de seus pokémons, pois iremos precisar dela. Traga pokémons com Flash e Strength também. Use surf na praia daqui e vá seguindo pela direita, enfrentando alguns treinadores. Pela água aparecem Mantyke, e nos meses de inverno, Spheal. Nas águas borbulhantes aparecem Wailmer, Wailord e Mantine (além de Sealeo e Walrein em meses de inverno). Pescando podemos fisgar Remoraidd, e nas águas borbulhantes podemos fisgar Octillery e Cloyster com um pouco de sorte. Você irá notar algumas manchas escuras na água, esses lugares indicam águas profundas, significa que é nessas manchas onde você pode mergulhar. Faça seu pokémon usar Dive nelas. Você estará nas Abyssal Ruins, é por aqui que podemos encontrar todos os plates de Arceus (com exceção daqueles dois que você recebeu na última rota em que estivemos), além de itens de artefatos antigos que podem ser vendidos ao carateca da mansão dos The Riches. Você verá que alguns blocos ("paredes") das ruínas podem ser removidos do caminho ao utilizar Flash ou Strength. Use Dive quando precisar emergir. Enquanto estiver nas ruínas, conseguirá dar 500 passos até acontecer um tremor que fará você sair, voltando ao lugar onde você mergulhou quando entrou. Abaixo seguem alguns mapas para você se orientar.

# Abyssal Ruins 1F





## POKÉMON BLACK & WHITE

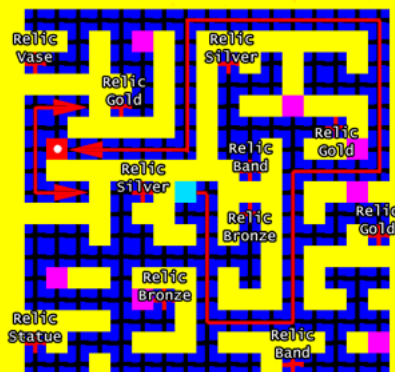






**LEGENDA:**

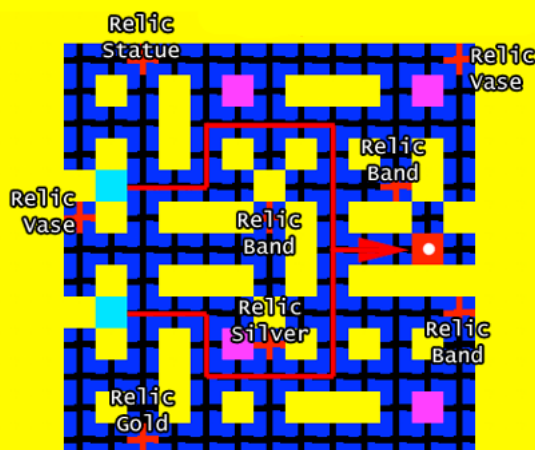
- Piso
- Blocos com inscrições
- Entradas
- Bloco que sairá do caminho sozinho

**LEGENDA: Abyssal Ruins 2F**

-  Piso
-  Blocos com inscrições
-  Entradas
-  Bloco a ser removido com Flash

**LEGENDA: Abyssal Ruins 3F**


-  Piso
-  Blocos com inscrições
-  Entradas
-  Bloco a ser removido com Strength

**O ÚLTIMO SÁBIO E O ABUNDANT SHRINE**

Volte para Undella e saia pelo sul, portando um pokémon que saiba usar Waterfall. Na rota a seguir, encontramos pelos matinhos Jigglypuff, Tropius, Altaria, Shuckle e Beheeyem. Pode aparecer Mienshao nos matinhos de batalhas em dupla e Wigglytuff nos matinhos que se mexem. Fique esperto, pois alguns treinadores desta rota usam pokémons lv.68. Vá subindo as cachoeiras dessa rota com Waterfall para explorar melhor a área. Em certo ponto, verá o último sábio que ainda nos faltava encontrar. Este é Giallo, aquele que vimos na Dragonspiral Tower. Obtenha o TM08 com ele. Looker virá buscá-lo como todos os outros sábios, levando-o do local e finalizando sua missão com os sábios.



Num local um pouco mais à esquerda de onde encontramos o sábio iremos chegar no Abundant Shrine. Neste lugar encontramos Vulpix, Noctowl, Stantler, Murkrow, Misdreavus, Chimecho e Bronzong. Nos matinhos que se mexem podem aparecer Ninetales, Mismagius e Honchkrow. Surfando surgem Slowpokes. Há treinadores por aqui também. Entre os itens que achamos neste lugar, estará o TM35 - Flamethrower, um grande golpe de fogo. Ao norte deste local há uma pequena casinha de madeira. É aqui onde encontramos Landorus, porém o lendário não estará aqui te esperando para batalhar. Tornadus só pode ser encontrado em Black, enquanto Thundurus apenas em White. Você precisa possuir os dois para que Landorus apareça aqui. Quando você puder, transfira o lendário de sua versão oposta para a versão que estiver jogando e volte aqui com ambos - Tornadus e Thundurus - em sua equipe, além de, é claro, estar preparado para capturar Landorus. Com Tornadus e Thundurus em sua equipe, basta interagir com a casinha de madeira que Landorus aparecerá. Salve antes de fazer isso!

 Landorus estará no lv.70, boa sorte para capturá-lo!

Depois de ter explorado o local, retorne à rota das cachoeiras. Continue seguindo caminho por ela até a saída, que fica no sul da rota, à esquerda.

**BLACK CITY & WHITE FOREST**

Estas são áreas exclusivas das duas versões. Em Black você chegará na Black City, um lugar formado por altos prédios negros com um visual bem moderno, enquanto em White teremos a White Forest, composta por altas árvores e uma aparência bem natural. Na Black City teremos alguns treinadores para batalhar como também um local onde são vendidos itens. Já na White Forest encontramos alguns matinhos e pequenas lagoas onde aparecem pokémons que não são nativos de Unova. Quando você entrar nesta área pela primeira vez talvez encontre um local completamente vazio ou com algumas poucas pessoas. Isso irá depender de quantos dias se passaram antes de entrar aqui.



Para fazer aparecer mais treinadores, itens e pokémons (dependendo de sua área exclusiva), você vai precisar utilizar o recurso do Entralink para se conectar ao game de um amigo e visitar a Black City ou White Forest na versão dele (é preciso que seja necessariamente a área exclusiva da versão oposta a sua). Uma vez que você estiver lá, converse com os treinadores (na Black City) ou encontre alguns pokémons selvagens (na White Forest) no jogo de seu amigo, eles aparecerão em seu próprio jogo. O Entralink só pode ser usado via wireless, ou seja, você deve estar no mesmo local com seu amigo que joga Black/White para que ele funcione. Ainda na Black City/White Forest será possível fazer duas batalhas 3x3, sendo rotacional em Black e em trio na versão White.

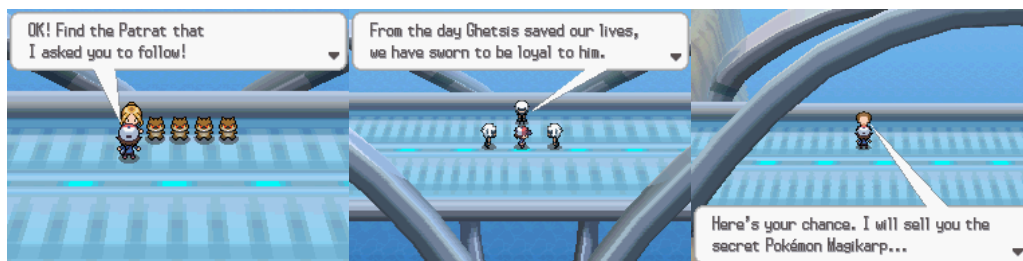
**MARVELOUS BRIDGE, A ÚLTIMA PONTE**

Saindo pela esquerda da Black City/White Forest, teremos mais uma rota. Por aqui, achamos Marowak, Fearow, Kangaskhan e Pupitar. É possível achar Tyranitar nos matinhos que se mexem, porém é raro. Não há muito o que fazer, a não ser enfrentar os treinadores e encontrar itens (alguns deles acessíveis via Strength). A grande atração desta rota é o PokéTransfer. Os cientistas daqui ficarão surpresos ao ver que você tem 8 insígnias. É neste lugar que poderá transferir seus pokémons de D/P/P e HG/SS para B/W. Para poder transferir um pokémon de um game da 4ª geração, ele não poderá estar segurando nenhum item, ou conhecer algum golpe de HM (se tiver, deverá levá-lo ao Move Deleter para apagar esse golpe de HM, senão não dá para transferi-lo para B/W). Quando você tiver selecionado qual pokémon quer transferir, você jogará um mini-game em B/W onde você deve capturar o pokémon que estiver transferindo. Diferente do Pal Park existente na 4ª geração, não há limite de quantos pokémons você pode transferir por dia. Lembrando sempre que essas transferências de games de gerações diferentes são irreversíveis, isto é, você não pode mandar o pokémon que você transferiu de volta para a versão de onde ele veio.



Do lado de fora, continue seguindo à esquerda. Tem um trailer aqui onde uma pessoa oferece um Rotom em troca de um Ditto. Dittos podem ser encontrados no Giant Chasm. Troque o seu Ditto com essa pessoa e receba o Rotom. Diferente dos games da 4ª geração, o Rotom agora pode mudar de tipo quando muda de forma (antes ele permanecia sempre sendo do tipo fantasma). Para mudar a forma de Rotom em B/W, você deverá ir àquele MegaMart (Shopping Mall Nine) que fica na rota à esquerda de Opelucid. Lá tem um quartinho com várias caixas que podem mudar a forma de Rotom. Enfim, certifique-se de ter explorado toda a rota para então sairmos pela esquerda.

Você estará num lugar com um elevador que te leva para a ponte. Antes de seguir por ele, fale com a garota de cabelo azul que está por aqui. Ela fará uma batalha muito especial. Em todas as batalhas 3x3 do jogo, os jogadores de Black sempre experimentaram as batalhas rotacionais, enquanto os jogadores de White, as batalhas em trio. Esta garota será a única que fará uma batalha 3x3 no estilo da versão oposta a sua. Em outras palavras, é a única chance no jogo dos jogadores de Black fazerem uma batalha em trio e os jogadores de White uma batalha rotacional, portanto, aproveitem essa oportunidade para ver como é.



Finalmente podemos atravessar a Marvelous Bridge. Nesta ponte podemos encontrar Swanna nas sombras que aparecem no chão. Aqui veremos aquela garota dos Patrat que encontramos na Village Bridge. Ela fará o velho joguinho com você. Ela esconderá um Big Mushroom com um dos Patrat e te mostrará qual Patrat está segurando esse item. Então ela irá embaralhar os Patrats e você deve descobrir qual deles está com o item. Se você apontar o Patrat certo poderá ficar com o Big Mushroom. Você poderá vir jogar este joguinho todos os dias. Quando chegar na metade da ponte você será cercado pela Triáde das Sombras! Uh, esses caras ainda estão soltos por aí... eles irão contar que são servos leais de Ghetsis pois tiveram suas vidas salvas por ele no passado. Eles dirão também que resgataram Ghetsis quando você havia o derrotado naquele castelo de N, ou seja, Ghetsis ainda está solto. Porém, por algum motivo, Ghetsis enviou a Triáde das Sombras para lhe entregar itens muito especiais: Adamant Orb, Lustrous Orb e Griseous Orb! Contudo, após esse encontro eles sumirão para sempre. Ainda nesta ponte encontramos um cara que vende Magikarp por \$500, é a única forma de conseguir um futuro Gyarados nesse jogo, portanto, caso tenha interesse, volte aqui com um espaço vago na equipe e compre o Magikarp. Saia da ponte, continue seguindo pela esquerda até chegar à Nimbasa City.

**BATTLE INSTITUTE E BATTLE SUBWAY**

Vamos aproveitar que estamos em Nimbasa para dar uma passadinha no Big Stadium e no Small Court. Você verá que agora temos alguns torcedores pelos campos, o que implica mais gente para batalhar, com pokémons acima do lv.60, é claro. Procure batalhar com treinadores diferentes vindo nos dias que jogam esportes diferentes.

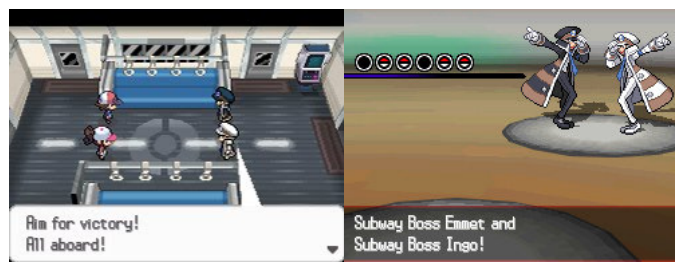


Em Nimbasa, num local à esquerda do PokéCenter, tem um Battle Institute. Ele só se torna acessível após a Elite 4. Este local tem uma estrutura de batalha similar ao Battle Subway, é um bom lugar para virmos "treinar" antes de participar das batalhas do Battle Subway propriamente ditas. Aqui poderemos batalhar em batalhas individuais ou de dupla, precisando enfrentar 5 treinadores consecutivamente, porém, diferente do Battle Subway, você só sai após enfrentar todos os treinadores, independente de ter perdido para algum deles. Aqui você é avaliado pela quantidade de pokémons que você derrotou, quantos pokémons seus foram derrotados e o êxito de suas estratégias.



Vamos então ao Battle Subway, entrando no prédio à direita do Centro Pokémon. Este local tem um sistema de batalha similar a uma Battle Tower que possuíamos nas versões anteriores, só que, em vez de batalhar numa torre, batalhamos em trens de metrô. Existem 8 linhas do metrô, em 7 delas temos batalhas. Assim como nas Battle Towers, é possível participar de batalhas no modo single (individuais), double (batalhas em dupla), multi (ao lado de outro jogador) e batalhas via Wi-Fi. Em cada modo, você deverá ir avançando os vagões do metrô ganhando um round de 7 batalhas consecutivas (podendo ter seus pokémons recuperados entre as batalhas), com uma batalha a cada vagão, e assim conquistar BP (Battle Points). Os BPs podem ser usados para comprar alguns itens que são vendidos por certos balconistas que encontramos por aqui. Você pode ver os seus BPs através de seu Vs. Recorder.

Os seguintes pokémons estão banidos de serem utilizados no Battle Subway. Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-oh, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys (todas as formas), Dialga, Palkia, Giratina (ambas as formas), Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin (ambas as formas), Arceus, Victini, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Keldeo, Meloetta (ambas as formas) e Genesect. Demais lendários estão liberados.



As batalhas individuais, em dupla e no modo multi battle possuem dois níveis: normal e super. No nível normal seus adversários usarão apenas pokémons da 5ª geração. No nível super os adversários utilizam pokémons de todas as 5 gerações. Ao participar das batalhas, todos os seus pokémons serão colocados temporariamente no Lv.50. Diferente das Battle Tower e Battle Frontier das versões anteriores, você não será eliminado caso empate com o adversário tendo seus últimos pokémons derrotados simultaneamente (numa mesma rodada). O Battle Subway também dispõe de dois líderes (chefes do metrô), similares aos cérebros da fronteira, que aparecerão para lutar com você após um certo número de batalhas. Porém, diferente das versões anteriores onde os "líderes" só apareciam no modo Single Battle, os chefes de metrô poderão aparecer também no modo Double Battle e Multi Battle. Ao chegar na estação de metrô, você estará numa sala circular que possui várias entradas. Cada uma delas representa uma linha do metrô:

- Linha verde: local das batalhas individuais (1×1) de nível normal (Single Battle)
- Linha verde-escuro: local das batalhas individuais (1×1) de nível super (Super Single Battle)
- Linha vermelha: local das batalhas em dupla (2×2) de nível normal (Double Battle)
- Linha rosa: local das batalhas em dupla (2×2) de nível super (Super Double Battle)
- Linha laranja: local de batalhas de 2×2 treinadores, de nível normal (Multi Battle)
- Linha amarela: local de batalhas de 2×2 treinadores, de nível super (Super Multi Battle)
- Linha azul-claro: local onde é possível batalhar com um amigo via Wi-Fi (Wi-Fi Battle)
- Linha marrom: local onde se encontra o trem que te leva para Anville Town, cidade acessada somente via metrô

As linhas do nível super só estarão acessíveis assim que você derrotar o chefe de metrô no nível normal. Feito isso, você poderá rebatalhar com os chefes de metrô no nível super.

#### Batalhas Individuais (Single Battle & Super Single Battle):

As batalhas individuais são encontradas nas linhas verde e verde-escuro. Aqui, você deverá escolher 3 pokémons e ir derrotando os 3 pokémons dos treinadores que encontrar pelos vagões, em batalhas de 1×1 pokémon.

Após passar por 3 rounds de 7 batalhas consecutivas (totalizando 21 vitórias consecutivas), Ingo aparecerá para você na 21ª batalha (sendo o último treinador do 3º round).



Subway Boss Ingo usa:



Crustle lv.50



Klinklang lv.50



Garbodor lv.50

Após passar por 7 rounds de 7 batalhas consecutivas (totalizando 49 vitórias consecutivas), Ingo aparecerá para você na 49ª batalha (sendo o último treinador do 7º round).



Subway Boss Ingo usa:



Excadrill lv.50



Haxorus lv.50



Chandelure lv.50

#### **Batalhas em Dupla (Double Battle & Super Double Battle):**

As batalhas em dupla são encontradas nas linhas vermelha e rosa. Aqui, você deverá escolher 4 pokémons e ir derrotando os 4 pokémons dos treinadores que encontrar pelos vagões, em batalhas de 2×2 pokémons.

Após passar por 3 rounds de 7 batalhas consecutivas (totalizando 21 vitórias consecutivas), Emmet aparecerá para você na 21ª batalha (sendo o último treinador do 3º round).



Subway Boss Emmet usa:



Crustle lv.50



Klinklang lv.50



Garbodor lv.50



Durant lv.50

Após passar por 7 rounds de 7 batalhas consecutivas (totalizando 49 vitórias consecutivas), Emmet aparecerá para você na 49ª batalha (sendo o último treinador do 7º round).



Subway Boss Emmet usa:



Excadrill lv.50



Haxorus lv.50



Chandelure lv.50



Eelektross lv.50

**Batalhas Multi (Multi Battle & Super Multi Battle):**

As batalhas multi são encontradas nas linhas amarela e laranja. Aqui, você poderá fazer batalhas ao lado de seu amigo via wireless ou infravermelho. Caso contrário, você poderá batalhar ao lado do protagonista de sexo oposto ao seu. Se estiver jogando como menino, Hilda virá para fazer batalhas ao seu lado. Se estiver jogando como menina, Hilbert é quem virá. Você e seu amigo deverão escolher 2 pokémons cada um e ir derrotando os 4 pokémons dos treinadores que encontrarem pelos vagões, em batalhas de 2×2 pokémons. Se você escolheu batalhar ao lado de Hilbert/Hilda, você poderá escolher 2 de seus pokémons para batalhar, enquanto Hilbert/Hilda pergunta se você quer que ele(a) use pokémons ofensivos, defensivos ou balanceado. Escolha a estratégia de batalha que preferir e o jogo sorteará 2 pokémons quaisquer que Hilbert/Hilda irá usar. Vocês deverão ir derrotando os treinadores da mesma forma.



Hilbert/Hilda podem usar dois destes pokémons:

Pokémons escolhidos na estratégia ofensiva e balanceada:



Pokémons escolhidos na estratégia defensiva e balanceada:



Após passar por 3 rounds de 7 batalhas consecutivas (totalizando 21 vitórias consecutivas), Ingo e Emmet aparecerão para vocês na 21ª batalha (sendo os últimos treinadores do 3º round).



Subway Boss Ingo & Subway Boss Emmet usam:



Klinklang lv.50



Garbodor lv.50



Durant lv.50



Galvantula lv.50

Após passar por 7 rounds de 7 batalhas consecutivas (totalizando 49 vitórias consecutivas), Ingo e Emmet aparecerão para vocês na 49ª batalha (sendo o últimos treinadores do 7º round).



Subway Boss Ingo &amp; Subway Boss Emmet usam:



Excadrill lv.50



Haxorus lv.50



Eelektross lv.50



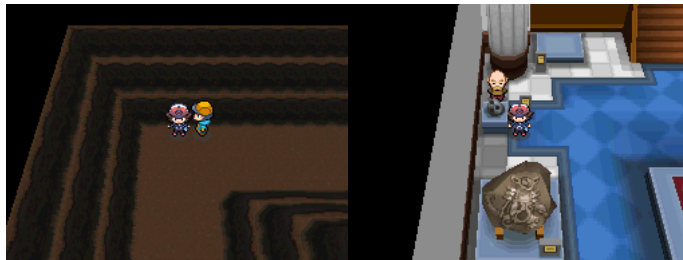
Archeops lv.50

#### Batalhas Wi-Fi (Wi-Fi Battle):

As batalhas de Wi-Fi são encontradas na linha azul-claro. Você deve fazer conexão Wi-Fi para batalhar com outras pessoas no Battle Subway. Neste modo Ingo e Emmet não aparecem para batalhar. Aqui, você deverá escolher 3 pokémons e fazer batalhas de 1×1 pokémon.

#### COISAS QUE VOCÊ DEVE SABER

Existem mais algumas coisinhas em Unova disponíveis agora no fim do jogo que é bom que você tenha conhecimento:



- Caso você tenha conseguido o item Liberty Pass via wi-fi, vá até Castelia City e entre na primeira plataforma de barcos e entre no barco, ele irá te levar até a Liberty Garden. Enfrente alguns membros da Equipe Plasma lá até encontrar Victini, no lv.15. Ele é o primeiro lendário acessível no jogo (é possível capturá-lo antes mesmo de ter sua 3ª insígnia), porém é necessário possuir o Liberty Pass para chegar até ele. É o único lendário de evento capturável no jogo (Keldeo, Meloetta e Genesect apenas são distribuídos).
- Na Twist Mountain tem uma pessoa que lhe dá um dos fósseis de Kanto, Hoenn e Sinnoh diariamente, você pode revivê-los no museu de Nacrene, o pokémon fóssil virá no lv.25.
- No museu de Nacrene há um meteorito capaz de alternar as formas de Deoxys, basta ter um Deoxys em sua equipe e interagir com o meteorito.
- É possível batalhar com alguns treinadores que você trocou pokémons durante o jogo. Em Nacrene, se você trocou Cottonee por Petilil ou Petilil por Cottonee, a treinadora terá evoluído o pokémon que você trocou com ela e usará contra você numa batalha. Em Driftveil, o treinador evoluiu o Minccino que você havia trocado por Basculin e usará o Cincino na batalha.
- Se você for até a casa de Drayden em Opelucid com um pokémon dragão, Drayden/Iris poderá ensinar o golpe Draco Meteor.
- Caso você tenha recebido Keldeo de algum evento, traga-o em sua equipe juntamente com Cobalion, Terrakion e Virizion e leve-os até o Moor of Icirus. Chegando lá, um homem virá e os lendários sairão de suas pokébolos. Com isso, Keldeo poderá aprender o golpe Secret Sword.
- Caso você tenha recebido Meloetta de algum evento, vá até aquele beco de Castelia City e entre no bar. Fale com o cara do violão, ele tocará uma música e

Meloetta sairá da pokébola. Com isso, Meloetta poderá aprender o golpe Relic Song. Esse golpe, quando usado em batalha, muda a forma de Meloetta.










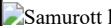





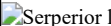





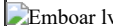
- Caso você tenha recebido Genesect de algum evento, siga até aquele local onde você recebe o ovo de Larvesta, dê a volta surfando nas correntezas até chegar ao P2 Laboratory. Se Genesect estiver em sua equipe, haverá um cientista na casa daqui que batalhará com você. Ele é o criador de Genesect e dará a você os Drive itens, que mudam o tipo do golpe Techno Blast de Genesect. Em Black ele dá Burn e Shock Drive, em White, Douse e Chill Drive.

OS TREINADORES MAIS FORTES DO JOGO

Existem alguns treinadores bem fortes no jogo que podemos enfrentar. Como usam pokémons muito fortes, achei melhor deixá-los no fim do detonado para você ter um tempo de subir alguns levels. É recomendável ter pokémons em lv.80+ para essas batalhas. Todos eles possuem uma equipe de 6 pokémons e podem ser enfrentados mais de uma vez.
















A BATALHA COM BIANCA

Dentre os treinadores mais fortes, Bianca é a que possui os pokémons "mais fracos". Ela estará no laboratório da Profª Juniper e aceitará batalhar com você todos os sábados no finalzinho da tarde (o horário exato irá depender da estação, pois no verão anoitece mais tarde e no inverno anoitece mais cedo, mas gira em torno das 18:00-20:00).

Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Bianca usa:	 Stoutland lv.63  Musharna lv.63  Simisear lv.63  Mienshao lv.63  Chandelure lv.63  Samurott lv.65	 Stoutland lv.63  Musharna lv.63  Simipour lv.63  Mienshao lv.63  Chandelure lv.63  Serperior lv.65	 Stoutland lv.63  Musharna lv.63  Simisage lv.63  Mienshao lv.63  Chandelure lv.63  Emboar lv.65

A BATALHA COM CHEREN

Cheren é um pouco mais forte que Bianca. Antes de poder batalha com ele, você deve ir encontrá-lo na rota que fica à esquerda de Nimbasa City. Foi neste lugar que você e Cheren encontraram Alder pela primeira vez. Daqui por diante, Cheren resolverá treinar na Victory Road. Use fly até o prédio da liga pokémon e saia pelo sul. Não vá derrapar pelo desfiladeiro, apenas entre na caverninha à direita e Cheren estará aqui.

Se a sua escolha foi :	 Snivy	 Tepig	 Oshawott
 Cheren usa:	 Unfezant lv.65  Liepard lv.65  Simisage lv.65  Gigalith lv.65	 Unfezant lv.65  Liepard lv.65  Simisear lv.65  Gigalith lv.65	 Unfezant lv.65  Liepard lv.65  Simipour lv.65  Gigalith lv.65

A BATALHA COM CYNTHIA

Se recorda de quando estivemos em Undella Town e pedi para deixar para batalhar com Cynthia depois? Agora é uma boa hora de enfrentá-la. Para quem não lembra, a campeã de Sinnoh se encontra na casa à esquerda do PokéCenter. Após a primeira batalha, você pode vir batalhar novamente com ela uma vez por dia, nos meses de primavera e verão. Algumas líderes de ginásio e membros da elite 4 mulheres virão visitar Cynthia de vez em quando.



Cynthia usa:



Spiritomb lv.75



Eelektross lv.75



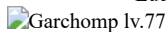
Milotic lv.75



Braviary lv.75



Lucario lv.75



Garchomp lv.77

A BATALHA COM MORIMOTO

Huh, quem é esse cara? Este personagem foi baseado numa pessoa da vida real, Shigeki Morimoto, um dos desenvolvedores dos games da Gamefreak. Para chegar até ele, voe até Castelia City e entre na rua à direita do Centro Pokémon. Entre no prédio da GameFreak que existe do lado direito desta rua. Suba no elevador e ele estará entre as pessoas desse andar. Você poderá batalhar com ele uma vez por dia. Haverá uma pessoa aqui também que muda a música de fundo para o tema da Equipe Rocket, caso queira ouvir.



Morimoto usa:



Liepard lv.75



Simisage lv.75



Simisear lv.75



Simipour lv.75























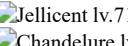



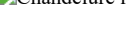



Swoobat lv.75



Zebstraika lv.77

A BATALHA FINAL: DERRUBANDO A ELITE 4

Por fim vamos ao retorno da elite 4. Voe de volta ao prédio da liga pokémon e prepare-se para as batalhas sucessivas. Os membros da elite agora dispõem de alguns pokémons que não são nativos de Unova, além de, é claro, estarem mais fortes.

 Shauntal usa:	 Grimsley usa:	 Caitlin usa:	 Marshal usa:
 Cofagrigus lv.71	 Sharpedo lv.71	 Reuniclus lv.71	 Breloom lv.71
 Golurk lv.71	 Scrafty lv.71	 Sigilyph lv.71	 Throh lv.71
 Froslass lv.71	 Liepard lv.71	 Bronzong lv.71	 Sawk lv.71
 Drifblim lv.71	 Drapion lv.71	 Musharna lv.71	 Toxicroak lv.71
 Jellicent lv.71	 Krookodile lv.71	 Gothitelle lv.71	 Mienshao lv.71
 Chandelure lv.73	 Bisharp lv.73	 Metagross lv.73	 Conkeldurr lv.73

Shauntal, embora treine fantasmas, conseguiu formar um time com pokémons de água, fogo, gelo, terra e voador, graças à entrada de Froslass e Drifblim. Tenha um time equilibrado para enfrentá-la. Um golpe elétrico para Sharpedo e do tipo terra para Drapion podem ajudar a derrotar os novos pokémons de Grimsley. O Metagross e o Bronzong de Caitlin são parte tipo metálicos, é preferível um tipo fogo contra eles, evite os lutadores. Quanto a Marshal, ele ganhou Breloom que tem dupla fraqueza a voador, além de Toxicroak, com dupla fraqueza a psíquico, não deve ser muito difícil derrotar os novos pokémons dele.

Após derrotá-los, siga até a estátua da sala principal e desça até a sala de Alder. Da outra vez que estivemos aqui não pudemos enfrentá-lo pois N havia o derrotado e destruído o local. Porém agora ele está disponível para batalha!



Alder usa:



Accelgor lv.75



Bouffalant lv.75



Druidigon lv.75



Vanilluxe lv.75



Escavalier lv.75



Três dos pokémons de Alder são insetos, mas não se deixe enganar por eles. Os outros três são pokémons que Drayden/Iris, N e Ghetsis já usaram contra você antes, já deve saber como derrotá-los. Não o subestime, ele possui pokémons tão fortes quanto aos de Cynthia e Morimoto. Assim que conseguir derrotá-lo finalmente se tornará o campeão e seus pokémons serão colocados no Hall of Fame.

Parabéns, você conseguiu completar o jogo! Agora já não há muitas coisas para fazer caso já tenha visitado todos os lugares do jogo. Fique sempre atento quando houver eventos que distribuem pokémons e seja um grande jogador, pois agora temos 649 pokémons para nos divertir!