

ESPECIAL GAMEMASTER

DOMINE A FEBRE
DO MOMENTO

POKÉMON GO

Especialistas ensinam as dicas
básicas e macetes avançados
para você ser um grande treinador

- TIMES • POKÉMON RAROS
- COMO FUNCIONA A EXPERIÊNCIA (XP)
- RECOMPENSAS • LISTA DE ITENS
- MEDALHAS • GANHE MAIS STARDUST
- EVOLUÇÕES VAPOREON, JOLTEON E FLAREON
- COMECE COM O PIKACHU
- E MUITO MAIS

151

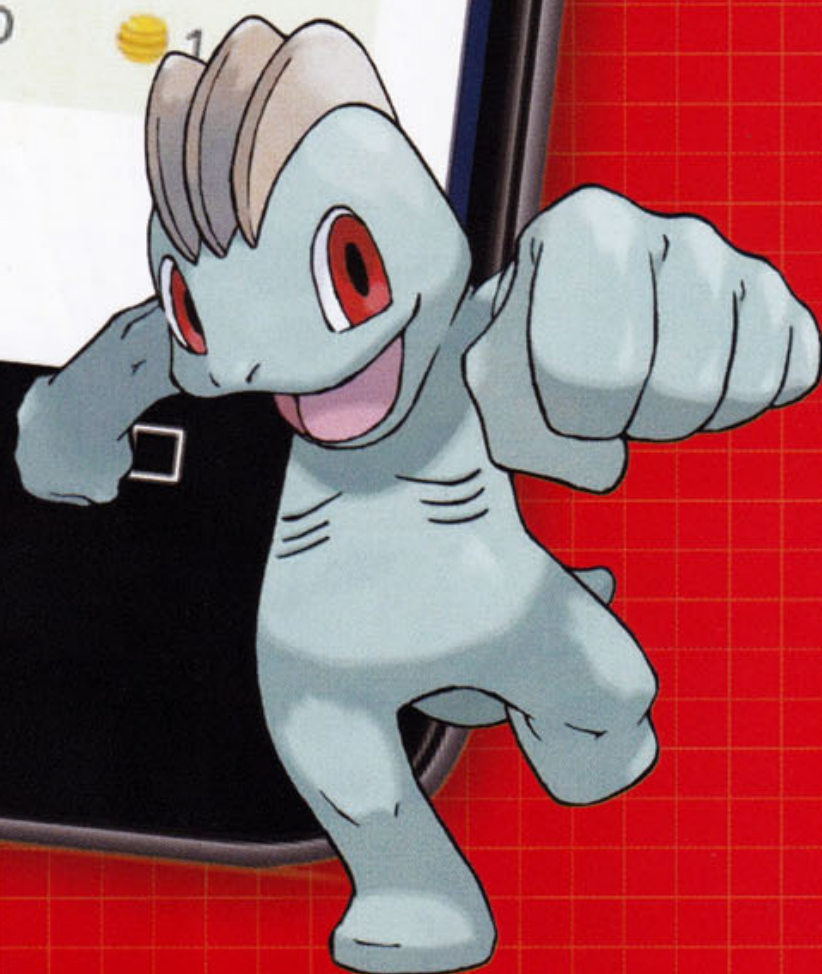
POKÉMON

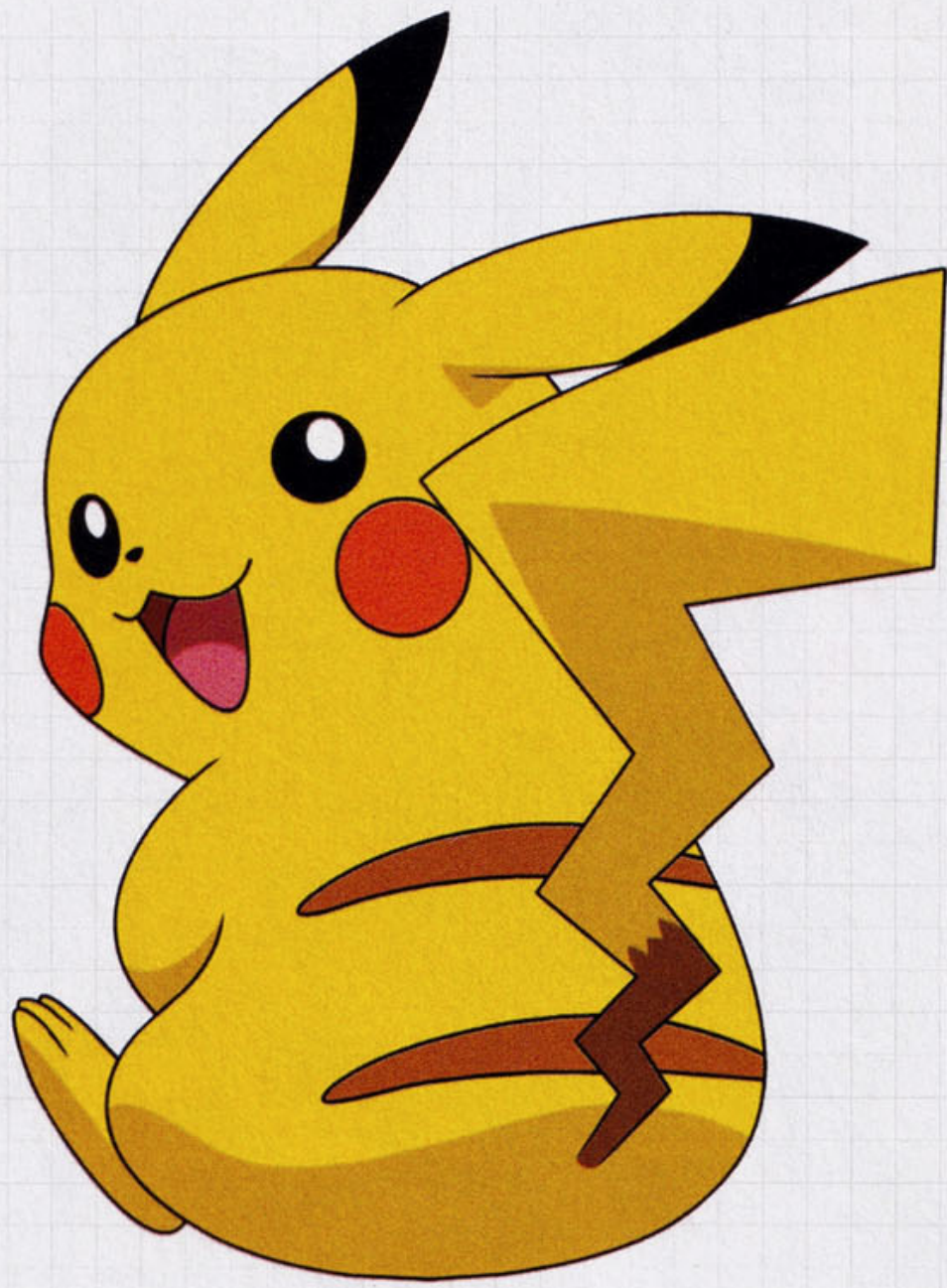
CONHEÇA TODOS OS MOSTRINHOS,
SUAS PONTUAÇÕES, NÍVEL DE
RARIDADE E DICAS PARA A CAÇADA



Nº 1
R\$14,90







ESPECIAL
GAMEMASTER
POKÉMON GO





Todos os direitos reservados para

Editora Europa

Rua MMDC, 121 – CEP 05510-900 – São Paulo, SP
Telefone (11) 3038-5050, Fax (11) 3038-5040
atendimento@europanet.com.br
www.europanet.com.br

Editor e publisher

Aydano Roriz

Diretor executivo

Luiz Siqueira

Diretor editorial

Roberto Araújo

Edição

Humberto Martinez

Edição de arte

Alexandre Dias (Nani)

Revisão de texto

Felipe Azevedo

Colaboraram

Eduardo Trivella, Jonathan
Vincent e Rodrigo Lara

Comercial e Livrarias

Ezio Vicente - ezio@europanet.com.br - (11) 3038-5042
Paula Hanne - paula@europanet.com.br - (11) 3038-5100

Assinaturas e Atendimento ao leitor

Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
0800 8888 508 / (11) 3038-5050

Promoção

Aida Lima - aida@europanet.com.br - (11) 3038-5118

Impressão

Log&Print Gráfica e Logística S.A.

CARTA AOS TREINADORES



A hora da caçada começou. E desta vez o negócio está mais imersivo do que nunca. Os fãs de Pokémon já estão acostumados a assumir o papel de treinadores em busca de monstrinhos raros nos videogames, mas esta é a primeira vez que eles vão capturar as criaturinhas no mundo real. *Pokémon Go*, jogo de realidade aumentada para celulares que se tornou um fenômeno mundial absoluto, é mais uma prova de que a fórmula do sucesso está no DNA da série, que existe há 20 anos e sempre brilha nos mais diversos segmentos.

Esta edição especial foi produzida por especialistas para ajudá-lo em absolutamente todos os aspectos da aventura. Você vai aprender as regras e mecânicas básicas da captura de monstros, vai melhorar seu desempenho com tabelas bastante úteis e ainda terá acesso a dicas avançadas para se tornar um treinador digno de respeito. Se você quer levar a sério a arte de conquistar ginásios, visite as fichas dos monstrinhos na seção Pokédex para conhecer todas as informações, pontuações e ataques dos Pokémon. Isso ajuda muito na hora de escolher qual monstrinho é melhor para investir seu tempo e esforço para fortalecimento.

Mas nem tudo é diversão e aventura. Não se esqueça de seguir à risca as nossas dicas de segurança para jogar sem cair em armadilhas (tampas de bueiro abertas não existem só em desenhos animados) e não colocar seu bem-estar físico em risco de forma alguma. Afinal, levar o videogame para o mundo real é superdivertido, mas exige uma pitada extra de responsabilidade.

Boa caçada, treinador.

Humberto Martinez, Editor

5

D I C A S

CAPÍTULO 1

BEM-VINDO 6

Conheça *Pokémon Go*, o estúdio Niantic, responsável por sua criação, e as regras básicas de segurança para se divertir capturando Pokémon sem correr riscos.

CAPÍTULO 2

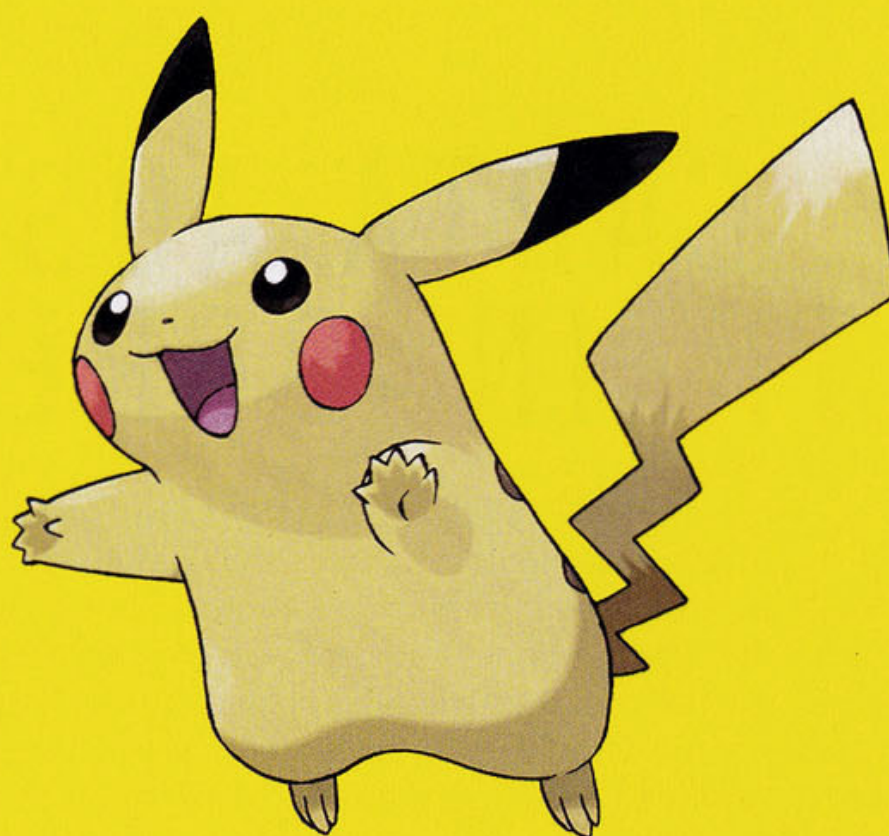
DICAS 12

Tudo o que você precisa saber para se tornar o melhor treinador da sua região (ou do mundo). Aprenda tudo sobre ginásios, times, itens e muito mais.

CAPÍTULO 3

POKÉDEX 26

Conhecer é poder. Para se tornar um treinador de destaque, saber tudo sobre os monstrinhos é essencial. Estude as informações dos Pokémon e vença.

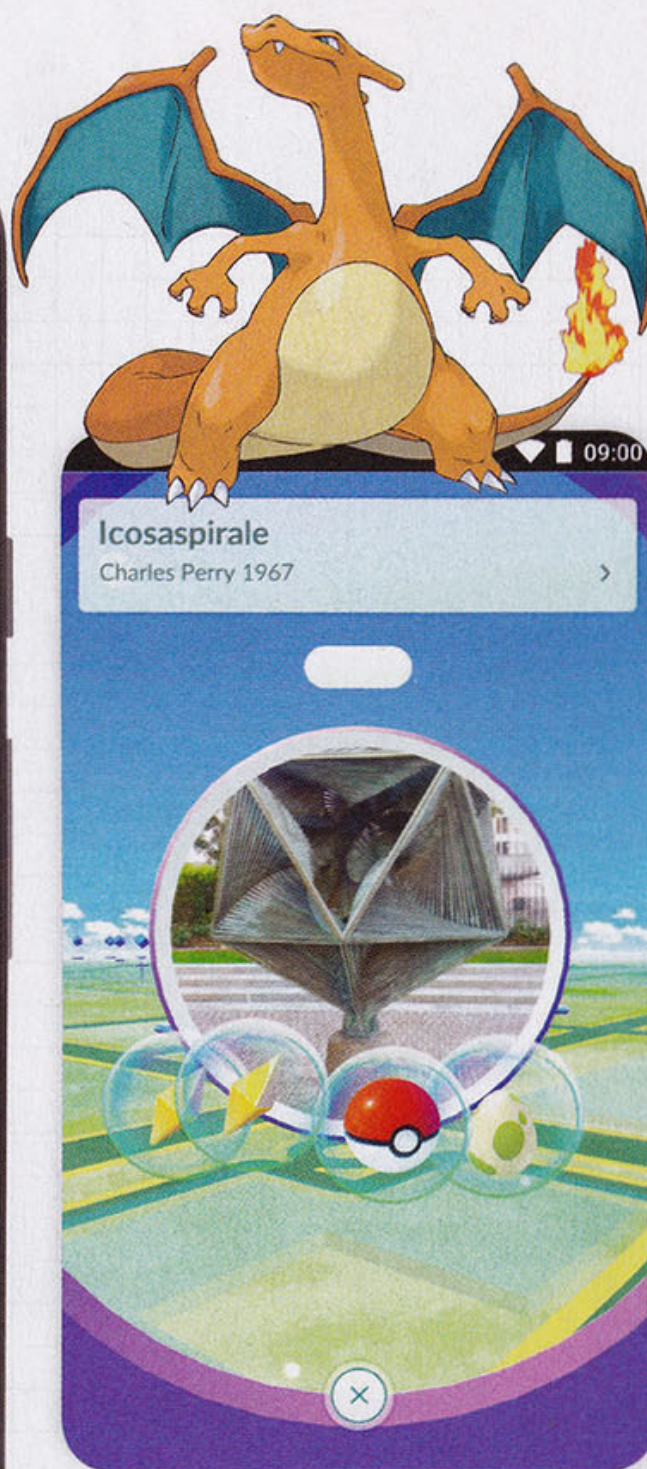
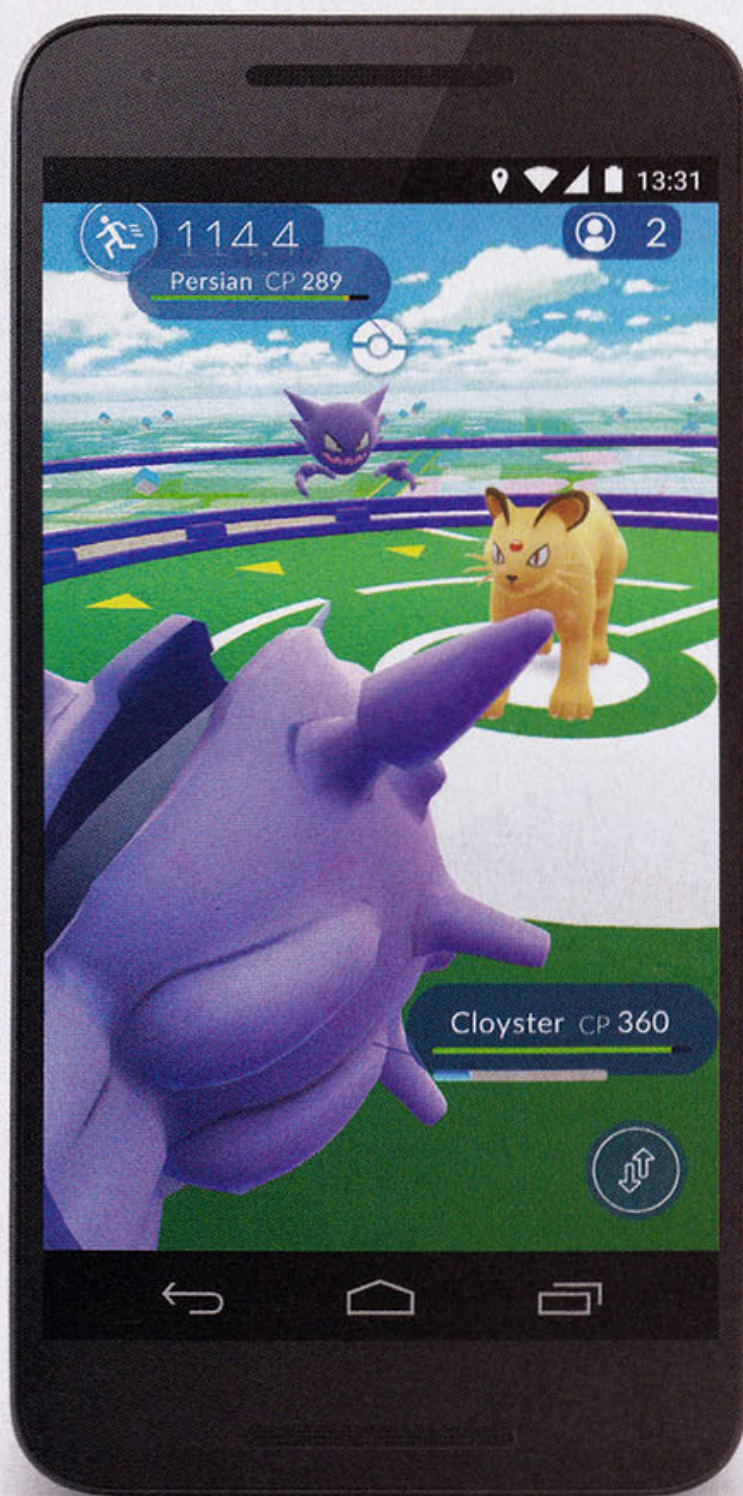


CAPÍTULO 1

BEM-VINDO

POKÉMON GO REALIZA O SONHO DE MUITA GENTE: CAPTURAR POKÉMON NA VIDA REAL EM CONJUNTO COM RECURSOS DE GEOLOCALIZAÇÃO, A TECNOLOGIA DE REALIDADE AUMENTADA PROPORCIONA UMA AVENTURA SEM IGUAL. O JOGO APARENTA SER SIMPLES À PRIMEIRA VISTA, MAS ESCONDE MECÂNICAS E SEGREDOS DESAFIANTES. A FÓRMULA RESULTOU EM UM SUCESSO MUNDIAL QUE AGRADA A TODOS OS TIPOS DE JOGADORES, DESDE O CASUAL ATÉ O HARDCORE. EM NOSSO GUIA, VOCÊ NÃO SÓ ENTENDE AS RAZÕES PARA O TRIUNFO DE POKÉMON GO, COMO TAMBÉM CONFERE TUDO QUE PRECISA SABER PARA SE TORNAR UM MESTRE POKÉMON DE RESPEITO.





Bola no alvo

Para capturar, o jogador desliza o dedo na tela para lançar uma pokébola no monstinho

Jogos irmãos

Os mapas do game *Ingress* dão boas dicas de onde encontrar monstros raros em *Pokémon Go*



RESUMO FUNDAMENTAL

O jogador controla um treinador pokémon que, inicialmente, auxilia o Professor Willow (a versão moderna do clássico Professor Carvalho) em sua pesquisa sobre as várias espécies de monstinhos que habitam o mundo. O avatar do jogador é mostrado na tela em uma representação 3D do mapa de sua região.

Conforme o jogador se movimenta na vida real, o personagem anda pelo mapa e vai de encontro aos monstinhos que devem ser capturados. O processo de captura é representado por um minigame que consiste em deslizar o dedo na tela para lançar a pokébola. O sucesso da investida depende da direção e do timing correto do lançamento: se o jogador fizer tudo direitinho, o pokémon fica preso na bola, entrando para a coleção e sendo registrado na pokédex, o catálogo de Pokémon.

A procura pelas criaturas pode ser facilitada com itens de diversos efeitos. Essas e outras formas

A ORIGEM DE POKÉMON

A saga das criaturas de bolso começou em 1996, quando *Pokémon* foi lançado para Game Boy no Japão (nas versões *Red* e *Green*). O criador Satoshi Tajiri passou anos bolando a consagrada estrutura do jogo a partir de sua própria experiência de colecionar insetos na infância e das interações entre vários jogadores com o Cabo Link do console portátil. Auxiliado pelos pitacos do mestre Shigeru Miyamoto (criador de séries como *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* e *Donkey Kong*), Tajiri deu origem a um dos principais nomes da cultura pop nas duas últimas décadas. O sucesso transcendeu o universo dos videogames e foi adaptado para um jogo de cartas, um anime extremamente popular, mangás, brinquedos e uma infinidade de produtos licenciados.



de auxílio podem ser obtidas em pokéstops (pontos de parada no mapa) ou compradas com pokécoins, a moeda virtual que também pode ser adquirida com dinheiro de verdade. Ações como a captura de criaturas e a evolução das mesmas garantem pontos de experiência para o personagem. Há também os ovos, que são incubados enquanto o jogador caminha uma determinada distância com o aplicativo aberto e chocam diversos Pokémon diferentes para a coleção.

Quando o personagem chega ao nível cinco, pode visitar os ginásios. Como de praxe, eles são defendidos por outros treinadores e seus fiéis escudeiros. As batalhas não são de treinadores contra treinadores, como é costume nos jogos da série para os portáteis da Nintendo: os jogadores deixam seus pokémon como guardiões do ginásio e outros treinadores adversários desafiam os monstinhos para duelos ao visitar o local. O combate envolve diversos tipos de ataque e respeito



Evoluir sempre

Só a partir do nível 5 é possível visitar os ginásios e enfrentar outros treinadores

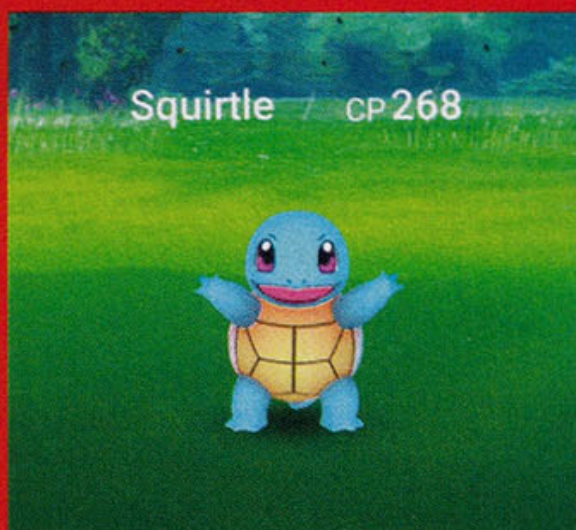
as regras de vantagem e fraqueza ao comparar os tipos de Pokémon. O Pokémon defensor é controlado pelo computador e é preciso superar a pontuação do ginásio para dominá-lo.

A jornada de um treinador é ampla em termos de objetivo e cabe ao jogador decidir qual será a meta durante a partida: conseguir os 151 Pokémon disponíveis atualmente ou focar no domínio do maior número de ginásios. Ou ambos, se estiver a fim do desafio definitivo.

DESENVOLVIMENTO

Ao contrário do que muitos pensam, a Nintendo não tem envolvimento no desenvolvimento de *Pokémon Go*. Por conta dessa eterna relação entre a marca *Pokémon* e a Big N, o mercado de ações japonês ficou agitado com o sucesso do jogo e as ações da Nintendo valorizaram muito. Porém, após a Nintendo esclarecer em um comunicado oficial que apenas licenciou a criação do aplicativo, os papéis sofreram uma dura queda em seu valor. O que acontece é o seguinte: três empresas – Nintendo, Game Freak e Creatures – possuem direitos sobre a marca. A segunda é a desenvolvedora dos principais jogos da série, enquanto a terceira ajuda na criação de vários produtos licenciados,

5 PASSOS BÁSICOS PARA COMEÇAR SUA JORNADA



5 "Vai ser grande a emoção...": Defina o nome de seu treinador e comece a jornada. Só não se esqueça de levar nosso guia com você para bolar a melhor forma de se aventurar e colecionar criaturas. Boa sorte!

1 **Baixe o jogo:** *Pokémon Go* é compatível com dispositivos Android (a partir da versão 4.4) e iOS 8 em diante, sejam eles smartphones ou tablets. O aplicativo pode ser baixado gratuitamente nas lojas digitais correspondentes.

2 **Escolha seu visual:** Depois de criar uma conta e conhecer o Professor Willow, você seleciona seu avatar de treinador. Entre os parâmetros de escolha estão sexo, tom de pele, cor de cabelo e vestimenta.

3 **O primeiro pokémon a gente nunca esquece:** Escolha entre Squirtle, Bulbasaur e Charmander como criatura inicial. Se preferir começar com o famoso Pikachu, dê uma olhada em nossas dicas da página 21.

4 **Temos que pegar:** Você inicia o processo de captura do monstinho desejado chegando perto dele. Lance a pokébola no tempo certo para não dar chances de fuga ao Pokémon. Nesse momento, você define se usa a câmera do aparelho para realizar a captura em realidade aumentada ou se opta por imagens de fundo virtuais (o jogador pode mudar a configuração quando quiser).



principalmente o card game. O trio criou a The Pokémon Company para cuidar do gerenciamento da marca em todas as mídias em que ela está presente. Nessa história toda, a Nintendo detém 32% das ações dessa empresa e uma participação baixa nos lucros de *Pokémon Go* devido aos vários proprietários da marca.

Investidores desavisados à parte, o aplicativo é desenvolvido pela softhouse americana Niantic, uma startup criada internamente pelo Google em 2010. A gigante da tecnologia fez uma brincadeira de 1º de abril em 2014 na qual anunciava o fictício Pokémon Challenge. O trailer de divulgação mostrava o

DELETANDO A CONTA

Simplesmente apagar o aplicativo de seu aparelho não faz com que a conta registrada seja deletada. realmente deletá-la o jogador precisa preencher seu dados no site da Niantic (goo.gl/laYLLu) para que a empresa inicialize o processo. Mas tenha em mente que o processo é irreversível e você não pode voltar atrás depois para tentar recuperar a conta. Também não é possível usar o mesmo nome de usuário.

conceito de pessoas no mundo inteiro se aventurando fora de casa para capturar criaturas em ruas, parques, montanhas e nos mais variados lugares do mundo real. De quebra, o Google Maps criou para a ocasião um recurso que permitia encontrar

Pokémon nos mapas do aplicativo. A recepção calorosa do público à ideia sacramentou a necessidade de criar algo no estilo, dando sinal verde aos desenvolvedores de *Pokémon Go*.

Antes de se separar do Google no final de 2015, a Niantic criou *Ingress*, um jogo de celular no qual o jogador escolhe uma facção e ajuda seu time a dominar pontos regionais. *Ingress* usa geolocalização e GPS para possibilitar a navegação por mapas reais, e inaugurou o conceito de transformar pontos turísticos ou de destaque em áreas de interesse para a dominação dos jogadores.

A mecânica de exploração do mundo real por meio da realidade aumentada chamou a atenção de Tsunekazu Ishihara, presidente da The Pokémon Company. Ele e a esposa se tornaram fãs do jogo,

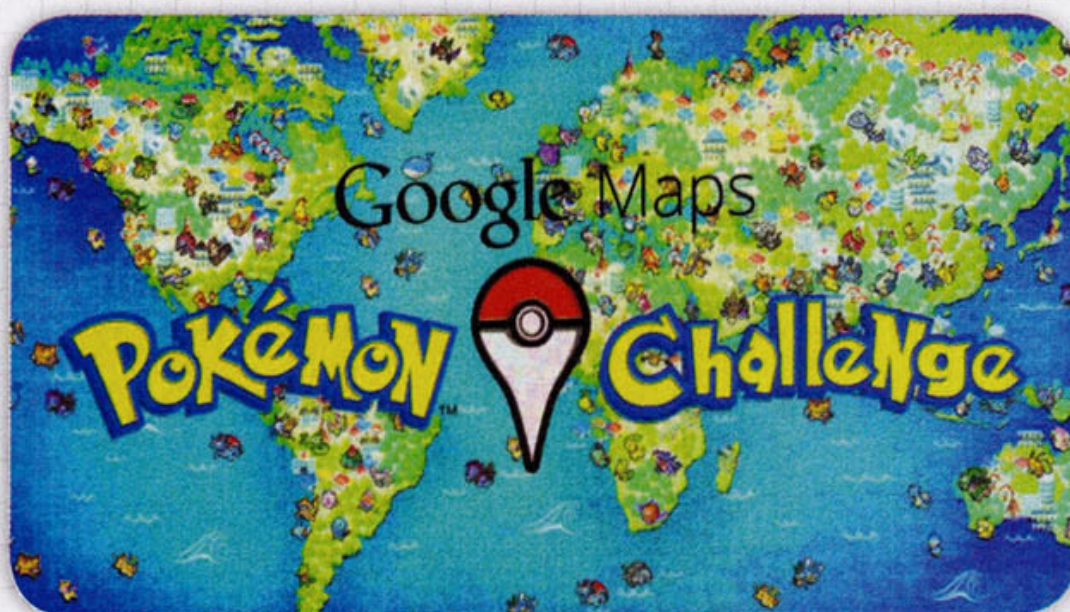
Bicho doméstico Ishihara e a patroa bolaram o conceito de *Pokemon Go*



Pais dos monstros John Hanke (acima) fundou a Niantic, criadora do jogo de celular que inspirou *Pokémon Go*, um dos últimos projetos com a participação de Satoru Iwata



Situado no mundo
Ingress, game da Niantic, usava geolocalização em suas partidas



Mundo afora O aplicativo usa a tecnologia do Google Maps em seu mundo virtual

segundo John Hanke (CEO da Niantic) em entrevista ao site americano Venture Beat. "Eles viram o título como um cenário perfeito para *Pokémon*. Em *Ingress*, você conquista portais. Em *Pokémon*, obviamente, você exploraria o mundo real para encontrar criaturas, combater outros jogadores, fazer trocas e visitar ginásios. Ele nos aconselhou a se manter fiel à franquia e aos jogos portáteis. Eles estavam animados com esse novo estilo que nunca havia sido experimentado antes. Não é como se fosse uma reciclagem dos jogos clássicos. É uma experiência inédita que se inspira no elemento original da franquia: uma pessoa que percorre o mundo encontrando Pokémon", diz o desenvolvedor. Além dos membros da Niantic, a obra possui a participação musical de Junichi Masuda, compositor de longa data da série *Pokémon*.

O anúncio oficial ocorreu em 9 de setembro de 2015 em uma coletiva de imprensa dedicada a Satoru Iwata, ex-presidente da Nintendo falecido em julho daquele ano e uma das mentes por trás do projeto *Pokémon Go*. Iwata até trabalhou em parceria com o Google na já citada brincadeira de 1º de abril, quando os monstros apareceram no Google Maps.

Após o período de testes iniciado em março de 2016, o jogo foi lançado em 6 de julho nos Estados Unidos e em países da Oceania. Durante a primeira semana de existência, o aplicativo foi baixado mais de dez milhões de vezes e se tornou um sucesso sem precedentes.

DICAS DE SEGURANÇA

SAIR POR AÍ CAPTURANDO POKÉMON É UMA DISTRAÇÃO E TANTO. PARA QUE A SUA BRINCADEIRA EM POKÉMON GO SEJA SEMPRE SEGURA, DIVERTIDA E SAUDÁVEL, SIGA ESSAS REGRAS FUNDAMENTAIS:

- **Fique sempre atento aos arredores.**

Aquele Pokémon que você tanto deseja pode estar dando sopa no meio de uma rua em que automóveis passam em alta velocidade. Quando for assim, tente capturá-lo somente da calçada. Se não for possível, desista desse risco desnecessário e espere por outra oportunidade para capturar o monstinho em um lugar mais seguro.

- **Enquanto anda, não se distraia a ponto de perder a noção de onde está pisando.**

Acidentes com tropeços podem deixar você de molho, dependendo da gravidade da lesão. E lembre-se: bueiros abertos não existem apenas em piadas de desenho animado.

- **Smartphones e tablets chamam a atenção de criminosos.**

Para evitar qualquer tipo de problema ao sair de casa com seu aparelho, procure jogar em locais livres de qualquer suspeita e com policiamento. Se possível, em lugares fechados e protegidos, como galerias comerciais e shoppings, mais recomendados para uma experiência sem sustos. De quebra, você pode conseguir uma rede wi-fi grátis para

economizar seu plano de dados (assim como a bateria, que consome mais no modo 3G/4G).

- **Não se aventure em bairros desconhecidos**

nem invada propriedades particulares a fim de capturar Pokémon. Na primeira situação, você pode ficar perdido pela cidade ou em áreas perigosas; na segunda, possivelmente causará problemas com as autoridades locais – isso se não acabar dando de cara com cães mais ferozes que um Charizard de mau humor primeiro.

- **Há relatos de que o item Lure Module**

usado para atrair Pokémon até local em que é ativado, já foi usado por pessoas mal intencionadas para atrair jogadores a locais isolados que facilitam crimes. Ao ver o item acionado em um lugar desconhecido, cheque em um aplicativo de localização (como Google Maps ou Apple Maps) se a região levanta suspeitas por conta de falta de iluminação, baixo tráfego de pessoas e veículos, existência de pontos que podem servir de esconderijo etc.

- **Se você for um treinador Pokémon**

mirim, não se esqueça de combinar com seus pais ou responsáveis as regras da sua jornada pelas ruas. Fique ligado na bateria e nos créditos telefônicos para não ficar sem poder falar com eles no caso de uma eventual emergência ou situação especial (veja as dicas de energia na página 25).



CAPÍTULO 2

DICAS

POKÉMON GO NÃO TEM O MESMO NÍVEL DE COMPLEXIDADE DOS JOGOS TRADICIONAIS DOS MONSTRINHOS PARA OS CONSOLES DA NINTENDO, MAS CONHECER TUDO O QUE ELE TEM A OFERECER É ESSENCIAL PARA SE TORNAR UM BOM TREINADOR. O OBJETIVO DESTA SEÇÃO É APRESENTAR DESDE CONCEITOS BÁSICOS (MECÂNICAS DE JOGO, FUNCIONAMENTO DE GINÁSIOS, TIPOS DE ITENS, ETC) ATÉ DICAS AVANÇADAS E ASPECTOS EXTERNOS AO JOGO QUE PODEM FACILITAR A CAPTURA DE NOVOS POKÉMON, O GANHO DE EXPERIÊNCIA DE FORMA RÁPIDA E A COMUNICAÇÃO COM OUTROS JOGADORES. E ENTÃO, PREPARADO PARA PEGAR TODOS?



CONCEITOS BÁSICOS

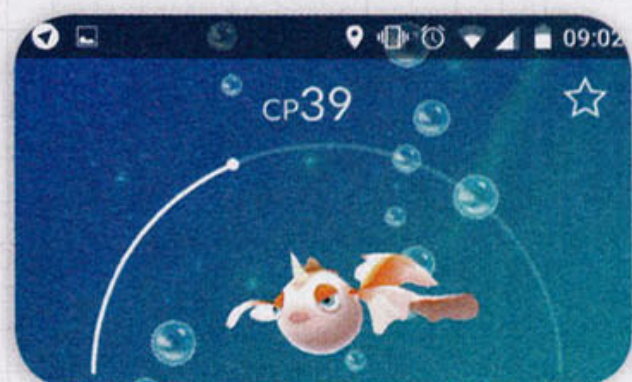
TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA COMEÇAR A JOGAR

MAPA E INFORMAÇÕES BÁSICAS

Pokémon Go é um jogo relativamente simples. Uma vez aberto, ele coloca o jogador em um mapa similar ao de aplicativos de GPS, ilustrado por ruas, bairros e toda a cartografia e geografia do mundo real. A ideia é que o jogador caminhe com o aplicativo aberto (ele não funciona em segundo plano) e interaja com os pontos de interesse revelados no mapa.

A ação é vista de cima e fica centralizada no avatar do jogador. As ações possíveis são delimitadas por um círculo ao redor do personagem controlado. Ou seja, para acessar pontos de interesse, como pokéstops, ginásios

ou até para capturar Pokémon, não é necessário estar exatamente no locais em que eles aparecem no mapa, mas dentro do raio de ação determinado pelo círculo. Uma vez dentro desse perímetro, basta clicar sobre os pontos para interagir. Outro indicador importante fica na parte inferior direita da tela, que mostra os Pokémon mais comuns da área na qual o jogador se encontra e o quão distante da sua posição atual eles costumam ser encontrados. Essa distância era originalmente simbolizada por pegadas, mas a produtora tirou essa função em uma das atualizações do jogo e ainda não definiu se vai trazê-la de volta após aprimorar o sistema.



CARACTERÍSTICAS DAS CRIATURAS

A força de cada monstinho é determinada pelo CP (Combat Points). Esse número varia até mesmo entre Pokémon iguais e aumenta à medida que o nível do monstro é elevado por meio do uso de Stardust, candies ou mediante evoluções. No caso do uso de itens, a quantidade necessária para que a ação seja realizada varia com base na força da criatura. Outro aspecto variável são os golpes. Sempre há duas opções para as batalhas: um golpe normal, porém rápido, e um especial que demora mais para ser acionado. O golpe normal também recupera a energia necessária para que o Pokémon possa usar seu poder especial.

CAPTURANDO SEU POKÉMON

A lógica para encontrar Pokémon é simples. Basta caminhar com o aplicativo aberto até se aproximar de algum ponto onde os monstinhos estão para que eles apareçam no mapa e possam ser capturados. Pontos turísticos, como monumentos históricos e parques, costumam ter Pokémon mais raros em suas redondezas. Eles existem em abundância e, mesmo repetidos, valem ser adicionados à sua coleção para que possam ser trocados por itens que permitem, entre outras coisas, torná-los mais fortes e evoluí-los.

Uma vez localizado, basta clicar sobre o monstinho para que o jogo entre no modo de captura e mostre o Pokémon na tela do celular e uma

pokébola na parte inferior da tela. Se o modo de realidade aumentada estiver ativado, é necessário apontar a câmera do celular até centralizar o monstro na tela do aparelho. Para arremessar a bolinha de captura, pressione o ícone na tela e deslize o dedo para cima em linha reta. É simples: uma mão segura o celular, enquanto a outra faz o movimento. A velocidade do movimento influi diretamente na distância do arremesso da pokébola.

Durante a tentativa de captura, um círculo em movimento é exibido sobre o Pokémon. É nele que o jogador precisa acertar a bola. Quanto menor o círculo estiver, melhor será a pontuação do arremesso caso

o Pokémon seja capturado. Esse círculo também revela a dificuldade de captura do monstro por meio de cores: verde (fácil), amarelo (médio) e vermelho (difícil). A quantidade de vezes que você pode tentar capturar o Pokémon de ele fugir de vez está relacionada à possibilidade de fuga do monstinho, indicada na ficha de cada um a partir da página 26.

É possível arremessar uma bola em curva, o que rende mais pontos de experiência no caso de captura. Basta girar o dedo ao redor da bola e, sem soltar a tela, fazer o movimento de arremesso. A curva da bola depende do sentido da rotação aplicada. A precisão do arremesso também rende pontos adicionais:

GINÁSIOS

Como manda a tradição, os ginásios Pokémon são os locais procurados pelos treinadores para testar seu poder. Em *Pokémon Go*, eles são territórios conquistados e defendidos pelos jogadores mais fortes. Para poder desafiar o Pokémon que defende um ginásio, seu personagem precisa estar, no mínimo, no nível cinco.

Em sua primeira visita a um ginásio, o jogo permite escolher um de três times para defender durante a jornada (visite a seção Times na página 17). Feita a decisão, você pode visualizar as características do treinador que domina o local e de suas criaturas. Caso o ginásio esteja sem dono – algo praticamente impossível de acontecer atualmente –, você pode dominá-lo colocando ao menos um Pokémon como guardião do local, o que faz com o monstinho sair de sua lista. Se o ginásio estiver dominado por outro jogador do mesmo time que o seu, você pode treinar seus Pokémon no local e fortalecer o nível de Prestígio do ginásio (espécie de ponto de experiência do local) ao vencer batalhas contra os guardiões



Nível	Prestígio
1	0
2	2000
3	4000
4	8000
5	12000
6	16000
7	20000
8	30000
9	40000
10	50000

do lugar. Quanto maior o Prestígio, mais criaturas podem defender a base.

Até dez criaturas podem defender um ginásio – a cada nível, um novo Pokémon pode ser deixado como guardião. Ao conquistar um ginásio, por exemplo, o local começa com nível

dois e permite deixar dois Pokémon para defendê-lo. Ao vencer as batalhas em um ginásio dominado por um rival, o Prestígio vai caindo até chegar a zero (um nível a cada batalha) e, então, ele fica disponível para ser conquistado. Mas perder os embates também tem suas consequências, já que o ginásio ganha mais pontos de Prestígio, o que dificulta a conquista dele. Quanto mais alto o nível, maior é a necessidade de Prestígio para evoluir – consulte a tabela para conhecer as pontuações de cada nível de ginásio.

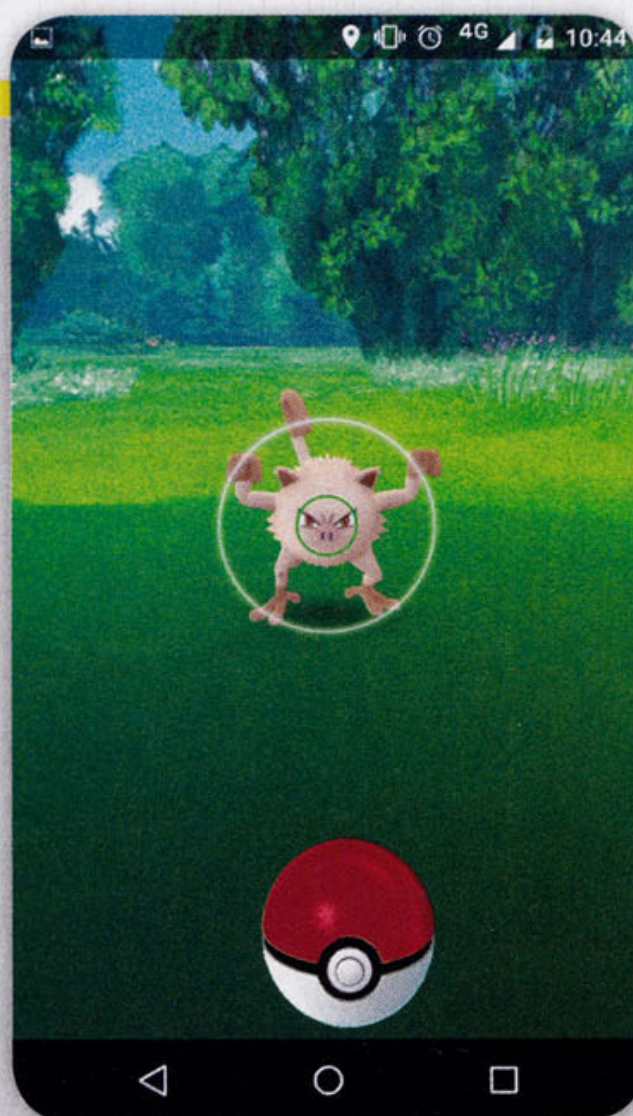
Manter a posse de um ginásio é uma tarefa árdua, mas vale o esforço. Um ginásio conquistado rende ao jogador que possui Pokémon instalados nele uma recompensa a cada 21 horas. O prêmio padrão para jogadores de todos os níveis consiste de 500 pontos de Stardust e uma dezena de pokécoins – essa é a única maneira de obter a moeda virtual sem gastar dinheiro real por ela. O contador reinicia a cada vez que o jogador saca a recompensa. Caso o jogador perca o domínio do ginásio durante o período, a contagem fica parada e é continua de onde parou quando o local for recuperado.

quanto mais próximo do centro do círculo (e quanto menor ele estiver no momento do arremesso), maior a pontuação após a captura.

Cada Pokémon capturado rende um número de candies e de Stardust, itens utilizados para evoluir e aprimorar os poderes dos monstros. Além do momento da captura, é possível ganhar candies ao mandar um Pokémon para o armazenamento.

Inicialmente, o jogador pode carregar até 250 Pokémon, mas outros 50 espaços podem ser adicionados a cada item Pokémon Storage Upgrade comprado na loja do jogo. É possível ter no máximo mil monstros ao mesmo tempo.

Mais experiência Quanto mais preciso o arremesso da pokébola, mais experiência você ganha ao capturar um Pokémon



POKÉSTOPS

Pokéstops são locais indicados por um ícone azul no mapa onde o jogador pode obter de três a cinco itens sem custo algum. Eles geralmente ficam em estabelecimentos comerciais famosos, pontos de interesse, igrejas, paredes grafitadas etc. Ao fazer uma parada nesses pontos, gire o disco que surge na tela para coletar as recompensas. Os itens que podem obtidos são Eggs, Potions, Revives, Razz Berries, Super Potions, Pokébolas, Incenses, Great Balls, Hyper Potions, Ultra Balls, Max Potions e Max Revives. Após a coleta, o ícone fica roxo, o que significa que está temporariamente indisponível para reabastecimento – o que demora cerca de dez minutos para. A variedade de itens aumenta de acordo com o nível do jogador (confira a tabela Recompensas na pág. 18).



BATALHAS



Uma das partes mais interessantes de qualquer jogo de Pokémon são as batalhas. Em *Pokémon Go*, elas ainda são um tanto limitadas, mas a desenvolvedora já afirmou que planeja permitir que jogadores se enfrentem diretamente (PvP). Enquanto isso não acontece, as batalhas ficam limitadas ao momento em que se tenta conquistar um ginásio.

O combate é relativamente simples e há três comandos possíveis. Ao tocar rapidamente na tela do celular, seu Pokémon usa o ataque normal, que é mais rápido, não exige um tempo para carregamento e ajuda a acumular energia (a barrinha azul) para os golpes especiais. Ao manter a tela pressionada, o monstinho utiliza o ataque especial, que é mais forte e gasta a energia acumulada com os golpes normais, o que limita seu uso. Deslizar o dedo para os lados da tela faz o Pokémon esquivar dos ataques do oponente.

Conforme a batalha avança e seu Pokémon é ferido, é possível recuperar a saúde dele com Potions. Só é possível batalhar com um Pokémon por vez – não há reservas – e, em caso de derrota, eles podem ser revividos apenas fora das lutas.

OVOS E INCUBADORAS

Os ovos permitem que o jogador obtenha novos monstrinhos sem precisar caçar. Para chocar um ovo é preciso caminhar bastante, e diferentes tipos de ovos exigem distâncias diferentes para que o Pokémon nasça. Há duas formas de obter ovos. A primeira é interagindo com as pokéstops, pontos de interesse espalhados pelo mapa que fornecem itens variados, incluindo os tão desejados ovos.

A outra maneira é subindo de nível com seu personagem (confira a tabela Nível do Jogador e suas Recompensas na página 18).

Por padrão, cada jogador ganha uma incubadora de uso infinito ao começar a jogar. Apenas o ovo que está dentro da incubadora é chocado ao percorrer a distância determinada e cada incubadora suporta só um ovo por vez. É possível comprar incubadoras adicionais gastando suas pokécoins na loja do jogo e, dessa forma, chocar múltiplos ovos ao mesmo tempo.



Incubação Somente ovos dentro de uma incubadora podem ser chocados



Easter egg?
Os ovos de Pokémon lembram muito os de outro personagem bem conhecido da Nintendo

Devido ao fato de o jogo não funcionar em segundo plano, é necessário caminhar com o aplicativo aberto e deixar a tela do celular ligada para chocar ovos – tenha sempre um carregador e uma bateria extra para não ficar na mão. Outro aviso importante: se está pensando em entrar em um carro e ligar o

aplicativo durante um passeio, saiba que essa "trapaça" não é possível. O GPS do jogo só reconhece distâncias percorridas em baixa velocidade, com limite de 30 km/h. Em resumo: temos que caminhar!

ENTENDENDO AS POKÉBOLAS

O objeto lançado para capturar Pokémon possui estoque limitado. As pokébolas podem ser obtidas de graça em pokéstops ou como recompensa ao subir de nível. Se preferir, você também pode gastar pokécoins para reabastecer seu estoque de pokébolas padrão. As bolas de captura são divididas em três categorias e destravadas de acordo com a evolução do jogador. As Great Balls e Ultra Balls não podem ser compradas – elas são disponibilizadas como recompensas ao alcançar certos níveis ou com muita sorte nas pokéstops.

Pokébola: destravada desde o início. É a bola mais comum e tem

capacidade básica de captura. Seu custo na loja é de 100 pokécoins (20 pokébolas), 460 pokécoins (100 pokébolas) e 800 pokécoins (200 pokébolas).

Great Ball: habilitada no nível 12. Ela começa a ser disponibilizada em pokéstops com certa raridade e é inserida em recompensas ao evoluir para certos níveis entre 12 e 19.



A performance melhorada proporciona maiores chances de capturar um Pokémon do que com as pokébolas padrões. É uma boa pedida para as criaturas de raridade média, que costumam dar mais trabalho na captura.

Ultra Ball:

destravada no nível 20. É a melhor pokébola disponível no jogo atualmente e permite capturas infalíveis. Recomendada para criaturas com maior chance de fuga e de raridade alta, garantindo uma captura bem-sucedida.



TIMES

Ao chegar no nível cinco e entrar em um ginásio, o jogador é obrigado a fazer uma importante escolha: decidir a qual dos times de treinadores vai jurar lealdade durante toda a jornada – não é possível trocar, a única forma de fazer parte de outra equipe é criando uma nova conta. Os três times são: Instinct (amarelo), Mystic (azul) e Valor (vermelho). Ao escolher uma equipe, seu papel é ajudá-la a defender o maior número que puder de ginásios dos membros parceiros. Há rumores de que a escolha do time influencia na captura dos Pokémon lendários Zapdos, Articuno e Moltres, que, segundo informações da Niantic, deverão ser revelados quando o lançamento mundial do jogo for completado. Não é preciso ser gênio para adivinhar que, se isso acontecer mesmo, Zapdos será relacionado ao time Instinct, Articuno ao time Mystic e Moltres ao time Valor. Como ainda não há nada confirmado oficialmente, recomendamos considerarmos a quantidade de amigos que pertence a cada time para fazer sua escolha, pois assim é mais fácil e divertido montar expedições em grupo para dominar os ginásios de sua região. Se quiser ajudar a defendê-los, escolha o mesmo time que domina o local de interesse. Se quiser conquistá-los, escolha um time rival.

INSTINTO

Líder: Spark

Mascote: Zapdos

Fala: Pokémon são criaturas com excelente intuição. Eu aposto que o segredo para a intuição deles está relacionada em como eles nascem. Venha e se junte ao meu time. Você nunca perde quando confia em seu instinto!



MÍSTICO

Líder: Blanche

Mascote: Articuno

Fala: A sabedoria dos Pokémon é incomensuravelmente profunda. Eu estou pesquisando porque eles evoluem. Meu time? Com nossa calma e análise de cada situação, não podemos perder!



VALOR

Líder: Candela

Mascote: Moltres

Fala: Pokémon são mais fortes que humanos e são bondosos também! Estou pesquisando maneiras para elevar o poder natural deles em busca de verdadeira força. Não há dúvida de que os Pokémon que nosso time treinou são os mais fortes para batalha!



POKÉCOINS



A moeda estampada com um Pikachu é usada em transações para obter itens, como pokébolas e Incenses, caso o jogador não esteja com vontade de visitar uma pokéstop para adquiri-los. É possível obtê-las gastando dinheiro real ou coletando o bônus diário por defender um ginásio (dez moedas a cada 21 horas).

- 100 pokécoins = R\$ 3,19
- 550 pokécoins = R\$ 18,99
- 1.200 pokécoins = R\$ 37,99
- 2.500 pokécoins = R\$ 76,99
- 5.200 pokécoins = R\$ 129,99
- 14.500 pokécoins = R\$ 389,99



Haja grana Conseguir itens sem visitar pokéstops não sai muito barato...

EXPERIÊNCIA

Seu personagem precisa subir de nível para ter acesso a itens poderosos e melhorar as chances de sobrevivência nas batalhas. O nível máximo de 40 requer impressionantes 20 milhões de pontos de experiência para ser alcançado e recompensa o jogador com 176 itens variados. A tarefa é árdua, mas muitas ações geram diferentes quantidades de experiência, como você pode conferir na tabela a seguir. Lembre-se de que o item Lucky Egg proporciona meia hora de experiência em dobro, então escolha bem o momento de usá-lo para receber os valores indicados abaixo multiplicados por dois.

100	3
Pokémon Caught	100 XP
New Pokémon	500 XP
Curveball	10 XP
TOTAL	610 XP
OK	

AÇÃO	EXPERIÊNCIA (EXP)
Capturar um Pokémon	100
Capturar um Pokémon inédito	500
Evoluir um Pokémon	500
Chocar um ovo de 2 km	200
Chocar um ovo de 5 km	500
Chocar um ovo de 10 km	1.000
Derrotar um Pokémon do time rival nos ginásios	100
Derrotar um Pokémon pertencente a seu time nos ginásios	50
Capturar um Pokémon usando a técnica Curveball	10
Capturar um Pokémon obtendo um Nice Throw	10
Capturar um Pokémon obtendo um Great Throw	50
Capturar um Pokémon obtendo um Excellent Throw	100
Visitar um Pokéstop	50

NÍVEL DO JOGADOR E SUAS RECOMPENSAS

Apesar de haver inúmeras maneiras de ganhar experiência em *Pokémon Go*, a jornada para atingir o nível máximo não é nada fácil. Felizmente, há muitas recompensas para incentivar os jogadores a continuar procurando por novos Pokémon. Confira a tabela para saber o que exatamente cada nível alçado rende em termos de itens e os novos recursos habilitados no jogo.

NV.	EXP.	EXP. AC.	RECOMPENSAS	DESTRAVA
1	0	0		
2	1,000	1,000	10 Pokébolas	
3	2,000	3,000	15 Pokébolas	
4	3,000	6,000	15 Pokébolas	
5	4,000	10,000	20 Pokébolas, 10 Potions, 10 Revives, 1 Incense	Ginásios, Potions, Revives
6	5,000	15,000	15 Pokébolas, 10 Potions, 10 Revives, 1 Egg Incubator	
7	6,000	21,000	15 Pokébolas, 10 Potions, 10 Revives, 1 Incense	
8	7,000	28,000	15 Pokébolas, 10 Potions, 5 Revives, 10 Razz Berries, 1 Lure Module	Razz Berries
9	8,000	36,000	15 Pokébolas, 10 Potions, 5 Revives, 3 Razz Berries, 1 Lucky Egg	
10	9,000	45,000	20 Pokébolas, 20 Super Potions, 10 Revives, 10 Razz Berries, 1 Incense, 1 Lucky Egg, 1 Egg Incubator, 1 Lure Module	Super Potions
11	10,000	55,000	15 Pokébolas, 10 Super Potions, 3 Revives, 3 Razz Berries	
12	10,000	65,000	20 Great Balls, 10 Super Potions, 3 Revives, 3 Razz Berries	Great Balls
13	10,000	75,000	15 Great Balls, 10 Super Potions, 3 Revives, 3 Razz Berries	
14	10,000	85,000	15 Great Balls, 10 Super Potions, 3 Revives, 3 Razz Berries	
15	15,000	100,000	15 Great Balls, 20 Hyper Potions, 10 Revives, 10 Razz Berries, 1 Incense, 1 Lucky Egg, 1 Egg Incubator, 1 Lure Module	Hyper Potions
16	20,000	120,000	10 Great Balls, 10 Hyper Potions, 5 Revives, 5 Razz Berries	
17	20,000	140,000	10 Great Balls, 10 Hyper Potions, 5 Revives, 5 Razz Berries	
18	20,000	160,000	10 Great Balls, 10 Hyper Potions, 5 Revives, 5 Razz Berries	
19	25,000	185,000	15 Great Balls, 10 Hyper Potions, 5 Revives, 5 Razz Berries	
20	25,000	210,000	20 Ultra Balls, 20 Hyper Potions, 20 Revives, 20 Razz Berries, 2 Incense, 2 Lucky Eggs, 2 Egg Incubators, 2 Lure Modules	Ultra Balls
21	50,000	260,000	10 Ultra Balls, 10 Hyper Potions, 10 Revives, 10 Razz Berries	
22	75,000	335,000	10 Ultra Balls, 10 Hyper Potions, 10 Revives, 10 Razz Berries	
23	100,000	435,000	10 Ultra Balls, 10 Hyper Potions, 10 Revives, 10 Razz Berries	
24	125,000	560,000	15 Ultra Balls, 10 Hyper Potions, 10 Revives, 10 Razz Berries	
25	150,000	710,000	25 Ultra Balls, 20 Max Potions, 15 Revives, 15 Razz Berries, 1 Incense, 1 Lucky Egg, 1 Egg Incubator, 1 Lure Module	Max Potions
26	190,000	900,000	10 Ultra Balls, 15 Max Potions, 10 Revives, 15 Razz Berries	
27	200,000	1,100,000	10 Ultra Balls, 15 Max Potions, 10 Revives, 15 Razz Berries	
28	250,000	1,350,000	10 Ultra Balls, 15 Max Potions, 10 Revives, 15 Razz Berries	
29	300,000	1,650,000	10 Ultra Balls, 15 Max Potions, 10 Revives, 15 Razz Berries	
30	350,000	2,000,000	30 Ultra Balls, 20 Max Potions, 20 Max Revives, 20 Razz Berries, 3 Incenses, 3 Lucky Eggs, 3 Egg Incubators, 3 Lure Modules	Max Revive
31	500,000	2,500,000		
32	500,000	3,000,000		
33	750,000	3,750,000		
34	1,000,000	4,750,000		
35	1,250,000	6,000,000		
36	1,500,000	7,500,000		
37	2,000,000	9,500,000		
38	2,500,000	12,000,000		
39	3,000,000	15,000,000		
40	5,000,000	20,000,000	40 Ultra Balls, 40 Max Potions, 40 Max Revives, 40 Razz Berries, 4 Incenses, 4 Lucky Eggs, 4 Egg Incubators, 4 Lure Modules	

LEGENDA NV.: Nível EXP.: Experiência para subir EXP. AC.: Experiência acumulada

ITENS

Conheça a seguir todos os itens de *Pokémon Go* com suas respectivas suas funções, requerimentos de uso e preço (caso esteja disponível para compra). Itens sem valor de pokécoins são obtidos apenas em pokéstops ou nos pacotes de recompensas obtidos quando o personagem sobe de nível. Inicialmente, o inventário do jogador comporta 350 itens, mas é possível ter até mil itens disponíveis ao comprar várias Bag Upgrades na loja do jogo.

DE CURA

As batalhas nos ginásios resultam em vários Pokémon feridos ou desmaiados. Tanto durante os combates quanto fora deles, as potions podem ser usadas para reparar esses danos. Já os itens do tipo revive são acionados apenas durante a exploração no mapa. Itens de cura são obtidos em pokéstops e como recompensa ao atingir determinados níveis.



POTION

Desativado no nível 5
Spray que restaura 20 pontos de saúde em um Pokémon.



SUPER POTION

Desativado no nível 10
Spray que restaura 50 pontos de saúde em um Pokémon.



HYPER POTION

Desativado no nível 12
Spray que restaura 200 pontos de saúde em um Pokémon.



MAX POTION

Desativado no nível 25
Spray que restaura ao máximo os pontos de saúde de um Pokémon.



REVIVE

Desativado no nível 5
Desperta um Pokémon desmaiado e recupera metade da saúde.



MAX REVIVE

Desativado no nível 30
Desperta um Pokémon desmaiado e recupera todos os pontos de saúde.

PARA ATRAIR POKÉMON

São itens que facilitam o surgimento de Pokémon, facilitando a captura.



INCENSE

Uma misteriosa fragância que atrai criaturas da área ao redor para sua localização durante 30 minutos. Ideal para quem está com preguiça de caminhar para encontrar Pokémon. O efeito só funciona para você. Custo em pokécoins: 80 (1 Incense), 500 (8 Incenses) e 1.250 (25 Incenses).



LURE MODULE

Um módulo que atrai criaturas para um pokéstop de sua escolha por 30 minutos. Ao contrário do Incense, o efeito também beneficia outros jogadores. Custo em pokécoins: 100 (1 Lure Module), 680 (8 Lure Modules).

DE INCUBAÇÃO

Itens essenciais para chocar os ovos que você ganha na jornada.



EGG INCUBATOR ∞

Disponível desde o início, trata-se de um dispositivo que choca um ovo quando o jogador anda a distância necessária para fazer o Pokémon nascer. Pode ser utilizado infinitamente, mas só comporta um ovo por vez.



EGG INCUBATOR ADICIONAL

O jogador também pode obter Egg Incubators adicionais desde o início do jogo, mas eles raramente aparecem em pokéstops. Com mais Egg Incubators, mais ovos podem ser chocados ao mesmo tempo. Ao contrário do dispositivo original, cada Egg Incubator adicional quebra após usar três vezes. Custo por unidade: 150 pokécoins.

DE UPGRADE

Aumentam a capacidade de itens e Pokémon que o jogador pode ter.



BAG UPGRADE

Aumenta em 50 o número de itens que você pode ter. O limite máximo é mil. Custo por unidade: 200 pokécoins.



POKÉMON STORAGE UPGRADE

Aumenta em 50 o número de Pokémons que você pode ter. O limite máximo é mil. Custo por unidade: 200 pokécoins.

VARIADOS

Itens com funções e efeitos únicos que não se encaixam nas demais categorias da lista.



CÂMERA

Desativada desde o início do jogo. Permite tirar fotos de Pokémon ao encontrá-los e iniciar o processo de captura.



RAZZ BERRY

Desativada no nível 8. Alimenta um Pokémon com esta fruta durante a captura e a resistência dele diminuirá, o que faz você gastar menos pokébolas que o normal para capturá-lo.



LUCKY EGG

Desativado desde o início. Durante 30 minutos, dobra a pontuação de experiência adquirida. Custo em pokécoins: 80 (1 Lucky Egg), 500 (8 Lucky Eggs), 1.250 (25 Lucky Eggs).



MEDALHAS

Pokémon GO possui seu próprio sistema de conquistas para premiar jogadores mais determinados. Cada medalha tem três níveis de desafios, divididos nas categorias bronze, prata e ouro, de acordo com seu nível de dificuldade. Suas medalhas podem ser conferidas clicando no ícone do perfil do treinador, que também mostra o quão perto você está de atingir o próximo nível do desafio. As medalhas não adicionam experiência nem fornecem recompensas, servindo apenas como uma premiação simbólica ao jogador. As pontuações nas colunas dos níveis são referentes aos desafios de cada uma. Sendo assim, no desafio Jogger é preciso andar 10 quilômetros para a medalha de bronze, 100 para prata e 1.000 para levar o ouro.



MEDALHA	DESAFIO	BRONZE	PRATA	OURO
Jogger	Andar quilômetros	10	100	1.000
Kanto	Registrar Pokémon na Pokédex	5	50	100
Collector	Capturar Pokémon	30	500	2.000
Scientist	Evoluir Pokémon	3	20	200
Breeder	Chocar ovos	10	100	500
Backpacker	Visitar pokéstops	100	1.000	2.000
Fisherman	Capturar Magikarps grandes (XL de peso)	3	50	300
Battle Girl	Vencer batalhas de Ginásio	10	100	1.000
Ace Trainer	Treinar em um ginásio do próprio time	10	100	1.000
Schoolkid	Pegar Pokémon do tipo NORMAL	10	50	200
Black Belt	Pegar Pokémon do tipo LUTADOR	10	50	200
Bird Keeper	Pegar Pokémon do tipo VOADOR	10	50	200
Punk Girl	Pegar Pokémon do tipo VENENOSO	10	50	200
Ruin Maniac	Pegar Pokémon do tipo TERRA	10	50	200
Hiker	Pegar Pokémon do tipo PEDRA	10	50	200
Bug Catcher	Pegar Pokémon do tipo INSETO	10	50	200
Hex Maniac	Pegar Pokémon do tipo FANTASMA	10	50	200
Kindler	Pegar Pokémon do tipo FOGO	10	50	200
Swimmer	Pegar Pokémon do tipo ÁGUA	10	50	200
Gardener	Pegar Pokémon do tipo GRAMA	10	50	200
Rocker	Pegar Pokémon do tipo ELÉTRICO	10	50	200
Psychic	Pegar Pokémon do tipo PSÍQUICO	10	50	200
Dragon Tamer	Pegar Pokémon do tipo DRAGÃO	10	50	200
Fairy Tale Girl	Pegar Pokémon do tipo FADA	10	50	200
Youngster	Capturar Rattatas pequenos (XS de peso)	3	50	300
Pikachu Fan	Capturar Pikachus	3	50	300

DICAS AVANÇADAS

COM OS FUNDAMENTOS DOMINADOS, É HORA DE APRENDER ALGUNS TRUQUES



PIKACHU NA LARGADA

À primeira vista, as opções de Pokémon inicial ficam entre Bulbasaur, Squirtle e Charmander – seguindo o padrão imposto pelo jogos originais da franquia para Game Boy nas versões *Green*, *Blue* e *Red*. O adorado Pikachu, porém, também está disponível logo de cara por meio de um método curioso. Quando o Professor Willow mostrar o trio padrão no mapa, movimentando-se para longe deles até que as criaturas sumam de seu campo de visão e reapareçam em um novo ponto. Após repetir o processo algumas vezes, Pikachu vai aparecer entre as opções, pronto para ser seu primeiro monstinho na jornada.

ACUMULE MAIS STARDUST

Necessário para atingir níveis mais altos de CP, o Stardust é um importante recurso que, a princípio, é obtido de forma escassa no jogo. Para acumular o item facilidade, porém, basta seguir alguma dessas dicas:

- Assim como no truque de experiência fácil, as criaturas mais comuns também ajudam a acumular Stardust



rapidamente. A cada captura, o jogador é recompensado com 100 pontos de Stardust. Graças a itens como Incense e Lure Module, é possível aumentar as chances de dar de cara com esses monstinhos encontrados em maior número. Ao obter uma média de um Pokémon por minuto, o jogador pode obter 3.000 pontos de Stardust durante a meia hora de efeito que os itens proporcionam.

- Os ovos de 10 km dão ao jogador 2.000 pontos de Stardust quando são chocados. Já que eles exigem uma caminhada tão longa, coloque vários para incubar ao mesmo tempo e potencialize sua recompensa.

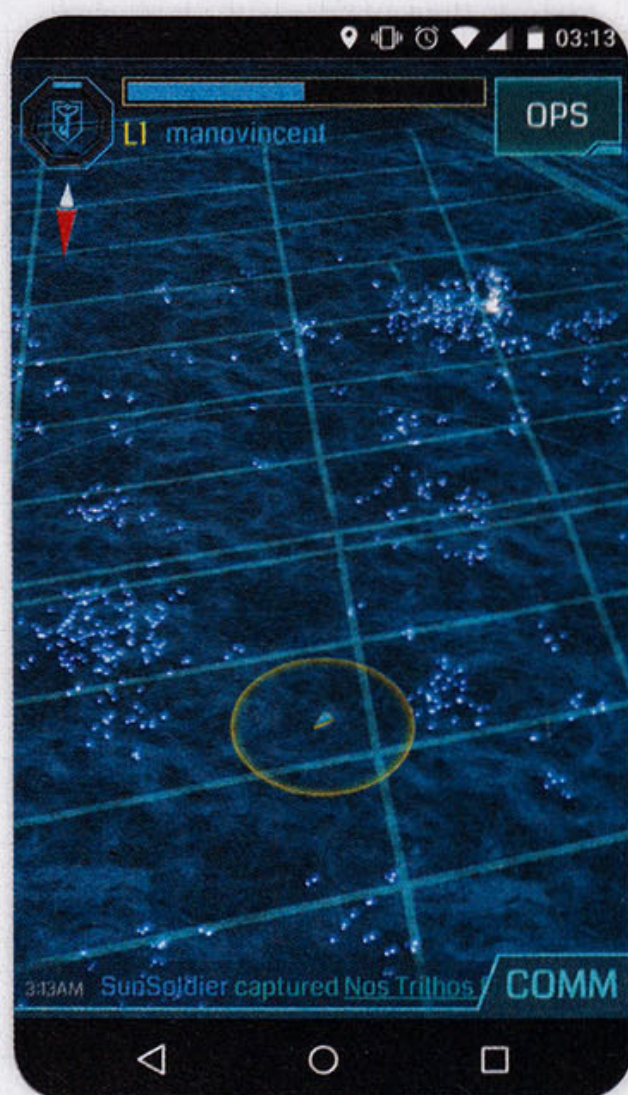
- Ginásios dão uma bonificação de 500 pontos de Stardust a cada 21 horas ao jogador que estiver defendendo o local. É o método mais difícil, mas compensa caso você esteja dominando vários ginásios ao mesmo tempo.

EXPERIÊNCIA FÁCIL COM POKÉMON COMUNS

No começo da aventura, principalmente, você vai ficar cansado de ver sempre as mesmas criaturas por aí. Enquanto a escolha de capturá-las fica a seu critério, não é recomendado dispensar o trio Caterpie, Weedle e Pidgey. Eles são os Pokémon cuja evolução requer o menor número de candies: apenas 12. Cada vez que um dos monstinhos evolui, o jogador ganha 500 pontos de experiência. Para subir de nível rapidamente, capture exaustivamente algum membro do trio e transfira-o para o Professor Willow. Além dos 100 XP pela captura, o ato é recompensado com um candy correspondente ao Pokémon envolvido na troca. Sendo assim, evolua suas criaturas e use a artimanha várias vezes para ganhar experiência facilmente. Os resultados são ainda melhores quando o Lucky Egg está ativado. Apenas prepare a quantidade de candies e Pokémon necessários para aproveitar mil pontos a cada evolução durante os 30 minutos de experiência dobrada que o item proporciona. Há relatos de jogadores que conseguiram 60.000 pontos dessa forma.



Trio inicial Os três monstros iniciais exigem o menor número de candies para evoluir



Dica Use o mapa de *Ingress*, outro jogo da Niantic, para achar monstros raros



EM BUSCA DE POKÉMON RAROS

Ingress, o jogo anterior da Niantic, também para smartphones, pode ser muito útil na hora de encontrar monstros não tão comuns. Instale o jogo, registre uma conta e dê uma olhada no mapa principal. Haverá vários pontinhos brancos, conhecidos como XM Spots, espalhados pelo campo de visão. Os locais onde há uma aglomeração maior desses pontos são os mesmos lugares em que estão os Pokémon mais raros de *Pokémon Go*. Como *Ingress* também gasta muita bateria, o melhor é consultar o mapa antes de sair de casa, anotar as localizações de interesse mais agitadas da sua região e partir para a caça preparado com bons itens e pokébolas.

ONDE PROCURAR CADA TIPO DE POKÉMON

Além de determinar os pontos fortes e as fraquezas de cada criatura, os tipos também influenciam nos locais onde eles podem ser encontrados com maior frequência. Use a tabela abaixo como referência para saber onde procurar aquele Pokémon que está faltando na sua coleção.

TIPO	LOCAIS
Bug	Parques, fazendas, florestas, jardins e locais relacionados à natureza.
Dragon	Monumentos e pontos turísticos.
Electric	Universidades, indústrias, escolas, trilhos de trem, casas e comércios.
Fairy	Igrejas, monumentos e pontos turísticos.
Fire	Casas, ruas, subúrbios, locais com clima acalorado (ou seco) e praias.
Fighting	Academias, estádios, áreas de recreação e relacionadas a esportes.
Flying	Áreas rurais, fazendas, florestas, campos e parques.
Ghost	Igrejas e áreas residenciais (preferencialmente à noite)
Grass	Parques, florestas, trilhas, jardins. Locais que envolvem natureza.
Ground	Parques, fazendas, bosques e pedreiras.
Ice	Lugares com gramados e relacionados à água (ver tipo Water).
Normal	Áreas residenciais, universidades e estacionamentos.
Poison	Pantanos, lagos e áreas industriais.
Psychic	Dentro de casas durante à noite, hospitais e áreas com gramados.
Rock	Pedreiras, áreas rurais, estacionamentos, locais urbanos e reservas.
Steel	Prédios modernos e estações de trem.
Water	Canais, docas, píers, lagos, praias, rios e tudo mais que envolver água.

OVOS DOCES?

Os candies são um dos itens mais importantes, pois permitem a evolução das criaturas. Ao pegar um Pokémon, você ganha três deles e pode conseguir mais ao transferir os monstrinhos ao Professor Willow. Porém, o método mais gratificante de obter os doces é ao chocar ovos, sendo que o jogador pode carregar até nove ovos ao mesmo tempo. Quanto maior a quilometragem necessária, maior é a quantidade obtida. Confira:

- Ovo de 2 km: ~10 doces
- Ovo de 5 km: ~20 doces
- Ovo de 10 km: ~30 doces



MINHAS POKECOINS, MINHA VIDA

Não deixe sua empolgação ou ansiedade fazer você gastar dinheiro em pokécoins sem necessidade. Os pokéstops estão lotados de itens úteis como pokébolas e Incenses. Recomendamos usar sua grana para adquirir itens que não podem ser obtidos em pokéstops, como Lure Modules, Bag Upgrades e Pokémon Storage Upgrades. Outra coisa que facilita demais a vida do jogador é ter Egg Incubators adicionais (também encontrados em pokéstops, porém em menor disponibilidade). Eles podem não ser infinitos como o que você recebe no começo da aventura (quebram após três usos), mas garantem que mais ovos serão chocados ao mesmo tempo enquanto você anda por aí.





CRIATURAS EXCLUSIVAS

Há alguns Pokémon que só podem ser encontrados em determinados continentes. É o caso de Mr. Mime (Europa), Taurus (América do Norte), Kangaskhan (Oceania) e Farfetch'd (Ásia). No entanto, isso não quer dizer eles são impossíveis de conseguir para quem joga no Brasil. Esses quatro Pokémon raros podem nascer de ovos, porém os resultados são aleatórios e não há uma forma de garantir que algum deles nascerá ao chocar os ovos. A melhor dica para obter o quarteto é focar nos ovos a partir de 5 km e torcer para ter muita sorte em obter as raras criaturas. Farfetch'd, Tauros e Kangaskhan estão disponíveis em ovos de 5 km, enquanto Mr. Mime nasce apenas de ovos de 10 km.



Andar pra quê? No meio de transporte certo, é possível enganar o sensor do jogo

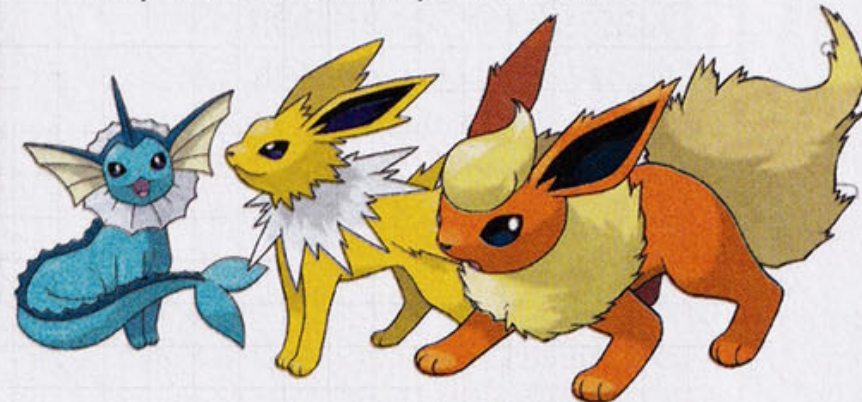
CANSADO DE ANDAR?

Apesar de encorajar os jogadores a explorar o mundo a pé, o sensor do jogo não detecta se você está andando ou não. Há relatos de que, contanto que o jogador esteja se movendo em uma velocidade menor que 32 km/h, o aplicativo considera a quilometragem para chocar ovos e também para a contagem da medalha Jogger. Ou seja, você pode praticar outra atividade física, como andar de bicicleta, por exemplo, para atingir esses requerimentos.

Se preferir, um meio de transporte mais lento pode deixar tudo ainda mais fácil. Cidades litorâneas costumam ter balsas que atravessam canais marítimos dentro do limite de velocidade estipulado pelo jogo. Basta relaxar em algum canto da embarcação e ver seu personagem andando na tela como se você estivesse fazendo o mesmo na vida real. Com sorte, ainda encontrará criaturas aquáticas pelo caminho. Jogadores mais engenhosos andam acoplado seus telefones em drones, helicópteros de brinquedos, autoramas e outros dispositivos eletrônicos. Esse tipo de coisa fica por sua própria conta e risco – não nos responsabilizamos caso seu celular caia junto com um drone em um rio ou terreno baldio qualquer.



Segredo É preciso escolher o nome certo para decidir a evolução de Eevee



ESCOLHA A EVOLUÇÃO DE EEEVEE

Os desenvolvedores homenagearam o clássico anime estrelado por Ash e Pikachu com um segredo que faz referência ao episódio 40 do desenho série. Neles, os irmãos Rainer, Sparky e Pyro são, respectivamente, os treinadores de Vaporeon, Jolteon e Flareon. Em *Pokémon Go*, o segredo para escolher entre as três evoluções possíveis de um Eevee consiste em nomear o monstrinho com o nome do irmão correspondente. Assim:

- Renomeie-o como Rainer para obter Vaporeon
- Renomeie-o como Sparky para obter Jolteon
- Renomeie-o como Pyro para obter Flareon

AJUDA EXTRA

COMO MELHORAR EXPERIÊNCIA DE JOGO COM ELEMENTOS EXTERNOS



Dedicação Os fãs nunca param de surpreender, criando itens físicos por meio de impressão 3D para usar junto com o jogo

ACESSÓRIOS CASEIROS

Os usuários têm criado soluções caseiras que ajudam na hora de se aventurar no jogo. Uma das descobertas é que ao limitar o meio da tela do celular com fitas adesivas, fica mais fácil de lançar uma pokébola sem que ela faça curva e erre o alvo. Jon Cleaver, estudante australiano

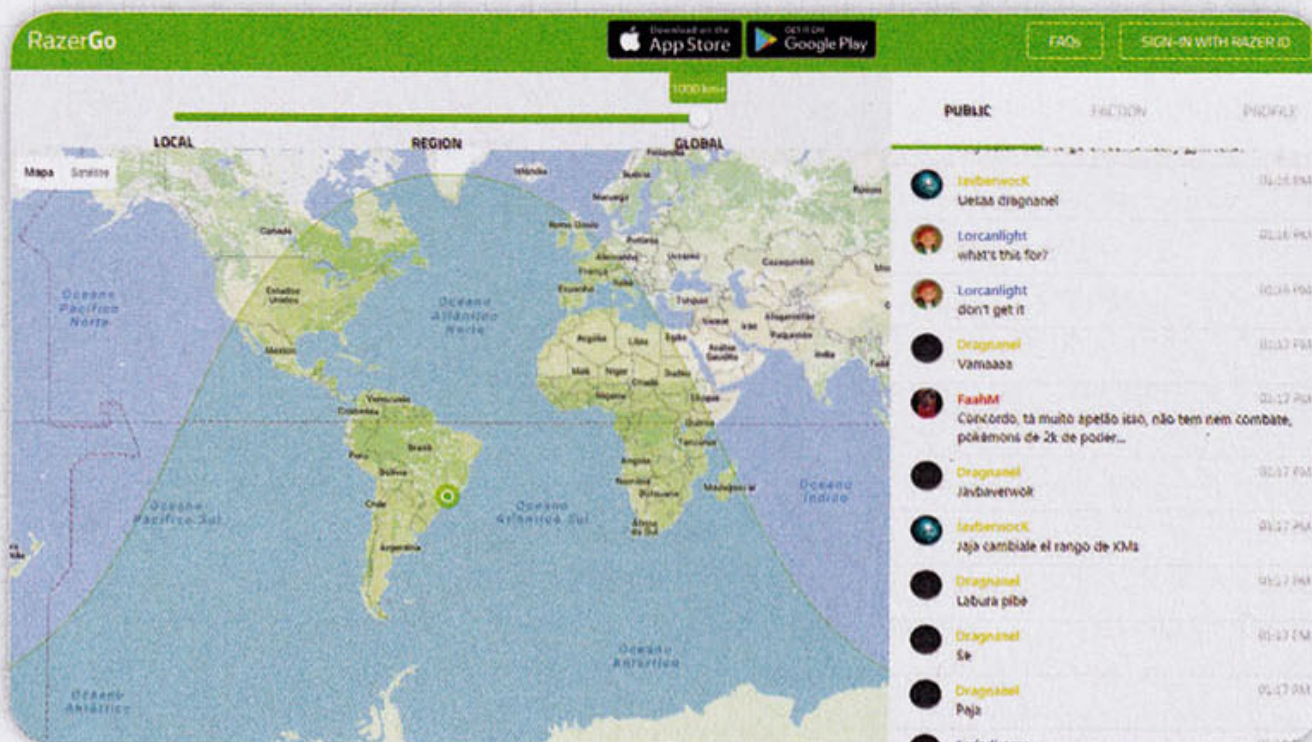
de design industrial, foi ainda mais longe e desenvolveu um acessório estilizado para acoplar em iPhones. Feito por meio de impressão 3D, o item esconde parte da tela, mas permite com que o jogador navegue pelo mapa normalmente e até acione algumas ações graças a espaços nos cantos inferiores. Agora, se o seu problema

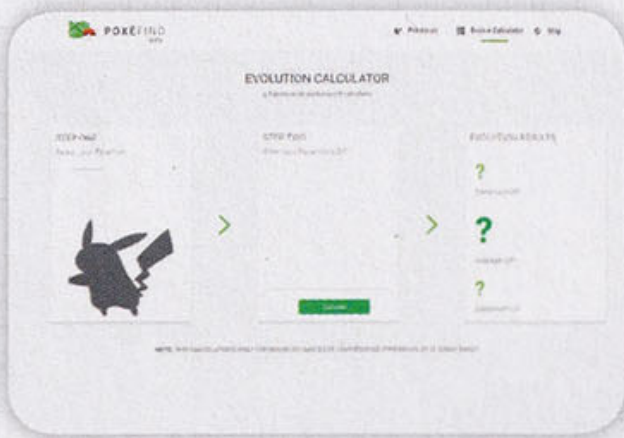
é falta de imersão e energia, o site Sparkfun traz um guia detalhado para que você crie uma estilosa Pokédex física com espaço para duas baterias extras de celular. O acessório também é produzido com o auxílio de uma impressora 3D e as instruções (em inglês) podem ser conferidas em: www.sparkfun.com/news/2140.

RAZERGO

Para trocar dicas com jogadores próximos a você, o aplicativo RazerGo (disponível para Android e iOS) fornece bate-papo conectado com treinadores de todo o mundo. Você escolhe quantos quilômetros de raio a sala de chat deve ter: 5 km (local), 100 km (regional) ou 1.000 km (global). O app também permite mensagens privadas e conversas apenas entre os membros de determinado time (Instinct, Valor ou Mystic). Também disponível via browser acessando go.razerzone.com.

Poképapo Pelo RazerGo, você pode papear com treinadores do mundo todo





POKEFIND EVOLVE CALCULATOR

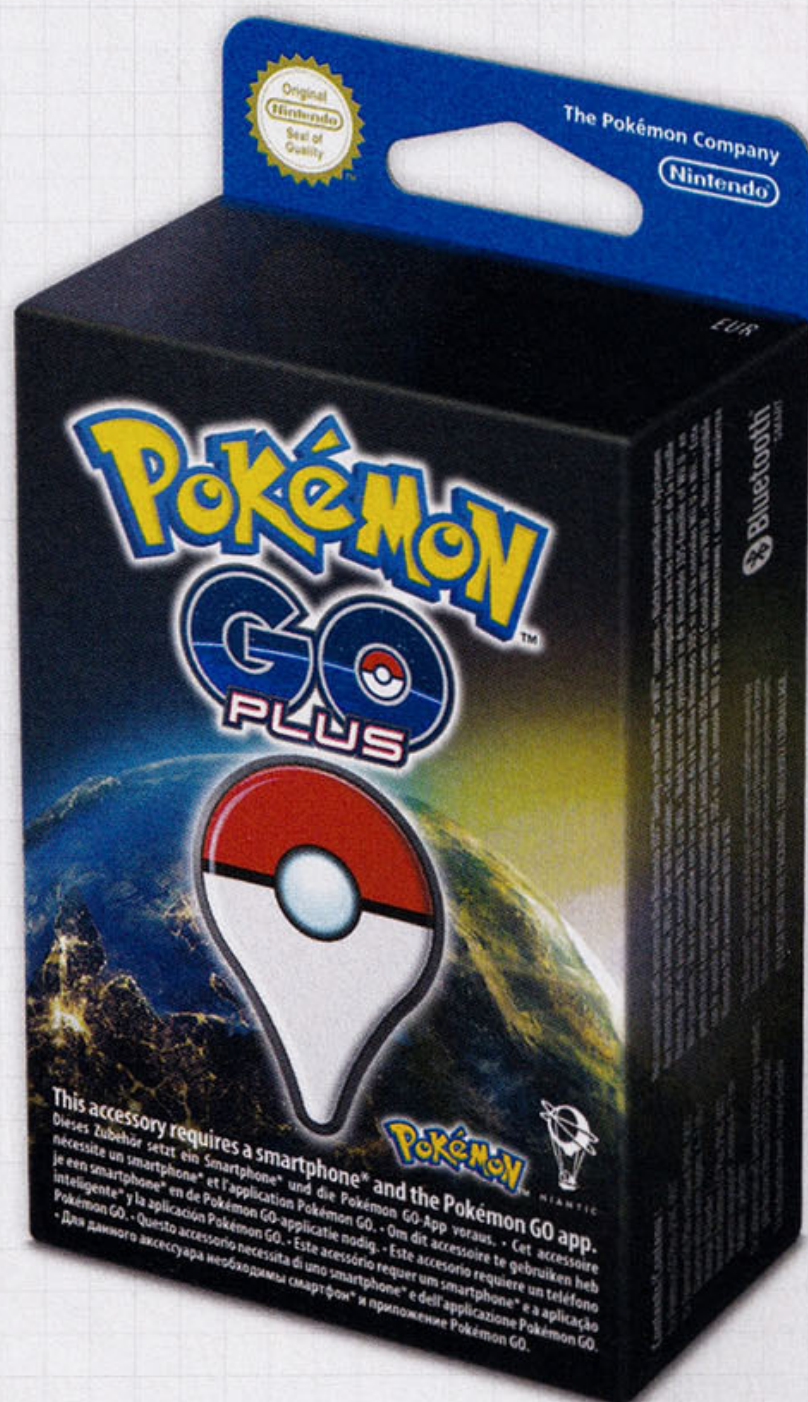
Quer saber quanto CP seu Pokémon terá após evoluir? Insira os dados dele nessa calculadora que o site trará uma estimativa. Acesse em pokefind.co/evolution.php

ECONOMIZANDO A BATERIA

Pokémon Go usa ao mesmo tempo a internet e os serviços de localização de seu dispositivo. Isso resulta em um alto consumo da bateria, além de poder gerar gastos excessivos com consumo dos dados. Para evitar ficar incomunicável com seu aparelho, feche aplicativos ou recursos que não estiver usando (wi-fi, bluetooth, brilho automático da tela, etc) e procure usar a opção de restringir o uso da internet para aplicativos em segundo plano, como notificações de mensageiros instantâneos ou redes sociais – o recurso costuma ficar dentro das configurações de rede do sistema operacional, seja ele Android ou iOS. Outra possibilidade é usar um

carregador externo portátil para o aparelho (também conhecido como power bank). Considere também retirar o áudio diminuindo o volume ou usar fones de ouvido.

O próprio jogo possui uma função de economia de energia, mas que está disponível apenas na versão para dispositivos Android. Para acioná-la, clique na pokébola da tela principal, vá em "Configurações" e marque a opção "Battery Saver". Outra ação que ajuda a economizar energia é desligar a realidade aumentada, a tecnologia que faz os Pokémon aparecerem na imagem exibida pela câmera do dispositivo. Ao encontrar uma criatura, desative a opção "AR" localizada no canto superior direito da tela.



A PULSEIRA DO FUTURO

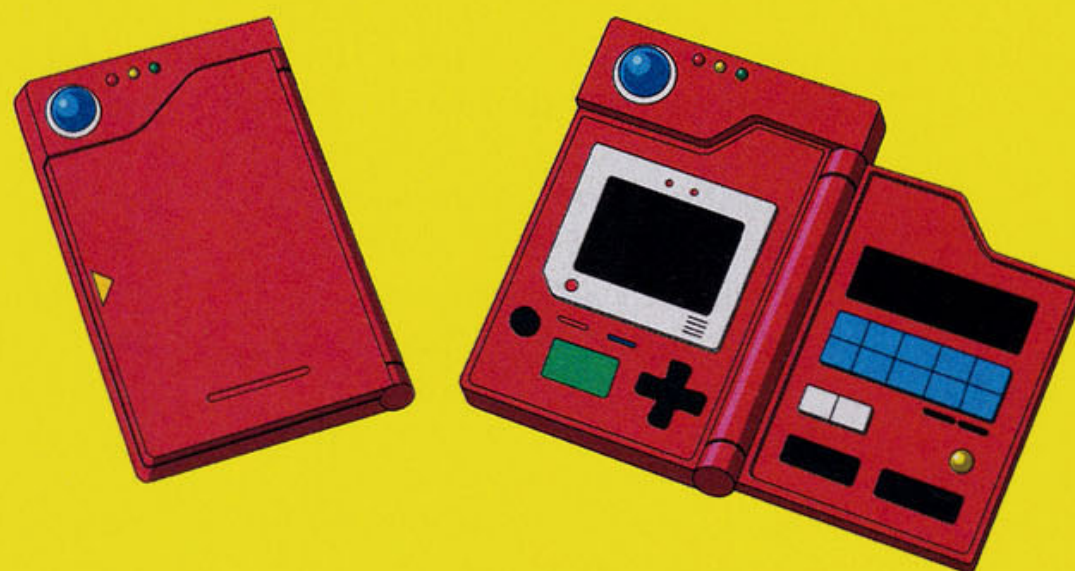
Em breve, a forma como os jogadores interagem com o jogo será revolucionada com o lançamento da pulseira Pokémon Go Plus. O acessório, que funciona por bluetooth, está sendo desenvolvido pela Nintendo e vai custar US\$ 35. Com ele, não será preciso depender tanto do celular ativo para jogar. Avisos de pokéstops, ovos e criaturas ao redor são feitos pelo dispositivo por meio de luzes e uma função vibratória. Além disso, os monstros que o jogador já tiver capturado anteriormente poderão ser pegos facilmente lançando uma pokébola virtual a partir da pulseira. Ele está previsto para ser lançado em setembro nos EUA e em outros países. Não há previsão de lançamento no Brasil.



Sem celular?

O acessório reduz a necessidade de ficar olhando a tela do celular o tempo todo. Parece útil.





CAPÍTULO 3

POKÉDEX

APENAS A PRIMEIRA GERAÇÃO COM 151 POKÉMON ESTÁ DISPONÍVEL NO JOGO, SENDO QUE SEIS DELES AINDA NÃO FORAM ENCONTRADOS (DITTO, ARTICUNO, ZAPDOS, MOLTRES, MEW E MEWTWO). É PROVÁVEL QUE ELES SEJAM REVELADOS EM BREVE, TALVEZ COMO PARTE DE EVENTOS PROMOVIDOS PELA Niantic. AS PRÓXIMAS PÁGINAS TRAZEM UM GUIA COMPLETO DAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES DAS CRIATURAS.

Cada monstrinho tem apenas dois ataques (um normal e outro especial), mas eles podem ser diferentes entre Pokémon iguais – dois Pichus podem ter ataques diferentes, por exemplo. Vamos revelar todas as opções de ataques para cada Pokémon capturado ou nascido de ovos para que você possa prever quais são as opções que melhor se encaixam em sua estratégia e espere até que eles apareçam antes de investir tempo e energia para fortalecer seu monstrinho.

É importante lembrar que a Niantic pode alterar as informações publicadas nas próximas páginas sem aviso prévio. A empresa costuma atualizar os valores para balancear as batalhas e prevenir apelações.



#001



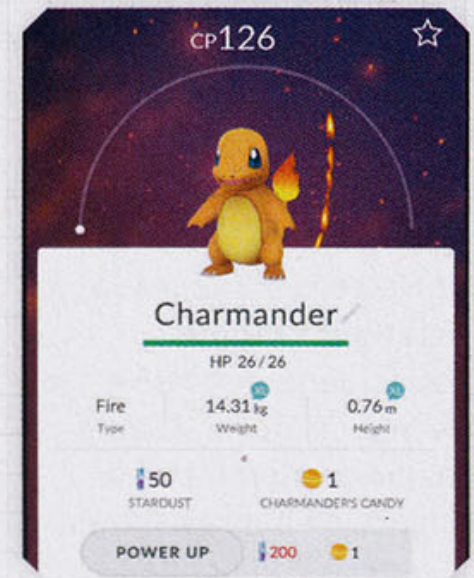
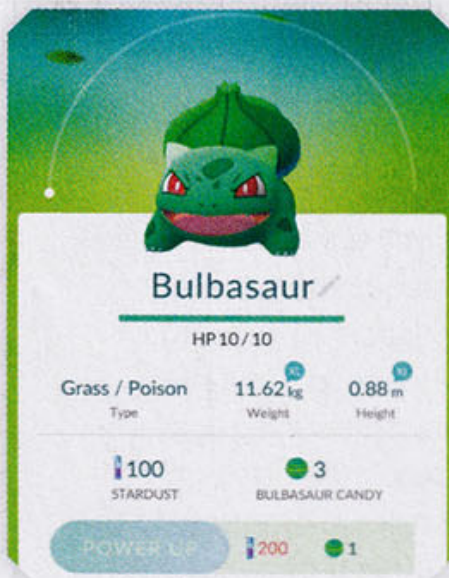
#002



#003



#004



BULBASAUR

AT 126 **DF** 126 **EN** 90
CP Máximo 1.071
Raridade Média
Chances de escapar 10%
Evolução Ivysaur (25 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 6,04kg ~ 7,76kg
Altura 0,61m ~ 0,79m
Espécie Semente
Tipo Grass e Poison
Fraquezas Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Tackle 12 / Normal / +7
Vine Whip 7 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Power Whip
 70 / Grass / -100
Seed Bomb
 40 / Grass / -100
Sludge Bomb
 50 / Poison / -100

IVYSAUR

AT 156 **DF** 158 **EN** 120
CP Máximo 1.632
Raridade Alta
Chances de escapar 7%
Evolução Venusaur (100 doces)
Peso 11,38 kg ~ 14,63 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Semente
Tipo Grass e Poison
Fraquezas Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Razor Leaf 15 / Grass / +7
Vine Whip 7 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Power Whip
 70 / Grass / -100
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Solar Beam
 120 / Grass / -100

VENASAUR

AT 198 **DF** 200 **EN** 160
CP Máximo 2.580
Raridade Alta
Chances de escapar 5%
Peso 87,5 kg ~ 112,5 kg
Altura 1,75 m ~ 2,25 m
Espécie Semente
Tipo Grass e Poison
Fraquezas Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Razor Leaf
 15 / Grass / +7
Vine Whip
 7 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Solar Beam
 20 / Grass / -100
Petal Blizzard
 65 / Grass / -100

CHARMANDER

AT 128 **DF** 108 **EN** 78
CP Máximo 955
Raridade Média
Chances de escapar 10%
Evolução Charmeleon (25 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 7,44 kg ~ 9,56 kg
Altura 0,53 m ~ 0,68 m
Espécie Lagarto
Tipo Fire
Fraquezas Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Scratch 6 / Normal / +7
Ember 10 / Fire / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Flame Burst 25 / Fire / -25
Flamethrower
 55 / Fire / -50
Flame Charge
 20 / Fire / -20



#005



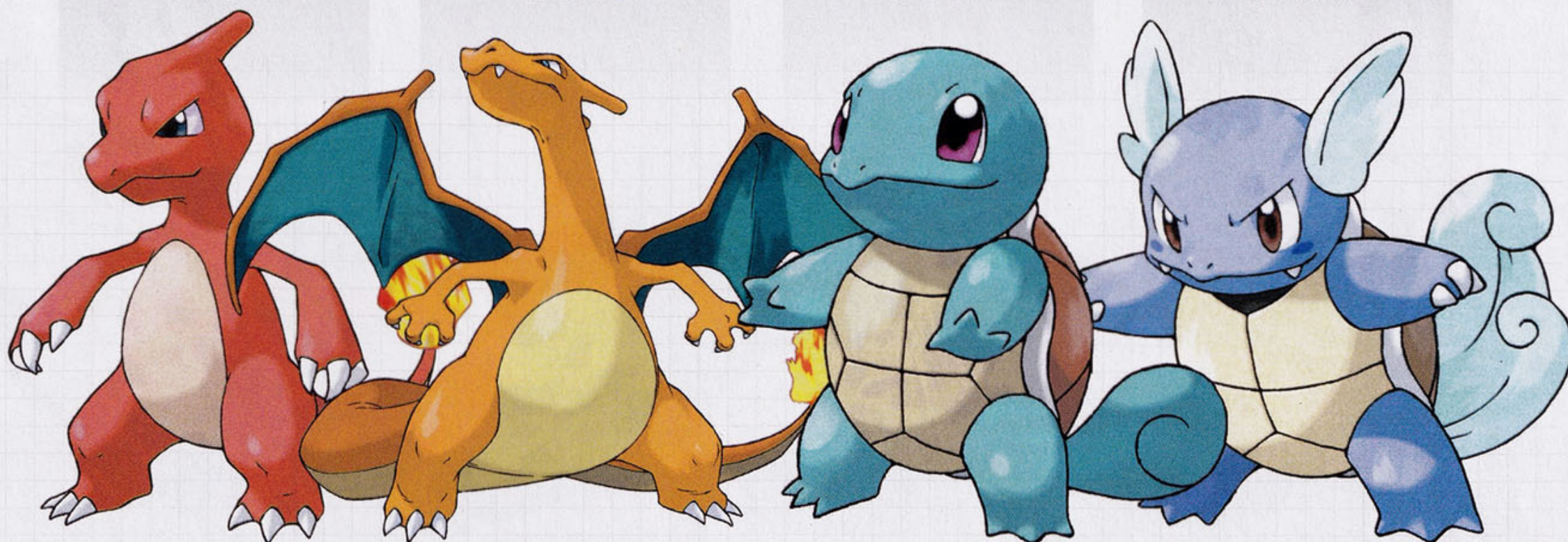
#006



#007



#008



CHARMELEON

AT 160 **DF** 140 **EN** 116**CP Máximo** 1.557**Raridade** Alta**Chances de escapar** 7%

Evolução

Charizard (100 doces)

Peso 16,63 kg ~ 21,38 kg**Altura** 0,96 m ~ 1,24 m**Espécie** Chama**Tipo** Fire**Fraquezas**

Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Scratch 6 / Normal / +7**Ember** 10 / Fire / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Flame Burst

25 / Fire / -25

Flamethrower

55 / Fire / -50

Fire Punch

40 / Fire / -33



CHARIZARD

AT 212 **DF** 182 **EN** 156**CP Máximo** 2.602**Raridade** Alta**Chances de escapar** 5%**Peso** 79,19 kg ~ 101,81 kg**Altura** 1,49 m ~ 1,91 m**Espécie** Chama**Tipo** Fire e Flying**Fraquezas**

Water, Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Ember

10 / Fire / +7

Wing Attack

9 / Flying / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dragon Claw

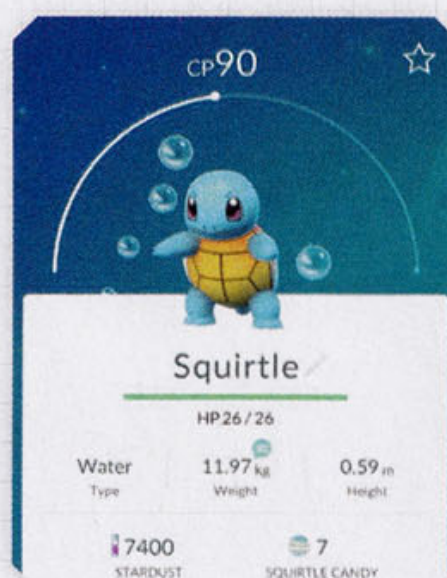
35 / Dragon / -50

Flamethrower

55 / Fire / -50

Fire Blast

100 / Fire / -100



SQUIRTLE

AT 112 **DF** 142 **EN** 88**CP Máximo** 1.008**Raridade** Média**Chances de escapar** 10%

Evolução

Wartortle (25 doces)

Nasce de ovos de 2 km**Peso** 7,88 kg ~ 10,13 kg**Altura** 0,44 m ~ 0,56 m**Espécie**

Tartaruga Pequena

Tipo Water**Fraquezas** Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Tackle 12 / Normal / +7**Bubble** 25 / Water / +15

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Jet 25 / Water / -20**Aqua Tail**

45 / Water / -50

Water Pulse

35 / Water / -25



WARTORTLE

AT 144 **DF** 176 **EN** 118**CP Máximo** 1.582**Raridade** Alta**Chances de escapar** 7%

Evolução

Blastoise (100 doces)

Peso 19,69 kg ~ 25,31 kg**Altura** 0,88 m ~ 1,13 m**Espécie** Tartaruga**Tipo** Water**Fraquezas** Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Bite

6 / Dark / +7

Water Gun

6 / Water / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Jet

25 / Water / -20

Hydro Pump

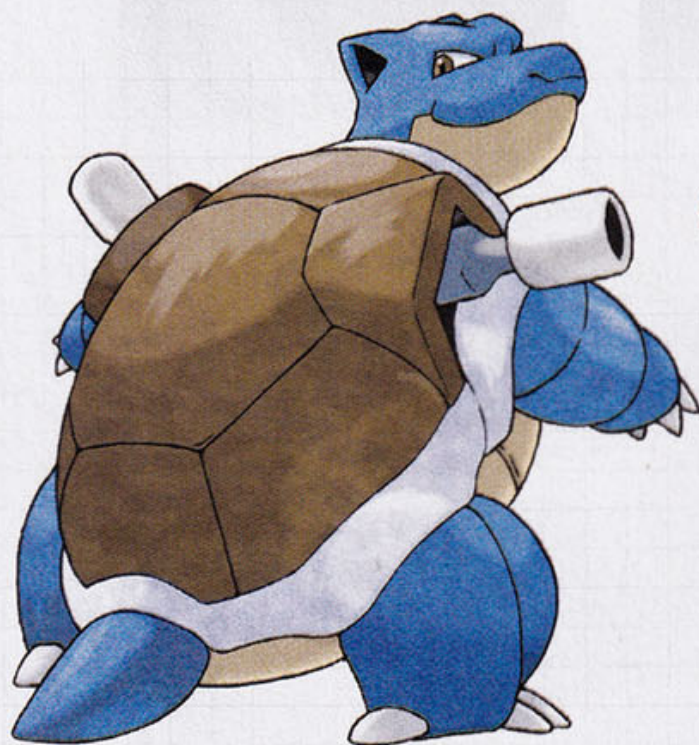
90 / Water / -100

Ice Beam

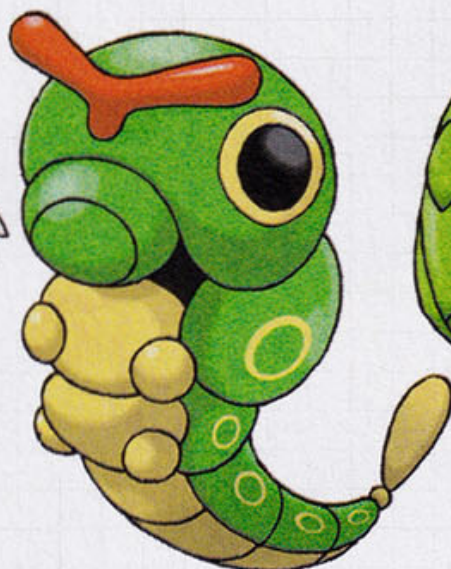
65 / Ice / -50



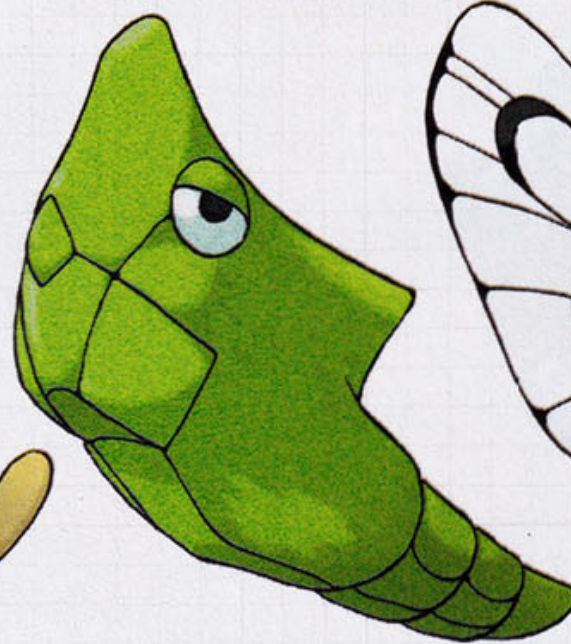
#009



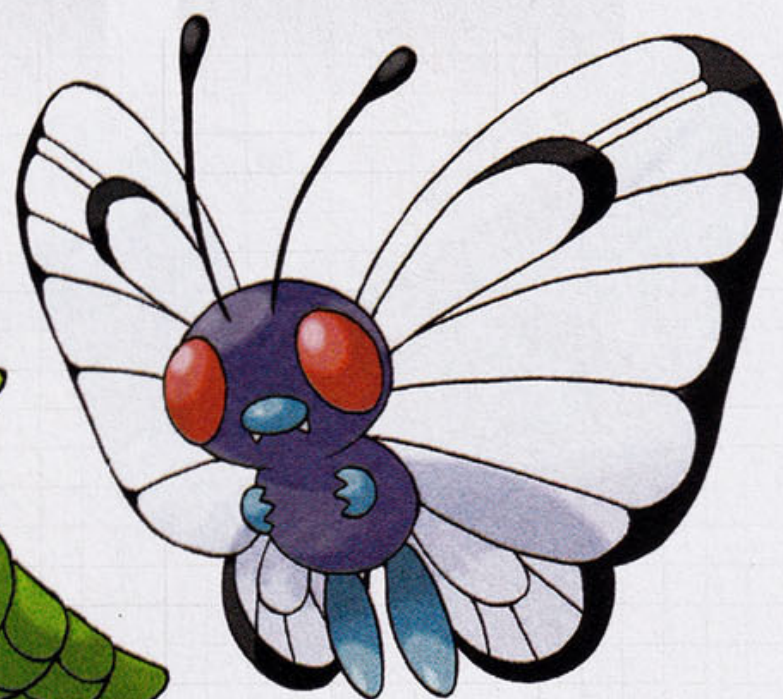
#010



#011



#012



BLASTOISE

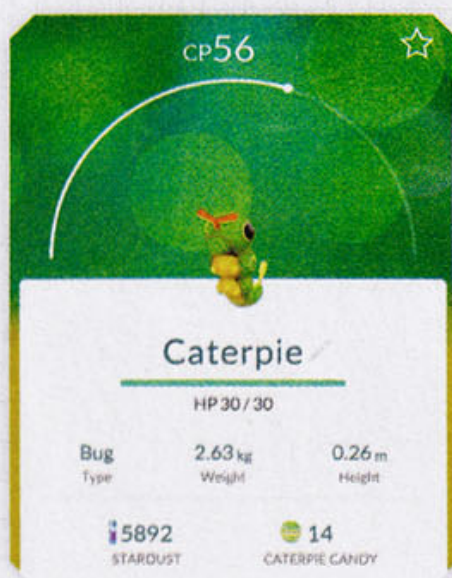
AT 186 **DF** 222 **EN** 158
CP Máximo 2.542
Raridade Alta
Chances de escapar 5%
Peso 74,81 kg ~ 96,19 kg
Altura 1,4 m ~ 1,8 m
Espécie Crustáceo
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Bite
 6 / Dark / +7
Water Gun
 6 / Water / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Ice Beam
 65 / Ice / -50
Hydro Pump
 90 / Water / -100
Flash Cannon
 60 / Steel / -33



CATERPIE

AT 62 **DF** 66 **EN** 90
CP Máximo 443
Raridade Baixa
Chances de escapar 20%
Evolução
 Metapod (12 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 2,54 kg ~ 3.26 kg
Altura 0,26 m ~ 0,34 m
Espécie Larva
Tipo Bug
Fraquezas
 Fire, Flying e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite
 5 / Bug / +7
Tackle
 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Struggle
 30 / Bug / -20



METAPOD

AT 56 **DF** 86 **EN** 100
CP Máximo 477
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Evolução
 Butterfree (50 doces)
Peso
 8,66 kg ~ 11,14 kg
Altura 0,61 m ~ 0,79 m
Espécie Casulo
Tipo Bug
Fraquezas
 Fire, Flying e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite
 5 / Bug / +7
Tackle
 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Struggle
 30 / Bug / -20



BUTTERFREE

AT 144 **DF** 144 **EN** 120
CP Máximo 1.454
Raridade Alta
Chances de escapar 6%
Peso 28 kg ~ 36 kg
Altura 0,96 m ~ 1,24 m
Espécie Borboleta
Tipo Bug e Flying
Fraquezas Fire, Electric, Ice, Flying e Rock

ATAQUES COMUNS

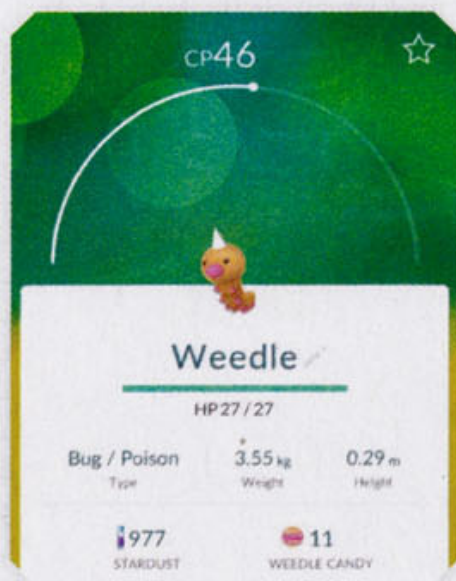
Confusion
 15 / Psychic / +7
Bug Bite 5 / Bug / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psychic
 55 / Psychic / -50
Bug Buzz
 75 / Bug / -50
Signal Beam
 35 / Bug / -33



#013



WEEDLE

AT 68 DF 64 EN 80

CP Máximo 449

Raridade Baixa

Chances de escapar 20%

Evolução

Kakuna (12 doces)

Nasce de ovos de 2 km

Peso 2,8 kg ~ 3,6 kg

Altura 0,26 m ~ 0,34 m

Espécie Peludo

Tipo Bug e Poison

Fraquezas Fire, Flying, Psychic e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite

5 / Bug / +7

Poison Sting

6 / Poison / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Struggle

30 / Bug / -20



#014



KAKUNA

AT 62 DF 82 EN 90

CP Máximo 485

Raridade Média

Chances de escapar 9%

Evolução

Beedrill (50 doces)

Peso 8,75 kg ~ 11,25 kg

Altura

0,53 m ~ 0,68 m

Espécie Casulo

Tipo Bug e Poison

Fraquezas Fire, Flying, Psychic e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite

5 / Bug / +7

Poison Sting

6 / Poison / +4

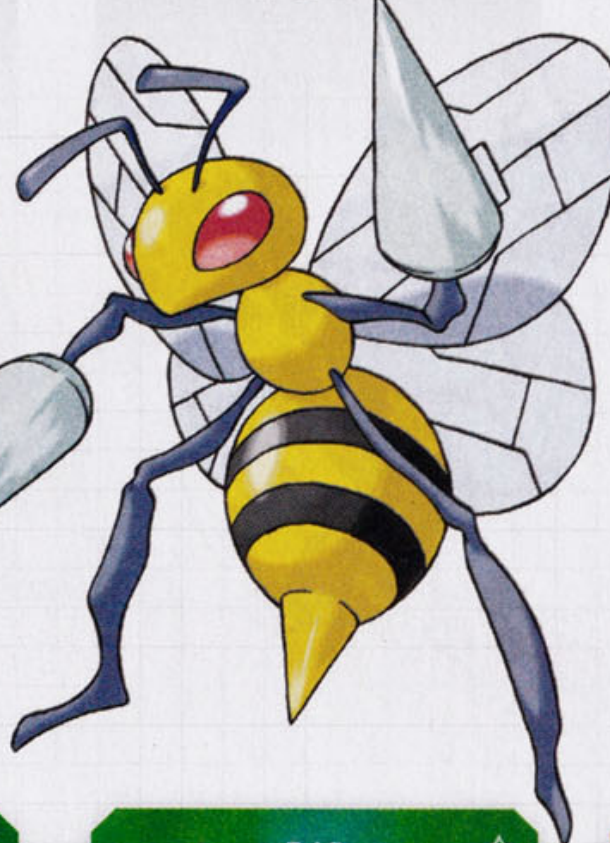
ATAQUES ESPECIAIS

Struggle

30 / Bug / -20



#015



BEE DRILL

AT 144 DF 130 EN 130

CP Máximo 1.439

Raridade Alta

Chances de escapar 6%

Peso 25,81 kg ~ 33,19 kg

Altura 0,88 m ~ 1,13 m

Espécie Abelha venenosa

Tipo Bug e Poison

Fraquezas Fire, Flying, Psychic e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite

5 / Bug / +7

Poison Jab

15 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aerial Ace

30 / Flying / -25

X-Scissor

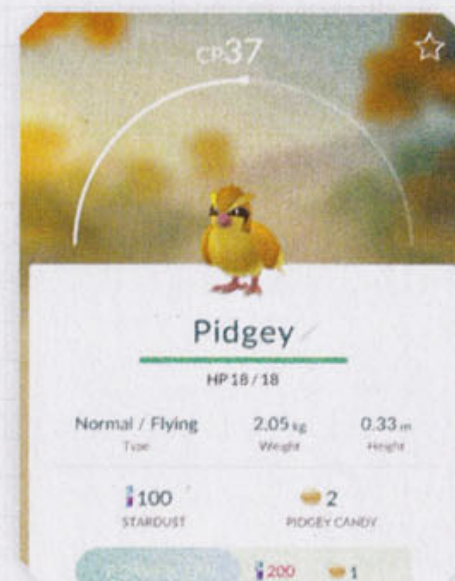
35 / Bug / -33

Sludge Bomb

50 / Poison / -50



#016



PIDGEY

AT 94 DF 90 EN 80

CP Máximo 679

Raridade Baixa

Chances de escapar 20%

Evolução

Pidgeotto (12 doces)

Nasce de ovos de 2 km

Peso 1,57 kg ~ 2,02 kg

Altura 0,26 m ~ 0,34 m

Espécie Pássaro Pequeno

Tipo Normal e Flying

Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Tackle

12 / Normal / +7

Quick Attack

10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Twister

25 / Dragon / -20

Aerial Ace

30 / Flying / -25

Air Cutter

25 / Flying / -25



#017



#018



#019



#020



PIDGEOTTO

AT 126 DF 122 EN 126

CP Máximo 1.223

Raridade Média

Chances de escapar 9%

Evolução

Pidgeot (50 doces)

Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg

Altura 0,96 m ~ 1,24 m

Espécie Pássaro

Tipo Normal e Flying

Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Wing Attack 9 / Flying / +7

Steel Wing 14 / Steel / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Twister

25 / Dragon / -20

Aerial Ace

30 / Flying / -25

Air Cutter

25 / Flying / -25



PIDGEOT

AT 170 DF 166 EN 166

CP Máximo 2.091

Raridade Alta

Chances de escapar 6%

Peso 34,56 kg ~ 44,44 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie Pássaro

Tipo Normal e Flying

Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Wing Attack

9 / Flying / +7

Steel Wing

14 / Steel / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Hurricane

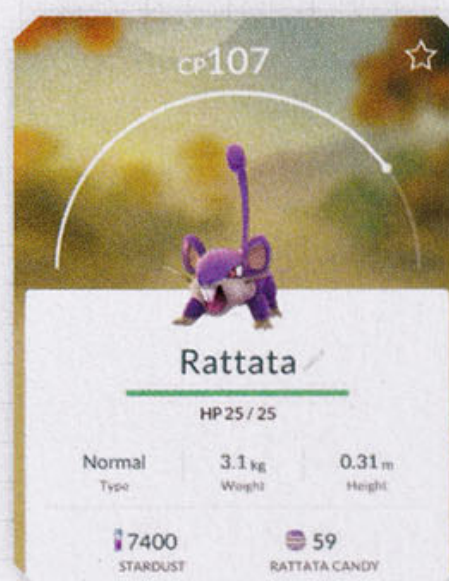
80 / Flying / -100

Aerial Ace

30 / Flying / -25

Air Cutter

25 / Flying / -25



RATTATA

AT 92 DF 86 EN 60

CP Máximo 581

Raridade Baixa

Chances de escapar 20%

Evolução Raticate (25 doces)

Nasce de ovos de 2 km

Peso 3,06 kg ~ 3,94 kg

Altura 0,26 m ~ 0,34 m

Espécie Camundongo

Tipo Normal

Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Quick Attack

10 / Normal / +7

Tackle 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dig 70 / Ground / -33

Hyper Fang

35 / Normal / -33

Body Slam

40 / Normal / -50



RATICATE

AT 146 DF 150 EN 110

CP Máximo 1.444

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Peso 16,19 kg ~ 20,81 kg

Altura 0,61 m ~ 0,79 m

Espécie Camundongo

Tipo Normal

Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Bite

6 / Dark / +7

Quick Attack

10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dig

70 / Ground / -33

Hyper Fang

35 / Normal / -33

Hyper Beam

120 / Normal / -100



#021



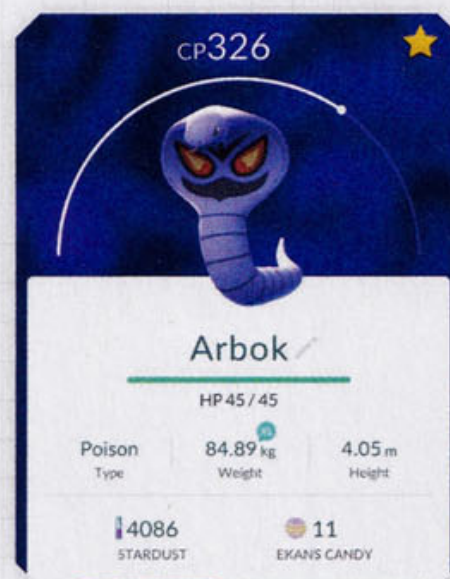
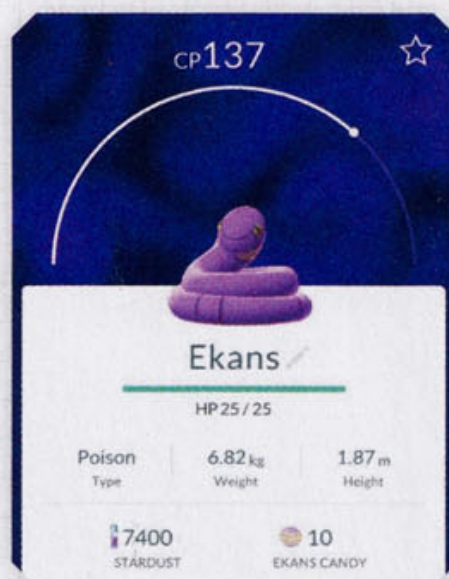
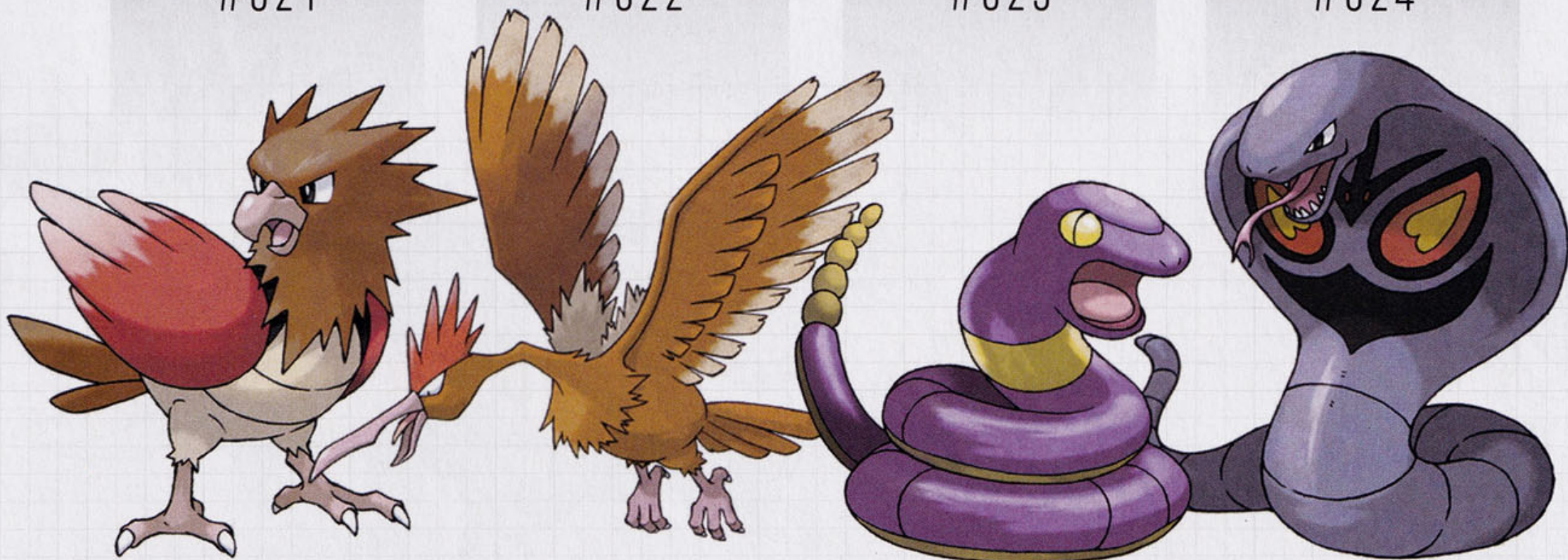
#022



#023



#024



SPEAROW

AT 102 **DF** 78 **EN** 80
CP Máximo 686
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução
 Fearow (50 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 1,75 kg ~ 2,25 kg
Altura 0,26 m ~ 0,34 m
Espécie Pássaro Pequeno
Tipo Normal e Flying
Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Quick Attack
 10 / Normal / +7
Peck
 10 / Flying / +10

ATAQUES ESPECIAIS

Aerial Ace 30 / Flying / -25
Twister 25 / Dragon / -20
Drill Peck 40 / Flying / -33

FEAROW

AT 168 **DF** 146 **EN** 130
CP Máximo 1.746
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Peso 33,25 kg ~ 42,75 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Bicudo
Tipo Normal e Flying
Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Steel Wing
 14 / Steel / +4
Peck
 10 / Flying / +10

ATAQUES ESPECIAIS

Aerial Ace
 30 / Flying / -25
Twister
 25 / Dragon / -20
Drill Run
 50 / Ground / -33

EKANS

AT 112 **DF** 112 **EN** 70
CP Máximo 824
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução Arbok (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 6,04 kg ~ 7,76 kg
Altura 1,75 m ~ 2,25 m
Espécie Cobra
Tipo Poison
Fraquezas
 Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7
Poison Sting 6 / Poison / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Gunk Shot
 65 / Poison / -100
Wrap 30 / Normal / -20
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50

ARBOK

AT 166 **DF** 166 **EN** 120
CP Máximo 1.767
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Peso 56,88 kg ~ 73,13 kg
Altura 3,06 m ~ 3,94 m
Espécie Cobra
Tipo Poison
Fraquezas
 Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

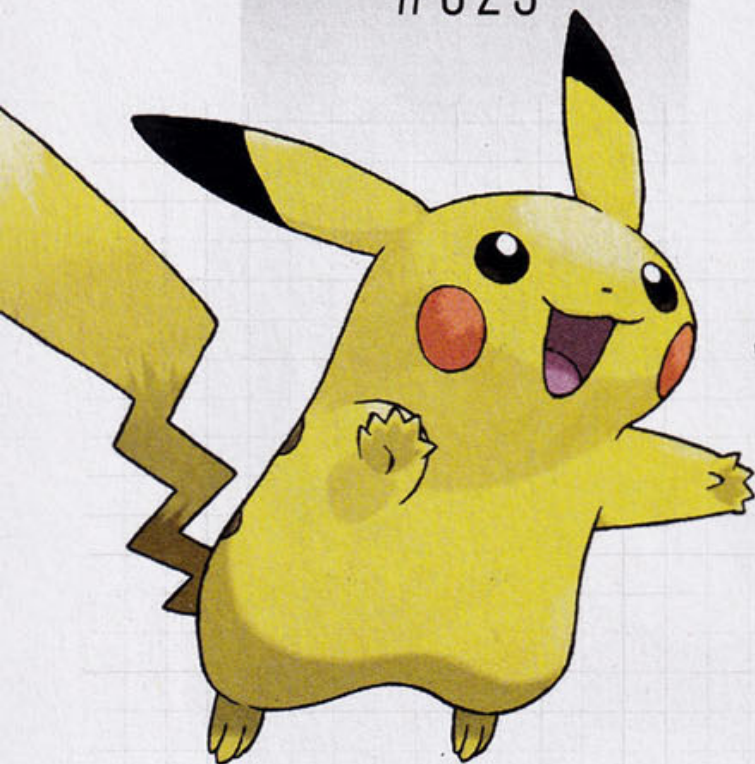
Acid 10 / Poison / +7
Bite
 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Gunk Shot
 65 / Poison / -100
Sludge Wave
 70 / Poison / -100
Dark Pulse
 45 / Dark / -33



#025

**PIKACHU**

AT 124 **DF** 108 **EN** 70
CP Máximo 887
Raridade Média
Chances de escapar 10%
Evolução Raichu (50 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 5,25 kg ~ 6,75 kg
Altura 0,35 m ~ 0,45 m
Espécie Camundongo
Tipo Electric
Fraquezas Ground

ATAQUES COMUNS

Thunder Shock
 5 / Electric / +7
Quick Attack
 10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Thunderbolt
 55 / Electric / -50
Discharge 35 / Electric / -33
Thunder 100 / Electric / -100



#026

**RAICHU**

AT 200 **DF** 154 **EN** 120
CP Máximo 2028
Raridade Alta
Chances de escapar 6%
Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie Camundongo
Tipo Electric
Fraquezas Ground

ATAQUES COMUNS

Thunder Shock
 5 / Electric / +7
Spark
 7 / Electric / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Brick Break
 30 / Fighting / -33
Thunder Punch
 40 / Electric / -33
Thunder
 100 / Electric / -100



#027

**SANDSHREW**

AT 90 **DF** 114 **EN** 100
CP Máximo 798
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Sandslash (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 10,5 kg ~ 13,5 kg
Altura 0,53 m ~ 0,68 m
Espécie Camundongo
Tipo Ground
Fraquezas Water, Grass e Ice

ATAQUES COMUNS

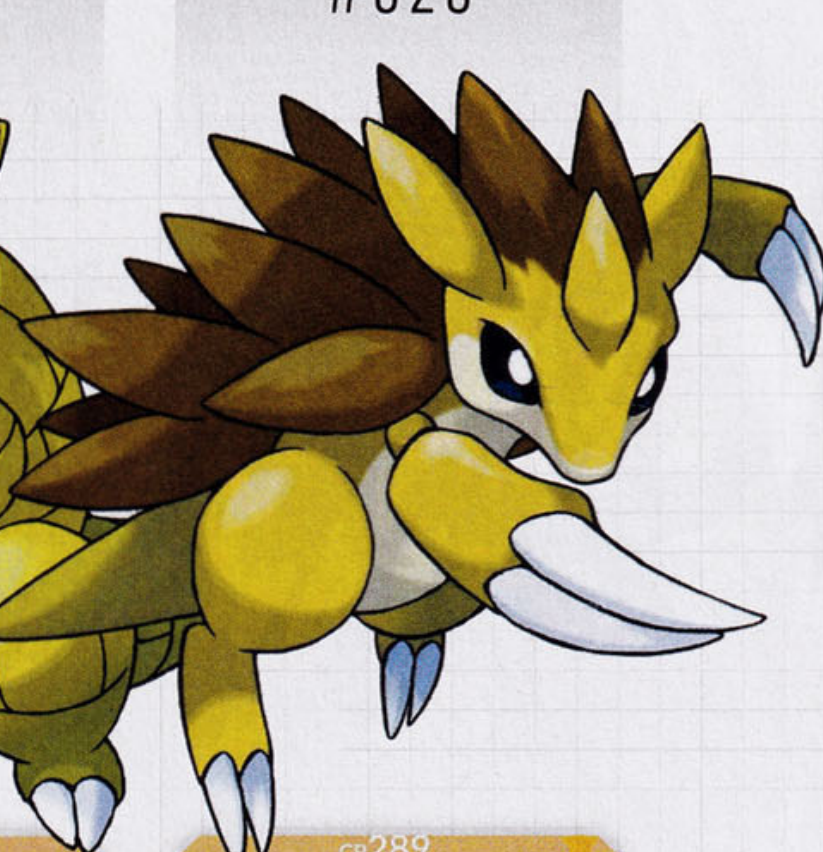
Mud Shot 6 / Ground / +7
Scratch 6 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dig 70 / Ground / -33
Rock Slide 40 / Rock / -33
Rock Tomb
 25 / Rock / -25



#028

**SANDSLASH**

AT 150 **DF** 172 **EN** 150
CP Máximo 1810
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 25,81 kg ~ 33,19 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Camundongo
Tipo Ground
Fraquezas Water, Grass e Ice

ATAQUES COMUNS

Metal Claw 8 / Steel / +7
Mud Shot
 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Tomb
 25 / Rock / -25
Bulldoze
 35 / Ground / -25
Earthquake
 100 / Ground / -100



#029



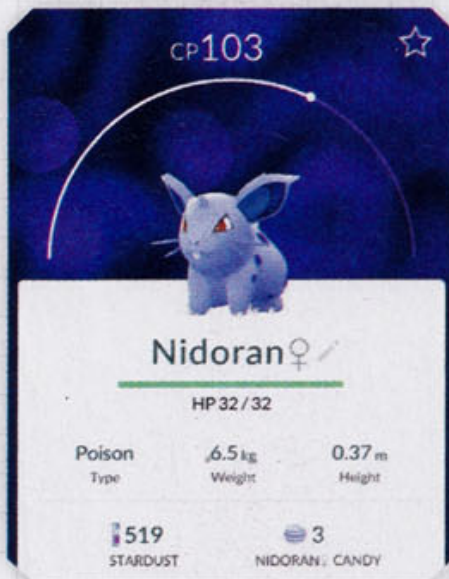
#030



#031



#032



NIDORAN (FÊMEA)

AT 100 **DF** 104 **EN** 110**CP Máximo** 876**Raridade** Baixa**Chances de escapar** 15%**Evolução**

Nidorina (25 doces)

Nasce de ovos de 5 km**Peso** 6,13 kg ~ 7,88 kg**Altura** 0,35 m ~ 0,45 m**Espécie** Agulha venenosa**Tipo** Poison**Fraquezas**

Ground e Psychic

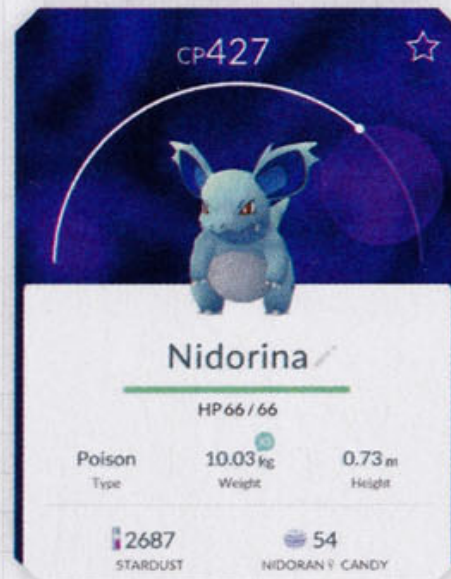
ATAQUES COMUNS

Poison Sting 6 / Poison / +4**Bite** 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Poison Fang 25 / Poison / -20**Body Slam** 40 / Normal / -50**Sludge Bomb**

50 / Poison / -50



NIDORINA

AT 132 **DF** 136 **EN** 140**CP Máximo** 1404**Raridade** Média**Chances de escapar** 7%**Evolução**

Nidoqueen (100 doces)

Peso 17,5 kg ~ 22,5 kg**Altura** 0,7 m ~ 0,9 m**Espécie** Agulha venenosa**Tipo** Poison**Fraquezas**

Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Poison Sting

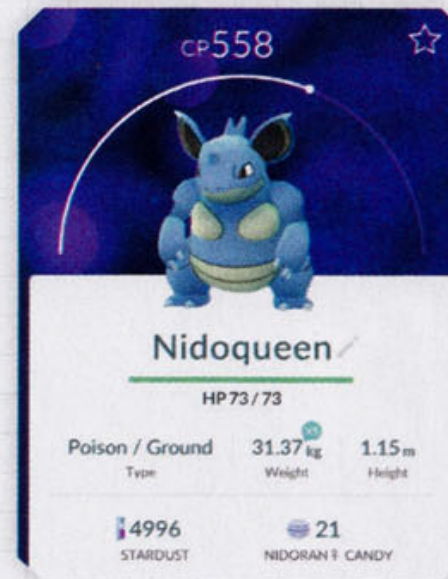
6 / Poison / +4

Bite 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Poison Fang 25 / Poison / -20**Dig** 70 / Ground / -33**Sludge Bomb**

50 / Poison / -50



NIDOQUEEN

AT 184 **DF** 190 **EN** 180**CP Máximo** 2485**Raridade** Alta**Chances de escapar** 5%**Peso** 52,5 kg ~ 67,5 kg**Altura** 1,14 m ~ 1,46 m**Espécie** Broca**Tipo** Poison e Ground**Fraquezas** Water, Ice, Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Poison Jab

15 / Poison / +7

Bite 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Stone Edge

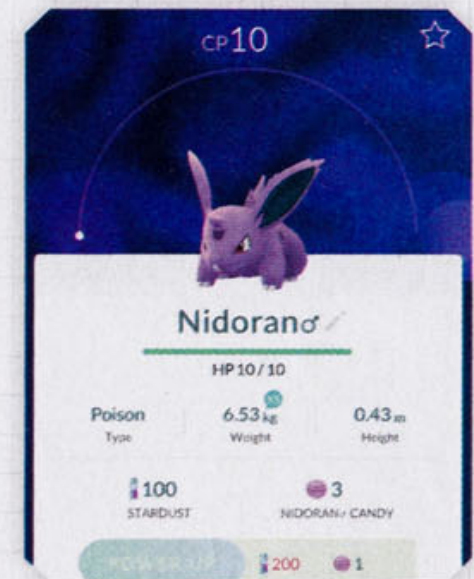
80 / Rock / -100

Sludge Wave

70 / Poison / -100

Earthquake

100 / Ground / -100



NIDORAN (MACHO)

AT 110 **DF** 94 **EN** 92**CP Máximo** 843**Raridade** Baixa**Chances de escapar** 15%**Evolução**

Nidorino (25 doces)

Nasce de ovos de 5 km**Peso** 7,88 kg ~ 10,13 kg**Altura** 0,44 m ~ 0,56 m**Espécie** Agulha Venenosa**Tipo** Poison**Fraquezas** Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Poison Sting

6 / Poison / +4

Peck 10 / Flying / +10

ATAQUES ESPECIAIS

Horn Attack 20 / Normal / -25**Body Slam** 40 / Normal / -50**Sludge Bomb**

50 / Poison / -50



#033



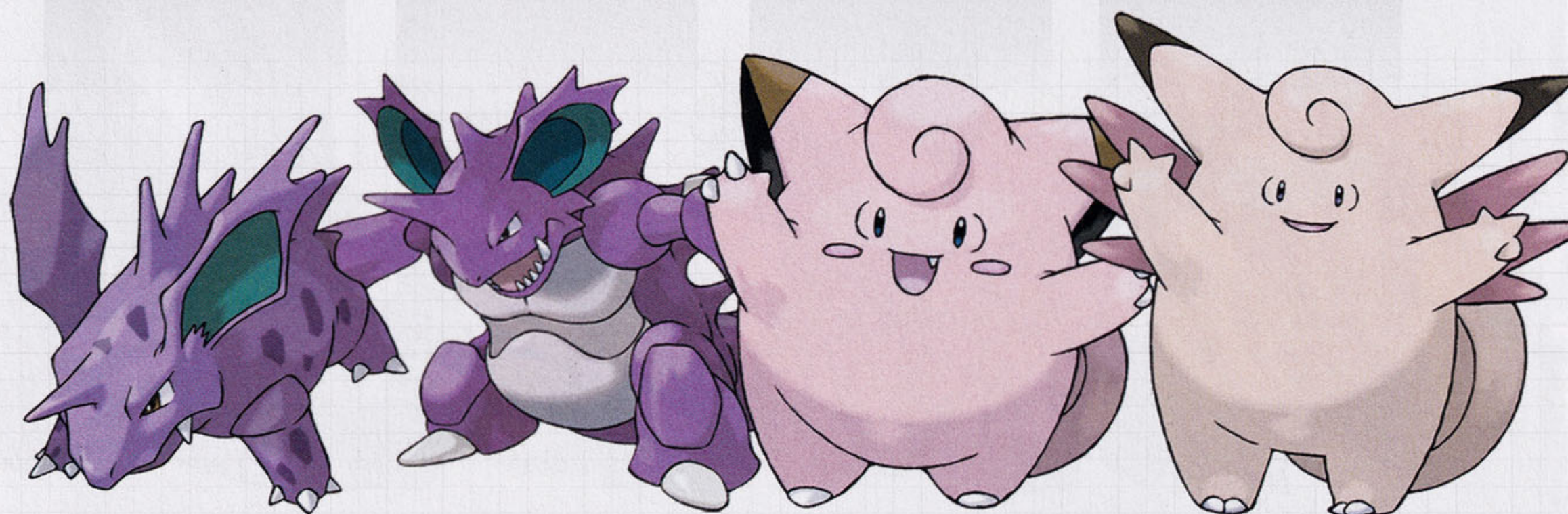
#034



#035



#036



NIDORINO

AT 142 DF 128 EN 122

CP Máximo 1372

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Evolução

Nidoking (100 doces)

Peso 17,06 kg ~ 21,94 kg

Altura 0,79 m ~ 1,01 m

Espécie Agulha Venenosa

Tipo Poison

Fraquezas

Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Poison Jab 15 / Poison / +7

Bite 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

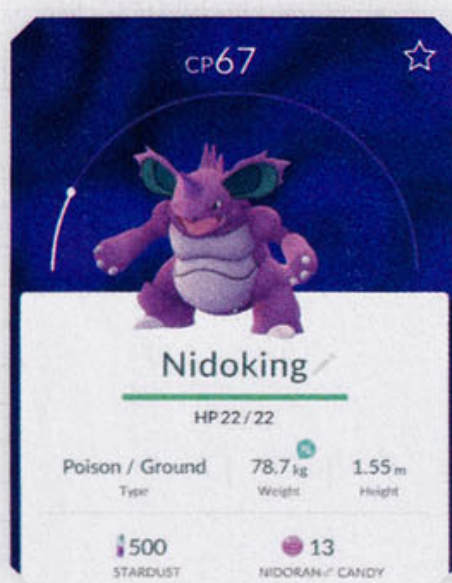
Horn Attack

20 / Normal / -25

Dig 70 / Ground / -33

Sludge Bomb

50 / Poison / -50



NIDOKING

AT 204 DF 170 EN 162

CP Máximo 2475

Raridade Alta

Chances de escapar 5%

Peso 54,25 kg ~ 69,75 kg

Altura 1,22 m ~ 1,57 m

Espécie Broca

Tipo Poison e Ground

Fraquezas Water, Ice,

Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Poison Jab 15 / Poison / +7

Fury Cutter

3 / Bug / +12

ATAQUES ESPECIAIS

Megahorn

80 / Bug / -100

Earthquake

100 / Ground / -100

Sludge Wave

70 / Poison / -100



CLEFAIRY

AT 116 DF 124 EN 140

CP Máximo 1200

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução Clefable (50 doces)

Nasce de ovos de 2 km

Peso 6,56 kg ~ 8,44 kg

Altura 0,53 m ~ 0,68 m

Espécie Fada

Tipo Fairy

Fraquezas

Fighting, Poison e Steel

ATAQUES COMUNS

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

Pound 7 / Normal / +7

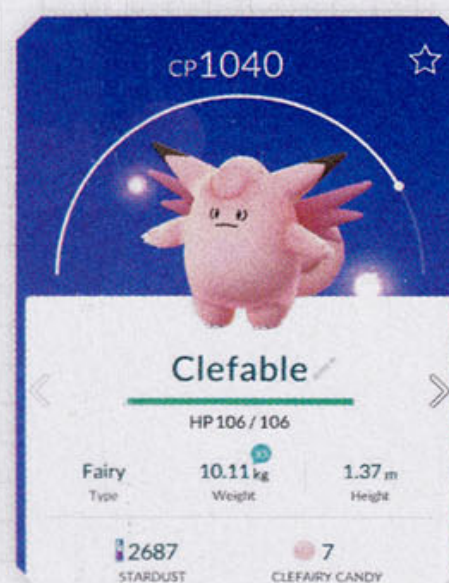
ATAQUES ESPECIAIS

Body Slam 40 / Normal / -50

Disarming Voice

20 / Fairy / -20

Moonblast 85 / Fairy / -100



CLEFABLE

AT 178 DF 178 EN 190

CP Máximo 2397

Raridade Alta

Chances de escapar 6%

Peso 35 kg ~ 45 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Fada

Tipo Fairy

Fraquezas

Fighting, Poison e Steel

ATAQUES COMUNS

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

Pound

7 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psychic 55 / Psychic / -50

Dazzling Gleam

55 / Fairy / -33

Moonblast

85 / Fairy / -100



#037



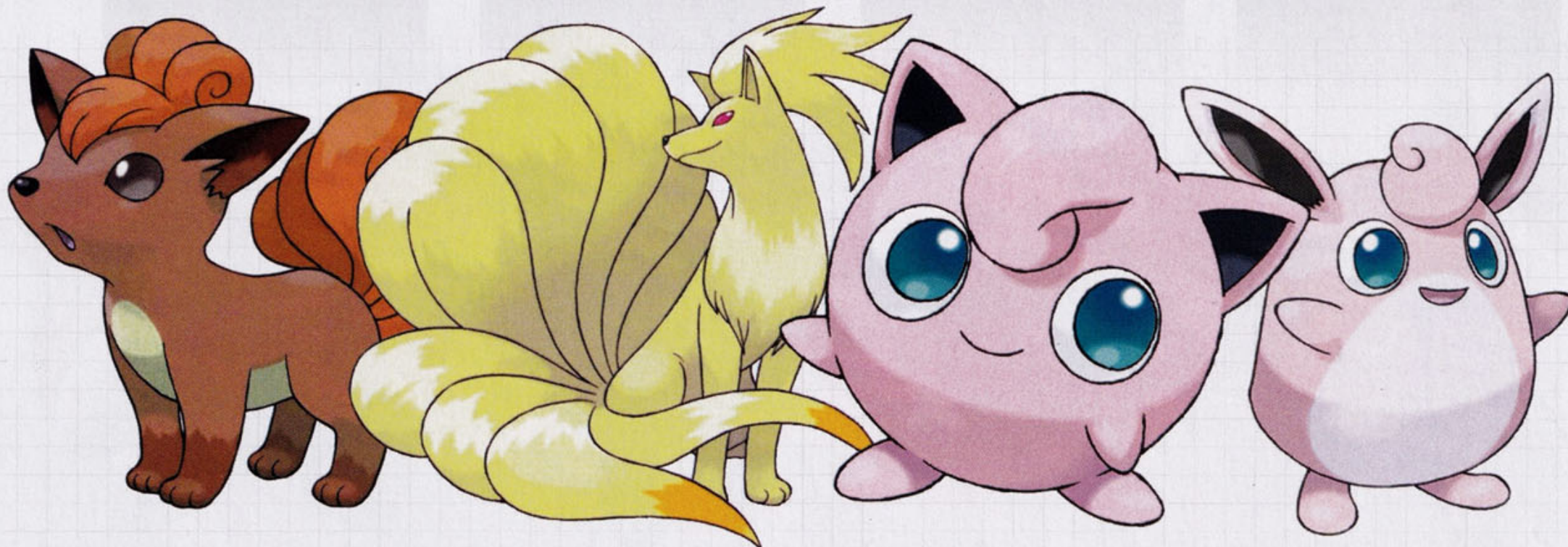
#038



#039



#040



VULPIX

AT 106 **DF** 118 **EN** 76
CP Máximo 831
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Ninetales (500 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 8,66 kg ~ 11,14 kg
Altura 0,53 m ~ 0,68 m
Espécie Raposa
Tipo Fire
Fraquezas
 Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Quick Attack
 10 / Normal / +7
Ember 10 / Fire / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Flame Charge 20 / Fire / -20
Flamethrower
 55 / Fire / -50
Body Slam 40 / Normal / -50



NINETAILS

AT 176 **DF** 194 **EN** 146
CP Máximo 2188
Raridade Alta
Chances de escapar 6%
Peso 17,41 kg ~ 22,39 kg
Altura 0,96 m ~ 1,24 m
Espécie Raposa
Tipo Fire
Fraquezas
 Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Feint Attack
 12 / Dark / +7
Ember
 10 / Fire / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Heat Wave
 80 / Fire / -100
Fire Blast
 100 / Fire / -100
Flamethrower
 55 / Fire / -50



JIGGLYPUFF

AT 98 **DF** 54 **EN** 230
CP Máximo 917
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Wigglytuff (50 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 4,81 kg ~ 6,19 kg
Altura 0,44 m ~ 0,56 m
Espécie Balão
Tipo Normal e Fairy
Fraquezas
 Fighting, Poison e Steel

ATAQUES COMUNS

Feint Attack 12 / Dark / +7
Pound 7 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Disarming Voice
 20 / Fairy / -20
Body Slam
 40 / Normal / -50
Play Rough 50 / Fairy / -50



WIGGLYTUFF

AT 168 **DF** 108 **EN** 280
CP Máximo 2177
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 10,5 kg ~ 13,5 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Balão
Tipo Normal e Fairy
Fraquezas
 Fighting, Poison e Steel

ATAQUES COMUNS

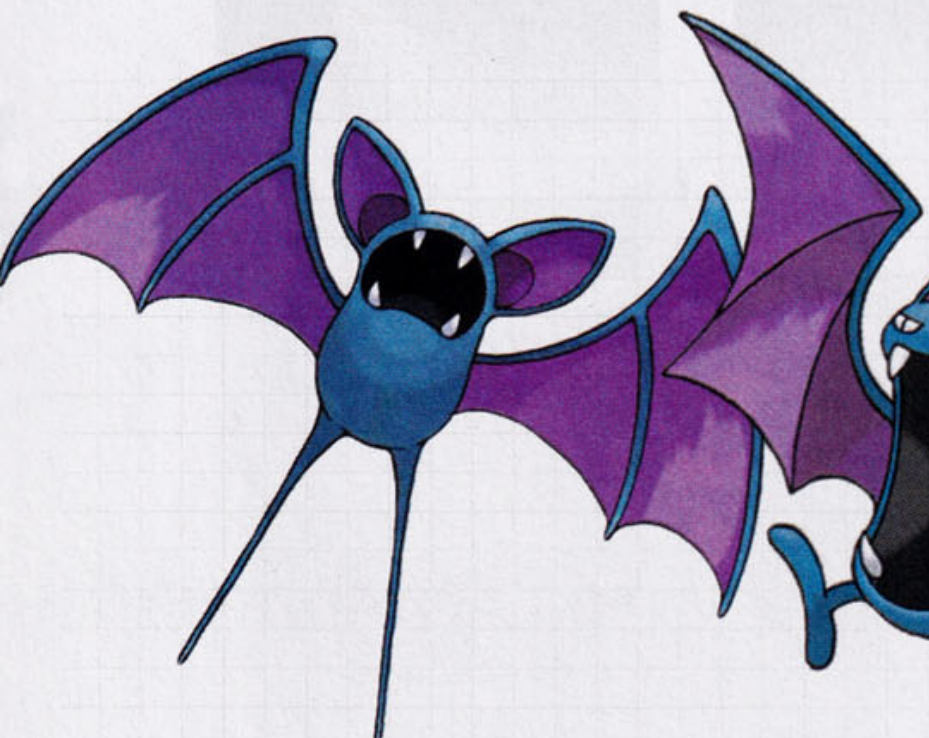
Feint Attack
 12 / Dark / +7
Pound 7 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dazzling Gleam
 55 / Fairy / -33
Hyper Beam
 120 / Normal / -100
Play Rough
 50 / Fairy / -50



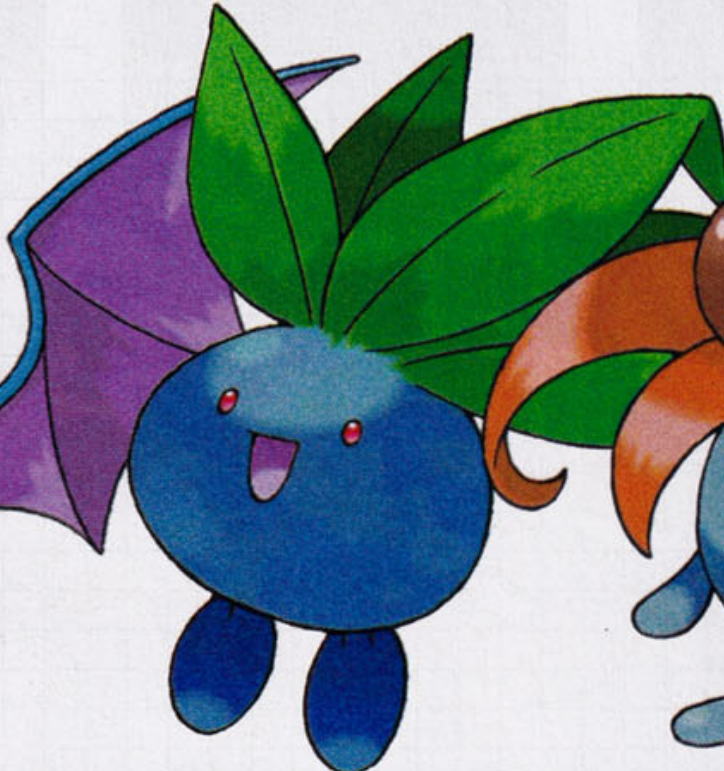
#041



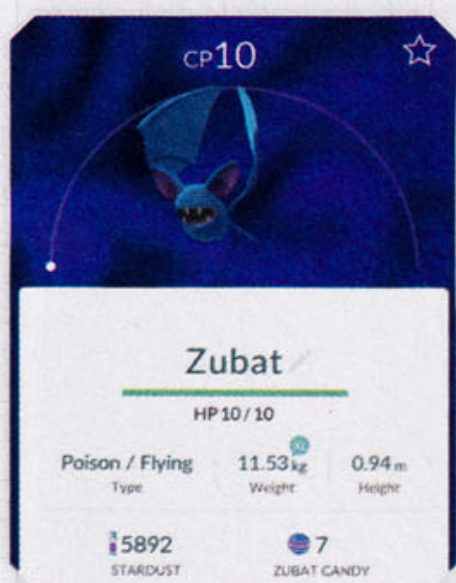
#042



#043



#044



ZUBAT

AT 88 **DF** 90 **EN** 80
CP Máximo 642
Raridade Baixa
Chances de escapar 20%
Evolução Golbat (50 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 6,56 kg ~ 8,44 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie Morcego
Tipo Poison e Flying
Fraquezas Electric, Ice, Psyquic e Rock

ATAQUES COMUNS

Bite 6 / Dark / +7
Quick Attack
 10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Poison Fang 25 / Poison / -20
Air Cutter 25 / Flying / -25
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50

GOLBAT

AT 164 **DF** 164 **EN** 150
CP Máximo 1921
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Peso 48,13 kg ~ 61,88 kg
Altura 1,4 m ~ 1,8 m
Espécie Morcego
Tipo Poison e Flying
Fraquezas Electric, Ice, Psyquic e Rock

ATAQUES COMUNS

Bite 6 / Dark / +7
Wing Attack
 9 / Flying / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Ominous Wind
 30 / Ghost / -25
Poison Fang
 25 / Poison / -20
Air Cutter
 25 / Flying / -25

ODDISH

AT 134 **DF** 130 **EN** 90
CP Máximo 1148
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução Gloom (25 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 4,73 kg ~ 6,08 kg
Altura 0,44 m ~ 0,56 m
Espécie Erva
Tipo Grass e Poison
Fraquezas Fire, Ice, Flying e Psyquic

ATAQUES COMUNS

Razor Leaf 15 / Grass / +7
Acid 10 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Moonblast 85 / Fairy / -100
Seed Bomb
 40 / Grass / -33
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50

GLOOM

AT 162 **DF** 158 **EN** 120
CP Máximo 1689
Raridade Baixa
Chances de escapar 7%
Evolução
 Vileplume (100 doces)
Peso 7,53 kg ~ 9,68 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie Erva
Tipo Grass e Poison
Fraquezas Fire, Ice, Flying e Psyquic

ATAQUES COMUNS

Razor Leaf 15 / Grass / +7
Acid 10 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Moonblast 85 / Fairy / -100
Petal Blizzard
 65 / Grass / -100
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50



#045



VILEPLUME

AT 202 **DF** 190 **EN** 150
CP Máximo 2492
Raridade Média
Chances de escapar 5%
Peso 16,28 kg ~ 20,93 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Flor
Tipo Grass e Poison
Fraquezas Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Razor Leaf 15 / Grass / +7
Acid
 10 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Moonblast
 85 / Fairy / -100
Petal Blizzard
 65 / Grass / -100
Solar Beam
 20 / Grass / -100



#046



PARAS

AT 122 **DF** 120 **EN** 70
CP Máximo 916
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução Parasect (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 4,73 kg ~ 6,08 kg
Altura 0,26 m ~ 0,34 m
Espécie Cogumelo
Tipo Bug e Grass
Fraquezas Fire, Ice, Poison, Flying, Bug e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite 5 / Bug / +7
Scratch 6 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Seed Bomb
 40 / Grass / -33
X-Scissor 35 / Bug / -33
Cross Poison
 25 / Poison / -25



#047



PARASECT

AT 162 **DF** 170 **EN** 120
CP Máximo 1747
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Peso 25,81 kg ~ 33,19 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Cogumelo
Tipo Bug e Grass
Fraquezas Fire, Ice, Poison, Flying, Bug e Rock

ATAQUES COMUNS

Bug Bite 5 / Bug / +7
Fury Cutter
 3 / Bug / +12

ATAQUES ESPECIAIS

X-Scissor
 35 / Bug / -33
Cross Poison
 25 / Poison / -25
Solar Beam
 120 / Grass / -100



#048



VENONAT

AT 108 **DF** 118 **EN** 120
CP Máximo 1029
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução Venomoth (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Bug
Tipo Bug e Poison
Fraquezas Fire, Flying, Psychic e Rock

ATAQUES COMUNS

Confusion 12 / Psychic / +7
Bug Bite 5 / Bug / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Signal Beam 35 / Bug / -33
Poison Fang
 25 / Poison / -20
Psybeam 40 / Psychic / -25



#049



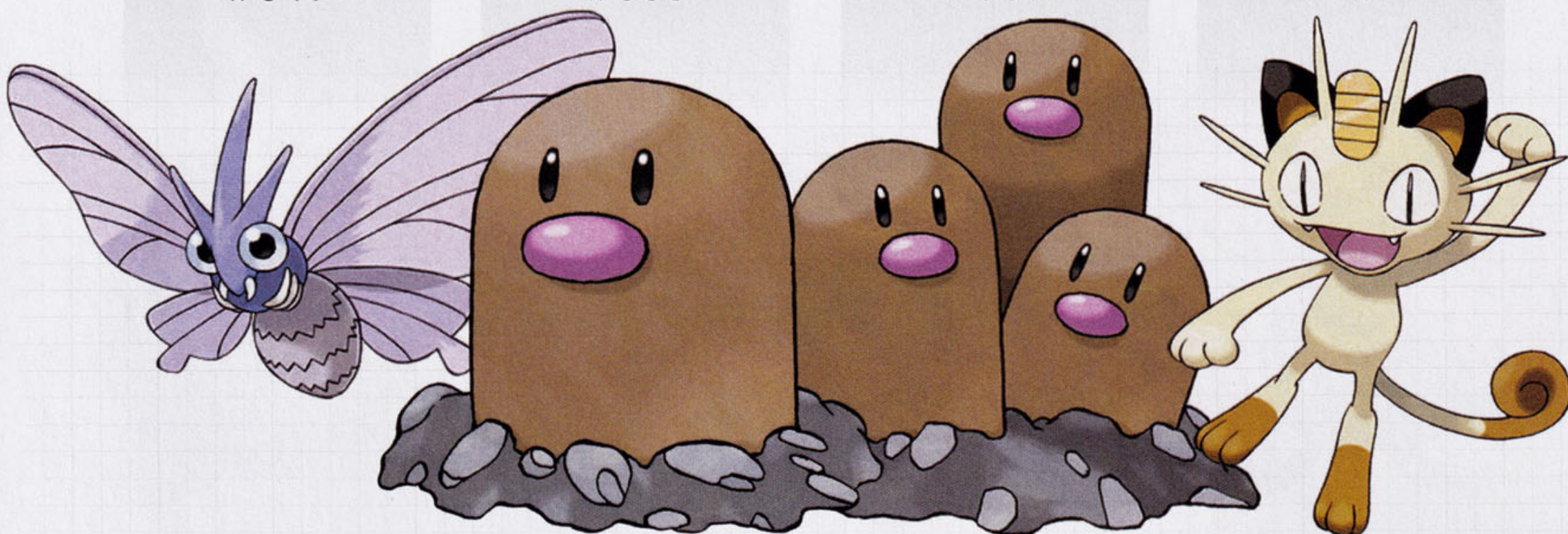
#050



#051



#052



VENOMOTH

AT 172 DF 154 EN 140

CP Máximo 1890

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Peso 10,94 kg ~ 14,06 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie

Mariposa venenosa

Tipo Bug e Poison

Fraquezas Fire, Flying, Psyquic e Rock

ATAQUES COMUNS

Confusion 15 / Psyquic / +7

Bug Bite 5 / Bug / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Bug Buzz

75 / Bug / -50

Poison Fang

25 / Poison / -20

Psychic

55 / Psyquic / -50



DIGLETT

AT 108 DF 86 / EN 20

CP Máximo 456

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução

Dugtrio (50 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 0,7 kg ~ 0,9 kg

Altura 0,18 m ~ 0,23 m

Espécie Toupeira

Tipo Ground

Fraquezas

Water, Grass e Ice

ATAQUES COMUNS

Mud Shot 6 / Ground / +7

Scratch 6 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Tomb 25 / Rock / -25

Dig 70 / Ground / -33

Mud Bomb

30 / Ground / -25



DUGTRIO

AT 148 DF 140 EN 70

CP Máximo 1168

Raridade Média

Chances de escapar 6%

Peso 29,14 kg ~ 37,46 kg

Altura 0,61 m ~ 0,79 m

Espécie Toupeira

Tipo Ground

Fraquezas

Water, Grass e Ice

ATAQUES COMUNS

Sucker Punch 7 / Dark / +4

Mud Shot

6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Stone Edge

80 / Rock / -100

Earthquake

100 / Ground / -100

Mud Bomb

30 / Ground / -25



MEOWTH

AT 104 DF 94 EN 80

CP Máximo 756

Raridade Baixa

Chances de escapar 15%

Evolução

Persian (50 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 3,67 kg ~ 4,72 kg

Altura 0,35 m ~ 0,45 m

Espécie Gato arranhão

Tipo Normal

Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Bite 6 / Dark / +7

Scratch 6 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dark Pulse 45 / Dark / -33

Night Slash

30 / Dark / -25

Body Slam

40 / Normal / -50



#053



#054



#055



#056



PERSIAN

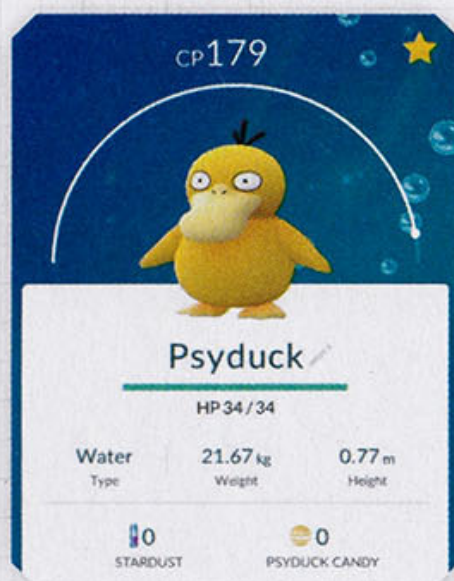
AT 156 **DF** 146 **EN** 130
CP Máximo 1631
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Peso 28 kg ~ 36 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Gato elegante
Tipo Normal
Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Feint Attack
 12 / Dark / +7
Scratch
 6 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Play Rough
 50 / Fairy / -50
Power Gem
 40 / Rock / -33
Night Slash
 30 / Dark / -25



PSYDUCK

AT 132 **DF** 112 **EN** 100
CP Máximo 1109
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução
 Golduck (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 17,15 kg ~ 22,05 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie Pato
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Zen Headbutt
 12 / Psychic / +4
Water Gun 6 / Water / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Tail 45 / Water / -50
Cross Chop
 55 / Fighting / -100
Psybeam 40 / Psychic / -25



GOLDUCK

AT 194 **DF** 176 **EN** 160
CP Máximo 2386
Raridade Média
Fraquezas Electric e Grass
Chances de escapar 6%
Peso 67,02 kg ~ 86,17 kg
Altura 1,49 m ~ 1,91 m
Espécie Pato
Tipo Water

ATAQUES COMUNS

Confusion
 15 / Psychic / +7
Water Gun
 6 / Water / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Hydro Pump
 90 / Water / -100
Ice Beam
 65 / Ice / -50
Psychic
 55 / Psychic / -50



MANKEY

AT 112 **DF** 96 **EN** 80
CP Máximo 878
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Primeape (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 24,5 kg ~ 31,5 kg
Altura 0,44 m ~ 0,56 m
Espécie Macaco-porco
Tipo Fighting
Fraquezas
 Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

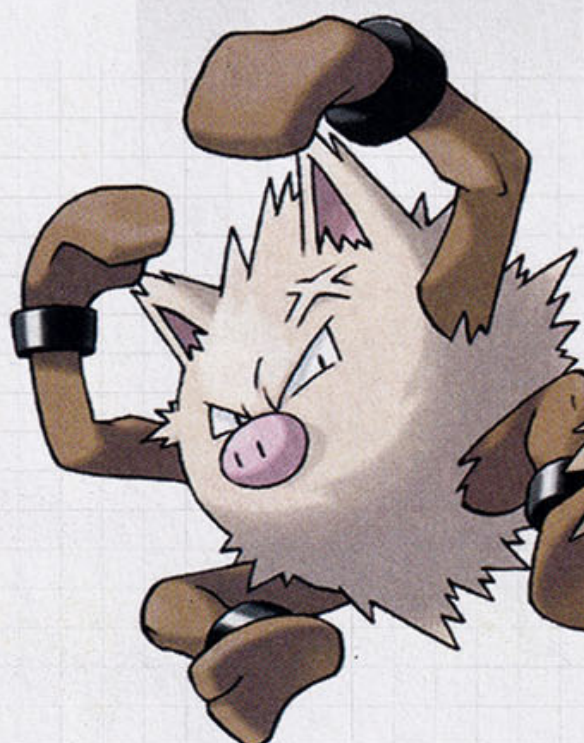
Karate Chop 6 / Fighting / +7
Scratch 6 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Brick Break
 30 / Fighting / -33
Cross Chop
 55 / Fighting / -100
Low Sweep 30 / Fighting / -25



#057



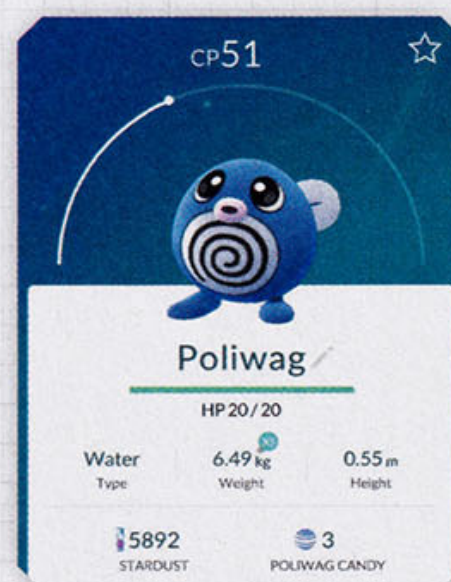
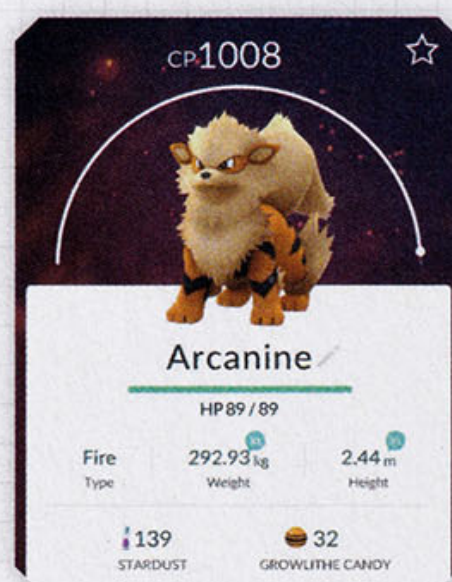
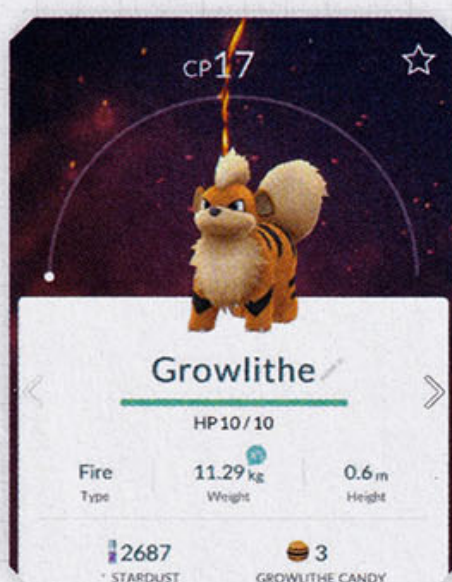
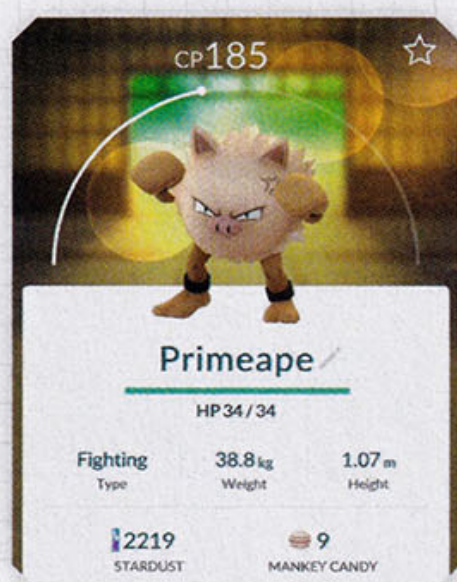
#058



#059



#060



PRIMEAPE

AT 178 DF 150 EN 130

CP Máximo 1864

Raridade Média

Chances de escapar 6%

Peso 28 kg ~ 36 kg

Altura 0,88 m ~ 1,13 m

Espécie Macaco-porco

Tipo Fighting

Fraquezas

Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

Karate Chop

6 / Fighting / +7

Low Kick 5 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Night Slash

30 / Dark / -25

Cross Chop

55 / Fighting / -100

Low Sweep

30 / Fighting / -25

GROWLITHE

AT 156 DF 110 EN 110

CP Máximo 1335

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução Arcanine (50 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 16,63 kg ~ 21,38 kg

Altura 0,61 m ~ 0,79 m

Espécie Filhote

Tipo Fire

Fraquezas

Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Ember 10 / Fire / +7

Bite 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Flame Wheel 40 / Fire / -25

Body Slam

40 / Normal / -50

Flamethrower

55 / Fire / -50

ARCANINE

AT 230 DF 180 EN 180

CP Máximo 2983

Raridade Alta

Chances de escapar 6%

Peso

135,63 kg ~ 174,38 kg

Altura 1,66 m ~ 2,14 m

Espécie Lendário

Tipo Fire

Fraquezas

Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Fire Fang 10 / Fire / +4

Bite 6 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Fire Blast

100 / Fire / -100

Bulldoze

35 / Ground / -25

Flamethrower

55 / Fire / -50

POLIWAG

AT 108 DF 98 EN 80

CP Máximo 795

Raridade Baixa

Chances de escapar 15%

Evolução

Poliwhirl (25 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 10,85 kg ~ 13,95 kg

Altura 0,53 m ~ 0,68 m

Espécie Girino

Tipo Water

Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Bubble 25 / Water / +15

Mud Shot 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Body Slam

40 / Normal / -50

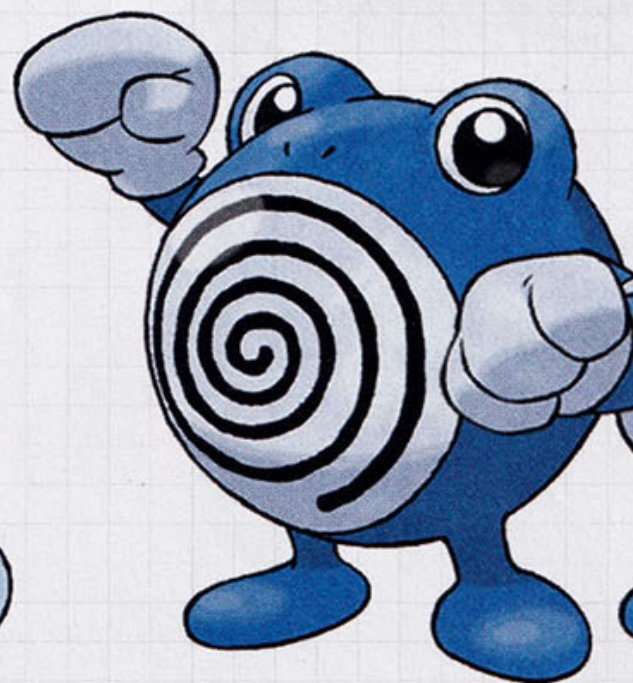
Bubble 25 / Water / -25

Mud Bomb

30 / Ground / -25



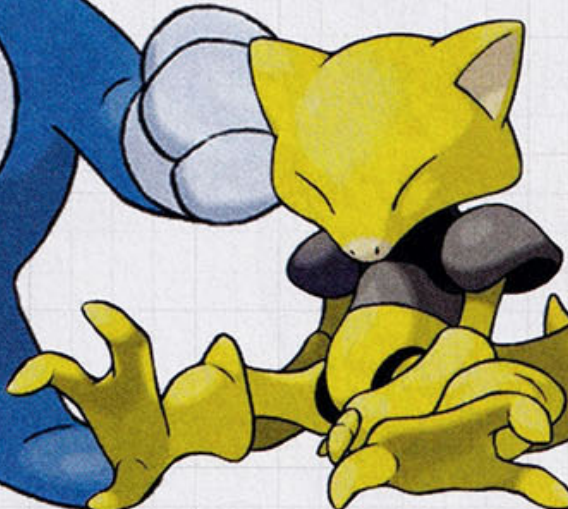
#061



#062



#063



#064



POLIWHIRL

AT 132 DF 132 EN 130

CP Máximo 1340

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Evolução

Poliwrath (100 doces)

Peso 17,5 kg ~ 22,5 kg

Altura 0,88 m ~ 1,13 m

Espécie Girino

Tipo Water

Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Bubble 25 / Water / +15

Mud Shot 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Scald

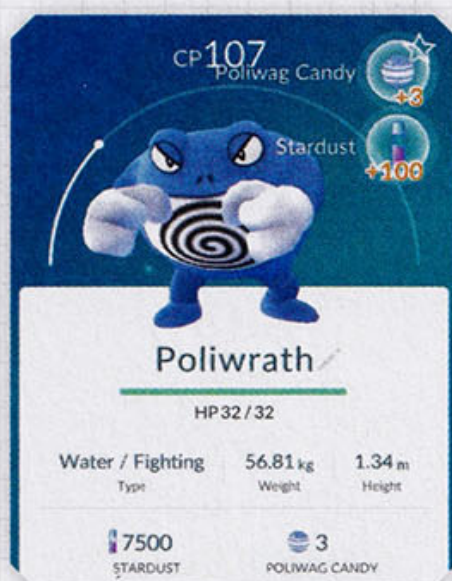
35 / Water / -33

Bubble

25 / Water / -25

Mud Bomb

30 / Ground / -25



POLIWRATH

AT 180 DF 202 EN 180

CP Máximo 2505

Raridade Alta

Chances de escapar 5%

Peso 47,25 kg ~ 60,75 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Girino

Tipo Water e Fighting

Fraquezas Electric, Grass,

Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

Bubble

25 / Water / +15

Mud Shot

6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Ice Punch

45 / Ice / -33

Hydro Pump

90 / Water / -100

Submission

30 / Fighting / -33



ABRA

AT 110 DF 76 EN 50

CP Máximo 600

Raridade Baixa

Chances de escapar 99%

Evolução

Kadabra (25 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 17,06 kg ~ 21,94 kg

Altura 0,79 m ~ 1,01 m

Espécie Psíquico

Tipo Psychic

Fraquezas

Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

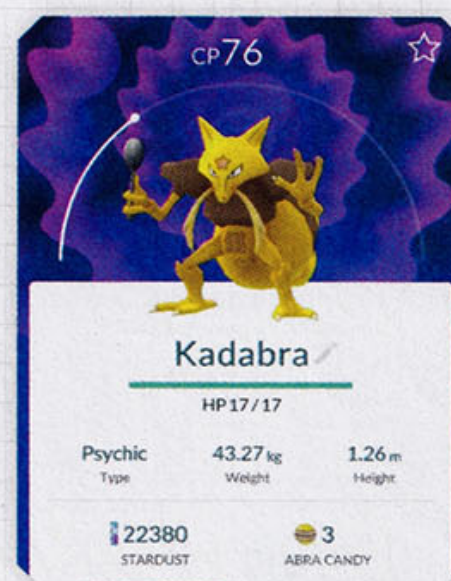
ATAQUES ESPECIAIS

Shadow Ball

45 / Ghost / -33

Signal Beam 35 / Bug / -33

Psyshock 40 / Psychic / -33



KADABRA

AT 150 DF 112 EN 80

CP Máximo 1131

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Evolução

Alakazam (100 doces)

Peso 49,44 kg ~ 63,56 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Psíquico

Tipo Psychic

Fraquezas

Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Confusion 15 / Psychic / +7

Psycho Cut 7 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Shadow Ball

45 / Ghost / -33

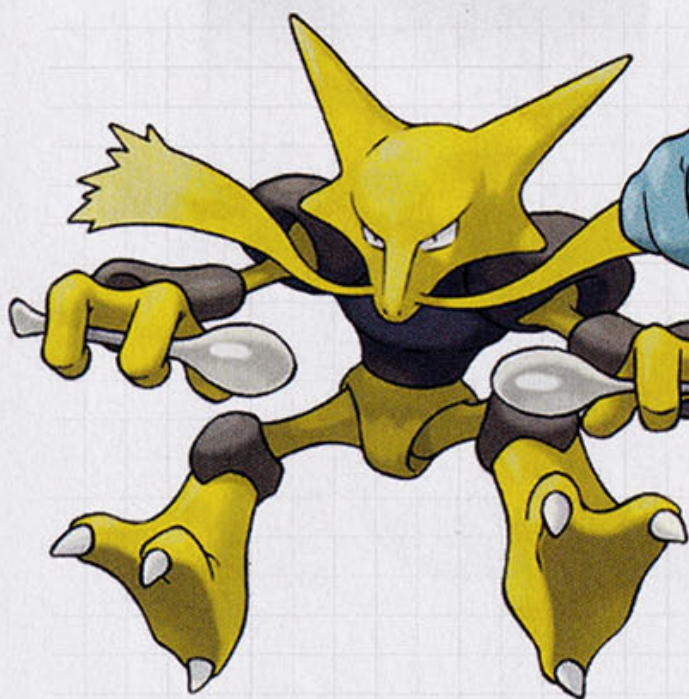
Dazzling Gleam

55 / Fairy / -33

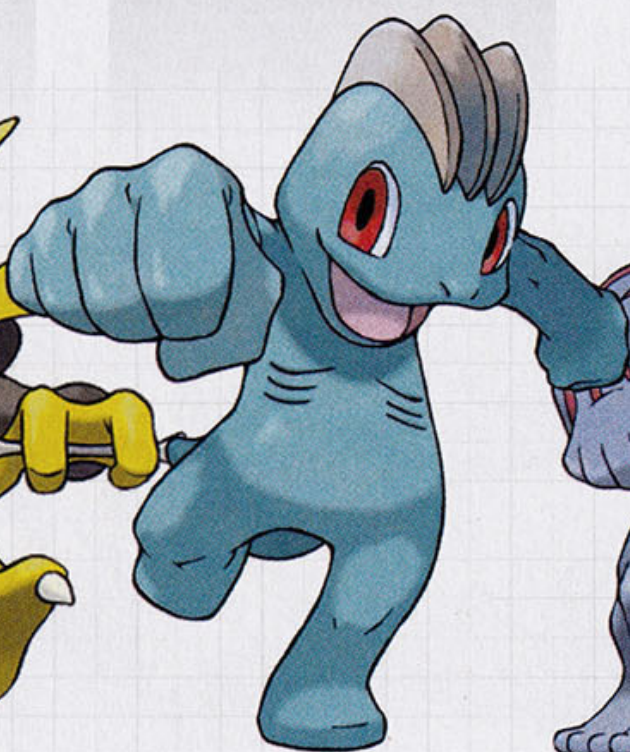
Psybeam 40 / Psychic / -25



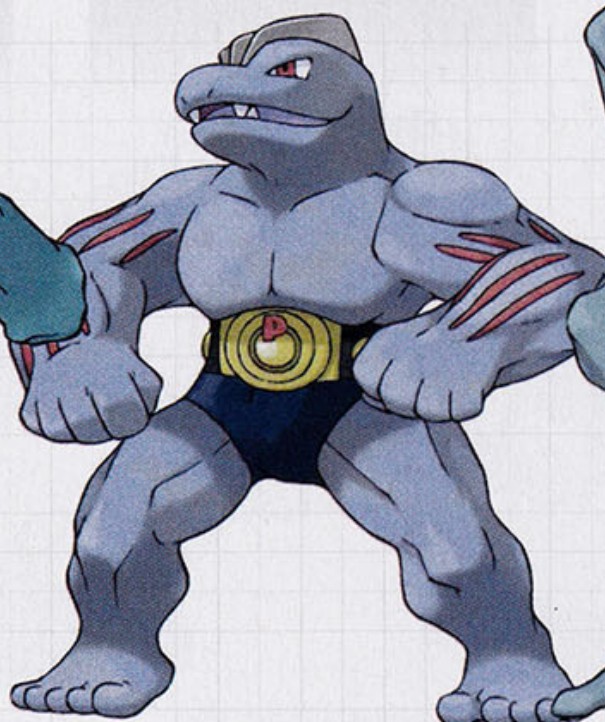
#065



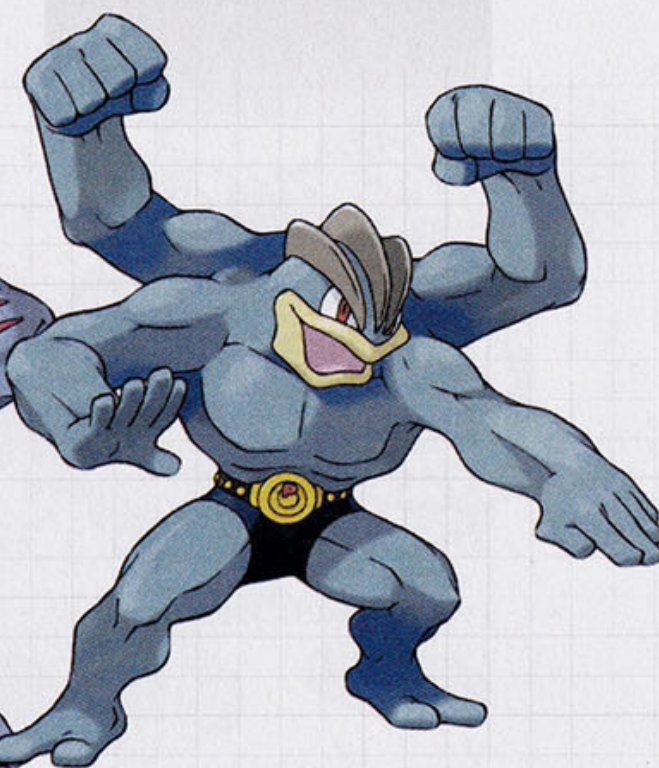
#066



#067



#068



ALAKAZAM

AT 186 DF 152 EN 110

CP Máximo 1813

Raridade Alta

Chances de escapar 5%

Peso 42 kg ~ 54 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie Psíquico

Tipo Psychic

Fraquezas

Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Confusion 15 / Psychic / +7

Psycho Cut

7 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Shadow Ball

45 / Ghost / -33

Dazzling Gleam

55 / Fairy / -33

Psychic

55 / Psychic / -50



MACHOP

AT 118 DF 96 EN 140

CP Máximo 1089

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução Machoke (25 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 17,06 kg ~ 21,94 kg

Altura 0,7 m ~ 0,9 m

Espécie Super força

Tipo Fighting

Fraquezas

Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

Low Kick 5 / Fighting / +7

Karate Chop 6 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Brick Break 30 / Fighting / -33

Cross Chop

55 / Fighting / -100

Low Sweep

30 / Fighting / -25



MACHOKE

AT 154 DF 144 EN 160

CP Máximo 1760

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Evolução Machamp (100 doces)

Peso 61,69 kg ~ 79,31 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie Super força

Tipo Fighting

Fraquezas

Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

Low Kick 5 / Fighting / +7

Karate Chop 6 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Brick Break

30 / Fighting / -33

Cross Chop

55 / Fighting / -100

Submission

30 / Fighting / -33



MACHAMP

AT 198 DF 180 EN 180

CP Máximo 2594

Raridade Alta

Chances de escapar 5%

Peso 113,75 kg ~ 146,25 kg

Altura 1,4 m ~ 1,8 m

Espécie Super força

Tipo Fighting

Fraquezas

Flying

ATAQUES COMUNS

Bullet Punch 10 / Steel / +7

Karate Chop

6 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Stone Edge

80 / Rock / -100

Cross Chop

55 / Fighting / -100

Submission

30 / Fighting / -33



#069



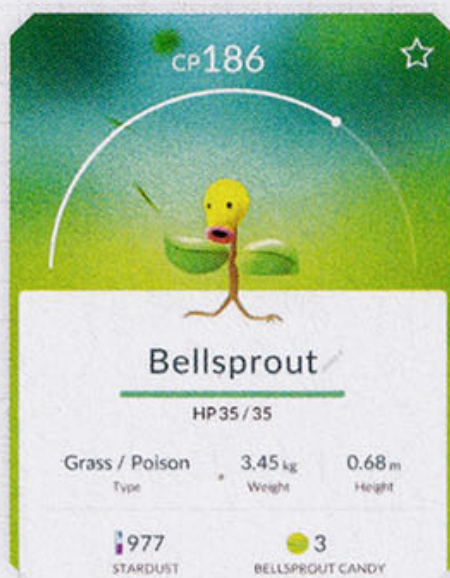
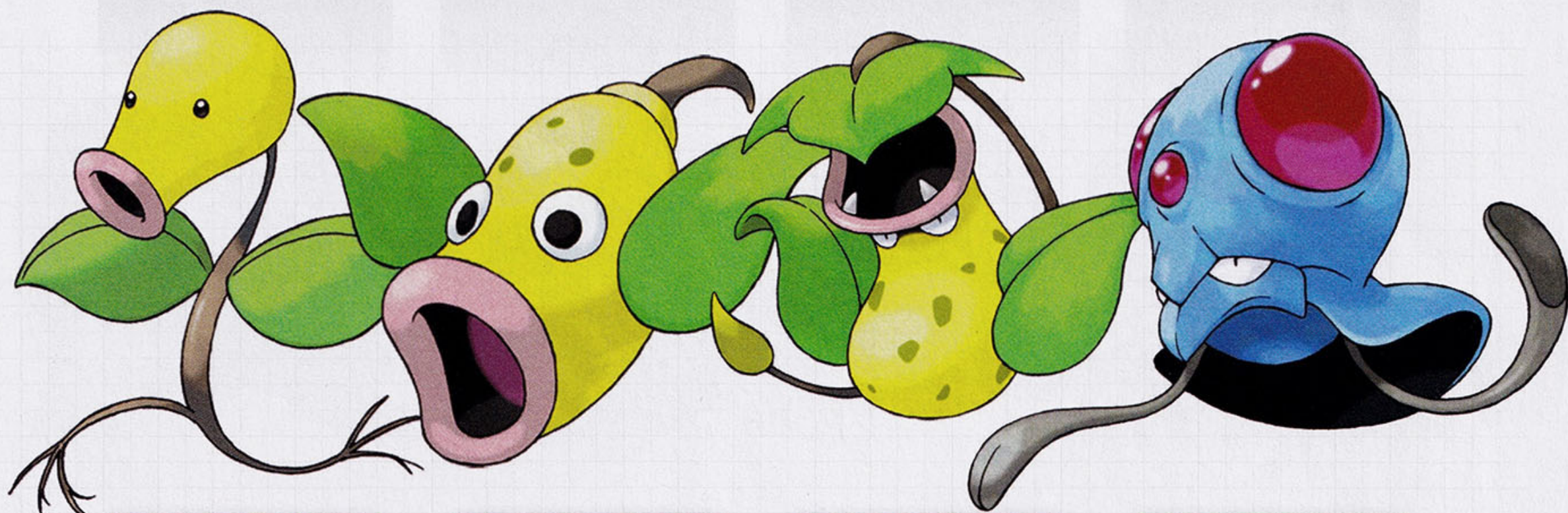
#070



#071



#072

**BELLSPROUT**

AT 158 **DF** 78 **EN** 100
CP Máximo 1117
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução Weepinbell (25 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 3,5 kg ~ 4,5 kg
Altura 0,61 m ~ 0,79 m
Espécie Flor
Tipo Grass e Poison
Fraquezas
 Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7
Vine Whip 7 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Power Whip
 70 / Grass / -100
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Wrap 30 / Normal / -20

**WEEPINBELL**

AT 190 **DF** 110 **EN** 130
CP Máximo 1723
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Evolução Victreebel (100 doces)
Peso 5,6 kg ~ 7,2 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Pega-mosca
Tipo Grass e Poison
Fraquezas
 Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7
Razor Leaf 15 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Seed Bomb
 40 / Grass / -33
Power Whip
 70 / Grass / -100
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50

**VICTREEBEL**

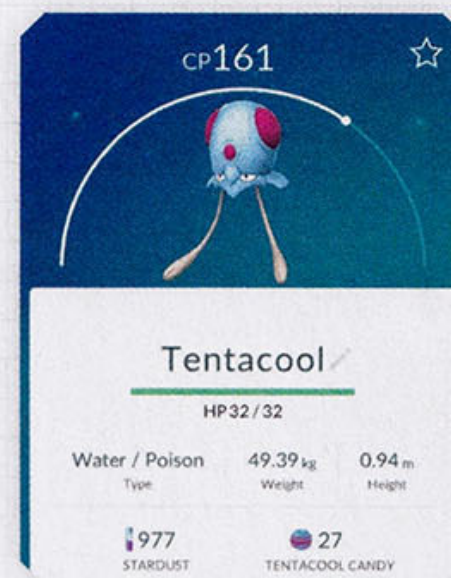
AT 222 **DF** 152 **EN** 160
CP Máximo 2530
Raridade Alta
Chances de escapar 5%
Peso 13,56 kg ~ 17,44 kg
Altura 1,49 m ~ 1,91 m
Espécie Pega-mosca
Tipo Grass e Poison
Fraquezas
 Fire, Ice, Flying e Psychic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7
Razor Leaf
 15 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Leaf Blade
 45 / Grass / -50
Solar Beam
 120 / Grass / -100

**TENTACOO**

AT 106 **DF** 136 **EN** 80
CP Máximo 905
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução Tentacruel (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 39,81 kg ~ 51,19 kg
Altura 0,79 m ~ 1,01 m
Espécie Água-viva
Tipo Water e Poison
Fraquezas
 Electric, Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Bubble 25 / Water / +15
Poison Sting
 6 / Poison / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Bubble 25 / Water / -25
Water Pulse
 35 / Water / -25
Wrap 30 / Normal / -20



#073



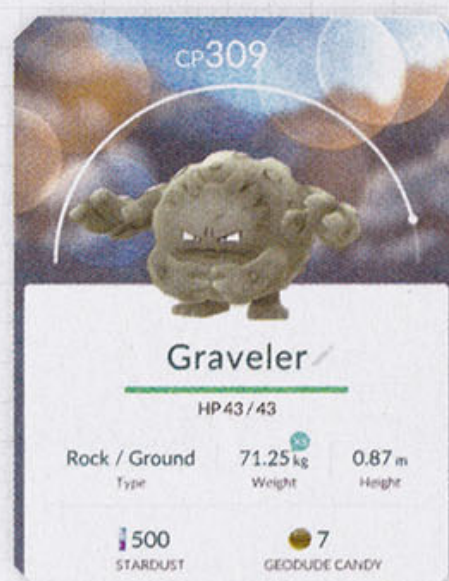
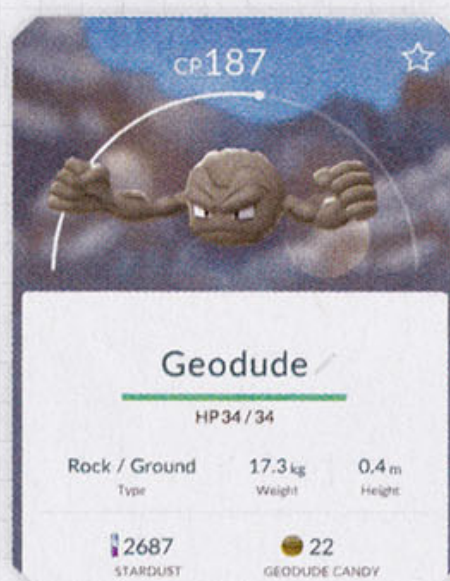
#074



#075



#076



TENTACRUEL

AT 170 DF 196 EN 160

CP Máximo 2220

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Peso 48,13 kg ~ 61,88 kg

Altura 1,4 m ~ 1,8 m

Espécie Água-viva

Tipo Water e Poison

Fraquezas

Electric, Ground e Psyquic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7

Poison Jab

15 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Blizzard

100 / Ice / -100

Hydro Pump

90 / Water / -100

Sludge Wave

70 / Poison / -100

GEODUDE

AT 106 DF 118 EN 80

CP Máximo 849

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução

Graveler (25 doces)

Nasce de ovos de 2 km

Peso 17,5 kg ~ 22,5 kg

Altura 0,35 m ~ 0,45 m

Espécie Pedra

Tipo Rock e Ground

Fraquezas Water, Grass, Ice, Fighting, Ground e Steel

ATAQUES COMUNS

Rock Throw 12 / Rock / +7

Tackle

12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Slide 40 / Rock / -33

Dig 70 / Ground / -33

Rock Tomb 25 / Rock / -25

GRAVELER

AT 142 DF 156 EN 110

CP Máximo 1433

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Evolução

Golem (100 doces)

Peso 91,88 kg ~ 118,13 kg

Altura 0,88 m ~ 1,13 m

Espécie Rock

Tipo Rock e Ground

Fraquezas Water, Grass, Ice, Fighting, Ground e Steel

ATAQUES COMUNS

Rock Throw 12 / Rock / +7

Mud Shot 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Slide

40 / Rock / -33

Dig 70 / Ground / -33

Stone Edge

80 / Rock / -100

GOLEM

AT 176 DF 198 EN 160

CP Máximo 2303

Raridade Alta

Chances de escapar 5%

Peso 262,5 kg ~ 337,5 kg

Altura 1,22 m ~ 1,57 m

Espécie Explosivo

Tipo Rock e Ground

Fraquezas Water, Grass, Ice, Fighting, Ground e Steel

ATAQUES COMUNS

Rock Throw 12 / Rock / +7

Mud Shot

6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Ancient Power

35 / Rock / -25

Earthquake

100 / Ground / -100

Stone Edge

80 / Rock / -100



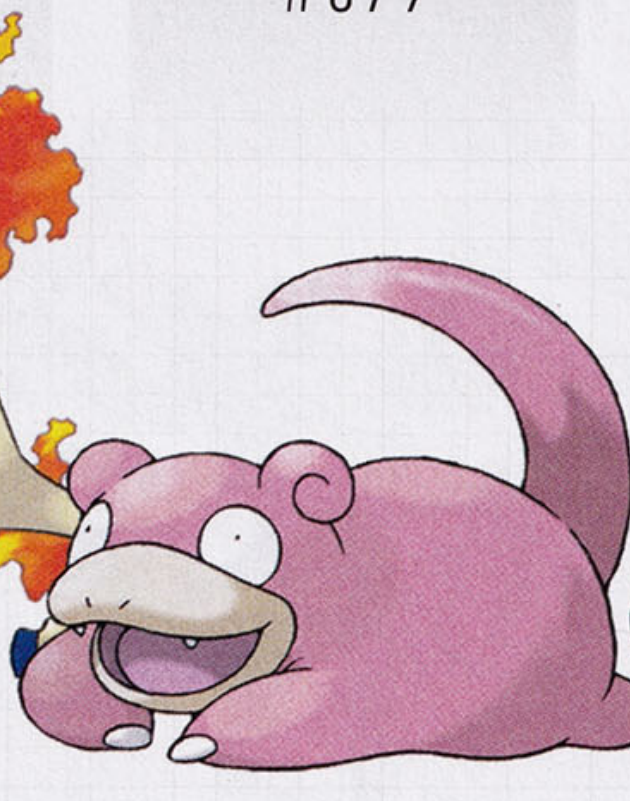
#077



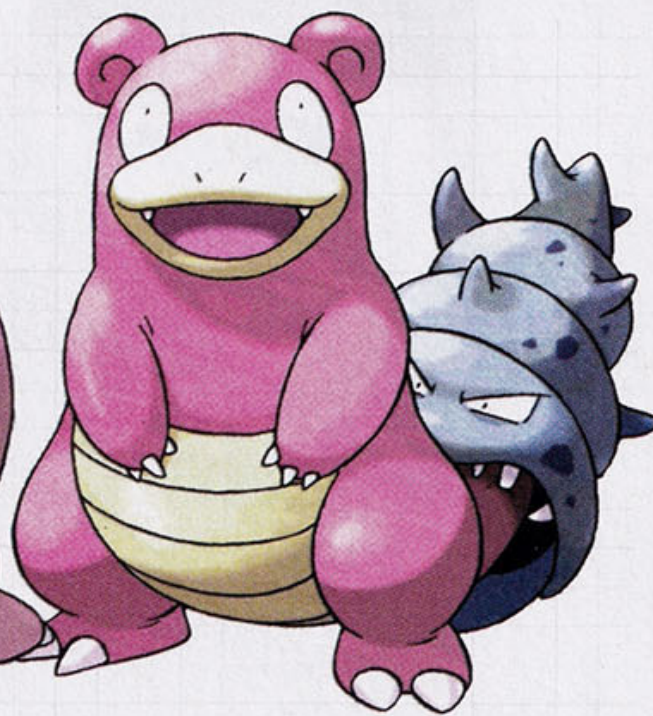
#078



#079



#080



PONYTA

AT 168 **DF** 138 **EN** 100
CP Máximo 1516
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução
 Rapidash (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Cavalo de Fogo
Tipo Fire
Fraquezas
 Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Tackle 12 / Normal / +7
Ember 10 / Fire / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Flame Wheel 40 / Fire / -25
Fire Blast 100 / Fire / -100
Flame Charge
 20 / Fire / -20



RAPIDASH

AT 200 **DF** 170 **EN** 130
CP Máximo 2199
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 83,13 kg ~ 106,88 kg
Altura 1,49 m ~ 1,91 m
Espécie Cavalo de Fire
Tipo Fire
Fraquezas
 Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Ember 10 / Fire / +7
Low Kick
 5 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Heat Wave
 80 / Fire / -100
Fire Blast
 100 / Fire / -100
Drill Run
 50 / Ground / -33



SLOWPOKE

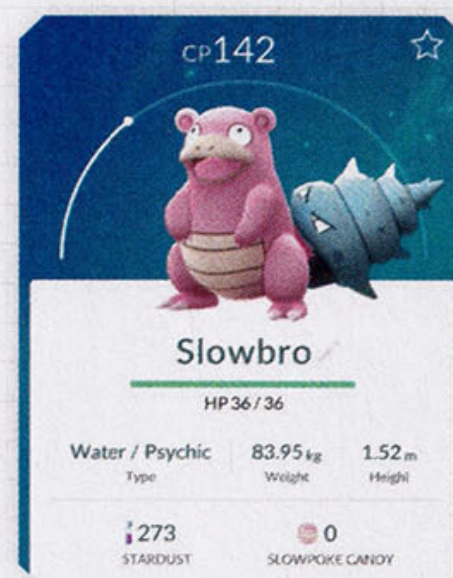
AT 110 **DF** 110 **EN** 180
CP Máximo 1218
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução
 Slowbro (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 31,5 kg ~ 40,5 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Dopado
Tipo Water e Psychic
Fraquezas Electric, Grass,
 Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Confusion 15 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psychic 55 / Psychic / -50
Water Pulse
 35 / Water / -25
Psyshock 40 / Psychic / -33



SLOWBRO

AT 184 **DF** 198 **EN** 190
CP Máximo 2597
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 68,69 kg ~ 88,31 kg
Altura 1,4 m ~ 1,8 m
Espécie
 Caranguejo eremita
Tipo Water e Psychic
Fraquezas Electric, Grass,
 Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Confusion 15 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psychic
 55 / Psychic / -50
Water Pulse
 35 / Water / -25
Ice Beam
 65 / Ice / -50



#081



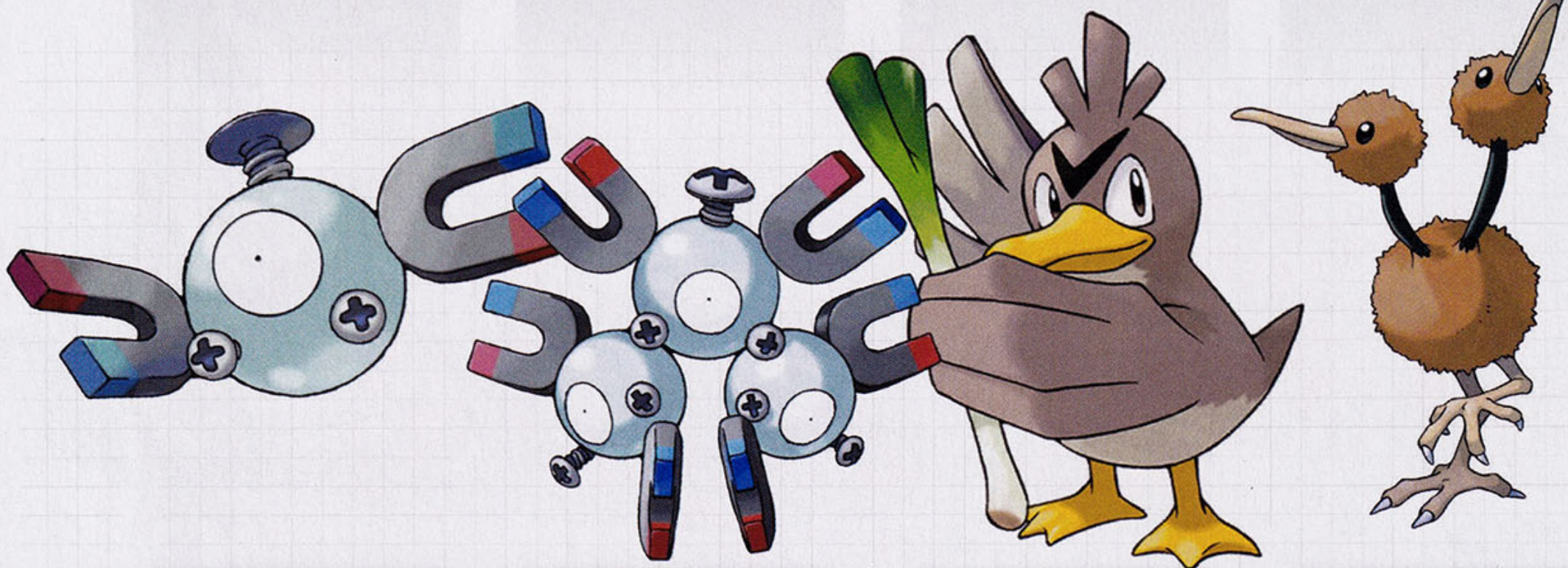
#082



#083



#084



MAGNEMITE

AT 128 **DF** 138 **EN** 50
CP Máximo 890
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Magneton (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 5,25 kg ~ 6,75 kg
Altura 0,26 m ~ 0,34 m
Espécie Magnético
Tipo Electric e Steel
Fraquezas
 Fire, Water e Ground

ATAQUES COMUNS

Spark 7 / Electric / +4
Thunder Shock
 5 / Electric / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Magnet Bomb 25 / Steel / -25
Discharge 35 / Electric / -33
Thunderbolt
 55 / Electric / -50



MAGNETON

AT 186 **DF** 180 **EN** 100
CP Máximo 1879
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 52,5 kg ~ 67,5 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Magnético
Tipo Electric e Steel
Fraquezas
 Fire, Water e Ground

ATAQUES COMUNS

Spark 7 / Electric / +4
Thunder Shock
 5 / Electric / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Magnet Bomb
 25 / Steel / -25
Discharge
 35 / Electric / -33
Flash Cannon
 60 / Steel / -33



FARFETCH'D

AT 138 **DF** 132 **EN** 104
CP Máximo 1263
Raridade Baixa
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 5 km
Peso 13,13 kg ~ 16,18 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie Pato selvagem
Tipo Normal e Flying
Fraquezas Electric e Rock

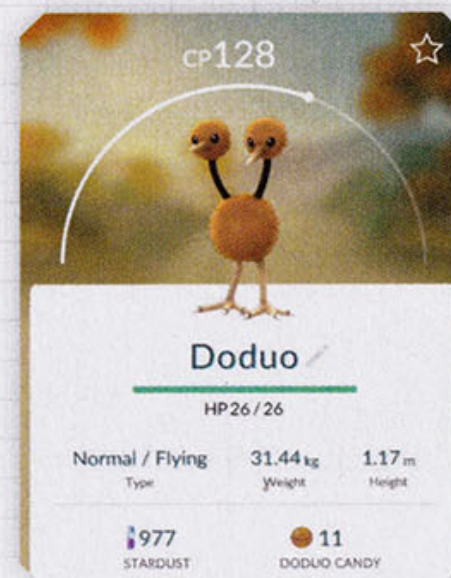
ATAQUES COMUNS

Fury Cutter 3 / Bug / +12
Cut 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Air Cutter
 25 / Flying / -25
Aerial Ace
 30 / Flying / -25
Leaf Blade
 45 / Grass / -50

[Exclusivo da Ásia]



DODUO

AT 126 **DF** 96 **EN** 70
CP Máximo 855
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Dodrio (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 34,3 kg ~ 44,1 kg
Altura 1,22 m ~ 1,57 m
Espécie Pássaro gêmeo
Tipo Normal e Flying
Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Peck
 10 / Flying / +10
Quick Attack
 10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

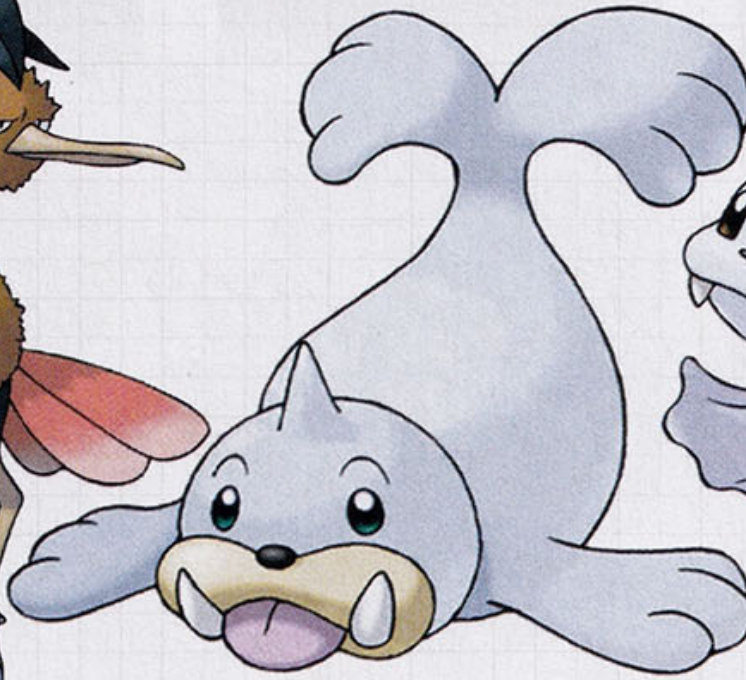
Swift 25 / Normal / -25
Aerial Ace 30 / Flying / -25
Drill Peck 40 / Flying / -33



#085



#086



#087



#088



DODRIO

AT 182 **DF** 150 **EN** 120
CP Máximo 1836
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 74,55 kg ~ 95,85 kg
Altura 1,57 m ~ 2,02 m
Espécie Pássaro triplo
Tipo Normal e Flying
Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

Steel Wing 14 / Steel / +4
Feint Attack
 12 / Dark / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Drill Peck
 40 / Flying / -33
Aerial Ace
 30 / Flying / -25
Air Cutter
 25 / Flying / -25



SEEL

AT 104 **DF** 138 **EN** 130
CP Máximo 1107
Raridade Baixa
Peso 78,75 kg ~ 101,25 kg
Altura 0,96 m ~ 1,24 m
Espécie Leão do Mar
Tipo Water
Fraquezas
 Electric e Grass
Chances de escapar 9%
Evolução
 Dewgong (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Ice Shard 15 / Ice / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Jet 25 / Water / -20
Icy Wind 25 / Ice / -20
Aqua Tail 45 / Water / -50



DEWGONG

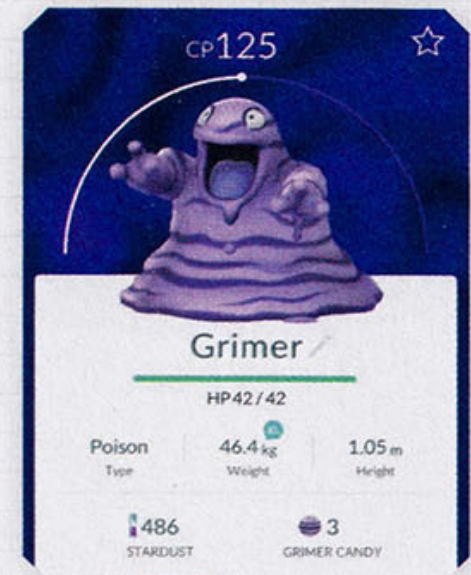
AT 156 **DF** 192 **EN** 180
CP Máximo 2145
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 105 kg ~ 135 kg
Altura 1,49 m ~ 1,91 m
Espécie Leão do Mar
Tipo Water e Ice
Fraquezas Electric, Grass, Fighting e Rock

ATAQUES COMUNS

Frost Breath
 9 / Ice / +7
Ice Shard
 15 / Ice / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Jet 25 / Water / -20
Icy Wind 25 / Ice / -20
Blizzard
 100 / Ice / -100



GRIMER

AT 124 **DF** 110 **EN** 160
CP Máximo 1284
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Muk (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg
Altura 0,79 m ~ 1,01 m
Espécie Lama
Tipo Poison
Fraquezas Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Mud Slap 15 / Ground / +9
Acid 10 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Sludge 25 / Poison / -25
Mud Bomb
 30 / Ground / -25



#089



#090



#091



#092

**MUK**

AT 180 DF 188 EN 210

CP Máximo 2602

Raridade Média

Chances de escapar 6%

Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg

Altura 1,05 m ~ 1,35 m

Espécie Lama

Tipo Poison

Fraquezas

Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Poison Jab

15 / Poison / +7

Acid 10 / Poison / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Sludge Wave

70 / Poison / -100

Sludge Bomb

50 / Poison / -50

Dark Pulse

45 / Dark / -33

**SHELLDER**

AT 120 DF 112 EN 60

CP Máximo 822

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução

Cloyster (50 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 3,5 kg ~ 4,5 kg

Altura 0,26 m ~ 0,34 m

Espécie Concha

Tipo Water

Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Tackle 12 / Normal / +7

Ice Shard 15 / Ice / +7

ATAQUES ESPECIAIS

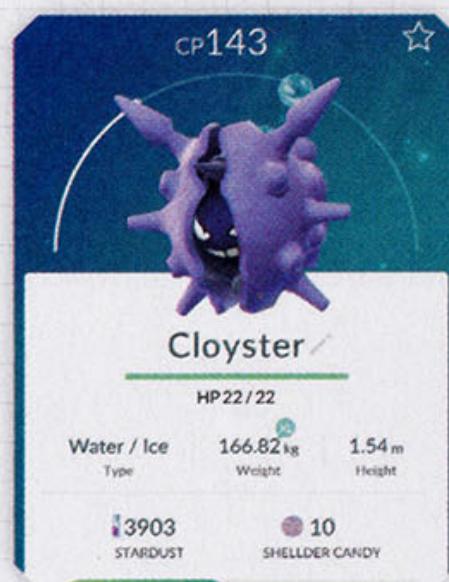
Icy Wind 25 / Ice / -20

Water Pulse

35 / Water / -25

Bubble

25 / Water / -25

**CLOYSTER**

AT 196 DF 196 EN 100

CP Máximo 2052

Raridade Média

Chances de escapar 6%

Peso

115,94 kg ~ 149,06 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie Concha

Tipo Water e Ice

Fraquezas Electric, Grass, Fighting e Rock

ATAQUES COMUNS

Ice Shard 15 / Ice / +7

Frost Breath 9 / Ice / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Icy Wind

25 / Ice / -20

Blizzard

100 / Ice / -100

Hydro Pump

90 / Water / -100

**GASTLY**

AT 136 DF 82 EN 60

CP Máximo 804

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução Haunter (25 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 0,09 kg ~ 0,11 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Gás

Tipo Ghost e Poison

Fraquezas Ground, Psychic, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Lick 5 / Ghost / +7

Sucker Punch 7 / Dark / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Dark Pulse 45 / Dark / -33

Ominous Wind

30 / Ghost / -25

Sludge Bomb

50 / Poison / -50



#093



#094



#095



#096



#093 HAUNTER

AT 172 **DF** 118 **EN** 90
CP Máximo 1380
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Evolução Gengar (100 doces)
Peso 0,09 kg ~ 0,11 kg
Altura 1,4 m ~ 1,8 m
Espécie Gás
Tipo Ghost e Poison
Fraquezas Ground, Psychic, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Lick 5 / Ghost / +7
Shadow Claw 11 / Ghost / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dark Pulse 45 / Dark / -33
Sludge Bomb 50 / Poison / -50
Shadow Ball 45 / Ghost / -33



GENGAR

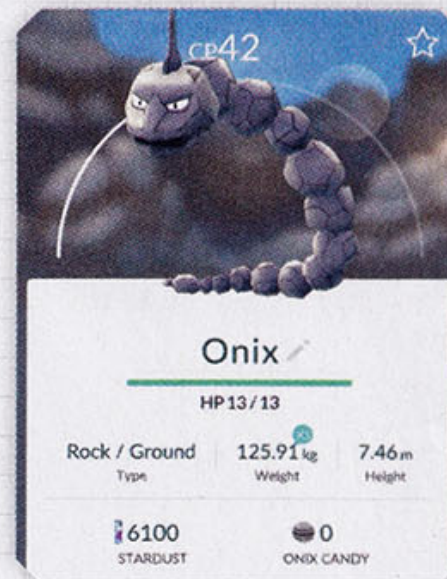
AT 204 **DF** 156 **EN** 120
CP Máximo 2078
Raridade Alta
Chances de escapar 5%
Peso 35,44 kg ~ 45,56 kg
Altura 1,31 m ~ 1,69 m
Espécie Sombra
Tipo Ghost e Poison
Fraquezas Ground, Psychic, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Shadow Claw 11 / Ghost / +7
Sucker Punch 7 / Dark / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Dark Pulse 45 / Dark / -33
Sludge Wave 70 / Poison / -100
Shadow Ball 45 / Ghost / -33



ONIX

AT 90 **DF** 186 **EN** 70
CP Máximo 857
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 10 km
Peso 75 kg ~ 236,25 kg
Altura 7,7 m ~ 9,9 m
Espécie Cobra de pedra
Tipo Rock e Ground
Fraquezas Water, Grass, Ice, Fighting, Ground e Steel

ATAQUES COMUNS

Tackle 12 / Normal / +7
Rock Throw 12 / Rock / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Slide 40 / Rock / -33
Stone Edge 80 / Rock / -100
Iron Head 30 / Steel / -33



DROWZEE

AT 104 **DF** 140 **EN** 120
CP Máximo 1075
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Hypno (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 28,35 kg ~ 36,45 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Hipnose
Tipo Psychic
Fraquezas Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Pound 7 / Normal / +7
Confusion 15 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psychic 55 / Psychic / -50
Psyshock 40 / Psychic / -33
Psybeam 40 / Psychic / -25



#097



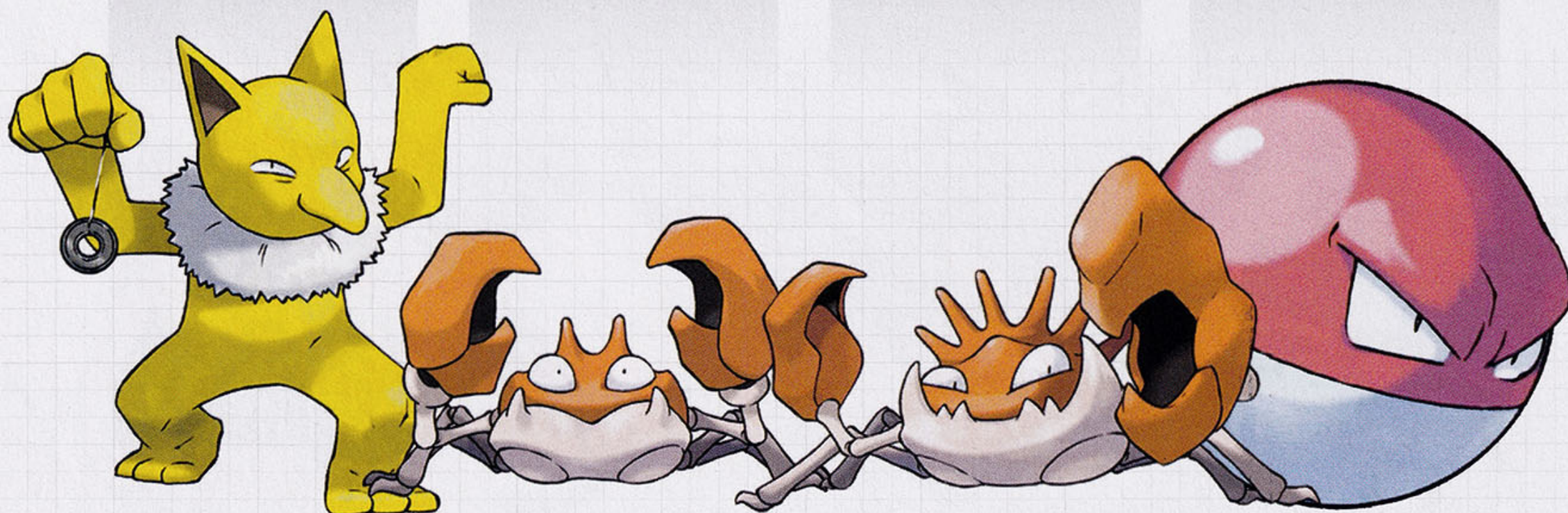
#098



#099



#100



HYPNO

AT 162 DF 196 EN 170

CP Máximo 2184

Raridade Média

Chances de escapar 6%

Peso 66,15 kg ~ 85,05 kg

Altura 1,4 m ~ 1,8 m

Espécie Hipnose

Tipo Psychic

Fraquezas

Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

Confusion

15 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

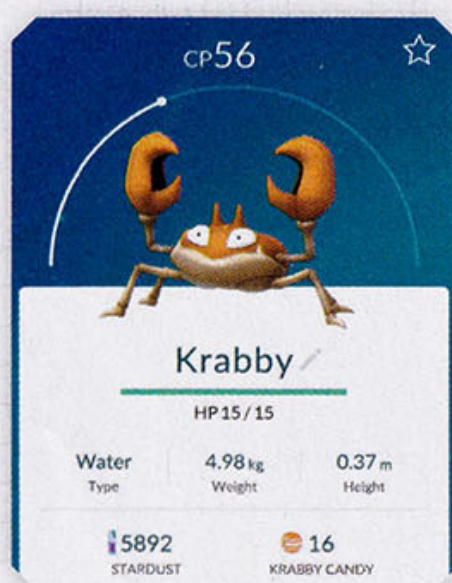
Psychic 55 / Psychic / -50

Psyshock

40 / Psychic / -33

Shadow Ball

45 / Ghost / -33



KRABBY

AT 116 DF 110 EN 60

CP Máximo 792

Raridade Baixa

Chances de escapar 15%

Evolução

Kingler (50 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 5.69 kg ~ 7.31 kg

Altura 0,35 m ~ 0,45 m

Espécie Caranguejo do Rio

Tipo Water

Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Bubble 25 / Water / +15

Mud Shot 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Vice Grip

15 / Normal / -20

Water Pulse

35 / Water / -25

Bubble 25 / Water / -25



KINGLER

AT 178 DF 168 EN 110

CP Máximo 1823

Raridade Média

Chances de escapar 7%

Peso 52,5 kg ~ 67,5 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Pinça

Tipo Water

Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Metal Claw

8 / Steel / +7

Mud Shot

6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Vice Grip

15 / Normal / -20

Water Pulse

35 / Water / -25

X-Scissor

35 / Bug / -33



VOLTORB

AT 102 DF 124 EN 80

CP Máximo 839

Raridade Baixa

Chances de escapar 10%

Evolução Electrode (50 doces)

Nasce de ovos de 5 km

Peso 9,1 kg ~ 11,7 kg

Altura 0,44 m ~ 0,56 m

Espécie Bola

Tipo Electric

Fraquezas Ground

ATAQUES COMUNS

Spark 7 / Electric / +4

Tackle 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Thunderbolt

55 / Electric / -50

Discharge

35 / Electric / -33

Signal Beam

35 / Bug / -33



#101



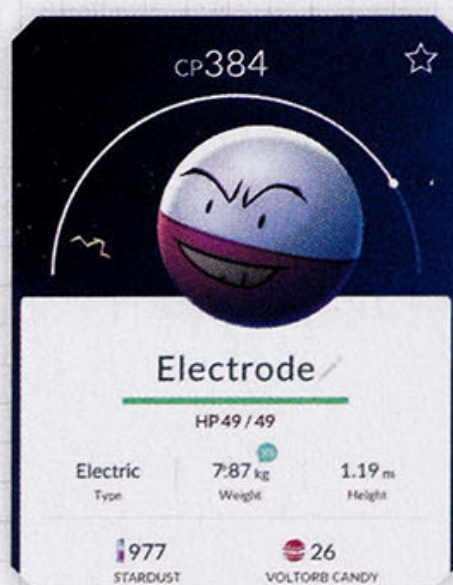
#102



#103



#104



ELECTRODE

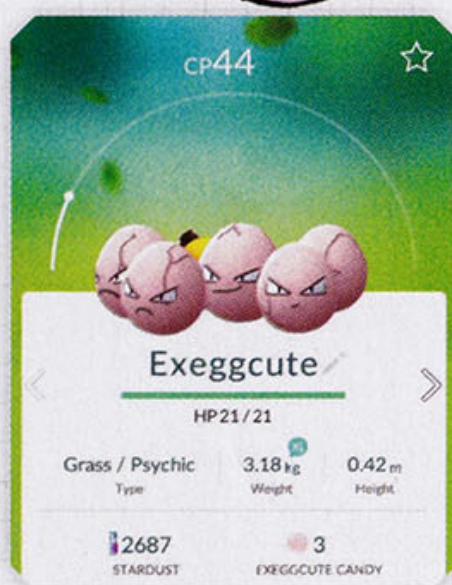
AT 150 **DF** 174 **EN** 120
CP Máximo 1646
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 58,27 kg ~ 74,92 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Bola
Tipo Electric
Fraquezas Ground

ATAQUES COMUNS

Spark
 7 / Electric / +4
Tackle
 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Thunderbolt
 55 / Electric / -50
Discharge
 35 / Electric / -33
Hyper Beam
 120 / Normal / -100



EXEGGCUTE

AT 110 **DF** 132 **EN** 120
CP Máximo 1099
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Exeggutor (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 2,19 kg ~ 2,81 kg
Altura 0,35 m ~ 0,45 m
Espécie Ovo
Tipo Grass e Psychic
Fraquezas Fire, Ice, Poison, Flying, Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Confusion
 15 / Psychic / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psychic 55 / Psychic / -50
Ancient Power
 35 / Rock / -25
Seed Bomb
 40 / Grass / -33



EXEGGUTOR

AT 232 **DF** 164 **EN** 190
CP Máximo 2955
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 105 kg ~ 135 kg
Altura 1,75 m ~ 2,25 m
Espécie Coco
Tipo Grass e Psychic
Fraquezas Fire, Ice, Poison, Flying, Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Confusion
 15 / Psychic / +7
Zen Headbutt
 12 / Psychic / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Solar Beam
 120 / Grass / -100
Seed Bomb
 40 / Grass / -33
Psychic 55 / Psychic / -50



CUBONE

AT 102 **DF** 150 **EN** 100
CP Máximo 1006
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Marowak (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 5,39 kg ~ 7,31 kg
Altura 0,35 m ~ 0,45 m
Espécie Solitário
Tipo Ground
Fraquezas Water, Grass e Ice

ATAQUES COMUNS

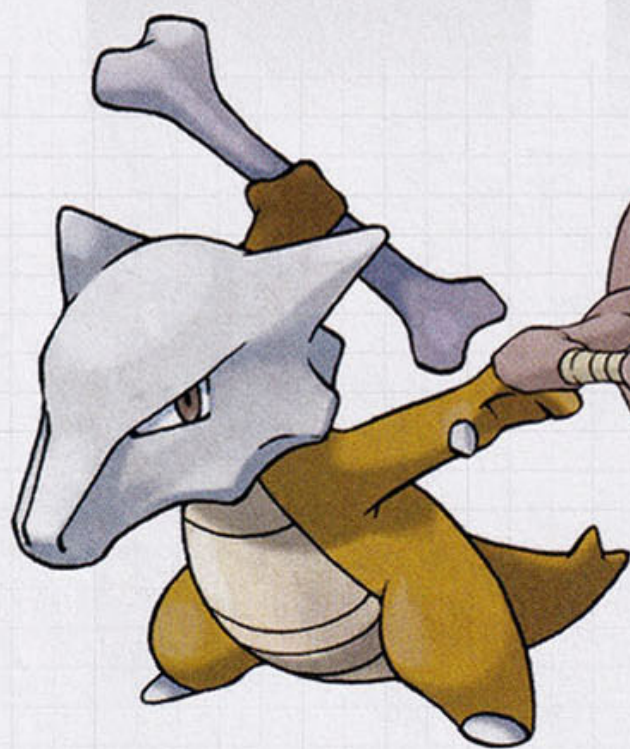
Rock Smash
 15 / Fighting / +7
Mud Slap 15 / Ground / +9

ATAQUES ESPECIAIS

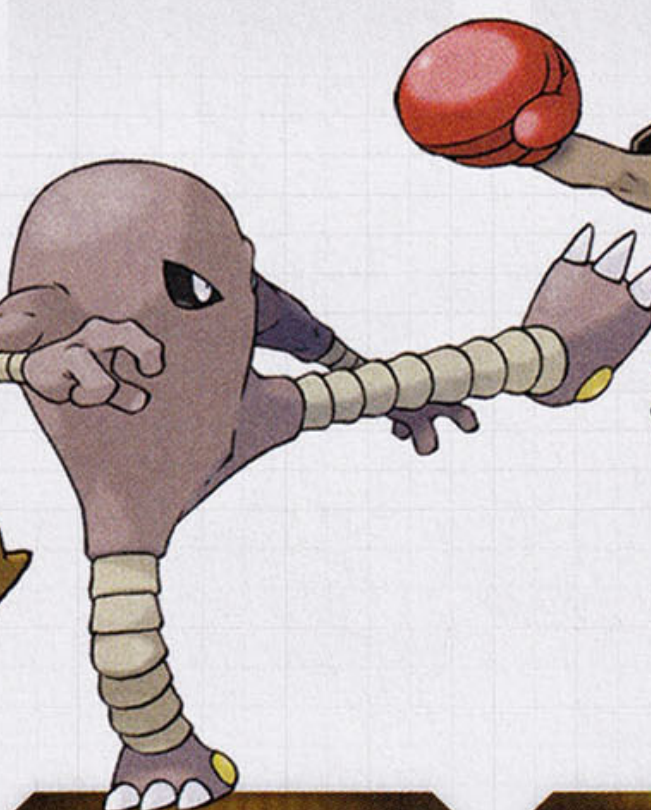
Bone Club 20 / Ground / -25
Dig 70 / Ground / -33
Bulldoze 35 / Ground / -25



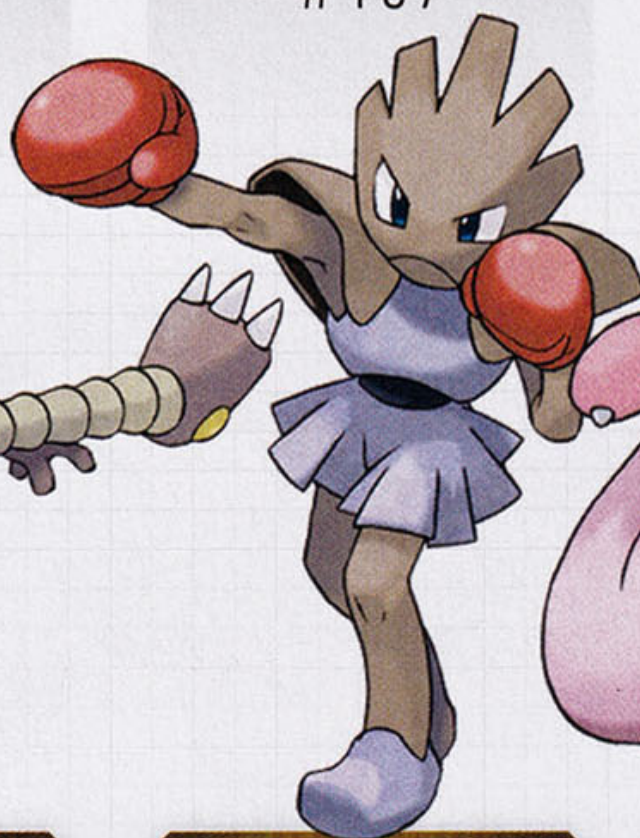
#105



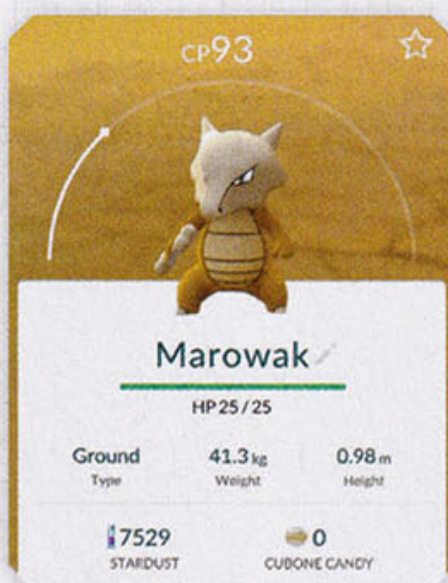
#106



#107



#108



MAROW

AT 140 **DF** 202 **EN** 120
CP Máximo 1656
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 39,38 kg ~ 50,63 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Guarda-ossos
Tipo Ground
Fraquezas
 Water, Grass e Ice

ATAQUES COMUNS

Rock Smash
 15 / Fighting / +7
Mud Slap 15 / Ground / +9

ATAQUES ESPECIAIS

Bone Club
 20 / Ground / -25
Dig
 70 / Ground / -33
Earthquake
 100 / Ground / -100

HITMONLEE AK

AT 148 **DF** 172 **EN** 100
CP Máximo 1492
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 10 km
Peso 43,57 kg ~ 56,02 kg
Altura 1,31 m ~ 1,69 m
Espécie Chutador
Tipo Fighting
Fraquezas
 Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

Low Kick 5 / Fighting / +7
Rock Smash
 15 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Low Sweep
 30 / Fighting / -25
Stone Edge
 80 / Rock / -100
Stomp 30 / Normal / -25

HITMONCHAN

AT 138 **DF** 204 **EN** 100
CP Máximo 1516
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 10 km
Peso 43,93 kg ~ 56,48 kg
Altura 1,22 m ~ 1,57 m
Espécie Socador
Tipo Fighting
Fraquezas
 Flying, Psychic e Fairy

ATAQUES COMUNS

Bullet Punch 10 / Steel / +7
Rock Smash 15 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Fire Punch 40 / Fire / -33
Ice Punch 45 / Ice / -33
Thunder Punch
 40 / Electric / -33
Brick Break
 30 / Fighting / -33

LICKITUNG

AT 126 **DF** 160 **EN** 180
CP Máximo 1626
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 5 km
Peso 57,31 kg ~ 73,69 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Lambedor
Tipo Normal
Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Lick 5 / Ghost / +7
Zen Headbutt
 12 / Psychic / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Power Whip
 70 / Grass / -100
Hyper Beam
 120 / Normal / -100
Stomp
 30 / Normal / -25



#109



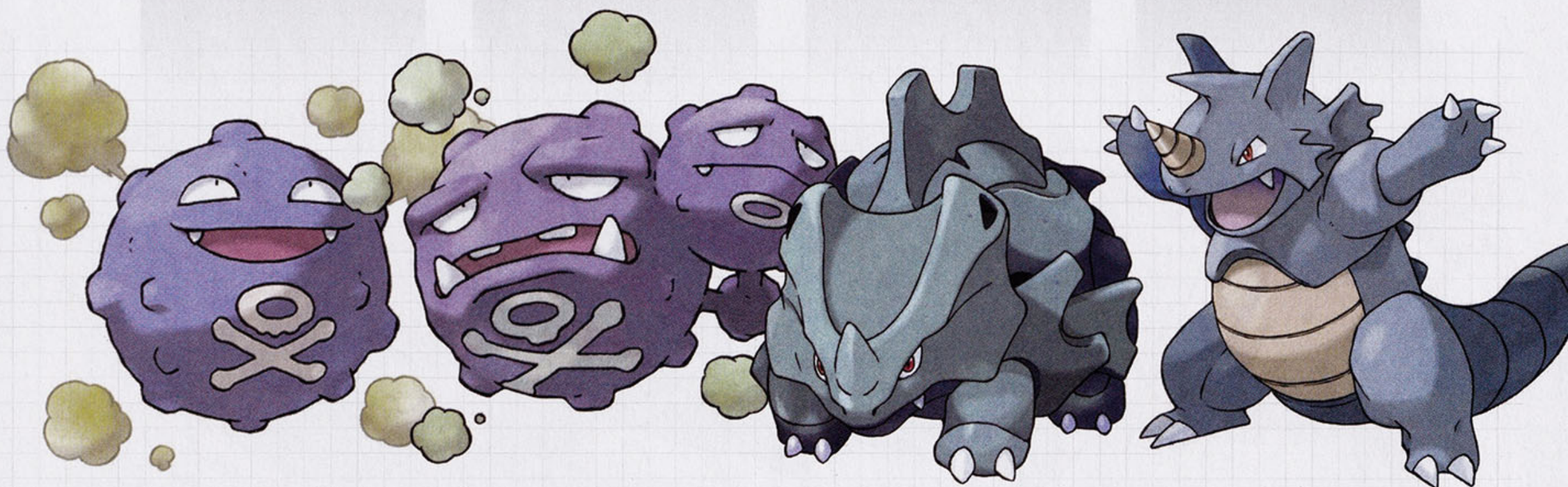
#110



#111



#112



KOFFING

AT 136 **DF** 142 **EN** 80
CP Máximo 1151
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução
 Weezing (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 0,88 kg ~ 1,13 kg
Altura 0,53 m ~ 0,68 m
Espécie Gás venenoso
Tipo Poison
Fraquezas
 Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7
Tackle 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Dark Pulse 45 / Dark / -33
Sludge 25 / Poison / -25
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50



WEEZING

AT 190 **DF** 198 **EN** 130
CP Máximo 2250
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 8,31 kg ~ 10,69 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Gás venenoso
Tipo Poison
Fraquezas
 Ground e Psychic

ATAQUES COMUNS

Acid 10 / Poison / +7
Tackle
 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Dark Pulse
 45 / Dark / -33
Shadow Ball
 45 / Ghost / -33



RHYHORN

AT 110 **DF** 116 **EN** 160
CP Máximo 1182
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução Rhydon (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 100,63 kg ~ 129,38 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Espinhos
Tipo Ground e Rock
Fraquezas Water, Grass, Ice, Fighting, Ground e Steel

ATAQUES COMUNS

Rock Smash
 15 / Fighting / +7
Mud Slap 15 / Ground / +9

ATAQUES ESPECIAIS

Bulldoze 35 / Ground / -25
Stomp 30 / Normal / -25
Horn Attack
 20 / Normal / -25



RHYDON

AT 116 **DF** 160 **EN** 210
CP Máximo 2243
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 105 kg ~ 135 kg
Altura 1,66 m ~ 2,14 m
Espécie Broca
Tipo Ground e Rock
Fraquezas Water, Grass, Ice, Fighting, Ground e Steel

ATAQUES COMUNS

Rock Smash
 15 / Fighting / +7
Mud Slap 15 / Ground / +9

ATAQUES ESPECIAIS

Earthquake
 100 / Ground / -100
Stone Edge
 80 / Rock / -100
Megahorn
 80 / Bug / -100



#113



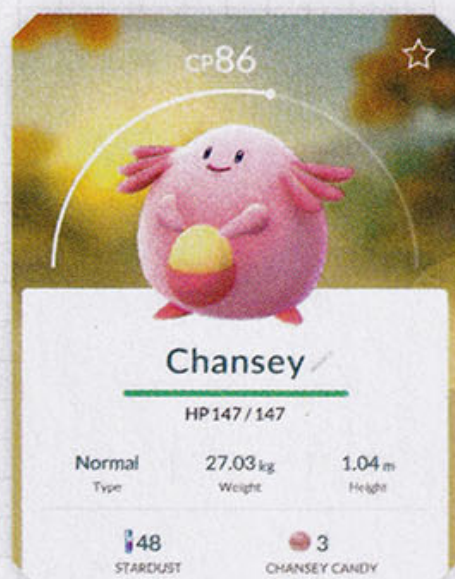
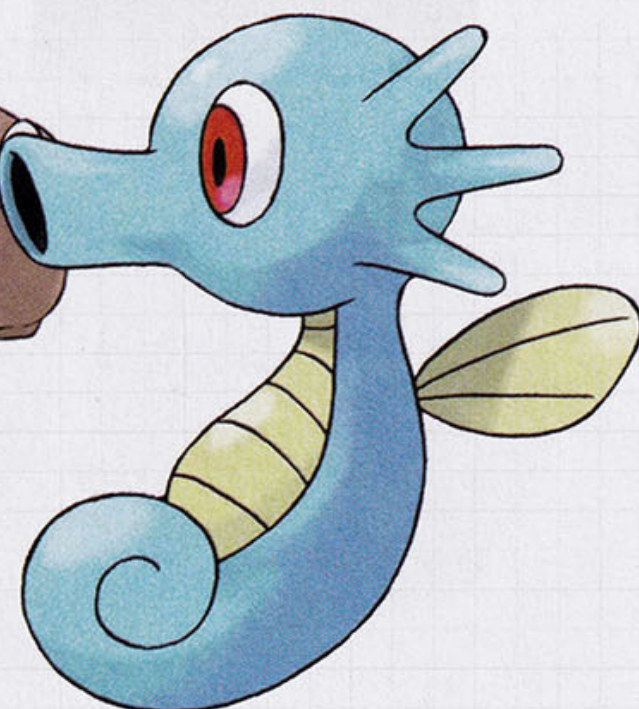
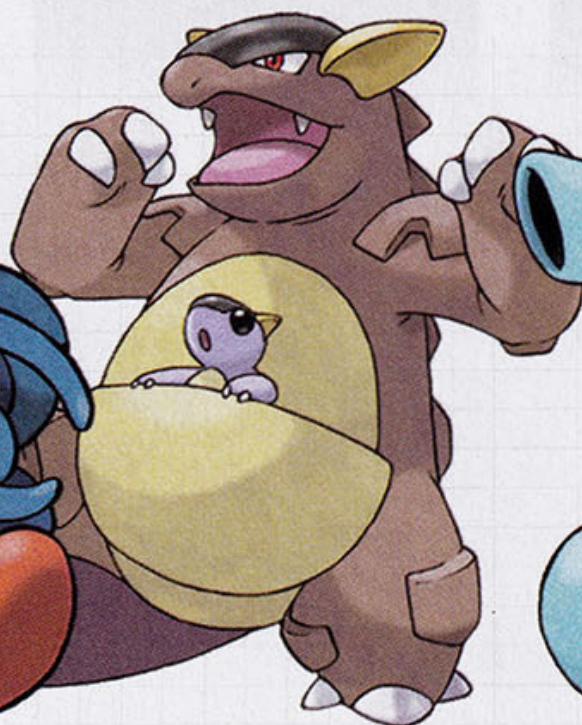
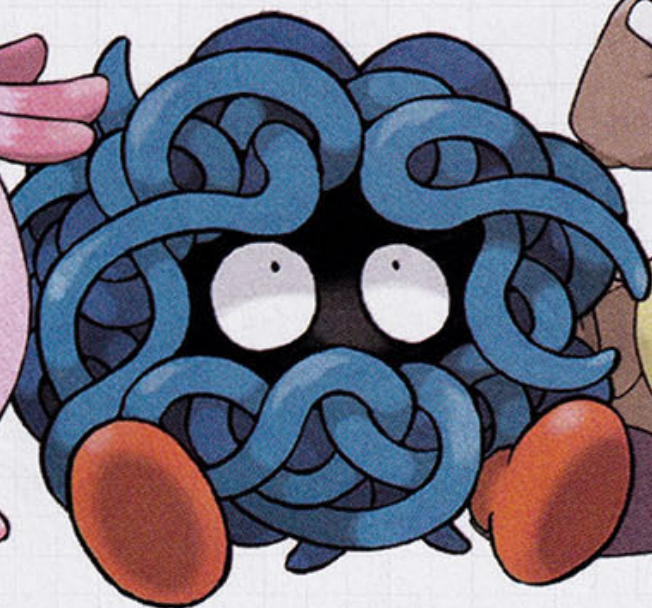
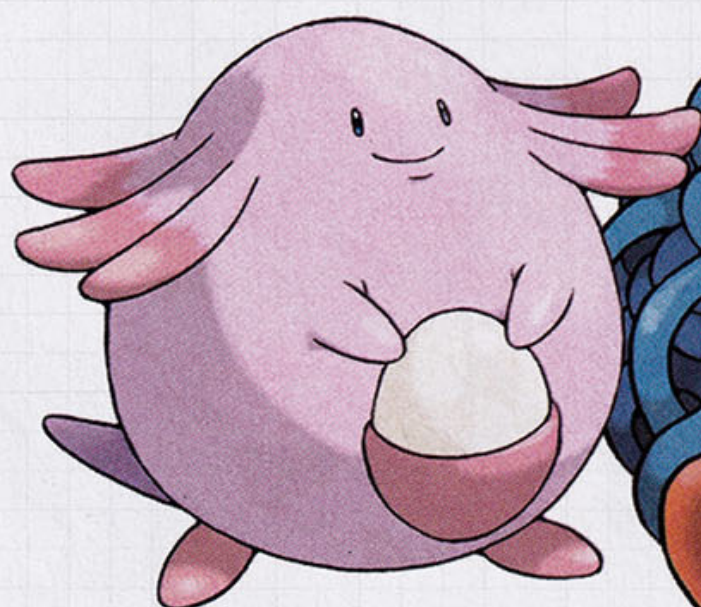
#114



#115



#116



CHANSEY

AT 40 **DF** 60 **EN** 500
CP Máximo 675
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 10 km
Peso 30,27 kg ~ 38,92 kg
Altura 0,96 m ~ 1,24 m
Espécie Ovo
Tipo Normal
Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Pound 7 / Normal / +7
Zen Headbutt
 12 / Psyquic / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Dazzling Gleam
 55 / Fairy / -33
Psybeam
 40 / Psyquic / -25
Psychic
 55 / Psyquic / -50

TANGELA

AT 164 **DF** 152 **EN** 130
CP Máximo 1739
Raridade Baixa
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 5 km
Peso 30,63 kg ~ 39,38 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Videira
Tipo Grass
Fraquezas Fire, Ice, Poison, Flying e Bug

ATAQUES COMUNS

Vine Whip
 7 / Grass / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Power Whip
 70 / Grass / -100
Sludge Bomb
 50 / Poison / -50
Solar Beam
 120 / Grass / -100

KANGASKHAN

AT 142 **DF** 178 **EN** 210
CP Máximo 2043
Raridade Média
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 5 km
Peso 70 kg ~ 90 kg
Altura 1,93 m ~ 2,48 m
Espécie Materno
Tipo Normal
Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Low Kick 5 / Fighting / +7
Mud Slap
 15 / Ground / +9

ATAQUES ESPECIAIS

Earthquake
 100 / Ground / -100
Brick Break
 30 / Fighting / -33
Stomp
 30 / Normal / -25

[Exclusivo da Oceania]

HORSEA

AT 122 **DF** 100 **EN** 60
CP Máximo 794
Raridade Baixa
Chances de escapar 10%
Evolução
 Seadra (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 7 kg ~ 9 kg
Altura 0,35 m ~ 0,45 m
Espécie Dragão
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Bubble 25 / Water / +15

ATAQUES ESPECIAIS

Bubble 25 / Water / -25
Dragon Pulse
 65 / Dragon / -50
Flash Cannon
 60 / Steel / -33



#117



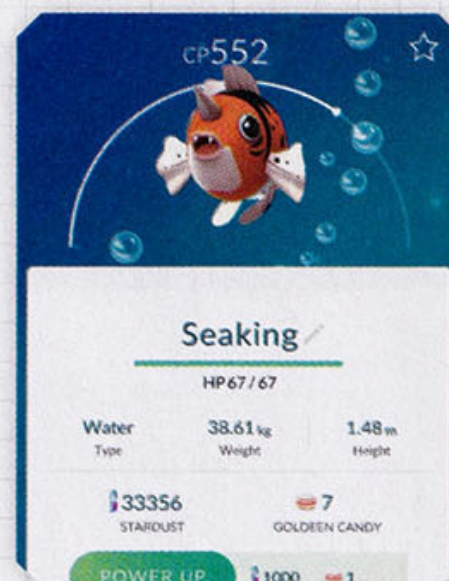
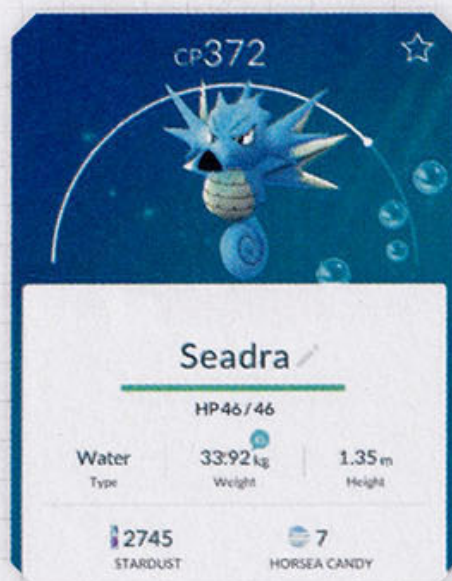
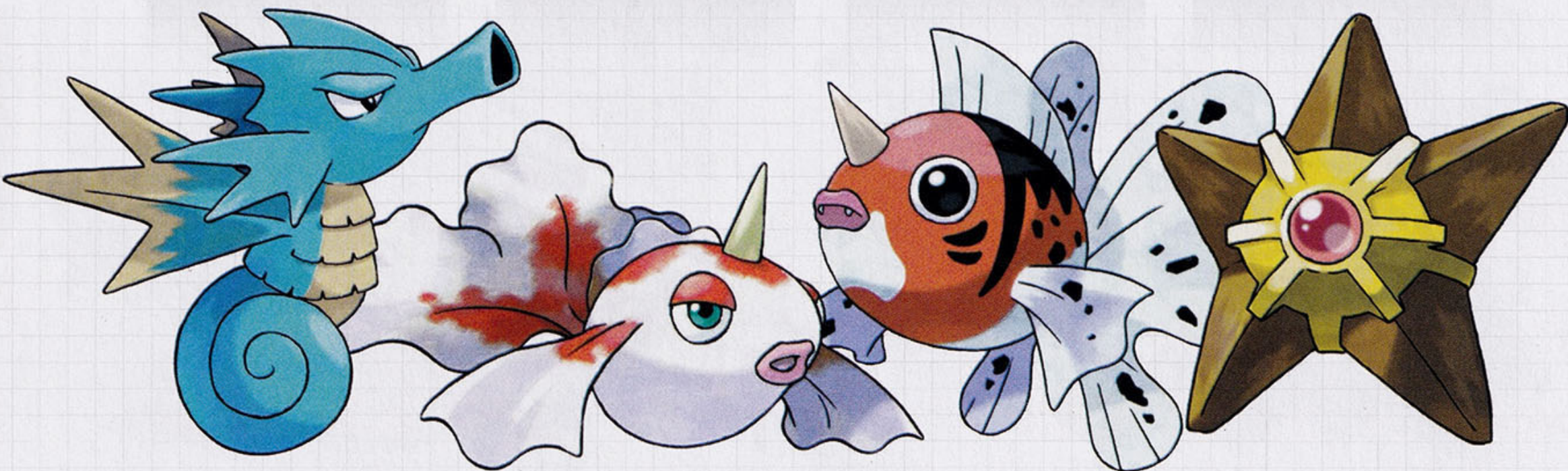
#118



#119



#120



SEADRA

AT 176 **DF** 150 **EN** 110
CP Máximo 1713
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 21,88 kg ~ 28,13 kg
Altura 1,05 m ~ 1,35 m
Espécie Dragão
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Water Gun
 6 / Water / +7
Dragon Breath
 6 / Dragon / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Hydro Pump
 90 / Water / -100
Dragon Pulse
 65 / Dragon / -50
Blizzard
 100 / Ice / -100

GOLDEEN

AT 112 **DF** 126 **EN** 90
CP Máximo 965
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução
 Seaking (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 13,13 kg ~ 16,88 kg
Altura 0,53 m ~ 0,68 m
Espécie Peixe Dourado
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Mud Shot 6 / Ground / +7
Peck 10 / Flying / +10

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Tail 45 / Water / -50
Horn Attack
 20 / Normal / -25
Water Pulse
 35 / Water / -25

SEAKING

AT 172 **DF** 160 **EN** 160
CP Máximo 2043
Raridade Média
Chances de escapar 7%
Peso 34,13 kg ~ 43,88 kg
Altura 1,14 m ~ 1,46 m
Espécie Peixe Dourado
Tipo Water
Fraquezas Electric

ATAQUES COMUNS

Poison Jab
 15 / Poison / +7
Peck
 10 / Flying / +10

ATAQUES ESPECIAIS

Drill Run
 50 / Ground / -33
Megahorn
 80 / Bug / -100
Icy Wind
 25 / Ice / -20

STARYU

AT 130 **DF** 128 **EN** 60
CP Máximo 937
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução
 Starmie (50 doces)
Nasce de ovos de 5 km
Peso 30,19 kg ~ 38,81 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie
 Formato de estrela
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Quick Attack
 10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Bubble 25 / Water / -25
Power Gem 40 / Rock / -33
Swift 25 / Normal / -25



#121



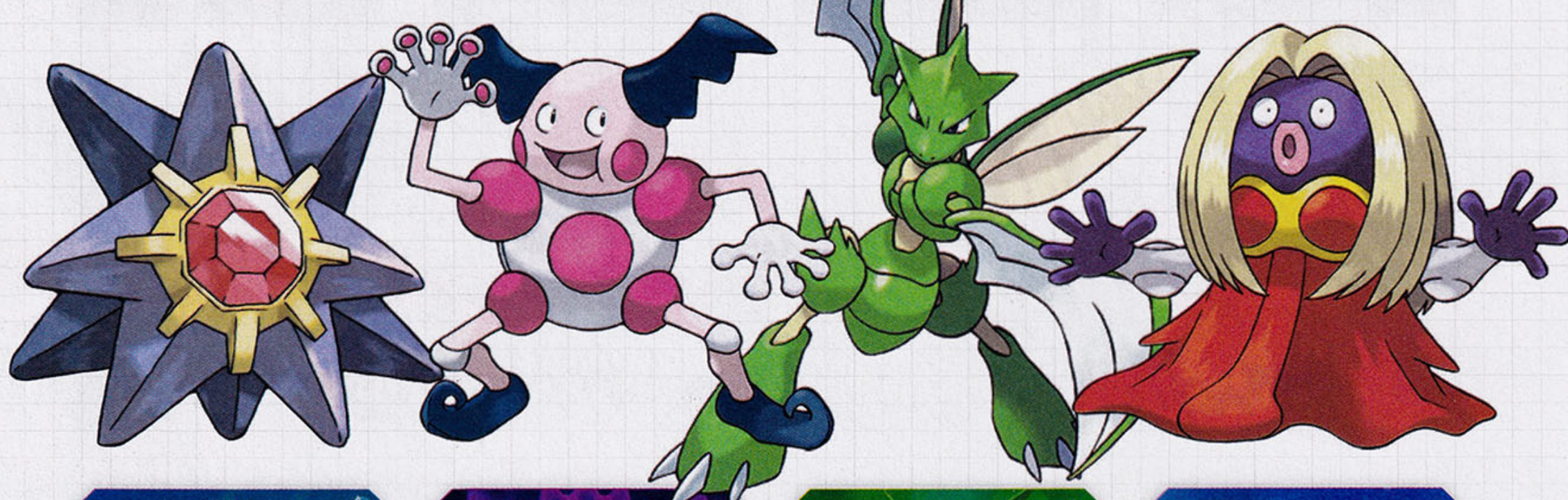
#122



#123



#124



STARMIE

AT 194 **DF** 192 **EN** 120

CP Máximo 2182

Raridade Média

Chances de escapar 6%

Peso 70 kg ~ 90 kg

Altura 0,96 m ~ 1,24 m

Espécie Misterioso

Tipo Water e Psychic

Fraquezas Electric, Grass, Bug, Ghost e Dark

ATAQUES COMUNS

Water Gun

6 / Water / +7

Quick Attack

10 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Hydro Pump

90 / Water / -100

Power Gem 40 / Rock / -33

Psybeam

40 / Psychic / -25



MR. MIME

AT 154 **DF** 196 **EN** 80

CP Máximo 1494

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 47,69 kg ~ 61,31 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Barreira

Tipo Psychic e Fairy

Fraquezas Poison, Ghost e Steel

ATAQUES COMUNS

Confusion 15 / Psychic / +7

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Shadow Ball

45 / Ghost / -33

Psybeam 40 / Psychic / -25

Psychic

55 / Psychic / -50

[Exclusivo da Europa]



SCYTHER

AT 176 **DF** 180 **EN** 140

CP Máximo 2073

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 49 kg ~ 63 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie Louva-a-Deus

Tipo Bug e Flying

Fraquezas Fire

ATAQUES COMUNS

Steel Wing 14 / Steel / +4

Fury Cutter

3 / Bug / +12

ATAQUES ESPECIAIS

Bug Buzz

75 / Bug / -50

X-Scissor

35 / Bug / -33

Night Slash

30 / Dark / -25



JYNX

AT 172 **DF** 134 **EN** 130

CP Máximo 1716

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 35,52 kg ~ 45,67 kg

Altura 1,22 m ~ 1,57 m

Espécie Forma humana

Tipo Ice e Psychic

Fraquezas Fire, Bug, Rock, Ghost, Dark e Steel

ATAQUES COMUNS

Pound 7 / Normal / +7

Frost Breath 12 / Ice / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Psyshock

40 / Psychic / -33

Ice Punch

45 / Ice / -33

Draining Kiss

25 / Fairy / -20



#125



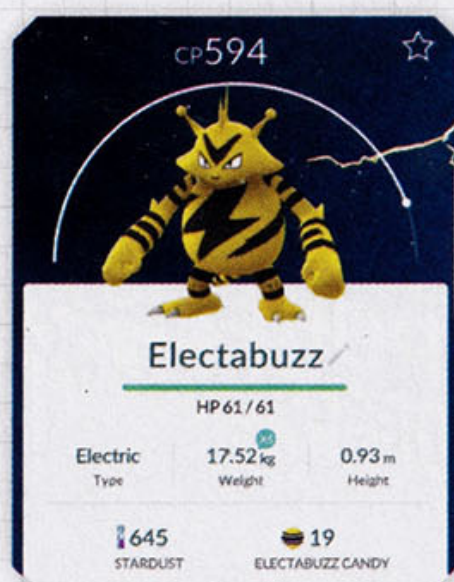
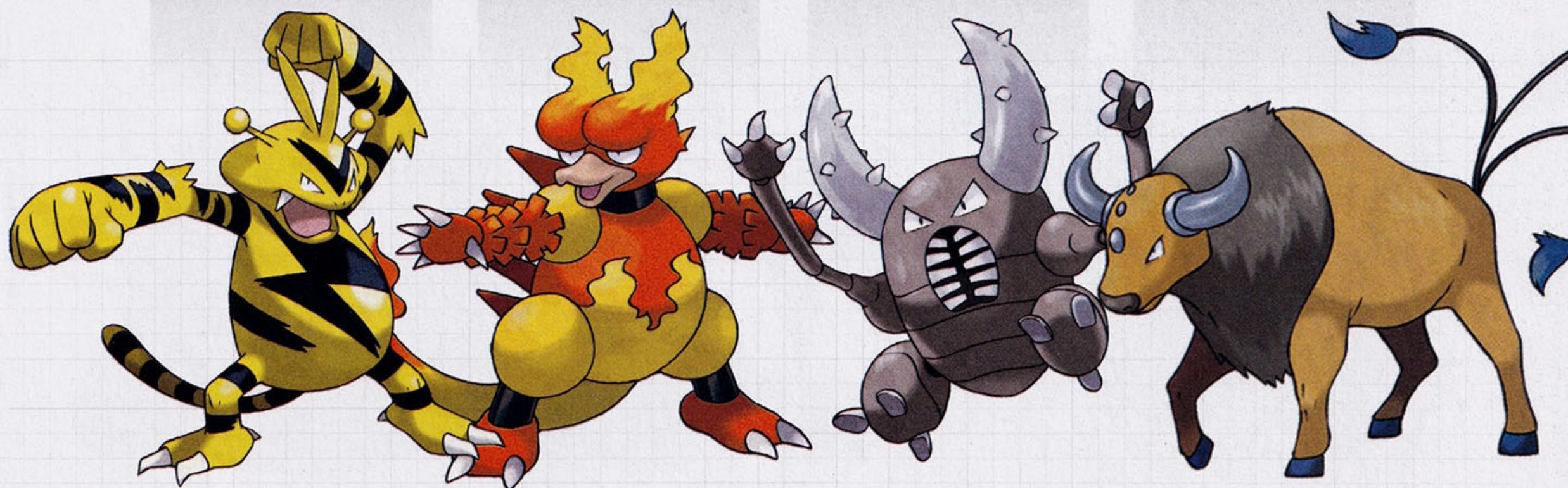
#126



#127



#128



ELECTABUZZ

AT 198 DF 160 EN 130

CP Máximo 2119

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Peso 26,25 kg ~ 33,75 kg

Altura 0,96 m ~ 1,24 m

Espécie Elétrico

Tipo Electric

Fraquezas Ground

ATAQUES COMUNS

Low Kick

5 / Fighting / +7

Thunder Shock

5 / Electric / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Thunderbolt

55 / Electric / -50

Thunder

100 / Electric / -100

Thunder Punch

40 / Electric / -33



MAGMAR

AT 214 DF 158 EN 130

CP Máximo 2265

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 38,94 kg ~ 50,06 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Cospe-Fire

Tipo Fire

Fraquezas

Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

Ember 10 / Fire / +7

Karate Chop

6 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Fire Blast 100 / Fire / -100

Flamethrower

55 / Fire / -50

Fire Punch

40 / Fire / -33



PINSIR

AT 184 DF 186 EN 130

CP Máximo 2121

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 48,13 kg ~ 61,88 kg

Altura 1,31 m ~ 1,69 m

Espécie Escaverelho

Tipo Bug

Fraquezas

Fire, Flying e Rock

ATAQUES COMUNS

Fury Cutter 3 / Bug / +12

Rock Smash

15 / Fighting / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Submission

30 / Fighting / -33

Vice Grip 15 / Normal / -20

X-Scissor

35 / Bug / -33



TAUROS

AT 148 DF 184 EN 150

CP Máximo 1844

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 5 km

Peso 77,35 kg ~ 99,45 kg

Altura 1,22 m ~ 1,57 m

Espécie Touro selvagem

Tipo Normal

Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

Tackle 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Earthquake

100 / Ground / -100

Iron Head

30 / Steel / -33

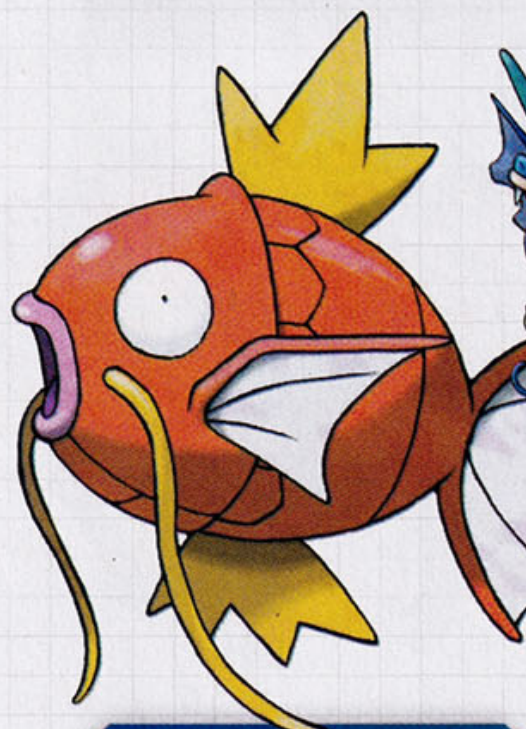
Horn Attack

20 / Normal / -25

[Exclusivo das Américas]



#129

**MAGIKARP**

AT 42 **DF** 84 **EN** 40
CP Máximo 262
Raridade Baixa
Chances de escapar 15%
Evolução
 Gyarados (400 doces)
Nasce de ovos de 2 km
Peso 8,75 kg ~ 11,25 kg
Altura 0,79 m ~ 1,01 m
Espécie Peixe
Tipo Water
Fraquezas Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Splash
 0 / Water / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Struggle
 30 / Bug / -20



#130

**GYARADOS**

AT 192 **DF** 196 **EN** 190
CP Máximo 2688
Raridade Alta
Chances de escapar 7%
Peso
 205,63 kg ~ 264,38 kg
Altura 5,69 m ~ 7,31 m
Espécie Atroz
Tipo Water e Flying
Fraquezas Electric e Rock

ATAQUES COMUNS

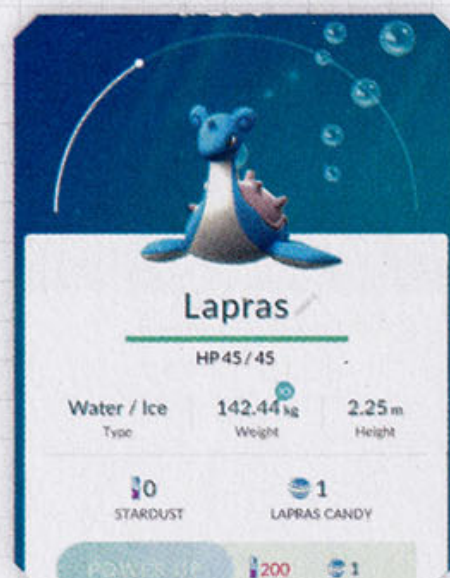
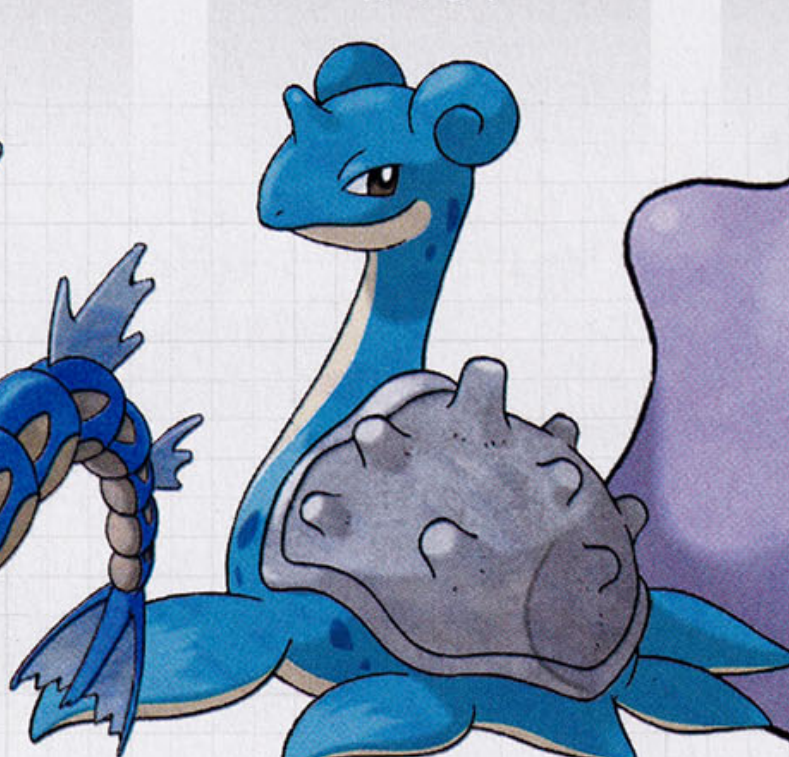
Bite
 6 / Dark / +7
Dragon Breath
 6 / Dragon / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Twister 25 / Dragon / -20
Hydro Pump
 90 / Water / -100
Dragon Pulse
 65 / Dragon / -50



#131

**LAPRAS**

AT 186 **DF** 190 **EN** 260
CP Máximo 2980
Raridade Média
Peso 192,5 kg ~ 247,5 kg
Altura 2,19 m ~ 2,81 m
Espécie Transporte
Tipo Water e Ice
Fraquezas Electric, Grass, Luta e Rock
Chances de escapar 9%
Nasce de ovos de 10 km

ATAQUES COMUNS

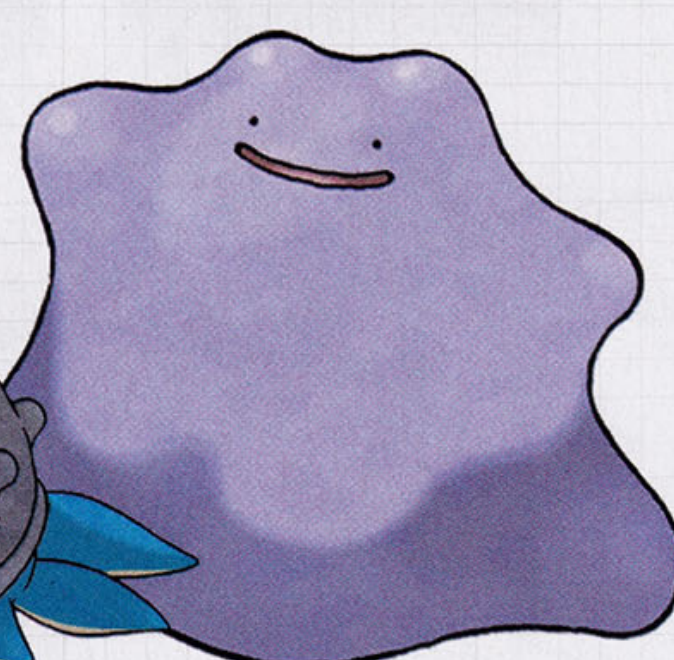
Frost Breath 9 / Ice / +7
Ice Shard 15 / Ice / +7

ATAQUES ESPECIAIS

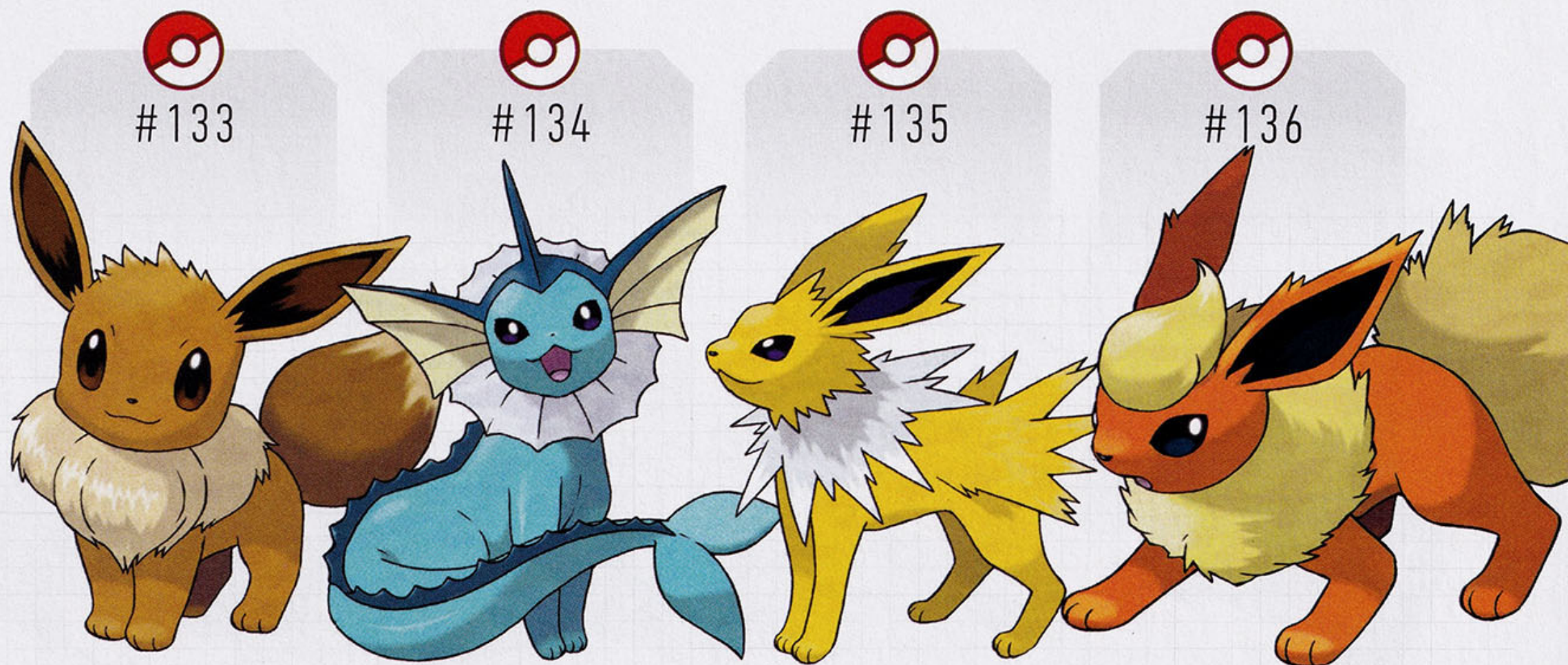
Ice Beam
 65 / Ice / -50
Dragon Pulse
 65 / Dragon / -50
Blizzard
 100 / Ice / -100



#132

**DITTO**

AT 110 **DF** 110 **EN** 96
CP Máximo ?
Raridade ?
Espécie Transformação
Tipo Normal
Fraquezas Fighting



EEVEE

AT 114 **DF** 128 **EN** 110
CP Máximo 1077
Raridade Baixo
Chances de escapar 10%
Evolução Vaporeon, Jolteon ou Flareon (25 doces)
Nasce de ovos de 10 km
Peso 5,69 kg ~ 7,31 kg
Altura 0,26 m ~ 0,34 m
Espécie Evolução
Tipo Normal
Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Quick Attack
 10 / Normal / +7
Tackle 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Body Slam
 40 / Normal / -50
Dig 70 / Ground / -33
Swift 25 / Normal / -25



VAPOREON

AT 186 **DF** 168 **EN** 260
CP Máximo 2816
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 25,38 kg ~ 32,63 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie
 Jato de bolha
Tipo Water
Fraquezas
 Electric e Grass

ATAQUES COMUNS

Water Gun
 6 / Water / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Tail
 45 / Water / -50
Water Pulse
 35 / Water / -25
Hydro Pump
 90 / Water / -100



JOLTEON

AT 192 **DF** 174 **EN** 130
CP Máximo 2140
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso 21,44 kg ~ 27,56 kg
Altura
 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie
 Relâmpago
Tipo Electric
Fraquezas Ground

ATAQUES COMUNS

Thunder Shock
 5 / Electric / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Thunderbolt
 55 / Electric / -50
Discharge
 35 / Electric / -33
Thunder
 100 / Electric / -100



FLAREON

AT 238 **DF** 178 **EN** 130
CP Máximo 2643
Raridade Média
Chances de escapar 6%
Peso
 21,88 kg ~ 28,13 kg
Altura
 0,79 m ~ 1,01 m
Espécie Chama
Tipo Fire
Fraquezas
 Water, Ground e Rock

ATAQUES COMUNS

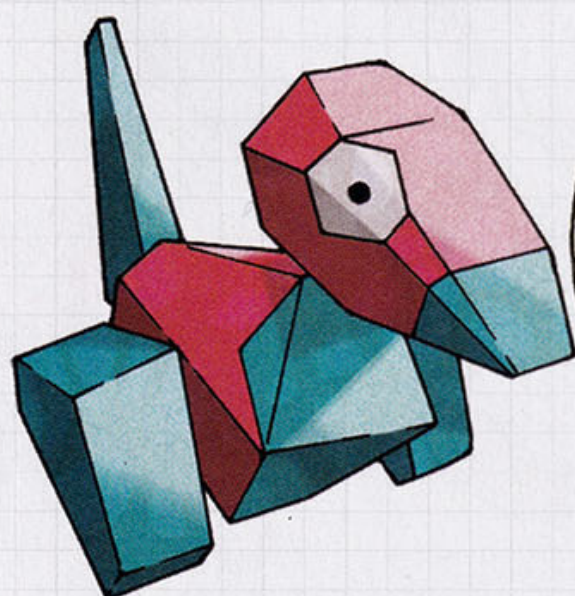
Ember 10 / Fire / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Flamethrower
 55 / Fire / -50
Fire Blast
 100 / Fire / -100
Heat Wave
 80 / Fire / -100



#137



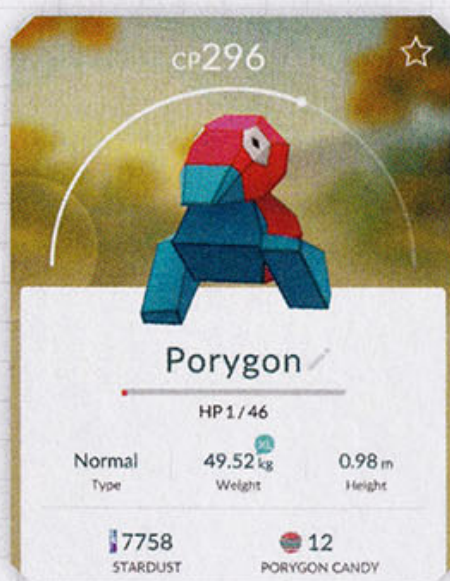
#138



#139



#140



PORYGON

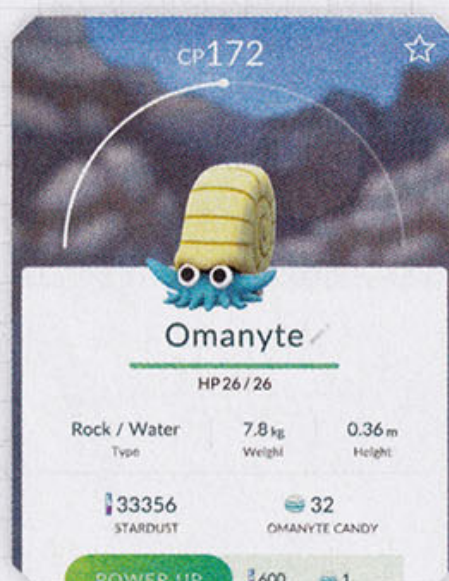
AT 156 **DF** 158 **EN** 130
CP Máximo 1691
Raridade Baixa
Chances de escapar 9%
Peso 31,94 kg ~ 41,06 kg
Altura 0,7 m ~ 0,9 m
Espécie Virtual
Tipo Normal
Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Quick Attack
 10 / Normal / +7
Tackle 12 / Normal / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Discharge
 35 / Electric / -33
Psybeam
 40 / Psychic / -25
Signal Beam
 35 / Bug / -33



OMANYTE

AT 132 **DF** 160 **EN** 70
CP Máximo 1119
Raridade Baixa
Chances de escapar 9%
Evolução
 Omastar (50 doces)
Nasce de ovos de 10 km
Peso 6,56 kg ~ 8,44 kg
Altura 0,35 m ~ 0,45 m
Espécie Espiral
Tipo Rock e Water
Fraquezas Electric

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Mud Shot 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Tomb 25 / Rock / -25
Ancient Power
 35 / Rock / -25
Brine 20 / Water / -25



OMASTAR

AT 180 **DF** 202 **EN** 140
CP Máximo 2233
Raridade Média
Chances de escapar 5%
Peso 30,63 kg ~ 39,38 kg
Altura 0,88 m ~ 1,13 m
Espécie Espiral
Tipo Rock e Water
Fraquezas Electric, Grass, Fighting e Ground

ATAQUES COMUNS

Water Gun 6 / Water / +7
Rock Throw 12 / Rock / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Rock Slide
 40 / Rock / -33
Ancient Power
 35 / Rock / -25
Hydro Pump
 90 / Water / -100



KABUTO

AT 148 **DF** 142 **EN** 60
CP Máximo 1104
Raridade Baixa
Chances de escapar 9%
Evolução
 Kabutops (50 doces)
Nasce de ovos de 10 km
Peso 10,06 kg ~ 12,94 kg
Altura 0,44 m ~ 0,56 m
Espécie Crustáceo
Tipo Rock e Water
Fraquezas Electric, Grass, Fighting e Ground

ATAQUES COMUNS

Scratch 6 / Normal / +7
Mud Shot 6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Aqua Jet 25 / Water / -20
Rock Tomb 25 / Rock / -25
Ancient Power
 35 / Rock / -25



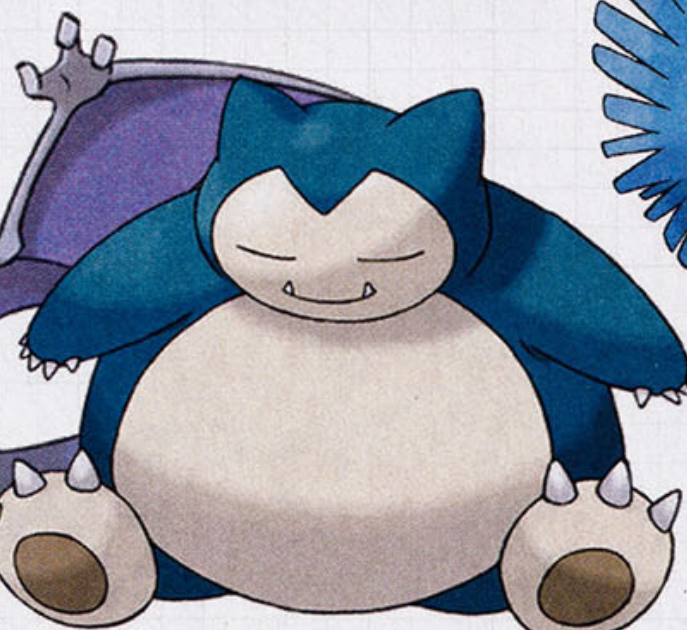
#141



#142



#143



#144



KABUTOPS

AT 190 DF 190 EN 120

CP Máximo 2130

Raridade -

Chances de escapar 5%

Peso 35,44 kg ~ 45,56 kg

Altura 1,14 m ~ 1,46 m

Espécie Crustáceo

Tipo Rock e Water

Fraquezas Electric, Grass, Fighting e Ground

ATAQUES COMUNS

Fury Cutter

3 / Bug / +12

Mud Shot

6 / Ground / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Water Pulse

35 / Water / -25

Stone Edge

80 / Rock / -100

Ancient Power

35 / Rock / -25



AERODACTYL

AT 182 DF 162 EN 160

CP Máximo 2165

Raridade Média

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 51,63 kg ~ 66,38 kg

Altura 1,57 m ~ 2,02 m

Espécie Fóssil

Tipo Rock e Flying

Fraquezas Water, Electric, Ice, Rock e Steel

ATAQUES COMUNS

Bite 6 / Dark / +7

Steel Wing 14 / Steel / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Iron Head

30 / Steel / -33

Hyper Beam

120 / Normal / -100

Ancient Power

35 / Rock / -25



SNORLAX

AT 180 DF 180 EN 320

CP Máximo 3112

Raridade Média

Chances de escapar 9%

Nasce de ovos de 10 km

Peso 402,5 kg ~ 517,5 kg

Altura 1,84 m ~ 2,36 m

Espécie Dorminhoco

Tipo Normal

Fraquezas Fighting

ATAQUES COMUNS

Lick 5 / Ghost / +7

Zen Headbutt

12 / Psychic / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Hyper Beam

120 / Normal / -100

Earthquake

100 / Ground / -100

Body Slam

40 / Normal / -50



ARTICUNO

AT 198 DF 242 EN 180

CP Máximo -

Raridade -

Espécie Congelante

Tipo Ice e Flying

Fraquezas Fire, Electric, Rock e Steel



#145



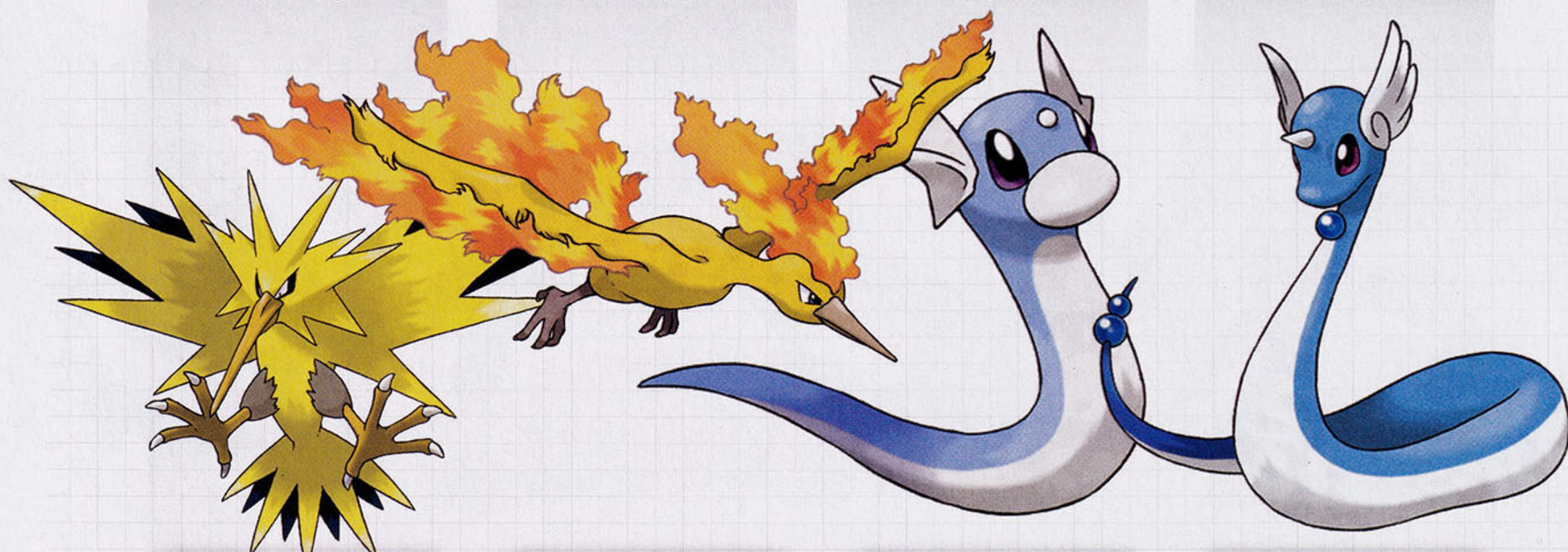
#146



#147



#148



**PROCURA-SE
POKEMON
DESAPARECIDO**

**PROCURA-SE
POKEMON
DESAPARECIDO**



ZAPDOS

AT 232 **DF** 194 **EN** 180

CP Máximo -

Raridade -

Espécie Elétrico

Tipo Electric e Flying

Fraquezas Ice e Rock

MOLTRES

AT 242 **DF** 194 **EN** 180

CP Máximo -

Raridade -

Espécie Chama

Tipo Fire e Flying

Fraquezas
Water, Electric e Rock

DRATINI

AT 128 **DF** 110 **EN** 82

CP Máximo 983

Raridade Baixa

Chances de escapar 9%

Evolução

Dragonair (25 doces)

Nasce de ovos de 10 km

Peso 2,89 kg ~ 3,71 kg

Altura 1,57 m ~ 2,02 m

Espécie Dragão

Tipo Dragon

Fraquezas
Ice, Dragon e Fairy

ATAQUES COMUNS

Dragon Breath

6 / Dragon / +7

ATAQUES ESPECIAIS

Wrap 30 / Normal / -20

Aqua Tail 45 / Water / -50

Twister

25 / Dragon / -20

DRAGONAIR

AT 170 **DF** 152 **EN** 122

CP Máximo 1747

Raridade Alta

Chances de escapar 6%

Evolução

Dragonite (100 doces)

Peso 14,44 kg ~ 18,56 kg

Altura 3,5 m ~ 4,5 m

Espécie Dragon

Tipo Dragon

Fraquezas
Ice, Dragon e Fairy

ATAQUES COMUNS

Dragon Breath

6 / Dragon / +7

ATAQUES ESPECIAIS

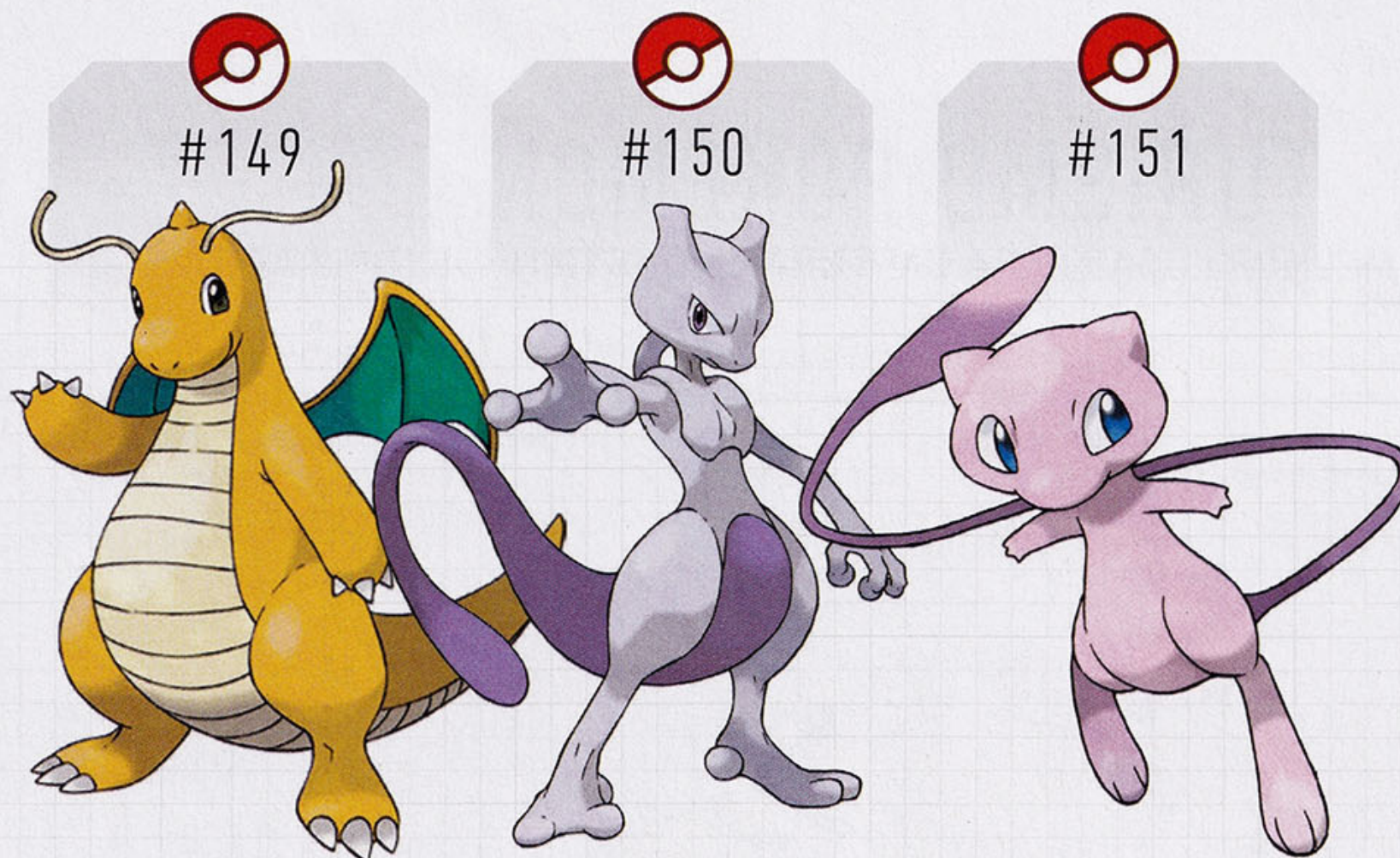
Wrap 30 / Normal / -20

Aqua Tail

45 / Water / -50

Dragon Pulse

65 / Dragon / -50



DRAGONITE

AT 250 **DF** 212 **EN** 182

CP Máximo 3500

Raridade Alta

Chances de escapar 5%

Peso 183,75 kg ~ 236 kg

Altura 1,93 m ~ 2,48 m

Espécie Dragão

Tipo Dragon e Flying

Fraquezas Ice, Rock, Dragon e Fairy

ATAQUES COMUNS

Dragon Breath

6 / Dragon / +7

Steel Wing 14 / Steel / +4

ATAQUES ESPECIAIS

Hyper Beam

120 / Normal / -100

Dragon Claw

35 / Dragon / -50

Dragon Pulse

65 / Dragon / -50



MEWTWO

AT 284 **DF** 202 **EN** 212

CP Máximo -

Raridade -

Espécie Genético

Tipo Psyquic

Fraquezas

Bug, Ghost e Dark



MEW

AT 220 **DF** 220 **EN** 200

CP Máximo ?

Raridade -

Espécie Nova Espécie

Tipo Psyquic

Fraquezas

Bug, Ghost e Dark

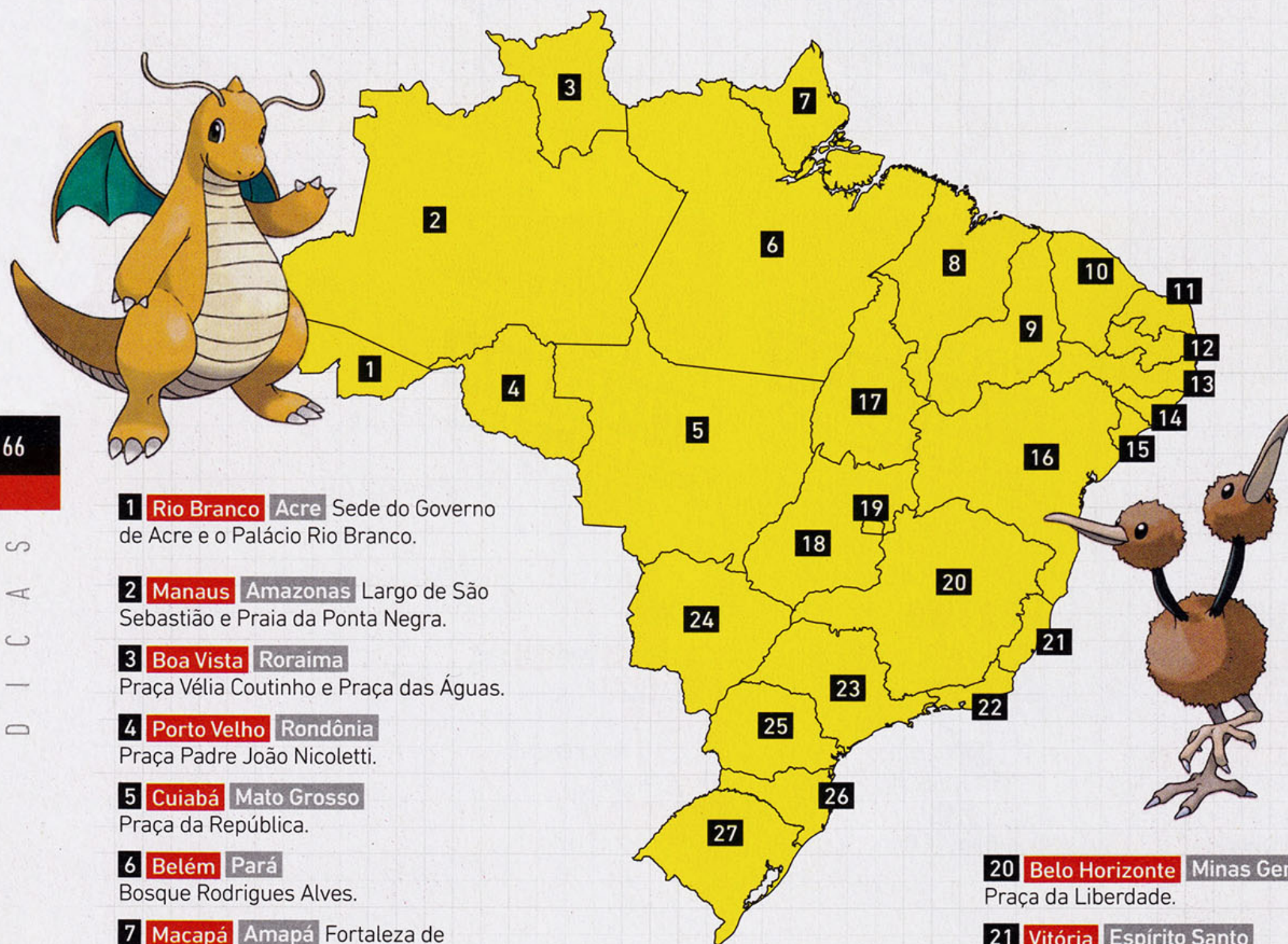
TURISMO POKÉMON

DESCUBRA O MELHOR LUGAR PARA CAPTURAR MONSTRINHOS NAS CAPITALS

Pokémon Go é um fenômeno social em todo o Brasil. Não é raro encontrar pessoas nas ruas de olho no celular, em busca de locais de interesse e criaturas no aplicativo. A jornada fica melhor

quando centenas de treinadores se reúnem em determinados pontos das cidades para bater papo sobre o jogo, usar Lure Modules em pokéstops, desafiar ginásios, entre outras ações.

Pensando nisso, listamos os pontos de maior circulação de jogadores de *Pokémon Go* nas capitais brasileiras para que você possa capturar muitos monstros em pouco tempo.



1 **Rio Branco** Acre Sede do Governo de Acre e o Palácio Rio Branco.

2 **Manaus** Amazonas Largo de São Sebastião e Praia da Ponta Negra.

3 **Boa Vista** Roraima Praça Vélia Coutinho e Praça das Águas.

4 **Porto Velho** Rondônia Praça Padre João Nicoletti.

5 **Cuiabá** Mato Grosso Praça da República.

6 **Belém** Pará Bosque Rodrigues Alves.

7 **Macapá** Amapá Fortaleza de São José e Praça Veiga Cabral.

8 **São Luís** Maranhão Região da Arquidiocese de São Luís do Maranhão.

9 **Teresina** Piauí Região da Praça da Liberdade.

10 **Fortaleza** Ceará Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura.

11 **Natal** Rio Grande do Norte Parque das Dunas.

12 **João Pessoa** Paraíba Busto de Tamandaré.

13 **Recife** Pernambuco Parque Dona Lindu e Parque da Jaqueira.

14 **Maceió** Alagoas Orla da Praia de Pajuçara.

15 **Aracaju** Sergipe Praça Olímpio Campos e Praça Fausto Cardoso.

16 **Salvador** Bahia Parque da Cidade e orla do Município.

17 **Palmas** Tocantins Parque Cesamar.

18 **Goiânia** Goiás Parque Flamboyant e Praça Universitária.

19 **Brasília** Distrito Federal Parque da Cidade Sarah Kubitschek.

20 **Belo Horizonte** Minas Gerais Praça da Liberdade.

21 **Vitória** Espírito Santo Parque Pedra da Cebola.

22 **Rio de Janeiro** Rio de Janeiro Jardim Zoológico.

23 **São Paulo** São Paulo Avenida Paulista e Parque Ibirapuera.

24 **Campo Grande** Mato Grosso do Sul Parque das Nações Indígenas.

25 **Curitiba** Paraná Jardim Botânico de Curitiba.

26 **Florianópolis** Santa Catarina Orla da Avenida Beira Mar.

27 **Porto Alegre** Rio Grande do Sul Parque Farroupilha.





RETRO AVENGERS AVENGERS WELL



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

