



# POIN

Pokemon Indonesia Magazine Edisi #2  
Free - Terbit Tiap Bulan

# Magz

# POKEMON

Semua yang Baru  
di Generasi Keenam!

# POKEMON

PokeEvent:

# LUKMAN CUP 2013

POKEMON OF THE MONTH:

# Celebi

# Tambar: Infernape

# Teknik Dasar bermain TCG!

[facebook.com/PokemonIndonesia](https://facebook.com/PokemonIndonesia)



## POIN

Kembali lagi bersama POIN Magz di edisi kedua ini!

Syukurlah, edisi ini juga lancar-lancar saja. Walaupun sedikit bentrok dengan deadline, tapi pada akhirnya Tim Redaksi bisa juga menyelesaikan edisi kedua dari POIN Magz ini. Terimakasih juga untuk para pembaca karena setia menunggu kami selama sebulan ini.

Di edisi kedua ini, ada tiga rubrik baru yang ditambahkan. Pertama yaitu Poke-Event, rubrik yang membahas event atau acara yang diadakan oleh POIN Magz maupun komunitas atau perorangan lainnya. Rubrik ini mungkin tidak akan selalu ada tiap edisinya, tapi jika ada event baru pasti akan ditambahkan, kok. ;)

Kedua adalah Review Game. Karena sepertinya tidak lengkap membahas Pokemon kalau tidak membahas gamenya, maka dibuatlah rubrik baru ini. Review Game ini juga bagus untuk referensi para pembaca sebelum memainkan suatu game.

Ketiga adalah rubrik tentang TCG yang merupakan saran salah seorang pembaca. Setelah dirundingkan oleh para Executives, rubrik ini sepertinya layak untuk dibuat mengingat TCG Pokemon juga pastinya tidak sedikit penggemarnya di Indonesia sekarang ini.

Yaa, cukup sekian pengantar dari Tim Redaksi. Semoga kalian menikmati edisi kali ini dan dukung terus POIN Magz kedepannya, ya! Selamat membaca!

Tim Redaksi





## ☪☪☪☪ ☪☪☪

1. Pengantar
2. Daftar Isi
3. **POIN-News: Pokemon X & Y -Tipe Baru, Sembilan Pokemon Baru, Fitur Baru, Jurus Baru, dan Teman Baru!**
4. **Poke-Event: Lukman Cup 2013**
5. **Pokellosophy: Magikarp**
6. **Guide: Mari Beternak Pokemon!**
7. **Cuap-cuap: Dilgolnar**
8. **Pokemon of the Month: Celebi**
9. **Tambar: Infernape**
10. **Review Game: Pokemon Conquest**
11. **Seru-seruan: Bila Aku Menjadi Warlord!**
12. **Teka-teki**
13. **Cerpen: Si Krayon Ijo**
14. **Creepypasta: BrEeZy...**
15. **Combat Clan: No Rain, No Problem**
16. **TCG: Bermain Pokemon TCG Part 1 - Teknik Dasar Permainan**
17. **Teleport Tiles**

\*\*\*





TIPE BARU, SEMBILAN POKEMON BARU, FITUR BARU, JURUS BARU, DAN TEMAN BARU!

### PARA PERI PENAKLUK NAGA



Satu tipe baru telah hadir! Tipe Fairy! Serangan tipe Fairy berdampak sangat besar pada tipe Dragon. Sylveon, evolusi Eevee terbaru di generasi ini adalah salah satu contoh Pokemon dengan tipe yang baru diperkenalkan di generasi keenam ini. Pokemon dari generasi sebelumnya seperti Jigglypuff, Gardevoir dan Marill juga akan mendapat tambahan tipe Fairy!

### BERKENALAN DENGAN SEMBILAN MONSTER BARU

#### SCATTERBUG



Scatterbug mempunyai garis yang membelah kepalanya dari kening ke mulutnya. Satu gigi yang besar dan lucu tampak keluar dari mulut kecilnya, juga tiga helai rambut putih yang ada di kepalanya





menambah imutnya Pokemon ini. Pokemon bertipe Bug ini juga bisa menggunakan benang-benang String Shot untuk menjerat lawan maupun mangsanya, membuat mereka sulit bergerak.

### SPEWPA



Evolusi dari Scatterbug yang bertipe Bug, Spewpa mempunyai kemampuan melindungi diri sendiri dengan bulu-bulu kaku yang menutupi hampir seluruh tubuhnya. Pokemon ini juga bisa menggunakan jurus Protect untuk berlindung sekaligus mengetahui pergerakan lawannya.

### VIVILLON



Dengan mengepakkan kedua sayapnya yang lebar dan indah, Vivillon bisa menciptakan angin yang kuat untuk menyerang lawannya. Evolusi terakhir dari Scatterbug yang bertipe ganda Bug/Flying ini juga mempunyai jurus Struggle Bug yang selain bisa digunakan untuk melukai lawannya, juga bisa mengurangi daya serang spesial lawannya.

### TALONFLAME



Pokemon bertipe ganda Fire/Flying dan evolusi dari Fletchling ini mempunyai perawakan yang menyerupai seekor elang. Dengan kedua kakinya yang kuat, Talonflame bisa mencengkram mangsanya dengan mudah. Saat bertarung, Talonflame akan terbang dengan cepat ke arah musuhnya dan menendangnya dengan kakinya.





## SKRELP



Pokemon Rumput Laut Palsu dengan tipe ganda Poison/Water ini menunggu mangsanya dengan berpura-pura menjadi rumput laut di dasar laut, dan saat mangsanya lengah Skrelp akan menyemburkan Sludge Bomb yang beracun dari moncongnya yang kecil.

## CLAUNCHER



Dengan tangan kanannya yang kuat dan besar, Clauncher, Pokemon Senapan Air ini bisa memberikan serangan yang kuat pada lawannya. Jurus Crabhammer miliknya tidak bisa dianggap remeh. Walaupun hanya bertipe Water, tapi Clauncher tidak segan-segan akan melawan jika diancam oleh predatornya sendiri.

## FLABÉBÉ



Menjadi salah satu Pokemon dengan tipe terbaru, Fairy, Flabébé memang memiliki keunikan tersendiri. Selain menjadi Pokemon terkecil bersama Joltik dan Pokemon teringan bersama Gastly dan Haunter, keunikan Flabébé lainnya adalah sejurus setelah dia lahir seekor Flabébé akan mencari satu bunga inang yang akan dirawatnya untuk sepanjang hidupnya. Kita juga tidak jarang akan menemui Flabébé yang berenang pada bunga yang berbeda-beda.





### LITLEO



Walaupun tampangnya yang lucu dan menggemaskan, Pokémon Singa Muda bertipe ganda Normal/Fire ini akan sangat berantusias jika dalam pertarungan. Ketika seekor Litleo liar menjadi lebih kuat, mereka akan meninggalkan kawanannya dan mulai hidup sendiri.

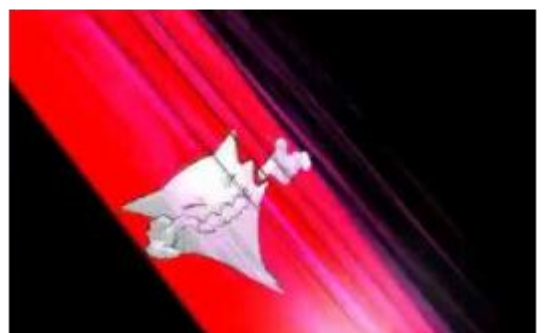
### NOIVERN



Bertipe ganda Flying/Dragon, Pokémon Gelombang Suara ini sangat sensitif dengan keberadaan makhluk di sekitarnya. Pokémon ini akan terus terbang bahkan di malam hari yang sangat gelap dengan menggunakan gelombang ultrasonik yang dipancarkan dari telinganya. Walaupun terlihat ganas, tapi Noivern sebenarnya akan sangat jinak jika diberi makanan kesukaannya, buah-buahan.

## FITUR BARU BERMUNCULAN

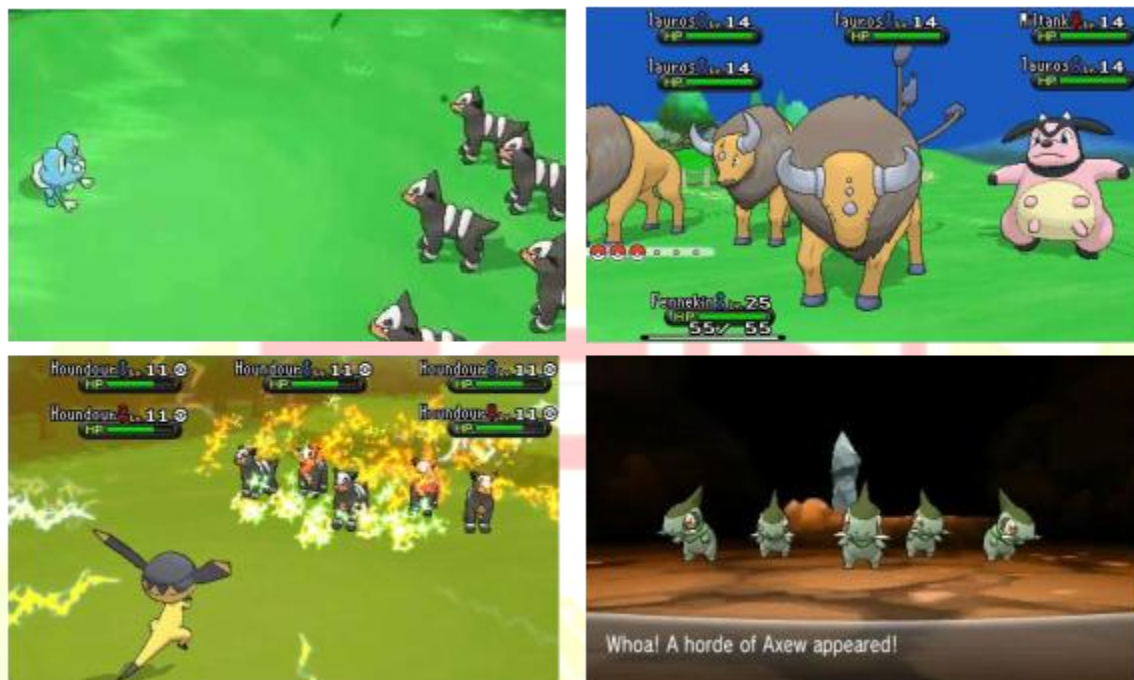
### PERTARUNGAN UDARA YANG MENEGANGKAN





Salah satu fitur baru yang ditawarkan Game Freak di generasi keenam ini adalah Pertarungan Udara atau Sky Battle. Pokemon yang bisa berpartisipasi di pertarungan ini adalah Pokemon-Pokemon yang memiliki tipe Flying atau mempunyai kemampuan Melayang atau Levitate.

### SERANGAN KAWANAN YANG MEMOJOKKAN



Tidak puas dengan serangan ganda yang ada di generasi-generasi sebelumnya? Game Freak kini juga menguji ketangkasan kita dengan adanya Serangan Kawan atau Horde Encounter yang membuat kita bisa melawan empat sampai lima Pokemon sekaligus.

### BERMAIN BERSAMA PEMAIN LAIN



Bosan bermain sendirian? Game Freak juga telah menjawab pertanyaan kalian. Fitur lainnya yang diperkenalkan adalah Player Search System atau PSS. Fitur ini membuat kita bisa bermain bersama dengan pemilik Pokemon X dan Pokemon Y lainnya. Dengan koneksi internet, kalian bisa berinteraksi dengan pemain lainnya. Selain itu fitur Global Trading Station atau GTS juga akan tetap dipertahankan.







## FITUR ALIH BAHASA



Sebelum bermain, kita akan diberi kesempatan untuk mengatur bahasa yang digunakan untuk permainan. Walaupun fitur ini terkesan sedikit aneh, tapi fitur ini memudahkan pengguna 3DS yang memiliki region lock untuk memilih bahasa lain.

## BERMAIN DENGAN POKEMON DI POKEMON-AMIE



Kamu gemas dengan Pokémonmu yang lucu dan ingin sekali mengelus kepalanya dan memberinya makan? Game Freak sekali lagi menjawab kegelisahanmu. Pokémon-Amie adalah fitur baru dimana kita bisa memberi makan Pokémon kita, mengelus-elus, dan bahkan menyuruhnya untuk meniru apa yang kamu lakukan. Besar kecilnya Pokémonmu bukan masalah untukmu tetap bersenang-senang dengan mereka.





## EMPAT JURUS BARU

### BOOMBURST



Tipe: Normal

Efek: -belum diketahui-

### MOONBLAST



Tipe: Fairy

Efek: -belum diketahui-

### FAIRY WIND



Tipe: Fairy

Efek: -belum diketahui-





## NOBLE ROAR



Tipe: Normal

Efek: Mengurangi Attack lawan (efek lengkap belum dikonfirmasi)

## TEMAN BARU DAN DUO KAKAK BERADIK

### SHAUNA, TREVOR, DAN TIERNO



Setelah kalian memilih pemain, kalian akan diantar ke Kota Vaniville. Kalian baru saja pindah ke kota ini. Dalam perjalanan kalian di Kalos, kalian akan ditemani empat teman baru. Shauna, gadis yang penuh semangat dalam menggapai mimpinya. Trevor yang selalu haus akan ilmu pengetahuan dan selalu berambisi untuk melengkapi Pokedexnya. Tierno yang gemuk sang penari yang mencoba untuk memadukan tarian dengan jurus Pokemon. Dan Serena (jika bermain sebagai laki-laki) dan Calem (jika bermain sebagai perempuan) tetanggamu yang ingin sekali menjadi pelatih yang kuat.





## VIOLA DAN ALEXA



Gym Pokemon pertama yang akan kalian hadapi tidak lain tidak bukan adalah Gym Kota Santalone yang diketuai oleh Viola dengan spesialisasi tipe Bug. Gym Kota Santalone memiliki puzzle jaring laba-laba yang harus kalian pecahkan untuk bisa melawan Viola, sang ketua gym sekaligus fotografer Pokemon. Kakak dari Viola, Alexa adalah seorang jurnalis dari Kota Lumiose. Alexa menyuruh adiknya untuk menjadi ketua gym agar dia bisa bertemu dengan banyak pelatih yang berkunjung ke Kota Santalone. (bag)

- - -



**Pokemon X dan Pokemon Y** akan mulai dijual secara global pada tanggal 12 Oktober 2013

\*\*\*

Sumber: Pokebeach, Bulbapedia

Video Trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=gmywDbnC5oc>

<http://www.youtube.com/watch?v=si7oFO5y1e8>

<http://www.youtube.com/watch?v=s6cBcKEJsYE>





# POKE-EVENT: LUKMAN CUP 2013



## Deskripsi singkat:

Lukman Cup 2013 merupakan turnamen pertarungan Pokemon kompetitif dengan menggunakan battle simulator [Pokemon Showdown \(PS\)](#). Simulator ini cukup populer dan memiliki kelebihan yang memudahkan dalam hal penjurian bila dibandingkan simulator yang ada sebelumnya, Pokemon Online Battle Simulator. Yaitu fitur video replay, sehingga kita tidak repot lagi mesti membaca battle log. Selain itu, tampilannya bisa seperti siaran video langsung, yang pastinya menarik untuk disaksikan. Didukung oleh [Indonesian Showdown Arena \(ISA\)](#), grup komunitas penggemar PS pertama di Indonesia, Lukman Cup mengambil tier OverUsed (OU) sebagai tier yang digunakan. Karena, tier atau cabang ini merupakan tier yang paling banyak dimainkan di PS. Dengan peraturan yang digunakan merupakan peraturan standard OU.

## Keunikan Turnamen ini:

Lukman Cup 2013 memiliki keunikan bila dibandingkan dengan turnamen-turnamen Pokemon sejenis yang pernah diselenggarakan oleh komunitas-komunitas Pokemon di Indonesia. Beberapa keunikan tersebut di antaranya yaitu:

1. Menjadi turnamen pertama yang menggunakan nama orang yang menjadi penyelenggara. Turnamen-turnamen yang ada sebelumnya kebanyakan menggunakan nama komunitas penyelenggara turnamen tersebut atau menggunakan nama-nama yang dianggap keren. Seperti misalnya POIN League yang diselenggarakan oleh POIN, PSI National Championship yang diselenggarakan PSI, atau War of Gods yang diselenggarakan P.I. Dan mungkin juga penggunaan nama orang ini merupakan kali pertama dalam turnamen pertarungan Pokemon kompetitif di dunia.
2. Menjadi turnamen pertama yang memunculkan wajah dan nama asli para peserta. Sebelumnya, belum pernah ada turnamen yang memunculkan wajah asli para peserta turnamen di dunia nyata. Kebanyakan turnamen-turnamen tersebut menggunakan gambar Pokemon atau gambar-gambar lain yang seperti itu. Sehingga, kejelasan identitas para peserta diragukan. Salah satu latar belakang kenapa





Lukman Cup mengambil terobosan ini adalah agar dapat seperti turnamen Video Game Championship (VGC) Pokemon, dimana para pesertanya bertemu langsung di satu tempat, di satu arena untuk saling bertarung dengan nyata.

3. Menjadi turnamen pertama yang berhadiah uang tunai. Turnamen–turnamen yang ada sebelumnya tidak memberikan hadiah berupa uang tunai. Kebanyakan turnamen tersebut memberikan hadiah sesuatu yang abstrak dan tidak dapat dipegang. Tentunya, akan semakin merangsang para peserta untuk mengikuti turnamen ini dengan serius. Sehingga, para peserta akan berusaha untuk melakoni pertandingan dengan sepenuh hati. Selain uang tunai, turnamen ini juga menyediakan hadiah dari sponsor. Juga hadiah khusus yang tengah diupayakan dapat diwujudkan.

### Hadiah:

Hadiah–hadiah menarik telah disediakan untuk para pemenang turnamen ini. Dengan hadiah utama yaitu:

1. Juara 1: Uang Tunai Rp 200 ribu
2. Juara 2: Uang Tunai Rp 100 ribu
3. Juara 3 dan 4: Uang Tunai Rp 50 ribu

Dan hadiah menarik lainnya dari sponsor.

Selain itu juara 1 juga direncanakan mendapat kenang–kenangan Lukman Cup 2013 bila kondisi memungkinkan.

### Para Peserta:

Setelah dilakukan masa pendaftaran, maka terjaringlah 11 peserta yang akan bertarung dalam turnamen ini. Ke-11 peserta ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia, tepatnya dari tiga pulau besar di Indonesia yaitu Sumatra, Kalimantan, dan Jawa. Serta dari 9 kota yang berbeda. Dari 11 peserta tersebut, satu di antaranya adalah perempuan. Berikut adalah para peserta yang telah terdaftar:



Jonathan Mendrofa



Adhitva Nazara



Nabil Ghaz Jahia



M. Hafiz Siddik



Bima Yoea Peerkasa



F.X. Surya Agung



Ardiani Raisha G.



Argha Adam Gilbi



Rizqi Hafizh Prasetyo



Bimma Dwy Fajar M.



Bagaskara Putra T.





### **Wawancara dengan Lukman Maulana:**

POIN Magz mendapat kesempatan untuk mewawancarai Lukman Maulana selaku pengelola dan pengagas Lukman Cup 2013 terkait turnamen ini. Berikut wawancara singkatnya:

**POIN Magz (PM):** Halo Mas Lukman! Bagaimana kabarnya?

**Lukman Maulana (LM):** Baik. Alhamdulillah.

**(PM):** Boleh minta waktunya untuk wawancara mengenai Lukman Cup yang Mas Lukman gagas?

**(LM):** Boleh. Silahkan.

**(PM):** Apa alasan Mas Lukman ingin mengadakan Lukman Cup ini?

**(LM):** Ini adalah keinginan sejak masih sekolah, ingin mengadakan turnamen dengan menggunakan nama sendiri. Selain itu, tidak mau kalah dengan Wali Kota yang menggelar Wali Kota Cup. Dan akhirnya terwujud di 2013 ini. Tujuan lainnya, ingin mengadakan turnamen yang profesional bersifat nasional yang mendekati internasional, seperti VGC. Bedanya dengan VGC, turnamen tidak bertemu secara langsung. Alasan lain, untuk ajang silaturahmi para penggemar Pokemon battle.

**(PM):** Apa alasan Mas Lukman memberikan hadiah berupa uang tunai untuk para juara? Kenapa tidak kayak souvenir, gantungan kunci dan semacamnya?

**(LM):** Karena belum ada yang memberikan hadiah uang tunai. Selain itu, uang tersebut bisa digunakan fleksibel apa yang menjadi keinginan pemenang. Sebenarnya hadiah berupa souvenir itu sudah dipikirkan, tapi nanti lihat realisasinya bagaimana.

**(PM):** Saya lihat logo Lukman Cup itu adalah Sandshrew yang sedang memegang sebuah Poke Ball. Apa ada makna dibalik logo itu?

**(LM):** Sandshrew adalah Pokemon kesukaan saya. Sedangkan maksudnya Sandshrew memeluk Poke Ball, sebenarnya itu bukan Poke Ball. Itu bantal yang menyerupai Pokeball. Untuk menunjukkan bahwa turnamen ini adalah turnamen Pokemon.

**(PM):** Apakah Mas Lukman berencana membuat turnamen serupa untuk kedepannya?

**(LM):** Ya, rencananya turnamen ini akan menjadi turnamen Tahunan. Setelah Lukman Cup 2013 sukses, bila memungkinkan akan digelar kembali Lukman Cup 2014, selama Pokemon Showdown mampu menampung generasi 6.

**(PM):** Terakhir, apa pesan Mas Lukman untuk para peserta?

**(LM):** Semoga bermain sportif dan tidak kapok untuk ikut kembali pada event-event sejenis.

**(PM):** Sip. Terimakasih Mas Lukman atas waktunya.

**(LM):** Sama-sama.

(bag)





Lukman Maulana

\* \* \*

Turnamen ini dipersembahkan oleh:

[~Zendroid](#)

[~Indonesian Showdown Arena](#)

*Hak cipta Pokemon: GameFreak, Nintendo, Creatures Inc., Pokemon Company*

*Hak cipta Pokemon Showdown: Guangcong Luo*

*Hak cipta Lukman Cup: L. Maulana*

*Hak cipta logo: I'am Riku dan M Jumri*

*Selengkapnya tentang Lukman Cup bisa dibaca [di sini](#)*

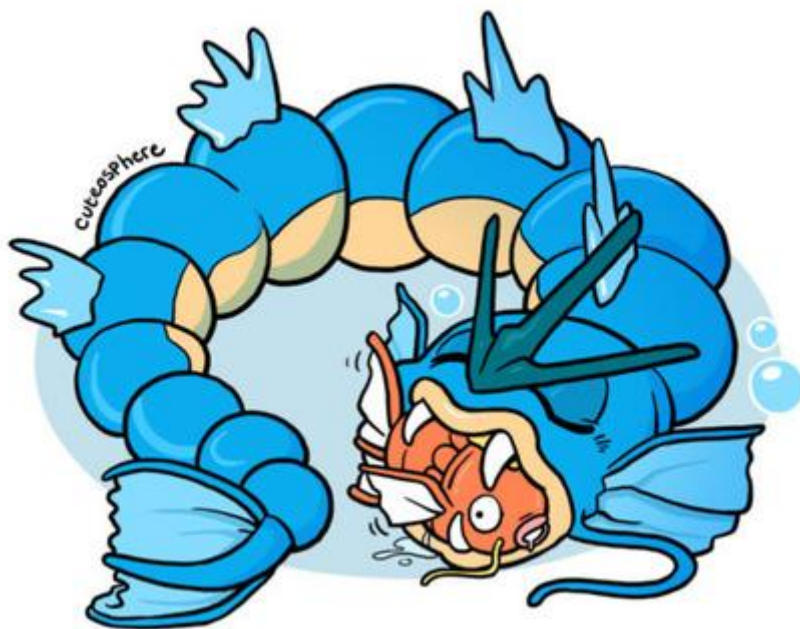
\*\*\*







# Pakellasaphy: Magikarp



Salam POIN Magz. Di edisi kedua POIN Magz ini saya, Bagazkarap, akan membagikan pengetahuanku kepada kalian. Di edisi ini saya akan membahas tentang dua Pokémon yang pastinya namanya sudah sangat familiar di telinga para pelatih Pokémon: Magikarp dan Gyarados.



Magikarp sering disebut-sebut sebagai Pokémon terlemah dalam sejarah. Hal ini bukan tanpa alasan. Selain karena *Attack* dan *Special Attack* Magikarp yang sangatlah rendah, spekulasi ini juga didukung dengan *movepool* Magikarp yang sangat terbatas. Bahkan banyak entri Pokedex yang mengatakan kalau Pokémon Ikan bertipe *Water* ini sering terhanyut oleh arus air karena ototnya yang terlalu lemah untuk berenang. Magikarp juga terkenal karena jurus khasnya yang tidak mempunyai dampak apapun kepada lawannya, *Splash*. Jurus ini juga yang membuat Magikarp sering menjadi mangsa empuk bagi para predatornya seperti Braviary, karena dalam keadaan segenting apapun, Magikarp tidak akan melakukan apa-apa kecuali menggunakan jurus *Splash*.





Pada *level* 20 Magikarp akan berevolusi menjadi Gyarados, Pokémon Mengerikan bertipe ganda *Water* dan *Flying*. Saat Magikarp berevolusi menjadi Gyarados, struktur sel otaknya berubah, membuatnya menjadi punya naluri untuk terus menghancurkan. Pokémon ini dikatakan bisa menghancurkan seisi kota saat dia sedang mengamuk. Bahkan, pernah ada catatan mengatakan kalau amukannya ini bisa berlangsung selama sebulan penuh. Amukannya ini tidak akan berhenti sebelum dia berhasil memporak-porandakan daerah sekitarnya, sekalipun dalam keadaan badai yang dahsyat.

#### Filosofi:

Fakta bahwa Magikarp yang sering dikatakan Pokémon terlemah ini berubah menjadi Gyarados yang ditakuti mengajarkan kita untuk jangan pernah menyerah. Kita bisa saja lemah dan tidak bisa apa-apa saat ini, tapi siapa tahu di masa mendatang justru kita akan menjadi orang yang disegani. Jangan pedulikan omongan dan celaan orang lain, sesungguhnya mereka tidak tahu seberapa besar perjuangan kita untuk mencapai kesuksesan. Magikarp yang selalu menggunakan Splash di setiap saat juga menunjukkan kalau kita harus sabar menghadapi semua permasalahan, sesulit apapun masalah yang kita hadapi. Suatu saat nanti, pasti akan tiba waktunya untuk kita mencapai kesuksesan dan orang-orang yang tadinya menertawakan kita itu nantinya akan kagum dan tunduk pada kita.

Demikian Pokellosophy edisi kali ini. Semua makna dari kedua Pokémon tersebut bisa kita serap dan berguna untuk kita. Sampai jumpa. (bag)





## OOP CORNER: KOINOBORI



Koinobori adalah bendera berbentuk ikan koi yang dikibarkan di rumah-rumah penduduk Jepang oleh orang tua yang memiliki anak laki-laki. Budaya Koinobori digunakan untuk mendoakan anak laki-lakinya agar kelak bisa menjadi orang dewasa yang sukses. Diperingati setiap tanggal 5 Mei dan biasanya mengingatkan orang Jepang tentang langit biru yang cerah di akhir musim semi.

Dalam *Buku Han Akhir (Hou Han Shu)* yang merupakan salah satu dari buku sejarah resmi Cina (*Sejarah Dua Puluh Empat Dinasti*), dikisahkan tentang sebuah air terjun di sungai Sungai Kuning yang alirannya deras. Ikan-ikan berusaha keras memanjat air terjun, namun hanya koi yang berhasil memanjat air terjun dan berubah menjadi naga. Oleh karena itu, koi yang berhasil menaiki air terjun dijadikan simbol kesuksesan dalam hidup.

Tradisi pengibaran koinobori di halaman rumah dimulai oleh kalangan samurai pada pertengahan zaman Edo. (bag)

sumber: [Wikipedia.com](https://id.wikipedia.org/wiki/Koinobori)

\*\*\*





# GUIDE: MARI BETERNAK POKÉMON!



[Http://Icepanda.tk](http://Icepanda.tk)  
[Abusorugia.Deviantart.com](http://Abusorugia.Deviantart.com)

Selamat datang di bab guide POINMagz edisi kedua! Di sini, yang akan dibahas adalah salah satu kegiatan yang lumayan jarang dicermati pemain, yaitu breeding!

Nah, jadi, apa itu *breeding*? *Breeding* alias beternak Pokemon, jadi kita meletakkan 2 Pokemon dengan gender berbeda di tempat bernama Day-care Center, dan suatu saat kita akan mendapatkan telur berisikan Pokemon. Tapi, *breeding* tidaklah sesimpel itu. Ada banyak sekali hal yang harus diperhatikan. Apa sajakah itu?

## 1. Egg Group dan Menetaskan Telur

Nggak semua Pokemon jika diletakkan bersama-sama bakal bisa menghasilkan telur. Hanya 2 Pokemon yang berasal dari Egg Group yang sama yang bisa menghasilkan telur. Sejauh ini, ke-649 Pokemon terbagi ke dalam 14 Egg Group, yaitu Bug, Dragon, Fairy, Flying, Ground, Humanshape, Indeterminate, Mineral, Monster, Plant, Water 1, Water 2, Water 3, dan grup berisikan Pokemon yang memang tidak bisa diternakkan. Waduh, kuat gak ngapalinya ya? XD

Pokemon dalam satu garis evolusi biasanya memiliki Egg Group yang sama. Misalnya: Pikachu dan Raichu sama-sama berada di grup *Ground* dan *Fairy*. Hal ini merupakan pengecualian bagi Baby Pokemon (alias Pokemon Bayi), Shedinja (masuk grup *Indetermined*), Nidorina, dan Nidoqueen (keduanya masuk *No eggs group* alias tidak bisa diternakkan).

Gimana cara mengingat Pokemon mana masuk grup mana? Cukup mudah. Lihat saja dari penampilan fisik Pokemon itu. Misalnya, tipe *flying* sudah pasti masuk grup *Flying*. Tipe rumput jelas ada di





grup *Plant*. Treecko dan Magikarp masuk grup *Dragon* karena evolusi terakhir mereka, Sceptile dan Gyarados, bentuknya mirip naga. Sedangkan grup *Humanshape* dihuni Pokemon yang berwujud menyerupai manusia, semisal Magmar dan Machop. Sama seperti halnya tipe, satu Pokemon dapat termasuk dalam 2 Egg Group sekaligus, contohnya seperti Pikachu tadi (grup *Ground/Fairy*).

Beberapa pengecualian. Ralts dan keluarganya yang bentuknya memang mirip manusia masuk grup *Indeterminate*, Trapinch, Vibrava dan Flygon yang tipe naga masuk grup *Bug*, dan lain sebagainya. Hahaha, intinya kita tetap perlu sedikit menghafal. Tapi tenang saja, Internet selalu memiliki sumber data yang tidak terbatas! Jangan malas *browsing*! XD

Semua Pokemon Legenda **kecuali Manaphy dan Phione**, Pokemon yang tidak punya gender, serta Pokemon bayi, tidak bisa diternakkan bahkan dengan Ditto sekalipun. Latias dan Latios memang punya gender, tapi mereka tetap nggak bisa diternakkan. Tapi, lagi-lagi sebuah pengecualian, kali ini untuk Pokemon tergeje, raja dari beternak Pokemon, siapa lagi kalau bukan: Bunga Ditto! Yaps, Ditto bisa dipasangkan dengan Pokemon mana saja kecuali dengan Pokemon yang memang tidak bisa diternakkan di atas.



Nah, sudah menemukan Pokemon yang pas? Sekarang, mari kita perhatikan beberapa poin penting dalam beternak.

- Telur Pokemon yang dihasilkan adalah *bentuk evolusi dasar dari Pokemon betina* alias ibunya. Jadi, misalnya kamu mengawinkan Wailord jantan dengan Delcatty betina. Pokemon yang menetas adalah Skitty yang merupakan bentuk evolusi dasar dari Delcatty.
- Bagaimana kalau kau menggunakan Ditto? Gampang. Telur yang menetas adalah *bentuk evolusi dasar dari Pokemon yang bukan Ditto*. Contoh, kamu mengawinkan Tyranitar jantan dengan Ditto. Telur akan menetas menjadi Larvitar, **bukan** telur Ditto.
- Ditto **TIDAK BISA** dikawinkan dengan sesama Ditto.
- Yaps, Manaphy **BISA** dikawinkan dengan Ditto, yang nantinya akan memberikanmu telur Phione. Tapi, **Phione tidak akan bisa berevolusi menjadi Manaphy**. Kenapa? Ya karena memang begitu.
- Phione juga **BISA** dikawinkan dengan Ditto, ya, hanya dengan Ditto, karena baik Manaphy dan Phione tidak punya gender. Tapi, Phione dan Ditto hanya akan menghasilkan telur-telur Phione lainnya.

Nah! Bagaimana? Sekarang saatnya meletakkan kedua Pokemon di penitipan Daycare. Biasanya, si kakek penjaga Daycare akan berada di luar, siap memberitahukanmu kalau ada telur muncul. Tapi, telur tidak muncul secara otomatis begitu saja! Pokemon juga memiliki tingkat kecocokannya masing-masing. Semakin tidak cocok, semakin sulit untuk memunculkan telur. Si kakek biasanya akan memberikan komentar tentang kedekatan kedua Pokemon-mu jika kamu mengajaknya bicara. Apa saja yang akan dia katakan?





**"The two seem to get along very well!"**

Kemungkinan untuk mendapatkan telur adalah 70%. Untuk mendapatkan tingkat kecocokan seperti ini, pasangkanlah 2 Pokemon dengan **spesies yang sama** namun **berasal dari Trainer yang berbeda**. Contohnya, kamu punya Pikachu jantan, dan kamu mendapatkan Pikachu betina dari temanmu. Jika dipasangkan, keduanya akan cepat menghasilkan telur.

**"The two seem to get along"**

Kemungkinan untuk mendapatkan telur adalah 50%. Pasangkanlah 2 Pokemon dengan **spesies yang sama** dan **berasal dari Trainer yang sama**. Misalnya, Pikachu jantan dan betina yang sama-sama merupakan milikmu. Atau, bisa juga dengan memasangkan **Pokemon beda spesies dari satu Egg group yang sama** tapi keduanya **berasal dari Trainer yang berbeda**. Contohnya, Ditto milikmu dengan Kiria betina dari temanmu.

**"The two don't seem to like each other"**

Nah, biasanya di sini sering terjadi kesalahpahaman. Meskipun si kakek berkata demikian, namun masih ada 20% kesempatan untuk mendapatkan telur. Si kakek akan berkata demikian jika yang dipasangkan adalah **Pokemon beda spesies dari satu Egg Group yang sama** dan berasal dari **Trainer yang sama**. Misalnya, memasangkan Ditto dan Bagon yang sama-sama milikmu.

**"The two prefer to play with other Pokémon more than with each other."**

Kalau si kakek bilang begini, barulah kemungkinan untuk mendapatkan telur menjadi 0% alias tidak bisa diternakkan! Yang bisa bikin seperti ini, jika kamu memasangkan Pokemon yang **tidak bisa diternakkan** seperti Ditto dengan Igglybuff, atau jika kedua Pokemon **berasal dari Egg Group yang berbeda**, seperti Wurmple dengan Salamence.

Kalau sudah mendapat jawaban yang memastikan kamu bisa mendapat telur, silahkan berjalan keliling-keliling. Setiap 256 langkah, kesempatan mendapat telur akan muncul, dan saatnya menanyakan pada si kakek, apakah sudah ada telur? Jika belum, kembalilah berjalan-jalan sampai telurnya muncul.

Bagaimana? Sudah berhasil mendapatkan telur? Nantinya, telur-telur itu akan menetas dan dapat menjadi entah Pokemon jantan atau betina. Namun, seperti yang kita ketahui bersama, ada beberapa Pokemon yang hanya bisa memiliki 1 gender saja. Dalam hal ini, NidoranM dan Volbeat hanya ada yang jantan saja, sementara NidoranF dan Illumise hanya ada betina saja. Akan tetapi, mereka punya keunikan khusus.





Volbeat dengan Illumise, begitu pula NidoranM dengan NidoranF, merupakan spesies yang berbeda. Namun, apabila kita mengawinkan Volbeat atau Illumise dengan Pokemon yang cocok, 50% kemungkinan telurnya akan menetas sebagai Volbeat, 50% sisanya bisa menetas menjadi Illumise. Hal yang sama juga berlaku apabila kita mengawinkan NidoranM/NidoranF dengan Pokemon yang cocok (Ditto selalu jadi pilihan yang bagus!).

Mengawinkan 2 Pokemon dari *game* dengan bahasa yang berbeda akan menaikkan kemungkinan menetasnya Pokemon *shiny*. Contohnya, mengawinkan Mudkip jantan dari game versi US dengan Mudkip betina dari game versi Jepang. Cara ini disebut juga dengan nama "Masuda's Method". Cara ini mulai diperkenalkan di Generasi 4 dan terus berlaku hingga Generasi 5. Pada Generasi 4, kemungkinan menetasnya *shiny* adalah 1/1639, sedangkan pada Generasi 5 kemungkinannya meningkat jadi 1/1366.



Di generasi 2 dan 3, Pokemon yang menetas dari telur sudah level 5. Akan tetapi, mulai generasi 4 sampai sekarang, Pokemon yang menetas dari telur memulai dari level 1.

Tiap Pokemon memiliki "Hatch Cycle" yang menentukan berapa banyak langkah yang perlu diambil untuk menetaskan telur. Misalnya Gligar mempunyai egg cycle 21. Satu egg cycle sama dengan 255/256 langkah. Jika langkah sebanyak itu sudah diambil, penghitungan langkah untuk egg cycle akan direset jadi 0, jumlah egg cycle yang tersisa dikurangi 1, dan apabila angka egg cycle mencapai 0 atau negatif, maka telur akan menetas.

Ingin telur cepat menetas? Kita bisa memanfaatkan fakta bahwa beberapa kegiatan akan membuat penghitungan langkah egg cycle direset menjadi 0 dan terhitung sebagai 1 egg cycle yang sudah diselesaikan. Menerima telur dari Daycare (menerima, bukan menolaknya ya!) atau telur Manaphy (event), akan membuat penghitungan direset dan dihitung sebagai menyelesaikan 1 egg cycle untuk setiap telur yang diterima. Jadi kamu bisa menghemat hingga 254/255 langkah. Tapi jika suatu telur sudah siap menetas ketika kamu menerima telur lain, egg cycle akan terus berjalan hingga negatif sampai akhirnya si Pokemon menetas. Itu karena ketika ia hendak menetas, malah 'terganggu' oleh kamu yang sedang menerima telur.





Sejak jaman Pokemon Emerald hingga sekarang, diperkenalkan cara untuk mempercepat penetasan telur, yakni dengan menempatkan Pokemon dengan ability Flame Body/Magma Armor di dalam party. Jadi misalnya kamu punya Pokemon dengan ability tersebut, maka 1 cycle yang kamu selesaikan akan dihitung sebagai 2 cycle. Misalnya awalnya egg cyclenya 20, lalu kamu selesaikan 1 cycle, kamu hanya perlu menyelesaikan 18 cycle. 1 cycle selesai, sisa 16 lagi. Begitu seterusnya. Mudah, kan? ^\_^

Pokemon dengan **Flame Body**: Ponyta, Rapidash, Magmar, Moltres, Slugma, Magcargo, Magby, Magmortar, Heatran, Litwick, Lampent, Chandelure, Larvesta, Volcarona.

Pokemon dengan **Magma Armor**: Slugma, Magcargo, Camerupt.

## 2. Egg Moves

Mungkin ini bagian tersulit untuk dijabarkan? Egg Moves itu adalah jurus yang hanya bisa didapatkan melalui beternak Pokemon, bagi Pokemon tertentu. Jadi, satu jurus yang merupakan Egg Move bagi satu Pokemon mungkin saja bisa dipelajari lewat cara lain bagi Pokemon lain. Salah satu contoh yang populer adalah Volt Tackle. Selain itu, masih ada banyak lagi jurus-jurus yang hanya bisa dipelajari lewat beternak oleh beberapa Pokemon tertentu. Tapi, lagi-lagi, semuanya tidak semudah kelihatannya.

Pokemon yang menetas dari telur hasil mengawinkan Pokemon di Daycare bisa mendapatkan Egg Move ini. Syaratnya, si ayah alias Pokemon yang jantan memiliki Egg Move yang dimaksud **dan** si anak Pokemon bisa mempelajarinya. Lihat contoh ini:

Pidove bisa mempelajari jurus Air Slash pada level 32. Emolga, si tupai terbang yang lucu, bisa mempelajari Air Slash sebagai Egg Move-nya. Keduanya ada dalam Egg Group yang sama, jadi kita bisa mengawinkan mereka untuk mendapatkan Emolga yang bisa menggunakan Air Slash. Yang kau butuhkan adalah Pidove jantan yang memiliki jurus Air Slash dan Emolga betina. Lalu bayi Emolga yang menetas nantinya akan memiliki jurus Air Slash. Keren, bukan? Ingat, si ayah harus memiliki jurus yang dimaksud dalam moveset-nya. Jadi meskipun si Pidove jantan itu bisa mempelajari Air Slash, tapi kalau ia tidak punya jurus tersebut dalam moveset-nya, maka semuanya percuma saja.







Tapi, tidak semua jurus bisa diteruskan ke anak begitu saja. Ada beberapa poin yang harus diperhatikan dalam mendapatkan Egg Moves:

- Jika kedua orangtua mengetahui sebuah jurus yang dapat dipelajari anaknya melalui pertumbuhan level, maka anaknya akan memiliki jurus itu sebagai jurus awal yang dimilikinya begitu menetas. Contohnya, Turtwig jantan dikawinkan dengan Servine betina, keduanya sama-sama memiliki jurus Leaf Storm. Kita tahu, telur mereka akan menetas menjadi Snivy, dan Snivy bisa mempelajari Leaf Storm pada level 43. Jadi, Snivy yang menetas nanti akan langsung memiliki jurus Leaf Storm.
- Jika ayahnya mengetahui jurus TM/HM yang juga dapat dipelajari anaknya, maka anaknya akan memiliki jurus itu sebagai jurus awal yang dimilikinya begitu menetas. Misalnya, kita pakai Pokemon yang sama dengan contoh sebelumnya, si Turtwig jantan yang dikawinkan dengan Servine betina. Turtwig mempunyai jurus Cut, dan karena anak mereka (Snivy) juga bisa mempelajari Cut, maka si Snivy akan memiliki jurus itu begitu menetas.

*Akan tetapi*, lain lagi dengan kasus yang satu ini. Misalnya, kita mengawinkan Watchog jantan yang punya Hyper Beam (dari TM15) dengan Watchog betina. Apakah Patrat anaknya jadi bisa mempelajari Hyper Beam juga? Jawabannya, TIDAK, karena Patrat TIDAK BISA mempelajari Hyper Beam atau TM15. Cuma Watchog. Jadi, jelas Patrat anaknya tidak akan menetas dengan Hyper Beam.

Kasus lain. Kita punya Dragonite jantan yang juga punya Hyper Beam (dari TM15) yang dikawinkan dengan Dragonite betina. Dan kita tahu, Dratini bisa mempelajari Hyper Beam lewat pertumbuhan level. Apakah Dratini yang baru menetas bisa mendapatkan Hyper Beam juga? Jawabannya juga TIDAK BISA, kenapa? Karena Dratini TIDAK BISA mempelajari Hyper Beam lewat TM, hanya lewat pertumbuhan level, jadi pewarisan Egg Move melalui TM seperti di poin ini tidak berlaku. Akan tetapi, jika KEDUA orang tuanya diberi TM15, maka Dratini akan terlahir dengan Hyper Beam, karena poin yang berlaku adalah poin yang telah dibahas sebelumnya.

- Jika ayahnya mengetahui jurus yang hanya dapat dipelajari oleh anaknya sebagai Egg Move, maka anaknya akan memiliki jurus itu begitu menetas. Contohnya, seperti kasus Pidove dan Emolga yang sebelumnya.



Semua Pokemon yang baru menetas akan memiliki setidaknya satu jurus, yang dalam Pokedex online (semisal Serebii atau Bulbapedia) akan ditulis di samping "Start" atau "--". Dan maksimal jumlah jurus yang dapat dipelajari Pokemon adalah 4. Akan tetapi, jika Pokemon tersebut ternyata dapat mempelajari lebih dari 4 jurus begitu menetas, maka jurus yang paling pertama dicantumkan dalam Pokedex akan terhapus secara otomatis. Bingung kan? Iya kan? Saya juga bingung nulisnya XD Gini lho maksudnya...





Misalnya: Joltik, si kutu mini, dalam keadaan biasa tanpa ada penurunan Egg Moves dari ortunya, akan menetas dengan 3 jurus, urutannya: String Shot, Leech Life, Spider Web. Sekarang kita andaikan, ada Galvantula jantan dan betina yang dikawinkan. Keduanya memiliki jurus Bug Buzz, yang dapat dipelajari Joltik melalui pertumbuhan level, maka nanti Joltik akan menetas dengan 4 jurus, String Shot, Leech Life, Spider Web plus Bug Buzz.

Nah, ternyata si ayah juga punya Light Screen, jurus yang dipelajari lewat TM. Dan karena Joltik juga bisa belajar Light Screen, maka nanti ia akan menetas dengan jurus itu. Nah, sekarang si Joltik punya 5 jurus yang bisa ia dapatkan langsung begitu menetas. Hei, itu jelas kelebihan! Maka salah satu jurus akan otomatis terhapus. Dan karena urutan berdasarkan Pokedex online (di Serebii, tapi di mana-mana sama saja) mencantumkan String Shot paling pertama, maka String Shot akan otomatis terhapus. Jadinya, Joltik akan menetas dengan 4 jurus: Leech Life, Spider Web, Bug Buzz, dan Light Screen.



- Karena satu Pokemon hanya mendapat turunan Egg Move dari satu Pokemon induk, Pokemon itu tidak bisa mempelajari 2 atau lebih Egg Move yang masing-masing berasal dari induk yang berbeda spesies. Contohnya, Elekid bisa mempelajari Barrier dan Cross Chop sebagai Egg Move. Namun Elekid tidak dapat mempelajari keduanya sekaligus, karena Barrier hanya didapat dari Mr. Mime dan Cross Chop hanya dari keluarga Machop. Sedangkan Mr. Mime tidak bisa mempelajari Cross Chop dan keluarga Machop tidak ada yang bisa mempelajari Barrier.
- Sekali *breed*, satu Pokemon bisa saja meneruskan lebih dari 1 Egg Move, jika Pokemon anaknya bisa mempelajari semua jurus itu sebagai Egg Move. Contohnya, kita punya Chikorita jantan dengan jurus Sweet Scent dan Magical Leaf, yang dikawinkan dengan Servine betina. Kita tahu, Snivy yang akan menetas bisa mempelajari Sweet Scent dan Magical Leaf sekaligus sebagai Egg Move, maka nanti jika menetas ia akan memiliki kedua jurus itu sekaligus.
- Beberapa pre-evolusi bisa mempelajari Egg Move yang tidak bisa ia dapatkan sebagai Egg Move jika terlahir dalam bentuk sesudah evolusinya. Begini, nih! Jadi kita punya Slowbro jantan dengan jurus Zen Headbutt, dikawinkan Snorlax betina. Normalnya, telur akan menetas menjadi bayi Snorlax (wow!). Tapi, bayi Snorlax tidak bisa mempelajari Zen Headbutt sebagai Egg Move. Nah, bagaimana caranya jika menginginkan Snorlax dengan Zen Headbutt? Berikanlah Full Incense pada Snorlax betina, maka bayi yang menetas bukanlah bayi Snorlax tapi bayi Munchlax (selengkapnya baca bagian *Pokemon Bayi*). Munchlax bisa mempelajari Zen Headbutt sebagai Egg Move, jadi, jika dievolusikan, kita bisa punya Snorlax dengan Zen Headbutt. Yay!





- Volt Tackle, Egg Move paling terkenal itu, punya cara unik tersendiri untuk didapatkan. Kita bisa mendapatkan Pichu dengan Volt Tackle jika kita memberikan item Light Ball ke Pikachu/Raichu betina dan mengawinkannya dengan **Pokemon jantan manapun** dari grup *Ground* dan *Fairy*. Atau, jika menggunakan Ditto, berikan Light Ball ke Pikachu atau Raichu dengan gender apapun.
- Adakalanya kita kesulitan mendapatkan Egg Move yang diinginkan, untuk diturunkan pada Pokemon anak. Terkadang di game generasi kelima, tidak ada Move Tutor atau TM yang bisa digunakan untuk mewariskan Egg Move yang diinginkan pada anak. Ingat! Masih ada Generasi ke-4! Kamu bisa mengajarkan jurus yang diinginkan pada Pokemon jantan di game generasi ke-4, mentransfernya ke generasi 5, lalu *breeding*.

Bagaimana? Sudah paham tentang Egg Moves? Jika sudah, maka menerapkan *Chain Breeding* pun tidak akan sulit.

Tapi apa itu *Chain Breeding*?

*Chain Breeding* (perkawinan berantai? o.oa) adalah meneruskan Egg Move ke satu Pokemon yang bisa mempelajarinya, lalu Pokemon anakan itu dikawinkan lagi dengan Pokemon lain yang bisa mempelajari Egg Move tersebut namun tidak bisa dikawinkan dengan Pokemon asal pemilik Egg Move. Bingung? Gini nih:



Jadi, kita kepengen Larvitar dengan Outrage. Salah satu Pokemon yang bisa meneruskan Outrage adalah Dragonite. Tapi keluarga Larvitar enggak bisa dikawinkan dengan Dragonite, karena mereka beda Egg Group. Lalu gimana caranya? Jangan gantung diri dulu. Kita bisa mengawinkan Dragonite dengan *Pokemon lain yang bisa mempelajari Outrage sebagai Egg Move dan bisa dikawinkan dengan keluarga Larvitar*, contohnya, Charizard. Jadi Charizard betina dikawinkan dengan Dragonite jantan, akan menghasilkan Charmander dengan Outrage. Tetaskan telur-telurnya hingga kita mendapatkan Charmander jantan dengan Outrage. Lalu Charmander tersebut dikawinkan lagi dengan Larvitar betina, maka hasilnya adalah: Larvitar dengan Outrage!

Itu baru satu contoh. Masih banyaaaak lagi rantai-rantai Egg Move yang lebih panjang. Dan seperti halnya Ditto adalah raja dalam beternak Pokemon, di dalam *Chain Breeding*, kita juga punya 'raja'-nya: si anjing pelukis, Smeargle.

Kenapa Smeargle?

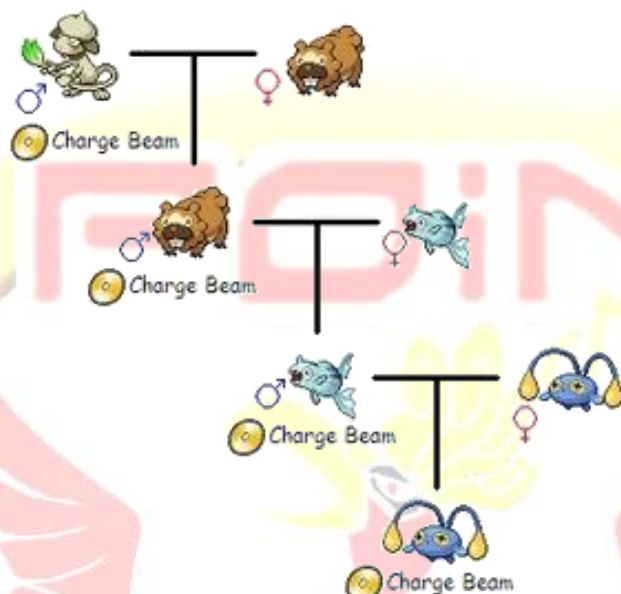
Karena Smeargle punya sebuah jurus yang sangat keren bernama Sketch, sebuah jurus yang memungkinkannya untuk mempelajari *semua jurus di dunia Pokemon*, dan kerennya lagi, ia termasuk





dalam Egg Group *Ground*, yang notabene merupakan Egg Group dengan anggota terbanyak. Artinya, semua Smeargle jantan bisa menurunkan banyak Egg Move ke banyak Pokemon! Tapi, ya, tentu saja kalau Pokemon yang bersangkutan bisa mempelajari jurus yang dibawa Smeargle. Caranya sama saja seperti contoh *chain breeding* Outrage di atas. Kita hanya perlu Smeargle melakukan Sketch terhadap jurus yang diinginkan, dan voila!

Contoh bagan Egg Move Charge Beam (gunakan Sketch pada Pokemon yang sedang menggunakan Charge Beam) [diambil dan dimodifikasi dari *guide™ Breeding by LightSpecter*]



Bagaimana? Tidak terlalu sulit, kan? Tapi, *chain breeding* memang sangat butuh kesabaran untuk mendapatkan jurus yang diinginkan.

Baiklah, sepertinya segitu saja soal Egg Move. Sekarang, langsung saja kita lanjutkan dengan... pelajaran Biologi tentang pewarisan sifat... #plak

### 3. Pewarisan Sifat

Iya, aku nggak tahu lagi bagian ini mau disebut apa . Di sini, kita akan mempelajari bagaimana mewariskan *nature*, Individual Value (IV), dan *ability* Dream World. Seharusnya, bab ini menjadi bab yang paling simpel, akan tetapi, semenjak Reshiram dan Zekrom menguasai Unova (?), perubahan telah terjadi dan membuat bab ini menjadi bab yang rumit... lumayan.

#### a) Pewarisan *nature*

Pasti tahu *nature*, kan? Kayak Adamant, Modest, Calm, Quirky, dan kawan-kawan. Terkadang kita ingin mendapatkan Pokemon tertentu dengan *nature* tertentu, namun hanya dengan menangkapnya di alam liar tentu saja sulit. Di sinilah *breeding* akan memudahkan pencarianmu!

Sejak era Pokemon Emerald, berlaku sebuah hukum: *Jika kamu memberikan item Everstone kepada Pokemon betina (atau Ditto jika dia berperan sebagai betina), maka akan ada kemungkinan 50% untuk anaknya mendapatkan nature yang sama dengan si ibu (atau Ditto).*





TAPI!! Hal ini berubah di HG/SS dan Generasi 5, di mana kamu bisa bebas memberikan Everstone pada siapa saja dan nature-nya akan diturunkan. Ya, Pokemon mana saja, entah itu jantan atau betina, jika diberikan Everstone, maka akan ada kesempatan 50% untuk mewariskan nature-nya pada anaknya.

Contohnya, kamu punya Corsola jantan dan Palpitoad betina. Palpitoad ini nature-nya Modest, sedangkan Corsola nature-nya Timid. Jika kamu berikan Everstone ke Palpitoad, maka 50% kemungkinan Tympole yang lahir punya nature Modest. Tapi jika kamu berikan ke Corsola, 50% kemungkinan yang menetas adalah Tympole Timid. Sedangkan jika keduanya memegang Everstone, nature salah satu orangtua akan diwariskan pada anaknya (persentase masih belum diketahui). Berlaku juga dengan Ditto.

Pada Generasi 4, pewarisan nature seperti ini tidak bisa dilakukan bersamaan dengan penerapan Masuda's Method (orangtua berasal dari game yang berbeda bahasa). Sedangkan di Generasi 5, pewarisan nature dan Masuda's Method bisa dilakukan bersamaan (yey).

### **b) Pewarisan Individual Value (IV)**

Pewarisan IV mulai dikenalkan sejalan dengan munculnya konsep *breeding*. Di Generasi 2, bayi akan mewarisi stat dari orangtua dengan gender berbeda (jadi kalau anaknya betina, ia akan mewarisi IV bapaknya), atau jika salah satu orangtuanya Ditto, ya dia mewarisi IV si Ditto. Perlu diingat bahwa masalah stat dan IV di generasi 2 masih berbeda dengan generasi selanjutnya. Yang diwarisi adalah Defense IV dan kemungkinan mewarisi Special IV, sementara sisanya acak.

Untuk Pokemon Ruby/Sapphire dan FireRed/LeafGreen, bayi Pokemon akan mewarisi 3 stat dari orangtuanya. Jadi misalnya, kita punya Snubbull jantan dan Pikachu betina. Tanpa ada pemberian item apapun, Pichu yang menetas akan mewarisi 3 IV dari ke-6 stat orangtuanya dengan kemungkinan sebagai berikut:

- 25% kemungkinan mewarisi 3 IV dari Snubbull, dan tidak mewarisi apapun dari Pikachu.
- 25% kemungkinan mewarisi 2 IV dari Snubbull, dan mewarisi 1 IV dari Pikachu.
- 25% kemungkinan mewarisi 1 IV dari Snubbull dan 2 dari Pikachu.
- 25% kemungkinan tidak mewarisi apapun dari Snubbull tapi mewarisi 3 IV dari Pikachu.

Ya, hanya 3 yang akan diwarisi dari orangtuanya. Sisa 3 lainnya acak.

Akan tetapi ada sedikit perubahan pada Pokemon Emerald yang berlaku hingga generasi berikutnya. Jadi ada 3 stat yang akan diterima si bayi dari orangtuanya. Pertama, satu stat akan diturunkan dari salah satu orangtua ke anaknya. Kedua, satu stat kecuali HP akan diturunkan orangtua yang satu lagi ke anaknya. Tapi jika stat yang diturunkan itu sama dengan yang pertama, maka stat kedua akan mengambilalih stat pertama (jadi yang didapat si bayi adalah stat kedua). Ketiga, salah satu orangtua akan menurunkan satu stat lagi kecuali HP dan Defense. Tapi lagi-lagi, jika stat ketiga yang diturunkan ini sama dengan yang sebelumnya sudah diturunkan, maka ia akan mengambilalih nilai stat sebelumnya. Sisanya yang tidak diwarisi akan ditentukan secara acak.





Sekarang... Apa ada yang tahu tentang item Power Anklet, Power Band, Power Belt, Power Bracer, Power Lens dan Power Weight? Dalam keadaan biasa, item-item tersebut akan menambahkan +4 poin Effort Value (EV) pada stat tertentu tergantung itemnya, setiap kamu habis mengalahkan Pokemon. Perlu penjelasan?

Misalnya item Power Bracer yang menambahkan 4 EV untuk Attack. Jika Pokemon-mu diberi item ini, kemudian mengalahkan Starly (Starly memberikan 1 poin EV untuk Speed), maka Pokemonmu akan mendapatkan 1 poin EV di Speed, dan juga 4 EV di Attack dari Power Bracer. Mengalahkan Machop yang memberikan 3 EV di Attack, maka Pokemonmu mendapat 7 EV Attack sekali pukul. Jika Pokemon-mu itu punya Pokerus (melipatgandakan poin EV yang diterima), maka sekali mengalahkan Machop akan mendapatkan:  $7 \times 2 = 14$  EV Attack. Mantap kuadrat.

Tapi di dunia *breeding*, fungsi mereka berubah. Hanya di Pokemon HG/SS dan generasi 5, jika kamu berikan salah satu item tersebut kepada Pokemon baik yang jantan atau betina, maka IV dari Pokemon itu akan diwariskan pada anaknya.

Berikut adalah daftar Power item dan stat mana yang akan dipengaruhinya.

- 
-  Power Weight - HP
  -  Power Bracer - Attack
  -  Power Belt - Defense
  -  Power Lens - Special Attack
  -  Power Band - Special Defense
  -  Power Anklet - Speed

Contoh penggunaan dalam *breeding*.

Snubbull jantan punya nilai IV Special Attack sebesar 29, dan Pikachu betina punya nilai IV Speed sebesar 31. Sekarang, berikan Power item pada *salah satu* orangtuanya. Misalnya, kita berikan Power Anklet pada Pikachu untuk mewariskan IV Speed miliknya. Letakkan di Daycare, dan lahirlah Pichu dengan IV Speed sebesar 31. Selalu.

Contoh kedua. Kali ini Power item diberikan pada kedua orangtuanya. Snubbull diberi Power Lens dan Power Anklet tetap pada Pikachu. Maka Pichu akan menetas dengan...

- 50% kemungkinan mewarisi IV Special Attack dari Snubbull TAPI TIDAK mewarisi IV Speed dari Pikachu.
- 50% kemungkinan mewarisi IV Speed dari Pikachu TAPI TIDAK mewarisi IV Special Attack dari Snubbull.





Kesimpulannya, memberikan Power item yang berbeda pada kedua orang tua Pokemon itu tidak ada gunanya. Harus pilih salah satu saja yang mau diteruskan.

Tunggu, kerumitannya belum selesai sampai di sini.

Dengan mengkombinasikan pewarisan IV secara natural dan penggunaan Power item, kita bisa mewariskan 3 IV milik orangtua pada anak, 2 diantaranya dipilih secara acak, dan 1 sisanya sudah ditentukan dari pemberian Power item.

Sekarang, dengan penggunaan Power Item. Misalnya, kamu memberikan Power Belt (mewariskan Defense IV) pada Beedrill. Defense IV anaknya akan 100%, selalu sama dengan Defense IV Beedrill, dan sudah tidak mungkin lagi bagi anaknya untuk mewarisi Defense IV dari Heracross. Sisa yang 2 lagi ditentukan secara acak, sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Yah... bagian ini memang cukup rumit, bukan? Tapi intinya, kalau mau mendapatkan Pokemon anak yang IV-nya bagus, orangtuanya juga harus punya IV yang bagus-bagus!

### c) Pewarisan *ability* Dream World

Sudah pada tahu Dream World (DW), kan? Fitur yang diperkenalkan di Monochrome Generation, Black & White ini, memungkinkan kita untuk mendapatkan Pokemon dengan *ability* baru yang disebut juga *Dream World ability*. Misalnya saja, Chandelure dengan Shadow Tag, Ho-Oh dengan Regenerator, dan lain-lain.



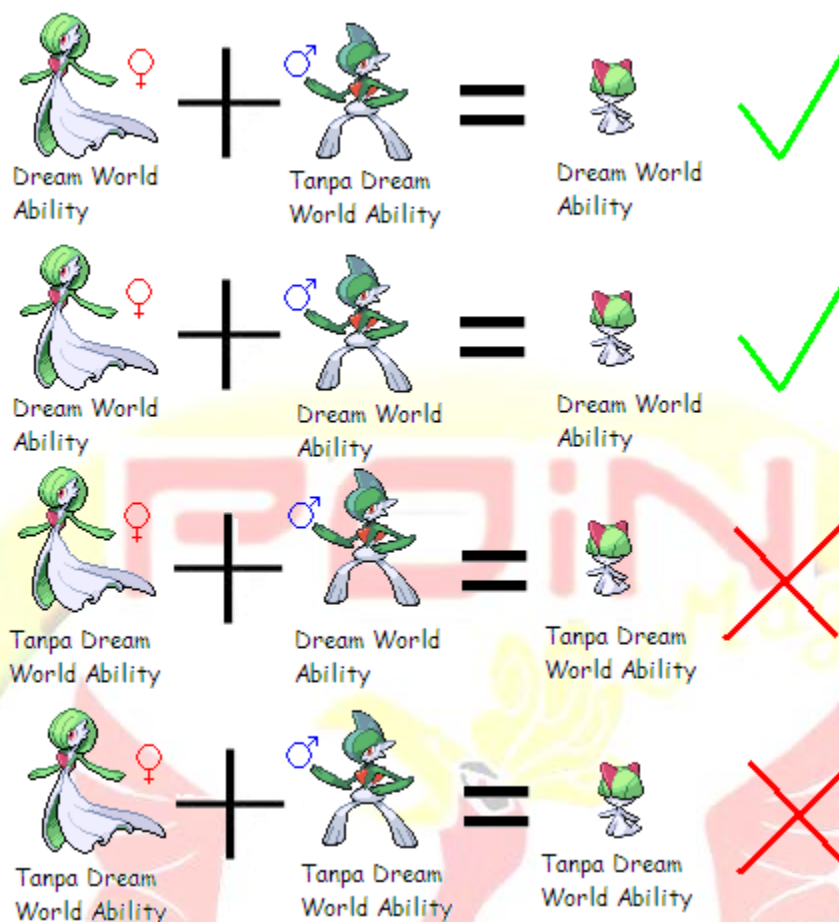
Dan ternyata, tidaklah mustahil untuk melakukan *breeding* dan mendapatkan Pokemon dengan *Dream World ability*, bahkan meskipun ia tidak berasal dari Dream World! Penjelasanannya:

- Jika Pokemon **betina** memiliki *ability* DW dikawinkan dengan Pokemon jantan yang bukan dari DW, kemungkinan anaknya bisa memiliki *ability* DW. Misalnya, Gardevoir betina dengan *ability* Telepathy (DW) dikawinkan dengan Gallade Steadfast (bukan DW), maka ada kemungkinan Raits yang lahir punya *ability* Telepathy. Kemungkinannya 60%.
- Jika kedua orangtuanya memiliki *ability* DW, anaknya juga punya kemungkinan untuk memiliki *ability* DW. Kemungkinannya mungkin lebih tinggi? Soalnya sejauh ini belum ada keterangan pasti soal kemungkinan yang satu ini.
- Tapi, jika Pokemon **jantan** pemilik *ability* DW dikawinkan dengan Pokemon betina yang bukan DW, anaknya **tidak akan bisamempunyai** *ability* DW. Apalagi kalau kedua orangtuanya tidak punya *ability* DW! Jelas nggak bisa.





- TIDAK BISA mewariskan *ability* DW menggunakan Ditto! Jadi kita tidak akan bisa mendapatkan telur Pokemon dengan *ability* DW dari Pokemon tanpa gender macam Klink Klang Klinklang dkk. Berikut adalah "rumus" sederhana tentang pewarisan *ability* DW.



Jadi intinya... dalam pewarisan *ability* DW, yang berperan penting adalah Pokemon betina! Dan jangan khawatir soal spesies. "Dream World Breeding" sama saja dengan *breeding* biasa, hanya saja yang membedakan di sini adalah, Pokemon betina bisa mewariskan *ability* DW pada anaknya.

#### 4. Tambahan: Daftar "Baby Pokemon"

Masih bingung sama apa itu *Baby Pokemon*, yang mana aja, dan bagaimana mendapatkannya? Tenang, ini dia daftarnya:

1. Pichu = Pikachu/Raichu betina + Pokemon dari Egg Group *Ground/Fairy/Ditto*
2. Cleffa = Clefairy/Clefable betina + Pokemon dari Egg Group *Fairy/Ditto*
3. Igglybuff = Jigglypuff/Wigglytuff betina + Pokemon dari Egg Group *Fairy/Ditto*
4. Togepi = Togekiss/Togetic betina + Pokemon dari Egg Group *Fairy/Flying/Ditto*
5. Tyrogue = Hitmonchan/Hitmonlee/Hitmontop betina + Pokemon dari Egg Group *Humanshape/Ditto*
6. Smoochum = Jynx + Pokemon dari Egg Group *Humanshape/Ditto*
7. Elekid = Electabuzz/Electivire betina + Pokemon dari Egg Group *Humanshape/Ditto*
8. Magby = Magmar/Magmortar betina + Pokemon dari Egg Group *Humanshape/Ditto*
9. Azurill = Marill/Azumarill betina dengan Sea Incense + Pokemon dari Egg Group *Water/Fairy/Ditto*
10. Wynaut = Wobbuffet betina dengan Lax Incense + Pokemon dari Egg Group *Indeterminate/Ditto*
11. Budew = Roselia/Roserade betina dengan Rose Incense + Pokemon dari Egg Group *Fairy/Plant/Ditto*
12. Chingling = Chimeco betina dengan Pure Incense + Pokemon dari Egg Group *Indeterminate/Ditto*







13. Bonsly = Sudowoodo betina dengan Rock Incense + Pokemon dari Egg Group *Mineral*/Ditto
14. Mime Jr. = Mr. Mime betina (Mrs. Mime dong? XD) dengan Odd Incense + Pokemon dari Egg Group *Humanshape*/Ditto
15. Happiny = Chansey/Blissey dengan Luck Incense + Pokemon dari Egg Group *Fairy*/Ditto
16. Munchlax = Snorlax betina dengan Full Incense + Pokemon dari Egg Group *Monster*/Ditto
17. Mantyke = Mantine betina dengan Wave Incense + Pokemon dari Egg Group *Water 1*/Ditto

Sebenarnya Phione juga termasuk Pokemon Bayi, tapi kenyataannya dia bisa dikawinkan dengan Ditto... jadi? o.oa

Catatan untuk Pokemon bayi yang membutuhkan item Incense. Jika orangtuanya tidak diberikan item Incense, maka telur akan menetas menjadi bentuk evolusi yang setingkat setelah si bayi. Contohnya, mengawinkan Azumarill jantan dan betina, tapi yang betina tidak diberi Sea Incense, maka yang lahir adalah Marill, *bukan* Azurill. Jika membiakkan Mantine tanpa Wave Incense, telur akan menetas sebagai Mantine. Begitu juga yang lainnya.

Nah... rasanya ini udah semua tentang *breeding*. Mungkin kalau ada hal baru, aku bakal tambahkan lagi... Maaf kalau ada informasi yang mungkin *\*sangat\** kurang atau penggunaan kata-kata yang kurang berkenan. *Happy breeding!*



**\*\*sumber\*\*** <http://www.smogon.com/forums/showthread.php?t=85699>

[http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokémon\\_breeding](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokémon_breeding) (I love you always, Bulbapedia!)

GameFAQs, Serebiiforums, dan berbagai forum lain yang kutemukan di Internet. (mud)

---





# CUAP - CUAP: DILGOLNAR

Halo! Kembali lagi di bab Cuap-Cuap dengan Bagazkarap yang gaholz, keren, dan ganteng membahana ini! Bagaimana kabar kalian? Semoga baik-baik saja sebaik wajah saya ini!

Oke, karena ini masih dalam suasana perdana akan saya kasih tahu kembali apa itu "Cuap-Cuap". Cuap-Cuap adalah sebuah dialog pendek antara saya, Bagazkarap yang cakeup nan lucu ini, dengan salah satu POINers terpilih tiap edisinya!

Baiklah! Mari kita sambut narasumber kita pada edisi ini! Inilah diaaaa...



**Bagazkarap (B):** Halo, Dildul! Apa kabar?

**Dilgolnar (D):** Halo juga! Baik, baik! Kabar anda sendiri bagaimana, hohoho...

**(B):** Saya lebih dari baik, saya gaholz! Oke, kita ke pertanyaan pertama. Kamu siap?

**(D):** Siiaaap~ Lanjoetkan, wahai sodara gaholz disana!

**(B):** Oke. Pertama, bagaimana sih kamu bisa daftar ke POIN? Masa tiba-tiba idupin komputer, ke internet, eh langsung jadi member. Impossibru, heuheu...

**(D):** Waaah~ mari kuinget-inget dulu... Hm... Yang pasti itu sejak aku beli game Pokemon pertamaku di NDS yang versi Pearl. Rasanya kayak kenangan lama dari masa kecil (dulu Pokemon sempet ilang bentar) muncul lagi dipikiranku. Lalu~ setelah temenku ngasih tau tentang anime Pokemon di salah satu channel TV, iseng-iseng aku ke komputer. "Hm... Iseng ah~ Ada ga ya, Pokemon Indonesia?" tek tek tek (?) yap, kuketik dah kedua suku kata itu di Google dan, booom! Keluarlah POIN yang berbasis Multiply. Karena kebetulan aku juga punya Multiply (yg ga keurus), akhirnya aku coba liat-liat dulu di sana dan ternyata artikelnya menarik-menarik. Udah lagi TUMBAR Legendarisnya Dr. A berhasil menarik perhatianku. Akhirnya, setelah agak lama berunding dengan diri sendiri, baru aku gabung di bulan Agustus tanggal 27 tahun 2012 xD

**(B):** Hoo... kisah yang menarik. Jadi awalnya cuma iseng-iseng aja ya?

**(D):** Yep, iseng iseng gara gara penasaran oYo~ Kayak sadako ya? #PLAK

**(B):** Sembako? Apa pula itu?

**(D):** Sadako sodaraku, sadako. Setan dari sumur itu lho, hyuu hyuu~ Okay ehem, lanjut ke topik lagi.





**(B):** Well, oke. Kenapa memilih POIN waktu itu? Padahal kan waktu kamu gabung itu udah banyak banget loh, komunitas Pokemon di Indonesia kayak PSI, P.I, dkk. Apa sih yang menarik dari POIN sampai memikat seorang Dilgolnar?

**(D):** Pertama, itu karena dulu aku udah pernah punya akun Multiply (yg ga keurus) namanya Dilgolnar XD~ Selain itu, Pokemon Indonesia, karena bertempat di Multiply, tampilannya jadi lebih unik dibanding yang lain sih owo~ Selain itu juga, artikelnya punya kesan ceria dan ga terlalu formal. Jadi yaa, aku suka XD #duk

**(B):** Hoo... Oke, moving on. Masih dalam suasana berduka hancurnya POIN di Multiply. Apa perasaan Dildul saat POIN hancur? Sakit perut? Pusing? Pengen muntah?

**(D):** Perasaanku satu itu hanya bisa digambarkan dengan efek suara yaitu "NGEEEEEEKKK". Eh iya aku serius. Waktu itu aku lagi di sekolah dan dengan bahagiannya lagi bikin artwork buat POIN. Malamnya pas lagi nyiapin makan malam, salah satu anggota POINers ngasih sms dramatis dan terdengarlah efek suara itu dan aku langsung kabur ke depan laptop dan lemes seketika.

**(B):** Wah, kecewa gak? Padahal kan waktu itu Dildul sedang ikut pemilihan pemimpin POIN yang baru. Eh, tiba-tiba malah POIN hancur begitu aja.

**(D):** Hoho, iya, lagi seru serunya tuh XD Aku masih ingat, sehari sebelum hilangnya POIN, aku ngebut ngerjain artikel buat pemilihan XD Iyalah... aku kangen sama bagaimana bisa interaksi langsung sama member lain, saling berkomentar, GuestBook legendaris POIN... tapi bukan itu aja. Selain artwork chibi belum selesai, aku ga bisa 'jalan-jalan' bareng di POIN bareng adekku....

**(B):** Iya... aku juga sama kok... Tapi kita harus move on dan melanjutkan POIN menjadi lebih baik melalui POIN Magz ini! :D

**(D):** Yep OYO! Betul sekali!! Moving on itu lebih baik daripada terpuruk terus! Aku juga berharap kali ini POIN bisa terus bertahan dan semakin booming hingga bisa mendapat peringkat nomor 1 di search engine mbah Google XD!!

**(B):** Sip, pertanyaan selanjutnya.

**(D):** Monggo~

**(B):** Hmm... apakah kehidupan di POIN berdampak juga pada kehidupan Dildul di dunia nyata? Kayak misalnya di POIN belajar sesuatu, dan kamu terapkan di dunia nyata gitu.

**(D):** Tentu saja, uogh. Via POIN kadang aku bisa nemuin arti terpendam dari Pokemon... jadi aku bisa nerapkan dalam kehidupan sehari hari. Aku kenal Pokespe aja dari POIN dan tau sendiri lah Pokespe kan maknanya dalem banget XD Aku coba terus belajar think positif, Belajar untuk ga malu mendep, say "HI~" ke temen temen hoho~ Dan tentu saja, gara2 POIN kemampuan editingku bertambah, wawasan tentang art-ku juga lebih luas. Terima kasih, POIN! #jadi kayak iklan #tak

**(B):** Wah, POIN memang luar biasa! Oke, selanjutnya. Apa kesan Dildul selama di POIN ini?

**(D):** Aah..., gimana ya caranya. Mungkin... kayak Kare yang punya takaran bumbu pas walaupun kadang kepedesan atau terlalu hambar (?) tapi rasa itu bisa digunakan untuk membuat Kare yang lebih enak.





(B): Heee? Pake bahasa yang lebih gaholz lagi bisa gak, adikku? Saya bukan chef, heuheu...

(D): Yaa begitulah XD POIN itu kayak home kedua bagiku XD Tempat mengekspresikan hal yang ga bisa kuekspresikan langsung di dunia nyata XD

(B): Nah, itu baru bahasa yang gaholz heuheu. Oke pertanyaan terakhir. Apa pesan dan harapan Dildul untuk POIN kedepannya?

(D): Hm... Aku harap POIN bisa terus berlanjut lebih lama, booming dan berjaya kayak dulu lagi. Tentu saja, semoga POIN bukan sekedar majalah aja, mungkin RP juga, atau bisa jadi perwakilan Indonesia kalau misalnya Pokemon Company yang udah official mau taruh cabang disini XDD Dan setiap ada masalah aku harap kita ga akan pecah tapi tetap bersatu padu dan semakin kuat membela kebenaran hiyaaaaah!!

(B): Hiyaaaaah!!! Terimakasih Dildul atas waktunya!!!

(D): Sama sama oyoo~ Salam Kare~

(B): Salam Kare~ Sampai jumpa!

(D): Sampai jumpa juga, sodaraku yang Gaholz!

Wah! Cuap-Cuap kali ini juga seru, ya! Dildul emang anak yang lucu. Hmm... baiklah siapa targetku selanjutnya? Ikutin terus Cuap-Cuap! Disini Bagazkarap, ciao! (bag)





# POKEMON OF THE MONTH: CELEBI

Yosh~! Halo semua~!

Berjumpa lagi dengan Raizone disini~! Teehee~

Kali ini, aku akan membahas tentang Pokemon of The Month.

Pokemon of The Month kali ini adalah~

\*dum-dum-dum-dum-dum~\*

Celebi!

Untuk mengenai Celebi, menurutku sih...

Celebi itu Pokemon yang imut! ><

Hmm... untuk mengetahui lebih banyak tentang Celebi, simak artikel ini yah~!



Nama Pokemon: Celebi

Tipe: Psychic/Grass

Spesies: Pokemon Penjelajah Waktu

Kemampuan: Natural Cure

Tinggi/Berat: 60 cm/5 kg

Statistik: 100 HP/100 Atk/100 Def/100 S.Atk/100 S.Def/100 Spe

Entri Pokedex B2W2:

*“Celebi mempunyai kemampuan untuk menjelajah waktu, tapi dikatakan Celebi hanya akan muncul di masa yang tenang dan damai.”*

## Asal Muasal

Dari penampilannya, Celebi mungkin berasal dari kisah peri, Dryad, dan Kodama. Sementara untuk kisah yang mengatakan bahwa Celebi adalah pelindung hutan mempunyai kesamaan dengan kisah Curupia. Nama Celebi mungkin berasal dari kata *“celestial”* dan *“being”*.

## Kemampuan

Kemampuan spesial dari Celebi adalah dapat menjelajahi waktu. Celebi juga memiliki kemampuan yang sama seperti Meganium, yaitu dapat membuat tanaman menjadi lebih sehat. Celebi juga memiliki kekuatan tipe Grass dan tipe Psychic yang sangat kuat. Celebi tampak bisa melayang di udara, namun ia tidak dapat memiliki kemampuan Levitate. Celebi juga dikisahkan dapat menghidupkan kembali





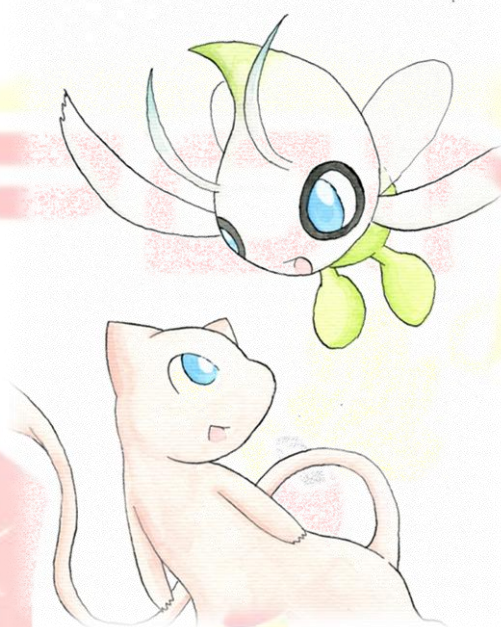
sesuatu yang sudah mati dengan mengembalikan mereka ke waktu dimana mereka masih hidup. (Dapat dilihat di PokeSpe Manga Chapter Ruby & Sapphire, dan Chapter HeartGold & SoulSilver.)

### Sifat

Oh iya, Celebi itu memiliki sifat yang sama seperti Mew lho!

Mereka sama-sama aktif dan senang bermain. Mereka juga sedikit pemalu, mereka jarang menampakan diri untuk menunjukkan kekuatan mereka.

Celebi biasa dijuluki "Voice of the Forest" (Suara hutan).



### Set Competitive

Dalam dunia kompetitif, Celebi ini merupakan monster yang sangat ditakuti lawan lho.

Padaahal, Base Stat Celebi itu tidak lebih dari 100.

Celebi bisa membuat lawan frustrasi dengan setnya yang cukup menyebalkan.

Perish Song Celebi juga cukup mematikan bagiku...

Dia dapat membunuh banyak Pokemon dengan nyanyian kematiannya itu.

Kalau kataku sih, Perish Song Celebi lebih bagus dibandingkan Perish Song Altaria.

Celebi dengan Thunder Wave dapat membuat lawan Paralyzed dan cukup sulit untuk bergerak.

Sedangkan Toxic dapat membunuh lawan secara perlahan-lahan menggunakan racun.

Jika kalian sudah terkena Paralyzed dari Celebi, maka ada kemungkinan beberapa persen si Celebi akan bernyanyi.

Sebenarnya, dibandingkan Toxic...

aku lebih memilih Leech Seed.

Wynaut?

Leech Seed bisa membunuh lawan secara perlahan dan kita mendapatkan keuntungan, yaitu mendapatkan HP Pokemon yang terkena Leech Seed.

Setelah lawan cukup lemah, Celebi bisa menggunakan Psychic untuk membunuhnya secara instan, atau menggunakan Giga Drain untuk mengambil keuntungan lawan.

Ada set untuk Celebi lagi yang menurutku itu... cukup menarik.

Jarang sih aku melihatnya, tapi...

tidak ada salahnya untuk kreatif sedikit bukan? XD





Set ini namanya, Passer Celebi.

Yup, pada set ini, Celebi akan digunakan sebagai Baton Passer.

Cukup simpel setnya,

Jika Pokemon ofensif kalian itu masuk ke kategori Physical Attacker, maka Passer Celebi akan menggunakan Swords Dance ->Baton Pass ke Physical Sweeper.

Lalu, jika Pokemon kalian itu masuk ke kategori Special Attacker, maka gunakan Calm Mind ->Baton Pass ke Special Sweeper, atau Nasty Plot ->Baton Pass ke Special Sweeper.



Untuk Set Celebi yang lainnya:

- Celebi @ Leftovers
- Trait: Natural Cure
- EVs: 252 HP / 4 Atk / 252 Spd
- Jolly Nature (+Spd, -SAtk)
- Swords Dance
- Baton Pass
- Seed Bomb / Zen Headbutt
- Substitute / Sucker Punch

Mari hadapi kenyataan, movepool physical Celebi jelek, oke? Jadi Swords Dance cuma bisa dipakai kalau tujuannya ngoper attack boostnya.

Swords Dance dan Baton Pass udah jelas fungsinya. 1 move serangan kalau2 kena Taunt, pilihannya antara Zen Headbutt atau Seed Bomb, sama-sama ada plus minusnya.

Substitute bisa dioper ke teman yang menunggu (?), Sucker Punch bisa untuk anti Ghost. 252 HP itu supaya Subsnya 101 HP, nggak pecah sama Night Shade atau Seismic Toss.





Celebi @ Light Clay

Trait: Natural Cure

EVs: 252 HP / 184 Def / 72 Spd

Bold Nature (+Def, -Atk)

- Reflect

- Light Screen

- Perish Song / Thunder Wave / U-Turn / Heal Bell

- Recover / Leech Seed / Giga Drain

Mesti mulai dari mana... Yah, pokoknya tugasnya adalah pasang Dual Screen, terus kabur secepat mungkin. Set ini mungkin bahkan nggak perlu serangan, karena tujuannya support tim.

Di luar move-move di atas, Heal Bell itu dulu signature move Celebi banget, dan sangat berguna kalau main support.

Def ditumpuk karena Celebi takut U-Turn, sementara 72 Spd untuk outspeed Modest Heatran.

Oke~! Mungkin itu saja untuk sekarang..

Sekian dulu pembahasan mengenai Pokemon of The Month-nya.

Lain kali akan kita bahas lagi~

Yosh~! Sampai jumpa~

\*ngacir\* (rai)



\*\*\*







# TUMBAR: EDISI INFERNAPE



@AFFF  
pokemonindonesia.multiply.com

Difficulty Level:

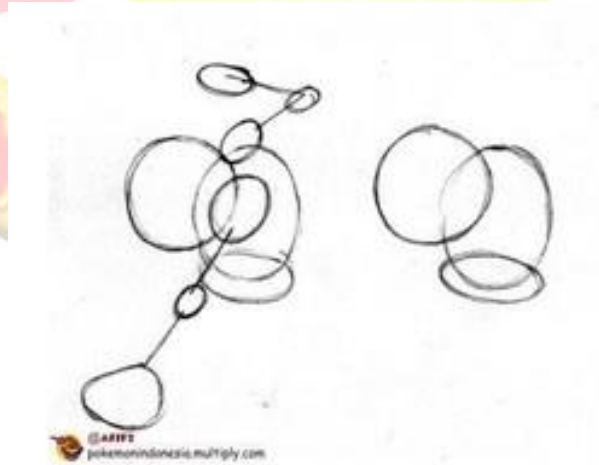


**ALAT GAMBAR:** Kertas gambar, pensil, spidol/ *drawing pen*, dan penghapus

## TAHAP-TAHAP MENGGAMBAR INFERNAPE:

*(NB: gambar dari kanan ke kiri ~)*

### STEP 1

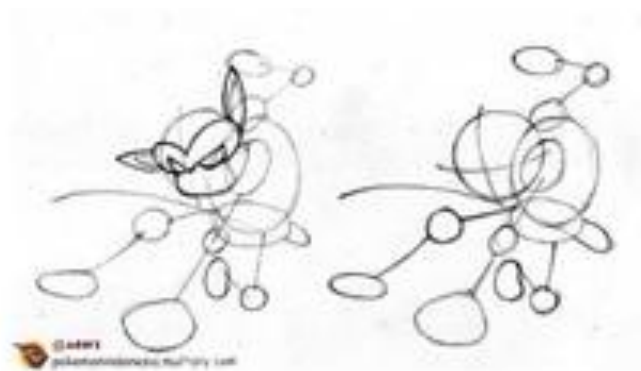


Seperti biasa: Awali dengan membuat bentuk-bentukan dasar tubuh Infernape, seperti kepala, badan, dan pinggul. Ingat teknik Bakso kan? Gunakan itu untuk membuat tangan Infernape. Buat lingkaran pada sendi-sendi, pundak, siku, dan telapak tangan.





## STEP 2



Lakukan juga teknik Bakso untuk membuat bagian kaki Infernape. Buat bulatan lutut dan telapak kaki yang dihubungkan dengan garis. Setelah bentuk dasar Infernape sudah jadi seperti gambar di atas, kita fokuskan penggambaran pada bagian wajah Infernape dahulu.

## STEP 3



Lebih baik saat penggambaran wajah Infernape diawali dari mata dulu. Kemudian bagian topeng (atau kacamatanya ^), barulah kita gambar rambut dan telinganya. Untuk rambut api Infernape, usahakan menggambar selentur mungkin, garisnya harus saling menyambung, jangan sampai terputus. Lakukan dengan perlahan. Tidak perlu terburu. Jika tidak yakin, kita coba-coba dahulu membuat gambar api di kertas corat-coret.

## STEP 4



Setelah wajah selesai, kita mengerjakan tangan Infernape yang ada di depan, karena paling banyak menutup bagian tubuh Infernape. Gunakan garis bantu teknik bakso: Dari garis sendi-sendi yang kita buat, kita bisa menyempurnakan gambar tangan Infernape.





## STEP 5



Selesaikan bagian badan hingga pinggul. Lalu sempurnakan tangan Infernape bagian belakang. Jangan lupa menggambar detail Infernape pada bagian dada dan knuckle di tangannya.

## STEP 6



Bagian akhir penggambaran Infernape adalah kaki dan ekor. Lakukan hal yang sama seperti bagian tangan yaitu menyempurnakan garis dari teknik Bakso yang telah kita buat. Sret.. sret.. sret.. Infernape kita sudah jadi loh..

## STEP 7



Ups, agar lebih sempurna tebal garis Infernape yang menurut kita paling baik untuk ditebali dengan spidol atau drawing pen. Tapi terkadang kita lebih suka melihat gambar kita dengan coretan pensil yah ^^,

---

*Jika kita berhasil menggambar Infernape ini maka dengan mudah kita bisa menggambar Pokemon dengan Human Form lainnya dengan berbagai macam gerakan ^^*





@AFFIZ  
pokemonindonesia.multiply.com

# POIN

Oiya,

Jangan khawatir jika saat pertama kali kita menggambar Infernape hasilnya kurang memuaskan. Di samping ini adalah gambar Infernape saya yang pertama, saya lakukan cepat-cepat. Yah.. kurang memuaskan hasilnya XD Infernapenya jadi agak kurusan kurang makan xD Jadi, saran saya dibawa santai saja kalau menggambar.

**Drawing is FUN! xD**



Silakan jika ingin bertanya, memberi kritik/masukan, isikan komentar di bawah :D

Atau kirim ke email saya: [afif.zakariya@yahoo.com](mailto:afif.zakariya@yahoo.com)

*Selamat mencoba!*



Ingin [Download Infernape](#) ini dengan resolusi lebih besar? *Silakan klik...*

[Infernape Hitam Putih](#)

*Sumber contoh gambar: [Pokemon TCG \(afz\)](#)*

\*\*\*





# REVIEW GAME: POKÉMON CONQUEST



Pokemon Conquest ( untuk versi USA ) atau Pokemon Nobunaga's Ambition ( untuk versi Jepang ) adalah game Spin Off Cross Over antara game Pokemon dengan game Nobunaga's Ambition untuk Platform Nintendo DS. Game ini merupakan game Pokemon Generasi kelima. Dirilis di Jepang tanggal 17 Maret 2012, di Amerika Utara tanggal 18 Juni 2012, di Australia 21 Juni 2012 dan di Eropa 21 Juli 2012.



## *Ransei Region*

Game yang mengambil tempat di daerah Ransei ini memiliki sistem pertempuran *Turn-Based Strategy*. Maksimal 6 Pokemon bisa kita bawa ke pertarungan, dengan setiap *Warrior* memakai 1 Pokemon. Kita bisa memenangkan pertarungan jika kita berhasil mengalahkan semua Pokemon lawan atau memenuhi *Victory*





*Condition.* Kita bisa menikmati pertarungan di berbagai tempat yang berbeda. *Warrior* (termasuk juga *Warlord*) bisa kita rekrut jika kita bisa mengalahkannya atau memenuhi *Requiritment Criteria*.



### *Ransei Warrior*

Kalian bisa memilih karakter, apakah itu Hero atau Heroine. Selama bertarung kita akan mendapatkan penambahan link (atau bisa juga disebut disebut Experience Points). Game ini memakai sistem 17 type, Weakness, Advantage, dan Ability (ada Ability baru, lho~). Dan ada fitur baru bernama Warrior Skills yang bisa digunakan dalam setiap pertarungan yang mempunyai berbagai efek seperti mengobati atau meningkatkan Power Pokemon. Warrior juga bisa membawa item dengan efek yang berbeda-beda seperti menambah stat atau berefek ke pertarungan.



### *Hero & Heroine*

Warrior hanya bisa melakukan satu *Action* dalam 1 bulan, jadi jika kalian telah melakukan 1 *Action* maka kalian bisa memajukan ke bulan selanjutnya. *Action* ini meliputi membeli ke toko atau merchant, menambang emas, toko Ponigiri, atau menantang kerajaan lain. Merchant menawarkan harga tinggi tapi item yang ditawarkannya tidak kalah berkualitas seperti batu Evolusi atau item langka lainnya.



### *Berbagai macam Ponigiri Shop*





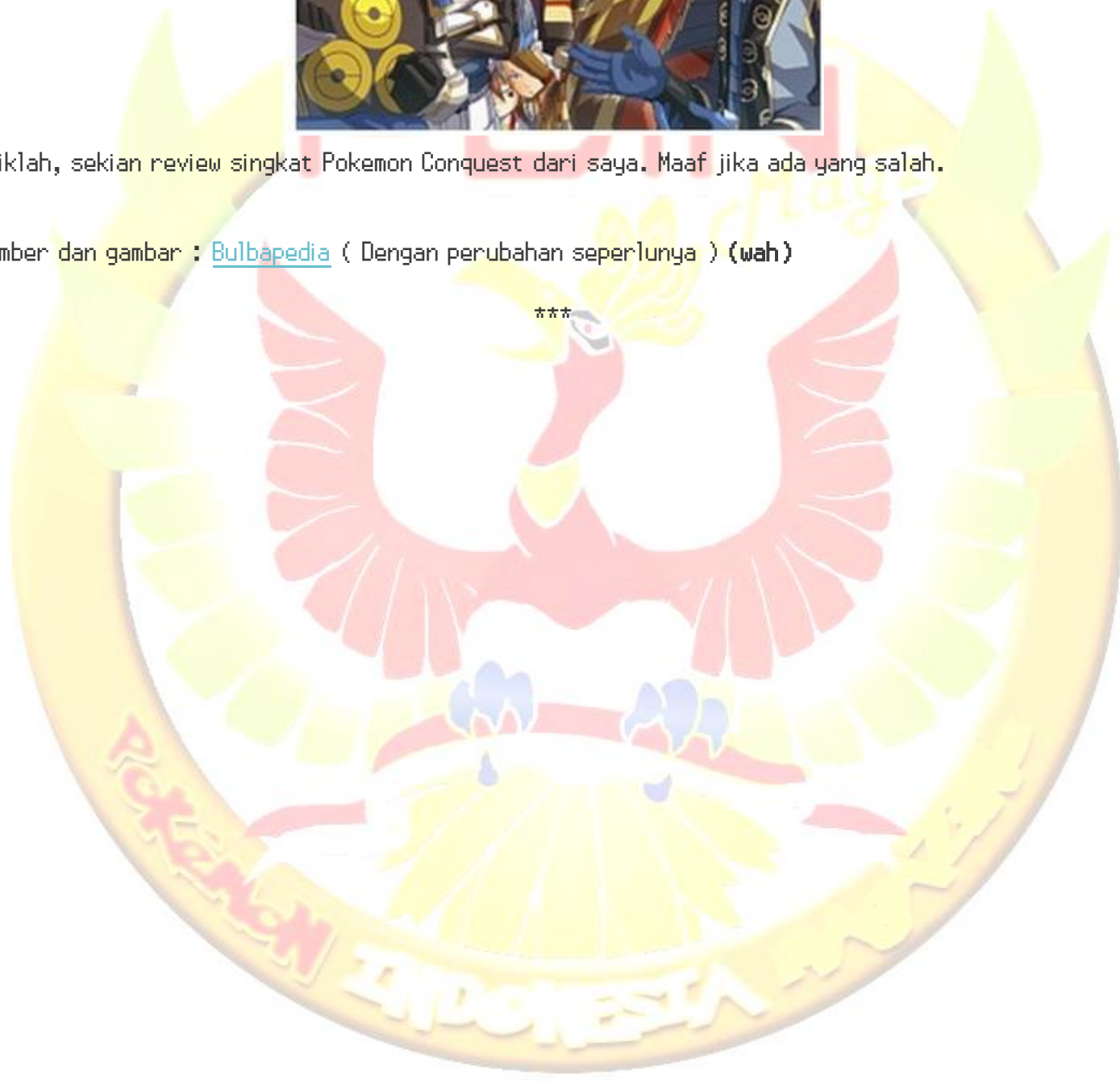
Jika kalian tidak menggunakan Warrior yang kalian rekrut selama beberapa bulan lamanya, dia akan muncul dengan wajah marah di profil kalian. Jika kalian masih tidak juga menggunakannya selama 2 bulan dia akan meninggalkan kerajaannya.



Baiklah, sekian review singkat Pokémon Conquest dari saya. Maaf jika ada yang salah.

Sumber dan gambar : [Bulbapedia](#) ( Dengan perubahan seperlunya ) (wah)

\*\*\*





# SERU-SERUAN: BILA AKU MENJADI WARLORD!



Haihalo Halohai, semuanya~!

Gimana kabarnya, semuanya? Bagaimana? Sudah bersenang-senang dengan Pokemon Fusion yang diulas di edisi lalu? Seru tidak? Seru tidak? Pasti seru! Iyakan? Hahahaha!! #dilempar kaleng Soda Pop

Okay, kembali lagi bersama kami, Dilgolnar dan Raizone, dalam rubrik Seru-Seruan! Bulan ini kita akan ngebahas apa, ya? Dan ternyata adalah~

## Seru — Seruan! Bila Aku Menjadi War Lord!

Pasti pembaca sekalian sudah tau game Pokemon Conquest. Nah, di Pokemon Conquest ini ada istilah yang sering didengar yaitu War Lord. Apa sih War Lord itu?

War Lord adalah orang yang memiliki jiwa kepemimpinan dan kebijaksanaan yang tinggi untuk memimpin pasukan yang akan berperang untuk mempertahankan kejayaan kerajaan yang mereka bela. Dalam Bahasa Indonesia, War Lord berarti Jenderal Perang. Tuh lihat, namanya saja Jenderal! Tentu hanya orang-orang yang dipercaya oleh Kerajaan yang bisa memimpin pasukan ke medan perang.

Di Pokemon Conquest, setiap War Lord memiliki 'keunikan' masing-masing. Keunikan mereka adalah Perfect Linknya dengan Pokemon apa, kerajaan asalnya apa, serta apa saja Warrior Skill-nya.

Contohnya :

Mochi memiliki Perfect Link dengan Dewott dan Samurott, dia berasal dari kerajaan, serta memiliki Warrior Skill di Rank 1 yaitu Rally dan di Rank 2-nya adalah Rebellion.







Di sinilah gamenya dimulai!

Kalau seandainya kalian adalah seorang War Lord di Ransei, Pokemon apa yang memiliki Perfect Link dengan kalian? Lalu kalian berasal dari kerajaan apa? Serta, apa Warrior Skill Rank 1 dan Rank 2 kalian?

Jangan lupa! Bila kalian telah menentukan 'keunikan' kalian sebagai seorang War Lord, kirim saja ke Facebook Dilgolnar atau Raizone!

Siapa tahu akan ditampilkan di edisi bulan depan XD~

Naah, sebelum menutup Seru-seruan edisi ini, mari kita lihat hasil Fusion siapa yang berhasil masuk di edisi sebelumnya. Dan dia adalah....

BELLKAZAM Oleh : [Stefan Prima Nanda](#)!!



Selamat-selamat atas keberhasilan Anda telah menciptakan kombinasi indah dari kedua Pokemon ini!  
#dilempar Mineral Water 2 bakul

Okay, sekian Seru-Seruan edisi ini! Kami Dilgolnar dan Raizone undur diri! Sekian dan terima kasih!  
(di)

\*\*\*





# TEKA-TEKI: SEMBUNYIKAN KEMAMPUAN ITU!

Kembali bersama Psychup di bagian teka-teki! Karena menurut feedback dari para pembaca yg merasa teka-teki yang kemarin itu termasuk kategori mudah (mungkin sekitar level 2 kalau level maksimumnya 5) dan cukup banyak yang bisa menyelesaikannya, sekarang aku mau kejam dikit... Mwahaha >D

\*antagonis mode on\*

Oke, serius. Yuk kita lihat di bawah ini ada kotak yang bahkan aku sendiri bingung kenapa bisa segede ini. Karena kemarin kita udah bermain sama Pokémon, sekarang kita main dengaaaan... Ability! Di dunia Pokémon ada lebih dari 150 jenis ability dengan efek yang beragam pula. Nah, sekarang tantanganku adalah... Temukan sebanyak mungkin nama ability Pokémon di kotak besar ini. Bisa mendatar, bisa menurun, bisa diagonal dan ada beberapa yang dibalik. Kalau kamu ahli dalam ability Pokémon, inilah saatnya unjuk gigi, oke? Semoga berhasil dan selamat mengerjakan!

Hint: Jumlah keseluruhan ability yang ada di kotak ini ada 25 ability. Ingat, nggak ada batasan minimal, jadi kalau bingung istirahat dulu atau buka Pokédex yaaaa~

T	E	C	H	N	I	C	I	A	A	A	M	M	A	P	A	A	N	E	L	P	S	E	T	E
M	A	G	M	A	A	R	M	O	R	N	S	I	R	A	M	U	L	C	A	I	A	P	G	N
A	R	N	A	S	K	O	H	A	Y	U	A	E	B	T	C	P	P	E	H	K	E	E	A	E
R	E	H	G	U	P	O	E	T	I	C	Y	R	N	E	M	Y	L	E	P	T	L	R	S	M
I	N	I	I	L	E	A	R	A	N	H	O	A	S	I	A	K	O	I	L	O	E	I	N	G
V	A	S	C	R	E	S	I	B	L	O	K	M	S	N	G	P	C	B	O	R	O	F	E	O
U	T	A	B	L	U	D	K	R	O	Z	I	C	E	N	I	K	E	R	E	L	B	H	R	G
D	R	P	O	K	C	E	F	A	K	A	N	S	L	G	P	G	N	Z	A	E	H	S	S	I
T	A	A	U	R	K	F	K	E	E	M	A	T	K	O	B	I	A	A	D	A	D	A	A	N
L	P	A	N	O	H	E	A	K	E	A	D	L	C	I	A	L	S	D	I	M	P	L	U	S
X	T	D	C	A	E	A	I	K	N	T	U	K	E	B	B	J	A	U	D	A	O	F	O	K
U	A	A	E	T	A	T	D	I	E	N	E	C	R	O	G	I	K	R	A	K	I	E	G	I
X	A	S	I	Y	L	I	K	L	Y	T	A	R	B	E	T	N	A	A	S	N	S	A	G	L
T	U	U	A	A	E	S	A	L	E	L	L	R	E	L	U	U	A	K	A	M	O	S	O	K
U	K	B	G	N	R	T	G	U	U	S	U	E	S	A	G	L	U	T	T	O	N	Y	G	U
A	G	D	I	E	A	S	N	M	T	T	C	R	I	D	T	S	R	U	B	A	H	A	G	L
D	A	A	D	I	G	A	A	I	S	R	Z	E	N	M	O	D	E	T	E	V	E	R	T	E
U	H	N	H	T	G	Y	C	N	E	S	E	E	F	Z	I	T	A	A	Z	A	A	L	K	U
U	O	Y	A	A	I	K	D	A	A	B	I	L	I	E	V	W	E	H	U	L	L	L	E	O
W	L	A	A	T	Y	E	R	T	D	R	A	I	L	L	S	A	R	T	M	A	R	I	B	E
A	Z	Y	N	H	A	M	S	E	F	F	E	C	T	S	P	O	R	E	C	I	P	E	O	L
S	A	G	O	S	M	G	A	H	T	R	N	G	E	D	U	G	O	N	G	A	C	S	I	T
A	G	L	S	T	I	B	U	O	I	A	I	E	R	E	G	E	N	E	R	A	T	O	R	L
U	D	O	W	N	L	O	A	D	E	A	K	B	O	L	W	T	I	C	R	A	G	E	S	U
J	E	N	T	T	R	I	O	Y	H	U	Q	E	V	A	T	S	I	N	A	M	A	H	S	M

Oh, hadiah masih sama seperti edisi pertama... Jadi jangan lupa kalau udah selesai kirim ya, boleh dititik-titikin kotaknya di MS Paint atau diprint, diisi pakai pensil terus discan atau gimanapun, dan



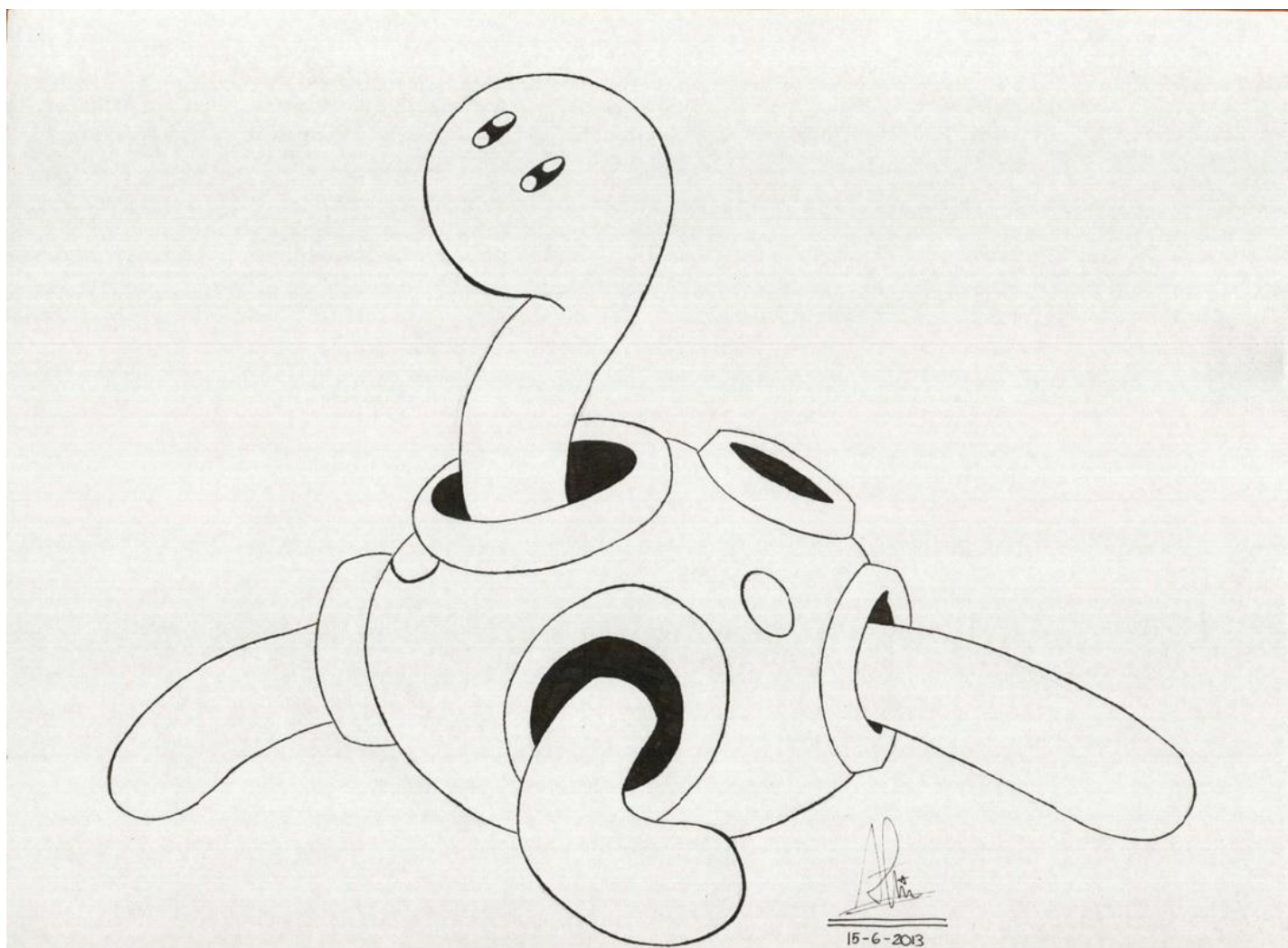


jangan lupa daftar ability yang ketemu. Yang penting daftarnya deh. Dan jangan lupa Pokémon favoritmu. Sampai ketemu di edisi 3!

P.S.: Tenang, aku punya kunci jawabannya.

Maaf aku lupa, selamat kepada pemenang teka-teki edisi lalu... [Surya Agung!](#)

Sesuai perjanjian, ini hadiahnya :)



Yang mau juga, selesaiin dulu teka-tekinya... Ditunggu partisipasinya :D (psy)

\*\*\*





# CERPEN

Selamat datang kembali di bab cerpen! Kalau kemarin yang bercerita Affifz, sekarang gantian giliran Argaketchum yang bercerita. Penasaran? Selamat membaca dan selamat menikmati~

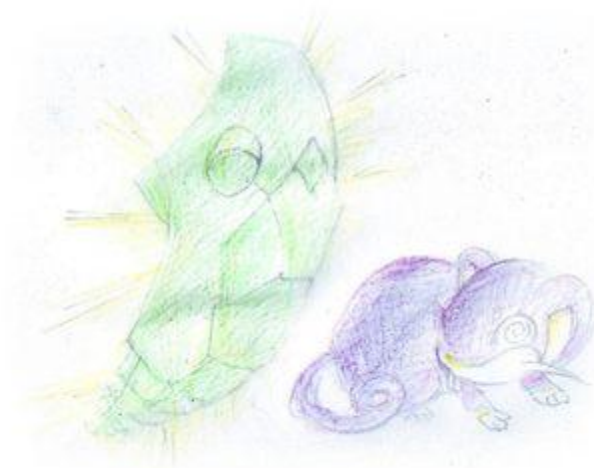
## SI KRAYON IJO

Sebut saja aku Aditya. Tubuhku masih betah duduk melekat di pojokan kamar baru ini. Tertunduk, sambil meratap kepergian ibu 2 hari yang lalu. Rasanya lelah untuk menangis, namun hanya ini yang bisa diriku lakukan. Sulit melupakan kepergian wanita yang merawatku sejak kecil dan tanpa pamit meninggalkanku di umur yang masih 13 tahun ini. Kini diriku merasa sebatang kara. Bukan! Tapi ada seekor Caterpie peninggalan ibu yang baru saja menetas bersama dengan kepergiannya. Caterpie mungil yang masih rapuh. Sejak kecil aku selalu geli melihat Pokemon ulat serangga. Ingin rasanya aku membuang Caterpie ini, namun dialah satu-satunya kenangan yang ibu tinggalkan setelah bencana gempa sialan itu menimbun seluruh isi rumah kami, dan tentunya merenggut nyawa ibu.



Seminggu telah berlalu dan air mataku masih sulit terbendung ketika memandangi Caterpie mungil ini. Dia selalu mengingatkanku pada almarhum ibu. Caterpie yang rakus, melahap seluruh daun pohon jeruk yang tertanam kokoh di sisi utara panti asuhan ini. Walaupun sedikit geli untuk menyentuhnya, namun aku sudah berjanji kepada ibu untuk merawat Caterpie ini dengan sepenuh hati. Akupun memutuskan untuk menamai Caterpie ini Krayon Ijo karena bentuknya yang hijau dan kecil, mirip sebuah krayon berwarna hijau. Sesekali aku membiarkan Krayon Ijo bertarung dengan Rattata liar yang melintas di sekitar kamar, hingga beberapa hari kemudian dia berevolusi menjadi Metapod. Namun lengkungan senyum kecilku masih belum kembali. Aku masih merindukan sosok ibuku, yang setiap malam menyangikan sebuah lantunan pengantar tidur sebelum aku tertidur pulas. Aku sangat merindukan kecupan hangat di keningku. Di tempat ini aku hanyalah seorang anak anti-sosial, tak pernah sekalipun aku mau berbaur dengan anak-anak lain yang berusaha menghiburku. Infan, anak yang sekamar denganku hanya bisa heran melihat tingkahku. Bahkan bibi pemilik panti asuhan kevalahan akan sikapku yang dingin ini. Hanya si Krayon Ijo yang terkadang menghiburku, walau saat ini dia tidak bergerak sama sekali di dahan bonsai beringin yang berada di sudut kamar. Sesekali aku mengajaknya berbicara, menceritakan kenangan bersama ibu sewaktu kami berlarian di padang ilalang sambil melontarkan tawa lepas yang ceria. Lalu seperti biasa tetesan air mata ini terjatuh begitu saja.





Sudah berhari-hari Krayon Ijo terdiam di dahan bonsai, tanpa suara. Terima kasih untuk si Krayon Ijo yang baru saja membuatku kesal! Wujud Metapodnya hanya memperkuat rasa kesepian ini. Sesekali kusentuh kulit kepompongnya yang keras, namun dia tetap terdiam, seperti ketika aku menangis disamping jasad ibu yang kaku tak bergerak. Terkadang Pipom milik Irfan juga memukul tubuh keras Krayon Ijo, namun pukulan itu sia-sia. Mungkin aku masih harus sedikit bersabar menunggu. Hari ini aku bangun kesiangan dengan wajah sembab. Yah, semalam aku menangis lagi sampai larut. Irfan bahkan sudah tak di kamar, anak itu tak pernah terlambat untuk sarapan dengan anak-anak lain. Pandanganku kemudian terlempar kearah sudut kamar. Aku sangat terkejut melihat retakan seukuran jari kelingking di punggung Krayon Ijo. Sedikit demi sedikit retakan itu semakin memanjang dan mulai menganga. Belum cukup 2 menit, sebuah tubuh berwarna ungu menyembul keluar. Sepasang sayap mungil berkerut di punggungnya sedikit demi sedikit mengembang oleh bantuan cahaya matahari pagi yang berhamburan masuk melalui jendela. Hingga akhirnya seekor Butterfree sempurna pun muncul dan terbang dengan hati-hati, menghindari tabrakan pada setiap sisi ruangan ini. Butterfree itu lalu terbang ke arah jendela. Aku bisa memahami maksudnya, lalu dengan cepat aku membuka daun jendela itu selebar-lebarnya.

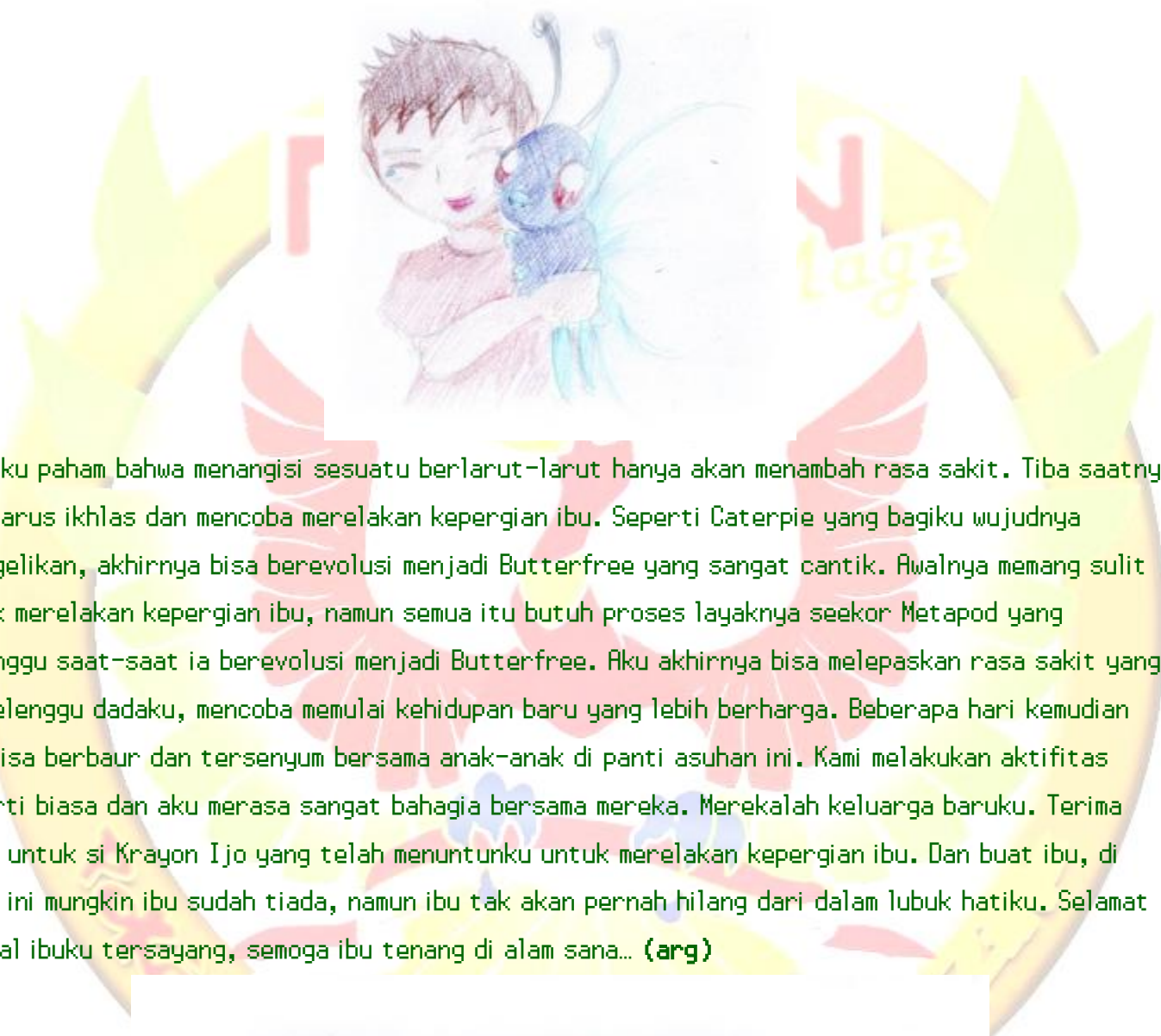


Seperti Meowth liar, tak sopannya aku melompat keluar jendela dan mengejar si Krayon Ijo. Kepakan sayap lebarnya menuntun langkahku hingga berhenti di pinggir danau tak jauh dari panti asuhan. Ia terbang mengelilingi kepalaku lalu menabrak dadaku. Akupun memeluknya erat. Butterfree ini hangat seperti ibu, menyebabkan rasa déjà vu seketika melintas di benakku. Kemudian aku melepas lingkaran pelukanku. Krayon Ijo terbang di hadapanku, menghalangi silau cahaya matahari di belakangnya. Dia menatapku, dan aku bisa melihat bayangan almarhum ibu di dekatnya. Ibu menebarkan senyum ramahnya yang khas, lalu mendekapku dengan pelukan hangatnya. Akupun bisa merasakan kecupan kecilnya di





dahiku. Ibu lalu melepas dekapannya lalu menatap wajahku sambil tersenyum. Bayangan itu lalu terbang bebas ke langit bersama Krayon Ijo, meninggalkanku sendiri dengan jejak cahaya matahari yang mulai membelai wajahku. Sambil menangis keras aku melambaikan tangan kearah cakrawala dan berteriak, “Selamat tinggal, ibu!!! Mulai sekarang aku berjanji akan kuat menghadapi semua ini! Aku menyayangimu Ibu!!!”. Aku lalu terduduk sambil tetap menangis. Beban yang selama ini mengendap di dadaku, sedikit demi sedikit terasa lepas. Irfan muncul di sampingku yang sadaritadi menyaksikan kejadian barusan. Lalu akupun bersandar di pundaknya. Menangis sepuas-puasnya, melepaskan seluruh emosi yang sejak lama terpendam.



Kini aku paham bahwa menangisi sesuatu berlarut-larut hanya akan menambah rasa sakit. Tiba saatnya aku harus ikhlas dan mencoba merelakan kepergian ibu. Seperti Caterpie yang bagiku wujudnya menggelikan, akhirnya bisa berevolusi menjadi Butterfree yang sangat cantik. Awalnya memang sulit untuk merelakan kepergian ibu, namun semua itu butuh proses layaknya seekor Metapod yang menunggu saat-saat ia berevolusi menjadi Butterfree. Aku akhirnya bisa melepaskan rasa sakit yang membelenggu dadaku, mencoba memulai kehidupan baru yang lebih berharga. Beberapa hari kemudian aku bisa berbaur dan tersenyum bersama anak-anak di panti asuhan ini. Kami melakukan aktifitas seperti biasa dan aku merasa sangat bahagia bersama mereka. Merekalah keluarga baruku. Terima kasih untuk si Krayon Ijo yang telah menuntunku untuk merelakan kepergian ibu. Dan buat ibu, di dunia ini mungkin ibu sudah tiada, namun ibu tak akan pernah hilang dari dalam lubuk hatiku. Selamat tinggal ibuku tersayang, semoga ibu tenang di alam sana... (arg)





# CREEPY PASTA: BrEeZy

Warning: Cerita ini berisi beberapa adegan yang terlampau sadis bagi pembaca di bawah umur atau orang yang fobia luka atau adegan sayatan/pembelahan!!!



Ketika aku berumur kira-kira 11 tahun, aku memutuskan untuk memainkan kembali game Pokemon Emerald lamaku. Setelah beberapa lama melihat-lihat, aku akhirnya memutuskan pokemon-pokemon apa saja yang benar-benar ingin aku evolusikan sehingga aku dapat mentransfer mereka. Setelah kupertimbangkan, mereka inilah yang aku pilih:

- Skippy (Sealeo)
- Montage (Loudred)
- Yolei (Swellow)
- Epsilon (Swablu)
- Chima (Poochyena)
- Starburst (Wailmer)



Melihat aku berada di Mauville, aku memutuskan untuk berada di sekitar Daycare. Aku berjalan ke arah Selatan, dengan Skippy sebagai pokemon paling depan. Aku terus berjalan dan bertemu dengan pokemon liar, hingga kusadari bahwa semakin banyak Volbeat yang keluar hingga akhirnya setiap pokemon liar yang kutemui adalah Volbeat...

Skippy mendapat cukup banyak EXP dari mereka, dan aku baru saja mau meninggalkan area berisi Volbeat tersebut ketika aku mendapatkan satu pertemuan lagi dengan pokemon liar. Kupejamkan mataku, sambil berkehendak untuk mendengarkan suara cry dari Volbeat...

Dan benarlah! Aku mendengar lagi cry yang kira-kira sudah 20 kali kudengar sebelumnya.

Tetapi setelah itu aku mendengar bunyi-bunyian yang belum pernah kudengar...





Aku membuka mataku... Dan aku menjerit setelah melihat Volbeat yang berwarna biru dan ungu. Ini pertemuan pertamaku dengan pokemon Shiny!!! Aku HARUS mendapatkannya! Aku menukar Skippy dengan Chima dan berniat untuk mengurangi HP-nya sebaik mungkin...

Cukup sulit untuk menangkap pokemon itu. Aku butuh waktu sekitar 10 menit untuk lempar-melempar PokeBall hingga akhirnya ia berhasil kutangkap dalam Ultra Ball. Hampir saja aku berteriak, tetapi aku ingat waktu itu sudah tengah malam...

Aku langsung memberi nama Volbeat itu. Awalnya aku ingin memberi nama Breezy, tetapi aku ingat bahwa aku sudah memiliki seekor pokemon bernama Breezy, sehingga aku memutuskan untuk sedikit memberi variasi.

*Nama Volbeat?*

*BrEeZy*

Segera setelah aku kembali ke overworld, aku pergi ke Pokemon Center untuk menyusun tim pokemon tipe BUG milikku: Flutter (Beautifly), Richard (Butterfree), Yamie (Heracross), Remos (Scyther), Gordon (Pinsir) dan yang terbaru... BrEeZy!!!

Aku memeriksa apakah partyku movesetnya sudah dirombak atau apakah oleh adik perempuanku yang menjengkelkan. Saat itulah aku menemukan sebuah Mail pada BrEeZy dan aku langsung memutuskan untuk membacanya...

*"BrEeZy likes Flutter~*

*Could BrEeZy talk to her sometime?*

*Maybe a Double Battle?"*

Hah? Kok bisa? Ini bukanlah pesan yang bisa ditulis dalam Mail! Tetapi aku akan coba memenuhi pesan itu...

Aku menempatkan 2 pokemon itu pada slot pertama dan kedua, lalu mengaktifkan VS Seeker untuk melawan pasangan Student and Teacher yang berada disana...

Aku mengecek moveset BrEeZy dan terkejut melihatnya:

*[I] [LOVE] [YOU] [FLUTTER~]*

Setelah dengan pasrah memilih aku makin terkejut melihat moveset Flutter:

*[ME] [TOO] [BrEeZy] [BUT~]*

Seketika itu juga Flutter tertukar dengan Remos, dan moveset Remos adalah:







*[SHE'S] [MINE] [YOU] [IDIOT!]*

Aku tahu ke arah mana ini berjalan... Dulu aku pernah menggunakan Flutter dan Remos untuk Breeding dan sekarang...

Remos kembali bertukar dengan Flutter.

Setelah itu moveset BrEeZy dan kembali normal dan aku dengan mudahnya mengalahkan kedua Trainer itu meski dengan alpa beberapa turn dan BrEeZy selalu takut untuk bergerak.

Setelah itu, aku memeriksa keadaan pokemon-pokemon itu dan menemukan Mail baru pada BrEeZy:

*"BrEeZy still likes Flutter!"*

*BrEeZy wants to talk to her again!*

*Another Double Battle!"*

Aku cepat-cepat berjalan ke Utara dan bertemu dengan kru berita... OK!

Sekali lagi, Moveset BrEeZy dan Flutter berubah...

BrEeZy:

*[I] [STILL] [LOVE] [YOU]*

Flutter:

*[SORRY] [REMOS'S] [TO] [JEALOUS]*

Lagi, Flutter tertukar dengan Remos.

Remos:

*[I] [SAID] [SHE'S] [MINE!]*

Aku terkejut begitu melihat pesan "Remos used Fury Swipes!" dan menyerang BrEeZy di sebelahnya... Bagaimana bisa...!?

Setelah beberapa saat, aku memenangkan battle. Aku langsung mengecek BrEeZy...

Party Spritenya dipenuhi dengan luka irisan dan bacokan, ia juga memiliki 1 buah mail.

*"HE DOESN'T DESERVE HER.*

*SHE DESERVES BETTER.*

*SHE DESERVES BREEZY."*





Kemudian, sebuah battle terjadi, dengan BrEeZy sebagai musuhnya. Seperti yang aku takutkan, aku mengeluarkan Remos dengan sendirinya. Aku mencoba untuk memilih move, tapi sia-sia... Battle berjalan dengan sendirinya...

*"BrEeZy used Focus Energy!"*

*"Remos used Fury Swipes! But it failed..."*

*"BrEeZy readies Punishment!"*

Tunggu, PUNISHMENT!?

*"Remos used Swords Dance! But it failed..."*

*"BrEeZy used Punishment!"*

Tiba-tiba layar berubah berubah warna menjadi hitam, yang dilanjutkan dengan flash putih... Lalu layar menunjukkan adegan seperti adegan Nidorino vs Gengar di Firered/Leafgreen. Yang sudah main pasti tahu, kan?

Adegan itu menunjukkan BrEeZy membelah Remos menjadi dua bagian dengan sebuah scythe yang sangat besar. Matanya menunjukkan rasa amukan dan kegilaan... Tragis...

Battlepun berakhir... Kembali ke overworld, di dekatku ada 2 buah sprite yang belum pernah kulihat... Setelah kuperhatikan, rupanya itu adalah sprite dari seekor Shiny Volbeat dan Beautifly. Itu pasti BrEeZy dan Flutter...

*BrEeZy: See? Now you can like me...*

*Flutter: ...*

*BrEeZy: ...? Something wrong?*

*Flutter: Yes... You.*

*BrEeZy: ...!?*

*Flutter: If you think you can get me to like you just by getting rid of these kinds of obstacles, then you don't get how love works.*

*BrEeZy: ... You're... Wrong...*

*Flutter: Am I? Or are you?*

---

*BrEeZy: If I can't love you... nobody can... I'm sorry...*

Kemudian satu lagi adegan tragis, sama seperti yang terjadi pada Remos... Ketika layar sudah kembali ke overworld, sprite dari Flutter telah hilang...

*BrEeZy: .....*

Aku berjalan dan mencoba untuk berinteraksi dengan BrEeZy.





*BrEeZy wants to be left alone.*

Kucoba sekali lagi...

*BrEeZy wants to be alone!*

Sesudah yang kelima kalinya...

*BrEeZy wants to be alone... Forever...*

Setelah itu sprite menghilang... Dan Pokemon yang ada di partyku tinggal tersisa 3...  
Setelah kejadian itu, tiap kali aku bermain aku selalu berbisik...

"Dimana kau, BrEeZy..."

Versi asli:

[http://fyeahpokemoncreepypasta.tumblr.com/post/9864300803/breezy \(neo\)](http://fyeahpokemoncreepypasta.tumblr.com/post/9864300803/breezy (neo))



6/beat

\*\*\*





# COMBAT CLAN

Selamat datang para jawara! Kembali bersama saya, Nightwyvern di Combat Clan. Di rubrik ini, saya akan membagikan set team tiap edisinya. Lengkap dengan penjelasannya. Kalian siap?

## NO RAIN, NO PROBLEM



Spesialisasi tim ini adalah untuk melawan Rain. Tim ini dapat dipakai untuk melawan Sandstorm, tapi tidak akan sebaik Rain. Cocok digunakan saat melawan Balanced Team, namun harus lebih berhati-hati jika melawan Offensive Team.

RO TOM-W



Rotom-Mow @ Leftovers

Trait: Levitate

EVs: 252 SAtk / 4 SDef / 252 Spd

Timid Nature

- Will-O-Wisp
- Hidden Power [Ice]
- Leaf Storm
- Volt Switch

Rotom-M adalah pokemon anti-rain yang sangat bagus. Dia bisa memberikan status bahkan kepada pokemon seperti Ferrothorn dengan Will-o-Wisp. Rotom juga bisa memberikan damage yang cukup serius ke Politoed hanya dengan Volt Switch. Hydro Pump untuk STAB, HP Ice untuk menghadapi Dragon-type. Ice dipilih karena lebih menguntungkan daripada HP Fire yang kurang berguna dalam Rain, dan juga sebagai pertolongan pertama saat bertemu Lum Berry Dragonite. Leaf Storm untuk





OHKO lawan yang lemah terhadap Grass. Rotom-W ini juga digunakan sebagai resistor terhadap Electric-type milik lawan.

### SCIZOR



Scizor (F) @ Choice Band  
Trait: Technician  
EVs: 4 HP / 252 Atk / 252 Spd  
Jolly Nature  
- Bullet Punch  
- U-turn  
- Pursuit  
- Superpower

Scizor, raja di OU. Ya, dia adalah satu-satunya pengguna Priority Move di team ini. Walaupun dalam set ini dia tidak memiliki Defensive Stat yang baik, tapi Scizor ini bisa melewati Speed dari Tyranitar, normal Rotom-W, wall Celebi, bahkan Special Wall Heatran. Semua movenya sudah tidak perlu dijelaskan, dengan Pursuit sebagai perkecualian. Pursuit digunakan untuk memberi salam perpisahan ke spinner lawan (Starmie khususnya) dan Latios/Latias, maupun ke Pokemon lain termasuk mereka yang hanya memiliki sedikit HP.

### JELLICENT



Jellicent (F) @ Leftovers  
Trait: Water Absorb  
EVs: 248 HP / 216 Def / 44 Spd  
Bold Nature  
- Will-o-Wisp

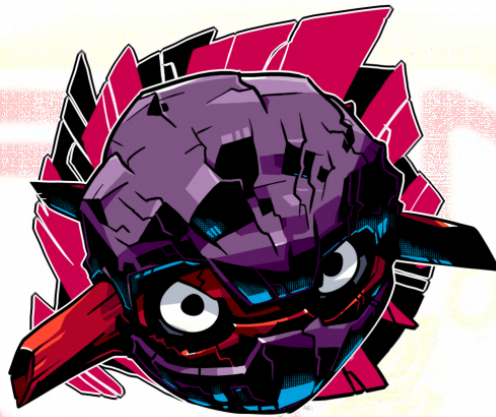




- Surf
- Recover
- Taunt

Jellicent adalah satu-satunya Anti-Spinner di team ini. Taunt dipilih untuk mencegah lawan memasang Entry Hazard, terutama Donphan setelah Rapid Spin-nya digagalkan, maupun melakukan move lain yang tidak menyerang. Will-o-wisp untuk memberi Damage terus-menerus pada lawan, sambil menggunakan recover untuk memulihkan diri.

### FORRETRESS



Forretress (F) @ Leftovers  
Trait: Sturdy  
EVs: 252 HP / 252 Def / 4 SDef  
Relaxed Nature  
- Counter  
- Rapid Spin  
- Volt Switch  
- Spikes

Spinner sekaligus juga Spiker. Forretress ini sedikit spesial karena mempunyai move Counter. Jika lawan berpikir Forretress hanya bisa menahan serangan mereka, lalu mereka melanjutkan dengan Set-Up Move, maka saat mereka menyerang, Sturdy akan mencegah Forretress KO dalam satu serangan, lalu menyerang balik dengan Counter. Volt Switch untuk kabur dengan sedikit prediksi.

### HEATRAN



Heatran @ Leftovers  
Trait: Flash Fire





EVs: 248 HP / 248 SDef / 12 Spd

Calm Nature

IVs: 30 Atk / 30 Def

- Stealth Rock
- Will-O-Wisp
- Fire Blast
- Roar

Heatran, special wall, dan juga berguna sebagai Shuffler. Heatran ini dapat menahan Scald beberapa Pokemon lawan dalam Rain, bahkan bisa menahannya sampai 3 kali. Will-o-Wisp untuk melawan Wall atau Set-Up pokemon, maupun saat memprediksi gerakan lawan. Heatran sangat berguna di tim ini, dan menjadi salah satu anggota dengan peran yang vital.

# POIN

LATIOS



Latios (M) @ Dragon Gem

Trait: Levitate

EVs: 252 Spd / 252 SAtk / 4 HP

Timid Nature

- Draco Meteor
- Surf
- Psyshock
- Hidden Power [Fire]

Saat semua Stall berjalan dengan baik, yang dibutuhkan adalah sentuhan akhir. Latios memberikan mereka, kaum yang kesusahan karena hazard, sebuah serangan terakhir. Tidak khawatir karena Latios tidak memiliki Scarf, karena rekan-rekan Latios juga dapat menahan sebagian besar ancaman terhadap Latios yang kemungkinan Speed-nya ditingkatkan dengan Choice Scarf maupun dengan Nature dan EVs. Dragon Gem digunakan untuk menghancurkan special wall (berkeping-keping), HP Fire untuk Scizor jika mereka menggunakan Pursuit.





### THREATS:



**Jirachi:** Jika wall, dia adalah masalah besar. Dia bisa memberi status seenaknya karena tim ini tidak mempunyai satupun Item/Move yang memulihkan status.

**Breloom:** Spore-nya bisa memberi masalah. Karena team ini tidak punya satupun pemulih status.

**Infernape, Lucario:** Mixed Pokemon, jika Lucario memiliki Crunch, dan Infernape memiliki ThunderPunch, mereka bisa menghabiskan setengah team ini.

**Nidoking:** Walaupun speednya lambat, tapi pokemon ini cukup untuk menghabiskan seluruh team kecuali Latios.

**Dragonite:** Dragon dancena merupakan salah satu masalah besar. Harus bergantung pada Counter Forretress untuk melawannya. (nwy)

\*\*\*







# BERMAIN POKEMON TCG (BAGIAN 1): TEKNIK DASAR PERMAINAN



Selamat pagi, siang, sore, malam, dimanapun teman-teman POINers berada, bersama Afiffz disini. Kali ini saya akan mengajak teman-teman semua untuk bermain Pokemon TCG. Permainan kartu yang pertama kali dirilis pada tahun 1996 ini, sungguh asik untuk dimainkan. Mungkin banyak dari kalian yang mengoleksi kartu-kartu Pokemon namun belum pernah memainkannya karena berpikir bahwa Pokemon TCG sukar untuk dimainkan, dan itu salah. Pokemon TCG sangat mudah dimainkan, mudah untuk dipelajari dan kita bisa menguasainya hanya dalam beberapa menit.

Untuk cepat mahir dalam bermain Pokemon TCG, tentu saja dengan memainkannya langsung. Saya menyarankan teman-teman untuk bermain dahulu Pokemon Trading Card Game di GBC (bisa ditamatkan dalam 1 hari) dan juga bermain Pokemon TCG secara Online yang bisa didownload di [www.pokemontcg.com](http://www.pokemontcg.com). Dalam 2 game tersebut telah dijelaskan dasar-dasar bermain Pokemon TCG yang mudah untuk dipahami.

Tetapi sebelum itu, tidak ada salahnya untuk menyimak dasar-dasar bermain Pokemon TCG yang akan saya jelaskan berikut ini.

## JENIS - JENIS ENERGI





## BAGIAN – BAGIAN DARI KARTU POKEMON



## 3 JENIS KARTU

Ada 3 jenis kartu pada permainan TCG. Yaitu kartu Pokemon, Energi dan Trainer.

### a. Kartu Pokemon

Kita mengenal kartu Basic, Stage 1 (evolusi pertama) dan Stage 2 (evolusi kedua) dalam kartu Pokemon. Sehingga jika kita ingin memainkan Unfezant tentu saja kita harus memainkan Pidove dahulu lalu mengevolusikannya ke Tranquill dan setelah itu bisa kita evolusikan ke Unfezant. Minimal giliran yang dibutuhkan untuk sampai ke Stage 2 (evolusi akhir) adalah 3 giliran, tentu saja jika kartu-kartu yang kita butuhkan tersebut tersedia di tangan kita.



Dalam kartu Pokemon terdapat informasi mengenai jumlah kartu energi yang dibutuhkan untuk menyerang, efek serangan, kelemahan Pokemon dan jumlah kartu energi yang dikorbankan untuk mundur, lalu bertukar tempat oleh Pokemon Cadangan.

### b. Kartu Energi

Pokemon tidak dapat menyerang tanpa cukup energi. Sesuaikan jumlah kartu energi untuk bisa melakukan serangan. Dalam satu giliran hanya bisa meletakkan satu energi pada Pokemon. Namun kita bisa meletakkan lebih dari satu jika terdapat efek kartu yang mampu menambah energi.





Kita lihat kartu Archeops, yang membutuhkan 3 energi, 2 Fighting dan 1 Colorless. Jika dalam kartu Pokemon terdapat tanda bintang/Colorless, itu berarti kita bisa menggunakan kartu energi apapun untuk melengkapi kebutuhan kartu energi. Misalnya setelah kita meletakkan 2 kartu Fighting pada Archeops, kita bisa menggunakan kartu Grass untuk melengkapi energi serangan, tidak harus kartu Colorless atau kartu Fighting.

### c. Kartu Trainer

Kartu Trainer merupakan kartu pendukung, yang terdiri atas tiga jenis yaitu kartu Item, kartu Supporter dan kartu Stadium. Dalam satu giliran, kartu Item tidak memiliki batasan dalam penggunaan dengan kata lain jika kita memiliki 3 kartu Item, kita bisa menggunakan semua kartu tersebut dalam 1 giliran. Namun tidak dengan kartu Supporter dan Stadium, yang mana dalam satu giliran hanya boleh menggunakan kartu jenis ini satu kali saja.



## MEMBUAT DECK DASAR

Setiap deck harus memiliki jumlah TEPAT 60 kartu, tidak boleh 59 atau kurang maupun 61 atau lebih dari 60 kartu. Susunan dasar yang bisa digunakan adalah:

- 20 kartu Pokemon
- 15-20 kartu Energi
- 20-25 kartu Trainer

Susunan 60 kartu dengan perbandingan 20:20:20 adalah jumlah yang paling seimbang. Untuk jumlah kartu Energi dan Trainer bisa kita sesuaikan. Namun kebanyakan pemain TCG menyarankan penggunaan





perbandingan 20:15:25 atau 20:18:22. Perbedaan tersebut didasarkan atas keberadaan jenis-jenis kartu Trainer yang kita miliki untuk mendukung deck kita.

## TATA LETAK KARTU DALAM PERMAINAN

### Hand

Pada wai permainan setiap pemain mengambil 7 kartu. Tidak ada batasan jumlah kartu di tangan seperti permainan TCG lainnya.

### Prize Cards

Letakkan 6 kartu dari deck secara acak setelah mengocok kartu di sebelah kiri secara tertutup. Kedua pemain tidak boleh tahu kartu Hadiah sejak dimulai permainan. Ketika kalian mengalahkan (Knock Out) Pokemon lawan, kita bisa mengambil salah satu kartu dari sini. Pemain yang berhasil mendapatkan semua kartu Hadiah, dialah yang menang.

### In Play

Terdapat 2 baris dalam permainan. Pokemon Aktif dan Pokemon Cadangan



### Deck

Setiap pemain memulai permainan dengan jumlah tepat 60 kartu dalam Deck.

### Discard Pile

Kartu-kartu yang keluar dari permainan seperti kartu Pokemon yang dikalahkan beserta energinya, juga kartu Trainer yang telah dipakai diletakkan di sini.

### Active Pokémon

Baris paling atas adalah Pokemon Aktif. Tiap pemain harus memiliki 1 Aktif Pokemon saat memulai permainan. Jika lawan tidak punya Pokemon lagi untuk dimainkan, kita yang menang.

### Bench

Baris paling bawah adalah Pokemon Cadangan. Setiap pemain boleh menaruh dan memiliki 5 Pokemon Cadangan dalam satu giliran. Jika Pokemon Aktif kalah, kita bisa memilih salah satu Pokemon Cadangan.

## 4 CARA UNTUK DAPAT MEMENANGKAN PERMAINAN

- Mengambil semua kartu Hadiah (Prize) kita dengan mengalahkan (*knocking out*) 6 Pokemon lawan.
- Lawan tidak punya Pokemon cadangan (benched Pokemon) setelah kita mengalahkan Pokemon aktifnya.
- Lawan kita kehabisan kartu untuk diambil.
- Lawan kita menyerah.

## MEMULAI PERMAINAN

1. Dalam pertandingan terutama dalam turnamen, berjabat tangan dengan lawan adalah hal yang pertama harus kita lakukan sebagai lambang permainan yang sportif.
2. Mengocok kartu, lalu mengambil 7 kartu dari deck.





3. Memeriksa apakah ada kartu Basic Pokemon.

*Bagaimana jika kita tidak memiliki kartu Basic saat mengambil kartu?*

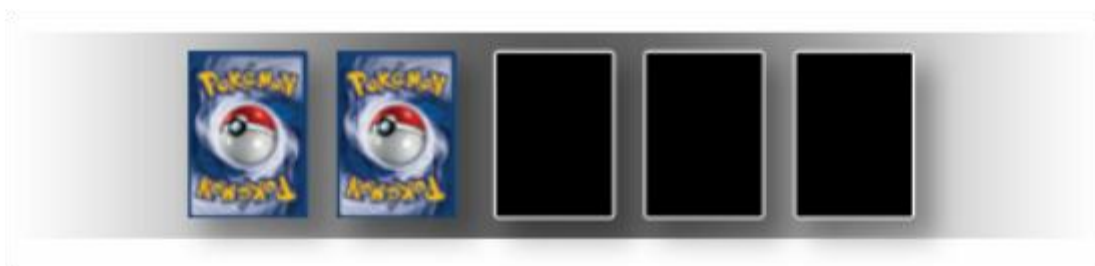
Perlihatkan semua kartu di tangan kepada lawan kalian. Kembalikan kartu-kartu tersebut ke dalam deck, kocok ulang deck, lalu ambil 7 kartu lagi. Jika tetap tidak ada kartu Basic, ulangi terus. Tiap kali mengubah kartu di tangan kita karena tidak adanya kartu Basic, maka lawan berhak mengambil satu kartu pada decknya.



4. Meletakkan Pokemon Aktif secara tertutup.



5. Meletakkan Pokemon Cadangan yang ingin kita gunakan secara tertutup, maksimal 5 kartu.



6. Meletakkan 6 kartu secara tertutup pada zona kartu Hadiah (Prize cards). Tiap pemain tidak boleh mengetahui kartu-kartu tersebut.





7. Menentukan giliran dengan melempar koin. Pemenang lempar koin mendapat giliran pertama untuk bermain.

8. Tiap pemain, membuka semua kartu Pokemon Aktif dan Cadangan. Permainan pun dimulai!

## TAHAP - TAHAP DALAM PERMAINAN

Setelah membaca semua dasar-dasar permainan yang sudah dijelaskan di atas, itu berarti kita sudah siap untuk permainan perdana, berikut adalah rangkumannya:

1. Tahap persiapan.

2. Mengambil satu kartu dari deck.

3. Tahap-tahap dasar, lakukan sesuai urutan:

a. Menaruh Basic Pokemon pada zona Cadangan (sebanyak yang kalian mau, maksimal 5 Pokemon).

b. Mengevolusikan Pokemon yang tersedia (sebanyak yang kalian mau).

c. Meletakkan kartu energi dari tangan pada salah satu Pokemon (satu kali tiap giliran).

d. Memainkan kartu Trainer (kartu jenis Item tanpa ada batasan, kecuali kartu Supporter dan Stadium yang hanya bisa dipakai satu kali tiap giliran).

e. Menggunakan Ability (sebanyak yang kita mau sesuai deskripsi pada kartu Pokemon)

f. Pokemon Aktif kita mundur dengan mengorbankan energi yang dibutuhkan, bertukar tempat dengan Pokemon Cadangan (satu kali tiap giliran)

4. Menyerang, lalu mengakhiri giliran.

Demikian yang bisa saya sampaikan pada kesempatan kali ini. Nantikan Bagian 2 yang akan membahas tentang teknik-teknik dalam menyerang, ability, kondisi khusus, dan lain sebagainya! Sampai jumpa!

Sumber bacaan: Rulebook Pokemon TCG - [www.pokemontcg.com](http://www.pokemontcg.com) (afz)





## BONUS!



Download Pokemon TCG — GBC di:

<http://pokemonindonesia.weebly.com/game-gameboy-color.html>

atau [klik disini](#) (130 KB)

Download Pokemon TCG - ONLINE:

<http://www.pokemontcg.com/download> (220.9 MB)

\*\*\*





# TELEPORT TILES

Wew, akhirnya kita ketemu lagi di edisi kedua ini. Ehm... , baiklah tanpa basa — basi mari kita mulai edisi kedua ini dengan penuh semangat!!! Yosh!!! Kalian siap dengan Teleport lagi??? Siapin kamera kalian!!! Karena tempat yang akan kita kunjungi lebih Wow!!! Apa itu Wow?? Pasti Mill-o-Wisp dongz ~ #LawakanGagal . Baiklah kalau gitu, Teleport akan dimulai sekarang !!!



Edisi ke-2



= Wahabi used Teleport =

Teleportasi 1

*Official Pokemon Channel ( Youtube )*



Setelah kemarin kita membahas Website-nya, sekarang kita akan Teleport ke YouTube Channel-nya. Di sini kalian bisa menonton video Pokemon terbaru yang sudah pasti resmi dan ajib. Kalian bisa mengikuti channel ini untuk tetap mendapatkan update Pokemon terbaru.







## Teleportasi 2

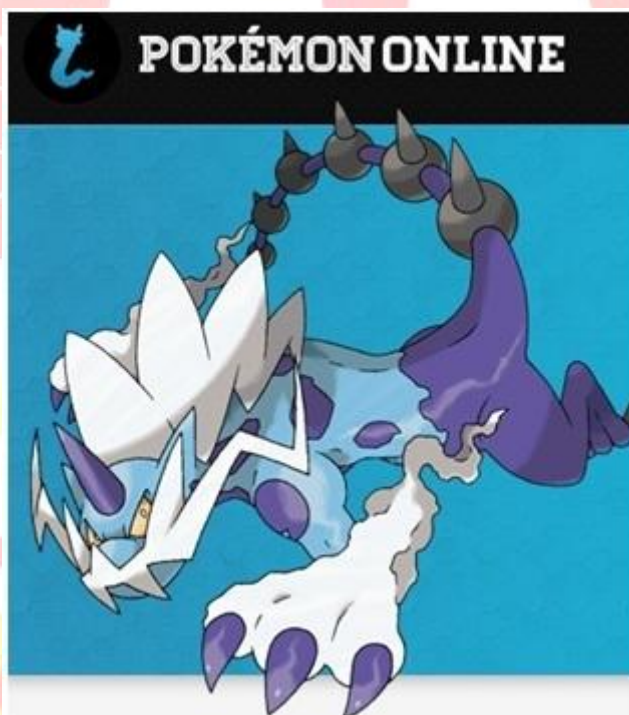
### *Official Pokemon Twitter*



Sekarang kita ke Twitter ~ Bagi kalian yang mempunyai akun Twitter ( saya nggak punya ) kalian bisa mem-follow-nya. Walaupun saya nggak ngerti Twitter, tapi kalian bisa mendapatkan update terbaru Pokemon meski kalian main di Twitter ( Hubungannya apa mas? )

## Teleportasi 3

### *Pokemon Online*



Yoy! Bagi kalian Competitive Battler kalian (pasti?) mengunjungi situs ini terlebih dahulu. Ya iyalah, untuk download PO (Pokemon Online). Di sini kalian bisa mendownload PO versi terbaru, atau update seputar Competitive Battle. Bagi kalian yang belum main PO, kalian harus coba!!!





## Teleportasi 4

### *Pokemon Indonesia Strategy*



Nggak sedap kalau nggak membahas yang di Indonesia. Yosh! Blog milik bang Shedley yang juga merupakan salah satu anggota redaksi ini adalah blog Competitive pertama di Dunia Indonesia. Meskipun udah jarang update karena sedang sibuk dengan dunia pendidikan, namun masih banyak artikel lama di gudang untuk dibaca-baca lagi. Bahasanya juga gak monoton, pokoknya Jos Gandos deh!!!

Baiklah kayaknya PP saya tinggal 1 untuk balik, jadi kencangkan sabuk pengaman kalian.

Sampai bertemu lagi di edisi ketiga, kawan!!! (wah)

= Wahabi used Teleport =

\*\*\*





# ᧘᧙᧚᧛ ᧜᧝᧞᧟᧠᧡᧢᧣᧤

## Pimpinan Redaksi

- afiffz [FB]
- bagazkarap [FB]
- danielshedley [FB]
- dilgolnar [FB]
- nightwyvern [FB]
- psychup [FB]

## Penasehat

- L. Maulana

## Editor

- rice2025 [FB]

## Ilustrator

- abusorugia [FB]
- rikukawazu [FB]

## Kontributor

- argaketchum [FB]
- justitian [FB]
- raizone [FB]
- kurobarachan [FB]
- ilhamwahabi [FB]

## Alamat Redaksi

[Pokémon Indonesia](#)

Pokemon Indonesia Magazine

Edisi 002, Juni 2013

<http://pokemonindonesia.weebly.com>

