

Entrenando a fondo



Índice

Efectividades: relaciones entre los tipos.

Definición de Stat: concepto básico que emplearemos.

Stats Base: qué es un Stat Base y qué significa.

IV: qué es un IV y su relevancia en el pokémon.

EV: qué es un EV y cómo utilizarlo.

Naturalezas: qué efecto tienen las naturalezas en el pokémon.

Stats Finales: cómo averiguar los stats finales del pokémon.

Para redactar este tutorial se ha empleado la versión Pokémon Perla para DS y el [Pokélab](#).

Efectividades

En los juegos de pokémon hay varios “tipos”:

fuego, planta, agua, eléctrico, normal, volador, roca, tierra, bicho, veneno, psíquico, lucha, hielo, fantasma, siniestro, acero y dragón.

Dicho eso, cada tipo tiene su ventaja frente a otros, y por ende, sus desventajas:

Tipo del Ataque

	FUEGO	PLANTA	AGUA	ELECT.	NORMAL	VOLAD.	ROCA	TIERRA	BICHO	VENENO	PSIQ.	LUCHA	HIELO	FANT.	SINIE.	ACERO	DRAGÓN
FUEGO	-	-	+				+	+	-					-			-
PLANTA	+	-	-	-		+		-	+	+			+				
AGUA	-		-	+									-				-
ELECT.				-				+									-
NORMAL												+		0			
VOLAD.		-		+			+	0	-			-	+				
ROCA	-		+		-	-		+		-		+					+
TIERRA			+	0			-			-			+				
BICHO	+	-				+	+	-				-					
VENENO		-						+	-	-	+	-					
PSIQ.									+		-	-		+	+		
LUCHA						+	-		-	+					-		
HIELO	+						+					+	-				+
FANT.					0				-	-		0		+	+		
SINIE.									+		0	+		-	-		
ACERO	+	-			-	-	-	+	-	0	-	+	-	-	-	-	-
DRAGÓN	-	-	-	-									+				+

Dependiendo de la **efectividad**, el ataque se multiplicará por:

- x0 si no afecta (gris oscuro).
- x1/2 si es poco eficaz (morado).
- x2 si es muy eficaz (verde).
- x1 Cualquier otro caso, será normal.

Definición de Stat

Cada pokémon posee 6 datos principales, que son:

PS, ataque, defensa, velocidad, ataque especial y defensa especial.

- PS (Puntos de Salud):** Indican la vida del pokémon. Cuando llega a 0, cae debilitado.
- Ataque:** indica la fuerza que tiene el pokémon a la hora de realizar movimientos físicos.
- Defensa:** indica la resistencia que tiene el pokémon ante movimientos físicos.
- Velocidad:** indica la velocidad del pokémon. Más adelante veremos qué efecto tiene en batalla.
- Ataque Especial:** indica la fuerza que tiene el pokémon a la hora de realizar movimientos especiales.
- Defensa Especial:** indica la resistencia que tiene el pokémon ante movimientos especiales.



HABIL. POKÉMON	
PALKIA Nu. 54	PS 211/211
	Ataque 126
	Defensa 129
	At. Esp. 224
	Def. Esp. 150
	Veloc. 142
Objeto	Habilidad. Presión
Lustresfera	Hace que los PP del rival se acaben antes.

De ahora en adelante los llamaremos **stats principales** o **stats** para abreviar. Marcarán la diferencia entre un pokémon veloz y uno lento; uno con mucha vida y otro con poca, etc...

Stats Base

Los pokémon se diferencian unos de otros no solo por su aspecto, tipos o habilidades, sino por sus **stats base**. Es lo que nos va a decir cuántos PS tendrá el pokémon, o cuánto ataque o velocidad a diferencia de otro pokémon. Por ejemplo, Blissey tiene muchísima más vida que Dugtrio porque sus stats base de PS son 255 y 35 respectivamente.

Pokédex - #242 Blissey

Archivo Pokémon

Nombre: Blissey

Tipos: **NORMAL**

Sexo: 100% hembra

Localización

Habilidades:

Estrategia

Otros datos:

Altura: 1.5 m	Experiencia: 255
Peso: 46.8 kg	Rareza: 30
Crecimiento: rápido	Felicidad: 140
Pasos Huevo: 5120	Color: rosa

Movimientos:

<input type="button" value="Nivel"/>	<input type="button" value="MT/MO"/>
<input type="button" value="Huevo"/>	<input type="button" value="Tutor"/>

Grupos huevo:

<input type="button" value="hada"/>
<input type="button" value="[Ninguno]"/>

Stats:

	Base:	Máximo:	EV:
PS:	255	714	3
Ataque:	10	130	0
Defensa:	10	130	0
Velocidad:	55	229	0
At. Esp.:	75	273	0
Def. Esp.:	135	405	0
Total:	540	1881	3

Pokédex - #051 Dugtrio

Archivo Pokémon

Nombre: Dugtrio

Tipos: **TIERRA**

Sexo: 50% hembra / 50% macho



Localización

Habilidades:

Estrategia

Movimientos:

Nivel	MT/MO
Huevo	Tutor

Otros datos:

Altura: 0.7 m	Experiencia: 153
Peso: 33.3 kg	Rareza: 50
Crecimiento: normal	Felicidad: 70
Pasos Huevo: 5120	Color: marrón

Grupos huevo:

Stats:

	Base:	Máximo:	EV:
PS:	35 	274	0
Ataque:	80 	284	0
Defensa:	50 	218	0
Velocidad:	120 	372	2
At. Esp.:	50 	218	0
Def. Esp.:	70 	262	0
Total:	405	1628	2

Genes (IV)

Cuando un pokémon nace (incluidos los salvajes), el juego le otorga una cantidad de IV *aleatoriamente**. Cada stat puede tener desde 0 hasta 31 IV (ocupan 5 bits cada uno). Para ver el efecto que tienen los IV en el pokémon, veamos un ejemplo contrastando dos pokémon de la misma especie (por ejemplo, dos totodile):

Stats Finales - #158 Totodile

Pokémon: Totodile

Nivel: 100

Naturaleza: activa

Poder Oculto:
Poder Base: 30
Tipo: LUCHA

	Base:	IV:	EV:	Final:
PS:	50	0	0	210
Ataque:	65	0	0	135
Defensa:	64	0	0	119
Velocidad:	43	0	0	100
At. Esp.:	44	0	0	93
Def. Esp.:	48	0	0	101

Stats Finales - #158 Totodile

Pokémon: Totodile

Nivel: 100

Naturaleza: activa

Poder Oculto:
Poder Base: 70
Tipo: SIMIE.

	Base:	IV:	EV:	Final:
PS:	50	31	0	241
Ataque:	65	31	0	166
Defensa:	64	31	0	147
Velocidad:	43	31	0	134
At. Esp.:	44	31	0	124
Def. Esp.:	48	31	0	132

La diferencia entre los stats al llegar al nivel 100 es considerable.

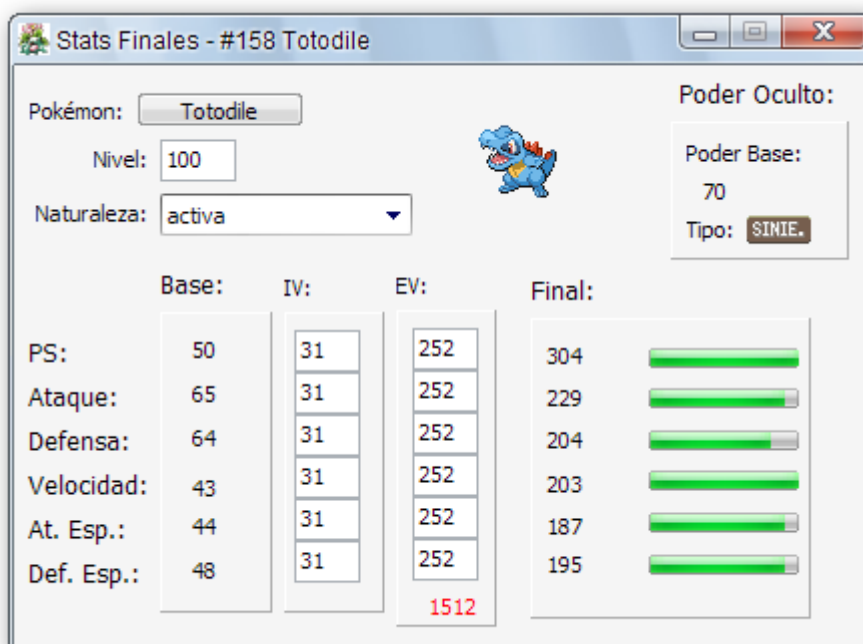
Valores de Esfuerzo (EV)

Cada stat, además de poseer una cantidad de IV, también hay otro valor llamado **EV** (del inglés *effort value* o valor de esfuerzo). Éste varía entre 0 y 255. A su vez, entre los 6 stats del pokémon no se puede superar la suma de 510 EV.

$$\text{Esfuerzo} = \text{nivel} \times \text{EV} / 400$$

*Esfuerzo y los EV no son lo mismo.

Para ver su efecto en el resultado final del pokémon, cuando éste alcance el nivel 100 tendrá $\text{EV} / 4$ **puntos de esfuerzo** más en el stat correspondiente respecto a otro que no tenga ningún EV.



	Base:	IV:	EV:	Final:
PS:	50	31	252	304
Ataque:	65	31	252	229
Defensa:	64	31	252	204
Velocidad:	43	31	252	203
At. Esp.:	44	31	252	187
Def. Esp.:	48	31	252	195
			1512	

Es aconsejable repartir los EV de 4 en 4 ya que solo se suma el cociente, y el resto se ignora. Por eso si le damos EV al pokémon, mejor que sea múltiplo de 4 para no perder EV.

Un ejemplo:

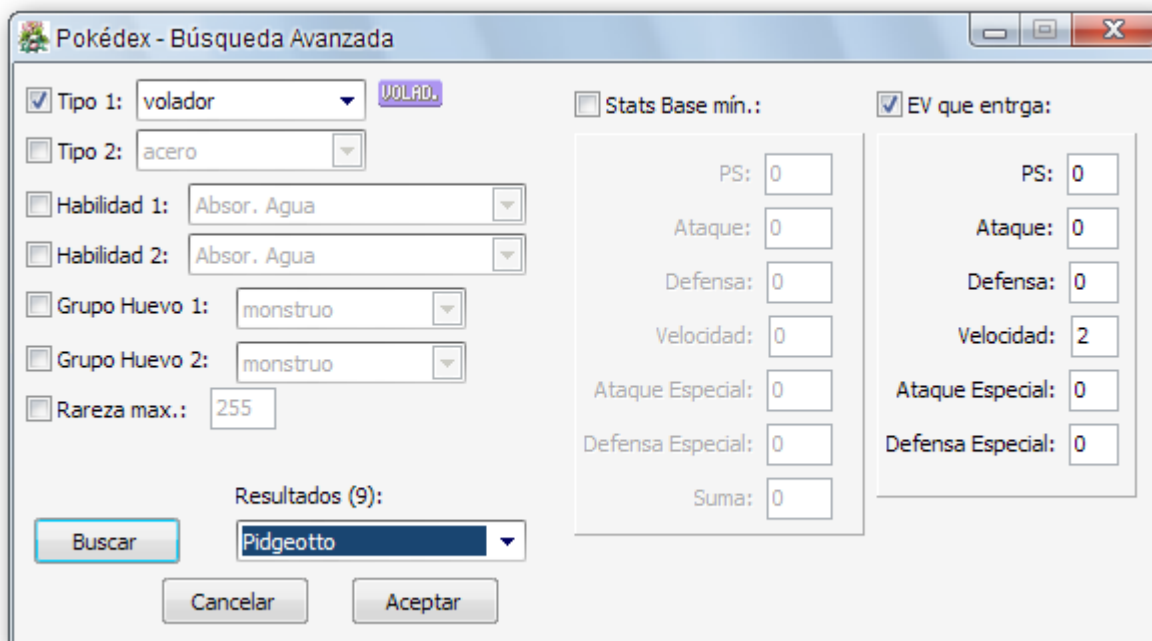
Tenemos dos Alakazam; el primero con 252 EV en ataque especial y el otro con 100:

El primero Alakazam tendrá $252 \text{ DIV } 4 = 63$ puntos de esfuerzo, y el segundo $100 \text{ DIV } 4 = 25$ puntos de esfuerzo. Esto es que en el nivel 100, el primer Alakazam tendrá $63 - 25 = 38$ puntos más de ataque especial.

– ¿Cómo consigo los EV?







Combate:

Cada vez que venzas un pokémon, todos y cada uno de los pokémon que reciben experiencia también están obteniendo EV. Cada especie de pokémon entrega una cantidad determinada de EV para un stat concreto. Podéis buscar los pokémon que entreguen los EV que queráis con la función Búsqueda Avanzada de la Calculadora Pokémon.



Vitaminas:

Cada una de ellas aumenta 10 EV en el stat correspondiente, con la única restricción de que estas vitaminas no podrán subir los EV más allá de 100. A partir de ahí, solo podrás aumentar los EV con combates.

-  Más PS: PS
-  Proteína: Ataque
-  Hierro: Defensa
-  Carburante: Velocidad
-  Calcio: Ataque Especial
-  Zinc: Defensa Especial

Repartir Experiencia:



Todo pokémon que lleve equipado este objeto, además de ganar experiencia, también conseguirá los EV correspondientes. Si un pokémon vencido entrega 2 EV en PS y todos tus pokémon llevan este objeto equipado, todos ellos ganarán 2 EV en PS. Es una enorme ventaja para entrenar varios pokémon a la vez.

Pokérus: 

Es beneficioso para el infectado, ya que hace que los EV que gane en combate se dupliquen. Aunque se cure del pokérus, su efecto permanece.

Vestidura / Brazal Firme:

Al equiparlo en un pokémon, los EV que gane mediante un combate se duplicarán. A cambio, mientras lo lleve puesto, su velocidad se reduce un poco.

Objetos de Entrenamiento:

Se trata de 6 objetos distintos que al equiparlos, aumentan en 4 los EV ganados de un determinado stat. A cambio, reducen un poco la velocidad mientras lo lleve puesto. Se trata de los siguientes objetos:

- . **Pesa Recia:** aumenta en 4 los EV de PS ganados en batalla.
- . **Brazal Recio:** aumenta en 4 los EV de Ataque ganados en batalla.
- . **Cinto Recio:** aumenta en 4 los EV de Defensa ganados en batalla.
- . **Franja Recia:** aumenta en 4 los EV de Velocidad ganados en batalla.
- . **Lente Recia:** aumenta en 4 los EV de At. Esp. ganados en batalla.
- . **Banda Recia:** aumenta en 4 los EV de Def. Esp. ganados en batalla.

Combinando Pokérus y objetos de entrenamiento:

Es posible acumular el beneficio del pokérus y el de los objetos de entrenamiento. De esta forma, se hace considerablemente más rápido.

Para ver cuántos EV entrega un pokémon juntando lo anteriormente dicho, podéis utilizar la Calculadora de EV, en el menú “Calculadoras” de la Calculadora Pokémon.



Naturalezas

Todo pokémon desde las ediciones de GBA tiene una naturaleza que caracteriza su crecimiento. El stat que favorece crecerá x1.1 (110%) más de lo normal, y el que desfavorece crecerá tan solo x0.9 (90%).

	+ Ataque	+ Defensa	+ Velocidad	+ At. Especial	+ Def. Especial
- Ataque	Fuerte	Osada	Miedosa	Modesta	Serena
- Defensa	Huraña	Dócil	Activa	Afable	Amable
- Velocidad	Audaz	Plácida	Seria	Mansa	Grosera
- At. Especial	Firme	Agitada	Alegre	Tímida	Cauta
- Def. Especial	Pícara	Floja	Ingenua	Alocada	Rara

+ Ataque.

Huraña / Lonely: -Defensa

Firme / Adamant: -Ataque Especial

Pícara / Naughty: -Defensa Especial

Audaz / Brave: -Velocidad

+ Defensa.

Osada / Bold: -Ataque

Agitada / Impish: -Ataque Especial

Floja / Lax: -Defensa Especial

Plácida / Relaxed: -Velocidad

+ Vel.

Miedosa / Timid: -Ataque

Activa / Hasty: -Defensa

Alegre / Jolly: -Ataque Especial

Ingenua / Naive: -Defensa especial

+ At. Esp.

Modesta / Modest: -Ataque

Afable / Mild: -Defensa

Alocada / Rash: -Defensa Especial

Mansa / Quiet: -Velocidad

+ Def. Esp.

Serena / Calm: -Ataque

Amable / Gentle: -Defensa

Cauta / Careful: -Ataque Especial

Grosera / Sassy: -Velocidad

Sin efecto.

Fuerte / Hardy

Dócil / Docile

Seria / Serious

Tímida / Bashful

Rara / Quirky

Stats Finales

Para conocer los **stats finales** de un pokémon, necesitaremos conocer los siguientes datos:
nivel, naturaleza, stats base, IV y EV.

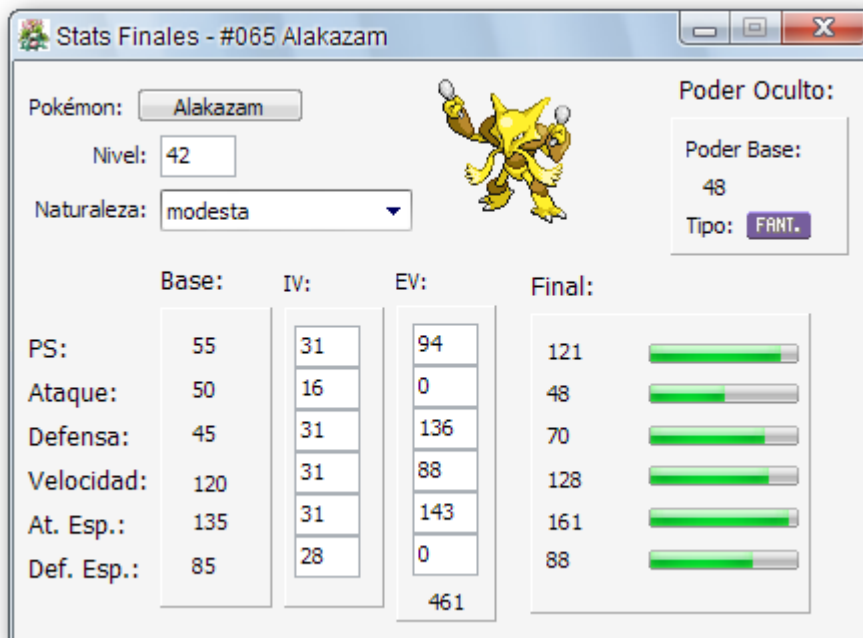
$$\text{Esfuerzo} = \text{nivel} \times \text{EV} / 400$$

Para los PS:

$$\text{PS Final} = (\text{Nivel} / 100 \times ((\text{Stat Base} \times 2) + \text{IV})) + \text{Esfuerzo} + \text{Nivel} + 10$$

Para el resto de los stats:

$$\text{Stat Final} = (5 + (\text{Nivel} / 100 \times ((\text{Stat Base} \times 2) + \text{IV})) + \text{Esfuerzo}) \times \text{Naturaleza}$$



Stats Finales - #065 Alakazam

Pokémon: Alakazam

Nivel: 42

Naturaleza: modesta

Poder Oculto: Poder Base: 48, Tipo: FANT.

	Base:	IV:	EV:	Final:
PS:	55	31	94	121
Ataque:	50	16	0	48
Defensa:	45	31	136	70
Velocidad:	120	31	88	128
At. Esp.:	135	31	143	161
Def. Esp.:	85	28	0	88
			461	



HABIL. POKÉMON

ALAKAZAM No. 42

PS 121/121

Ataque	48
Defensa	70
At. Esp.	161
Def. Esp.	88
Veloc.	128

Habilidad: Foco Interno

Objeto: Ninguno

Evita el retroceso.

Y estos stats son los que podemos ver en el menú "Estado → Habil. Pokémon" del juego. Lo que vemos en nuestra DS no son más que resultados de cálculos internos que no se nos muestra, pero que están ahí, y su conocimiento es lo que distingue un buen entrenador de uno no tan bueno.