

www.legendarypokemon.net

Το **Legendary Pokémon** είναι το πρώτο και μοναδικό, μεγάλο αγγλικό/ελληνικό site για τα Pokémon. Ξεκίνησε το 2001 και από τότε καλύπτει αδιάκοπα κάθε πτυχή του φαινομένου Pokémon, αν και η εξειδίκευσή μας είναι τα videogames.

Ένα πλήρως ενημερωμένο Pokédex (ακόμα και το γνωστό Serebii.net χρησιμοποιεί την βάση του δικού μας), εύχρηστοi calculators, πρωτότυπα άρθρα, αναλυτικοί οδηγοί, διαρκής ενημέρωση και άμεση υποστήριξη καθώς και μια δεμένη διεθνής κοινότητα στο forum μας είναι μόνο μερικά απο τα στοιχεία που μας χαρακτηρίζουν.

Ελάτε και εσείς στην παρέα μας!



Ο παρών οδηγός εκπαίδευσης Pokémon ισχύει για τις εκδόσεις Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed, LeafGreen καθώς και για τα Pokémon Colosseum και Pokémon XD. Τα κείμενα έχουν γραφτεί και μεταφραστεί απο τους υπεύθυνους του Legendary Pokémon, τους Arty2, Eraleas και Blue με σκοπό την διευκόλυνση των ελλήνων παιχτών. Ο σκοπός αυτού του εντύπου δεν είναι κερδοσκοπικός.

Το σήμα Pokémon και οι σχετικοί χαρακτήρες είναι ©1995-2007 Nintendo, Creatures, Gamefreak και ©2002-2007 Pokémon Inc.

Το Legendary Pokémon είναι ένα ανεπίσημο, μη κερδοσκοπικό website, μη συνεργαζόμενο με οποιαδήποτε απο τις παραπάνω εταιρίες με οποιοδήποτε τρόπο.

©2007 Ηρακλής Παπαθεοδώρου a.k.a Arty2
legendarypokemon@gmail.com

Οδηγός Εκπαίδευσης

POKÉMON



www.legendarypokemon.net

Στατιστικά και εκπαίδευση

Σε αυτό το τμήμα του οδηγού μπορείτε να βρείτε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να καταλάβετε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού που έχουν να κάνουν με τα στατιστικά, την ανάπτυξη και την εκπαίδευση των Pokéμον.

Εμφανή στατιστικά

Κάθε Pokéμον έχει έξι εμφανή στατιστικά: Hit Points (HP), Attack, Defence, Special Attack (Sp. Atk), Special Defence (Sp. Def) και Speed. Αυτά τα στατιστικά δείχνουν τη δύναμη του Pokéμον. Τα Hit Points αντιπροσωπεύουν την ποσότητα της ζημιάς που μπορεί να αντέξει ένα Pokéμον. Όταν τα Hit Points του φτάσουν στο μηδέν, το Pokéμον λιποθυμεί. Το Attack αντιπροσωπεύει τη δύναμη ενός Pokéμον όταν χρησιμοποιεί φυσικές επιθέσεις (physical attacks: Normal, Fighting, Poison, Ground, Rock, Bug, Flying, Ghost, Steel) ενώ το Special Attack κάνει το ίδιο αλλά για τις ειδικές επιθέσεις (special attacks: Psychic, Water, Fire, Ice, Grass, Electric, Dragon, Dark). Το Defence αντιπροσωπεύει τη δύναμη ενός Pokéμον όταν αμύνεται σε φυσικές επιθέσεις ενώ το Special Defence κάνει το ίδιο αλλά για τις ειδικές επιθέσεις. Το Speed αντιπροσωπεύει την ταχύτητα ενός Pokéμον στη μάχη και στις παραπάνω περιπτώσεις καθορίζει ποιος επιτίθεται πρώτος. Συνεχίστε να διαβάζετε για περισσότερα σχετικά με το τι επηρεάζει την ανάπτυξή τους. Υπάρχουν επίσης δύο στατιστικά μόνο για τις μάχες, το Accuracy και το Evasion, που επηρεάζονται μόνο από κινήσεις και ιδιότητες (abilities) και δεν μπορούν να αυξηθούν με την εκπαίδευση ενός Pokéμον.

Επίπεδο

Τα Pokéμον έχουν επίπεδα (levels) που δείχνουν πόσο πολύ έχουν εκπαιδευτεί (όχι πόσο καλά όμως). Καθώς το Pokéμον σας παίρνει εμπειρία, το επίπεδό του θα μεγαλώνει. Το χαμηλότερο επίπεδο στο οποίο μπορείτε να βρείτε ένα Pokéμον είναι το 2. Τα Pokéμον που προέρχονται από αβγά είναι επιπέδου 5 και το ανώτατο επίπεδο που μπορεί να φτάσει ένα Pokéμον είναι το 100. Κάθε φορά που ένα Pokéμον αλλάζει επίπεδο, παίρνει μια μικρή αύξηση στα στατιστικά του. Εκτός από τις μάχες, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μια Rare Candy για να αυξήσετε το επίπεδο ενός Pokéμον κατά 1. Παρ' όλα αυτά τα να χρησιμοποιείτε πολλές Rare Candies για να αυξήσετε το επίπεδο ενός Pokéμον δεν είναι και τόσο καλή ιδέα, επειδή οι Rare Candies δεν δίνουν Effort Points. Τέλος, αν για κάποιο λόγο το Pokéμον σας έχει φτάσει το επίπεδο 100 και δεν έχει πάρει Effort Ribbon, κάντε το να πολεμήσει πολλές φορές και μετά αποθηκεύστε το μέσα στο PC και ξαναπάρτε το. Θα παρατηρήσετε μια μικρή αύξηση σε μερικά στατιστικά. Αυτό λέγεται "The Box Trick".

Βασικά Στατιστικά

Base Stats, ή Βασικά Στατιστικά ή Βασικές Τιμές είναι οι σταθερές, βασικές στατιστικές τιμές που καθορίζουν τη δύναμη κάποιου είδους Pokéμον. Κάθε είδος Pokéμον έχει το δικό του, διαφορετικό σετ Βασικών Στατιστικών. Επίσης, όσο μεγαλύτερο είναι το Base Stat, τόσο μεγαλύτερο θα είναι το τελικό στατιστικό για αυτό το Pokéμον. Για παράδειγμα, το Base Stat του Pikachu για το Attack του είναι 55 και για το Special Attack του είναι 50, έτσι ένα μη εκπαιδευμένο Pikachu τις περισσότερες φορές θα έχει Attack μεγαλύτερο από το Special Attack του. Τα Base Stats επίσης εξηγούν το δυναμικό διαφορετικών ειδών. Για παράδειγμα, ένα Gardevoir έχει ένα Special Attack Base Stat 125, ενώ το Metagross έχει ένα Base Stat 95 για την Special Attack του. Αυτό σημαίνει ότι ένα Gardevoir θα έχει μεγαλύτερο αποτέλεσμα όταν χρησιμοποιεί ειδικές επιθέσεις (όπως Psychic) από το Metagross.

Ατομικές Τιμές

Τα Individual Values (ατομικές τιμές) ή IVs για συντομία είναι με απλά λόγια οι δυνατότητες ενός Pokéμον. Τα IVs στην Advanced Generation έχουν 32 πιθανές τιμές: 0 είναι το μικρότερο IV που μπορεί να έχει ένα stat και 31 είναι το μεγαλύτερο. Τα IVs δημιουργούνται τυχαία την ώρα που συναντάται ένα Pokéμον ή κατά τη δημιουργία ενός αυγού (όχι την εκκόλαυση). Τα IVs ενός

www.legendarypokemon.net

Pokéμον είναι σταθερά και δεν υπάρχει κανένας τρόπος να τροποποιηθούν. Τα IVs εξαρτώνται από το Pokéμον και όχι από το είδος. Για παράδειγμα μπορείτε να έχετε ένα Pikachu με Attack IV 28, ένα Pikachu με Attack IV 5, ένα Bulbasaur με Attack IV 5 κ.τ.λ . Τα IVs είναι πολύ σημαντικά αφού μπορούν να κάνουν τη διαφορά μεταξύ της νίκης και της ήττας στη μάχη. Για παράδειγμα, ένα Pikachu στο level 100 με IV 28, ουδέτερο nature και 252 Effort Points στο Attack, θα έχει Attack 206, ενώ ένα Pikachu στο level 100 με IV 5, ουδέτερο nature και 252 Effort Points στο Attack θα έχει Attack μόνο 183. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει διαφορά 23 πόντων στο Attack το οποίο μπορεί να είναι κριτικό. Παρ' όλα αυτά, το να πάρετε ένα Pokéμον με IV 31 σε ένα ή περισσότερα στατιστικά είναι πάρα πολύ δύσκολο. Έχετε 1 πιθανότητα στις 32 να πάρετε ένα με IV 31 σε ένα στατιστικό, 1 στις 1.024 να πάρετε max IV σε δύο στατιστικά και 1 πιθανότητα στις 1.073.741.824 να βρείτε ένα Pokéμον με max IV σε όλα τα στατιστικά. Φανερά, ο καλύτερος τρόπος να πάρετε ένα Pokéμον με καλά IVs είναι να φτιάχνετε αυγά, πολλά αυγά, εκτός αν το Pokéμον που θέλετε είναι ουδέτερο ή ένα θρυλικό. Σ' αυτήν την περίπτωση η μόνη σας επιλογή είναι να ψάξετε και να βρείτε το καλύτερο.

Note: Ο υπολογισμός των IVs σε μικρά επίπεδα ίσως προκαλέσει λάθος αποτελέσματα επειδή το παιχνίδι στρογγυλοποιεί τους δεκαδικούς από τα στατιστικά ενός Pokéμον προς τα κάτω.

Φόρμουλα για τον υπολογισμό του HP IV:

$$IV = (((HP - level - 10) * 100) / level) - EP/4 - (base stat * 2)$$

Φόρμουλα για τον υπολογισμό των IVs:

$$IV = (((stat / nature) - 5) * 100 / level) - EP/4 - (base stat * 2)$$

Τιμές Προσπάθειας, Βιταμίνες και ο Pokéerus

Οι Πόντοι Προσπάθειας (Effort Points) ή Battle Experience και οι Τιμές Προσπάθειας (Effort Values), EPs και EVs αντιστοίχως, είναι αυτά που κάνουν τη διαφορά μεταξύ μη εκπαιδευμένων και εκπαιδευμένων Pokéμον. Όλα τα Pokéμον έχουν έξι Effort Values: Hit Points, Attack, Defence, Special Attack, Special Defence, Speed και όταν τα πρωτοαποκτήτε τα Effort Values τους είναι μηδέν. Όταν ένα Pokéμον κερδίζει ένα αντίπαλο Pokéμον σε μία μάχη, παίρνει ένα συγκεκριμένο αριθμό Effort Points για ένα συγκεκριμένο στατιστικό, που εξαρτάται από το είδος του αντίπαλου Pokéμον(κερδίζοντας ένα Pikachu παίρνετε 2 Effort Points στο Speed). Το Exp.Share κάνει τα Pokéμον που το κρατούν όχι μόνο να μοιράζονται βαθμούς εμπειρίας με τα μαχόμενα αλλά τους δίνει επίσης ακριβώς τον ίδιο αριθμό από Effort Points. Ένα Pokéμον μπορεί να πάρει μόνο 510 Effort Points, και ο μέγιστος αριθμός Effort Points που μπορεί να πάρει ένα στατιστικό (ή το μέγιστο που μπορεί να φτάσει ένα Effort Value) είναι 255 που σημαίνει πως μόνο δύο στατιστικά μπορούν να φτάσουν στο μέγιστό τους. Έτσι είναι αδύνατο να φτάσετε το μέγιστο δυναμικό ενός Pokéμον. Παρ' όλα αυτά, αφού η φόρμουλα που υπολογίζει τα στατιστικά ενός Pokéμον χρησιμοποιεί ένα "Effort Level", που σημαίνει τα (Effort Points)/4 στρογγυλοποιημένα προς τα κάτω και αφού το μέγιστο ενός "Effort Level" είναι 63 (255/4 στρογγυλοποιημένο προς τα κάτω), έχοντας 252, ή παραπάνω Effort Points σε ένα στατιστικό είναι ακριβώς το ίδιο. Προφανώς 6 Effort Points δεν αυξάνουν τίποτα εκτός κι αν τα χρησιμοποιήσετε για να ανεβάσετε το "Effort Level" ενός άλλου στατιστικού κατά 1 (6/4 στρογγυλοποιημένα προς τα κάτω) αλλά αυτή είναι μια πολύ μικρή αλλαγή και πρακτικά αναποτελεσματική. Τέλος, όταν ένα Pokéμον πάρει όλα τα 510 Effort Points , μπορείτε να πάτε στη Slateport και να του δώσετε ένα Effort Ribbon για να δείξετε ότι είναι εκπαιδευμένο.

Τα Vitamins (βιταμίνες) είναι αντικείμενα που δίνουν Effort Points όταν χρησιμοποιούνται σε ένα Pokéμον. Τα Protein (πρωτεΐνες), Iron (σίδηρος), Carbos (υδατάνθρακες), Zinc(ψευδάργυρος), Calcium(ασβέστιο) και HP Up είναι όλα vitamins, και το καθένα αυξάνει ένα συγκεκριμένο στατιστικό. Το Protein αυξάνει το Attack ενός Pokéμον, το Iron το Defence, το Carbos το Speed, το Zinc το Special Defence, το Calcium αυξάνει το Special Attack και το HP Up αυξάνει τα Hit Points. Προσφέρουν 10 Effort Points στο συγκεκριμένο στατιστικό. Παρ' όλα αυτά ένα Pokéμον μπορεί να φάει μόνο 10 από κάθε είδος vitamin. Ένα Pokéμον μπορεί να φάει μέχρι 51 vitamins, παίρνοντας 510 Effort Points στο σύνολο.

Στην Pokéμον Emerald τα berries Pomeg, Kelpsy, Qualot, Hondew, Grepa και Tamato λειτουργούν ως αντι-βιταμίνες για τα HP, Attack, Defense, Special Attack, Special Defense και

www.legendarypokemon.net

Speed, αφαιρώντας 10 Effort Points έκαστο επιτρέποντας έτσι την επαναπροπόνηση των Pokéμον.

Ο Pokéerus (Pokémon Virus) είναι μια ειδική κατάσταση που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στις Gold/Silver. Ένα Pokémon μπορεί να μολυνθεί από τον Pokéerus είτε από ένα άγριο (1 πιθανότητα στις 21845) είτε από ένα άλλο επηρεασμένο Pokémon. Αν πάτε σε ένα Pokémon Center και ένα από τα Pokémon σας είναι επηρεασμένο, τότε η νοσοκόμα Joy θα σας πληροφορήσει ότι έχει Pokéerus. Ένα Pokémon που έχει Pokéerus ή ακόμα και ένα που έχει γιατρευτεί (Ο Pokéerus φεύγει μετά από λίγη ώρα αν αφήσετε το επηρεασμένο Pokémon έξω απ'το PC) παίρνει τη διπλάσια ποσότητα από Effort Points που θα έπαιρνε σε μάχες (για παράδειγμα, αν νικήσει ένα Pichu, θα πάρει 4 Speed Effort Points αφού το Pichu δίνει 2 Speed Effort Points). Αυτό κάνει τον Pokéerus έναν καλό ιό και ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο στην εκπαίδευση. Το Macho Brace δίνει το ίδιο αποτέλεσμα με τον Pokéerus στο Pokémon που το κρατάει, έτσι αν ένα Pokémon με Pokéerus κρατάει το Macho Brace θα παίρνει 4 φορές τα Effort Points που θα έπαιρνε κανονικά. Ο Pokéerus εύκολα επηρεάζει άλλα Pokémon στην ομάδα σας αν ένα από αυτά είναι επηρεασμένο, με λίγες μάχες. Παρ' όλα αυτά, επειδή κρατάει πολύ λίγο, θα πρέπει να κρατάτε ένα Pokémon επηρεασμένο με αυτόν στο PC, έτσι ώστε να μην φεύγει ο ιός.

Nature

Το Nature (Φύση) ενός Pokémon, συχνά ονομάζεται και Personality (προσωπικότητα), καθορίζει σε ποιο στατιστικό ένα Pokémon θα έχει μια μικρή αύξηση (10%) και σε ποιο θα έχει μια μικρή μείωση (10%). Υπάρχουν 25 natures συνολικά. Πέντε από αυτά είναι ουδέτερα (neutral), που σημαίνει ότι δεν αυξάνουν ούτε μειώνουν στατιστικά. Τα υπόλοιπα αυξάνουν ένα συγκεκριμένο στατιστικό ενώ μειώνουν κάποιο άλλο. Το να διαλέγετε το κατάλληλο Nature για τα Pokémon σας είναι σημαντικό αφού μερικά στατιστικά πρέπει να αυξάνονται περισσότερο από άλλα.

Οδηγός Αναπαραγωγής

Την εποχή των R/B/Y εκδόσεων, όλοι αναρωτούνταν με ποιο τρόπο αναπαράγονταν τα Pokémon. Όταν βγήκαν οι εκδόσεις G/S/C, το ερώτημα όλων απαντήθηκε: γεννάνε αυγά. Ο ακόλουθος οδηγός καλύπτει την αναπαραγωγή στην γενιά των παιχνιδιών για το GameBoy Advance, ωστόσο τα περισσότερα τμήματα του οδηγού ισχύουν επακριβώς και για τις προηγούμενες εκδόσεις. Η αναπαραγωγή δεν είναι μόνο ένας τρόπος για να κάνει κανείς πολλαπλά "αντίγραφα" ενός σχετικά σπάνιου Pokémon (π.χ. ενός αρχικού) ή για να αποκτήσει κανείς την προ-εξελιγμένη μορφή (μωρό) μερικών Pokémon αλλά επίσης ένας τρόπος για να αποκτήσει κανείς Pokémon με σπάνιες κινήσεις.

Οι ανταγωνιστικοί παίχτες συχνά αναπαράγουν πολλά Pokémon αναζητώντας ένα απόγονο με καλά Individual Values (ατομικές τιμές) και χρήσιμες σπάνιες κινήσεις που αυτά τα Pokémon μπορούν να αποκτήσουν μόνο μέσω της αναπαραγωγής. Συχνά κάνουν περισσότερα από 30 αυγά για ένα μόνο Pokémon αφού ορισμένες φορές πρέπει να ακολουθήσουν το δρόμο της "αναπαραγωγικής αλυσίδας/breeding chain".

Τα βασικά

Δεν μπορούν όλα τα Pokémon να ζευγαρώσουν μεταξύ τους, και ορισμένα δεν μπορούν να ζευγαρώσουν καθόλου. Για να ζευγαρώσουν δύο Pokémon πρέπει το ένα από τα δύο να είναι αρσενικό και το άλλο να είναι θηλυκό, ή να είναι οποιοδήποτε γένους (ακόμα και χωρίς φύλο) αρκεί ο ένας από τους γονιούς να είναι το Ditto και επίσης πρέπει και τα δύο να ανήκουν στην ίδια ομάδα αυγών (egg group). Pokémon που ανήκουν στην ομάδα No Eggs δεν μπορούν να ζευγαρώσουν. Έπειτα πρέπει να τα αφήσετε και τα δύο στο "daycare center". Εάν είναι συμβατά τότε θα αποκτήσετε ένα αυγό αφού περπατήσετε για λίγο. Τα αυγά των Pokémon εκκολάπτονται όταν κάποιος περπατάει με το αυγό στην ομάδα του και ο αριθμός των βημάτων που απαιτούνται για την εκκόλαυση εξαρτάται από το είδος του Pokémon που βρίσκεται μέσα στο αυγό. Το Pokémon που θα βγει από το αυγό θα είναι στο επίπεδο 5 και ίδιο είδος με την μητέρα του εκτός αν συμβαίνει κάποιο από τα ακόλουθα:

- Εάν ένας από τους γονιούς είναι το Ditto, τότε ο απόγονος θα είναι ίδιο είδος με τον

άλλο γονιό. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να εκκολάψετε ένα Ditto

- Εάν η μητέρα είναι ένα Nidoran♀, τότε ο απόγονος θα είναι είτε ένα Nidoran♀ είτε ένα Nidoran♂ αφού υπολογίζονται σαν το ίδιο είδος.
- Εάν η μητέρα είναι ένα Illumise, τότε ο απόγονος θα είναι είτε ένα Illumise είτε ένα Volbeat αφού υπολογίζονται σαν το ίδιο είδος.
- Ο απόγονος ενός Marill/Azumarill θα είναι ένα Marril εκτός εάν ένας από τους γονιούς κρατάει το αντικείμενο Sea Incense, σε αυτή τη περίπτωση το μωρό θα είναι ένα Azurill.
- Ο απόγονος ενός Wobbuffet θα είναι ένα Wobbuffet εκτός εάν ένας από τους γονιούς κρατάει το αντικείμενο Lax Incense, σε αυτή τη περίπτωση το μωρό θα είναι ένα Wynaut.

Οι κινήσεις των Μωρών

Κάθε μωρό Pokémon θα ξέρει κάποιες συγκεκριμένες κινήσεις από τη στιγμή που θα εκκολαυτεί. Ο αριθμός των κινήσεων διαφέρει (1-4) και είναι σχετικός με το είδος του Pokémon. Συνήθως είναι οι κινήσεις που θα ξέρει στο επίπεδο 5. Ωστόσο, υπάρχει ένας τρόπος για να κληρονομήσει κανείς κινήσεις από τους γονιούς στον απόγονο επιτρέποντας στο μωρό Pokémon να ξέρει ορισμένες κινήσεις διαφορετικές από αυτές που θα ήξερε κανονικά. Αυτό μπορεί να γίνει υπο τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

Περίπτωση Level Up

Εάν το μωρό Pokémon μπορεί να μάθει μια κίνηση από Ανέβασμα Επιπέδου και οι δύο γονείς **μαζί** γνωρίζουν αυτή την κίνηση, τότε το Pokémon θα γεννηθεί γνωρίζοντας αυτή τη κίνηση.

Περίπτωση Machine

Εάν το μωρό Pokémon μπορεί να μάθει μια κίνηση χρησιμοποιώντας ένα TM ή ένα HM και ο **πατέρας** γνωρίζει αυτή τη κίνηση, τότε το Pokémon θα γεννηθεί γνωρίζοντας αυτή τη κίνηση.

Περίπτωση Egg Move

Εάν το μωρό Pokémon μπορεί να μάθει μια κίνηση μέσω αναπαραγωγής και ο **πατέρας** γνωρίζει αυτή τη κίνηση, τότε το Pokémon θα γεννηθεί γνωρίζοντας αυτή τη κίνηση. Κάθε είδος έχει τις δικές του Κινήσεις Αυγών (Egg Moves).

Περίπτωση Volt Tackle

Όταν αναπαράγει κανείς για Pichu στην **Emerald έκδοση**, εάν ένας από τους γονείς κρατάει το αντικείμενο Light Ball, τότε το Pokémon θα γεννηθεί γνωρίζοντας Volt Tackle. Το Volt Tackle μπορεί επίσης να κληρονομηθεί από κανονική αναπαραγωγή.

Ορισμένα Pokémon μπορούν να μάθουν ορισμένες κινήσεις μόνο από γονείς που μπορούν να μάθουν αυτές τις κινήσεις από άλλα Pokémon, τότε πρέπει να κάνουμε κάτι που ονομάζεται **αναπαραγωγική αλυσίδα**.

Για παράδειγμα ένα Charmander μπορεί να μάθει το Ancientpower σαν Κίνηση Αυγού αλλά κανένας γονιός στις ομάδες αυγών Monster / Dragon δεν μπορεί να το μάθει σαν κίνηση Ανεβάσματος Επιπέδου, ωστόσο το Totodile το οποίο επίσης μαθαίνει το Ancientpower σαν Κίνηση Αυγού ανήκει στις ομάδες αυγών Monster / Water 1, και το Relicanth το οποίο επίσης ανήκει στην ομάδα αυγών Water 1 μπορεί να το μάθει σαν κίνηση Ανεβάσματος Επιπέδου. Άρα πρέπει να πάρουμε ένα αρσενικό Relicanth που ξέρει Ancientpower και ένα θηλυκό Totodile (ή μία από τις εξελιγμένες του μορφές), και τότε να κάνουμε ένα αυγό και το νεοεκκολαυθέν Totodile θα γνωρίζει Ancientpower. Τότε από τα εκκολαυμένα Totodile χρειαζόμαστε ένα αρσενικό που να γνωρίζει Ancientpower και να το βάλουμε να ζευγαρώσει με ένα θηλυκό Charmander (ή μία από τις εξελιγμένες του μορφές). Τα Charmander που θα εκκολαυθούν θα γνωρίζουν Ancientpower.

Κινήσεις που είναι δυνατόν να μάθει ένα Pokémon μέσω της κληρονομικότητας αντικαθιστούν τις προκαθορισμένες κινήσεις του επιπέδου 5. Ωστόσο εφόσον ένα Pokémon μπορεί να μάθει μόνο 4 κινήσεις, οι κληρονομημένες κινήσεις μπορεί να αντικαταστήσουν η μία την άλλη οπότε να είστε προσεκτικοί όταν κάνετε αναπαραγωγή.

Τα Individual Values του μωρού

Το μωρό Pokéμον θα κληρονομήσει τρεις τυχαίες Individual Values απο τους γονείς του. Άρα είναι θετικό όταν και οι δύο γονείς έχουν καλές Individual Values.

Ωστόσο είναι αδύνατον να υπολογίσει κανείς επακριβώς τις Individual Values σε τόσο χαμηλό επίπεδο αλλά μπορεί κανείς να εκκολαύσει πολλά αυγά (15+) και να επιλέξει τα Pokéμον με τον επιθυμητό συνδυασμό στατιστικών/nature απλά συγκρίνοντας όλα τα εκκολαυθέντα Pokéμον. Έπειτα η διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί αντικαθιστώντας τους γονείς με τα εκκολαυθέντα Pokéμον μέχρι να παραχθεί ένα Pokéμον με καλά στατιστικά. Μην ξεχνάτε ότι όταν βρίσκονται στο Daycare, το επίπεδο των Pokéμον μεγαλώνει και αυτό μπορεί να τα κάνει να μάθουν νέες κινήσεις και να ξεχάσουν άλλες που ήδη γνωρίζουν.

Σύμφωνα με το Pokéfor (ιστορικό site για τα Pokéμον), υπάρχει ένα bug στις εκδόσεις Ruby/Sapphire και FireRed/LeafGreen που κάνει ένα στατιστικό να κληρονομηθεί δύο φορές και άρα κάνοντας το μωρό να κληρονομήσει μόνο δύο Individual Values απο τους γονείς του.

Η Nature (Φύση) του μωρού

Στην **έκδοση Emerald**, εάν είτε το Ditto είτε η μητέρα κρατάνε το αντικείμενο Everstone, τότε το Nature του Pokéμον είναι δυνατόν να κληρονομηθεί. Εάν και το Ditto και ένα θυληκό Pokéμον κρατάνε απο μια Everstone τότε ο απόγονος έχει πιθανότητα 50% να αποκτήσει το Nature ενός εκ των δύο γονέων.

Ικανότητα (Ability) του μωρού

Εάν το είδος του Pokéμον έχει δύο ικανότητες, τότε θα γνωρίζει μια εκ των δύο στην τύχη. Οι Ικανότητες των γονέων δεν επηρεάζουν την Ικανότητα του μωρού.

Παίρνοντας και εκκολάπτοντας ένα αυγό.

Ο χρόνος (τα βήματα) που δύο Pokéμον χρειάζονται για να κάνουν ένα αυγό εξαρτάται απο δύο πράγματα: το είδος και το ID Number τους. Αν το είδος τους είναι διαφορετικό και τα ID Number είναι ίδια θα χρειαστούν περισσότερο χρόνο από εάν το είδος τους ήταν ίδιο και τα ID Numbers διαφορετικά.

Ο χρόνος (τα βήματα) που δύο Pokéμον χρειάζονται για να κάνουν ένα αυγό εξαρτάται απο το είδος του Pokéμον μέσα στο αυγό όπως έχει προαναφερθεί. Επομένως, εφόσον κάνοντας ποδήλατο ή παίζοντας το παιχνίδι μέσα απο το Pokéμον Box αυξάνει την ταχύτητα του παιχνιδιού, ο χρόνος που χρειάζεται για να εκκολαυθεί ένα αυγό μειώνεται.

Στην **Emerald έκδοση** εάν ένα Pokéμον στην ομάδα σας έχει την Ικανότητα Flame Body (Magby, Magcargo, Magmar, Slugma) ή Magma Armor (Camerupt, Magcargo, Slugma), τότε το αυγό θα εκκολαυθεί στο μισό χρόνο (βήματα). Επιπλέον Pokéμον με τέτοιες ικανότητες δεν θα έχουν καμία επιπλέον επίδραση όμως.

Προχωρημένες πληροφορίες για την αναπαραγωγή

Οι πιθανότητες του να πάρει κανείς ένα αυγό εξαρτώνται απο το είδος των γονιών και το ID number (το ορατό και το μη ορατό μαζί). Οι ακόλουθες περιπτώσεις μπορεί να συμβούν:

Ίδιο είδος, διαφορετικά ID numbers

Η πιθανότητα του να πάρει κανείς ένα αυγό είναι 69,3% (έχει τιμή 70).
Ο ηλικιωμένος στο Daycare λέει: "The two seem to get along very well." (Τα δυο τους φαίνεται πως τα πηγαίνουν πολύ καλά)

Ίδιο είδος, ίδια ID numbers

Η πιθανότητα του να πάρει κανείς ένα αυγό είναι 49,5% (έχει τιμή 50).
Ο ηλικιωμένος στο Daycare λέει: "The two seem to get along." (Τα δυο τους φαίνεται πως τα πηγαίνουν καλά)

Διαφορετικό είδος, διαφορετικά ID numbers

Η πιθανότητα του να πάρει κανείς ένα αυγό είναι 49,5% (έχει τιμή 50).
Ο ηλικιωμένος στο Daycare λέει: "The two seem to get along." (Τα δυο τους φαίνεται πως τα πηγαίνουν καλά)

Διαφορετικό είδος, ίδια ID numbers

Η πιθανότητα του να πάρει κανείς ένα αυγό είναι 19,8% (έχει τιμή 20).
Ο ηλικιωμένος στο Daycare λέει: "The two don't seem to like each other." (Τα δυο τους δεν φαίνεται να συμπαθούνται)

Διαφορετικές ομάδες αυγών

Τα Pokéμον είναι ασύμβατα και άρα δεν θα κάνουν αυγό.
Ο ηλικιωμένος στο Daycare λέει: "The two prefer to play with other POKÉMON than each other." (Τα δυο τους προτιμούν να παίζουν με άλλα POKÉMON παρά μεταξύ τους)

Εάν τα Pokéμον βρίσκονται στο Daycare και είναι συμβατά, κάθε 256 (0xFF) βήματα η τιμή που αναφέρεται παραπάνω συγκρίνεται με ένα τυχαίο αριθμό που δημιουργείται απο το παιχνίδι, εάν η τιμή είναι υψηλότερη απο τον τυχαίο αριθμό τότε παράγεται ένα αυγό, εάν όχι τότε η ίδια διαδικασία θα επαναληφθεί μετά απο 256 βήματα. Όσο υψηλότερη η τιμή, τόσο καλύτερα.

Ο τυχαίος αριθμός είναι μεταξύ του 0 και του 65.535 (0xFFFF). Πολλαπλασιαζόμενο με το 100 και διαιρούμενο με το 65.535 (και στρογγυλοποιημένο προς τα κάτω απο το παιχνίδι όπως συνήθως) παράγει έναν αριθμό μεταξύ του 0 και του 100, δημιουργώντας μια πιθανότητα του **x** στα 101 στο να πάρει κανείς ένα αυγό.

Όταν το αυγό δημιουργηθεί, το παιχνίδι δημιουργεί και αποθηκεύει ένα τυχαίο αριθμό απο το 1 μέχρι το 65.535. Όταν παίρνετε το αυγό απο τον ηλικιωμένο στο Daycare ένας άλλος τυχαίος αριθμός (ανάμεσα στο 0 και το 65.535 αυτή τη φορά) δημιουργείται. Αυτοί οι δύο αριθμοί συνδυασμένοι χρησιμοποιούνται για να δημιουργηθεί η personality value (τιμή προσωπικότητας) του Pokéμον που θα εκκολαυθεί απο το αυγό. Η personality value καθορίζει τις Individual Values του, το φύλο του, την φύση του (nature), την ικανότητά του (ability), το αν θα είναι shiny, τις βούλες του αν είναι Spinda ή την εξέλιξή του αν είναι Wurmple.

Επομένως, μόλις το αυγό ανακτηθεί απο τον ηλικιωμένο, το Pokéμον που θα εκκολαυθεί απο αυτό καθορίζεται για πάντα. Εάν θέλετε να εκκολαύσετε ένα διαφορετικό Pokéμον απο ένα αυγό χωρίς να χρειάζεται να κάνετε πολλαπλά αυγά για κάποιο λόγο, σώστε (SAVE) το παιχνίδι **πριν** πάρετε το αυγό απο τον ηλικιωμένο.

Σαν δευτερεύον αποτέλεσμα του ανωτέρου, γίνεται προφανές ότι ασχέτως του αν ένας γονιός είναι shiny ή όχι, είναι εντελώς τυχαίο το αν ο απόγονός του θα είναι επίσης shiny ή όχι.

Προσωπικότητες

Κάθε Pokéμον έχει το δικό του χαρακτήρα, προσωπικότητα (personality) ή φύση (nature). Η προσωπικότητα ενός Pokéμον επηρεάζει την ανάπτυξη των στατιστικών του, τις γεύσεις των Pokéblock που προτιμά καθώς και τα μούρα (berries) που μπορεί να φάει χωρίς να συγχιστεί (confused). Από τις 25 Προσωπικότητες, υπάρχουν 5 ουδέτερες που δεν έχουν ειδική δράση ή προτιμήσεις. Κάθε Στατιστικό μειώνεται από 4 προσωπικότητες και αυξάνεται απο άλλες 4.

Δράση στα Στατιστικά

Κάθε μη ουδέτερη προσωπικότητα αυξάνει ένα Στατιστικό κατά 10% ενώ μειώνει ένα άλλο επίσης κατά 10%. Αυτή η μείωση του 10% σημαίνει 0.9 στην εξίσωση ενώ η αύξηση σημαίνει 1.1 στην εξίσωση.

Προτίμηση Γεύσεων

Ένα Pokéμον που αρέσκεται σε μια συγκεκριμένη γεύση, θα αποκτήσει περισσότερα στατιστικά τρώγοντας ένα Pokéblock από ένα Pokéμον που είτε δεν έχει προτιμήσεις είτε απεχθάνεται μια συγκεκριμένη γεύση. Όλες οι ουδέτερες προσωπικότητες (Bashful, Docile, Hardy, Quircky, Serious) δεν έχουν προτιμήσεις.

Προτίμηση Μούρων

Pokéμον με τις ακόλουθες Προσωπικότητες δεν θα συγχιστούν τρώγοντας το κατάλληλο μούρο στη μάχη. Το μούρο μόνο θα τα γιατρέψει.

Πολυπίνακας Προσωπικότητων						
	+ Attack	+ Defense	+ Sp.Attack	+ Sp.Defense	+ Speed	δεν του αρέσει
- Attack	Bashful	Bold	Modest	Calm	Timid	Spicy (Cool)
- Defense	Lonely	Docile	Mild	Gentle	Hasty	Dry (Beauty)
- Sp.Attack	Adamant	Impish	Hardy	Careful	Jolly	Bitter (Smart)
- Sp.Defense	Naughty	Lax	Rash	Quircky	Naive	Sour (Though)
- Speed	Brave	Relaxed	Quiet	Sassy	Serious	Sweet (Cute)
του αρέσει	Spicy (Cool)	Sour (Though)	Dry (Beauty)	Bitter (Smart)	Sweet (Cute)	
μούρο	Figy Berry	Iarapa Berry	Wiki Berry	Aguav Berry	Mago Berry	

Οδηγός Χτισίματος Ομάδας

Χτίσιμο Ομάδας

Ομάδες, ισορροπημένες και μη

Λοιπόν τι ακριβώς κάνει μια ομάδα περισσότερο ισορροπημένη ή όχι; Είναι οι τύποι που ένας παίχτης επιλέγει; Είναι οι ρόλοι που επιλέγει να καταναίμει στα Ροκέμον του? Ποιά είναι τα συχνά λάθη που γίνονται;

Επιλέγοντας τύπους

Η επιλογή τύπων είναι σημαντική στις μάχες Ροκέμον: καθορίζει τις κινήσεις στις οποίες κάθε Ροκέμον έχει πρόσβαση, τις αδυναμίες και τις αντιστάσεις τους και τα γενικά χαρακτηριστικά τους. Γενικά, το να έχει κανείς ομάδες διαφορετικών τύπων προτιμάται από ομάδες με ένα μόνο τύπο. Ωστόσο, ομάδες με ένα μόνο τύπο είναι πιθανό να υπάρχουν αλλά η επιλογή τους πρέπει να γίνει μεταξύ τύπων που έχουν μεγάλη ποικιλία Ροκέμον. Θυμηθείτε ότι ομάδες του ίδιου τύπου έχουν τις ίδιες αδυναμίες αλλά αυτό μπορεί να αντιμετωπιστεί αν διαλέξετε Ροκέμον δύο τύπων. Εν ολίγοις, δεν είναι καλό να έχει κανείς μεγάλη αδυναμία ενάντια κάποιου συγκεκριμένου τύπου.

Κατανέμοντας Ρόλους

Η επιλογή τύπων είναι ένα πράγμα όμως η κατανομή ρόλων είναι εξίσου σημαντική. Οι περισσότεροι εκπαιδευτές κάνουν το λάθος να επιλέγουν ομάδες μόνο με Sweepers. Δεν λέω ότι οι Sweepers είναι κακοί. Κάθε άλλο! Είναι αυτοί που τελειώνουν τις μάχες. Ωστόσο, οι Sweepers χρειάζονται Tanks για να τους υποστηρίξουν όταν τα πράγματα γίνονται δύσκολα. το να έχει κανείς μια ομάδα που περιέχει ένα Physical Sweeper, ένα Special Sweeper, ένα Tank, ένα Shuffler, ένα Annoyer και πιθανότατα ένα επιπλέον Sweeper, θεωρείται σε γενικές γραμμές καλό και ισορροπημένο. Θυμηθείτε πως δημιουργείτε μια ομάδα. Αυτό σημαίνει πως τα Ροκέμον θα πολεμάνε καλύτερα υποστηρίζοντας το ένα το άλλο.

Συχνά Λάθη

Αυτο το έχω δει πολλές φορές, ένας εκπαιδευτής νομίζει ότι ένα Ροκέμον είναι πολύ καλό και θέλει να το μετατρέψει σε μια πολεμική μηχανή... αλλά δεν λειτουργεί. Γιατί; Λοιπόν,

πολλοί από εμάς δεν δίνουν ιδιαίτερη προσοχή στα Βασικά Στατιστικά και καταλήγουν στο ότι ένα Ροκέμον είναι άχρηστο. Ναι, όντως! Μερικά Ροκέμον είναι άχρηστα σε μερικούς ρόλους: το Umbreon δεν μπορεί ποτέ να γίνει καλός Sweeper, είτε Physical είτε Special. Αλλά λάβατε ποτέ υπόψιν σας τις άλλες επιλογές που σας παρουσιάζονται; Το Umbreon είναι ένα καλό Tank και Annoyer! Ωστόσο υπάρχουν Ροκέμον εκεί έξω που είναι παντελώς άχρηστα και δεν χρησιμοποιούνται ποτέ στις μάχες. Ποιός θα χρησιμοποιούσε ένα Unown για παράδειγμα; Για αυτό το λόγο μερικά Ροκέμον χρησιμοποιούνται κατά κόρον και άλλα ελάχιστα. Λοιπόν, γίνετε δημιουργικοί! Διαλέξτε ένα Ροκέμον που σας αρέσει, δείτε την μονερόλ (διαθέσιμες κινήσεις) του και τα Βασικά Στατιστικά του και ανακαλύψτε ποιός είναι ο καλύτερος ρόλος για αυτό. Διαλέξτε τις κινήσεις σας σοφά: μερικές απο αυτές (ειδικά αυτά τα TM) δεν θα μπορούν να διδαχθούν ξανά.

Ρόλοι των Ροκέμον

Τα Ροκέμον έχουν ρόλους στο γήπεδο της μάχης όπως γίνεται και στα αληθινά πεδία μαχών, περισσότερο ανάλογα των Βασικών Στατιστικών τους, των Movepools (διαθέσιμες κινήσεις) και τελικά τις επιλογές του Εκπαιδευτή... εσένα! Σαν αποτέλεσμα, πολλά Ροκέμον μπορούν να έχουν πολλαπλούς ρόλους και εσεις καλείστε να επιλέξετε τον επιθυμητό. Τώρα θα αναφέρω για εσάς τους ρόλους, που μπορεί τα Ροκέμον να έχουν, αλφαβητικά.

Annoyer (Ενοχλητής)

Ένας Annoyer είναι ένα Ροκέμον του οποίου η moveset (το σέτ των κινήσεων) είναι φτιαγμένο να προκαλεί έμμεση ζημία στον αντίπαλο. Με αυτό τον όρο εννοώ κινήσεις όπως τα Toxic, Confuse Ray, Leech Seed, Will O' Wisp κτλ. Αυτά τα Ροκέμον συνήθως έχουν καλές άμυνες καθώς και σεβαστούς Πόντους Ζωής. Σκεφτείτε να μοιράσετε τα EV's εξίσου σε αυτά τα τρία στατιστικά και να έχετε προσωπικότητα Bold ή Calm. Οι Annoyers περιλαμβάνουν Ροκέμον όπως το Venusaur και το Crobat.

Baton Passer

Ένα Ροκέμον Baton Passer, συνήθως λειτουργεί καλύτερα σε μια Baton Passing ομάδα. Το Baton Pass επιτρέπει στα Ροκέμον να περάσουν επιπρόσθετα αποτελέσματα στους συμμάχους τους όπως αυτά των Calm Mind, Cosmic Power και ακόμα του Mean Look. Ένας Baton Passer συνήθως έχει μια ή περισσότερες κινήσεις ή ικανότητες που δυναμώνουν τα στατιστικά του. Οι τύποι και η διαχείριση των EV μπορεί να διαφέρει πάρα πολύ, αλλά γενικά προτιμώνται οι καλές άμυνες και οι Πόντοι Ζωής. Το Umbreon και το Ninjask είναι εξαιρετικοί Baton Passers.

Hazer

Ένας Hazer είναι ένα Ροκέμον του οποίου η χαρακτηριστική κίνηση είναι το Haze. Χρησιμοποιεί Haze για να αντεπιτεθεί σε Ροκέμον που χρησιμοποιούν κινήσεις που αυξάνουν τα στατιστικά όπως τα Swords Dance, Cosmic Power κτλ. Η καλή ταχύτητα προτιμάται αλλά δεν είναι απαραίτητη. Η καλή άμυνα και ο σεβαστός αριθμός Πόντων Ζωής είναι σοφό να υπάρχουν σε περίπτωση που ο αντίπαλος έχει ήδη δυναμώσει (ιδίως για τις Baton Passing ομάδες). Μια υποκατηγορία του Hazer, ο Pseudohazer, χρησιμοποιεί κινήσεις όπως το Roar και το Whirlwind για να δημιουργήσει ένα αποτέλεσμα παρόμοιο με του Haze αναγκάζοντας τον αντίπαλο να αλλάξει. Τα Blastoise, Crobat και Vaporeon μπορούν -ανάμεσα σε άλλα πράγματα- να αναλάβουν το ρόλο του Hazer.

Healer (Θεραπευτής)

Οι Healers είναι λίγοι αλλά μπορούν να αντιμετωπίσουν πολύ καλά τους Shufflers. Χρησιμοποιούν κινήσεις όπως Aromatherapy και Heal Bell για να εξουδετερώσουν μη κανονικές καταστάσεις της υγείας, καθώς και προστατευτικές κινήσεις όπως το Reflect και το Light Screen. Αυτά τα Ροκέμον πρέπει να είναι ικανά να αντέξουν όσο χρειάζεται για να υποστηρίξουν την υπόλοιπη ομάδα, άρα ενισχυμένες άμυνες και Πόντοι Ζωής αρκούν. Τα Miltank, Blissey, Chimecho και Vileplume μπορούν όλα να είναι Healers.

Physical Sweeper (Φυσικός Σαρωτής)

Ένας Physical Sweeper είναι ένα Ροκέμον φτιαγμένο να προκαλέσει μαζική φυσική ζημία, το ταχύτερο δυνατόν. Τα στατιστικά αυτών των Ροκέμον συγκεντρώνονται στην Επίθεση και την Ταχύτητα, έτσι οι προσωπικότητες Adamant και Jolly είναι οι καταλληλότερες. Οι

φυσικές επιθέσεις περιλαμβάνουν τους τύπους Bug, Fighting, Flying, Ghost, Ground, Normal, Poison, Rock και Steel. Τα Heracross, Tauros ακόμα και το Charizard γίνονται εκπληκτικά καλοί Physical Sweepers.

Subpuncher

Ένας Subpuncher χρησιμοποιεί το συνδυασμό των Substitute και Focus Punch Combo. Εφόσον δεν θα δεχτεί χτύπημα μετά απο το Substitute, το Focus Punch θα χτυπήσει σίγουρα. Ροκέμον των τύπων Normal και Fighting κάνουν καλή χρήση αυτού του συνδυασμού. Αφού το Focus Punch είναι κίνηση τύπου Fighting αυτός ο υπο-ρόλος κατηγοριοποιείται στους Physical Sweepers.

Rapid Spinner

Ένας Rapid Spinner έχει μόνο ένα σκοπό: να αντιμετωπίσει τα Spikers. Το Rapid Spin είναι μια κίνηση που καταστρέφει τα Spikes και ελευθερώνει τα Ροκέμον από μια κατάσταση συνεχούς εγκλωβισμού (Whirlpool, Fire Spin κτλ). Τα Starmie και Blastoise μπορούν και τα δύο να είναι Rapid Spinners.

Shuffler (Ανακατευτής)

Ένας Shuffler έχει ένα σκοπό στη μάχη: να επηρεάσει όλη την ομάδα του αντίπαλου με μια κατάσταση υγείας. Μπορεί να είναι Toxishuffler, Pyroshuffler ή Parashuffler, χρησιμοποιώντας Toxic, Will O' Wisp ή Thunder Wave αντίστοιχα. Αφότου επηρεάσει τον αντίπαλο με την επιθυμητή κατάσταση τον αναγκάζει να αλλάξει με κινήσεις όπως τα Whirlwind και Roar. Προτιμάται να έχει καλή Ταχύτητα και σεβαστές άμυνες ώστε να κατορθώσει το σκοπό του. Οι προσωπικότητες Timid ή Jolly είναι καλύτερες για Shufflers όπως το Butterfree και το Manetric.

Spiker

Κατηγοριοποιημένος στους Shufflers, ο Spiker παίρνει το όνομά του απο την χαρακτηριστική του κίνηση, τα Spikes. Ο σκοπός του είναι να χρησιμοποιήσει τρία επίπεδα από Spikes και μια κατάσταση υγείας και να αναγκάσει τον αντίπαλο σε αλλαγή. Το Skarmory είναι ο καλύτερος Spiker μέχρι τώρα.

Special Sweeper (Ειδικός Σαρωτής)

Ένας Special Sweeper χρησιμοποιεί υψηλή Ταχύτητα και Ειδική Επίθεση για να χτυπήσει τον αντίπαλο με τις δυνατότερες ειδικές κινήσεις. Οι προσωπικότητες Modest και Timid είναι οι καλύτερες που μπορεί να διαλέξει κανείς για αυτά τα Ροκέμον. Ειδικές κινήσεις συμπεριλαμβάνουν τους τύπους Dark, Dragon, Electric, Fire, Grass, Ice, Psychic και Water. Τα Alakazam, Sceptile και Typhlosion είναι παραδείγματα από Special Sweepers.

Sunnybeamer

Ένας Sunnybeamer είναι ένα Ροκέμον που επωφελείται του πλεονεκτήματος του Sunny Day για να επιτεθεί με το Solarbeam σε κάθε γύρο. Πολλά Ροκέμον τύπου Grass ή Fire types μπορούν να έχουν αυτό το συνδυασμό κινήσεων ο οποίος θεωρείται Special Sweeping.

Thunderdancer

Αυτό είναι απλό: όλοι γνωρίζουμε τον τρομερό συνδυασμό που κάνουν τα Rain Dance και Thunder. Σχεδόν όλα τα Ροκέμον τύπου Electric μπορούν να έχουν αυτό το σέτ, το οποίο κατηγοριοποιείται στα Special Sweeper.

Staller (Επιβραδυντής)

Ένας Staller είναι ένα ειδικό είδος Tank που χρησιμοποιεί κινήσεις που δηλητηριάζουν, καίνε ή παραλύουν. Λέγονται επίσης Toxistallers, Pyroshufflers και Parastallers, και χρησιμοποιούν τα Toxic, Will O' Wisp και Thunder Wave αντίστοιχα, καθώς και προστατευτικές κινήσεις όπως το Protect ή το Detect και κινήσεις αναπλήρωσης όπως το Rest. Επωφελούνται απο τις υψηλές άμυνες και τους Πόντους Ζωής, καθώς και απο αντικείμενα όπως το Leftovers. Προτιμώμενες προσωπικότητες είναι οι Bold, Impish, Careful και Calm. Τα Torkoal, Dusclops και Azumarill είναι εξαιρετικά Stallers.

Tank

Ένα Tank είναι ένα Ροκέμον φτιαγμένο να διαρκεί και να καταναλώνει χρόνο. Συνήθως κατέχει υψηλές άμυνες μαζί με κινήσεις που τις δυναμώνουν όπως το Cosmic Power, αντικείμενα όπως το Leftovers και ίσως μια κίνηση αναπλήρωσης όπως τα Rest ή Recover. Προτιμώμενες προσωπικότητες είναι οι Bold, Impish Careful και Calm οι οποίες όλες ενισχύουν την Άμυνα ή την Ειδική Άμυνα. Τα Torkoal και Blastoise είναι πολύ καλά Tanks.

Επιλογή Αντικειμένων

Η σημασία ενός αντικείμενου που κρατάει ένα Ροκέμον στη μάχη είναι κρίσιμη. Πολλοί εκπαιδευτές χρησιμοποιούν αντικείμενα που δημιουργούν αποτελέσματα τα οποία λειτουργούν καλά με τις ικανότητες και τις κινήσεις των Ροκέμον. Πρώτα από όλα, μερικά σημεία προσοχής:

- Μην χρησιμοποιείτε αντικείμενα που αυξάνουν κινήσεις του τάδε τύπου κατά 10%. Το 10% ή 1.1 είναι πάρα πολύ λίγο, τόσο λίγο που δεν θα κάνει καμία διαφορά για το Ροκέμον σας. Αυτά είναι τα Mystic Water, Twisted Spoon, Miracle Seed κτλ.
- Αποφύγετε αντικείμενα που βασίζονται σε καθαρή τύχη. Το Brightpowder είναι ένα απο αυτά. Θέλετε να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα που λειτουργούν 100%.
- Θυμηθείτε ότι δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ίδιο αντικείμενο πολλές φορές στα Ροκέμον σας (τουλάχιστον στις μάχες του Colosseum). Για αυτό προτιμώνται τα Μούρα: μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολλαπλές φορές χωρίς να παραβιάζουν κάποιο κανόνα.

Παρακάτω, σας παρουσιάζω τους τι πρέπει να κρατάνε οι διαφορετικοί ρόλοι των Ροκέμον. Θυμηθείτε ότι ορισμένα Μούρα αποκτούνται μόνο μέσω Special Events. Άλλα μπορούν να βρεθούν στο Ροκέμον Colosseum ή να ξεκλειδωθούν στις Ruby/Sapphire και Emerald.

Annoyer

Ένας επωφελείται απο ένα αντικείμενο αναπλήρωσης. Το Leftovers είναι προφανής επιλογή αλλά μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε αντικείμενο αναπλήρωσης όπως το Shell Bell. Έχοντας κινήσεις όπως το Protect ή σαν το Fly, μπορείτε να έχετε επιπρόσθετους γύρους για να αναπληρώσετε ενέργεια.

Physical Sweeper

Το Liechi Berry δυναμώνει την Επίθεση όταν οι Πόντοι Ζωής είναι χαμηλά και είναι ιδανικό για τους Physical Sweepers. Το Salac Berry δυναμώνει την Ταχύτητα και είναι καλύτερο για Ροκέμον που μπορούν να αυξήσουν την επιθετική τους δύναμη ή για πιο αργούς Physical Sweepers. Εφόσον η κατάσταση Burn μειώνει την Επίθεση, το Lum Berry είναι επίσης καλή επιλογή.

Special Sweeper

Το Petaya Berry δυναμώνει την Ειδική Επίθεση όταν οι Πόντοι Ζωής είναι χαμηλά και είναι ιδανικό για τους Special Sweepers. Το Salac Berry δυναμώνει την Ταχύτητα και είναι καλύτερο για Ροκέμον που μπορούν να αυξήσουν την επιθετική τους δύναμη ή για πιο αργούς Special Sweepers.

Tank

Ένα Tank συνήθως χρησιμοποιεί Leftovers για να μένει περισσότερο στο γήπεδο της μάχης. Οτιδήποτε άλλο θα ήταν μια φτωχή επιλογή.

Συμβουλές για τις Μάχες

Αυτές είναι μερικές απαραίτητες συμβουλές που γενικά πρέπει να ακολουθούνται κατα τη διάρκεια των μαχών:

- 1)** Μην κολλάτε! Οι οδηγοί είναι για να τους ακολουθεί κανείς μέχρι κάποιο συγκεκριμένο βαθμό, έπειτα εξαρτάται ολοκληρωτικά από εσάς. Δεν μπορώ να σας βοηθήσω αν για παράδειγμα το Ροκέμον έχει χαμηλά IVs
- 2)** Μην αφήνετε τα δυνατά Ροκέμον να λυποθυμίσουν! Πρέπει να κρατάτε τα Ροκέμον σας ενεργά το περισσότερο δυνατόν ακόμα και αν αυτό σημαίνει πως πρέπει να τα αλλάζετε συχνά. Το να χάσετε ακόμα και ένα μέλος της ομάδας σας ίσως είναι αρκετό για να καταστρέψει τη στρατηγική σας. Προσπαθήστε να αλλάζετε όταν ένα μειονέκτημα τύπου εμφανίζεται.
- 3)** Να γνωρίζετε για τα Ροκέμον! Αυτό είναι δυνατόν μόνο μέσω της συνεχούς εκπαίδευσης αλλά στο τέλος θα σας αποζημιώσει. Να ξέρετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ομάδας σας. Ίσως ακόμα προβλέψετε τις κινήσεις και τις ικανότητες των αντιπάλων σας.
- 4)** Μελετήστε τον αντίπαλο σας! Το να έχετε γνώση του στυλ του αντιπάλου σας, σας δίνει μεγάλο πλεονέκτημα στο να καθορίσετε ποιος είναι ο γρηγορότερος τρόπος για να τον νικήσετε και ποιές κινήσεις είναι η καταλληλότερες για αν τον αντιμετωπίσετε. Και πάνω απ'όλα μην κλέβετε! Γνωρίζω ότι είναι δύσκολο αλλά θα νιώθετε απείρως καλύτερα στο τέλος της προετοιμασίας της ομάδας σας και αυτό θα σας ανταποδοθεί με πολλαπλές νίκες.