

GUÍA DE CRIANZA



Escrita por:
[@KatzuyaSagara](#)

En colaboración para;
[VGEZONE.COM](#)

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS BÁSICOS

INTRODUCCIÓN

Hola, ¿qué tal? Y muy buenos días, tardes, noches o cuando sea cuando estés leyendo esto. Parece ser que estás interesado en la crianza Pokémon, ¿no es así? Pues bien, déjame darte la más cálida bienvenida a éste submundo de lo que es el universo de los Monstruos de Bolsillo.



La crianza Pokémon se introdujo en la segunda generación (G/S/C) y era una respuesta a la incógnita de saber cómo se producen estos seres.

Si bien la crianza es un concepto muy simple de entender, hay algo que debes tener en cuenta, ya que este factor influye mucho en el metajuego competitivo.

Esta guía tiene como fin enseñarte de la forma más sencilla el proceso de cómo tener un Pokémon perfectamente listo para las batallas, y cómo hacerlo de forma eficiente, divertida y menos tediosa.

Al principio te sentirás un poco abrumado, pero es normal. De antemano te pido que tengas mucha paciencia, y si tienes dudas, favor de dejar tu comentario en nuestro artículo o en nuestras redes sociales donde personalmente te daré ayuda personalizada por si llegaras a atorarte con algún concepto o cualquier duda que llegue a surgir.

Sin más que agregar, espero te gusten los ejemplos dados en esta guía y deseo de todo corazón que gracias a este documento tu, mi querido alumno, te conviertas en un Entrenador de rango campeón.

¡Vamos a comenzar con lo básico, acompáñame!



GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS BÁSICOS

¿CÓMO CRIAR?

Durante todas las generaciones siempre ha habido un lugar en específico para dejar a tus Pokémon. Este lugar era conocido como "La Guardería", sin embargo en Scarlet/Violet este lugar fue eliminado en su totalidad en favor al mundo abierto de Paldea. Pero no te preocupes, para esto se introduce la función del Pokémon Picnic.

Para criar es necesario quedarte con solo dos Pokémon compatibles, y poner el Picnic. Al caminar alrededor del campo lograrás encontrar un huevo y con eso ya estarás más que listo para empezar tu carrera como criador Pokémon.



En este momento ya empezamos el proceso simple de crianza, y solo es la primer página. En esta guía verás más conceptos enfocados al competitivo, así que no vamos a complicarnos en este paso.

Lo que te recomiendo es que vayas empollando unos huevos para que veas cuál es tu mejor ruta de pasos ya que todo depende de caminar.

Los Sandwiches

Durante todas las generaciones siempre ha habido un lugar en específico para dejar a tus Pokémon. Este lugar era conocido como "La Guardería", sin embargo en Scarlet/Violet este lugar fue eliminado en su totalidad en favor al mundo abierto de Paldea. Pero no te preocupes, para esto se introduce la función del Pokémon Picnic.

Para criar es necesario quedarte con solo dos Pokémon compatibles, y poner el Picnic. Al caminar alrededor del campo lograrás encontrar un huevo y con eso ya estarás más que listo para empezar tu carrera como criador Pokémon.



APPLE



BANANA



BASIL



JALAPEÑO



KIWI



PINEAPPLE



STRAWBERRY



WATER
CRESS



CREAM
CHEESE



JAM



MARMALADE



OLIVE
OIL



VINEGAR



WHIPPED
CREAM

GUÍA DE CRIANZA

LISTA DE ÚTILES

PARA PREPARAR A TU CRÍA



MIRROR HERB (HIERBA ESPEJO)
Loc. CASCARRAFA
Transfiere Movimientos a una cría.



EVERSTONE (PIEDRA ETERNA)
Loc. MEZAGOZA
Mantiene la Naturaleza del PADRE, a la cría.



DESTINY KNOT (LAZO DESTINO)
Loc. MEZAGOZA
Transfiere de 3 a 5 IVs a una cría.



DITTO
Loc. PROVICIA OESTE
Comodín para el padre o madre de la cría.



UN POKÉMON CON HABILIDAD FLAME BODY (CUERPO FLAMA)

LARVESTA KARKOL
VOLCARONA COLOSSAL
FLETCHINDER CHARCADET
TALONFLAME

Todos ellos hacen que el proceso de incubamiento sea de menos pasos. No se acumula así que solo necesitas UNO.

OBJETOS QUE INCREMENTAN EVs

VITAMINAS Todas Disponibles en Mezagoza



HP UP
HP + 10



PROTEIN
ATK + 10



IRON
DEF + 10



CARBOS
VEL + 10



CALCIUM
ATK Sp + 10



ZINC
DEF Sp + 10

PLUMAS Todas Disponibles en Puerto Marinara



HEALTH FEATHER
HP + 1



MUSCLE FEATHER
ATK + 1



RESIST FEATHER
DEF + 1



SWIFT FEATHER
VEL + 1



GENIUS FEATHER
ATK Sp + 1



CLEVER FEATHER
DEF Sp + 1

OBJETOS DE PODER Todas Disponibles en Mezagoza

Estos items garantizan LOS EVs del padre, ejemplo: Si un Pikachu padre tiene 32 IVs en Sp. Atk y le equipas el item mientras lo crias, la cría tendrá esos 32 IVs.



POWER WEIGHT
HP



POWER BRACER
ATK



POWER BELT
DEF



POWER ANKLET
VEL



POWER LENS
ATK Sp



POWER BAND
DEF Sp

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS BÁSICOS

¿QUÉ SON LOS IVs Y LOS EVs

IVs

Los IVs son los “VALORES INDIVIDUALES” del Pokémon. Son las estadísticas que tiene la criatura apenas nace. Estas van desde el 0, hasta el 31.

¿Cómo saber cuántos IVs tiene mi Pokémon?

Cuando apenas incubes algunos huevos se desbloquea la habilidad del checar de estadísticas, esa gráfica te dirá mediante palabras clave cuantos IVs tiene tu criatura, estas son:

NO GOOD = 0

DECENT = 1-15

PRETTY GOOD = 16 - 25

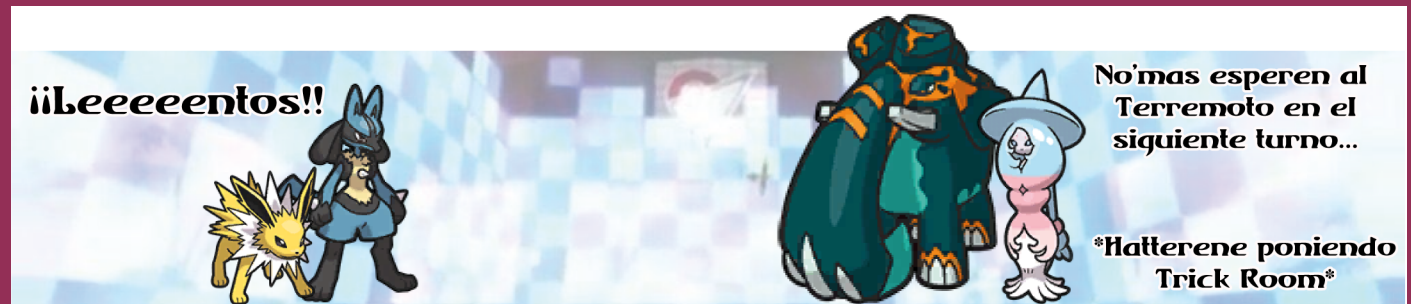
VERY GOOD = 26 - 29

FANTASTIC = 30

BEST= 31

¿Es malo que tenga un Pokémon con 0 IVs?

Para nada. Hay estadísticas que un Pokémon no necesita tener al máximo, sin embargo es de preferencia que tenga el máximo en todas, SALVO EN ALGUNAS EXCEPCIONES, por ejemplo: Un Pokémon fuerte, pero realmente lento como Copperajah, puede beneficiarse de tener 0 Ivs en velocidad para aprovechar la estrategia de TRICK ROOM (ESPACIO RARO).



¿Es posible tener un Pokémon “perfecto”?

Claro que sí. Usualmente los Dittos de las Tera Raids tienen de 4 a 5 IVs en diferentes estadísticas. Deberás equiparle un DESTINY KNOT y la cría tendrá estadísticas heredadas. A partir de ahí tendrás que hacer “relevos” para que la siguiente nazca con más estadísticas heredadas, hasta tener las 6 que necesitas.

¿Cuánto tarda este proceso”?

El proceso es tardado, usualmente en el lapso de 1 o 2 horas como mínimo en el mejor de los casos. Todo depende de varios factores que vamos a analizar a lo largo de esta guía, por lo que ahora no te compliques tanto la existencia y tómallo con toda la calma y paciencia del mundo.

Ahora vamos al siguiente punto de los conceptos básicos, los EVs

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS BÁSICOS

¿QUÉ SON LOS IVs Y LOS EVs

EVs

Los EVs son los “VALORES de ESFUERZO” del Pokémon. Estas son las estadísticas que va sumando el Pokémon a lo largo de su entrenamiento. Estas van del 0 al 510.

¿Como saber cuántos EVs tiene mi Pokémon?

Esto es más un ejercicio de contabilidad que de estadísticas en general; Como mencione, cada Pokemon tiene de límite de distribución de puntos hasta el 510 y usualmente los entrenadores se enfocan en únicamente dos para tener 252 en ambos, y distribuir los otros 6 en una estadística al azar.

Hay dos métodos, uno tardado, y uno más rápido pero costoso:

Método Lento

Cada Pokémon derrotado otorga un punto de esfuerzo en una estadística, y mientras más derrotas, tendrás un mayor incremento. Es sumamente lento el proceso, pero esto es para jugadores que tienen tiempo de sobra. Para saber que Pokémon da qué en estadísticas te recomiendo este enlace:

<https://www.serebii.net/pokedex-sv/>

Método Rápido

Para este método vamos a meterle anabólicos a tu Pokémon, y para ello vamos a necesitar las vitaminas de la lista de útiles. Todas ellas están disponibles en la Ciudad de Mezagoza por \$10,000 PokéYen,.

Ejemplo:

Si quieres un Salamence tendrás que enfocarte en Ataque y Velocidad, así que aplicando el método lento tendrás que derrotar la cantidad de 126 Lycanroc (2 puntos) para tener 252 puntos de Ataque, y 126 Salazzle (2 puntos) para la velocidad

Y usando el método rápido tendrás que gastar 500,000 PokéYen y aplicarle 25 PROTEIN y 25 CARBOS para la velocidad.



GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS AVANZADOS

CRIANZA BÁSICA

Proceso

Muy bien, ya tienes todo lo necesario de la Lista de Útiles, es hora de usar todo lo necesario para hacer a tu cría perfecta.

Como mencione, tendrás que tener a tu Ditto (De preferencia con altos IVs) con el Pokémon del que quieras una cría y esperar en el Pokémon Picnic, y al pasar un rato tendrás un huevo, ahí es donde las cosas van a tomar un giro dramático, ya que para empezar, ese Ditto tiene que estar equipado el DESTINY KNOT (Lazo Destino), una vez hecho eso tu cría puede o no heredar los IVs del Ditto.

En caso de que Ditto tenga 5 o 6 IVs, la cría tendrá como un Máximo 3 IVs al máximo; esa cría la debes VOLVER A CRIAR con el Ditto y seguir incubando hasta que tu Pokémon tenga los 6 IVs

¿Cuánto tarda esto?

El tiempo varía, ya que es todo al azar, tendrás alta probabilidad de tener un Pokémon con 6 IVs si tus crías que pongas con el Ditto tiene 4 IVs como mínimo, podría decirte que en un mínimo de 2 hrs, mientras que lo máximo puede llegar a las 3-4 hrs.

¿Y si lo quiero Shiny?

Aquí no apoyamos el juego sucio, pero hay sitios en donde regalan Dittos "Japoneses" con 6 IVs, mucha gente recurre a ellos tanto para la crianza, como para aplicar el método Masuda, este concepto lo veremos más adelante, pero si te puedo decir que si tienes un Pokémon de diferente país, tendrá altas probabilidades de que la cría salga Shiny, también depende si tienes el Shiny Charm que reduce las probabilidades.

¿Y si lo quiero Shiny Y PERFECTO?

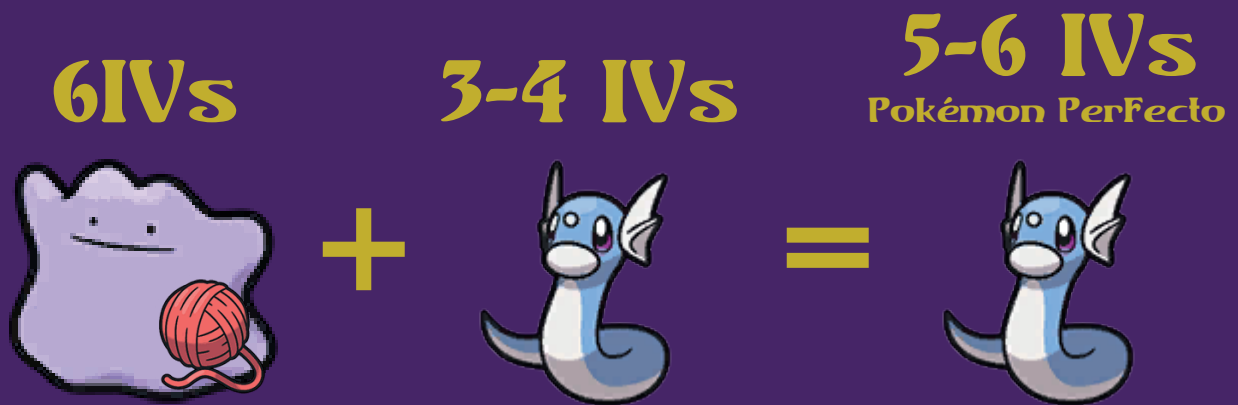
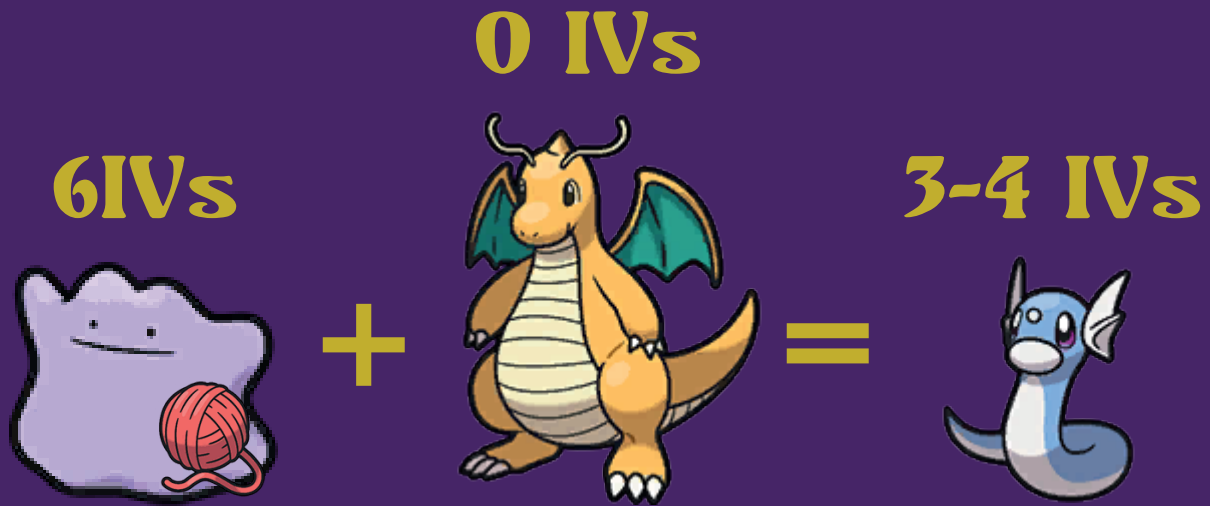
Oye oye, estas apuntando mucho al cielo, y me agrada que me hayas hecho esa pregunta, si se puede tener un Pokémon perfecto y Shiny, para eso tendrás antes que tener TANTO AL DITTO COMO A LA CRIA CON 6 IVs, eso logra que la mayoría de tus "Nuevas crías" salgan con un mínimo de 5 IVs perfectos, ahí si tendrás que estar macheteándole para que tarde o temprano tengas ese Pokémon tan ansiado que necesitas.

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS AVANZADOS

CUADRO ILUSTRATIVO

¿Mucha teoría, no crees? No te preocupes, he aquí el cuadro correspondiente, ve como la primer cría que salga con IVs más altos es la que debe de ser sustituida para que puedas ir en búsqueda de tu Pokémon perfecto.



GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS AVANZADOS

NATURALEZAS

¿Qué son las Naturalezas?

La naturaleza es la "personalidad" del Pokémon. Estas fueron introducidas en Ruby y Zafiro. Estos valores alteran los EVs de un Pokémon cuando este llegue ya sea a nivel 50 o a nivel 100. Como dato extra, CUALQUIER PADRE que tenga una EVERSTONE (Piedra Eterna) heredará de formas garantizada la Naturaleza a la cría.

Una naturaleza beneficia una estadística y perjudica otra, he aquí este cuadro ilustrativo.

NAT	ATK	DEF	VEL	ATK Sp	DEF Sp
HARDY	●	●	●	●	●
LONELY	▲	▼	●	●	●
BRAVE	▲	●	▼	●	●
ADAMANT	▲	●	●	▼	●
NAUGHTY	▲	●	●	●	▼
DOCILE	●	●	●	●	●
BOLD	▼	▲	●	●	●
RELAXED	●	▲	▼	●	●
IMPISH	●	▲	●	▼	●
LAX	●	▲	●	●	▼
SERIOUS	●	●	●	●	●
TIMID	▼	●	▲	●	●
HASTY	●	▼	▲	●	●
JOLLY	●	●	▲	▼	●
NAIVE	●	●	▲	●	▼
SERIOUS	●	●	●	●	●
MODEST	▼	●	●	▲	●
MILD	●	▼	●	▲	●
QUIET	●	●	▼	▲	●
RASH	●	●	●	▲	▼
BASHFUL	●	●	●	●	●
CALM	▼	●	●	●	▲
GENTLE	●	▼	●	●	▲
SASSY	●	●	▼	●	▲
CAREFUL	●	●	●	▼	▲
QUIRKY	●	●	●	●	●

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS BÁSICOS




Naturalezas - Parte 2

¿Cómo influye la naturaleza en el competitivo?

Siendo una estadística, las Naturalezas influyen en el proceso matemático del Pokémon. Si bien hay naturalezas que le benefician a un Monstruo de Bolsillo, hay otras que no le sirven para nada, incluso las naturalezas neutras pueden o no significar algo en el desarrollo de un Pokémon.

Cuadro Ilustrativo

Te dejaré este cuadro donde podrás observar los cambios en 3 Pokémon con diferente naturaleza. Cabe aclarar que en estas cifras EL ENTRENAMIENTO POR EVs NO ESTÁ TOMADO EN CUENTA, este es el límite que alcanzará el Pokémon sin ningún tipo de entrenamiento.

	Krookodile 1	Krookodile 2	Krookodile 3
			
	Naturaleza POCO BENEFICIOSA	Naturaleza NEUTRA	Naturaleza BENEFICIOSA
	LV. 50 - LV 100	LV. 50 - LV 100	LV. 50 - LV 100
HP	155 - 202 300 - 394	155 - 202 300 - 394	155 - 202 300 - 394
ATK	109 - 152 215 - 299	122 - 169 239 - 333	134 - 185 262 - 366
DEF	76 - 118 148 - 233	85 - 132 165 - 259	93 - 145 181 - 284
VEL	87 - 129 170 - 254	97 - 144 189 - 283	106 - 158 207 - 311
ATK Sp.	63 - 105 121 - 206	70 - 117 135 - 229	77 - 128 148 - 251
DEF Sp.	67 - 109 130 - 215	75 - 122 145 - 239	134 - 185 159 - 262

Como observarás Krookodile se beneficia más de un gran ataque físico que del ataque especial, por eso se recomienda que vaya con Naturaleza Adamant en lugar de algo como Calm.

Y para entrenamiento es mejor enfocarse en Ataque y Velocidad, por lo que la distribución de EVs sería de 252 Atk y 252 Vel, con los puntos restantes en HP.

Vamos a una parte con muchos huevos: Los Egg Groups.

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS EXPERTOS

EGG GROUPS / GRUPOS DE HUEVO

¿Qué son los Grupos de Huevo?















Así como en la biología, los Pokémon pertenecen a ciertos grupos taxonómicos los cuales sirven para su reproducción.

Hay 16 grupos de Huevo y en cada uno hay variedad de Pokémon; hay casos en los que un Pokémon puede pertenecer a dos clases y así puede tener una mejor oportunidad de heredar movimientos, pero eso sí, el hijo SIEMPRE SERÁ IGUAL A LA MADRE.

¿Qué son los Egg Moves / Movimiento Huevo?

Los Movimientos Huevo son aquellos que son heredados del PADRE a cría en la crianza. Este método puede darle a tu cría ataques increíbles, por ejemplo: Un Charmander con Danza Dragon, el cual puede ser heredado de un Salamence.

Este método de heredar movimientos ha tenido cambios significativos a través de las generaciones y en Scarlet/Violet se introduce la "MIRROR HERB" que permite que un Pokemon "le enseñe" a una cría ya nacida sus movimientos heredables.

Grupo de Campo	+	Grupo Dragón	=	NADA
				
Grupo Dragón		Grupo Dragón		
	+		=	
Grupo Dragón		Grupo Dragón		DRAGON DANCE
	+		=	
Grupo Dragón		Grupo Dragón		ALTA PROBABILIDAD DE SHINY
	+		=	
JPN		NO TIENE ATAQUES		DRAGON DANCE
	+		=	

Persian y Charizard al no pertenecer al mismo Grupo de Huevo no pueden tener crías.

Salamence y Charizard al ser del grupo Dragón si pueden, si un Pokémon es de otra nacionalidad, da la mejor probabilidad de que la cría pueda ser un Pokémon Shiny.

En caso de que tengas una cría y se te haya olvidado enseñarle el movimiento que necesitas, no pasa nada, lo que necesitas es tener un Pokémon que sea compatible con él (mismo Grupo Huevo) y que tenga el ataque que necesitas. Deberás equiparle al "Padre" la MIRROR HERB, dejarlo con la cría y después de caminar algunos pasos el bebé tendrá transferido el o los Movimientos Huevo.

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS EXPERTOS

HÁBILIDADES Y POKEBALLS

¿Qué son las Habilidades?

Introducidas en Rubí y Zafiro, las habilidades son cualidades que tiene un Pokémon basado en su ecología, tipo, o descripción. Algunas son ofensivas, otras defensivas, o de soporte y disrupción. Incluso son pasivas o activas dependiendo la especie, y alteran tanto el juego casual como el competitivo, y todas ellas también influyen en la crianza.

Algunos Pokémon tienen 2 habilidades, MÁS una habilidad escondida. Muchos entrenadores prefieren las escondidas debido a que tienen un mayor impacto en el competitivo.

La MADRE es quien hereda las habilidades, y si ella es quien tiene la Escondida tiene un 80% de heredarla a la cría. El PADRE solo puede heredar su Habilidad Escondida ÚNICAMENTE si se es puesto con Ditto pero con un 60% solamente. Esto también incluye a los Pokémon que son GENDERLESS, ellos fungen como el padre.

¿Las Pokéball se heredan?

Muchos coleccionistas y entrenadores han adoptado una nueva especie de comportamiento el cual es hacer que el Pokémon “combine” con su Pokeball y con el regreso de las “ApriBalls” en Galar, muchos les dan un poco de valor que en grupos y redes prefieren más a los Pokémon atrapados en estas bolas especiales. La MADRE es quien hereda la Pokéball, Y el PADRE/GENDERLESS solo con Ditto.

He aquí las Pokeballs disponibles en los datos del juego. Cabe destacar que la Master, Cherish, Park, Beast y Strange Balls, NO SON HEREDABLES.












GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS EXPERTOS

CUADRO ILUSTRATIVO DE HABILIDADES Y POKEBOLAS

¿Múcha teoría eh? He aquí la versión resumida e ilustrada,

Habilidad: Torrent	Habilidad: Protean	Habilidad: Protean (80%) Torrent (20%)
		
Habilidad: Limber	Habilidad: Torrent	Habilidad: Torrent (100%)
		
Habilidad: Protean	Habilidad: Limber	Habilidad: Protean (60%) Torrent (40%)
		
Habilidad: Defiant	Habilidad: Limber	Habilidad: Defiant (60%) Battle Armor (40%)
		

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS EXPERTOS

SHINES

¿Qué son los Pokémon Shiny?

Introducidos en Oro y Plata, los Pokémon Shiny son criaturas de diferente tonalidad o color a sus especies originales. Muchos conocen al Gyarados rojo o al Noctowl de Ash en el anime. Antes estos Pokémon eran más fuertes que los normales debido a un valor en sus estadísticas, pero hoy en día son solo un cosmético que puede mejorar (o empeorar si resultas ser un color verde chillón) el diseño de un Pokémon.

Método Masuda y el Shiny Charm*

El método Masuda es un término acuñado debido a una declaración de Junichi Masuda, el productor del juego, y trata de que el Pokémon con una diferente nacionalidad criado con un "Pokémon de tu idioma local" puede generar altas posibilidades de un Shiny, y las posibilidades van de 6/4096 o 1/683, pero con el Shiny Charm las posibilidades son de 8/4096 o 1/512.



SHINY CHARM

Aumenta las posibilidades de encontrar un Pokémon de diferente color.



OVAL CHARM

Aumenta las posibilidades de obtener huevos entre Pokémon similares

*El Shiny Charm lo obtienes al completar todo el Pokédex de Paldea

HYPER TRAINING Y MENTAS

¿Qué es el Hyper Training y las Mentas?

Imagina que ya tienes a tu Pokémon Shiny, con una rota Habilidad Escondida y sus buenos ataques, pero notas que hay problemas: La Naturaleza y los IVs no son perfectos. Para eso están estos ítems extra que pueden alterar esos elementos mencionados.

Para llevar a cabo el Hyper Training, necesitaras las Bottle Caps mencionadas, e ir a Montenevera, ahí es donde se encuentra el NPC que se encarga de ese proceso, para ello tu Pokémon debe estar a nivel 100.

Las mentas sirven para modificar la Naturaleza de un Pokemon el cambio no se nota ya que el juego reconoce la naturaleza original de la criatura, pero en el código interno se aplica el modificador.



SILVER BOTTLECAP

Loc. Puerto Marinara

Aumenta UN solo IV a 31



GOLD BOTTLECAP

Loc. Puerto Marinara

Aumenta TODOS los IVs a 31

MENTAS

Loc. Puerto Marinara

Cambian la Naturaleza de un Pokémon a la mencionada en la misma



Rojas: Atk

Azul Rey: Def

Verde: Vel

Cyan: Atk Sp

Rosa: Def Sp.

Bianca: Neutra

GUÍA DE CRIANZA

CONCEPTOS EXPERTOS

PALABRAS FINALES

GRACIAS

Bueno mi querido aprendiz, antes que todo déjame de nuevo darte las gracias por tomarte un poco de tu tiempo para leer todo éste escrito, créeme que desde el inicio de mi carrera competitiva en Pokémon siempre me he considerado más un maestro, que un combatiente.

Me gusta mucho impulsar a las personas que no creen ser capaces de jugar éste juego de manera competitiva, y al ver que entienden como les explico y estén haciendo sus equipos con mucha emoción me llena de satisfacción y sobre todo, ganas de seguir ayudando a formar una comunidad sana, feliz y sobre todo: curiosa.

Si he logrado ese efecto en tí, entonces creo que puedo llamar a esta guía de crianza como un logro personal y eso vale más que cualquier cosa en este loco y extraño mundo.

No te digo adiós, amable y querido lector, puesto a que estaré disponible para responder cualquier duda, retroalimentación y concepto que no hayas entendido, así que como los entrenadores errantes que somos, solo me queda desearte buena suerte, buenas batallas, y una excelente experiencia cuando estés explorando no solo Paldea, sino otras regiones en el pasado, o en el futuro.

Sin más...Hasta la vista, amigo, se despide: Katz



