

Swellows competitive guide

Inhoud:

- 1.1 Wat kan ik zoal verwachten van deze guide?
- 1.2 Wat is competitive battling?
 - **Natures**
- 2.1 Het kiezen van de juiste nature.
- 2.2 Alle niet-neutrale natures op een rij.
 - **EVs**
- 3.1 Wat zijn EVs?
- 3.2 Hoe kan ik EVs krijgen?
- 3.3 EV trainingsplekken in Diamond & Pearl.
 - **IVs**
- 4.1 Wat zijn IVs?
- 4.2 Hoe check ik de IVs van mijn pokémon?
 - **Teambuilding**
- 5.1 Het op papier zetten van een team.
- 5.2 Movesets maken.
 - **Competitive breeding**
- 6.1 De voorbereiding op het breedden.
- 6.2 Het breedden.
- 6.3 Egg Steps verklaard!
- 6.4 Egg Step overzicht (D/P)
 - **Prediction**
- 7.1 Wat is prediction?
- 7.2 Een korte cursus predicten.
- 7.3 Hoe kan ik leren beter te predicten?
- 7.4 Ik doe alles wat ik kan, maar het is niet genoeg!
 - **Copyright**
- 8.1 Verspreiding
- 8.2 Contact



1.1 Wat kan ik zoal verwachten in deze guide?

Deze guide zal je wegwijs maken in de wereld van het competitief vechten. We gaan dieper in op bepaalde belangrijke aspecten, zoals EVs, IVs en natuurlijk de voorbereiding. Zelfs als je totaal niet geïnteresseerd bent in competitief gedoe, kan dit interessant zijn. Pokémon mag dan voor sommigen kinderachtig lijken, achter dat imago schuilt een zeer diepgaande, extreem tactische game die het uiterste van je kan vergen. Wil jij je vrienden versteld laten staan tijdens gevechten? Lees dan verder.

1.2 Wat is competitive battling

Competitief vechten is niets anders dan met bepaalde standaardregels tegen anderen vechten. Het grote verschil tussen competitief en ingame vechten is echter dat er in dit geval geen computerspeler is die random beslissingen maakt. Je speelt tegen een ander mens, een ander denkend wezen. Competitief vechten vraagt het uiterste van je pokémon en van jezelf. Gevechten kunnen eindigen in een geweldige anticlimax, en kunnen tactischer zijn dan een schaakpartij tussen de 2 beste schakers ter wereld... Tot zover de inleiding.



- **Natures**

2.1 Het kiezen van de juiste nature

Het eerste serieuze dat we gaan bespreken zijn natures. Er zijn in totaal 25 verschillende natures, waarvan er in principe 18 geschikt zijn voor Competitive Battling. Elke nature verhoogt een bepaalde stat met 10% en verlaagt een stat met 10%. Er zijn 5 natures die dezelfde stat verhogen en verlagen en daardoor dus feitelijk niets doen; ze zijn neutraal. Deze natures zijn niet geschikt voor competitief vechten, er is altijd wel een stat die je niet nodig hebt, en dus kunt verlagen. Deze 5 natures zijn *Bashful*, *Serious*, *Quirky*, *Docile* en *Hardy*. De andere 2 natures die je waarschijnlijk nooit zult gebruiken zijn de natures die de ene defense verhogen, en de andere defense verlagen. De meeste pokémon gebruiken alleen maar aanvallen die of special, of physical zijn. Je kunt dus vaak gewoon een van de 2 attackstats verlagen. Deze 2 natures zijn *Lax* en *Gentle*.



Oké, nu over naar het kiezen van de juiste nature voor je pokémon. Laten we zeggen dat je een Swellow wilt gebruiken als een physical sweeper (een snelle pokémon die met physical aanvallen veel schade kan aanrichten). Je hebt dus vooral zijn Attackstat en zijn Speedstat nodig. De Special Attack gebruik je niet, dus die staat daar wat voor joker. Het beste zou dus zijn in dit geval een nature te nemen die je

Attack of Speed verhoogt, en je Special Attack verlaagt.

Een vuistregel voor natures kiezen:

- Als je pokémon een van zijn attackstats niet gebruikt, laat je die door een nature verlagen.
- Een pokémon met extreem hoge Speed kun je het best een nature geven die zijn Speed verhoogt (base Speed is hoger dan 100).
- Een pokémon die je gebruikt om aanvallen tegen te houden kun je het best een nature geven die de defense die je wilt gebruiken verhoogt, en zijn attackstat die hij niet gebruikt verlaagt. Als je beide attackstat gebruikt, verlaag dan zijn Speedstat.

2.2 Alle niet-neutrale natures op een rij:

- Adamant (+ Attack, - Special Attack)
- Lonely (+ Attack, - Defense)
- Naughty (+ Attack, - Special Defense)
- Brave (+ Attack, - Speed)
- Bold (+ Defense, - Attack)
- Impish (+ Defense, - Special Attack)
- Lax (+ Defense, - Special Defense)
- Relaxed (+ Defense, - Speed)
- Modest (+ Special Attack, - Attack)
- Mild (+ Special Attack, - Defense)
- Rash (+ Special Attack, - Special Defense)
- Quiet (+ Special Attack, - Speed)
- Calm (+ Special Defense, - Attack)
- Gentle (+ Special Defense, - Defense)
- Careful (+ Special Defense, - Special Attack)
- Sassy (+ Special Defense, - Speed)
- Timid (+ Speed, - Attack)
- Hasty (+ Speed, - Defense)
- Jolly (+ Speed, - Special Attack)
- Naive (+ Speed, - Special Defense)

- **EVs**

3.1 Wat zijn EVs?

EV is een afkorting voor Effort Value. 4 EVs voor een bepaalde stat zorgen ervoor dat je, als je pokémon Lv.100 is, één extra statpunt zal hebben in die stat. Hoe meer EVs je dus voor een bepaalde stat krijgt, hoe hoger die stat zal worden. Een pokémon kan in totaal 510 EVs verdienen, Zodra je die hebt, zullen extra EVs niets meer doen. Van die 510 kunnen er maximaal 255 in dezelfde stat. Het is echter praktischer om aan te houden dat het maximum per stat 252 is, dit is immers het laatste getal voor 255 dat je kunt delen door 4 ($252 / 4 = 63$ statpunten).

3.2 Hoe kom ik aan EVs?

Effort is het Engelse woord voor 'moeite' of 'inspanning'. Om EVs te krijgen zul je dus, zoals de naam al verraaft, wat moeite moeten doen. Elke pokémon die je verslaat levert een bepaald aantal EVs in een bepaalde stat op. Zo krijg je voor het verslaan van een Starly 1 Speed EV, en voor het verslaan van een Bibarel 2 Attack EVs. Als je je pokémon in een bepaalde stat beter wilt maken, zul je hem dus moeten laten vechten tegen pokémon die EVs voor die stat geven. In de meeste pokédexes die je online kunt vinden staat aangegeven hoeveel EVs in welke stats een pokémon geeft. Twee sites die je kunt gebruiken zijn:

- www.serebii.net
- www.pokemeadow.nl

Nu zul je denken 'Jezus, dus voor 252 Speed EVs moet ik 252 Starly's gaan verslaan! Kan dat niet wat sneller?'. Het kan inderdaad sneller. Ten eerste heb je de Macho Brace, als je pokémon dit item vasthoudt zullen de pokémon die hij verslaat het dubbele aantal EVs opleveren. Als je dus een Starly zou verslaan met de Macho Brace, zou die niet 1, maar 2 Speed EVs opleveren. Ten tweede heb je de zogenaamde Power Items (Power Bracer / Belt / Anklet / Band / Weight / Lens), die je kunt krijgen in de Battle Tower. Als je pokémon een van deze items vasthoudt zal hij bovenop de normale EVs die de pokémon die je verslaat geeft, 4 extra EVs in een bepaalde stat krijgen. Een overzicht van deze items:

- Weight; geeft 4 HP EVs
- Bracer; geeft 4 Attack EVs
- Belt; geeft 4 Defense EVs
- Lens; geeft 4 Special Attack EVs
- Band; geeft 4 Special Defense EVs
- Anklet; geeft 4 Speed EVs

Een voorbeeldje van het gebruik van een Power Item: Stel dat je pokémon de Power Bracer vasthoudt en een Starly verslaat. Hij zal nu dus de normale EVs die Starly geeft (1 Speed EV) + de EVs die het item geeft (4 Attack EVs) krijgen. Als je die Starly dus met de Power Anklet had verslagen zou je pokémon 5 Speed EVs hebben gekregen ($1 + 4$).

Ten derde is er ook nog het beroemde PokéRus; een goedwillend pokémon virus dat de EVs die je pokémon krijgt verdubbeld. Zodra je pokémon eenmaal PokéRus heeft opgelopen, zal hij voorgoed dubbele EVs krijgen. Wat voorbeelden, we verslaan weer eens een Starly (geeft dus van nature 1 Speed EV):

- Je pokémon heeft PokéRus, maar houdt geen Macho Brace of Power Item vast. Bij het verslaan van een Starly zal hij dus het dubbele aantal EVs krijgen, dus 2 Speed EVs.
- Je pokémon heeft PokéRus én houdt de Macho Brace vast. Nu zal hij na het verslaan van een Starly door de Macho Brace dus het dubbele aantal EVs krijgen, en dat aantal wordt door PokéRus dan verdubbeld. Je krijgt dus $1 * 2 (\text{Macho Brace}) * 2 (\text{PokéRus}) = 4$ Speed EVs.
- Je pokémon heeft PokéRus en houdt een Power Item vast. Nu zal hij na het verslaan van een Starly door PokéRus dus het dubbele aantal EVs dat de pokémon geeft + het dubbele aantal EVs dat het item geeft krijgen. Als je dus de Power Weight had vastgehouden had je $1 * 2 (\text{PokéRus}) = 2$ Speed EVs én $4 * 2 (\text{PokéRus}) = 8$ HP EVs gekregen. Als je de Power Anklet had vastgehouden had je dus $1 * 2 = 2$ Speed EVs én $4 * 2 = 8$ Speed EVs, in totaal dus 10 Speed EVs gekregen.

Zoals je ziet kun je je EV train tijd dus flink verminderen met behulp van een aantal handige hulpmiddelen.



3.3 EV trainingsplekken in Diamond & Pearl

Zo, nu je weet hoe het zit met EVs wil je natuurlijk gaan trainen. Goede trainingsplekken voor EV training bevatten normaal gesproken veel pokémon die EVs in dezelfde stat geven, of een pokémon die vaak voorkomt en daarom makkelijk is om te vinden. Met andere woorden, EV trainen doe je tegen pokémon die je snel en vaak tegenkomt. Goede EV trainingsplekken in Diamond & Pearl zijn:

- HP EVs; Bidoof op route 201
- Attack; Machop op route 207
- Defense; Geodude in Oreburgh Gate
- Special Attack; Gastly in huis in Eterna Forest (Cut nodig)
- Special Defense; Tentacruel op route 223 (Surf nodig)
- Speed; Starly op route 201

- **IVs**

4.1 Wat zijn IVs?

IV is een afkorting van Individual Value. IVs variëren van 0, het laagste, tot 31, het hoogste IV. Als je IV 31 is, spreek je ook wel een flawless IV (flawless is Engels voor foutloos of perfect). Elk IV dat je onder de 31 zit, kost je één statpunt op Lv.100. Je snapt dus wel, hoe hoger je IV, hoe beter. Elke stat heeft een eigen IV.

4.2 Hoe check ik de IVs van mijn pokémon?

Voor het checken van IVs heb je een zogenaamde IV Calculator nodig. Ik raad je de volgende aan: <http://metalkid.info/Pokemon/OnlineProgram/Calculators/IV.aspx> Vul gewoon het level van je pokémon, zijn stats, de nature, zijn EVs etc in. Als je de beschikking hebt over Rare Candies, kun je ook voor dat je gaat checken even saven, en vervolgens de stats van meerdere levels invoeren in de calculator, hierdoor worden de resultaten nauwkeuriger. Een mogelijke uitkomst van de calculator zou kunnen zijn:

Marill - #183 (Adamant)

HP: 7 - 9

Att: 31

Def: 31

SpA: 18

SpD: 25 - 27

Speed: 30 - 31

Nou, wat betekent dat zoal? Bovenaan zie je de naam, het nummer en de nature van de pokémon die net hebt uitgerekend. Daaronder zie je HP staan, met daarachter '7-9'. Dit betekent dat je HP IV volgens de calculator dus 7 óf 8 óf 9 kan zijn.

Hetzelfde geldt voor de andere stats.



Een andere manier om IVs te checken is een zogenaamd 'IV Battle'. Dit kun je alleen in Diamond & Pearl doen. Ga op WiFi en start met iemand een Single Battle Lv.100. Zodra je in het gevecht zit kijk je naar de stats van je pokémon op Lv.100 en vul je die in in de calculator. Vervolgens krijg je de precieze IVs, aangezien op Lv.100 de uiteindelijke stats zijn bereikt. Denk eraan dat je ook nature, EVs etc weer vermeld!



• Teambuilding

5.1 Het op papier zetten van een team

Voordat je ook maar begint aan het geven van aanvallen aan bepaalde pokémon moet je je team op papier zetten. Inderdaad, gewoon eens even nadenken erover. Pokémon kunnen in een team verschillende rollen hebben, te weten:

- **Physical Sweeper;** een pokémon met hoge Attack en bij voorkeur ook hoge Speed. Gebruikt physical aanvallen () om veel schade aan te richten. Stat-Up aanvallen als *Dragon Dance* en *Swords Dance* zijn handig om het physical sweepen makkelijker te maken. Als je geen beschikking hebt over Stat-Up moves zijn items als Life Orb en Choice Band erg handig.
- **Special Sweeper;** een pokémon met hoge Special Attack en bij voorkeur ook hoge Speed. Gebruikt Special aanvallen () om veel schade aan te richten. Stat-Up aanvallen als *Calm Mind* en *Nasty Plot* zijn handig om het special sweepen makkelijker te maken. Als je geen beschikking hebt over Stat-Up moves zijn items als Life Orb en Choice Specs erg handig.
- **Mixed Sweeper;** een pokémon met hoge Attack én Special Attack, met bij voorkeur ook nog eens hoge Speed. Gebruikt aanvallen van beide kanten om veel schade aan te richten en het walls lastiger te maken. Expert Belt en Life Orb zijn goede items voor dit soort sweepers.
- **Physical Wall;** een pokémon met een hoge Defense. Hoe meer resistances, hoe beter. Een Physical Wall gebruik je om Physical Sweepers van je tegenstander tegen te houden, zodat ze niet je team vermorzelen.
- **Special Wall;** een pokémon met hoge Special Defense. Ook hier geldt hoe meer resistances, hoe beter. Een Special Wall gebruik je om Special Sweepers van de tegenstander te stoppen.
- **Mixed Wall;** een pokémon met hoge Defense en Special Defense. Ook hier geldt hoe meer resistances, hoe beter. Een Mixed Wall kan aanvallen van beide spectrums tegenhouden.
- **Status Absorber;** een pokémon die voor je team aanvallen als *Toxic* en *Thunder Wave* kan absorberen. Hierbij horen pokémon die Natural Cure als ability hebben en pokémon met Rest.
- **(P)Hazer;** een Hazer of PHazer is een pokémon die stat-ups van de tegenstander kan verwijderen door gebruik te maken van aanvallen als *Haze*, *Roar* en *Whirlwind*. Een erg belangrijk onderdeel van je team dus.
- **Spiker / Stealth Rocker;** een Spiker of Stealth Rocker is een pokémon die gebruik maakt van de aanvallen *Spikes* of *Stealth Rock*. Deze aanvallen zorgen ervoor dat de pokémon van de tegenstander schade oplopen bij het inswitchen.
- **Rapid Spinner;** een pokémon die gebruik maakt van de aanval *Rapid Spin*. Deze aanval verwijdert Spikes en Stealth Rock van het veld, 2 tactieken die competitief erg veel worden gebruikt. Een Rapid Spinner is dan ook een noodzaak.

- **Annoyer**; een Annoyer is een pokémon die op de een of andere manier de tegenstander kan irriteren, door bijvoorbeeld gebruik te maken van aanvallen als Sleep Powder, Stun Spore of Confuse Ray. Een veel voorkomende strategie van Annoyers is het zogenaamde 'SubSeeden'; een combinatie van Substitute en Leech Seed.
- **Scout**; een Scout is een pokémon die gebruikt maakt van de aanvallen *U-Turn* of *Protect*. Door deze aanvallen te gebruiken kun je zien wat de tegenstander tegen bepaalde pokémon van jou doet. Niet echt noodzakelijk, maar erg handig.
- **Normal / Flying Resist**; een Normal / Flying Resist is een pokémon met hoge defense die de veel gebruikte physical aanvallen van het Normal en Flying Type resist.
- **Rock Resist**; een pokémon met hoge defense die Rock resist. Aanvallen als Stone Edge komen competitief erg vaak voor.

Zoals je ziet zijn er erg veel functies die pokémon kunnen hebben. Gelukkig kan een pokémon meerdere functies tegelijk uitoefenen. Een pokémon als Skarmory kan tegelijkertijd je Physical Wall, PHazer én Spiker zijn. De functies die sowieso in een goed competitief team thuishoren zijn de Physical Sweeper, de Special Sweeper, de Physical Wall en de Special Wall.

Nu je alle functies etc kent, is het tijd wat pokémon te kiezen die je wilt gebruiken en daar een passend geheel van te maken. Laten we maar eens ingaan op de kunst van het moveset maken!

5.2 Movesets maken

In deze paragraaf zul je lezen hoe het maken van movesets in elkaar zit, en zul je tevens een paar belangrijke combinaties leren.

Movesets maken is in principe niet moeilijk, je moet er gewoon voor zorgen dat je pokémon zoveel mogelijk andere pokémon aankan én dat de moveset van de ene pokémon die van een andere complementeert. Als eerste een paar basisregels die je moet kennen:

- Nooit meer dan 2 aanvallen die schade aanrichten van hetzelfde type. Dus aanvallen als Wing Attack en Aerial Ace in dezelfde set is fout!
- Alle HMs, op Surf en Waterfall na, zijn inferieur aan andere aanvallen. Gebruik dus alleen Surf en Waterfall van de HMs in competitieve movesets!
- Hax-aanvallen als Double Team, Attract zijn in competitieve matches verboden, niet gebruiken dus!
- Hax-items als Quick Claw zijn ook verboden!

Ook zal ik even een aantal handige aanvalscombinaties geven en uitleggen waarom ze zo handig zijn:

- **Thunderbolt + Ice Beam**; deze combinatie wordt ook wel afgekort tot BoltBeam. Het bijzondere aan deze combinatie is dat hij elke pokémon behalve Magnezone, Shedinja en Lanturn in ieder geval neutraal raakt.
- **Earthquake + Stone Edge / Rock Slide**; ook wel QuakeSlide genoemd. Earthquake raakt veel pokémon, behalve die Flying Types, die op hun beurt geraakt worden door je Rock aanval.
- **Normal + Water aanval**; Water raakt op Water zelf en Grass na, alles tenminste neutraal. Je Normal aanval zorgt ervoor dat alleen Empoleon en Shedinja deze combinatie weerstaan.
- **Dragon + Fire aanval**; Dragon raakt op Steel na elk type tenminste neutraal. Je Fire aanval zal die Steel Types raken. Heatran wallt dit helaas.
- **Ghost + Fighting**; deze combinatie raakt **ELKE** pokémon minstens neutraal. Niks weerstaat deze combinatie! Fighting wordt weerstaan door Ghost, Psychic en Poison, die worden geraakt door je Ghost aanval.



Nou, laten we eens een pokémon een moveset gaan geven. Een pokémon als Garchomp lijkt me een geschikte kandidaat! Als eerste gaan we eens kijken naar zijn basestats, bijna elke online pokédex heeft die er wel instaan.

Garchomps basestats: 108 HP / 130 Atk / 95 Def / 80 SpA / 85 SpD / 102 Spd

Oké, als je naar die stats kijkt valt je meteen op dat Garchomp een gigantische Attackstat heeft en een bovengemiddelde Speed (gemiddelde stat ≈ 90 , als een pokémon een stat boven 90 heeft, is die bovengemiddeld). Dit schreeuwt om een physical sweeper set! Maar.. Heeft Garchomp daar wel de aanvallen voor? Laten we eens kijken.

Physical movepool: Earthquake, Dragon Claw, Fire Fang, Stone Edge, Crunch, Outrage, Iron Head, Brick Break, Double Edge

Stat-Up moves: Swords Dance

Oké, Garchomp heeft dus een goede physical movepool en in Swords Dance een stat-up move om zijn Attack nog verder mee te verhogen. Ons vermoeden is bevestigd, een rasechte physical sweeper! Als eerste gaan we eens wat aanvallen zoeken die elkaar complementeren. Een STAB Earthquake is een van de beste aanvallen die je kunt wensen, die komt dus zeker in onze Garchomp set. We zien dat Garchomp ook STAB heeft op Dragon aanvallen, en die raakten alles behalve Steel minstens neutraal, weet je nog? Earthquake raakt Steel types al super effective, dus Dragon Claw is ook een uitstekende keuze! Eens kijken welke pokémon onze Garchomp nu nog kunnen tegenhouden.. Skarmory heeft een hoge defense, is immuun voor Earthquake en heeft weerstand tegen Dragon Claw, Bronzong heeft ook hoge defense, weerstand met Dragon Claw en is met Levitate als ability ook nog eens immuun voor Earthquake. Laten we eens kijken of Garchomp iets leert dat deze pokémon flink kan beschadigen. En jawel, we zien Fire Fang, een aanval die Skarmory en Bronzong super effective raakt! Oké, nu raken we dus elke pokémon minstens neutraal, een 4^e aanval die schade doet is daarom een beetje overbodig geworden. Laten we Swords Dance, die stat-up move maar nemen, om zijn Attack nóg hoger te maken! We hebben nu dus:

Garchomp @

Nature: ...

EVs: ...

- Swords Dance
- Earthquake
- Dragon Claw
- Fire Fang

We zien dat we nog een geschikt item moeten kiezen, een nature moeten kiezen die de moveset goed aanvult, en we moeten nog bepalen welke EVs we hem geven.

Laten we beginnen met de nature. Herinner je je nog dat ik aan het begin van deze guide ergens heb gezegd dat pokémon met een base Speed hoger dan 100 het beste een nature kunnen hebben die hun Speed verhoogt? Garchomp heeft een base Speed van 102, dus laten we hem in ieder geval een nature geven die zijn Speed verhoogt. Nu kijken we welke stat hij echt totaal niet gebruikt; dat is zijn Special Attack. Laten we die dus maar verlagen. Dus het wordt + Speed, - Special Attack, en dat is Jolly.

Nature: Jolly

Op naar de EVs! Een sweeper heeft meestal een heel simpele EV spread. Gewoon 252 EVs in de attackstat die hij gebruikt, en 252 EVs in Speed. De overige 6 gaan in HP of een van zijn defenses. Laat onze Garchomp nou net een sweeper zijn! We pakken de volgende EV spread: EVs: 252 Attack / 252 Speed / 6 HP

Nu nog het item. Je hebt gelezen dat items als Life Orb en Choice Band handig zijn voor physical sweepers, zoals onze Garchomp dus. Choice Band is een item dat je Attack met 50% verhoogt, maar er wel voor zorgt dat zodra je een aanval hebt gebruikt, je die ook moet blijven gebruiken tot je de pokémon weer uitswitcht. Niet erg handig dus, aangezien we Swords Dance hebben waarmee we onze Attack willen verhogen. Life Orb verhoogt je Attack met 30% en staat je toe van aanval te wisselen. Maar als je een aanval gebruikt die schade doet, verlies je wel 10% HP. We hebben ook nog de altijd handige Leftovers. Als je geen flauw idee hebt wat voor item je je pokémon moet geven, geef hem dan Leftovers. Dit item herstelt aan het eind van elke beurt 6% van je HP. Nou, Life Orb en leftovers zijn beide handig voor onze Garchomp. Met Life Orb slacht hij nog beter, maar met zijn defenses kan Leftovers hem ook helpen een extra Swords Dance te gebruiken. Een lastige keuze dus..

Garchomp @ Life Orb / Leftovers

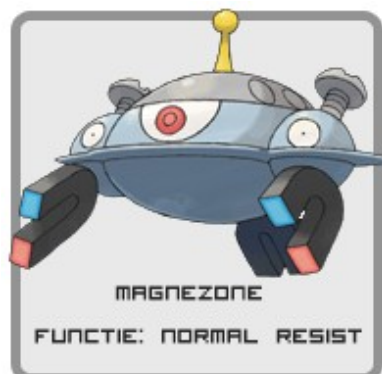
Nature: Jolly

EVs: 252 Attack / 252 Speed / 6 HP

- Swords Dance
- Earthquake
- Dragon Claw
- Fire Fang

Tot slot nog een aantal handige tips die goed zijn voor walls:

- Defensieve stat-ups als Calm Mind en Curse kunnen je helpen beter aanvallen te absorberen.
- Rest gebruik je altijd in combinatie met Sleep Talk! In de 2 beurten dat je slaapt geef je je tegenstander de kans de allesbeslissende set-up te laten maken. Door in die 2 beurten Sleep Talk te kiezen, zul je toch een aanval doen.
- Herstelaanvallen als Softboiled en Roost zijn beter dan Rest. Als je wall de beschikking heeft over zo'n aanval, geef hem die dan!
- Leftovers is een erg handig item voor een wall. Die 6% HP die steeds wordt hersteld kan het verschil betekenen!
- Defensieve pokémon zijn bij uitstek geschikt voor aanvallen als Thunder Wave en Will-o-Wisp. Door met behulp van je defensieve pokémon het team van de tegenstander wat af te remmen kun je voor je sweepers de weg vrijmaken!



- Als een pokémon in zijn defense of special defense een basestat boven 130 heeft, geef hem dan een nature die die defensestat verhoogt en zorg er verder voor dat je hem 252 HP EVs geeft. Veel (Special) Defense EVs hoeft je hem verder ook niet echt te geven.
- Als je walls geen aanvallen als Recover of Roost leren, en je wilt ze geen Rest leren, zorg er dan voor dat er in je team een pokémon zit die de aanval *Wish* kent. In de beurt nadat je Wish hebt gebruikt switch je naar de pokémon die je wilt herstellen. Aan het eind van de beurt zal Wish dan 50% HP herstellen. Dit fenomeen noemen we ook wel Wish-Support.

- **Competitive Breeding**

6.1 De voorbereiding op het breed

Oké, nu je je team hebt bedacht en op papier hebt uitgewerkt, is het tijd om ook daadwerkelijk het team te gaan maken! Voordat ik verderga zal ik zeggen dat competitief breedden tijd kost. Maar als je het goed doet, zul je er in je gevechten profijt van hebben!

Wat heb je zoal nodig voor competitief breedden?

- Een Everstone; deze kun je vinden in de Underground. Verder kun je in Snowpoint City een Haunter krijgen die een Everstone vasthoudt. Deze steen zal ervoor zorgen dat Ditto's en vrouwelijke pokémon 50% kans hebben hun nature door te geven!
- Een pokémon met als ability *Flame Body* of *Magma Armor*. Deze abilities zorgen ervoor dat de tijd om een ei uit te broeden grofweg halveert. Pokémon die een van deze abilities kunnen hebben zijn o.a. Magcargo, Camerupt en Magmar.
- Ditto's! En niet zomaar Ditto's, neen! Ditto's met flawless IVs!

Het woord is gevallen; **DITTO**. Maar voordat we Ditto's gaan vangen, gaan we iets anders doen. Je hebt vast wel eens gemerkt dat een aantal pokémon een ability hebben die ervoor zorgt dat als je zo'n pokémon bijvoorbeeld verlamt, jij ook verlamd raakt. Deze wonderschone ability heet *Synchronize*. De pokémon die deze ability kunnen hebben zijn de Abra, Kadabra, Alakazam, Espeon, Natu, Xatu, Ralts, Kirlia en Gardevoir. Naast dat effect tijdens gevechten heeft Synchronize ook een effect buiten gevechten om. Als je een pokémon met Synchronize op de eerste plek in je party hebt staan zullen wilde pokémon die je tegenkomt 50% kans hebben dezelfde nature te krijgen als je pokémon met Synchronize. Dus als je bijvoorbeeld een Abra met Synchronize en een Timid nature op de eerste plek hebt staan, heb je als je een wilde pokémon vangt 50% kans dat die ook Timid is! Als er nu nog geen belletje is gaan rinkelen bij je.. Anyway, het eerste dat je moet doen om competitief te breedden is ervoor te zorgen dat je van iedere competetieve nature een pokémon met Synchronize krijgt. Dus ga snel Abra's vangen ofzo!

Zodra je eenmaal je pokémon met Synchronizer hebt, is het tijd ze te gebruiken; we gaan op Ditto's jagen! Neem je *Synchronizer* met de nature waarvan jij Ditto's wilt, een pokémon met False Swipe en een Magikarp van een zo laag mogelijk level (bij voorkeur lager dan 15, dan heeft hij alleen Splash). Sla vervolgens een stuk of 100 Pokéballs in. Ga naar Canalave City en loop naar het stuk gras dat rechts van de stad ligt. Gebruik een Repel en zet je PokéRadar aan. Loop alleen op stukjes gras af waarvan gele vonken afkomen; hier kunnen Ditto's zitten. **Vergeet niet je Synchronizer vooraan te zetten, de Repels werken alleen als je Synchronizer Lv.31 of hoger is!** Vang een stuk of 20 Ditto's en ga vervolgens naar een computer. Vul de stats, nature en level van elke Ditto in in die IV Calculator die ik je had gegeven (<http://metalkid.info/Pokemon/OnlineProgram/Calculators/IV.aspx>). Alle Ditto's die geen IV hebben dat 31 is, laat je vrij. Zodra je van de nature waarop je zat te jagen 3 of 4 verschillende *flawless Ditto's* hebt, is het tijd om te gaan breedden!

6.2 Het breedden

Nu we onze flawless Ditto's hebben gevangen is het tijd om te breedden. Het doel is om door het breedden een pokémon tenminste 2 flawless IVs te geven én de juiste nature. Het is dus belangrijk dat je bij het laatste IV dat je op je pokémon wilt broeden een Ditto kiest met de nature die je voor je pokémon wilt hebben! Daarvoor is de Everstone handig; als je die tijdens het breedden aan Ditto geeft, heb je 50% kans dat pokémon die je uitbroedt dezelfde nature als Ditto hebben. Zorg dus dat je een Everstone hebt, anders ben je erg lang bezig met breedden!

Het eerste dat gezegd moet worden van breedden, is dat je je pokémon daardoor aanvallen kan leren die hij normaal gesproken niet kan leren, deze aanvallen heten *eggmoves*. Als je je pokémon laat breedden met pokémon van een andere soort kunnen deze aanvallen doorgebreed worden. Zo zal je nageslacht als je een vrouwelijke Aipom broedt met een mannelijke Glameow die Fake Out kent, de aanval Fake Out hebben. Het doorbreeden van aanvallen is gebonden aan een aantal regeltjes, te weten:

- Als de vader (mannelijke of geslachtsloze pokémon) een TM of HM heeft die de baby ook kan leren, zal de baby deze hebben op het moment dat hij/zij uit het ei komt. Op deze manier kun je kostbare TMs als Stealth Rock en Grass Knot dus vaker gebruiken!
- Als de vader een aanval kent die de baby als eggmove kan leren, zal de baby deze aanval kennen als hij/zij uit het ei komt.
- Als de vader én de moeder een aanval kennen die de baby leert als level-up move, zal de baby deze kennen als hij/zij uit het ei komt.

Veel pokémon leren bepaalde belangrijke aanvallen als eggmove, zorg dus dat je hier rekening mee houdt!

Oké, nu we dan echt gaan breedten ga je naar Solaceon Town, alwaar je de wereldberoemde fokke..., ehh daycare, zult vinden. Neem de Ditto met de bepaalde flawless stat die je wilt doorbreeden en de pokémon die je wilt breedten. Vergeet ook niet je pokémon met Magma Armor mee te nemen! Zet je Ditto en de pokémon in de Daycare en ga wat fietsen. Als je helemaal aan de rechterkant van het pad naast de Daycare gaat fietsen, heb je route van 123 stappen van noord naar zuid; dit is de broedroute. Broedt 5 eieren uit en check elke pokémon om te kijken of je je flawless IV hebt doorgebreed. Zo niet, broedt dan nog wat eieren uit. Zodra je je eerste flawless stat hebt doorgebreed, haal je de Ditto en je pokémon weer uit de daycare en zet je er de Ditto in met een ander flawless IV en de nature die je wilt voor je pokémon; geef deze Ditto een Everstone. Plaats vervolgens de pokémon met het eerste flawless IV erbij. Broedt weer 5 eieren uit en kijk of er nu pokémon zijn die beide flawless IVs hebben. Als er eentje beide flawless IVs heeft, maar niet de goede nature, verwissel die dan met de pokémon die je in de Daycare had. Je maakt dan immers veel meer kans om pokémon met beide flawless IVs te krijgen. Je broedt nu door totdat je een pokémon hebt met de goede nature en je 2 flawless IVs. Gefeliciteerd, je hebt nu je eerste competitieve broedsel!

Maar..denk niet dat je het bij 2 flawless IVs moet laten! Tot 3 flawless IVs kost niet teveel moeite, en moet je ook zeker een keer proberen! Wees ook niet te kortaf, een pokémon met 2 flawless IVs en voor de rest allemaal zeer lage IVs is nou niet echt geweldig. Probeer dan gewoon door te breedten tot je eentje hebt met je flawless IVs en de andere stats in ieder geval boven 15. Stats die je pokémon niet nodig heeft hoeven natuurlijk geen hoog IV te hebben.



Veel voorkomende vragen omtrent breedten:

- *Ik heb een eggmove op een pokémon gebreed en ben die vervolgens gaan breedten met Ditto's om wat flawless IVs te krijgen. Maar de pokémon die ik uitbroed hebben de eggmove niet meer! Wat nu??*

Als dit je probleem is, heb je er waarschijnlijk niet bij stil gestaan dat alleen mannelijke pokémon eggmoves kunnen doorgeven. Als je een pokémon met een eggmove met Ditto gaat breedten, moet je eraan denken dat je Ditto met een mannelijke pokémon die de eggmove kent laat breedten!

- *Ik broed een vrouwelijke pokémon die een Everstone vasthoudt met een Ditto. Maar de pokémon die ik uitbroedt hebben nooit de nature van de moeder!? Heb ik gewoon pech ofzo?*

Als je een vrouwelijke pokémon broedt met een Ditto bepaalt de Ditto de nature. Een vrouwelijke pokémon kan alleen de nature bepalen als je die broedt met een mannelijke pokémon.

- *Kan ik verschillende Ditto's met elkaar kweken om zo een Ditto met meerdere flawless IVs te kweken?*

Hoewel velen beweren dat dit kan, is dit in D/P **NIET** mogelijk.

- *Ik check mijn pokémon die ik uitbroed met die IV Calculator, maar hij kan meer dan 10 verschillende IVs hebben! Wat doe ik fout?*

Je doet niks fout, maar hoe hoger het level van je pokémon, hoe nauwkeuriger de IVs kunnen worden berekend. Een goede manier om IVs te checken van pas uitgekomen pokémon is een aantal Rare Candies te hebben en die vervolgens aan je pokémon te geven. Vervolgens vul je van elk level de stats in op een nieuwe rij in de Calculator. Vergeet niet voordat je de Rare Candies gebruikt je spel op te slaan en na je *IV Check* even je DS uit te zetten zonder op te slaan. Zo kun je je Rare Candies blijven gebruiken!

6.3 Egg Steps verklaard!

Iets wat op vele sites verkeerd staat aangegeven is het aantal stappen dat het kost om een bepaalde pokémon uit te kweken. Egg Steps zijn helemaal niet random ofzo, elke pokémonsoort heeft een vast aantal stappen. Om allerlei fabeltjes de wereld uit te helpen, zal ik nu uitleggen hoe pokémonspellen je eieren laten uitkomen. Als je dit niet interesseert kun je naar paragraaf 6.4 gaan, waar je een overzicht zult vinden van het aantal stappen dat elke pokémon nodig heeft.

Om te beginnen moet je weten dat het spel een soort van Ei-Teller heeft. Als je een ei van de daycareman krijgt, zal deze teller beginnen te lopen. Een ei dat je krijgt start met een bepaald aantal punten, dat varieert van soort tot soort. Om de 255 stappen stappen die je zet, zal de teller van het puntenaantal van je eieren één punt aftrekken (2 als je een pokémon met Magma Armor of Flame Body bij je hebt; nu snap je vast wel waarom de broedtijd dan grofweg wordt gehalveerd). De teller wordt gereset als je een extra ei van de daycareman krijgt. Verder worden er geen punten van je Ei-Teller afgetrokken als:

- Er al een ei is uitgekomen na die 255 stappen. Eieren die in je party achter dit uitgekomen ei staan, zullen geen puntenaftrek krijgen. Eieren die voor dat ei staan, maar niet uitkomen, zullen wel puntenaftrek krijgen.

Oké, laten we dit even duidelijker maken met een voorbeeld. We nemen als voorbeeldpokémon Marill, die een Ei-Teller startpunt heeft van 10. We hebben een pokémon met Magma Armor bij ons.

1. We krijgen ei #1 van de daycare. De ei-teller van dit ei staat dus op 10.
2. We hebben ondertussen 255 stappen gelopen, het spel gaat onze eieren na en trekt 2 punten af van elk ei. **Ei #1: 8.**
3. 122 Stappen later krijgen we nieuw ei van de daycare. Hierdoor wordt onze teller dus gereset.
4. 255 Stappen hierna gaat het spel onze eieren weer na en trekt punten af van beide eieren. **Ei #1: 6 // Ei#2: 8.**
5. 510 stappen later staan de eieren als volgt: **Ei #1: 2 // Ei #2: 4**
6. 255 stappen later zal ei #1 een teller hebben die op 0 staat, maar zal nog niet uitkomen! Een ei komt uit als de teller voor het aftrekken op 0 of lager staat. **Ei # 1: 0 // Ei #2: 2.**
7. 255 Stappen later komt ei #1 uit. Zijn teller staat immers op 0! Omdat ei #2 na ei #1 in je party staat, zal de teller er niets van aftrekken! **Ei #1: hatched // Ei #2: 2**
8. 510 Stappen later komt ook ei #2 uit.

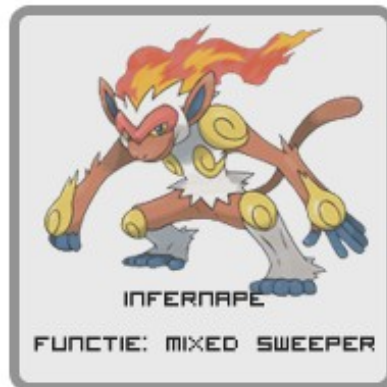
Zo, dat was alles dat je eigenlijk moet weten over hoe het spel bepaalt wanneer een ei uitkomt. Dus ga nu niet zeggen dat eieren een random aantal stappen nodig hebben om uit te komen, dat is volslagen nonsens!

6.4 Egg Steps overzicht (D/P)

Ik zal het volgende schema gebruiken:

- **Startpunt Ei-Teller** | *Stappen nodig om uit te broeden zonder Magma Armor of Flame Body* | Stappen nodig om uit te broeden met Magma Armor of Flame Body | Namen van pokémon die in deze categorie zitten
- **5** | 1530 | 1020 | Magikarp
- **10** | 2805 | 1530 | Azurill, Cleffa, Croagunk, Igglybuff, Manaphy, Marill, Pachirisu, Pichu, Togepi
- **15** | 4080 | 2295 | Bidoof, Burmy, Caterpie, Combee, Corphish, Geodude, Hoothoot, Illumise, Kricketot, Ledyba, Lotad, Nincada, Pidgey, Poochyena, Rattata, Seedot, Sentret, Shroomish, Skitty, Slakoth, Spearow, Spinarak, Spinda, Starly, Surskit, Taillow, Volbeat, Weedle, Wurmple, Zigzagoon, Zubat
- **20** | 5355 | 2805 | Elke pokémon die je nergens anders ziet staan
- **25** | 6630 | 3570 | Absol, Carnivine, Castform, Chimecho, Chingling, Duskull, Elekid, Heracross, Lunatone, Magby, Mantine, Mantyke, Mime Jr., Misdreavus, Mr. Mime, Onix, Pinsir, Riolu, Sableye, Sandshrew, Scyther, Shuppet, Skarmory, Smoochum, Solrock, Tropius, Tyrogue, Venonat

- 30 | 7905 | 4080 | Anorith, Cranidos, Drifloon, Hippopotas, Kabuto, Lileep, Omanyte, Sheldon, Spiritomb
- 35 | 9180 | 4845 | Aerodactyl, Aron, Eevee
- 40 | 10455 | 5355 | Bagon, Beldum, Chansey, Dratini, Gible, Happiny, Lapras, Larvitar, Munchlax, Phione, Relicanth, Snorlax, Wailmer



- **Prediction**

7.1 Wat is prediction?

Prediction is Engels voor voorspellen; hét belangrijkste onderdeel van competitive battling. Hoe beter jij kunt voorspellen wat de tegenstander gaat doen, hoe meer voordeel je hebt. Echte competitive battlers onderscheiden zich in hun sublieme prediction...

7.2 Een korte cursus predicten

Oké, predicten is amper aan te leren. Je leert het door veel te oefenen, en zo in veel verschillende situaties terecht te komen. Aan de hand van een paar simpele voorbeelden zal ik laten zien wat je zou kunnen doen.

Voorbeeld 1

Jouw Tyranitar staat tegenover een Weavile. Je zou moeten weten dat bijna iedere Weavile wel een Fight aanval gebruikt; *Brick Break*. Weavile is sneller dan Tyranitar en kan hem naar alle waarschijnlijkheid dus flink raken. Wat doe je? Je switcht naar iets dat de Brick Break makkelijk kan hebben, en dat Weavile kan weggagen.

Voorbeeld 2

Jouw Heatran met Choice Scarf staat tegenover een Garchomp. Hoewel jouw Heatran een Choice Scarf draagt en Garchomp met Dragon Pulse kan neerhalen, wordt hij wel geOHKO'd door een Earthquake van Garchomp. Wat doe je? Je neemt het risico niet en switcht naar iets dat de overduidelijke Earthquake die gaat komen aankan.

Voorbeeld 3

Jouw Starmie staat tegenover een Donphan. Met Surf kun je die Donphan makkelijk OHKO'en, maar... dat weet je tegenstander natuurlijk ook! Hij zal waarschijnlijk switchen naar een of andere special wall waardoor je Surf amper zin heeft. Het zou dus slimmer zijn om hem te snel af te zijn en te switchen naar een physical sweeper.

Voorbeeld 4

Jouw Gyarados staat tegenover een Jolteon. Je weet dat Jolteon sneller is dan Gyarados, en hem kan OHKO'en met een STAB Thunderbolt. Wat doe je? Je switcht naar iets om de Thunderbolt te absorberen.

Voorbeeld 5

Jouw Gengar met Focus Sash staat tegenover een Weavile. Je Gengar kent Focus Blast, dat zou dus makkelijk Weavile OHKO'en. Verder weet je dat je de Night Slash of Pursuit die Weavile tegen je gaat doen overleeft dankzij je Focus Sash. Het probleem is echter dat Focus Blast maar 70% accuracy heeft. Als je mist, zal je Gengar niets meer waard zijn tijdens het gevecht...

Voorbeeld 5 is een typisch Risk (*Risico*) / Reward (*Beloning*) geval; iets wat je geregeld zult tegenkomen in competitieve gevechten. Je pokémon kan de ander KO'en, maar met wat pech ben je zelf de klos. Dit zijn beslissingen die gevechten kunnen doen beslissen of doen keren. Het is simpel, je durft het risico te nemen, en vervolgens krijg je of je beloning in de vorm van een KO o.i.d., of je faalt.

7.3 Hoe kan ik leren beter te predicten?

Om beter te leren predicten zul je zoals al eerder gezegd moeten vechten tegen sterke tegenstanders. Een flink verlies is misschien niet zo leuk voor je, maar je leert er wel van. Als je na een verloren gevecht eens nagaat waarom je hebt verloren, kun je je probleem eventueel aanpakken. Verder zul je door het constant vechten tegen sterke opponenten enkele patronen zien ontstaan. In het geval van voorbeeld 4 zal de Jolteon terwijl je switcht waarschijnlijk Substitute i.p.v. Thunderbolt doen, omdat hij weet dat Thunderbolt toch niks zal doen tegen je switch-in. Als je deze situatie vervolgens vaak tegenkomt, zul je jezelf aanleren om i.p.v. meteen te switchen, eerst Earthquake o.i.d. nog te gebruiken met je Gyarados en de beurt daarna pas te switchen.

Enkele gerenommeerde Nederlandse competitive battlers waarvan je iets kunt leren:

- Equilibrium van Pokémon Gemmine. Hij heeft veel ervaring, veel kennis van movesets en heeft veel geleerd van een van de allerbeste competitive battlers ooit; McGraw.
- Orange van Pokemeadow. Iemand met sublieme prediction. Uitstekend om wat patronen van te leren.
- Ikzelf, Swellow van Pokemeadow. Ik zal maar geen mening over mezelf geven, dat mag jij doen. Je weet wat je aan me hebt.

^ Ook op deze lijst? Neem contact met me op!

7.4 Ik doe alles wat ik kan, maar het is niet genoeg!

Ga jezelf dit vooral niet aanrekenen. Niemand kan alles voorspellen, niemand is perfect. Vergeet niet dat je speelt tegen een ander mens, een ander denkend wezen, en niet tegen een computer die gewoon doet wat ingeprogrammeerd is. Niet alleen jij probeert te predicten, je tegenstander doet dat ook! Het kan voorkomen dat je tegenstander gewoon 2 beurten vooruitdenkt. Wees gewoon niet kwaad op jezelf, maar leer van zulke ervaringen. Als je veel ervaring hebt zal ook jij waarschijnlijk meerdere beurten vooruit kunnen denken.

- **Copyright**

8.1 Verspreiding

Deze guide en al zijn content is copyright van Swellow, webmaster van de Nederlandse website Pokemeadow.

Het is toegestaan deze guide voor persoonlijke en gemeenschappelijke doeleinden te gebruiken. Als je deze guide op je website wilt zetten mag je dat zonder meer doen. Het is echter niet toegestaan de copyright te verwijderen. Bij copyrightschiending zal ik stappen ondernemen!

8.2 Contact

Wil je contact met me opnemen, dan heb je de volgende opties:

- Registreer je op het forum van <http://www.pokemeadow.nl>
- Stuur een mail naar swellow_91@hotmail.com of voeg me toe op MSN.