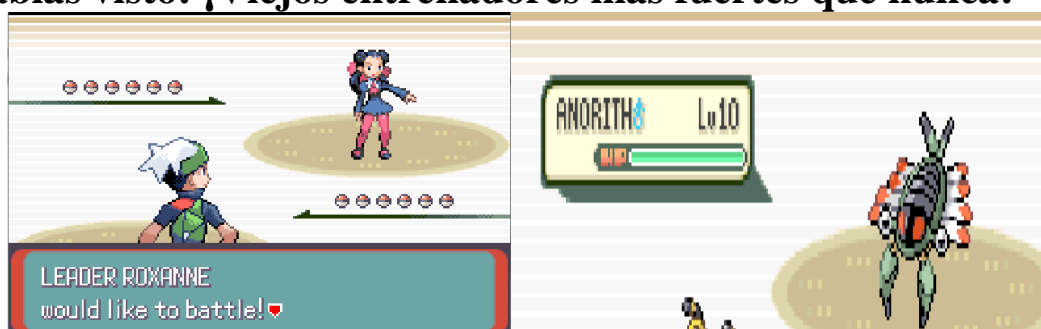


POKEMON MIDELE EMERALD

Hackrom de Pokemon Emerald (Inglés) creado por Ragu, Lavender y Manectric-Rang



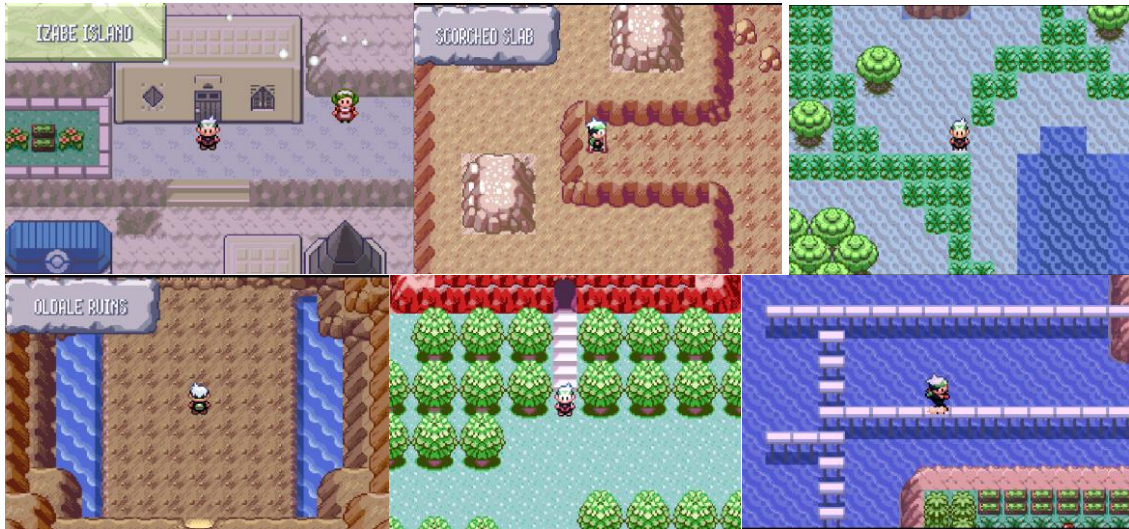
¡Redescubre la tercera generación como nunca antes la habías visto! ¡Viejos entrenadores más fuertes que nunca!



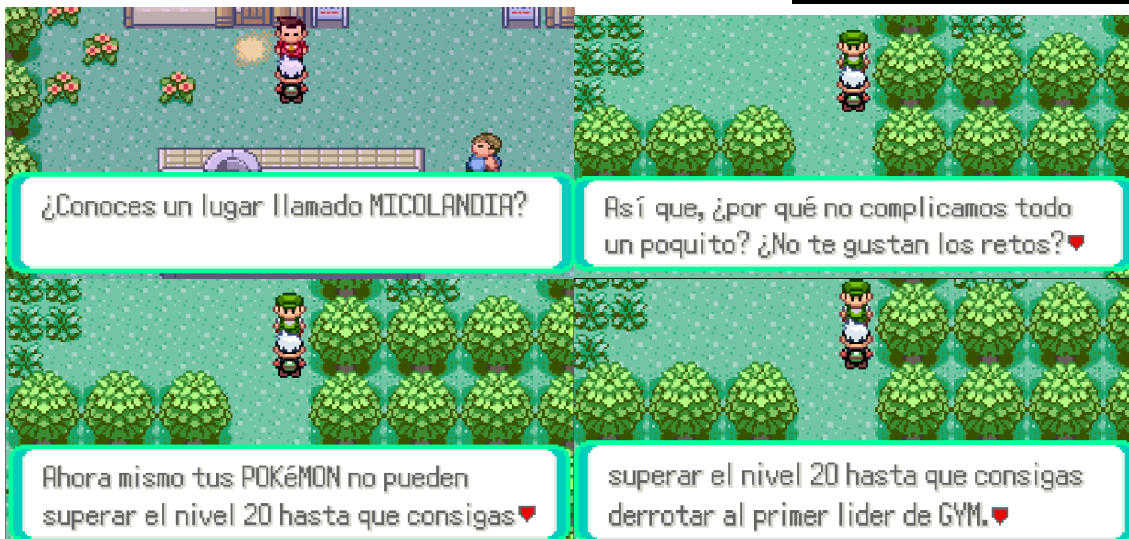
¡Nuevas caras nunca vistas en Hoenn!



¡Nuevas zonas (muchas de ellas PostGame) y secado de mares! Too less water!



¡Nuevos desafíos tanto en la aventura principal, como en el PostGame!



¡Una Pokedex mejorada con todo tipo de información, ampliada hasta un total de 571 Pokémon (185 más que Esmeralda original, incluyendo algunas megaevoluciones adaptadas a evolución, algunas formas regionales, y unos pocos nuevos Pokémon nunca vistos)

The screenshot displays a comprehensive Pokedex interface with the following sections:

- Left Panel:** A list of Pokémon numbers and names, including No.386 DEURYS, No.387 MAGNEZONE, No.388 LICKILICKY, No.389 RHIPERIOR, No.390 TANGROUTH, No.391 ELECTIVIRE, No.392 MAGNORTAR, No.393 LEAFEON, and No.394 GLACEON.
- Main Display Area:**
 - Top Row:** Displays information for No.389 RHIPERIOR (a blue, bird-like Pokémon) and No.052 NEONTH (a yellow, bird-like Pokémon). It includes their stats (HP, ATK, DEF, SPE, SP.A, SP.D), abilities (CURSE, SPITE), and descriptions.
 - Middle Row:** Shows No.088 FARFETCH'D (a duck-like Pokémon) in its 'WILD DUCK' and 'NORMAL FLYING' forms, along with No.418 M-CHIEFURPT, No.419 M-ALTARIA, No.420 M-BANETTE, No.421 M-ABSOL, No.422 M-GLALIE, No.423 SNOUER, No.424 ABONASNOU, No.425 M-ABONASNO, and No.426 DEFERSEVED.
 - Bottom Row:** Features a row of small Pokémon icons and a detailed entry for No.588 WINTASS (a snowman-like Pokémon) with its 'ICE' and 'FIGHT' abilities.
- Right Panel:** A secondary Pokedex list showing No.418 M-CHIEFURPT, No.419 M-ALTARIA, No.420 M-BANETTE, No.421 M-ABSOL, No.422 M-GLALIE, No.423 SNOUER, No.424 ABONASNOU, No.425 M-ABONASNO, and No.426 DEFERSEVED.

¡Nuevos starters para comenzar la aventura desde otro punto de vista!



¡Dificultad aumentada con IA mejorada, DexNav con cadenas para encontrar Shiny's, Tipo Hada, Nuevos movimientos, Nuevas habilidades, TMs infinitas, Facilidad de usar HMs, Objetos y NPCs que facilitan la personalización competitiva, Información más precisa de los movimientos (Hidden Power, físico, especial...) y muchos más (No hay separación de ataques físico/especial)!



Hackrom de Pokemon Emerald (versión inglesa) realizado a base de decompilacion, con una dificultad aumentada en el juego no permitiendo el uso de objetos curativos en batalla, opción SET activada por defecto, AutoRun, nuevos movimientos, nuevos Pokémon nunca vistos, MTs de uso infinito, nuevas mecánicas, etc.

Contenido de Pokémon Midele Emerald (Usad Control + Click de ratón para cada apartado)

Contenido

1. CRÉDITOS A:	6
2. NOVEDADES EN GENERAL:	8
3. NUEVAS MECANICAS.....	20
4. CALIDAD DE VIDA	22
5. NOVEDADES EN CUANTO A OBJETOS:.....	26
6. NOVEDADES EN CUANTO A POKÉMON:.....	28
7. CAMBIOS DE SLOTS DE HABILIDADES DE POKÉMON ANTIGUOS:.....	40
8. LISTA DE MOVIMIENTOS ACTUALIZADOS A GEN ACTUALES	43
9. OTROS EFECTOS ACTUALIZADOS A GEN ACTUALES	45
10. CAMBIOS DE POKEMON SALVAJES (solo mencionados los cambios y añadidos, el resto de pokes siguen como en Esmeralda Original).....	46
11. NUEVAS MÚSICAS AÑADIDAS	52
12. BUGS E INCONSISTENCIAS ARREGLADAS	53

1. CRÉDITOS A:

Colaboradores principales:

- Ragu
- Lavender
- Manectric-Rang

Otros colaboradores:

- [Eeveeto] (Ideas interesantes en cuanto a adición de nuevos Pokémon, en el buff a ciertos Pokémon, y en trabajar en sets modificados y nuevos del Frente Batalla y Random Battles, además de ordenar por tiers para Fabrica Batalla))
- [Pacochef] (Ideas interesantes en cuanto a varias cosas del juego, y aporte de un mapa creado por él)
- [Darkizard] (Ideas interesantes en cuanto al postgame, creación de un mapa, y de sprites Bueno y Malo. También recolor de Delos)
- [Sapphire] (Ideas interesantes en cuanto al postgame, creación de dos mapas con sus textos, sprites de Dark Pika, sprite de un BOSS, muchos sprites de entrenadores, sprite del Mono morado del monociclo, y creación de un midi remix de "ATC - All Around The World")
- [MerúM] (Corrección de instrumentos de algunas músicas, creación de su sprite de Entrenador, creación de nueva pantalla de título, cambiar sprite de bicicletas por monociclos, creación de sprites de Wintass, Mejorados sprites de Probopass, y ayuda con otros sprites)
- [Goldie] (Creación de sprite front normal, back y icon de Honedge, creación de su sprite de Entrenador, y creación de sprite de Miror B)
- [Red Krow] (Recolor del Sprite Honedge Monado para convertirlo en shiny, y creación de su sprite de Entrenador)
- [Gooses] (Ideas interesantes en cuanto al postgame)
- [Micolo] (Ideas interesantes en cuanto a ataques y pokes regalo)

Créditos al resto de personas cuyo código (etc.) hemos utilizado:

- Robinlukke <https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=435076>
- TheXaman y AsparagusEduardo (Script Pokedex HGSS Style <https://github.com/TheXaman/pokeemerald/commit/abf5d238c2a5fe020123544a72fe432c27191153#>)
- Ryuhouji (Random Battle script --> <https://github.com/Ryuhouji/Emerald-Enhanced/commit/467909ab2df0ca674501b164e3915b5fc4871add>)
- BLAx501! (Script de hora en el menu <https://whackahack.com/foro/threads/mostrar-la-hora-al-desplegar-el-menu.58832/>)
- segabl (252 Evs Limit <https://github.com/segabl/exalted-emerald/commits?after=6d92db0faab7d288d53425af50a56eca8540ad7e+279&author=segabl>)
- Dizzy Egg (Commit fix order Dex with new Mons, Improving the WaitForVBlank function)
- InmortalKaktus (Contador de felicidad para huevos)

- tustin2121 (Expand Overworld Sprite y HP Alarm 4times
<https://github.com/tustin2121> <https://github.com/TwitchPlaysPokemon/tri-hard-emerald/commit/dfa4d9bd702911618c625651ae1758b5c06625cc>)
- petuuuhhh (Ev Shop <http://github.com/petuuuhhh/pokeemerald>)
- gold (Cry Gen 8 <https://whackahack.com/foro/members/gold.30267/>)
- Sapphire Jester (Soot Sack count
(<https://www.pokecommunity.com/showthread.php?p=10222284#post10222284>)
- AsparagusEduardo, DizzyEgg and the rest of the people who work in BattleEngine
- AsparagusEduardo (Support for Gender Differences)
- PokemonCrazy (Menu de lvs/Evs
<https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=416647&page=4>)
- ghoulsplash (DexNav, Bag Sorting Feature, Made a sound effect play when the Player walks in tall grass or sand, Repeated Medicine Use, Pokecenters Disregard Eggs, Register Items with LR, Plural giveitem, Saveblock Cleansing, Fix Surf Dismount Ground Effects, Fast Surfing, Custom-Givemon, Autorun, Map Preview, Rival Nickname
<https://github.com/ghoulsplash/pokeemerald/>)
- daniilS / Samu / ghoulsplash (Fix Snow Weather)
- Jaizu (Wild Battle Custom script <https://whackahack.com/foro/threads/comando-setwildbattle-con-movimientos-proprios.64981/>)
- LOuroboros (Made a sound effect play when the Player walks in tall grass or sand
<https://github.com/LOuroboros>)
- BuffelSaft (AI Changes, Reduced sample rates of Cry Mons, LGPE Style Bonus Premier Balls)
- lightgod87 (<https://github.com/pretpokeemerald/wiki/Better-White-Out-Money-Calculaton>)
- Contributors to <https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=368703>
- Skeli / CFRU source (Bag Sorting
<https://github.com/ghoulsplash/pokeemerald/commit/e168e54fb9fa625e0e8c00bf566f5ca30ba59440#diff-cc0f38050a07a3da5c53a0f20e71431dR2553>)
- vblm12
- Diego Mertens
- Zeturic (Move Item [EM]
<https://www.pokecommunity.com/showthread.php?p=10120157#post10120157>)
- Artrios (wrapping summary screen
<https://github.com/Artrios/pokeemerald/commit/ecb5335028fd0da0b2056080e799542ecabf6a28>)
- Xhyz, Alisa180, Blazer (Todo lo relacionado con la creación del Universal voicegroup from FE7
<https://github.com/Xhyzi/pokeemerald/commit/b091c0047fa4ef3645f3b29a63f9b0cd0aad51b8> <https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=332272>
<https://www.feshrine.net/hacking/projects/fe7instrumenthack.php>)
- ShinkoNet (midi de King Boss DELTARUNE, y midi de Battle Wild Pokemon Ultra Sun
<https://www.youtube.com/c/ShinkoNet/search?query=gba>)

- FL.Remix (Pokémon ΩRαS Vs. Wally [RSE/FRLG Remix]
<https://www.youtube.com/watch?v=ro5tRK9BwoE&lc=z12vjznz4rz0cnser231ivgw2pitcd0ct>)
- 8BitImp (Butterfly - Digimon Adventure (GBA Pokemon soundfont) y Cruel Angel's Thesis (GBA Pokemon soundfont) <https://www.youtube.com/watch?v=ylyFsYxyt-8>)
- Luna de whackahack (sprite Revamp de Yasmina Johto Beta)
- Julius Fucik, arreglo de Stefan Adams (musica de einzug_der_gladiatoren)
- Wiservervisor (creador de .s y archivos instrumentos compatibles para las musicas MUS_CYNTHIA_ENCOUNTER, MUS_BLOODY_STREAM, CHAMPION_BATTLE_HGSS, MUS_MOLGERA_WW)
- Deepestsilence <https://www.deviantart.com/deepestsilence> (Sprite de Kagerou Project Sprites)

2. NOVEDADES EN GENERAL:

- Se añadieron los movimientos siguientes de juegos posteriores: DRAGON HAMMER, SHORE UP, LEAF STORM, DRILL RUN, ACCELEROCK, APPLE ACID, GRAV APPLE, THUNDER CAGE, DRAGONENERGY, ELECTROWEB, GUNK SHOT, HEAL PULSE, LIGHT OF RUIN, HEAD SMASH, OVERDRIVE, BOOMBURST, COIL, QUIVER DANCE, ROCK POLISH, STONE EDGE, IRON HEAD, X-SCISSOR, BRAVE BIRD, ENERGY BALL, DARK PULSE, NASTY PLOT, SHADOW SNEAK, FAIRY WIND, MOONBLAST y DAZZLING GLEAM
- Se añadieron nuevos movimientos:
 - DARK THUNDER: Tipo Eléctrico, 70 Power, 100 Prec, 16 PPs, Efecto de Double Kick. Lo aprende Dark Pikachu.
 - MIDELE POWER: Tipo ??? (neutro a todos), 70 Power, 100 Prec, 8 PPs, ignora Protect/Detect del enemigo, Prioridad +2, sube +1 todos los stats (excepto EVASION y ACCURACY).
 - BRUTAL BALL: Tipo Dark, 100 Power, 100 Prec, 16 PPs, Efecto de Tri Attack (puede quemar, paralizar o congelar). Lo aprende Dark Pikachu y Mewtwo.
 - MONADO POWER: Tipo Normal (el tipo depende del usuario, como Hidden Power), 100 Power, 100 Prec, 16 PPs. Lo aprende Honedge Monado.
 - HOLA REINA: Tipo Sinistro, tiene el mismo efecto que Night Shade y Seismic Toss, y ignora Protect/Detect del enemigo. Lo aprende Dark Pika.
 - SEISMIC PUNCH: Tipo Lucha, 100 power, 100 Prec, 16 PPs y afectado por la habilidad IRON FIST. Lo aprende la familia Igglybuff, Ledian, Dark Pika, Mew, familia Geodude forma normal y alola, Hitmonchan, Rhydon, Rhyperior, Kangaskhan, Typhlosion, Feraligatr, Snubbull, Granbull, Teddiursa, Ursaring, Mankey, Primeape, Poliwhirl, Poliwhrath, Politoed, Loudred, Exploud, Aggron, Cacnea, Cacturne, Pinsir, Abomasnow, MegaAbomasnow, Krokotorok, Krookodile, Golurk, Monferno, Infernape, Regigigas, Pangoro, Chesnaught, Thwackey, Rillaboom, Familia Pichu, Mewtwo, Rayquaza, Regirock, Registeel, Dusclops, Dusknoir, Familia Togepi, Gallade, Rattata Alola, Raticate Alola, Meowth Galar, Perserker, Aipom, Ambipom, Zangoose, Kecleon, Ludicolo, y Jirachi.
- Se añadieron las habilidades siguientes de juegos posteriores: TOXIC BOOST, STRONG JAW, SNIPER (daño x3 Critical Hit), IRON FIST, SAND FORCE, IRON BARBS, TANGLE HAIR, GOOEY, OVERCOAT, CORROSION, SHEER FORCE, TINTED LENS, SAND

SPIT(Duración infinita como SAND STREAM), SOLID ROCK, DRAGON'S MAW, TRANSISTOR, PROTEAN, IMPOSTER, NO GUARD, SLOW START, MOTOR DRIVE, FRISK, LIGHT METAL, TOUGH CLAWS, FUR COAT, FLUFFY, CURSED BODY, ADAPTABILITY, SCRAPPY, WANDERING SPIRIT, PUNK ROCK, SLUSH RUSH, SAND RUSH, GLUTTONY, ICE SCALES, STEELWORKER, DRY SKIN, SNOW CLOAK, TECHNICIAN, ICE BODY, SUPER LUCK, MUMMY

- La HM02 FLY ahora se consigue en Izabe Island en vez de Ruta 119.
- Los starters son:
 - Trapinch (Habilidad Sheer Force/Potencia Bruta)evoluciona a Nv18>Vibrava evoluciona a Nv40>Flygon
 - Snover (Habilidad Insonorizar/Soundproof) evoluciona a Nv25>Abomasnow evoluciona a Nv40>MegaAbomasnow
 - Litwick (Habilidad AbsorbeFuego/Flash Fire)evoluciona a Nv18>Lampent evoluciona a Nv40>Chandelure
- Se ha mejorado los equipos de los Lideres y Elite Four de Hoenn y ahora todos usan 6 Pokémon:
 - LEADER ROXANNE: Niveles entre 10-14
 - LEADER BRAWLY: Niveles entre 14-17
 - LEADER WATTSON: Niveles entre 22-24
 - LEADER FLANNERY: Niveles entre 27-29
 - LEADER NORMAN: Niveles entre 29-31
 - LEADER WINONA: Niveles entre 38-39
 - LEADER TATE AND LIZA: Niveles entre 44-46
 - LEADER JUAN: Niveles entre 50-54
 - ELITE FOUR SIDNEY: Niveles entre 57-58
 - ELITE FOUR PHOEBE: Niveles entre 58-60
 - ELITE FOUR GLACIA: Niveles entre 57-59
 - ELITE FOUR DRAKE: Niveles entre 58-60
 - CHAMPION WALLACE: Niveles entre 59-60
- Ha sido añadida una nueva cueva llamada Oldale Ruins (Ruta 103), a la que se puede ir después de activar la Cámara Sellada de los Regis.
- Ha sido añadida una nueva cueva llamada Mauville Ruins (Ruta 110), a la que se puede ir después de activar la Cámara Sellada de los Regis.
- Ha sido añadida una nueva zona llamada Izabe Island, a la que se puede ir despues de conseguir Surf, vencer a NORMAN, y yendo al puerto de Ciudad Portual/Slateport City
- Han sido añadidas nuevas zonas Postgame que proporcionan más horas de contenido, a las que se puede ir después de vencer la Liga Pokemon.
- Se han secado bastante el mar de Ruta 124, 126, 127, y 128, por lo que ahora tiene hierbas donde salen Pokemon.
- Se puede volver a visitar la Cueva Origen de Sootopolis cuando derrotas al lider de gym de Sootopolis.

- Se han añadido los nuevos ataques y Pokémon al diccionario de palabras del juego.
- Se ha modificado la intro + créditos (cambiando bicis por monociclos) y la pantalla de título con una nueva imagen de portada, logo y música.
- Ahora suena una música acrobática de circo cuando saltas a los palos acrobáticos de Route 119 y Safari Zone.
- Ahora no se pueden evitar batallas de entrenadores que solo realizan batallas dobles, aunque lleves un solo Pokémon vivo en el equipo.
- Ahora el easter egg que se muestra al usar el Teleferico, aparece siempre y son distintos.
- Se han intercambiado de lugar el NPC que da TM09 de Route 104, por el NPC que da baya random diaria de Route 111.
- Ahora aparecen nuevos personajes en ciertos lugares (Ruta 101(sin combate), 102, Ruta 103, Ruta 104, Petalburg Woods, Edificio Devon SA (sin combate), Granite Cave, Mercado de Slateport City, Oceanic Museum Slateport City, Mauville GameCorner, Pokemon DayCare, Fiery Path, Ruta 113, Meteor Falls(sin combate), Route 120, Scorched Slab, Jadedged Pass, Mt Pyre, fuera de la entrada de Victory Road, Battle Frontier, y nuevas zonas postgame)
- Ahora no puedes explorar completamente la Ruta 120 (y por tanto no puedes llegar a la siguiente ciudad) hasta que consigas la Medalla de Fortree City.
- Ahora el rival WALLY/BLASCO tiene su propia música de batalla de Pokémon ORAS en su batalla final.
- Ahora el rival BRENDAN/MAY te reta de forma inevitable a una batalla si intentas salir de Rustoboro City/Ciudad Ferrica, después de ayudar al Empleado de DEVON.
- Ahora el rival BRENDAN/MAY te reta de forma inevitable a una batalla al subir por las escaleras de Lilicove City.
- Se ha añadido un sistema de nombres que permite ponerle el nombre que quieras a tu Rival (Brendan/May)
- Se ha añadido la función DexNav que permite buscar Pokémon ocultos (Puedes usar el botón R para búsquedas) y realizar cadenas para conseguir pokes con mejores IVs, Egg move, y shiny (a partir de la cadena 40, cuantas más cadenas hagas, más probable es encontrar un shiny). Además pulsando el botón A permite ir más lento cuando se activa la DexNav, para así poder acercarse sigilosamente al Pokémon. (funciona como en Omega Rubi/Alfa Zafiro)
- Se ha transformado la Pokedex en una Pokedex estilo HGSS con la que se pueden ver todos los datos del Pokemon (Descripción, Localización, Grito, Requisito de evolución, Stats Base, Habilidades, Movimientos que puede aprender, etc.)
- Se han añadido por HOENN unas estatuas especiales que se convierten en un poderoso Pokémon TOTEM al que debes derrotar (usa la misma fórmula de recibir

experiencia que un entrenador), como en Sun/Moon pero batallas individuales sin aliados. Algunos son obligatorios, y otros son opcionales (pero con un succulento premio). También hay otros parecidos a los TOTEMS, pero se les llama BOSS, y no son enemigos normales que hayas visto en un juego de POKÉMON.

Todos estos tan especiales (TOTEM y BOSS) tienen las siguientes particularidades:

- No pueden recibir críticos
- No son afectados por OHKO MOVES
- PERISH SONG falla
- Se curan de estados alterados al final del turno
- TRANSFORM/IMPOSTER falla contra ellos
- DESTINY BOND falla contra ellos
- Ataques que quitan 1/2 vida (SUPER FANG) fallan contra ellos
- Evitan LEECH SEED

- Los ELECTRODE trampa de Aqua Hideout ahora son de nv40 en vez de nv30
- Se ha añadido un sistema de Día (6:00 am a 5:59 pm) y Noche (6:00 pm a 5:59 am) con cambios de iluminación según el momento, y aparición de distintos Pokemon en rutas de hierba según sea de Día o de Noche.
- Ahora nace un EEVEE en vez de WYNAUT del Huevo que regalan en Lavaridge Town/Pueblo Lavacalda
- ARTICUNO Nv60 aparece en Ruta 134 cuando completas la Liga Pokemon.
- SUICUNE Nv60 aparece en Shoal Cave/Cueva Cardumen con marea baja en una nueva sala, cuando completas la Liga Pokemon.
- RAIKOU Nv60 aparece en Ruta 114 cuando completas la Liga Pokemon.
- ENTEI Nv60 aparece en la zona Scorched Slab/Gruta Solar que se ha expandido en varias salas (como en Pokemon ROZA de Gen 6), cuando completas la Liga Pokemon.
- MOLTRES Nv60 aparece en Fiery Path cuando completas la Liga Pokemon.
- ZAPDOS Nv60 aparece en Ruta 119 cuando completas la Liga Pokemon.
- RAYQUAZA es Nv60 en vez de Nv70, y ahora solo se puede atrapar cuando completas la Liga Pokemon, ya que si vas a por él antes, siempre huirá volando.
- KYOGRE y GROUDON ahora aparecen al Nv60 en vez de Nv70.
- MEWTWO Nv70 aparece en una nueva zona postgame.
- CELEBI Nv60 aparece en una nueva zona llamada FORBIDDEN FOREST.
- JIRACHI Nv60 aparece en Mossdeep City/Ciudad Algaria, después de completar la Liga Pokemon.

- Ahora el SUDOWOODO que aparece en BATTLE FRONTIER es Shiny, de Nv60 en vez de 40, y lleva equipado LEFTOVERS.
- Ahora CASTFORM del Centro Meteorológico se consigue al nv35 en vez de nv25, infectado por Pokerus.
- Ahora el BELDUM que regala STEVEN/MAXIMO se consigue shiny equipado con METAL COAT y con ataques exclusivos en el nivel en el que se consigue.
- Recibes un RIOLU en Lilycove City/Ciudad Calagua
- Recibes un ZUBAT shiny con movimientos exclusivos que no puede aprender de ninguna forma (si se olvidan, no se pueden volver a recordar), en Meteor Falls (primera visita)
- Recibes un KECLEON shiny con movimientos exclusivos que no puede aprender de ninguna forma (si se olvidan, no se pueden volver a recordar), en MT Pyre última zona.
- Recibes un UNOWN nv5 al vencer a cierto entrenador en Ruta 103
- Recibes un DITTO shiny nv20 equipado con Metal Power, con habilidad IMPOSTER, con 31 IVs en todos los stats en la casa de la Guardería de un entrenador al que tienes que derrotar.
- Recibes un POKÉMON secreto en una nueva zona llamada Izabe Island, pero necesitas una Llave que podrás conseguir en una visita posterior afrontando un desafío contra un nuevo y peligroso enemigo.
- FLOETTE ETERNAL FLOWER se consigue a Nv30 e infectado por Pokerus, en una nueva zona llamada Izabe Island.
- REGIELEKI Nv40 se consigue en una nueva zona llamada Mauville Ruins
- REGIDRAGO Nv40 se consigue en una nueva zona llamada Oldale Ruins
- REGIGIGAS Nv1 se consigue en una nueva zona llamada Izabe Island
- Han sido añadidos nuevos entrenadores:
 - 1 nuevo entrenador en casa del protagonista, en algún momento de la historia
 - 1 nuevo entrenador en Route 102
 - 1 nuevo entrenador en Route 103
 - 1 nuevo entrenador en Route 104
 - 1 nuevo entrenador en Petalburg Woods/Bosque Petalia
 - 4 nuevos entrenadores en Granite Cave/Cueva Granito
 - 1 nuevo poderoso entrenador en Oceanic Museum 2F (y eliminados dos entrenadores del Team Aqua)
 - 1 nuevo poderoso entrenador en la Guardería Route 117 que adecuará al nivel máximo de tu equipo a la hora de combatir, si le ganas, recibes un succulento premio.

- 1 nuevo entrenador en Mauville GameCorner/Malvalona Casino, que luchará una batalla según como respondas a su pregunta.
- 5 nuevos entrenadores en Fiery Path/Senda Ignea
- 1 nuevo entrenador en Jaded Pass/Desfiladero
- 2 nuevos entrenadores en Scorched Slab/Gruta Solar
- 1 nuevo poderoso entrenador en la última sala de los exteriores de MT Pyre
- 1 nuevo poderoso entrenador en Sky Pillar
- 1 nuevo poderoso entrenador en la puerta a la entrada de Victory Road/Calle Victoria
- Varios nuevos entrenadores en una nueva zona llamada Izabe Island, y 1 muy poderoso entrenador en una cueva de dicha zona.
- Muchos nuevos entrenadores en zonas nuevas del postgame. (más de 50 entrenadores)

- Se han añadido dos NPCs en el centro Pokemon de la Liga Pokemon Hoenn, que incluye ranking de victorias.

Uno permite luchar contra un equipo aleatorio cada vez, y el otro permite que ambos combatientes luchen usando equipos aleatorios.

Si ganas puedes conseguir uno de los siguientes premios:

- 4 unidades de HEART SCALE, BIG PEARL, NUGGET, PP UP, RARE CANDY
- 2 unidades de PP MAX
- 1 unidad de LUCKY EGG, LEFTOVERS

- Se han añadido un recinto llamado CiberCafe Batalla en una nueva zona postgame, que permite luchar contra entrenadores poderosos.

Si ganas puedes conseguir uno de los siguientes premios:

{TRAINER_BROCK, ITEM_EVERSTONE, ITEM_HARD_STONE, ITEM_MOON_STONE, ITEM_SILK_SCARF},
 {TRAINER_MISTY, ITEM_MYSTIC_WATER, ITEM_WATER_STONE, ITEM_SEA_INCENSE, ITEM_HEART_SCALE},
 {TRAINER_LTSURGE, ITEM_MAGNET, ITEM_THUNDER_STONE, ITEM_LIGHT_BALL, ITEM_SHINY_STONE},
 {TRAINER_ERIKA, ITEM_MIRACLE_SEED, ITEM_LEAF_STONE, ITEM_PINK_PETAL, ITEM_SOOTHE_BELL},
 {TRAINER_SABRINA, ITEM_TWISTED_SPOON, ITEM_CLEANSE_TAG, ITEM_SHELL_BELL},
 {TRAINER_KOGA, ITEM_POISON_BARB, ITEM_BRIGHT_POWDER, ITEM_LAX_INCENSE, ITEM_SILVER_POWDER, ITEM_SMOKE_BALL},
 {TRAINER_BLAINE, ITEM_CHARCOAL, ITEM_FIRE_STONE, ITEM_SUN_STONE},
 {TRAINER_GIOVANNI, ITEM_SOFT_SAND, ITEM_QUICK_CLAW, ITEM_FOCUS_BAND, ITEM_DAWN_STONE},
 {TRAINER_LORELEI, ITEM_NEVER_MELT_ICE, ITEM_ICE_STONE, ITEM_PP_MAX},
 {TRAINER_BRUNO, ITEM_BLACK_BELT, ITEM_LUCKY_PUNCH, ITEM_PP_MAX},
 {TRAINER_AGATHA, ITEM_SPELL_TAG, ITEM_BLACK_GLASSES, ITEM_DUSK_STONE, ITEM_PP_MAX},

{TRAINER_LANCE, ITEM_DRAGON_FANG, ITEM_SHARP_BEAK, ITEM_LEFTOVERS, ITEM_PP_MAX},
{TRAINER_BLUE, ITEM_LUCKY_EGG, ITEM_AMULET_COIN, ITEM_EXP_SHARE, ITEM_NUGGET, ITEM_MACHO_BRACE},
{TRAINER_RED, ITEM_LUCKY_EGG, ITEM_AMULET_COIN, ITEM_EXP_SHARE, ITEM_NUGGET, ITEM_MACHO_BRACE},
{TRAINER_LEAF, ITEM_LUCKY_EGG, ITEM_AMULET_COIN, ITEM_EXP_SHARE, ITEM_NUGGET, ITEM_MACHO_BRACE},

- Ahora algunos entrenadores tienen frases en medio de batalla.
 - Cuando le debilitan su primer pokemon.
 - Cuando envía su último pokemon.
 - Cuando su último pokemon entra en vida roja.
- Ahora existe el efecto Nieve vinculado al clima Granizo en el juego.
- Añadidos efectos de habilidad de wild encounter de gen posteriores (SUPER LUCK, FLASH FIRE, LIGHTNING ROD, NO GUARD y SNOW CLOAK)
- Han sido modificados los siguiente NPCs de intercambio:
 - Dar a RALTS por SEEDOT de Rustboro City ahora es HOUNDOUR por FEEBAS con mucha belleza y objeto BIG PEARL
 - Dar a SKITTY por MEOWTH de Battle Frontier ahora es DELCATTY por CHARMANDER Shiny
 - Dar a VOLBEAT por PLUSLE de Fortree City ahora es VOLBEAT por SALANDIT hembra.
 - Dar a BAGON por HORSEA de Pacifilog Town ahora es BAGON por EEEVEE shiny.
 - Nuevo NPC de intercambio en una nueva zona llamada Izabe Island que al dar a LAPRAS recibes FARFECT con objeto SALAC BERRY.
- Ahora puedes luchar contra Steven/Maximo en Cueva Meteoro/Meteor Falls cada vez que completas la Liga (en el juego original solo se podía luchar una vez)
- Ahora puedes luchar contra tu rival Brendan/May en su laboratorio despues de convertirte en Campeón de la Liga Pokemon.
- Ahora puedes luchar contra los entrenadores del barco SS Tidal cada vez que viajas en barco hacia SLATEPORT CITY o LILYCOVE CITY.
- Ahora la Elite Four de la Liga Hoenn tiene equipo de revancha (nv70-80) después de completar 4 desafíos de la nueva zona llamada Micolandia, en el postgame.
- Los adornos, muñecos y objetos que se compran en el Frente Batalla, ahora cuestan muchísimo menos PBs, y además ahora están disponibles los muñecos de REGICE, REGISTEEL y REGIROCK, y los objetos CHOICE SCARF y CHOICE SPECS.

- El NameRater/Inspector Motes de Slateport City/Ciudad Portual ha sido sustituido por un ayudante del PROF. BIRCH/ABEDUL que regala objetos interesantes según vayas completando la pokedex:
 - 20 POKÉMON = EVERSTONE
 - 40 POKÉMON = SCOPE LENS
 - 60 POKÉMON = AMULET COIN
 - 80 POKÉMON = LANSAT BERRY
 - 100 POKÉMON = STARF BERRY
 - 151 POKÉMON = MASTER BALL
- Aumentada la cantidad de lote del premio Turno Ball(de 1 a 5) y Rare Candy(1 a 2) de Casa Tetra/Trick House
- El RelearnMoves de Fallarbor City/Pueblo Pardal ha sido sustituido por un NPC que da un huevo de un Pokemon aleatorio con egg moves aleatorio, una vez al día si le entregas 3 HEART SCALE.
- El MoveDeleter de Lilycove City/Ciudad Calagua ha sido sustituido por un NPC que regala un PINK PETAL (nuevo objeto que aumenta ataques tipo HADA un 20%)
- Se han cambiado los premios TMs de Battle Hill/Colina Desafío por otros objetos útiles.
- Ahora se pueden comprar Pokemon por Fichas en el Casino de Mauville City/Ciudad Malvalona
- Ahora el resurrector de fosiles permite revivir también Helix Fossil, Dome Fossil, y Old Amber.
- Ahora los líderes de gymnasios piden revancha con su mejor equipo cada vez que completas la Liga Pokemon.
- Añadido Respawn para todos los legendarios (Si debilitas un legendario, volverá a aparecer después de completar la Liga de nuevo, en el caso de Latios/Latias errante, aparecerá en otra ruta al momento)
- Ahora recibes Mach Bike y Acro Bike, en vez de solo tener una.
- Mejorados los entrenadores con una IA (Inteligencia Artificial) muy mejorada, con EVS (tendrán EVs de forma progresiva por cada ruta o según combate de revancha), Max PP, 31 IVs, Ataques competitivos, Tipo de Hidden Power, Return o Frustration a maximo poder (102 Power) segun el poke del entrenador, etc.
- Todos los pokemon que evolucionan por intercambio (sin objeto) ahora tambien pueden evolucionar por nivel (segun el Pokemon al nv30/35/40/45/50/55)

- Ahora los objetos evolutivos por intercambio (King Rock, Metal Coat, Deep Sea Tooth, Deep Sea Scale, Dragon Scale) funcionan como piedras evolutivas.
- Ahora hay efectos de sonido al moverte por hierbas, charcos o arena; también efecto de sonido cuando el jugador lanza una Pokéball para sacar un Pokémon.
- Ahora siempre está visible la Torre Espejismo/Mirage Tower del desierto, puedes coger los 2 fósiles (Anorith y Lileep), y no habrá fósil en la casa del fósilmaníaco.
- Ahora se puede participar en Trainer Hill/Colina Desafío de Ruta 111 sin tener que haber completado la Liga Pokémon.
- Ahora está permitido usar a CELEBI y JIRACHI en el Frente Batalla.
- Ahora Altering Cave (la cueva de Evento) está activada desde el principio en Ruta 103 (Este) con pokémon distintos, sin tener que haber completado la Liga Pokémon, además un nuevo NPC te ayuda a sacarle mejor provecho a la cueva.
- Ahora la Zona Safari Extendida está activada desde el principio sin tener que haber completado la Liga Pokémon.
- El profesor te activa la Dex Nacional al momento que recibes la Pokedex base.
- Se añadió en un nuevo mapa llamado Micolandia, una tienda que permite modificar los EVs de tus Pokémon a tu gusto.
- Se añadió en Sootopolis City a un NPC que resetea a 0 los EVs del Stat que quieras.
- Se añadió en Lilycove City a un NPC que resetea a 0 los stats de concurso, esto hace que puedas darle de nuevo POKÉBLOCK a un POKÉMON que ya se había comido todos.
- Se ha añadido un nuevo vendedor en el barco SS TIDAL que vende los objetos PEARL, BIG PEARL, STARDUST, STAR PIECE, NUGGET, TINY MUSHROOM, BIG MUSHROOM, HEART SCALE, RED/BLUE/YELLOW/GREEN SHARDS, EXP SHARE y LUCKY EGG.
- Se ha añadido un nuevo vendedor en el Centro Pokémon de Evergrande/Colosalia (de antes de Calle Victoria) que vende los objetos típicos, y además King Rock, Dragon Scale, Metal Coat, Deep Sea Tooth, Deep Sea Scale, y Upgrade.
- Se ha añadido un nuevo vendedor que vende los Tickets de Evento (TICKET EON, OLD SEA MAP, etc.) en una nueva zona postgame.

- Al completar el PostGame, los POKÉMON del equipo reciben todas las Cintas especiales que pertenecen a la tercera generación pero que no se pueden conseguir en los juegos de GBA.
- Los premios de la loteria han sido cambiados y son:
 - Cuarto premio -> ITEM_HEART_SCALE,
 - Tercer premio -> ITEM_EXP_SHARE,
 - Segundo premio -> ITEM_LUCKY_EGG,
 - Primer premio -> ITEM_MASTER_BALL,
- Los siguientes objetos han sido cambiados de precio:
 - CALCIUM, CARBOS, PROTEIN, IRON, ZINC, HP UP y PP_UP: 9800 -> 4800
 - NUGGET: 5000 -> 20000 (por tanto, para conseguir dinero, se pueden vender por 10000)
 - RED/YELLOW/BLUE/GREEN SHARD: 400 -> 10000 (por tanto, para conseguir dinero, se pueden vender por 5000)
 - FIGY BERRY, WIKI BERRY, MAGO BERRY, AGUAV BERRY, IAPAPA BERRY: 20 -> 300
 - SITRUS BERRY: 20 -> 2500
 - POMEGR BERRY, KELPSY BERRY, QUALOT BERRY, HONDEW BERRY, GREPA BERRY, TAMATO BERRY: 20 -> 2000
 - CORNN BERRY, MAGOST BERRY, RABUTA BERRY, NOMEL BERRY, SPELON BERRY, PAMPTRE BERRY, WATMEL BERRY, DURIN BERRY, BELUE BERRY: 20 -> 30000
 - RAZZ BERRY, BLUK BERRY, NANAB BERRY, WEPEAR BERRY, PINAP BERRY: 20 -> 20000
 - PERSIM BERRY: 20 -> 1000
 - CHERI BERRY, CHESTO BERRY, PECHA BERRY, RAWST BERRY, ASPEAR BERRY, LEPPA BERRY: 20 -> 1000
 - LUM BERRY: 20 -> 2000
 - LIECHI BERRY, GANLON BERRY, SALAC BERRY, PETAYA BERRY, APICOT BERRY: 20 -> 5000
 - LANSAT BERRY, STARF BERRY: 20 -> 50000
 - SACRED ASH: 200 -> 10000
 - EXP SHARE: 3000 -> 10000
 - LUCKY EGG: 200 -> 15000
 - CHARCOAL: 100 -> 2400
 - HEART SCALE: 100 -> 5000
 - MASTER BALL: 0 -> 10000
- Los siguientes objetos han sido añadido a tiendas:
 - POWER HERB, WHITE_HERB, MENTAL_HERB, WIKI BERRY, SITRUS BERRY, LUM BERRY, AGUAV_BERRY y MAGO_BERRY en el Herbolario de Lavaridge Town.

- Una sola unidad de HELIX FOSSIL, y DOME FOSSIL en Ruta 114 por 20000 de dinero cada uno.
 - PP_UP en Slateport City y Lilycove City
 - ELIXIR, MAX ELIXIR, y REVIVE en EVERGRANDE CITY POKEMON LEAGUE.
 - MAX REVIVE, ETHER, MAX ETHER, ELIXIR y MAX ELIXIR en LILYCOVE DPT. STORE 2F
- Se han eliminado los objetos X del juego (rutas y tiendas) debido a que son inútiles al no poderse usar ahora en combate:
- X_SPEED de Mauville City ahora es DUSK_STONE
 - X_DEFEND de Rustboro City ahora es MOON_STONE
 - X_SPECIAL de Ruta 116 ahora es ICE_STONE
 - X_ATTACK de Petalburg Wood ahora es EVERSTONE
 - X_ACCURACY de Ruta 104 ahora es PROTEIN
 - DIRECT_HIT de Ruta 110 ahora es THUNDER_STONE
 - GUARD_SPECS de Ruta 103 ahora es PP_UP
 - Los objetos X se han borrado de las tiendas, y los X que se vendían en Centro Comercial de Ciudad Calagua/Lilycove City se han sustituido por Piedras Evolutivas
 - Los objetos X de la Chica de los regalos de Lilycove City fueron cambiados por otros
- Se han introducido o de cambiado de sitio, los siguientes objetos:
- MAX PP: Regalo de Prof Cozmo de FALLARBOR TOWN (reemplaza la repetida TM27 RETURN, dicha MT sigue en Pacifilog Town)
 - PROTEIN: ROUTE 111 DESIERTO (se ha movido de sitio a una roca de la zona izquierda del desierto, antes estaba justo detrás de la estructura de MIRAGE TOWER)
 - SUN STONE: ROUTE 111 DESIERTO (reemplaza al STARDUST)
 - WATER STONE: ROUTE 115 (reemplaza al GREAT BALL)
 - LEAF STONE: ROUTE 114 (reemplaza al ENERGY POWDER)
 - 3 HEART SCALE: DESERT UNDERPASS
 - YELLOW SHARD: DESERT UNDERPASS
 - SHINY STONE: DESERT UNDERPASS
 - ESCAPE ROPE: SCORCHED SLAB
 - FIRE STONE: SCORCHED SLAB
 - SUN STONE: SCORCHED SLAB
 - NUGGET: SCORCHED SLAB
 - OLD AMBER: SCORCHED SLAB
 - THICK CLUB: DESERT UNDERPASS (reemplaza al FOSSIL)
 - FIRE STONE: ROUTE 123 (reemplaza la repetida TM32 DOUBLE TEAM, que ya se conseguía en casino)
 - SWEET HEART: ROUTE 123 (reemplaza al objeto CALCIUM)

- DESTINY KNOT: LAVARIDGE TOWN hot springs (reemplaza al objeto ICE HEAL, hidden item)
 - UPGRADE: ROUTE 119, after WEATHER INST. (reemplaza al objeto ELIXIR)
 - RARE CANDY: MT PYRE 2F (reemplaza al objeto ULTRA BALL)
 - RARE CANDY: Route 120 (reemplaza al objeto FULL HEAL, requiere SURF)
 - ABILITY CAPSULE: ROUTE 126 (requiere DIVE, reemplaza al objeto GREEN SHARD)
 - RARE CANDY: ROUTE 132 (reemplaza al objeto PROTEIN)
 - G HP UP: ABANDONED SHIP HIDDEN FLOOR ROOM 6 (requiere DIVE, reemplaza al objeto LUXURY BALL)
 - G PROTEIN: VICTORY ROAD B1F (requiere ROCK SMASH, STRENGTH; reemplaza al objeto FULL RESTORE)
 - G IRON: METERO FALLS 1F 1R (requiere WATERFALL y SURF, reemplaza al objeto PP UP)
 - G CARBOS: ROUTE 134 (reemplaza al objeto CARBOS)
 - G CALCIUM: MICOLO TRUCK (Requiere DIVE y TRUCK KEY)
 - G ZINC: VICTORY ROAD B2F (requiere WATERFALL, reemplaza al objeto FULL HEAL)
- Se han eliminado las siguientes TMs repetidas, de Casinos y Tiendas:
- TM10 HIDDEN POWER de Slateport City (repetida, la dan en Fortree City)
 - TM13 ICE BEAM de Mauville Casino (repetida, ya la dan en Abandoned Ship)
 - TM24 THUNDERBOLT de Mauville Casino (repetida, la dan en Mauville City)
 - TM27 RETURN de premio de Fallarbor Town del Prof Cozmo (repetida, la dan en Pacifilog Town)
 - TM29 PSYCHIC de Mauville Casino (repetida, la dan en Victory Road)
 - TM34 FLAMETHROWER de Mauville Casino (repetida, ahora se consigue en Scorched Slab)
 - TM43 SECRET POWER de Slateport City (repetida, se consigue en Ruta 111)
- Para conseguir ahora la TM SECRET POWER hay que derrotar al NPC (Perico) que la da.
- Ahora no tienes que esperar 1 semana para conseguir las 2 TMs (Return y Frustration) en Pacifilog Town.
- Las TM44 Rest, TM26 Earthquake, TM01 Focus Punch, y X_ATTACK que se reciben con la habilidad PICKUP se han sustituido por MASTER_BALL, PP_MAX, AMULET_COIN y HEART SCALE
- Se ha cambiado el GFX sprite de los cofre-pokeball a una Pokeball Dorada si dentro hay un TM u objeto super raro no conseguible de otra forma.
- Ahora los pokemon tienen un 60% de probabilidad de aparecer al romper rocas (Rock Smash) en vez de 20-25%

- Ahora se deben completar todas las pruebas de las Salas del Gym de Petalburg City/Petalia para luchar contra Norman para conseguir la medalla
- Ahora el intercambiador de Trozos/Shards (Red Shard, Blue Shard, etc.) por Piedras Evol de la casa de Ruta 124 te da 3 Piedras evolutivas del mismo tipo a cambio de un solo Shard (antes solo era 1).
- Se ha eliminado el hombre mystery gift de los Centro Pokemon (debido a que solo se usaba para eventos misteriosos de Nintendo)
- Se ha eliminado el anciano del e-reader de Sootopolis City (GF nunca lo usó en versiones internacionales)
- Se ha bloqueado la entrada del BATTLE FRONTIER RANKING HALL RECORD, solo se usaba para modo Multijugador, y mantenerlo correcto daba problemas de espacio para el código del hackrom.
- Y muchas más novedades en las nuevas zonas del Potsgame.

3. NUEVAS MECANICAS

- Añadido LEVEL CAP para evitar overlevel extremos:
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv15 si tienes 0 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv20 si tienes 1 medalla
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv30 si tienes 2 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv35 si tienes 3 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv45 si tienes 5 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv50 si tienes 6 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv55 si tienes 7 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv65 si tienes 8 medallas
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv80 si... spoiler
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv85 si... spoiler
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv90 si... spoiler
 - Los pokemon no ganan Exp cuando llegan al nv95 si... spoiler
 - Los pokemon no tienen ninguna limitación de Exp si... spoiler
- El sistema de experiencia ahora funciona como GEN 5 (cuanto menos nivel tenga tu Pokemon, y mayor nivel tenga el rival, más Experiencia).
- La naturaleza ya no depende del PID, funciona de forma independiente.
- Añadida la mecánica Evolution Moves que permite que ciertos Pokemon sin importar a que nivel evolucionen, aprendan un ataque específico

- Eliminados los stat boosts de medallas y las menciones de subidas de stats con las medallas en los LIDERES.
- Ahora no se pueden usar objetos de curación o aumento de stats en batallas (POTION, REVIVE, ETHER, X_ATTACK etc.), excepto en BATTLE PYRAMIDE del Frente Batalla.
- Ahora no se puede robar objetos con Ladron/Thief o Antojo/Covet o Truco/Trick a los entrenadores normales (en recintos especiales como Frente Batalla si.).
- Ahora el juego tiene por defecto el CAMBIO a SET (no saldrá el mensaje "Entrenador enemigo va a sacar x Pokemon") y la velocidad de texto a FAST por defecto. El estilo SET no se podrá cambiar, se ha borrado la posibilidad de cambiarlo del menu de opciones.
- Ahora el juego tiene por defecto el SOUND a STEREO en vez de MONO(Ya que se notará una mejora en músicas, sobre todo al usarse cascos)
- Las vitaminas ya no tienen el límite de 10 usos (100EVS), ahora se puede usar hasta conseguir un máximo de 252 EVs en un stat (solo si el pokemon no superó el total de 510 EVs contando todos los stats) y ahora no se pueden superar los 252 EVs por stat (más de ahí era perder Evs de forma inútil) como en gens actuales.
- Se han añadido un pack de objetos y NPCs que permiten personalizar al Pokemon:
 - G Calcium, G Carbos, G Protein, G HP UP, G Zinc y G Iron permiten subir los Evs al máximo de un stat (252 evs por stat, pero maximo legal 510 Evs en total)
 - SECRET POTION sube todos los IVs de un pokemon a 31 (el máximo)
 - SWEET HEART sube la felicidad de un pokemon a 255 (el máximo).
 - GOLDEN CANDY permite subir 20 niveles a un Pokemon
 - ABILITY CAPSULE permite cambiar la habilidad (slot1 a slot2, y viceversa) de un Pokemon.
 - Cambio de Naturaleza de un Pokemon en una casa que se encuentra en el Frente Batalla.
 - Cambio del tipo de Hidden Power/Poder Oculto (incluido FAIRY) de un pokemon en una casa de Fortree City.
 - Nueva tienda en una zona nueva postgame que permite cambiar EVs del pokemon a placer.
- Se han unificado los egg moves exclusivos de los Bebés (Azurill, Chingling, etc.) a los de su evolución (Marill, Chimecho, etc.), como parece ocurrir en gen posteriores.
- En una zona nueva final del postgame se ha añadido una nueva máquina que permite hacer criar a Pokémon legendario para obtener un huevo suyo. Tiene 50% probabilidad de ser Shiny.

- Ahora los pokemon nacen del huevo al nivel 1 (como en gen actuales)
- Ahora Piedra Eterna/Everstone funciona haciendo que la cria herede la naturaleza SIEMPRE, y también funciona si es equipada en pokemon Macho, como en gens actuales.
- Ahora la cria puede obtener los Egg Move tanto del padre como de la madre (como en gens actuales), y las crias no nacen con TMs/HMs de los padres.
- Ahora la crianza permite traspasar la habilidad de una misma especie a la cria (como en gen actuales) funcionando como el siguiente ejemplo:
 - Pikachu Hembra + Pikachu Macho = Nace Pichu con 80% de probabilidad con la habilidad de Pikachu hembra
 - Ditto + Pikachu Macho = Nace Pichu con 80% de probabilidad con la habilidad de Pikachu macho
 - Ditto + Pikachu Hembra = Nace Pichu con 80% de probabilidad con la habilidad de Pikachu hembra
- Añadido el objeto Destiny Knot para facilitar crianza de IVs para heredar 5 IVs de entre la madre y el padre, como en gen actuales (no tendrá efecto de batalla)
- Se han reducido los pasos requeridos para que los Pokemon pongan un Huevo, y para que un huevo nazca tanto de forma normal como con Magma Armor/Flame Body.
- Ahora la habilidad Sincronia/Synchronize tiene 100% de efectividad (como en gens actuales) y tambien afecta a un pokemon regalado o pokemon estatua (ejemplo Groudon) tenga la misma naturaleza si llevas como primero de equipo a un poke con Sincronia. No está comprobado que funcione en Pokemon Roaming (Latos/Latias por el mundo)
- Añadido Poder Oculto/Hidden Power de tipo FAIRY, y ahora el mov Poder Oculto es de 70 Power siempre (no depende ya de los IVs), excepto cuando se usa un Pokemon con habilidad Technician que se boostea hasta 90 power.
- Ahora la habilidad FORECAST aumenta x1.5 SAtk y Velocidad de CASTFORM cuando se activa la habilidad.

4. CALIDAD DE VIDA

- Ahora se pueden usar medicinas fuera de combate a los Pokémon de forma repetida sin tener que salir al menú con cada uso.

- Ahora el sonido (titin titin titin titin...) de barra de vida roja solo dura 4 segundos.
- Ahora hay una nueva opción del menu Opciones llamada AUTORUN, que activa o desactiva que el personaje pueda correr de forma automática sin pulsar B.
- Ahora el juego tiene activada la opción Button Mode LR por defecto (es más útil que la opción A, y que la opción L=A)
- Se han modificado las descripciones de algunos ataques y habilidades para que queden más entendibles.
- Ahora el Saco de Cenizas/Soot Sack al abrirlo te dice cuantas cenizas llevas acumuladas.
- Ahora hay 2 atajos para usar objetos clave rapidamente, por lo que aparte del SELECT, tambien se pueden agregar al L.
- Ahora la Naturaleza muestra el color Rojo en el stat si es favorable, y Azul si es negativa
- Ahora puedes correr dentro de las casas
- Sistema de pesca como FireRed/LeafGreen, de forma que ahora es menos pesado ponerse a pescar.
- Ahora es mucho más común encontrar un pokemon salvaje con Pokerus, probabilidad 200/65536.
- La probabilidad de Shinys es de 128/65536 (No está comprobado si afecta a pokemon regalo y guarderia), y por tanto es mucho más común encontrar Shinys que en el juego original.
- Ahora se pueden ver los EVs y IVs en la pantalla Stats del menu del Pokemon al pulsar el botón A.
- Ahora se muestra un icono de shiny en el estado del Pokemon que lo sea.
- Ahora se muestra un icono diferente (TOX) si el pokemon es intoxicado (Por TOXIC o POISON FANG).
- Ahora se muestra un icono que permite saber si el movimiento del Pokémon es físico, especial, o de estado.
- Ahora se muestra el tipo y poder del Hidden Power en el equipo.

- Se ha añadido un contador numérico para saber cuanto queda para nacer un huevo
- Ya no se necesita aprender la HM al Pokemon para usarla, solo necesita tener la HM en la mochila y la medalla correspondiente para que cualquier Pokemon compatible pueda usar la HM desde el menu sin tener que aprenderla.
- Las HMs ahora pueden ser borradas de forma normal como cualquier movimiento.
- Ahora los árboles que plantas siempre dan 5 bayas (antes dependía de la baya), ahora crecen en 10 minutos por fase, así que en total tardan 40-50 minutos (antes dependía de la baya, algunas tardaban hasta 72 horas), que si son regadas entre esos intervalos puede haber como máximo 9 bayas, y ya no desaparecen los arboles de bayas tras cierto tiempo.
- Ahora se duplica la obtención de Felicidad de los Pokemon en cada una de sus formas de aumentarla, y la persona Friendship Rater de Verdanturf Town ahora te dice la felicidad en números (del 0 al 255).
- Ahora siempre aparece la Isla Espejismo, no necesitas vivir 100 años para verla.
- Los repelentes ahora funcionan como en gen actuales, es decir, cuando el Repelente se gasta, te pregunta si quieres usar otro inmediatamente.
- Ahora te dan 1 Premier Ball gratis por cada 10 Pokeball compradas (sin importar que tipo de Ball compres). (Antes solo funcionaba con PokeBall y solo al comprar 10 a la vez), como ocurre en Pokemon Lets Go.
- Se ha mejorado la máquina de curación del Centro Pokémon para que no se muestren las pokeballs que son solo Huevos.
- Se han incrementado los canales de sonido de 8 a 12 (haciendo que algunas musicas nuevas tengan mayor calidad)
- Se ha activado la función Reset RTC, que permite cambiar la hora del juego usando una combinación de botones en la pantalla de título.
- Ahora en el menu del equipo al ver el Estado de un Pokemon se puede ir de arriba a abajo para ver el Estado de los siguientes Pokémon pudiendo dar la vuelta de nuevo al primer integrante o ultimo del equipo, como en gen actuales.

- Ahora hay una nueva opción en el equipo que permite mover un Objeto de un Pokémon a otro (e intercambiar objetos) como gen posteriores.
- Ahora la hora del juego se puede ver desde el menú al pulsar Start, y no solo desde el reloj de pared de casa.
- Ahora el sistema de perder dinero cuando te debilitan a tu equipo, funciona de la misma forma que en Pokémon FireRed/LeafGreen/DP. (Ya no pierdes la mitad del dinero que llevas. Y cuantas más medallas tengas, más dinero perderás pero ya nunca perderás una barbaridad de dinero.)
- Ahora todos los Centros Pokémon del juego tienen un NPC que actúa de forma gratuita como MoveDeleter, RelearnMove, y Nickname Rater (como en Pokémon Espada/Escudo)
- Se ha añadido un puente entre el este, oeste y el GYM de Sootopolis City (así no necesitas obligatoriamente un Pokémon que sepa SURF para ir al GYM)
- Ahora al empezar partida tienes guardado en el PC el objeto ORAN BERRY en vez de POTION.
- Ahora la HM05 FLASH ilumina toda la sala en vez de solo un círculo.
- Las revanchas de los entrenadores del PokeNav ahora son más frecuentes, y solo muestran su mejor equipo (niveles 60-70) al completar la Liga y solo si has derrotado a dicho entrenador en las revanchas anteriores (en total es combate base + 4 revanchas).
- Ahora se pueden llevar 64 objetos normales (piedras evolutivas, pociones, vitaminas, objetos equipables, etc.) en la Mochila, en vez de 30.
- Ahora la mochila tiene varias funciones para ordenar automáticamente los objetos (por Nombre, Tipo, Cantidad..)
- Ahora los Move Tutors del Frente Batalla son gratis (ya no piden PBs), y además ya ningún Move Tutor tiene limitación de usos.
- Ahora las TMs no se gastan al usarse, como en generaciones actuales (solo se compran una vez, no se pueden tirar, equipar ni guardar en PC), y se ha eliminado la mención de esto en un cartel de ruta 104 y en algún gym.

- Ahora la velocidad al bucear es x2 más rápido.
- Ahora la velocidad al surfear es x2 mas rápido, y si se deja pulsado el botón B se vuelve x4 de rápido, y se le ha mejorado el efecto gráfico al desmontarse de Surf al entrar en zona de tierra.
- El texto en el juego tanto dentro y fuera de batalla se muestra ahora el doble de rápido.
- Se ha agilizado la animación de activación de objetos equipados en combate.
- Se ha agilizado la velocidad de los mensajes en batalla, sobre todo si pulsas el botón A o B.
- Se ha agilizado bastante la velocidad de la barra de PS en batalla.
- Se ha desactivado el check de la Sala Unión/Union Room al entrar al Centro Pokémon, debido a que esto usa la función Wireless que no tienen uso en los emuladores, y por tanto esto hacia que se pausase el juego 1 segundo al entrar al Centro Poke, para nada.
- Se han eliminado tablas gramaticales redundantes y otras liberaciones de bloques de espacio para optimizar el espacio en el ROM.
- Se ha optimizado la función WaitForVBlank, lo que hace que el juego vaya a mejor velocidad en los emuladores al no usar tantos ciclos de la CPU para funcionar.

5. NOVEDADES EN CUANTO A OBJETOS:

- La Bici Acrobatica/Acro Bike y Bici Carrera/Mach Bike han sido cambiadas por Monociclos, al igual que muchas menciones sobre ello en el juego.
- Añadidos nuevos objetos evolutivos (DUSK STONE, SHINY STONE, DAWN STONE, y ICE_STONE)
- Se ha añadido un nuevo objeto llamado Level Cap que activa de forma obligatoria la mecánica Level Cap, y que al usarlo permite ver cual es tu limitación actual de subida de nivel.
- Se han añadido un nuevo objeto llamado Music Player que permite cambiar la música del juego para batallas no especiales. Cuantas más tarjetas de expansión consigas, más músicas podrás elegir.

- Se han añadido los objetos Pink Petal(nuevo item, sube 20% poder de movimientos tipo Hada, como Aguamística, Carbón, etc.), Psyche Armor(nuevo item usable, no equipable), Focus Sash, Choice Scarf/Pañuelo Elegido, Choice Specs/Gafas Elegidas y Power Herb
- Ahora la Escama Corazón/Heart Scale le aumenta x2 la Defensa, Ataque Especial y Defensa Especial a Luvdisc al llevarlo equipado
- Ahora el PALO/STICK a Farfetch'd Kanto le aumenta x1,5 la Velocidad y el Ataque + alto % Critical Hit que ya tenía de antes, al llevarlo equipado. A Farfetch'd Galar y Sirfetch solo les aumenta el % CH.
- Ahora TINY MUSHROOM le aumenta x1.5 el Ataque, Ataque Especial y Velocidad a Paras y Parasect, al llevarlo equipado.
- Ahora BIG MUSHROOM le aumenta x2 la Defensa y Defensa Especial a Paras y Parasect, al llevarlo equipado.
- Ahora la PIEDRA ETERNA/EVERSTONE a Eevee le aumenta x1,5 el Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad, al llevarlo equipado.
- Ahora la FLAUTA AMARILLA/YELLOW FLUTE a Spinda le aumenta x1,5 el Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad, al llevarlo equipado.
- Ahora la FLAUTA AZUL/BLUE FLUTE le aumenta x1.5 el Ataque Especial y Velocidad a Delibird, al llevarlo equipado.
- Ahora la FLAUTA ROJA/RED FLUTE le aumenta x1.5 la Defensa, Defensa Especial y Velocidad a Volbeat y Illumise, al llevarlo equipado.
- Ahora NUGGET/PEPITA le aumenta el ratio de Critical Hit un 100% a Persian Kanto, al llevarlo equipado.
- Ahora LUCKY PUNCH/PUÑO SUERTE a Ledyba y Ledian les aumenta x2 el Ataque y Ataque Especial + alto % Critical Hit, al llevarlo equipado. Chansey ya no recibe boost alguno de este objeto.
- Ahora la POKEDOLL/POKEMUÑECO le aumenta x1.5 el Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad a Delcatty, al llevarlo equipado.
- Ahora la FLUFFY TAIL le aumenta x3 la Defensa Especial a Furret, al llevarlo equipado.
- Ahora la SMOKE BALL le aumenta x1.5 la Defensa Especial y Ataque Especial a Dustox y Beautifly, al llevarlo equipado.

- Ahora CLEANSE TAG/AMULETO también aumenta x1.5 la Defensa y Defensa Especial de Chimecho, al llevarlo equipado.
- Ahora SOOTHE BELL/CAMPANA ALIVIO también aumenta x1.5 la Defensa y Defensa Especial de Wigglytuff, al llevarlo equipado.

6. NOVEDADES EN CUANTO A POKÉMON:

- Añadidas todas las formas de Deoxys disponibles que pueden cambiarse de forma hablando con el PROF COZMO de Fallarbor Town después de darle el fragmento de Meteorito.
- Modificado el Catch Rate de Beldum, Metang y Metagross de 3 a 45 (ya no es casi imposible atrapar un Beldum)
- Modificado el shiny de Kecleon, ahora es el mismo que Pokémon Mundo Misterioso (morado)
- Movimientos añadidos a ciertos pokemon que son similares a los que no existen en este hackrom:
 - RECOVER(Roost) --> FAMILIA PIDGEY, FEAROW, FAMILIA HOOTHOOT, FAMILIA LEDYBA, DUNSPARCE, BEAUTIFLY, DUSTOX, TROPIUS, VOLBEAT, ILLUMISE, VIKAVOLT, VESPIQUEN, MANDIBUZZ
 - SUPERPOWER(Close Combat) --> FARFECT'D KANTO, PERRSERKER
 - METEOR MASH(Buff necesario) --> LEDIAN
 - PLAY ROUGH(Moonblast) --> FAMILIA AZURILL, FAMILIA POOCHYENA, FAMILIA SKITTY,
 - TRICK(Switcheroo) --> FAMILIA CACNEA, MINUN, SEVIPER, DHELMISE
 - FAIRY WIND(Disarming Voice) --> FAMILIA RALTS, FAMILIA POPPLIO
 - DRAGON DANCE(Shift Gear) --> TOXTRICITY (no el LK)
 - COSMIC POWER(Defend Order) --> VESPIQUEN
 - DRAGONBREATH(no tenían movimiento Dragon decente) --> FAMILIA SKRELPL, SERPERIOR, APPLETUN
 - AERIAL ACE (Air Slash) ---> INTELEON
- Los stats base de los Pokemon fueron actualizados a gen 7 (Pidgeot 101 speed, etc.)
- **Formas Alola:**
 - ALOLAN_RATTATA, ---> Habilidades THICK FAT y HUSTLE
 - ALOLAN_RATICATE ---> Habilidades THICK FAT y HUSTLE
 - ALOLAN_RAICHU ---> Habilidad SWIFT SWIM (debido a que no existe Electric Surge ni campo eléctrico, pero Swift Swim tambien duplica x2 speed)
 - ALOLAN_SANDSHREW ---> Habilidades SNOW CLOAK y SLUSH RUSH
 - ALOLAN_SANDSLASH ---> Habilidades SNOW CLOAK y SLUSH RUSH
 - ALOLAN_VULPIX ---> Habilidades SNOW CLOAK y SNOW WARNING
 - ALOLAN_NINETALES ---> Habilidades SNOW CLOAK y SNOW WARNING
 - ALOLAN_DIGLETT ---> Habilidad SAND FORCE y TANGLE HAIR

- ALOLAN_DUGTRIO ---> Habilidad SAND FORCE y TANGLE HAIR
- ALOLAN_MEOWTH ---> Habilidades PICKUP y TECHNICIAN
- ALOLAN_PERSIAN ---> Habilidades FUR COAT y TECHNICIAN
- ALOLAN_GEODUDE ---> Habilidades MAGNET PULL y STURDY
- ALOLAN_GRAVELER ---> Habilidades MAGNET PULL y STURDY
- ALOLAN_GOLEM --> Habilidades MAGNET PULL y STURDY
- ALOLAN_GRIMER ---> Habilidad GLUTONNY
- ALOLAN_MUK ---> Habilidad GLUTONNY
- ALOLAN_MAROWAK, ---> Habilidades CURSED BODY y LIGHTNING ROD
- ALOLAN_EXEGGUTOR, ---> Habilidad FRISK

➤ **Formas y Evos Galar:**

- GALAR_MEOWTH ---> Habilidades PICKUP y TOUGH CLAWS
- GALAR_PONYTA - ---> Habilidades RUN AWAY y INMUNITY (Debido a que no existe PASTEL VEIL, el efecto es el mismo excepto que no funciona en aliado)
- GALAR_RAPIDASH ---> Habilidades RUN AWAY y INMUNITY (Debido a que no existe PASTEL VEIL, el efecto es el mismo excepto que no funciona en aliado)
- GALAR_FARFETCH ---> Habilidad SCRAPPY
- GALAR_ZIGZAGOON ---> Habilidades PICKUP y GLUTONNY
- GALAR_LINOONE ---> Habilidades PICKUP y GLUTONNY
- GALAR_CORSOLA ---> Habilidad CURSED BODY
- GALAR_MRMIME ---> Habilidades VITAL SPIRIT y ICE BODY
- GALAR_WEEZING ---> Habilidad LEVITATE
- GALAR_YAMASK ---> Habilidad WANDERING SPIRIT
- GALAR_STUNFISK ---> Habilidad COLOR CHANGE(Debido a que no se pudo meter MIMICRY al no existir Terrenos, y es lo más parecido que puede tener)
- PERSERKER ---> Habilidades BATTLE ARMOR y TOUGH CLAWS
- OBSTAGOON ---> Habilidad GUTS
- SIRFETCH ---> Habilidad SCRAPPY
- CURSOLA ----> Habilidad PERISH BODY
- MRRIME ---> Habilidad ICE BODY
- RUNERIGUS ---> Habilidad WANDERING SPIRIT

➤ **Nuevas ramas evolutivas de pokemon existentes:**

- WEAVILE ---> Habilidad PRESSURE
- MAGNEZONE ---> Habilidad MAGNET PULL y STURDY
- LICKILICKY ---> Habilidad OWN TEMPO y CLOUD NINE
- RHYPERIOR ---> Habilidad LIGHTNING ROD y SOLID ROCK
- TANGROWTH ---> Habilidad CHLOROPHYLL
- ELECTIVIRE ---> Habilidad MOTOR DRIVE y VITAL SPIRIT
- MAGMORTAR ---> Habilidad FLAME BODY y VITAL SPIRIT
- TOGEKISS ---> Habilidad HUSTLE y SERENE GRACE
- YANMEGA ---> Habilidad SPEED BOOST y TINTED LENS
- LEAFEON ---> Habilidad CHLOROPHYLL
- GLACEON ---> Habilidad ICE BODY y SNOW CLOAK
- GLISCOR ---> Habilidad HYPER CUTTER y SAND VEIL

- MAMOSWINE ---> Habilidad THICK FAT y SNOW CLOAK
- PORYGON_Z ---> Habilidad ADAPTABILITY
- GALLADE ---> Habilidad INNER FOCUS (de su Mega que no existe en este hack)
- PROBOPASS ---> Habilidad STURDY y MAGNET PULL
- DUSKNOIR ---> Habilidad PRESSURE y FRISK
- FROSLASS ---> Habilidad CURSED BODY y SNOW CLOAK
- SYLVEON ---> Habilidad CUTE CHARM
- AMBIPOM ---> Habilidad TECHNICIAN y PICKUP
- MISMAGIUS ---> Habilidad LEVITATE
- HONCHKROW ---> Habilidad INSOMNIA y SUPER LUCK
- ROSERADE ---> Habilidad NATURAL CURE y TECHNICIAN
- BUDEW ---> Habilidad NATURAL CURE y POISON POINT
- CHINGLING ---> Habilidad LEVITATE
- BONSLY ---> Habilidad STURDY y ROCK HEAD
- MIMEJR ---> Habilidad SOUNDPROOF y TECHNICIAN
- HAPPINY ---> Habilidad NATURAL CURE y SERENE GRACE
- MUNCHLAX ---> Habilidad PICKUP y THICK FAT
- MANTYKE ---> Habilidad SWIFT SWIM y WATER ABSORB

➤ **Nuevos Legendarios:**

- REGIGIGAS ---> Habilidad SLOW START
- FLOETTE ETERNAL FLOWER ---> Habilidades OVERGROW y NATURAL CURE
- REGIELEKI ---> Habilidad TRANSISTOR
- REGIDRAGO ---> Habilidad DRAGON'S MAW

➤ **Otros Nuevos pokemon:**

- WOOLOO ---> stats de su evolución DUBWOOL, con mejor movepool(Milkdrink, Earthquake, Super Power), y con habilidad FLUFFY y HUGE POWER
- YAMASK ---> Habilidad MUMMY
- COFAGRIGUS ---> Habilidad MUMMY
- SNOVER ---> Habilidad SNOW WARNING y SOUNDPROOF
- ABOMASNOW ---> Habilidad SNOW WARNING y SOUNDPROOF
- GROOKEY ---> Habilidad OVERGROW
- THWACKEY ---> Habilidad OVERGROW,
- RILLABOOM ---> Habilidad OVERGROW
- GOLETT ---> Habilidad IRON FIST y NO GUARD
- GOLURK ---> Habilidad IRON FIST y NO GUARD
- TYRUNT ---> Habilidad STURDY y STRONG JAW
- TYRANTRUM ---> Habilidad ROCK HEAD y STRONG JAW
- AMAURA ---> Habilidad SNOW WARNING
- AURORUS ---> Habilidad SNOW WARNING
- DEINO ---> Habilidad HUSTLE

- ZWEILOUS ---> Habilidad HUSTLE
- HYDREIGON ---> Habilidad LEVITATE
- JANGMO_O ---> Habilidad SOUNDPROOF y OVERCOAT
- HAKAMO_O ---> Habilidad SOUNDPROOF y OVERCOAT
- KOMMO_O ---> Habilidad SOUNDPROOF y OVERCOAT
- DREEPY ---> Habilidad CLEAR BODY
- DRAKLOAK ---> Habilidad CLEAR BODY
- DRAGAPULT ---> Habilidad CLEAR BODY
- SKORUPI ---> Habilidad BATTLE ARMOR y SNIPER
- DRAPION ---> Habilidad BATTLE ARMOR y SNIPER
- RIOLU ---> Habilidad INNER FOCUS
- LUCARIO ---> Habilidad INNER FOCUS
- TYNAMO ---> Habilidad LEVITATE
- EELEKTRIK ---> Habilidad LEVITATE
- EELEKTROSS ---> Habilidad LEVITATE
- GRUBBIN ---> Habilidad SWARM
- CHARJABUG ---> Habilidad SWARM en vez BATTERY (Su original en los juegos)
- VIKAVOLT ---> Habilidad LEVITATE
- LITWICK ---> Habilidad FLASH FIRE y FLAME BODY
- LAMPENT ---> Habilidad FLASH FIRE y FLAME BODY
- CHANDELURE ---> Habilidad FLASH FIRE y FLAME BODY
- ROWLET ---> Habilidad OVERGROW
- DARTRIX ---> Habilidad OVERGROW
- DECIDUEYE ---> Habilidad OVERGROW
- POPPLIO ---> Habilidad TORRENT
- BRIONNE ---> Habilidad TORRENT
- PRIMARINA ---> Habilidad TORRENT
- SOBBLE ---> Habilidad TORRENT
- DRIZZLE ---> Habilidad TORRENT
- INTELEON ---> Habilidad TORRENT
- TURTWIG ---> Habilidad OVERGROW
- GROTTLE ---> Habilidad OVERGROW
- TORTERRA ---> Habilidad OVERGROW
- PIPLUP ---> Habilidad TORRENT
- PRINPLUP ---> Habilidad TORRENT
- EMPOLEON ---> Habilidad TORRENT
- DHELMISE ---> Habilidad STEELWORKER
- PAWNIARD ---> Habilidad INNER FOCUS y PRESSURE
- BISHARP ---> Habilidad INNER FOCUS y PRESSURE
- IMPIDIMP ---> Habilidad FRISK
- MORGREM ---> Habilidad FRISK
- GRIMMSNARL ---> Habilidad FRISK
- SALANDIT ---> Habilidades CORROSION y OBLIVIOUS

- SALAZZLE ---> Habilidades CORROSION y OBLIVIOUS
- SANDYGAST ---> Habilidad SAND VEIL
- PALOSSAND ---> Habilidad SAND VEIL
- FERROSEED ---> Habilidad IRON BARBS
- FERROTHORN ---> Habilidad IRON BARBS
- SANDILE ---> Habilidad INTIMIDATE
- KROKOROK ---> Habilidad INTIMIDATE
- KROOKODILE ---> Habilidad INTIMIDATE
- CROAGUNK ---> Habilidad DRY SKIN
- TOXICROAK ---> Habilidad DRY SKIN
- LILLIPUP ---> Habilidad VITAL SPIRIT y PICKUP
- HERDIER ---> Habilidad INTIMIDATE y SAND RUSH
- STOUTLAND ---> Habilidad INTIMIDATE y SAND RUSH
- SIZZLIPEDE ---> Habilidad FLASH FIRE y FLAME BODY
- CENTISKORCH ---> Habilidad FLASH FIRE y FLAME BODY
- ROOKIDEE ---> Habilidad KEEN EYE
- CORVISQUIRE ---> Habilidad KEEN EYE
- CORVIKNIGHT ---> Habilidad PRESSURE
- HAWLUCHA ---> Habilidad LIMBER
- DURANT ---> Habilidad SWARM y HUSTLE
- SNOM ---> Habilidad SHIELD DUST y ICE SCALES
- FROSMOTH ---> Habilidad SHIELD DUST y ICE SCALES
- TOXEL ---> Habilidad STATIC
- TOXTRICITY ---> Habilidad PUNK ROCK y PLUS
- TOXTRICITY_LK ---> Habilidad PUNK ROCK y MINUS
- APPLIN ---> Habilidad GLUTTONY
- FLAPPLE ---> Habilidad GLUTTONY y HUSTLE
- APPLETON ---> Habilidad GLUTTONY y THICK FAT
- DURALUDON ---> Habilidad LIGHT METAL
- COTTONEE ---> Habilidad CHLOROPHYLL
- WHIMSICOTT ---> Habilidad CHLOROPHYLL
- HIPPOPOTAS ---> Habilidad SAND STREAM
- HIPPOWDON ---> Habilidad SAND STREAM
- SILICOBRA ---> Habilidad SHED SKIN y SAND SPIT
- SANDACONDA ---> Habilidad SHED SKIN y SAND SPIT
- COMBEE ---> Habilidad HUSTLE
- VESPIQUEN ---> Habilidad PRESSURE
- PANCHAM ---> Habilidad IRON FIST y SCRAPPY
- PANGORO ---> Habilidad IRON FIST y SCRAPPY
- SKRELP ---> Habilidad POISON POINT y ADAPTABILITY
- DRAGALGE ---> Habilidad POISON POINT y ADAPTABILITY
- STUFFUL ---> Habilidad FLUFFY y CUTE CHARM
- BEWEAR ---> Habilidad FLUFFY

- PUMPKABOO --> forma SUPER SIZE ---> Habilidad PICKUP y INSOMNIA
- GOURGEIST --> forma SUPER SIZE ---> Habilidad PICKUP y INSOMNIA
- FRILLISH ---> Habilidad WATER ABSORB y DAMP
- JELLICENT ---> Habilidad WATER ABSORB y DAMP
- ROCKRUFF ---> Habilidad KEEN EYE y OWN TEMPO
- LYCANROC_DAY ---> Habilidad KEEN EYE y SAND RUSH
- LYCANROC_NIGHT ---> Habilidad VITAL SPIRIT y NO GUARD
- LYCANROC_DUSK ---> Habilidad TOUGH CLAWS
- SNIVY ---> Habilidad OVERGROW
- SERVINE ---> Habilidad OVERGROW
- SERPERIOR ---> Habilidad OVERGROW
- MILCERY ---> Habilidad VITAL SPIRIT en vez SWEET VEIL (mismo efecto pero sin funcionar en aliado)
- ALCREMIE ---> Habilidad VITAL SPIRIT en vez SWEET VEIL (mismo efecto pero sin funcionar en aliado)
- CHESPIN ---> Habilidad OVERGROW
- QUILLADIN ---> Habilidad OVERGROW
- CHESNAUGHT ---> Habilidad OVERGROW
- CHIMCHAR ---> Habilidad BLAZE
- MONFERNO ---> Habilidad BLAZE
- INFERNAPE ---> Habilidad BLAZE
- GOOMY ---> Habilidad GOOEY
- SLIGOO ---> Habilidad GOOEY
- GOODRA ---> Habilidad GOOEY
- SOLOSIS ---> Habilidad OVERCOAT
- DUOSION ---> Habilidad OVERCOAT
- REUNICLUS ---> Habilidad OVERCOAT
- VULLABY ---> Habilidad OVERCOAT
- MANDIBUZZ ---> Habilidad OVERCOAT
- STUNFISK ---> Habilidad STATIC y LIMBER
- DRILBUR ---> Habilidad SAND FORCE
- EXCADRILL ---> Habilidad SAND FORCE

➤ **Megaevoluciones como evoluciones normales (en el caso de Beedrill y Pidgeot, es una 3ª evolución):**

- MEGA_BEEDRILL --> Habilidad SWARM
- MEGA_PIDGEOT ---> Habilidad NO GUARD
- MEGA_BANETTE ---> Habilidad INSOMNIA y CURSED BODY
- MEGA_SHARPEDO ---> Habilidad STRONG JAW
- MEGA_CAMERUPT ---> Habilidad SHEER FORCE y SOLID ROCK
- MEGA_MAWILE ---> Habilidad HUGE POWER y INTIMIDATE
- MEGA_ABOMASNOW ---> Habilidad SOUNDPROOF y SNOW WARNING
- MEGA_GLALIE --> Habilidad INNER FOCUS y ICE BODY
- MEGA_SABLEYE ---> Habilidad KEEN EYE
- MEGA_ALTARIA ---> Habilidad CLOUD NINE

- MEGA_ABSOL ---> Habilidad PRESSURE y SUPER LUCK
- MEGA_HOUNDOOM ---> Habilidad EARLY BIRD y FLASH FIRE

➤ **Gigamax como evoluciones normales (en el caso de Butterfree, es una 3ª evolución):**

- G_KINGLER (+20 en todo que KINGLER excepto PS, es decir 55 HP / 150 Atk / 135 Def / 70 SATk / 70 SDef / 95 Speed) ---> Habilidad HYPER CUTTER y SHEER FORCE.
- G_BUTTERFREE, (+40 vel, +30 satk, +30 def, +30 sdef, -30 atk que BUTTERFREE, es decir 60 HP / 15 Atk / 80 Def / 120 SATk / 110 SDef / 110 Speed) ---> Habilidad COMPOUND EYES y TINTED LENS. Mismo movepool que Butterfree, excepto que aprende FLY.

➤ **Nuevas formas alternativas inventadas:**

- Forma alternativa de MEWTWO
- HONEDGE MONADO --> 50 PS, 140 ATK, 50 DEF, 60 SATK, 50 SDEF, 140 SPEED. Con habilidad Adaptability, no evoluciona.

```
[SPECIES_HONEDGE_MONADO] =
{
    .baseHP      = 60,
    .baseAttack   = 140,
    .baseDefense  = 50,
    .baseSpeed    = 140,
    .baseSpAttack = 60,
    .baseSpDefense = 50,
    .type1 = TYPE_STEEL,
    .type2 = TYPE_GHOST,
    .catchRate = 45,
    .expYield = 209,
    .evYield_HP      = 0,
    .evYield_Attack   = 1,
    .evYield_Defense  = 0,
    .evYield_Speed    = 2,
    .evYield_SpAttack = 0,
    .evYield_SpDefense = 0,
    .genderRatio = MON_GENDERLESS,
    .eggCycles = 20,
    .friendship = 70,
    .growthRate = GROWTH_MEDIUM_FAST,
    .eggGroup1 = EGG_GROUP_UNDISCOVERED,
    .eggGroup2 = EGG_GROUP_UNDISCOVERED,
    .abilities = {ABILITY_ADAPTABILITY, ABILITY_NONE},
    .safariZoneFleeRate = 0,
    .bodyColor = BODY_COLOR_RED,
```

```
.noFlip = FALSE,  
},
```

```
static const u16 sHonedgeMonadoLevelUpLearnset[] = {  
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_FORESIGHT),  
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_SHADOW_SNEAK),  
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_FOCUS_ENERGY),  
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_SPARK),  
    LEVEL_UP_MOVE(12, MOVE_IMPRISON),  
    LEVEL_UP_MOVE(16, MOVE_SLASH),  
    LEVEL_UP_MOVE(20, MOVE_ANCIENT_POWER),  
    LEVEL_UP_MOVE(24, MOVE_METAL_SOUND),  
    LEVEL_UP_MOVE(28, MOVE_SIGNAL_BEAM),  
    LEVEL_UP_MOVE(32, MOVE_FUTURE_SIGHT),  
    LEVEL_UP_MOVE(36, MOVE_COSMIC_POWER),  
    LEVEL_UP_MOVE(40, MOVE_EXTREME_SPEED),  
    LEVEL_UP_MOVE(44, MOVE_AGILITY),  
    LEVEL_UP_MOVE(48, MOVE_IRON_HEAD),  
    LEVEL_UP_MOVE(53, MOVE_MIRROR_COAT),  
    LEVEL_UP_MOVE(58, MOVE_LUSTER_PURGE),  
    LEVEL_UP_MOVE(62, MOVE_LEAF_BLADE),  
    LEVEL_UP_MOVE(66, MOVE_TAIL_GLOW),  
    LEVEL_UP_MOVE(70, MOVE_DOOM_DESIRE),  
    LEVEL_UP_MOVE(85, MOVE_MONADO_POWER),  
    LEVEL_UP_END  
};
```

```
[SPECIES_HONEDGE_MONADO] =  
TMHM_LEARNSET(TMHM(TM06_TOXIC)  
    | TMHM(TM11_SUNNY_DAY)  
    | TMHM(TM15_HYPER_BEAM)  
    | TMHM(TM16_LIGHT_SCREEN)  
    | TMHM(TM17_PROTECT)  
    | TMHM(TM18_RAIN_DANCE)  
    | TMHM(TM20_SAFEGUARD)  
    | TMHM(TM21_FRUSTRATION)  
    | TMHM(TM24_THUNDERBOLT)  
    | TMHM(TM25_THUNDER)  
    | TMHM(TM27_RETURN)  
    | TMHM(TM30_SHADOW_BALL)  
    | TMHM(TM31_BRICK_BREAK)  
    | TMHM(TM32_DOUBLE_TEAM)  
    | TMHM(TM33_REFLECT)  
    | TMHM(TM34_SHOCK_WAVE)  
    | TMHM(TM40_AERIAL_ACE)
```

```

| TMHM(TM41_TORMENT)
| TMHM(TM42_FACADE)
| TMHM(TM43_SECRET_POWER)
| TMHM(TM44_REST)

```

```

| TMHM(TM45_ATTRACT)
| TMHM(HM01_CUT)
| TMHM(HM04_STRENGTH)
| TMHM(HM05_FLASH)
| TMHM(HM06_ROCK_SMASH)),

```

```

[SPECIES_HONEDGE_MONADO] = (TUTOR(MOVE_SWORDS_DANCE)
| TUTOR(MOVE_DOUBLE_EDGE)
| TUTOR(MOVE_COUNTER)
| TUTOR(MOVE_SUBSTITUTE)
| TUTOR(MOVE_PSYCH_UP)
| TUTOR(MOVE_ENDURE)
| TUTOR(MOVE_MUD_SLAP)
| TUTOR(MOVE_SNORE)
| TUTOR(MOVE_SWAGGER)
| TUTOR(MOVE_SLEEP_TALK)
| TUTOR(MOVE_SWIFT)
| TUTOR(MOVE_FURY_CUTTER)),

```

➤ **Fakemons:**

- DARK PIKACHU ---> Habilidad INTIMIDATE y TOUGH CLAWS

```

[SPECIES_DARK_PIKACHU] =
{
    .baseHP      = 115,
    .baseAttack   = 125,
    .baseDefense  = 85,
    .baseSpeed    = 180,
    .baseSpAttack = 120,
    .baseSpDefense = 120,
    .type1 = TYPE_ELECTRIC,
    .type2 = TYPE_DARK,
    .catchRate = 25,
    .expYield = 230,
    .evYield_HP      = 0,
    .evYield_Attack   = 0,
    .evYield_Defense  = 0,
    .evYield_Speed    = 3,
    .evYield_SpAttack = 0,
    .evYield_SpDefense = 0,
    .genderRatio = MON_MALE,
    .eggCycles = 10,
    .friendship = 70,

```



```

.growthRate = GROWTH_MEDIUM_FAST,
.eggGroup1 = EGG_GROUP_UNDISCOVERED,
.eggGroup2 = EGG_GROUP_UNDISCOVERED,
.abilities = {ABILITY_INTIMIDATE, ABILITY_TOUGH_CLAWS},
.safariZoneFleeRate = 0,
.bodyColor = BODY_COLOR_BLACK,
.noFlip = FALSE,
},

```

```

static const u16 sDarkPikachuLevelUpLearnset[] = {
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_GLARE),
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_HOLA_REINA),
    LEVEL_UP_MOVE( 4, MOVE_THUNDER_SHOCK),
    LEVEL_UP_MOVE( 7, MOVE_FURY_ATTACK),
    LEVEL_UP_MOVE( 9, MOVE_DOUBLE_KICK),
    LEVEL_UP_MOVE(11, MOVE_CURSE),
    LEVEL_UP_MOVE(14, MOVE_BITE),
    LEVEL_UP_MOVE(17, MOVE_ELECTROWEB),
    LEVEL_UP_MOVE(19, MOVE_CONFUSE_RAY),
    LEVEL_UP_MOVE(22, MOVE_CRUSH_CLAW),
    LEVEL_UP_MOVE(24, MOVE_THUNDERBOLT),
    LEVEL_UP_MOVE(27, MOVE_EXTRASENSORY),
    LEVEL_UP_MOVE(30, MOVE_EXTREME_SPEED),
    LEVEL_UP_MOVE(33, MOVE_CRUNCH),
    LEVEL_UP_MOVE(36, MOVE_SEISMIC_PUNCH),
    LEVEL_UP_MOVE(39, MOVE_DARK_THUNDER),
    LEVEL_UP_MOVE(42, MOVE_VOLT_TACKLE),
    LEVEL_UP_MOVE(45, MOVE_BRUTAL BALL),
    LEVEL_UP_MOVE(50, MOVE_NASTY_PLOT),
    LEVEL_UP_MOVE(90, MOVE_MIDELE_POWER),
    LEVEL_UP_END};

```

```

[SPECIES_DARK_PIKACHU] =
    TMHM_LEARNSET(TMHM(TM01_FOCUS_PUNCH)
| TMHM(TM06_TOXIC)
| TMHM(TM10_HIDDEN_POWER)
| TMHM(TM12_TAUNT)
| TMHM(TM15_HYPER_BEAM)
| TMHM(TM16_LIGHT_SCREEN)
| TMHM(TM17_PROTECT)
| TMHM(TM18_RAIN_DANCE)
| TMHM(TM21_FRUSTRATION)
| TMHM(TM23_IRON_TAIL)
| TMHM(TM24_THUNDERBOLT)
| TMHM(TM25_THUNDER)
| TMHM(TM26_EARTHQUAKE)
| TMHM(TM27_RETURN)
| TMHM(TM28_DIG)
| TMHM(TM30_SHADOW BALL)
| TMHM(TM31_BRICK_BREAK)
| TMHM(TM32_DOUBLE_TEAM)
| TMHM(TM33_REFLECT)

```

```

| TMHM(TM34_SHOCK_WAVE)
| TMHM(TM41_TORMENT)
| TMHM(TM42_FACADE)
| TMHM(TM43_SECRET_POWER)
| TMHM(TM44_REST)
| TMHM(TM45_ATTRACT)
| TMHM(TM46_THIEF)
| TMHM(TM49_SNATCH)
| TMHM(TM50_OVERHEAT)
| TMHM(HM02_FLY)
| TMHM(HM03_SURF)
| TMHM(HM04_STRENGTH)
| TMHM(HM05_FLASH)
| TMHM(HM06_ROCK_SMASH)),

[SPECIES_DARK_PIKACHU] =
(TUTOR(MOVE_FURY_CUTTER)
| TUTOR(MOVE_DREAM_EATER)
| TUTOR(MOVE_SWORDS_DANCE)
| TUTOR(MOVE_BODY_SLAM)
| TUTOR(MOVE_COUNTER)
| TUTOR(MOVE_DEFENSE_CURL)
| TUTOR(MOVE_DOUBLE_EDGE)
| TUTOR(MOVE_DYNAMIC_PUNCH)
| TUTOR(MOVE_ENDURE)
| TUTOR(MOVE_MEGA_KICK)
| TUTOR(MOVE_MEGA_PUNCH)
| TUTOR(MOVE_MIMIC)
| TUTOR(MOVE_MUD_SLAP)
| TUTOR(MOVE_ROLLOUT)
| TUTOR(MOVE_SEISMIC_TOSS)
| TUTOR(MOVE_SLEEP_TALK)
| TUTOR(MOVE_SNORE)
| TUTOR(MOVE_SUBSTITUTE)
| TUTOR(MOVE_SWAGGER)
| TUTOR(MOVE_SWIFT)
| TUTOR(MOVE_THUNDER_PUNCH)
| TUTOR(MOVE_THUNDER_WAVE)),

```

- WINTASS ----> Habilidad ICE BODY y TECHNICIAN

```

[SPECIES_WINTASS] =
{
    .baseHP      = 150,
    .baseAttack  = 130,
    .baseDefense = 60,
    .baseSpeed   = 46,
    .baseSpAttack = 64,
    .baseSpDefense = 70,
    .type1 = TYPE_ICE,
    .type2 = TYPE_FIGHTING,

```

```

.catchRate = 45,
.expYield = 240,
.evYield_HP = 3,
.genderRatio = PERCENT_FEMALE(50),
.eggCycles = 20,
.friendship = 70,
.growthRate = GROWTH_SLOW,
.eggGroup1 = EGG_GROUP_HUMAN_LIKE,
.eggGroup2 = EGG_GROUP_MONSTER,
.abilities = {ABILITY_ICE_BODY, ABILITY_TECHNICIAN},
.bodyColor = BODY_COLOR_BROWN,
.noFlip = FALSE,},

```

```

static const u16 sWintassLevelUpLearnset[] = {
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_COMET_PUNCH),
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_FOCUS_ENERGY),
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_ASTONISH),
    LEVEL_UP_MOVE( 1, MOVE_RECYCLE),
    LEVEL_UP_MOVE(17, MOVE_ARM_THRUST),
    LEVEL_UP_MOVE(20, MOVE_YAWN),
    LEVEL_UP_MOVE(23, MOVE_ICY_WIND),
    LEVEL_UP_MOVE(27, MOVE_STOMP),
    LEVEL_UP_MOVE(30, MOVE_ROCK_BLAST),
    LEVEL_UP_MOVE(34, MOVE_KNOCK_OFF),
    LEVEL_UP_MOVE(37, MOVE_MACH_PUNCH),
    LEVEL_UP_MOVE(39, MOVE_SPIKES),
    LEVEL_UP_MOVE(42, MOVE_MUD_SHOT),
    LEVEL_UP_MOVE(45, MOVE_HYPER_VOICE),
    LEVEL_UP_MOVE(49, MOVE_METEOR_MASH),
    LEVEL_UP_MOVE(54, MOVE_WEATHER_BALL),
    LEVEL_UP_MOVE(57, MOVE_CROSS_CHOP),
    LEVEL_UP_MOVE(60, MOVE_ENERGY_BALL),
    LEVEL_UP_MOVE(63, MOVE_GUNK_SHOT),
    LEVEL_UP_MOVE(68, MOVE_TAIL_GLOW),
    LEVEL_UP_END
};

```

```

[SPECIES_WINTASS] = TMHM_LEARNSET(TMHM(TM01_FOCUS_PUNCH)
    | TMHM(TM06_TOXIC)
    | TMHM(TM07_HAIL)
    | TMHM(TM08_BULK_UP)
    | TMHM(TM10_HIDDEN_POWER)
    | TMHM(TM13_ICE_BEAM)
    | TMHM(TM14_BLIZZARD)
    | TMHM(TM15_HYPER_BEAM)
    | TMHM(TM17_PROTECT)
    | TMHM(TM18_RAIN_DANCE)
    | TMHM(TM21_FRUSTRATION)
    | TMHM(TM24_THUNDERBOLT)
    | TMHM(TM27_RETURN)
    | TMHM(TM30_SHADOW_BALL)

```

```

| TMHM(TM31_BRICK_BREAK)
| TMHM(TM32_DOUBLE_TEAM)
| TMHM(TM36_SLUDGE_BOMB)
| TMHM(TM39_ROCK_TOMB)
| TMHM(TM42_FACADE)
| TMHM(TM43_SECRET_POWER)
| TMHM(TM44_REST)
| TMHM(TM45_ATTRACT)
| TMHM(HM03_SURF)
| TMHM(HM04_STRENGTH)
| TMHM(HM05_FLASH)
| TMHM(HM06_ROCK_SMASH)),

```

```

[SPECIES_WINTASS]      = (TUTOR(MOVE_MEGA_PUNCH)
| TUTOR(MOVE_MEGA_KICK)
| TUTOR(MOVE_BODY_SLAM)
| TUTOR(MOVE_DOUBLE_EDGE)
| TUTOR(MOVE_COUNTER)
| TUTOR(MOVE_SEISMIC_TOSS)
| TUTOR(MOVE_ROCK_SLIDE)
| TUTOR(MOVE_SUBSTITUTE)
| TUTOR(MOVE_DYNAMIC_PUNCH)
| TUTOR(MOVE_SNORE)
| TUTOR(MOVE_ICY_WIND)
| TUTOR(MOVE_ENDURE)
| TUTOR(MOVE_MUD_SLAP)
| TUTOR(MOVE_ICE_PUNCH)
| TUTOR(MOVE_SWAGGER)
| TUTOR(MOVE_SLEEP_TALK)),

```

```

egg_moves(WINTASS,
MOVE_AMNESIA,
MOVE_SUPERPOWER,
MOVE_ICE_BALL),

```

7. CAMBIOS DE SLOTS DE HABILIDADES DE POKÉMON ANTIGUOS:

- CHINCHOU y LANTURN tienen la habilidad WATER ABSORB como slot2 en vez de ILLUMINATE
- DROWZEE y HYPNO tienen la habilidad INNER FOCUS como slot2
- SWINUB y PILOSWINE tienen la habilidad SNOW CLOAK en el slot2, y THICK FAT en vez de OBLIVIOUS
- RATTATA y RATICATE ha cambiado su habilidad RUN AWAY a HUSTLE
- PICHU, PIKACHU y RAICHU ahora la habilidad LIGHTNING ROD como slot 2
- NIDORAN MACHO/HEMBRA, NIDORINA y NIDORINO tienen la habilidad HUSTLE como slot 2
- ODDISH, GLOOM Y VILEPLUME tienen RUN AWAY, STENCH Y EFFECTO SPORE como slot 2, respectivamente.

- PONYTA Y RAPIDASH tienen la habilidad FLAME BODY en vez de RUN AWAY
- GOLDEEN Y SEAKING tienen la habilidad LIGHTNING ROD en vez de WATER VEIL
- MAREEP, FLAAFY Y AMPHAROS tienen la habilidad PLUS como slot2
- QWILFISH tiene la habilidad INTIMIDATE en vez de POISON POINT
- WURMPLE tiene la habilidad RUN AWAY como slot2
- DUSTOX tiene la habilidad COMPOUND EYES como slot2.
- CACNEA Y CACTURNE tienen la habilidad WATER ABSORB como slot2
- WHISMUR tiene la habilidad SOUNDPROOF como slot1 y slot2 tambien
- LOUDRED y EXPLOUD tienen la habilidad SCRAPPY como slot2
- TAILLOW y SWELLOW tienen la habilidad SCRAPPY como slot 2
- KANGASKHAN tiene la habilidad SCRAPPY como slot2
- MILTANK tiene la habilidad SCRAPPY como slot2
- MURKROW Y ABSOL tienen la habilidad SUPER LUCK como slot2
- Meowth, Persian, Scyther, Scizor, Smeargle, Hitmontop, Mr Mime, y Breloom tienen la habilidad TECHNICIAN como slot 2
- LICKITUNG tiene la habilidad CLOUD NINE como slot2 en vez de OBLIVIOUS
- HORSEA, SEADRA y KINGDRA tiene la habilidad SNIPER como slot2
- MINUN tiene la habilidad VOLT ABSORB como slot2
- PLUSLE tiene la habilidad LIGHTNING ROD como slot2
- SWABLU y ALTARIA tienen la habilidad CLOUD NINE como slot2
- ANORITH y ARMALDO tienen la habilidad SWIFT SWIM como slot2
- SPHEAL, SEALEO y WALREIN tienen la habilidad ICE BODY como slot2
- SNORUNT y GLALIE tienen la habilidad ICE BODY como slot2
- SEEL y DEWGONG tienen la habilidad ICE BODY como slot2
- SHUPPET y BANETTE tienen la habilidad CURSED BODY como slot2
- MACHOP, MACHOKE y MACHAMP tienen la habilidad NO GUARD como slot2
- PARAS Y PARASECT tienen la habilidad DRY SKIN como slot2
- JYNX tiene la habilidad DRY SKIN como slot2
- BELLSPOUT, WEEPINBEL y VICTREEBEL tienen la habilidad GLUTTONY como slot2
- SHUCKLE tiene la habilidad GLUTTONY como slot2
- ZIGZAGOON y LINOONE tienen la habilidad GLUTTONY como slot2
- PSYDUCK, GOLDDUCK tienen la habilidad SWIFT SWIM como slot 1 en vez de DAMP
- POLIWAG, POLIWHIRL y POLIWRATH tienen la habilidad SWIFT SWIM como slot 2 en vez de DAMP
- POLITOED tiene la habilidad DRIZZLE como slot 2 en vez de DAMP
- TORKOAL tiene la habilidad DROUGHT como slot2
- VULPIX y NINETALES tienen la habilidad DROUGHT como slot2
- WINGULL tiene la habilidad RAIN DISH como slot2
- PELIPPER tiene la habilidad DRIZZLE como slot2
- FEEBAS y EEEVEE tienen la habilidad ADAPTABILITY como slot2
- MILOTIC tiene la habilidad CUTE CHARM como slot2
- FLAREON tiene la habilidad GUTS como slot2
- UMBREON tiene la habilidad INNER FOCUS como slot2
- CORPHISH y CRAWDAUNT tienen la habilidad ADAPTABILITY como slot2 en vez de SHELL ARMOR

- SURSKIT ahora tiene la habilidad RAIN DISH como slot2
- GULPIN y SWALOT tienen la habilidad GLUTTONY como slot1 en vez de LIQUID OOZE
- NUMEL tiene la habilidad OWN TEMPO como slot2
- TYROGUE tiene la habilidad VITAL SPIRIT como slot2
- HITMONCHAN tiene la habilidad IRON FIST como slot2, y INNER FOCUS como slot1 en vez de KEEN EYE
- LARVITAR tiene la habilidad SAND VEIL como slot2
- WAILMER y WAILORD tienen la habilidad PRESSURE en vez OBLIVIOUS como slot2
- CATERPIE y WEEDLE tiene la habilidad RUN AWAY como slot2
- ELEKID, ELECTABUZZ, MAGBY, MAGMAR Y MAGMORTAR tienen la habilidad VITAL SPIRIT como slot2
- SUNKERN y SUNFLORA tienen la habilidad EARLY BIRD como slot2
- PHANPY y DONPHAN tienen la habilidad SAND VEIL como slot2
- DRATINI y DRAGONAIR tienen la habilidad MARVEL SCALE como slot2
- BELDUM, METANG y METAGROSS tienen la habilidad LIGHT METAL como slot2
- STANTLER, DUSKULL, DUSCLOPS, DUSKNOIR, YANMEGA y WIGGLYTUFF tienen la habilidad FRISK como slot2
- SENTRET y FURRET tienen la habilidad FRISK como slot1 en vez de RUN AWAY
- ARTICUNO tiene la habilidad SNOW CLOAK como slot2
- ZAPDOS tiene la habilidad STATIC como slot2
- MOLTRES tiene la habilidad FLAME BODY como slot2
- REGIROCK tiene la habilidad STURDY como slot2
- REGICE tiene la habilidad ICE BODY como slot2
- REGISTEEL tiene la habilidad LIGHT METAL como slot2
- ENTEI tiene la habilidad INNER FOCUS como slot2
- RAIKOU tiene la habilidad INNER FOCUS como slot2
- SUICUNE tiene la habilidad INNER FOCUS como slot2
- KOFFING y WEEZING tienen la habilidad STENCH como slot2
- CAMERUPT tienen la habilidad SOLID ROCK como slot2
- BAGON, NIDOQUEEN, NIDOKING y TAUROS tienen la habilidad SHEER FORCE como slot 2
- TRAPINCH tiene la habilidad SHEER FORCE como slot1 en vez de HYPER CUTTER
- MAWILE tiene la habilidad SHEER FORCE como slot1 en vez de HYPER CUTTER
- KRABBY y KINGLER tienen la habilidad SHEER FORCE como slot2 en vez de SHELL ARMOR
- BUTTERFREE, VENONAT, VENOMOTH y ILLUMISE tienen la habilidad TINTED LENS como slot2
- HOOTHOOT y NOCTOWL tienen la habilidad TINTED LENS como slot2 en vez de KEEN EYE
- HUNTAIL tiene la habilidad WATER VEIL como slot2
- SHELLDER, CLOYSTER, PINECO, FORRETTRESS, y SHELCON tienen la habilidad OVERCOAT como slot2
- LEDIAN tiene la habilidad IRON FIST como slot2 en vez de EARLY BIRD
- BEEDRILL, SPEAROW, FEAROW, REMORAID, y OCTILLERY tiene la habilidad SNIPER como slot2

- ZANGOOSE tiene la habilidad TOXIC BOOST como slot2
- La familia completa de cada starter tiene estas habilidades (algunas exclusivas en MIDELE):
 - VENUSAUR CLOROFILA, CHARIZARD TOUGH CLAW, BLASTOISE RAIN DISH, MEGANIUM NATURAL CURE, TYPHLOSION FLASH FIRE, FERALIGATR SHEER FORCE
 - SCEPTILE LIGHTNINGROD, BLAZIKEN NO GUARD, SWAMPERT DAMP, TORTERRA SHELL ARMOR, INFERNAPE IRON FIST, EMPOLEON SLUSH RUSH
 - SERPERIOR INTIMIDATE, CHESNAUGHT IRON BARBS, DECIDUEYE TRACE, PRIMARINA CUTE CHARM, RILLABOOM PUNK ROCK, INTELEON SNIPER

8. LISTA DE MOVIMIENTOS ACTUALIZADOS A GEN ACTUALES

Power:

Dig 60 Power --> 80
 Dive 60 Power --> 80
 Fly 70 Power --> 90
 Hi Jump Kick 85 Power --> 130
 Jump Kick 70 Power --> 100
 Leaf Blade 70 Power --> 90
 Outrage 90 Power --> 120
 Petal Dance 70 Power --> 120
 Rock Smash 20 Power --> 40
 Zap Cannon 100 Power --> 120
 Bullet Seed 10 Power --> 25
 Covet 40 Power --> 60
 Doom Desire 120 Power --> 140
 Fire Spin 15 Power --> 35
 Fury Cutter 10 Power --> 40
 Future Sight 80 Power --> 120
 Giga Drain 60 Power --> 75
 Icicle Spear 10 Power --> 25
 Sand Tomb 15 Power --> 35
 Tackle 35 Power --> 40
 Thrash 90 Power --> 120
 Whirlpool 15 Power --> 35
 Air Cutter 55 Power --> 60
 Bubble 20 Power --> 40
 Crabhammer 90 Power --> 100
 Knock Off 20 Power --> 65
 Lick 20 Power --> 30
 Pin Missile 14 Power --> 25
 Rock Tomb 50 Power --> 60
 Skull Bash 100 Power --> 130
 Smelling Salts 60 Power --> 70
 Smog 20 Power --> 30

Snore 40 Power --> 50
Thief 40 Power --> 60
Vine Whip 35 Power --> 45
Leech Life 20 Power --> 80
Rapid Spin 20 Power --> 50

Precisión:

Disable 55% Prec --> 100%
Flash 70% Prec --> 100%
Bind 75% Prec --> 85%
Bone Rush 80% Prec --> 90%
Clamp 75% Prec --> 85%
Cotton Spore 85% Prec --> 100%
Crabhammer 85% Prec --> 90%
Doom Desire 85% Prec --> 100%
Fire Spin 70% Prec --> 85%
Future Sight 90% Prec --> 100%
Glare 75% Prec --> 100%
Poison Gas 55% Prec --> 90%
Rock Blast 80% Prec --> 90%
Sand Tomb 70% Prec --> 85%
Scary Face 90% Prec --> 100%
Tackle 95% Prec --> 100%
Whirlpool 70% Prec --> 85%
Wrap 85% Prec --> 90%
Pin Missile 85% Prec --> 95%
Psywave 80% Prec --> 100%
Rock Tomb 80% Prec --> 95%
Swagger 90% Prec --> 85%
Thunder Wave 100% Prec --> 90%

PPs (sin contar Max PP):

Absorb 20 PP --> 25
Giga Drain 5 PP --> 10
Mega Drain 10 PP --> 15
Recover 20 PP --> 10
Stockpile 10 PP --> 20
Vine Whip 10 PP --> 25
Clamp 10 PP --> 15
Future Sight 15 PP --> 10
Hi Jump Kick 20 PP --> 10
Jump Kick 25 PP --> 10
Outrage 15 PP --> 10
Petal Dance 20 PP --> 10
Thrash 20 PP --> 10
Acid Armor 40 PP --> 20
Barrier 30 PP --> 20
Covet 40 PP --> 25
Extrasensory 30 PP --> 20

Growth 40 PP --> 20
 Minimize 20 PP --> 10
 Rock Tomb 10 PP --> 15
 Skull Bash 15 PP --> 10
 Swords Dance 30 PP --> 20
 Thief 10 PP --> 25
 Leech Life 15 PP --> 10

9. OTROS EFECTOS ACTUALIZADOS A GEN

ACTUALES

- Se añadió el tipo HADA.
- Actualizada la lista de tipos a gen 7 (STEEL ya no resiste DARK y GHOST)
- Objeto Light Ball también sube x2 Atk y SAtk de Pikachu (en vez de solo SAtk)
- Objetos con efectos potenciadores (Mystic Water, Charcoal, Blackglasses, Lax Incense, Sea Incense, etc. No Soul Dew.)
- Objeto Citrus Berry cura 25% HP cuando los HP bajan de 50% HP, en vez de curar 30 PS fijos
- Habilidad Rough Skin ahora causa daño 1/8 en vez de 1/16 (es decir, mas daño)
- Habilidad Hustle solo afecta en precisión a ataques físicos capaces de hacer daño (por tanto ya no afecta a moves de estado como Tail Whip por ser de tipo físico)
- Habilidad Intimidate ahora no afecta a Pokemon con la habilidad OWN TEMPO, SCRAPPY, OBLIVIOUS y INNER FOCUS
- Habilidad Sturdy puede aguantar un golpe con 1 PS si se recibe un golpe mortal teniendo 100% PS (funcionando como gen actuales, aguantando solo un golpe ante ataques multigolpeo)
- Habilidad Lightning Rod otorga inmunidad a Eléctrico y sube +1 SAtk (incluso siendo tipo Tierra)
- Habilidad Shadow Tag ahora permite huir/cambiar del combate si ambos tienen Shadow Tag
- Habilidad Keen Eye ahora ignora subidas de Evasión del enemigo (efectos de objetos equipables como Brightpowder no son ignorados)
- Habilidad Oblivious ahora también bloquea Taunt
- Los pokemon tipo Fantasma pueden huir/cambiar de movimientos trampa (Wrap, etc.), habilidades trampa (Arena Trap, etc), y por su propio Ingrain/Arraigo
- Rapid Spin ahora sube también +1 Speed
- Waterfall ahora puede flinchear (20% prob)
- Poison Fang 30%prob de envenenar --> 50% prob de envenenar
- Glare ahora afecta a Fantasmas
- Charge también aumenta +1 SDef
- Tail Glow aumenta +3 SAtk
- Growth aumenta +1 Atk y SAtk
- Fake Out, Covet, y Faint Attack ahora son ataques de contacto (y por tanto afectado por habilidades que se activan al contacto)
- Overheat y Ancient Power ya no son ataques de contacto

- Blizzard ahora nunca falla en clima Hail
- String Shot baja -2 Speed
- Knock Off multiplica su poder x1.5 si el enemigo tiene objeto equipado. (97 power tomando en cuenta que su poder base ahora es 65)
- Surf golpea a todos los Pokemon del campo
- Stockpile sube +1 Def y SDef (máximo 3)
- Sweet Scent baja -2 Evasion
- Nature Power puede invocar Tri Attack en vez de Swift en terrenos edificadas. Swift ya no es invocable.
- Razor Wind ahora tiene alto % de Critical Hit
- Sleep Talk siendo usado por Pokemon dormido equipado con Choice Item ahora funciona como Gen 5+ (es decir, no falla Sleep Talk al 2º turno)
- Poison Gas, BubbleBeam y Cotton Spore golpea a ambos rivales en Batalla Doble
- Struggle fue actualizado a gen actuales, es decir, ahora tiene precisión perfecta, usarlo hace perder 1/4 (de forma par) del HP máximo del usuario, y no puede ser copiado por Mirror Move
- Taunt ahora dura 3 turnos si el usuario actúa antes que el objetivo; y dura 4 turnos si el usuario actúa después del objetivo, y además ahora Taunt puede ser rebotado por Magic Coat
- Los movimientos que atrapan (Wrap, Whirlpool, Fire Spin, etc.) ahora dura 4-5 turnos (en vez de 2-5 turnos) y hace un daño de 1/8 (en vez de 1/16).
- El sueño inducido (por Hypnosis, Lovely Kiss, Spore, etc. Por Rest no) ahora dura 1-3 turnos (en vez de 2-5 turnos).
- Mental Herb además de Atracción, ahora también cura Taunt, Encore, Torment, Disable, y Cursed Body
- Ahora se muestra mensaje y animación cuando se activa Quick Claw, como en gen actuales.

10. CAMBIOS DE POKEMON SALVAJES (solo mencionados los cambios y añadidos, el resto de pokes siguen como en Esmeralda Original)

- Rattata, Alola Ratatta, Sentret, Lillipup y Galar Zigzagoon aparecen en Ruta 101 (Lillipup, Sentret, Rattata y Zigzagoon menos comunes de noche)
- Jigglypuff, Galar Zigzagoon, Pidgy, Seedot, Lillipup, Sentret y Surskit aparecen en Ruta 102 de Día (Poochyena, Surskit, y Galar Zigzagoon menos comunes)
- Jigglypuff, Galar Zigzagoon, Hoothoot, Lotad, Lillipup, Sentret y Surskit aparecen en Ruta 102 de Noche (Lillipup, Sentret, y Zigzagoon menos comunes)
- Rattata, Alola Ratatta, Galar Zigzagoon y Lillipup aparecen en Ruta 103 (Lillipup, Sentret, Rattata y Zigzagoon menos comunes de noche)
- Weedle, Caterpie, Aipom, Rookidee, Silcoon, Ledyba, y Sunkern aparecen en Bosque Petalia/Petalburg City de Día
- Weedle, Caterpie, Aipom, Hoothoot, Cascoon, Spinarak, y Cottonee aparecen en Bosque Petalia/Petalburg City de Noche

- Pikachu, Krabby, Hoppip, Taillow, Marill, y Pidgey aparecen en Ruta 104 de Día
- Pikachu, Krabby, Hoppip, Poliwhg, y Hoothoot aparecen en Ruta 104 de Noche
- Galar Corsola, Mantyke, y Dhelmise aparecen en Ruta 108, y ya no aparecen Tentacools.
- Toxel, Grubbin, Growlithe, Lillipup, Mareep, y Bellsprout aparecen en Ruta 110 de Día, mientras que Plusle es más común que Minun.
- Toxel, Grubbin, Houndour, Poochyena, y Oddish aparecen en Ruta 110 de Noche, mientras que Plusle es menos común que Minun.
- Sandslash (Sandshrew no sale), Phanpy, Sandile, Vullaby, y Hippopotas aparecen en Ruta 111 de Día (Cacnea es menos comun)
- Cubone, Gligar, Sandile, Vullaby, y Hippopotas aparecen en Ruta 111 de Noche (Trapinch es menos comun)
- Numel, Spearow, Phanpy, Ponyta, Ekans, Farfetch'd Galar y Rhyhorn aparece en Ruta 112 de Día
- Zubat, Hoothoot, Phanpy, Ekans, Farfetch'd Galar y Rhyhorn aparece en Ruta 112 de Noche
- Sizzlipede y Salandit aparecen en Ruta 113 (Skarmory y Salandit mas comunes de noche. Slugma menos comun de noche.)
- Seedot, Nuzleaf, Zangoose, Meowth, y Rockruff aparecen en Ruta 114 de Día
- Lotad, Lombre, Zangoose, Alolan Meowth, y Rockruff aparecen en Ruta 114 de Noche
- Natu, Raticate, Fearow, Teddiursa, y Stufful aparecen en Ruta 115 de Día, mientras que Taillow ya no aparece en esta ruta
- Natu, Raticate Alola, Corvisquire, Shuppet, y Misdreavus aparecen en Ruta 115 de Noche, mientras que Taillow ya no aparece en esta ruta (Jigglypuff es menos común)
- Taillow, Snubbull, Solosis, Paras, Budew y Sunkern aparecen en Ruta 116 de Día, mientras que Poochyena solo aparece de noche, y Whismur ya no aparece de ninguna forma
- Hoothoot, Snubbull, Paras, Budew y Cottonee aparecen en Ruta 116 de Noche, mientras que Whismur ya no aparecen de ninguna forma
- Milcery, Exeggcute, Meowth, Pidgeotto, Mime Jr y Roselia aparecen en Ruta 117 de Día. (Poochyena, Oddish y Marill (surfeando si) ya no aparecen en esta ruta)
- Milcery, Exeggcute, Meowth Alola, Zubat, Mime Jr y Roselia aparecen en Ruta 117 de Noche. (Poochyena, Oddish y Marill (surfeando si) ya no aparecen en esta ruta)
- Applin, Linoone, Raticate, Goomy, Croagunk, y Aipom aparecen en Ruta 118 de Día, y ya no aparecen Electrike, Wingull y Zigzagoon.
- Applin, Linoone Galar, Raticate Alola, Goomy, Croagunk, y Aipom aparecen en Ruta 118 de Noche, y ya no aparecen Electrike, Wingull y Zigzagoon.
- Ledian, Stunfisk, Applin, Lickitung, Herdier, Aipom, Pancham y Bonsly aparecen en Ruta 119 de Día, además Tropius aparece de forma más común.
- Ariados, Stunfisk, Impidimp, Applin, Lickitung, Aipom, Pancham y Bonsly aparecen en Ruta 119 de Noche, además Tropius aparece de forma más común.
- Flaffy, Stufful, Pancham, Applin, Herdier, Lickitung, y Furret aparecen en Ruta 120 de Día, mientras que ya no aparecen Oddish ni Marill ni Seedot.
- Stufful, Mightyena, Impidimp, Pancham, Applin, Lickitung, y Noctowl aparecen en Ruta 120 de Noche, mientras que ya no aparecen Oddish ni Marill ni Seedot.

- Granbull, Pumpkaboo, Weepinbell, Persian, Rockruff, Stufful, Yanma, Jigglypuff, Wigglytuff, y Galar Mr Mime aparecen en Ruta 121 de Día, y ya no aparecen Shuppet, Wingull y Poochyena.
- Mightyena, Pumpkaboo, Gloom, Persian Alola, Rockruff, Stufful, Yanma, Cubone, Alolan Marowak, y Galar Mr Mime aparecen en Ruta 121 de Noche, y ya no aparecen Shuppet, Wingull y Poochyena.
- Pumpkaboo, Skiploom, Combee, Doduo, Yanma, y Natu aparecen en Ruta 123, y ya no aparecen Gloom, Oddish, Poochyena y Wingull
- Pumpkaboo, Combee, Noctowl, Yanma, Murkrow aparecen en Ruta 123, y ya no aparecen Gloom, Oddish, Poochyena y Wingull
- Sandile, Silicobra, Golett, y Galar Yamask aparecen en Mirage Tower F1 y F2(Desierto)
- Sandslash, Sandile, Silicobra, Golett, y Galar Yamask aparecen en Mirage Tower F3 y F4(Desierto), mientras que Sandshrew ya no aparece en esos pisos.
- Ponyta Galar, Clefairy y Lunatone aparecen en todas las salas de Cueva Meteoro/Meteor Falls (Ponyta Galar no sale en la sala de Steven)
- Nidoran macho, Nidoran hembra, Nidorino(pisos superiores), Nidorina(pisos superiores) y Delcatty salen en varias salas de Cueva Meteoro/Meteor Falls
- Rapidash Galar, Crobat, Delcatty, Nidoking, Nidoqueen, y Clefable aparecen en la sala de Steven de Cueva Meteoro/Meteor Falls
- Dratini, Dragonair, Horsea y Seadra salen surfeando en Cueva Meteoro/Meteor Falls
- Delibird, Chingling, Diglett Alola y Dunsparce sale en la cueva Rusturf Tunnel/Tunel Fervergal
- Onix, Geodude, y Geodude Alola aparecen rompiendo rocas (Rock Smash) nuevas que se han añadido en Rusturf Tunnel. (copiandolas de Pokemon ORAS)
- Galar Corsola, Grimer Alola y Dhelmise aparecen surfeando en Nao Abandonado
- Corsola aparece en hierbas que se pueden encontrar por donde se puede bucear.
- Krabby aparece en Dewford y Ruta 106 pescando con Caña Vieja/Old Rod y Caña Buena/Good Rod, y ya no aparecen Magikarps.
- Geodude Alola aparece en Cueva Granito 1F
- Meowth Galar aparece en Cueva Granito 1F, B1F, B2F y Sala Steven
- Mawile y Drowzee aparecen en Cueva Granito B1F y B2F
- Drilbur aparece en Cueva Granito 2F
- Larvitar(2% prob aparicion) Y Drilbur aparecen en Cueva Granito Sala Steven
- Dunsparce aparece en Cueva Granito 1F
- Mr Rime(2%) aparece en todas las salas en las que salgan Pokemon en Shoal Cave/Cueva Cardumen
- Sneasel, Galar Mr Mime, Smoochum y Swinub aparece en Sala de Hielo de Shoal Cave/Cueva Cardumen (Marea Alta), Snorunt es algo más común, y ya no aparecen Zubat ni Golbat
- Vulpix Alola, Swinub, Sandshrew Alola y Sandslash Alola aparecen en Shoal Cave/Cueva Cardumen (Marea Baja), ya no aparecen Zubat ni Golbat
- Seel y Sealeo(1%) aparecen en la entrada de Shoal Cave/Cueva Cardumen, y al surfear.
- Piloswine, Sealeo, Ninetales Alola, Sandslash Alola, Mr Rime, Glalie, Froslax, Mamoswine, y Walrein aparecen en una zona secreta Postgame de Shoal Cave.

- Ponyta, Vigoroth, Tyrogue, Mankey, Stunfisk Galar y Diglett Alola aparecen en Jagged Pass/Desfiladero de Día
- Salandit, Galar Meowth, Vigoroth, Tyrogue, Mankey, Stunfisk Galar, y Diglett Alola aparecen en Jagged Pass/Desfiladero de Noche (Galar Farfect menos común de noche)
- Gastly, Haunter, Litwick, Yamask, Marowak Alola y Duskull aparecen en todas las salas de Mt Pyre Cementerio. (Antes Duskull solo salía en algunas)
- Dreepy, Morgrem, Murkrow, Galar Weezing, y Meditite también aparecen en la cima de MT Pyre, y Chimecho es más común.
- Dreepy, Corvisquire, Morgrem, Vulpix, Vulpix Alola, Chimecho, Murkrow y Meditite aparecen en la zona anterior de la cima de MT Pyre
- Geodude Alola, Graveler Alola, Porygon, Charjabug, Toxel y Elekid aparecen en New Mauville Entrada
- Geodude Alola, Graveler Alola, Porygon, Charjabug, Toxel y Elekid aparecen en New Mauville Interior, mientras que ya no aparecen Magnemite y Voltorb, y además Electrode y Magnetron son muy comunes.
- Tyrogue y Magby aparecen en Fiery Path, mientras que Grimer es más común.
- Pidgeotto, Skiploom, Sandygast, Psyduck, Fearow, Tangela, Golduck, Alolan Raichu, Alolan Exeggutor, Dhelmise y Magikarp(1% nv100) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 124 de Día
- Exeggcuter, Skiploom, Sandygast, Wooper, Loudred, Tangela, Quagsire, Alolan Raichu, Alolan Exeggutor, Dhelmise y Magikarp(1% nv100) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 124 de Noche
- Pidgeotto, Natu, Skiploom, Sandygast, Wingull, Tangela, Alolan Exeggutor, Dhelmise, Omanyte(1%), y Kabuto(1%) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 126 de Día
- Exeggcuter, Natu, Skiploom, Sandygast, Wingull, Tangela, Alolan Exeggutor, Dhelmise, Omanyte(1%), y Kabuto(1%) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 126 de Noche
- Seel, Dewgong, Kingler, Tangela, Perserker, Wingull, Skiploom, Alolan Exeggutor, Jumpluff, y Magikarp(1% nv100) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 127 de Día
- Seel, Dewgong, Murkrow, Crawdaunt, Tangela, Perserker, Honchkrow, Skiploom, Alolan Exeggutor, Jumpluff, y Magikarp(1% nv100) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 127 de Noche
- Pidgeot, Perserker, Skiploom, Azumarill, Kingler, Golduck, Tangela, Alolan Exeggutor, Dhelmise, Jumpluff, y Magikarp(1% nv100) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 128 de Día
- Murkrow, Honchkrow, Golbat, Crawdaunt, Perserker, Skiploom, Azumarill, Pelipper, Golduck, Tangela, Alolan Exeggutor, Jumpluff, y Magikarp(1% nv100) aparecen en las nuevas hierbas de Ruta 128 de Noche
- Slowpoke aparece surfeando en Petalburg City, Ruta 103, 119, (en dichas rutas numéricas ya no aparecen Wingull)
- Azumarill aparece surfeando en Petalburg City, Ruta 111, 114, 117 (en dichas rutas numéricas no aparece ya Goldeen)
- Surskit aparece surfeando en Ruta 102, 111, 114, y 117
- Grimer Alola aparece surfeando en Ruta 110
- Skrelp aparece surfeando en Ruta 105, 106, 107 y 109
- Mantyke aparece surfeando en Ruta 105, 106, 107, 108, y 109

- Surskit y Masquerain aparecen en Ruta 120 surfeando, y ya no aparecen Marill ni Goldeen.
- Octillery, Horsea y Frillish aparecen en Ruta 124 surfeando, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Shellder, Kingler y Staryu aparecen en Ruta 125 surfeando, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Skrelp, Mantine y Sharpedo aparecen en Ruta 126 surfeando, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Skrelp, Mantine y Sharpedo aparecen en Ruta 127 surfeando, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Qwilfish y Frillish aparecen en Ruta 128 surfeando, y ya no aparecen Wingull.
- Tentacruel, y Qwilfish aparecen en Ruta 129 surfeando, mientras que Wailord es un poco más común, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Chinchou y Corsola aparecen en Ruta 130 y 131 surfeando, y ya no aparecen Wingull.
- Tentacruel, Sharpedo y Cloyster aparecen en Ruta 132 surfeando, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Tentacruel, Sharpedo y Cloyster aparecen en Ruta 133 surfeando, y ya no aparecen Wingull ni Tentacool.
- Sharpedo y Cloyster aparecen en Ruta 134 surfeando, y ya no aparecen Wingull.
- Lapras aparece surfeando (5%) en Lilicove City/Ciudad Calagua y Evergrande City
- Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Treecko, Torchic, Mudkip, Turtwig, Chimchar, Piplup, Snivy, Rowlet, Popplio, Grookey, y Sobble aparecen en Altering Cave de forma aleatoria segun el día, y ya no aparecen Zubats
- Exeggcuter, Tangela y Eevee aparecen en Zona Safari NorthWest, y ya no aparecen Gloom
- Scyther, Cottonee, Gloom y Tauros aparecen en Zona Safari SouthWest, y ya no aparecen Oddish
- Amaura aparece en Zona Safari NorthEast, y ya no aparecen Hoohoot
- Tyrunt aparece en Zona Safari SouthEast, y ya no aparecen Hoohoot
- Chansey, Croagunk, Venonat y Venomoth aparecen en Zona Safari South, mientras que Oddish y Gloom ya no aparecen.
- Vespiquen, Skorupi, Ferroseed, Farfetch'd y Kangaskhan aparecen en Zona Safari North, y ya no aparecen Oddish ni Natu.
- Iggybuff, Togepi, Pichu, Cleffa, Azurill, Bonsly, Happiny, Munchlax, y Riolu aparecen en Isla Espejismo.
- Ferroseed, Sandygast, Snom, Pineco, Meditite, Spheal, Cubone, Venonat, Happiny y Wooper se pueden conseguir en el Casino de Mauville City/Ciudad Malvalona
- Geodude Alola, Probopass (solo Victory Road e Izabe Island), Shuckle(algunas zonas), Graveler Alola(algunas zonas) y Nosepass(poco común) ahora pueden aparecer tambien al romper rocas en las rutas y cuevas.
- Unown aparecen en todas las cuevas de los Regis
- Sizzlipede, Centiskorch, Onix, Slugma, Numel, Camerupt, Toxtricity y Toxtricity LK aparecen en Magma Hideout/Guarida Magma
- Skorupi, Hippopotas y Diglett aparecen en Desert Ruin/Gruta Desertica

- Jangmo_o (2%), Hawlucha, Dusclops, Ariados, Golett y Golurk aparecen en todas las sala de Sky Pillar, y ya no aparecen Golbat y Sableye
- Aerodactyl (4%) aparece en Sky Pillar 5F.
- Crobat, Tynamo, Eelektik, Slowking, Omastar y Kabutops aparecen en todas las salas de Seafloor Cavern/Caverna Abisal, y ya no aparecen Zubats
- Deino(2%), Excadrill, Machamp, Medicham, Durant, Crobat, Steelix, Pawniard y Duraludon aparecen en Victory Road 1F, y ya no aparecen Makuhita, Whismur, Zubat, Golbat ni Aron
- Deino(2%), Excadrill, Machamp, Rhydon, Aggron, Sirfetch'd, Pawniard, Durant, Crobat y Duraludon aparecen en Victory Road B1F, y ya no aparecen Loudred, Golbat, Lairon ni Mawile
- Deino(2%), Excadrill, Machamp, Rhydon, Aggron, Pawniard, Durant, Crobat y Duraludon aparecen en Victory Road B2F, y ya no aparecen Golbat, Lairon ni Mawile
- Omastar(1%), Kabutops(1%), Armaldo, Cradily, Duraludon, Pawniard, Eelektik, Crobat, Sableye y Mawile aparecen en la entrada Cave of Origin/Cueva Ancestral, y ya no aparecen Zubats ni Golbat
- Remoraid sale en Ruta 103 pescando con Old Rod, Good Rod y Super Rod (mientras que Magikarp ya no sale con Old Rod)
- Remoraid y Poliwhag salen en Ruta 104 pescando con Old Rod, Good Rod y Super Rod (mientras que Magikarp ya no sale con Old Rod)
- Remoraid sale en Ruta 106 pescando con Good Rod y Super Rod
- Remoraid sale en Ruta 107 pescando con Old Rod, Good Rod y Super Rod (mientras que Magikarp ya no sale con Old Rod)
- Qwilfish sale en Ruta 107 y 108 pescando con Good Rod y Super Rod
- Remoraid sale en Ruta 108 pescando con Old Rod, Good Rod y Super Rod, y ya no salen Tentacools
- Shellder sale en Ruta 109 pescando con Old Rod, Good Rod y Super Rod, y ya no salen Tentacools
- Poliwhag sale en Ruta 110 pescando con Old Rod, Good Rod y Super Rod, y ya no salen Tentacools
- Poliwhag sale en Ruta 111 y 114 pescando con Old Rod y Good Rod, y ya no salen Goldeen
- Luvdisc sale en Ruta 118, 121, y 122 pescando con Old Rod y Good Rod, y ya no salen Magikarp
- Chinchou sale en Ruta 124, y 125 pescando con Old Rod y Good Rod, y ya no salen Magikarp
- Vulpix Alola, Snom, Phanpy, Teddiursa, Snover, Stantler, Wintress(1%), Smeargle, Wooloo y Frosmoth aparecen en la montaña de Izabe Island de Día
- Vulpix Alola, Snom, Phanpy, Teddiursa, Snover, Stantler, Wintress(1%), Delibird, Sneasel y Frosmoth aparecen en la montaña de Izabe Island de Noche (Wooloo es menos comun de Noche)
- Seel y Psyduck aparecen surfeando en la montaña de Izabe Island
- Goldeen, Remoraid, Carvanha y Seaking aparecen pescando en la montaña de Izabe Island

- Sandshrew Alola, Swinub, Golbat, Gastly, Smoochum, Sandslash Alola, Wintress, y Sneasel aparecen en cueva de la montaña de Izabel Island
- Seel, Dewgong(4%) y Lapras(1%) aparecen surfeando en el lago de Izabel Island Town
- Relicanth, Corsola, Lapras y Clamperl aparecen en las hierbas bajo el agua del lago de Izabel Island Town
- Golbat, Nuzleaf, Slugma, Rhyhorn, Krokrook, Mr Mime, Houndoom y Magmar aparecen en Scorched Slab
- Golbat, Shiftry, Magcargo, Rhydon, Krookodile, Mr Mime, Houndoom, Magmar, y Magmortar aparecen en una zona secreta postgame en Scorched Slab
- Barboach, Slowpoke, y Whiscash aparecen surfeando en Scorched Lab
- Poliwhirl y Golden aparecen pescando en Scorched Lab con Caña Vieja/Old, mientras que Seaking y Poliwhirl con Caña Buena/Good Rod y Super Caña/Super Rod
- Además del ya conocido Smeagle, ahora también aparecen Metang (2%), Delibird, Beldum, Claydol y Runerigus en Artisan Cave/Cueva Taller (Frente Batalla)
- Beautifly, Spinda, Parasect, Skarmory, Delcatty, Ledian, Scyther, Grimmsnarl, Serperior, Meganium, Torterra, y Venusaur aparecen en Forbidden Forest de Día
- Dustox, Victreebel, Parasect, Mandibuzz, Grimmsnarl, Ariados, Pinsir, Chesnaught, Rillaboom, Decidueye, y Sceptile aparecen en Forbidden Forest de Noche
- Surskit, Lombre, Seaking y Masquerain aparecen surfeando en Forbidden Forest
- Feebas, Dratini, Psyduck y Dragonair aparecen pescando en Forbidden Forest
- Magcargo, Sunflora, Centiskorch, Alolan Marowak, Tropius, Bellossom, Shiftry, Vileplume, Typhlosion, Charizard, Infernape, Blaziken aparecen en un lugar especial de Santy (postgame)
- Fearow, Eevee, Ambipom, Primeape, Stoutland, Linoone, Mega Pidgeot, Dodrio, Rapidash, Yanmega aparecen en Monocycle Road de Día (postgame)
- Noctowl, Eevee, Ambipom, Vigoroth, Mightyena, Galar Linoone, Mega Pidgeot, Dodrio, Rapidash, Yanmega y Honedge Monado(1%) aparecen en Monocycle Road de Noche (postgame)
- Weezing, Electrode, Toxicity, Forretress, Skarmory, Crobat, Obstagoon, Cofagrigus, Mega Houndoom, Charizard, Hydreigon(1%) y Dragapult(1%) aparecen en un lugar especial de Darkizard (postgame)
- Crobat, Feraligatr, Tentacool, Hydreigon y Aerodactyl(1%) aparecen surfeando en un lugar especial de Darkizard (postgame)
- Aggron, Ferrothorn, Forretress, Golem y Tyranitar(1%) aparecen ahora pueden aparecer al romper rocas en un lugar especial de Darkizard (postgame)
- Magcargo, Blaziken, Centiskorch, Charizard, Infernape, Typhlosion, y Mega Houndoom aparecen en la zona final del postgame.

11. NUEVAS MÚSICAS AÑADIDAS

- ❖ WILD BATTLE BW2
- ❖ WILD BATTLE GSC/HGSS
- ❖ WILD BATTLE DPP

- ❖ WILD BATTLE XY
- ❖ WILD BATTLE SUN/MON
- ❖ WILD BATTLE SWORD/SHIELD
- ❖ WALLY BATTLE THEME ORAS
- ❖ CHAMPION BATTLE HGSS
- ❖ TRAINER BATTLE JOHTO GSC/HGSS
- ❖ BATTLE TOWER SWORD/SHIELD
- ❖ DIALGA/PALKIA BATTLE
- ❖ CYRUS BATTLE DPP
- ❖ ENCOUNTER CINTHIA DPP
- ❖ ZINNIA THEME ORAS
- ❖ HACKROM POKEMON VEGA TRAINER BATTLE
- ❖ EVANGELION CRUEL ANGEL THESIS
- ❖ JOJO BLOODY STREAM
- ❖ ATTACK ON TITAN SASAGEYO
- ❖ POKÉMON COLLOSEUM MIRROR B BATTLE
- ❖ TOUHOUE THE REINCARNATION
- ❖ DIGIMON BUTTERFLY WADA KOUJI
- ❖ XENOBLADE ZANZA BATTLE THEME
- ❖ XENOBLADE 2 INCOMING
- ❖ FIRE EMBLEM THEME OF ENCOUNTER
- ❖ FF VI BOSS
- ❖ FF VII JENOVA
- ❖ BREATH OF FIRE FINAL BOSS BATTLE
- ❖ ZELDA WIND WAKER MOLGERA BOSS BATTLE
- ❖ UNDERTALE MEGALOVANIA
- ❖ UNDERTALE BONESTROUSLE
- ❖ DELTARUNE CHAOSK
- ❖ DELTARUNE JACKROOM
- ❖ BRAVELY DEFAULT THAT PERSON'S NAME IS
- ❖ GENSHIN IMPACT LIYUE BATTLE THEME MAIN
- ❖ UMINAKO NO NAKU KORO NI
- ❖ GO_A SHUM EUROVISION 2021
- ❖ HEART MULHOLLAND
- ❖ EINZUG DER GLADIATOREN

12. BUGS E INCONSISTENCIAS ARREGLADAS

- Corregido el famoso glitch de lanzar Pokeblocks
- Corregido el glitch "improbable" de Unown y Spinda (ambos shinys) en la Pokedex
- Corregido el bug de Destiny Bond/Mismo Destino que no hacia ningún efecto sobre el enemigo al ser derrotado por un ataque multihit (Rock Blast, Bullet Seed, etc.)

- Corregido el bug que no actualizaba el stat SP.DEF del segundo Pokemon de tu campo al mostrarse la pantalla de subida de stats al subir de nivel en una batalla doble.
- Corregido bug del RNG que estaba roto en Pokémon Esmeralda
- Corregido bug de Battle Dome en la que todos los Pokemon de los rivales tenian IVs de 3 en vez de 31
- Corregido bug de Battle Factory en la que todos los Pokemon de los rivales tenian IVs de 3 en vez de 31 (The IVs of the opponent are based off your progress in the Battle Tower instead of the Battle Factory, so for instance if you just got a gold medal in the Battle Tower then started in the Battle Factory, you would start off with pokemon that have IVs of 3 while your opponent would have IVs of 31)
- Corregido el bug que hacia que TIMER BALL no funcionase como debería al superar el turno 245, por problemas de overflow en la efectividad de la ball.
- Corregido fallo de tileset que permitía pasar un trozo de pared en Sootopolis Gym
- Corregido bug de la IA que no se daba cuenta de algunos climas, por lo tanto podría pasar que una IA inteligente usase Hail cuando ya esté granizando, o no usar nunca Sunny Day
- Corregido bug de la IA que hacia que los entrenadores que tuviesen un Pokemon con Thunder Wave, solo atacasen con dicho ataque (si no tienen ataques que golpeen x2 o x4) a Vibrava, Flygon, y Gligar. (Por ejemplo, el Manectric del lider electrico Erico). Y corregidos otros muchos bugs que hacia que IA no funcionase en combate como debería con mecánicas específicas.
- Corregido bug gráfico de Vital Throw en el que mostraba que tiene 100% precisión en vez de --- (precisión perfecta como Finta)
- Eliminada la particularidad de desobediencia de Mew y Deoxys capturados de forma ilegal.