

# Pokémon TONTADAS



# Índice

---

Capítulo 0: Instalación y actualización.

Capítulo 1: Controles.

Capítulo 2: Autoguardado.

Capítulo 3: Teoría Pokémon: Tipos.

Capítulo 4: Interfaz combate.

Capítulo 5: Cajas Pokémon.

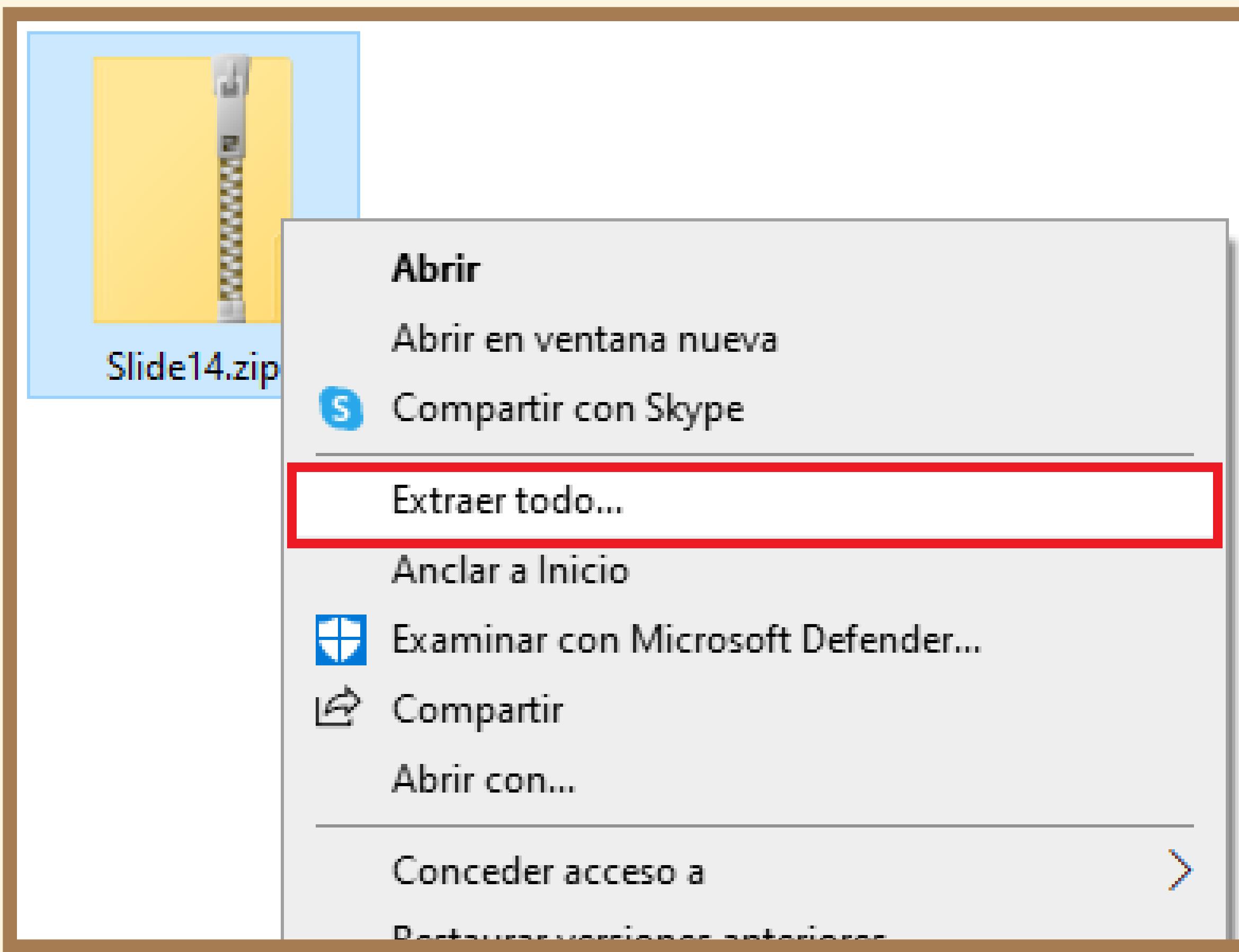
Capítulo 6: Menú.



# Capítulo 0

# Instalación.

En la página oficial de Pokemon Tontadas podrás descargar el juego ([poketontadas.es](http://poketontadas.es)), Se descargará una carpeta comprimida que tendrás que descomprimir dando click derecho y pulsando Extraer todo.



Una vez que tengas la carpeta descomprimida en la ubicación que quieras, solo tendrás que hacer **doble click** en el archivo **Game.exe** para poder jugar.

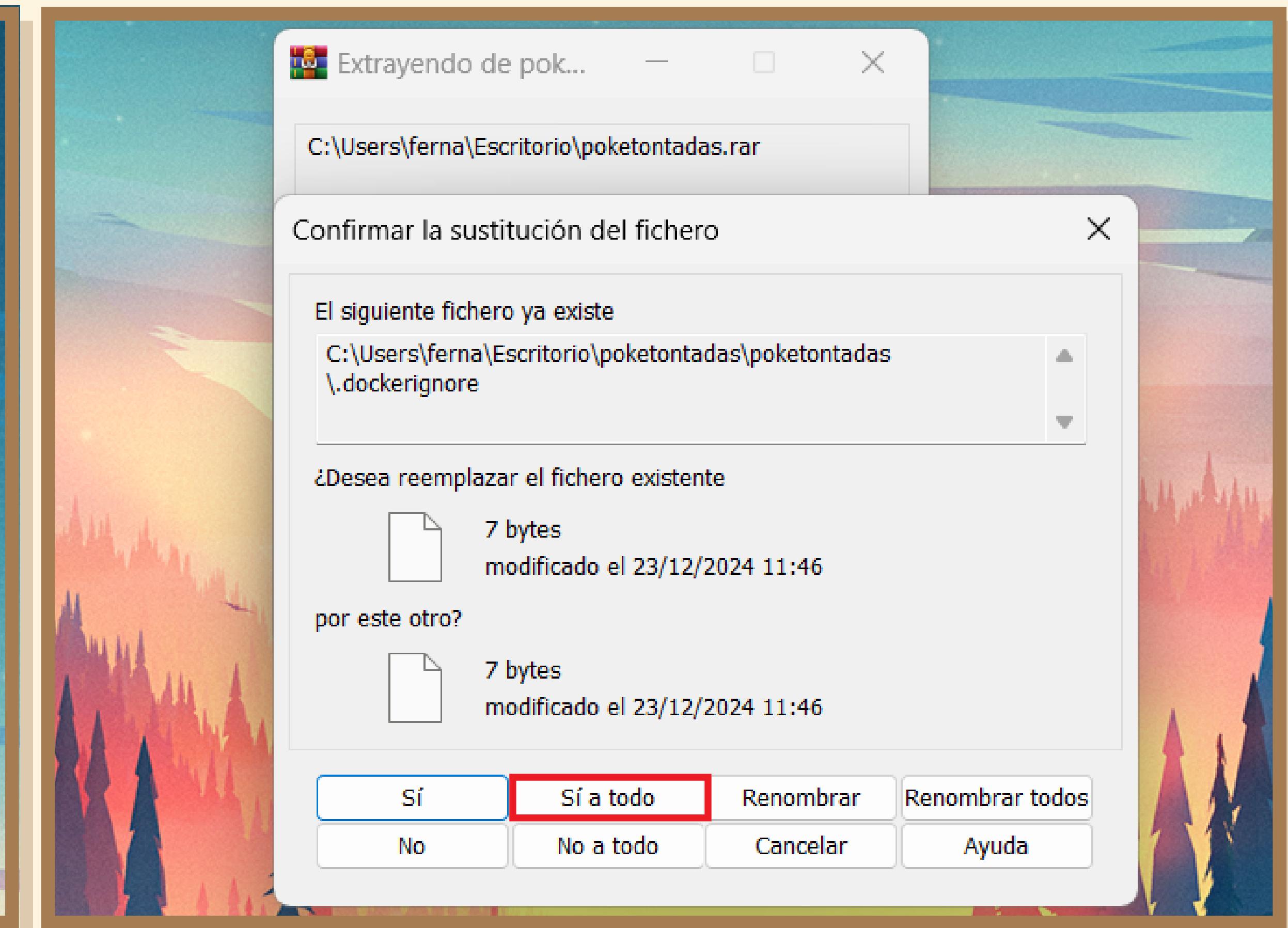
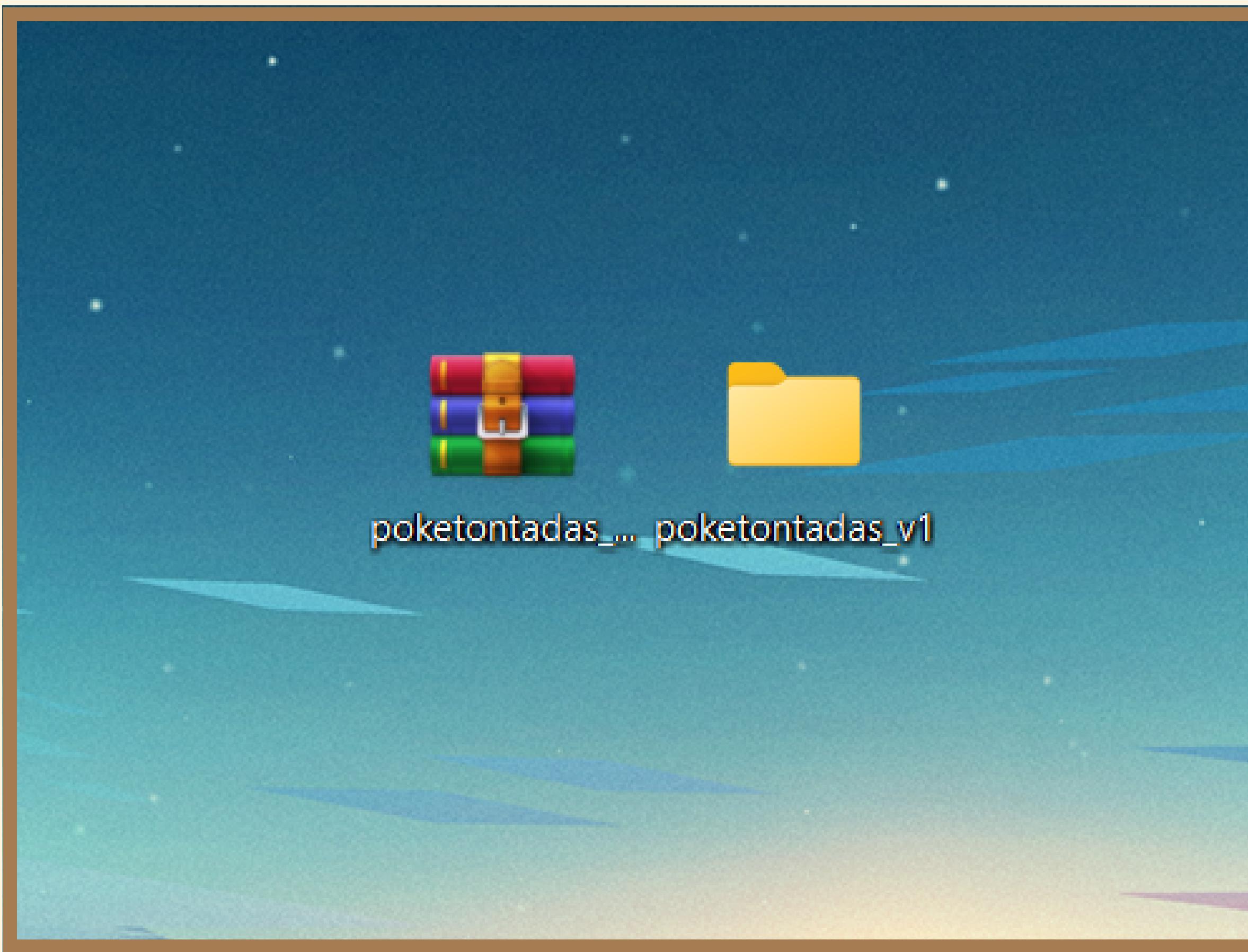
Plugins	10/01/2025 10:12	Carpeta de archivos
poke_updater	04/12/2024 18:14	Carpeta de archivos
.gitignore	23/12/2024 11:46	Archivo de origen ...
animmaker.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación
animmaker.txt	14/04/2024 13:54	Documento de tex...
extendtext.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación
extendtext.txt	14/04/2024 13:54	Documento de tex...
<b>Game.exe</b>	14/04/2024 13:54	Aplicación
Game.ini	11/01/2025 11:08	Opciones de confi...
Game.rxproj	11/01/2025 11:08	RPGXP Project
knownpoint.bmp	14/04/2024 13:54	Archivo BMP
mkxp.json	14/04/2024 13:54	Archivo de origen ...
MysteryGift.txt	30/10/2024 18:02	Documento de tex...
MysteryGiftMaster.txt	09/01/2025 19:25	Documento de tex...

# Capítulo 0

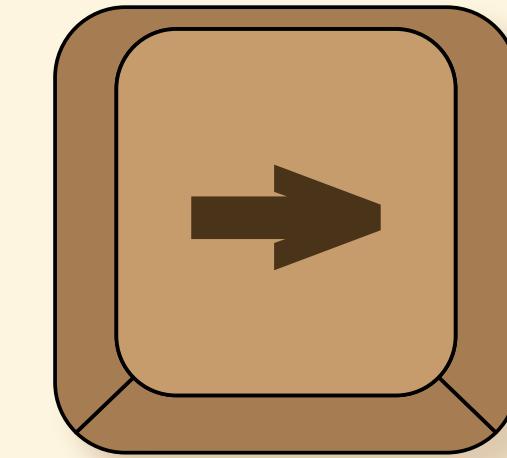
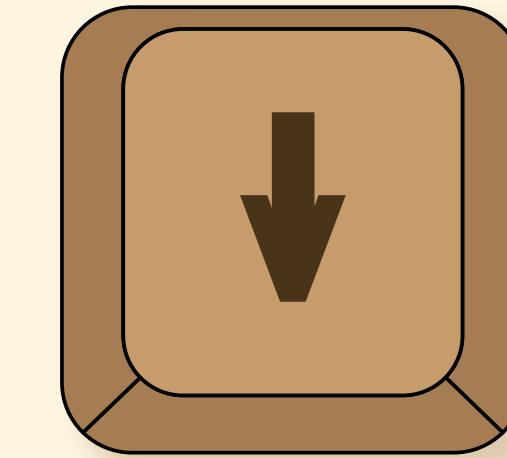
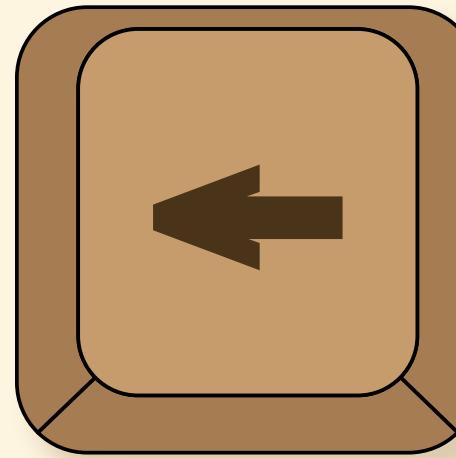
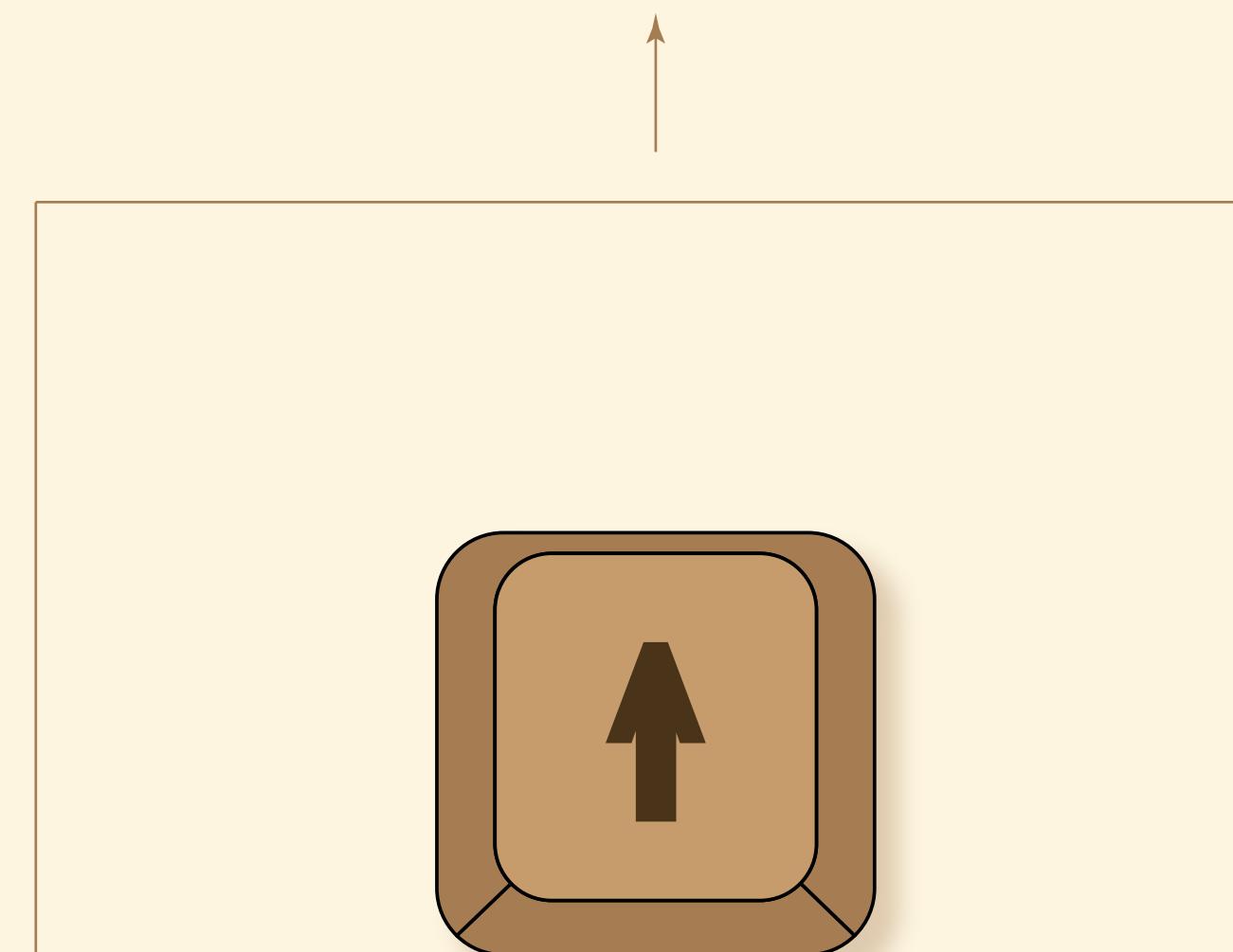
# Actualización.

En caso de tener que actualizar el juego se tendrá que hacer de forma "manual". El proceso es prácticamente igual que el de **Instalación**. Descargarás el nuevo archivo en la página web y, una vez que lo tengas descargado, tendrás que **sobreescibirlo** en la misma ubicación que la carpeta original.

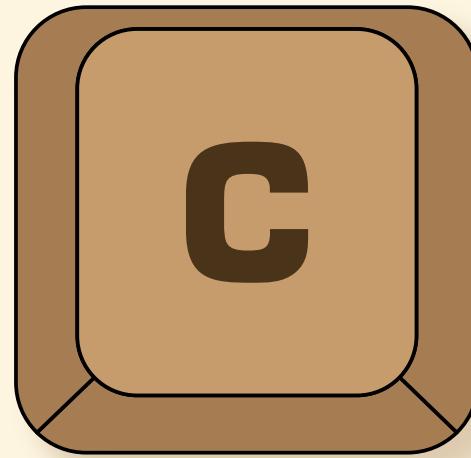
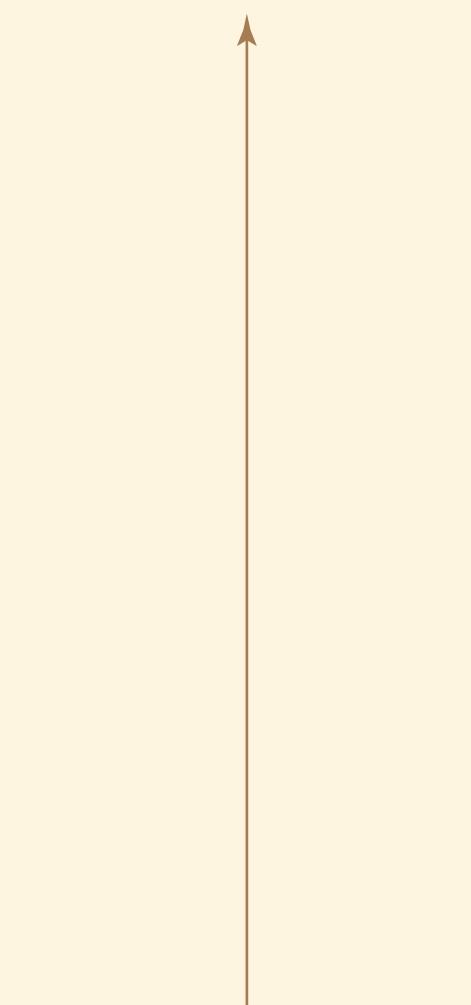
Cuando te salga la siguiente ventana, tendrás que clickar en **Sí a todo** y todos los archivos se sobreescibirán. No habrá ningún problema con tus avances en el juego ya que las **Partidas Guardadas** se mantendrán en una carpeta independiente (Capítulo 2).



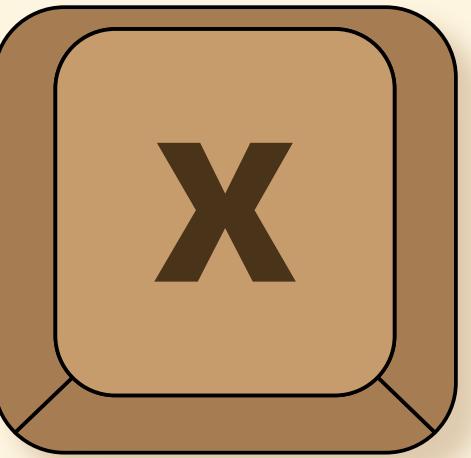
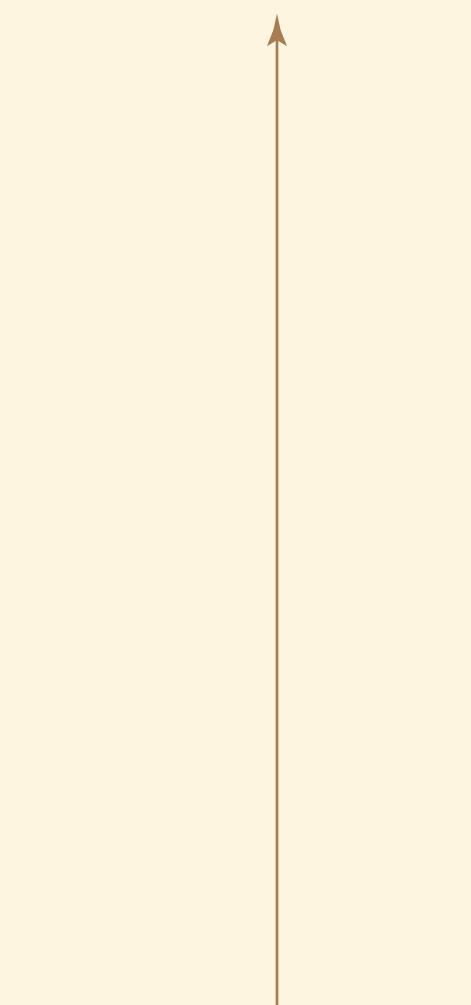
Para mover el personaje principal.  
También usado para desplazarse en los  
listados.



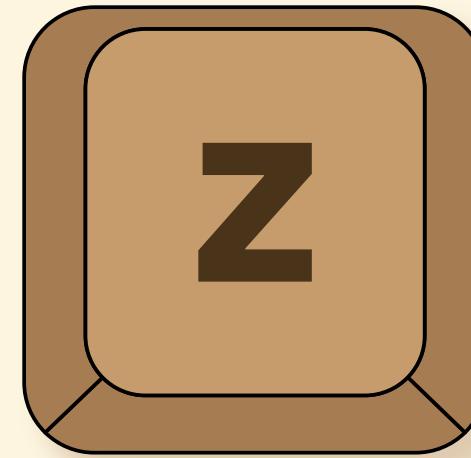
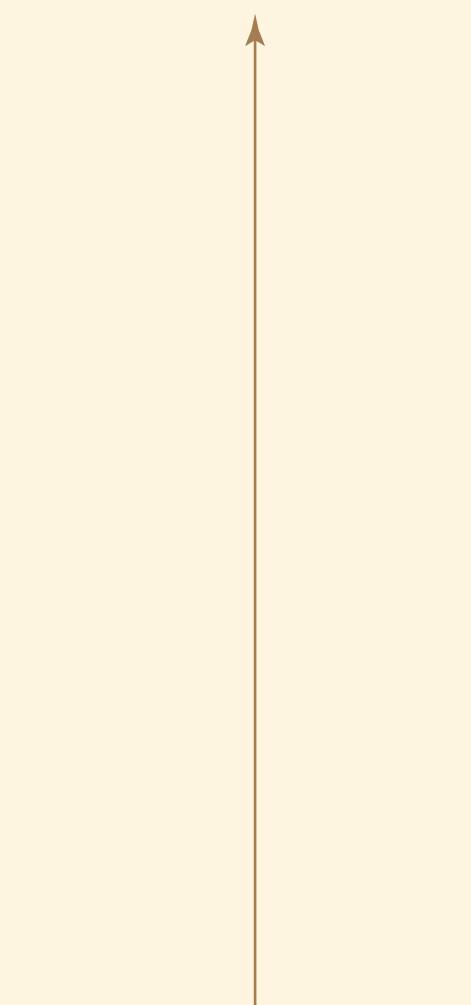
Confirmar o  
interactuar con  
el entorno.



Salir, cancelar,  
selección o  
abrir el menu  
del juego.



Mantener  
presionado  
para correr.



# Capítulo 2

# Autoguardado

De normal tendrás que guardar en el **archivo A** aunque contaráis con 3 slots de autosave que se auto-guardan cada 200 pasos. El icono de alerta indica que no estarás accediendo al save principal que es el A.

Al iniciar el juego se va a mostrar el guardado con la fecha de guardado más reciente. Si al iniciar la partida sale el autosave es porque no habéis guardado y el guardado mas reciente es ese.



# Capítulo 2

# Autoguardado

Tus archivos de guardado se encontrarán en la carpeta de **Partidas Guardadas**. Esta carpeta es independiente al resto, por lo que no habrá ningún problema cuando se sobreesciban los archivos en caso de que haya cualquier tipo de problema con el juego.

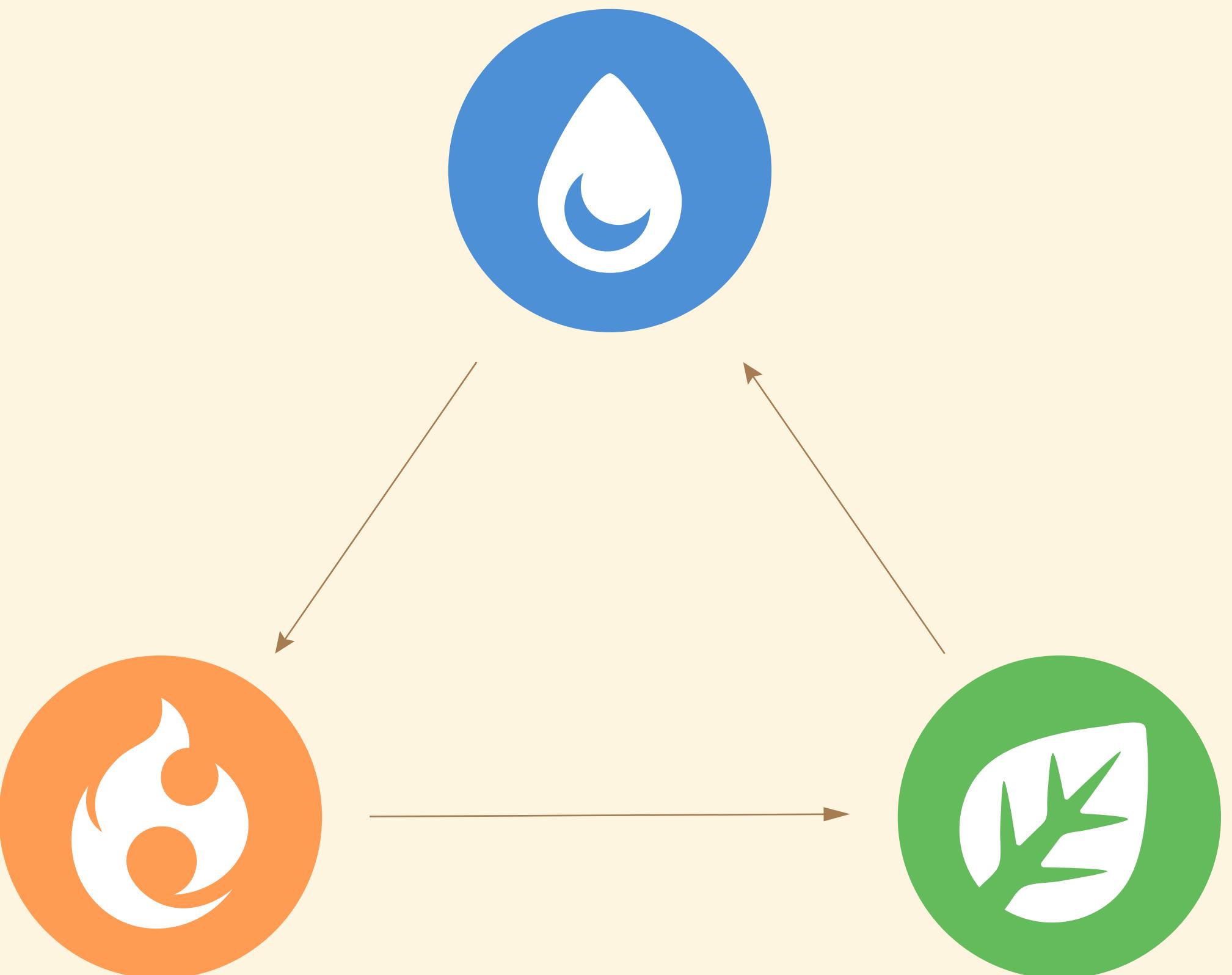
	.gitignore	23/12/2024 11:40	Archivo de origen ...
■	animmaker.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación
■	animmaker.txt	14/04/2024 13:54	Documento de tex...
■	extendtext.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación
■	extendtext.txt	14/04/2024 13:54	Documento de tex...
●	Game.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación
■	Game.ini	11/01/2025 11:08	Opciones de confi...
■	Game.rxproj	11/01/2025 11:08	RPGXP Project
■	knownpoint.bmp	14/04/2024 13:54	Archivo BMP
■	mlxp.json	14/04/2024 13:54	Archivo de origen ...
■	MysteryGift.txt	30/10/2024 18:02	Documento de tex...
■	MysteryGiftMaster.txt	09/01/2025 19:25	Documento de tex...
📁	Partida guardada	11/07/2024 18:03	Acceso directo
■	pu_config	04/12/2024 18:14	Archivo
■	pu_locales	04/12/2024 18:14	Archivo
■	README.md	04/06/2024 19:32	Archivo MD
■	RGSS104E.dll	07/12/2023 23:58	Extensión de la ap...

Cada Pokémon y cada ataque pertenece a uno de los diferentes tipos Pokémon existentes (fuego, planta, agua, etc.).

La relación entre tipos establece un Sistema de Piedra–Papel–Tijera. Por ejemplo, un ataque de tipo fuego será super efectivo (**duplicando su potencia**) contra un Pokémon de tipo planta, y a su vez un ataque de tipo planta será super–efectivo contra un Pokémon de tipo agua.

De la misma manera algunos tipos de ataques serán poco eficaces contra ciertos tipos Pokémon. Por ejemplo los ataques de tipo planta serán poco eficaces contra los Pokémon de tipo fuego.

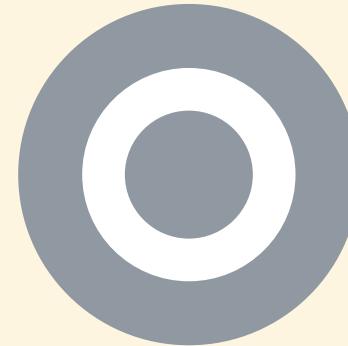
Existen un total de 18 tipos distintos, cada uno con sus debilidades y resistencias. Y algunos Pokémon pertenecen a dos tipos distintos, complicando aún más las cosas.



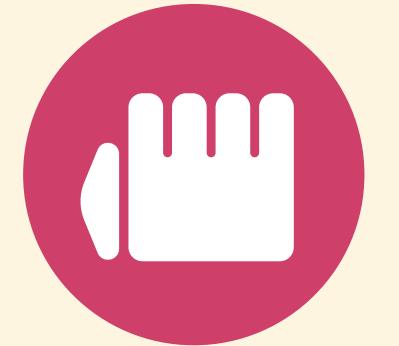
# Capítulo 3

# Teoría Pokémon: Tipos.

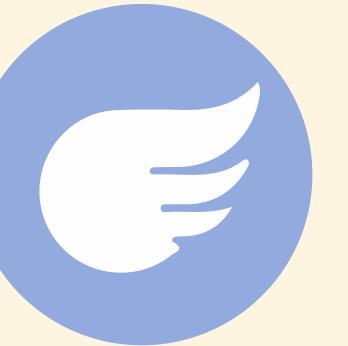
Tipo  
Normal



Tipo  
Lucha



Tipo  
Volador



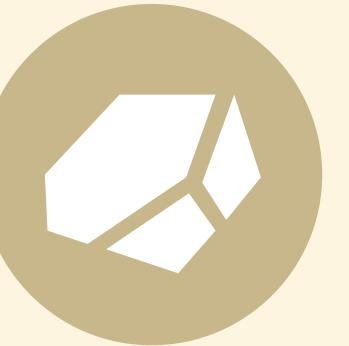
Tipo  
Veneno



Tipo  
Tierra



Tipo  
Roca



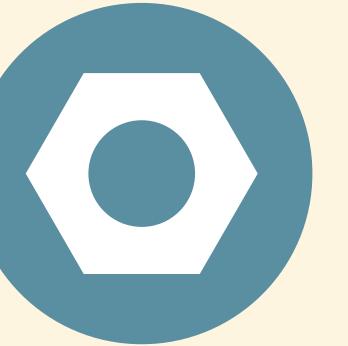
Tipo  
Bicho



Tipo  
Fantasma



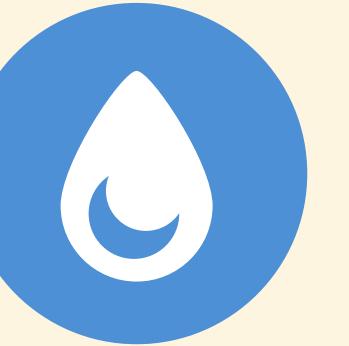
Tipo  
Acero



Tipo  
Fuego



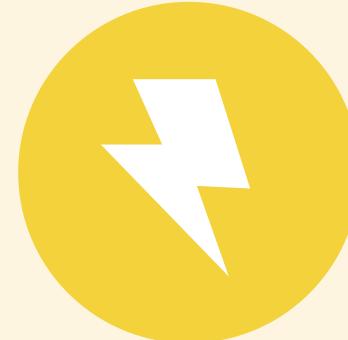
Tipo  
Agua



Tipo  
Planta



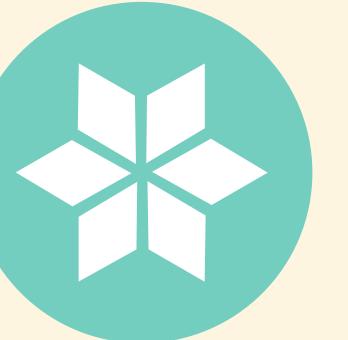
Tipo  
Eléctrico



Tipo  
Psíquico



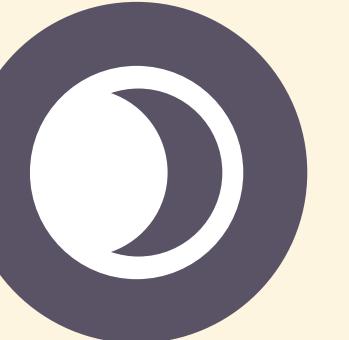
Tipo  
Hielo



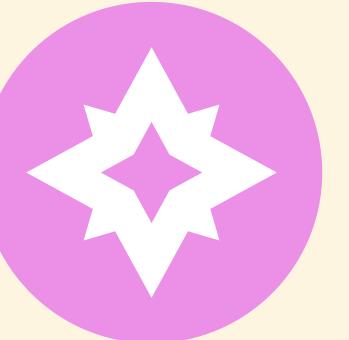
Tipo  
Dragón



Tipo  
Siniestro



Tipo  
Hada



# Capítulo 3

# Teoría Pokémon: Tipos.

Tabla de tipos y sus efectividades.

	ACERO	AGUA	BICHO	DRAGÓN	ELECT.	FANT.	FUEGO	HADA	HIELO	LUCHA	NORMAL	PLANTA	PSIQ.	ROCA	SINIE.	TIERRA	VENENO	VOLAD.
ACERO	1/2	1/2			1/2		1/2	X2	X2					X2				
AGUA		1/2		1/2			X2					1/2		X2		X2		
BICHO	1/2					1/2	1/2	1/2		1/2		X2	X2		X2		1/2	1/2
DRAGÓN	1/2			X2						X0								
ELECT		X2		1/2	1/2							1/2				X0		X2
FANT.						X2					X0		X2		1/2			
FUEGO	X2	1/2	X2	1/2			1/2		X2			X2		1/2				
HADA	1/2			X2			1/2			X2					X2		1/2	
HIELO	1/2	1/2		X2			1/2		1/2			X2				X2		X2
LUCHA	X2		1/2			X0		1/2	X2		X2		1/2	X2	X2		1/2	1/2
NORMAL	1/2					X0								1/2				
PLANTA	1/2	X2	1/2	1/2			1/2					1/2		X2		X2	1/2	1/2
PSIQ.	1/2									X2			1/2		X0		X2	
ROCA	1/2		X2				X2		X2	1/2					1/2		X2	
SINIE.						X2		1/2		1/2			X2		1/2			
TIERRA	X2		1/2		X2		X2					1/2		X2		X2	X2	X0
VENENO	X0					1/2		X2				X2		1/2		1/2	1/2	
VOLAD.	1/2		X2		1/2					X2		X2		1/2				

# Capítulo 3

# Teoría Pokémon: Tipos.



# Capítulo 4

# Interfaz combate.



Pokémon rival.

Nivel Pokémon.

Barra de vida (Puntos de Salud).

Barra de experiencia.

Menú Combate.

# Capítulo 4

## Interfaz combate: Luchar.

En el apartado de Luchar podrás encontrar los diferentes ataques que puede utilizar tu Pokémon.



### Poder

Fuerza o energía de los movimientos que aprovechan las estadísticas de ataque o ataque especial implicada para calcular el daño infligido a un Pokémon.

### Precisión

Porcentaje de probabilidad de acierto, en caso de que la precisión del usuario o la evasión del objetivo no hayan sido modificadas durante el combate.

### Puntos Poder (PP)

Cantidad de veces que se puede usar un determinado movimiento, la cual depende del propio movimiento.

### Ataques

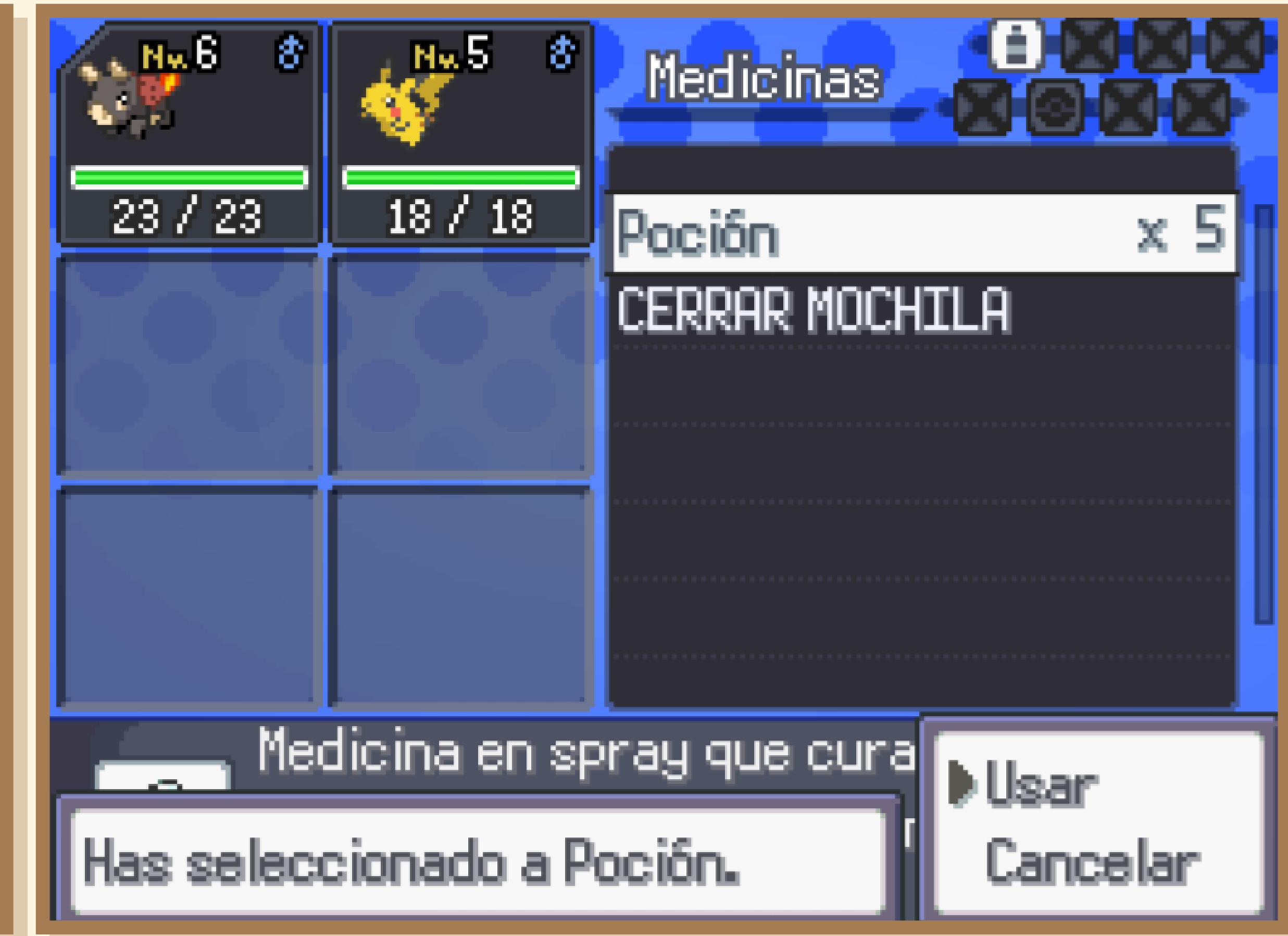
FUEGO | EfectoXZ  
Pod: 80 | Pre: 100 | Pri: ---

Ataca con llamas pequeñas que pueden causar quemaduras.

## Capítulo 4

## Interfaz combate: Mochila.

Los objetos se encuentran repartidos en 6 bolsillos de la mochila: Objetos, Además, podemos seleccionar que tipo de Poké Ball queremos usar para Objeto Clave, MT/MO, Poké Ball, Bayas y Medicinas. Durante un combate se nos permitirá usar hasta 6 objetos para recuperar la salud de nuestro equipo.



# Capítulo 4

# Interfaz combate: Equipo.

Grupo de Pokémon capturados que un entrenador lleva consigo mismo. La máxima cantidad de Pokémon que se puede llevar son seis. El Pokémon que esté en primer lugar será el que salga a combatir primero.



# Capítulo 4

## Interfaz combate: Huir.

Solo es posible huir de un combate cuando se lucha contra un Pokémon salvaje. No está permitido huir de un combate contra un entrenador, se debe luchar contra él. En ocasiones no es posible huir de un Pokémon salvaje.

En este caso, el turno que intentemos huir nos saldrá el mensaje indicando que



no podemos huir y el Pokémon salvaje realizará un movimiento, perdiendo nosotros ese turno sin poder realizar nada útil. Podemos intentar huir de nuevo en los siguientes turnos, siendo posible la huida en alguno de ellos.



# Capítulo 5

# Cajas Pokémon.

Función en los videojuegos principales de Pokémon que sirve para guardar todos los Pokémon que se han capturado y que no forman parte del equipo. El sistema se encuentra en el PC y en el menú del juego.



# Capítulo 6

# Menú: Equipo



En el Menú Pokémon podrás consultar el estado de tu equipo Pokémon o cambiar el orden del equipo.

# Capítulo 6

## Menú: Mochila



Pokémon Essentials v21.1

Medicinas

Nombre	Cantidad
Poción	x 5
Superpoción	x 3
Restaura Todo	x 3
Limonada	x 5
Revivir	x 5
Antídoto	x 1
Antinaturalizante	x 2

Medicina en spray que cura heridas y restaura 20 PS de un Pokémon.

En la sección **Mochila** podrás organizar o usar los objetos que has ido recogiendo durante tu aventura. Los objetos se encuentran repartidos en 6 bolsillos de la mochila: Objetos, Objetos Clave, MT/MO, Poké Ball, Bayas y Medicinas.

# Capítulo 6

# Menú: Tarjeta de entrenador.



### © TRAINER CARD ©

Nombre	Lien	No. ID 11215
Dinero	68,952₱	
Pokédex	29/143	
Tiempo	26h 53m	

1 2 3 4 5 6 7  
8 9 10 11 12 13 14 15

El apartado de **Tarjeta de entrenador** te permite consultar tu progreso dentro del juego, así como información general de tu Aventura como dinero, o el tiempo jugado.

# Capítulo 6

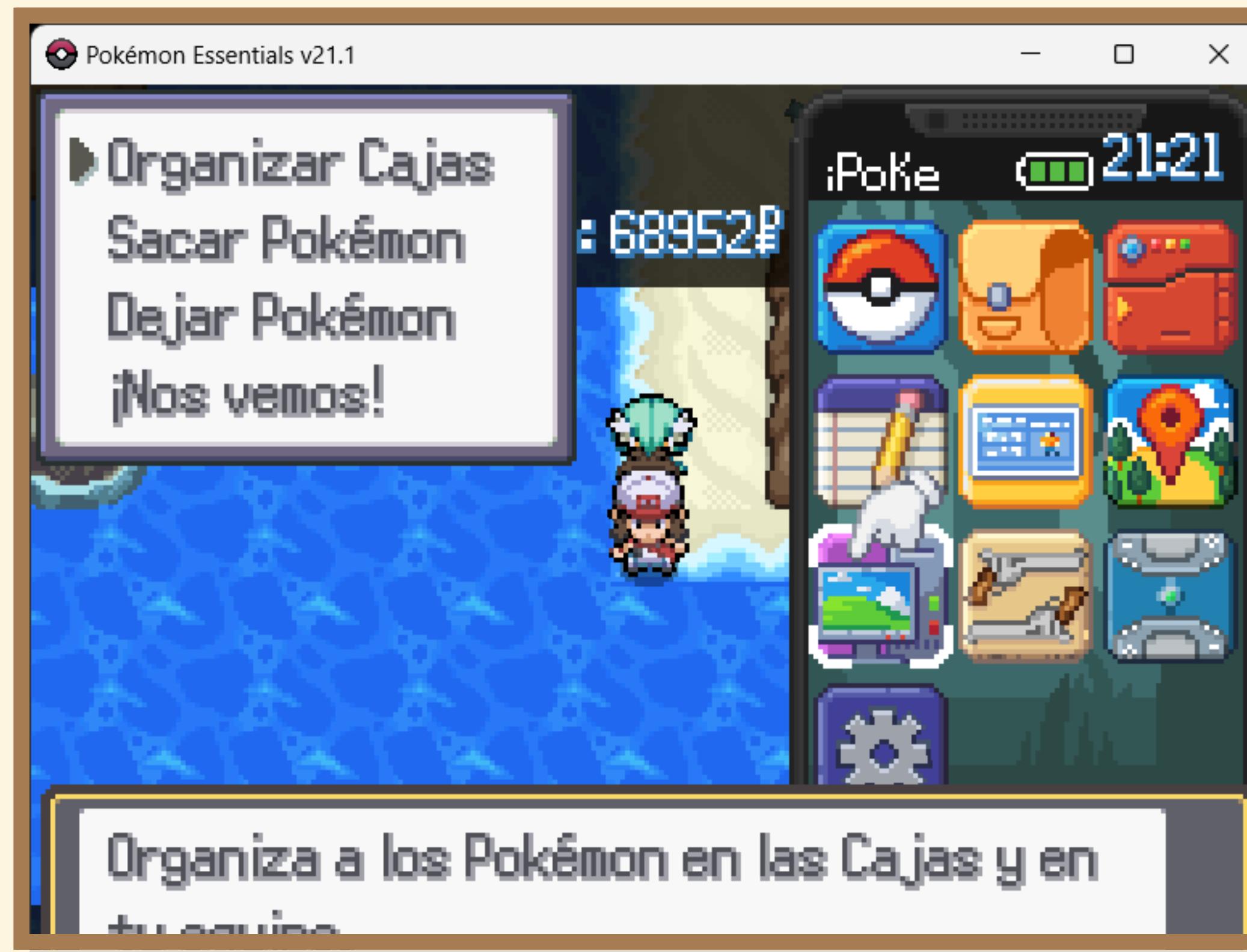
Menú: Diario.



La App Diario te ayudará cuando estés perdido y no recuerdes cual es tu próximo objetivo.

# Capítulo 6

Menú: PC.



Desde la App PC podrás acceder a tus cajas para dejar o sacar Pokémon que hayas ido atrapando en tu recorrido por la Región de Tontaria.

# Capítulo 6

## Menú: Ajustes.



Pokémon Essentials v21.1

### Opciones

Volumen Música	65			
Volumen Efectos	100			
Velocidad de texto	Len	Med	Ráp	Inst
Efectos Batalla	Sí			No
Rep Exp al capturar	Sí			No
Estilo Combate	Cambio			Fijo
Movimiento Predt.	Andar			Correr

Ajusta el volumen de la música de fondo.

El Menú de **Opciones** te permitirá cambiar algunos ajustes como el volumen de la música o la velocidad de los textos.

# Capítulo 6

Menú: Mapa.



Usando la aplicación del **Mapa** podrás ver tu ubicación actual así como ayudarte a orientarte por la región, me se de más de uno que no sale de aventura sin su mapa.

# Capítulo 6

## Menú: Pokédex.



Pokémon Essentials v21.1

ACCIÓN **BUSCAR** Pokédex de Tomadas D 🔎

Pidgey

018	-----
019	Caterpie
020	Metapod
021	-----
022	<b>Pidgey</b>
023	-----
024	-----
025	Rattata
026	-----
027	-----

Avistados: 87

Síntesis: 10

Pokémon Essentials v21.1

◀ INFO AREA FORMAS DATOS ▶

073 Graveler

Pokémon Roca

ROCA TIERRA

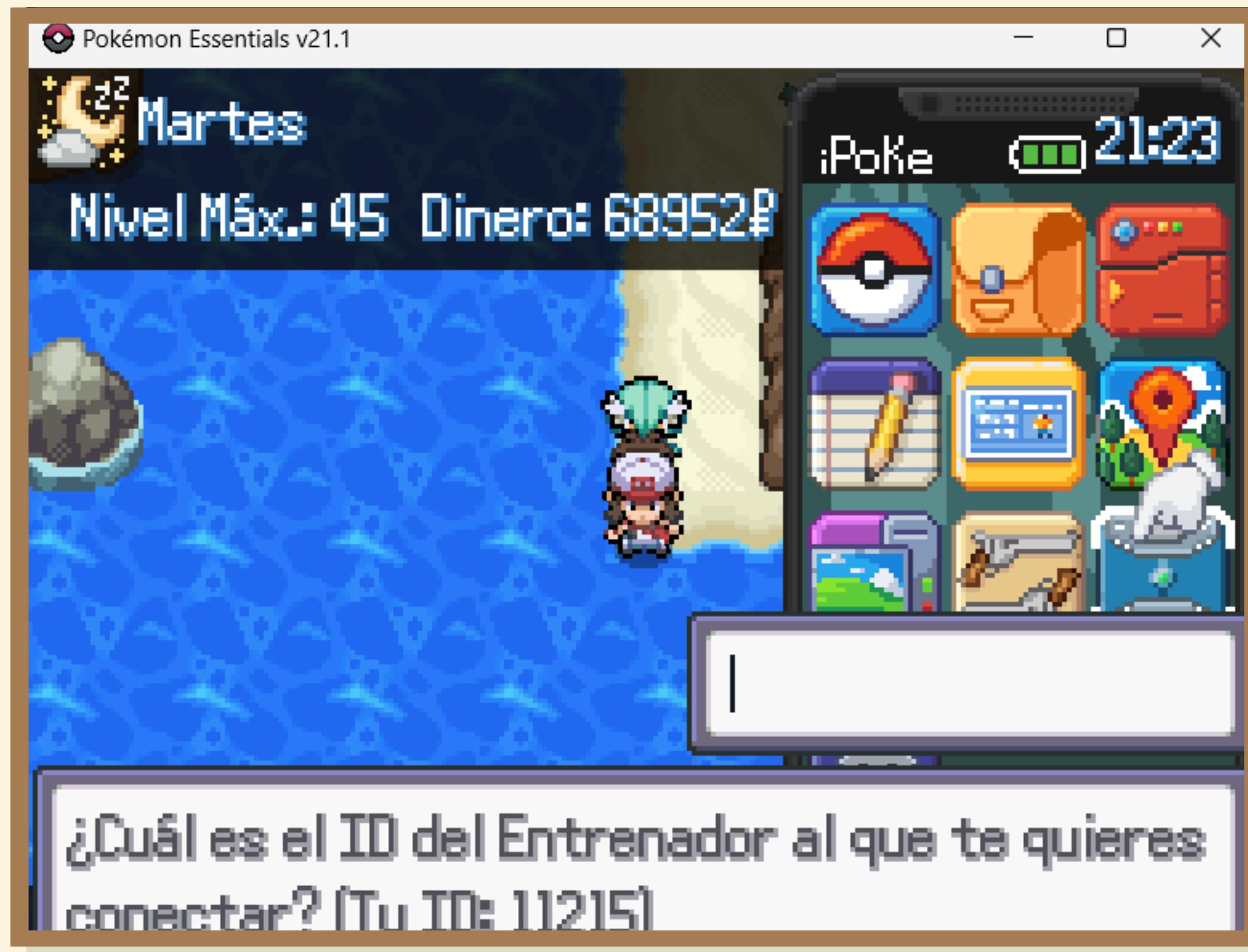
Altura 1.0 m  
Peso 105.0 kg

Baja las montañas rodando por cuestas escarpadas. Es tan robusto que destroza árboles y cantos rodados al impactar con ellos.

La Pokédex es una enciclopedia Pokémon donde podrás consultar al informaciónde las diferentes criaturas con las que te encuentres en tu recorrido y aprender más sobre ellos.

# Capítulo 6

## Menú: Cable club.



La aplicación del **Cable Club** te permitirá establecer una conexión online con tus colegas allá donde estén y realizar combates o intercambios.

# Pokémon TONTADAS

