

Pokémon TONTADAS



Índice

Capítulo 1: Controles.

Capítulo 2: Autoguardado.

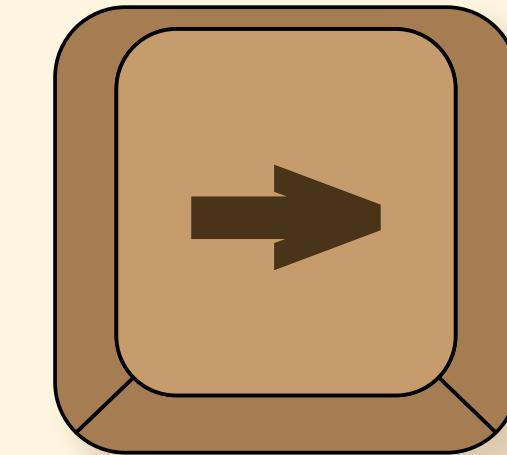
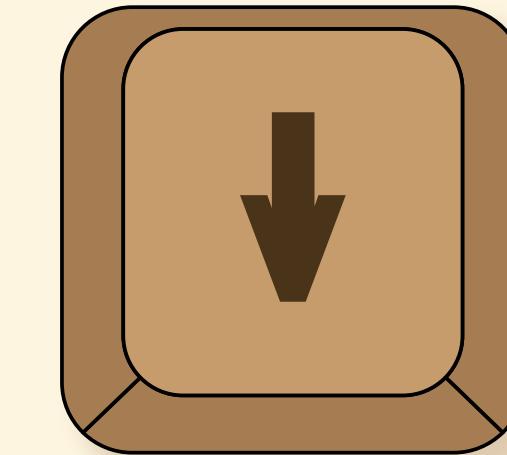
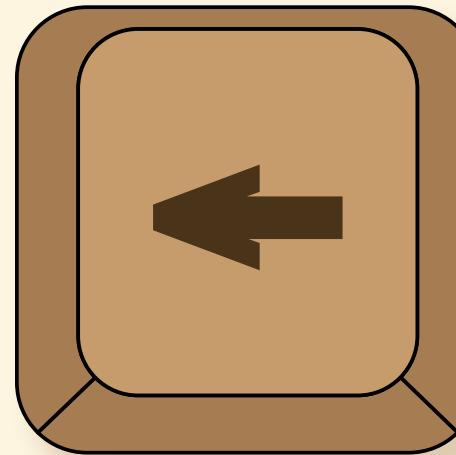
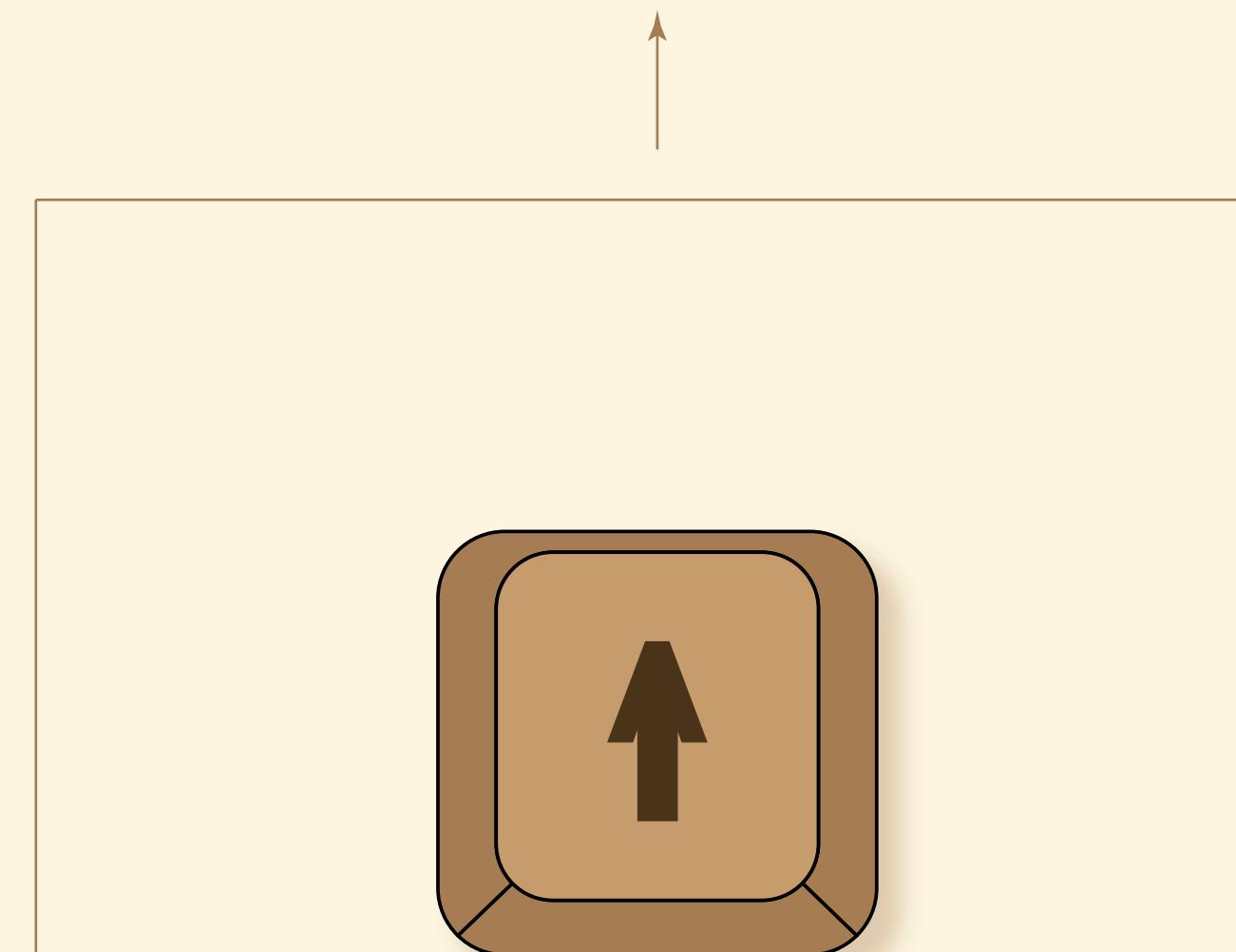
Capítulo 3: Teoría Pokémon: Tipos.

Capítulo 4: Interfaz combate.

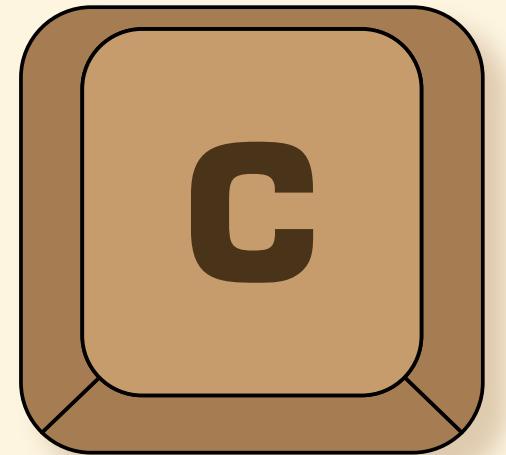
Capítulo 5: Cajas Pokémon.

Capítulo 6: Menú.

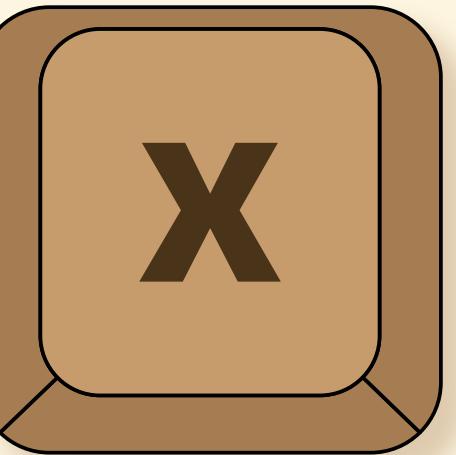
Para mover el personaje principal.
También usado para desplazarse en los
listados.



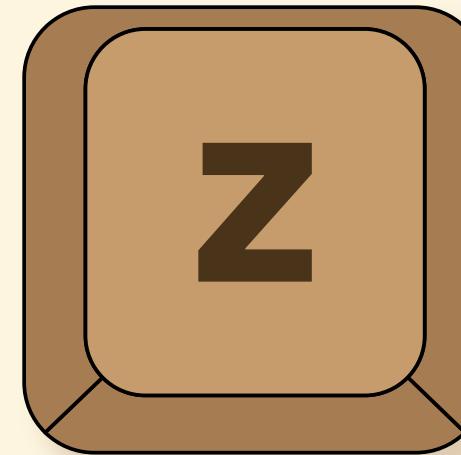
Confirmar o
interactuar con
el entorno



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 contarás 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.

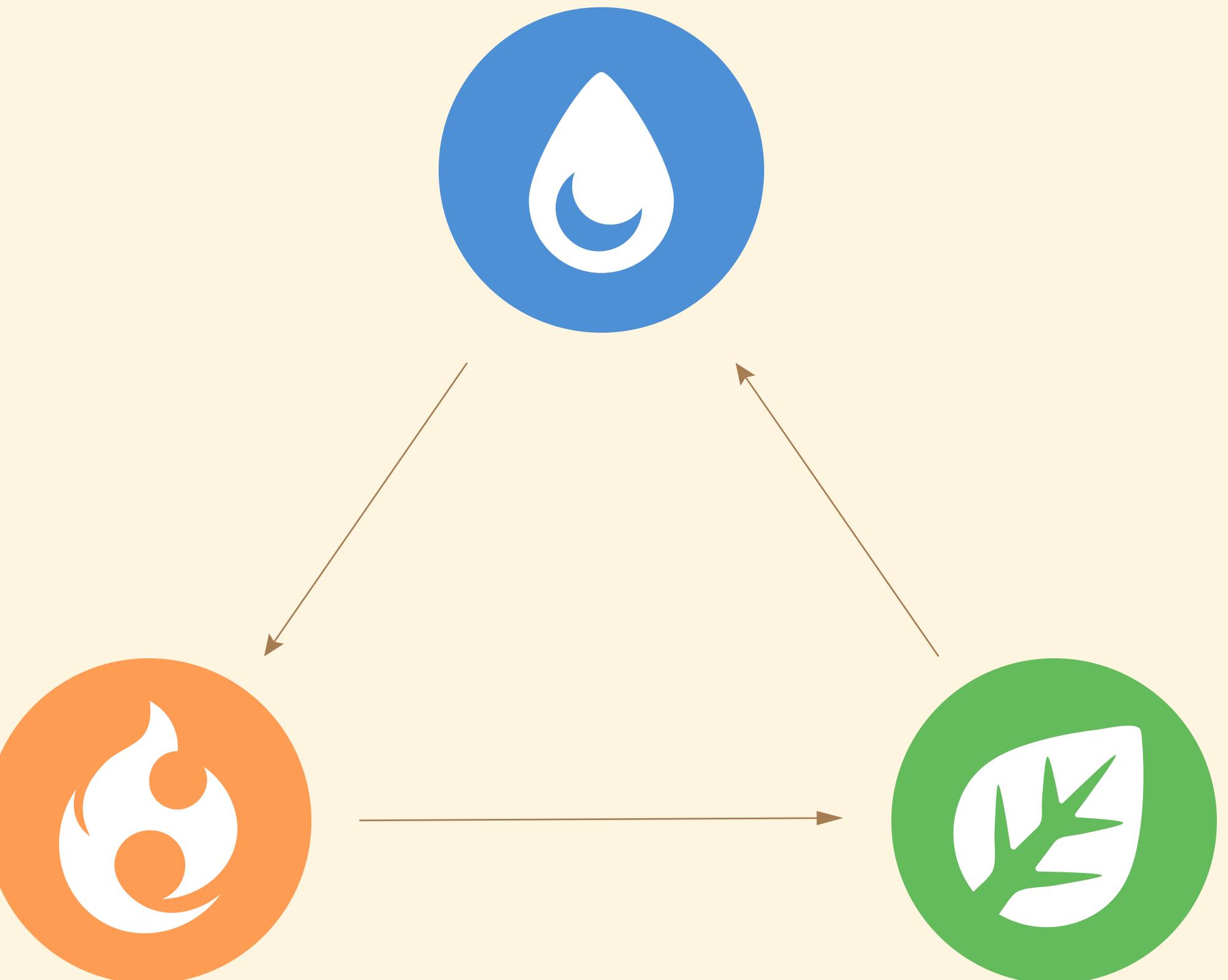


Cada pokémon y cada ataque pertenece a uno de los diferentes tipos pokémon existentes (fuego, planta, agua...).

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 superefectivo 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.

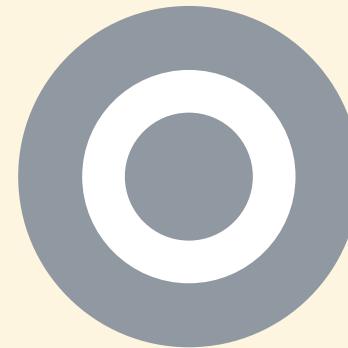
Existen un total de 18 tipos distintos, cada uno con sus debilidades y resistencias. Y algunos pokémon pertenecen a dos tipos distintos, complicando aún más las cosas.



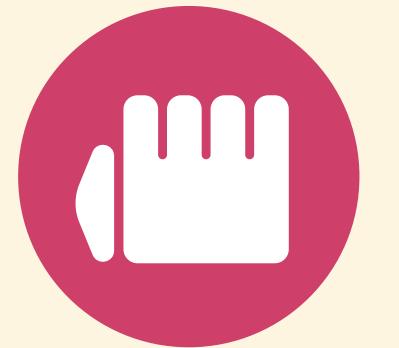
Capítulo 3

Teoría Pokémon: Tipos.

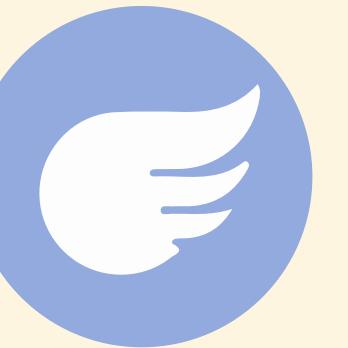
Tipo
Normal



Tipo
Lucha



Tipo
Volador



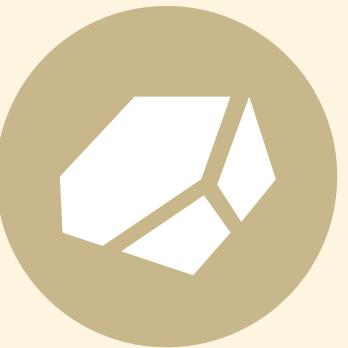
Tipo
Veneno



Tipo
Tierra



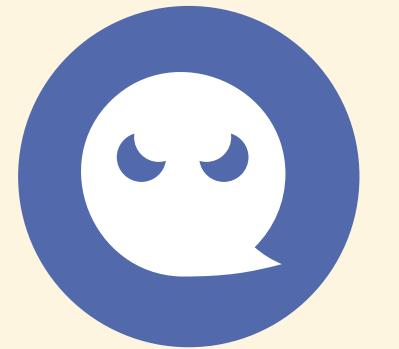
Tipo
Roca



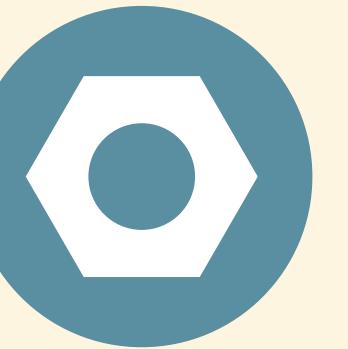
Tipo
Bicho



Tipo
Fantasma



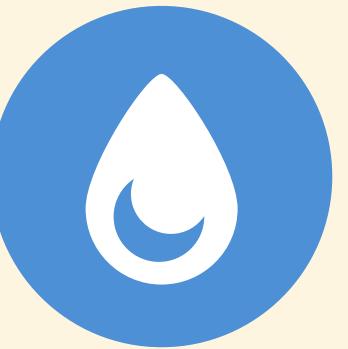
Tipo
Acero



Tipo
Fuego



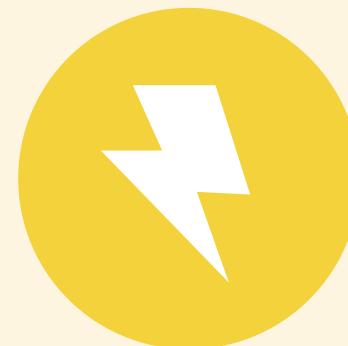
Tipo
Agua



Tipo
Planta



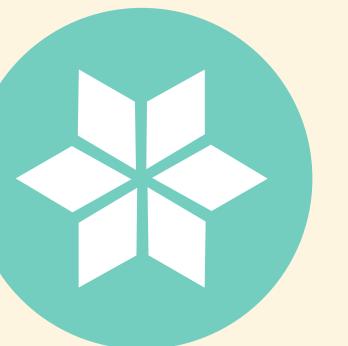
Tipo
Eléctrico



Tipo
Psíquico



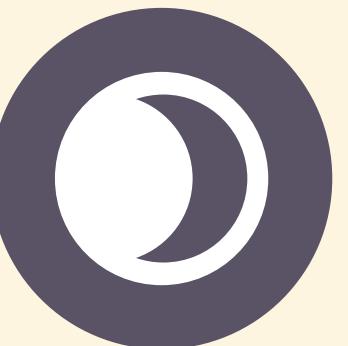
Tipo
Hielo



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.

Superefactivo	No muy efectivo	Normal	Agua	Planta	Fuego	Volcán	Volcán
Normal	Normal	Agua	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán
Agua	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán
Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán
Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán
Planta	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán
Fuego	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán
Superefactivo	Normal	Agua	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán	Volcán

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

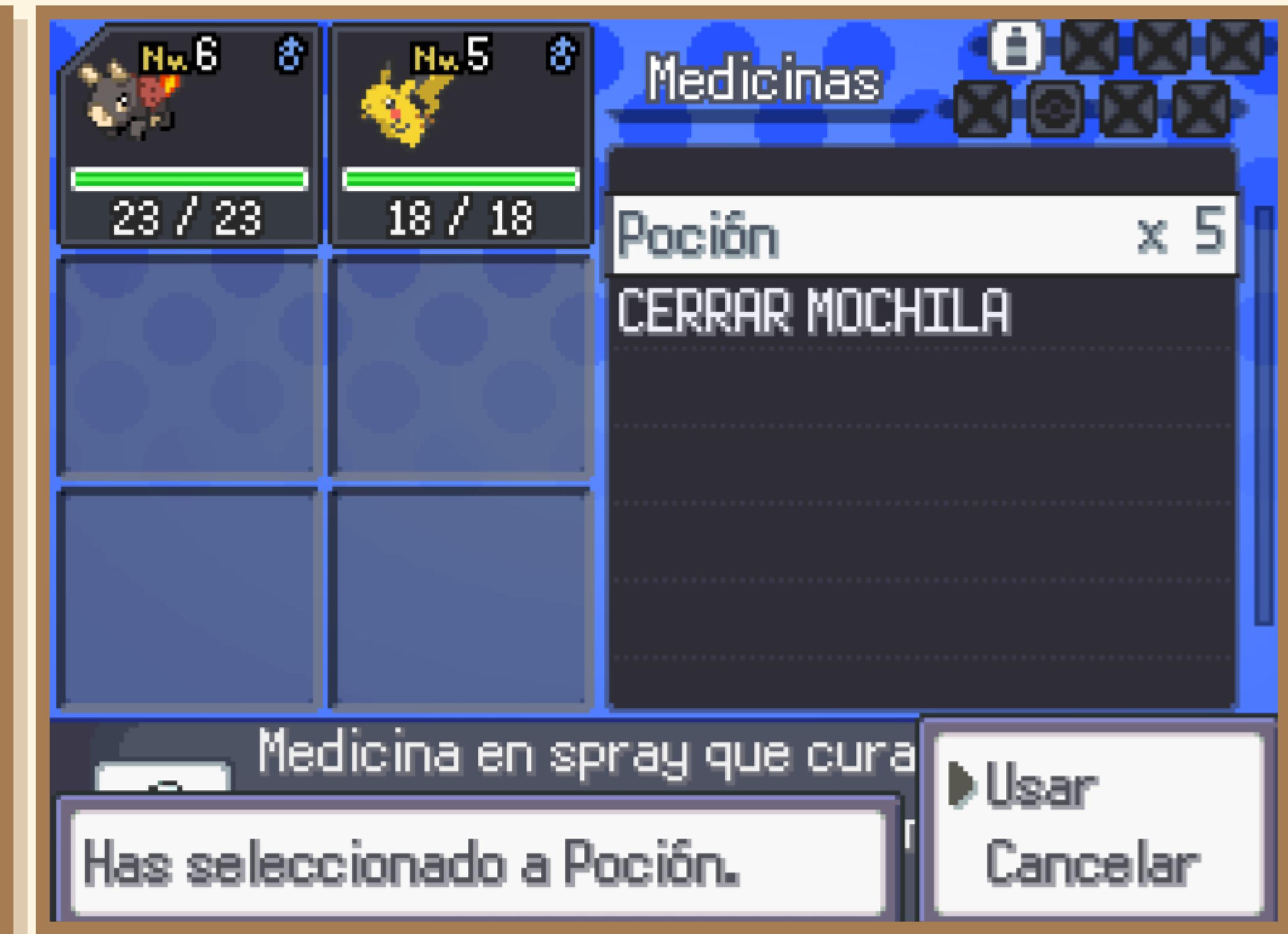
FUEGO | EfectoXZ
Pod: 80 | Pre: 100 | Pri: ---

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 PokéBall queremos usar para Objetos Clave, MT/MO, PokéBalls, 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



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, PokéBalls, 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

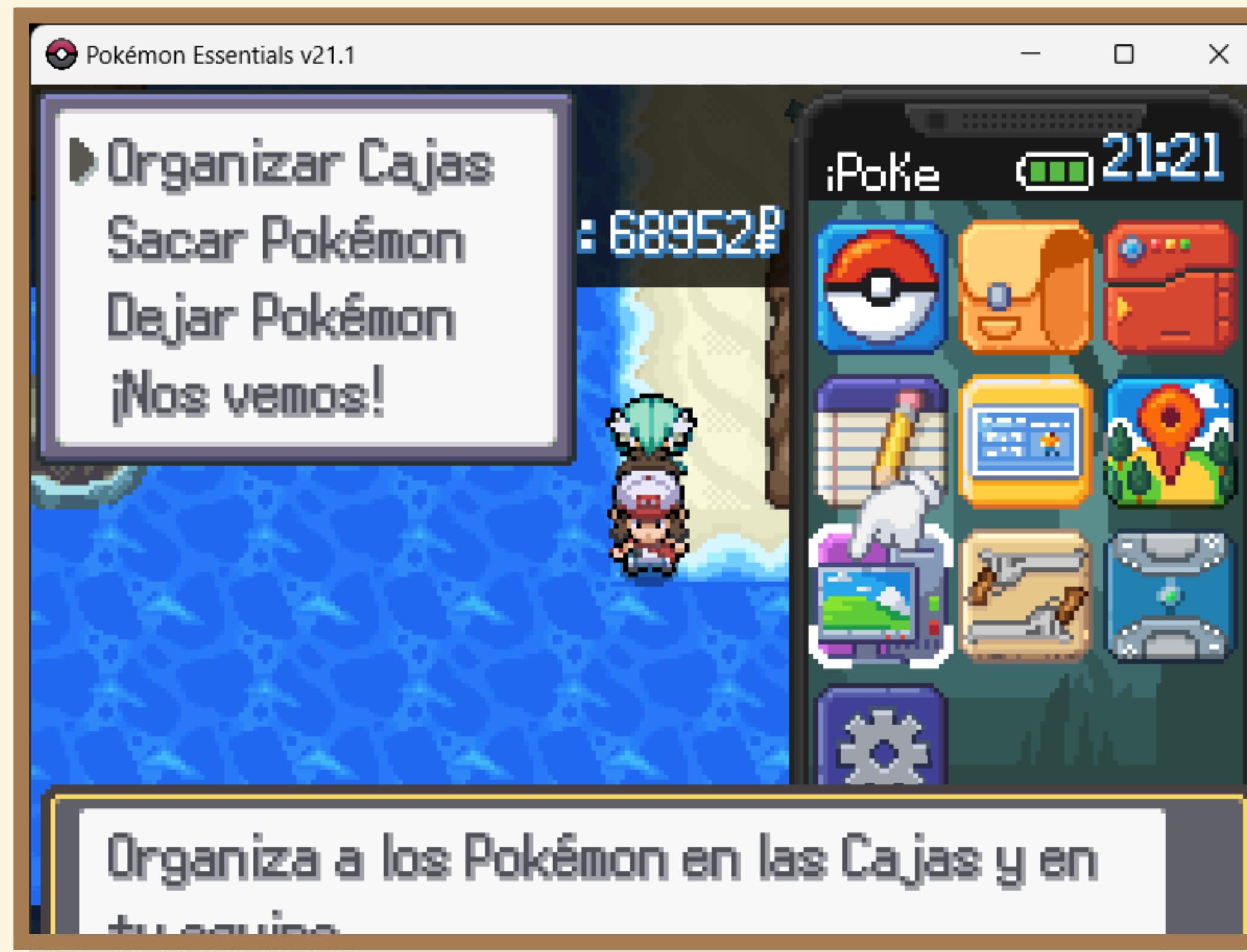
Menú: Diario.



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 region, 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	Pidgey
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

