

Pokémon

Sonntag, 23. Februar 2025 19:59

Statuswerte

Jedes Pokémon hat folgende Statuswerte:

Statuswert (SW)	Erklärung
Kraftpunkte (KP)	Durchhaltevermögen
Angriff (A)	direkte Angriffe oft Nahkampf
Spezial Angriff (SA)	"Magische" Angriffe oft Fernkampf
Verteidigung (V)	Abwehr von direkten Angriffen
Spezial Verteidigung (SV)	Abwehr von speziellen Angriffen
Geschwindigkeit (G) <i>[entspricht dem Initiative Statuswert aus den Spielen. Wird zum Vorbeugen von Missverständnissen umbenannt]</i>	Ausweichen

Die SW entscheiden, wie gut ein Pokémon in kämpfen in verschiedenen Bereichen Abschneidet. Die SW erschließen sich aus den Basiswerten (BW) eines Pokémon und können während des Spiels durch z.B. gezieltes Training oder der Entwicklung eines Pokémon steigen

Statusboni

Statusboni (SB) sind die wichtigsten Zahlen auf dem Pokémon-bogen. Sie entscheiden was du auf deine Würfelwürfe addierst wenn dein Pokémon eine Probe ablegen muss. Sie berechnen sich auf folgendem weg:

1. Basiswerte herausfinden:
 - o Gehe auf z.B. <https://www.bisafans.de/pokedex/025.php> und finde die Statuswerttabelle
2. Notiere die Basiswerte dir als Statuswerte auf deinem Pokémon-bogen
 - o Notiere dir auch die Summe der Basiswerte, sie entscheidet wie viel Erfahrung zum Levelaufstieg nötig ist und wie viel Ausdauer dein Pokémon hat
3. Berechne die Statusboni nach der Formel

$$\frac{\text{BW}}{100} \times \text{Level}$$
 (abgerundet)

- o Bei KP werden zu dem Ergebnis noch 10 addiert
4. Notiere die Resultate in der Statusboni Leiste

Level und Erfahrung

Jedes Pokémon hat ein Level, welches die generelle Stärke eines Pokémon beschreibt. Jedes Pokémon hat ein Level zwischen 1 und 20.
[Entspricht immer 5 Leveln im Spiel. Wurde der Einfachheit halber gesenkt.]

Wenn Pokémon Kämpfe und Herausforderungen bestreitet erhält es dafür Erfahrungspunkte.

Levelaufstieg

Damit dein Pokémon im Level aufsteigen kann, muss es Erfahrungspunkte (EP)sammeln. Die nötigen EP werden nach dieser Formel berechnet:

$$\frac{\text{SUMME DER BW}}{100} \times \text{Level}$$
 (abgerundet)

Erreicht ein Pokémon ein neues Level prüfe folgende Dinge:

- Entwickelt sich das Pokémon
 - o Aktualisiere die SW deines Pokémons auf die Basiswerte der Entwicklung.
 - o Vergiss nicht eventuelle Trainingspunkte, die du gesammelt hast wieder hinzuzuaddieren
- Lernt es eine (oder mehrere) neue Attacke(n)

Wenn du beides geprüft und eventuell abgehandelt hast kannst du die SB deines Pokémons aktualisieren.



Beispiel: Pikachu Level 3

Statuswert	EVs	Basiswert	Lv. 50 Lv. 100 Lv. 50 Lv. 100 Lv. 50 Lv. 100					
			95	180	110	211	142	274
KP	0	35						
Angriff	0	55						
Verteidigung	0	40						
Spezial-Angriff	0	50						
Spezial-Verteidigung	0	50						
Initiative	2	90						
			Summe: 320					

Die Statuswerte und Boni sind also

Statuswert	SW	BW × 3	/100	SB
Kraftpunkte (KP)	35	115	1,15	+1+10 =11
Angriff (A)	55	165	1,65	+1
Spezial Angriff (SA)	40	120	1,20	+1
Verteidigung (V)	50	150	1,50	+1
Spezial Verteidigung (SV)	50	150	1,50	+1
Geschwindigkeit (G)	90	270	2,70	+2

Pikachu hat eine BW-Summe von 320 Punkten. Das heißt Pikachu benötigt

$$320 / 100 \times \text{Level} = 9 \text{ EP}$$
 um auf Level 4 aufzusteigen.

Hurraa Pikachu hat 9 EP erlangt und damit Level 4 erreicht.

Entwickeln tut sich Pikachu nicht, jedoch lernt es eine neue Attacke *Funkensprung*

Wir können also getrost die SB aktualisieren

Statuswert	SW	BW × 3	/100	SB
Kraftpunkte (KP)	35	115 + 35 =150	1,50	11
Angriff (A)	55	220	2,20	+2
Spezial Angriff (SA)	40	160	1,60	+1
Verteidigung (V)	50	200	2,00	+2
Spezial Verteidigung (SV)	50	200	2,00	+2
Geschwindigkeit (G)	90	360	3,60	+3

Ausdauer

Wenn du beides geprüft und eventuell abgenommen hast kannst du die SB deines Pokémons aktualisieren.

Ausdauer

Während eines Kampfes wird ein Pokémon verschiedene Kampfhandlungen durchführen wobei einige davon an der Ausdauer zehren werden. Die maximale Ausdauer eines Pokémon setzt sich zusammen aus:

$$\frac{\text{SUMME DER BW}}{100} + \text{Level} \text{ (abgerundet)}$$

Sinkt die Ausdauer eines Pokémon während eines Kampfes auf 0 gilt es als Ermüdet und kann nur noch einer Aktion pro Runde Folge leisten (statt 2). Du kannst dein Pokémon anspornen über seine Grenzen hinaus zu gehen. Dafür wird dich der SL wahrscheinlich eine Zuneigungsprobe durchführen lassen. In diesem Fall sinkt die Ausdauer deines Pokémon ins Negative.

Pikachu ist nun Level 4 und hat immer noch eine BW Summe von 320. Die maximale Ausdauer von Pikachu ergibt sich also zu

$$3 + 4 = 7$$

Geschwindigkeit und Ausweichen

Zuneigung

Jedes Pokémon hat einen Zuneigungswert (ZW), der von 1 - 100 reicht. Je höher der Zuneigungswert desto mehr Vertrauen schenkt dein Pokémon dir. Aus jedem ZW ergibt sich außerdem der Zuneigungsbonus (ZB)

$$ZB = \frac{ZW}{100}$$

Der ZB wird auf Proben addiert, wo das Vertrauen zwischen dir und deinem Pokémon zählt und ist damit wichtig für die meisten Kampfanweisungen ([siehe entsprechendes Kapitel](#)).

Zuneigung steigern

Zuneigung kann gesteigert durch zahlreiche Aktivitäten gesteigert werden
Beispiele sind:

- Zeit verbringen und pflegen
- Geschenke
- Erfolgreiche Kämpfe
- ...

Vertrauensverlust

Zuneigung kann aber auch sinken durch z.B.

- Besiegt werden im Kampf
- Vernachlässigung
- Verlangen von anstrengenden Aktivitäten
- ...