

Pokemon: Wollok Version

Participantes:

Idalgo, Francisco (UTN FRBA)

Puk, Ignacio (UTN FRBA)

Villar, Nicolás (UTN FRBA)

Reglas de Juego:

El juego funciona de manera similar a los juegos de Pokemon, con varias simplificaciones. Al iniciar el juego, nos encontramos con nuestro entrenador, al que movemos con las flechas direccionales. Con la tecla 'Z' interactuamos con el NPC que estemos mirando. El NPC con el pelo rosa es el encargado de curar a nuestros Pokemon cuando estos se debilitan tras un combate (más adelante se detalla esto) y el más cercano a nosotros es el encargado de darnos nuestro equipo Pokemon inicial. El resto son otros entrenadores dispuestos a desafiarnos y al interactuar con ellos comienza la parte divertida, la batalla Pokemon.

Durante la batalla tenemos 4 ataques a elegir (todos ofensivos y sin ningún efecto secundario), y el color de sus bordes indica su tipo (para movernos en la selección de ataque e interactuar con ellos se utilizan las mismas teclas que en el mapa). También tienen una precisión, por lo que determinados ataques pueden fallar. A su vez, cada Pokemon tiene 1 o 2 tipos propios, que pueden ser mas vulnerables o resistentes a cierto tipo de ataque. Al final de este archivo dejo una imagen con estos datos. También hay que tener en cuenta que no todos los entrenadores tienen la misma inteligencia, pero algunos son bastante conscientes de como funciona esto y es muy probable que elijan atacar a nuestros Pokemon con el ataque más efectivo que tengan. También hay una división entre ataques físicos y especiales, que usan diferentes estadísticas ofensivas de nuestros Pokemon y defensivas del Pokemon rival para calcular el daño que se va a realizar. Esto se debe a que, a la hora de pelear, un Pokemon tiene 6 stats básicas:

- HP: La cantidad de vida, que disminuye con cada ataque. Al llegar a 0, el pokemon ya no puede continuar peleando.
- Ataque: La stat que, con otros factores, determina el daño de los ataques físicos (Ice Punch, Earthquake, etc).
- Ataque Especial: Similar al Ataque, pero determina el daño de ataques especiales (Flame Thrower, Lava Plume, Thunderbolt).
- Defensa: La capacidad del Pokemon para defenderse de ataques físicos.
- Defensa Especial: La capacidad del Pokemon para defenderse de ataques especiales.
- Velocidad: El pokemon con más velocidad será el primero en atacar.

Una batalla, lógicamente, puede tener dos resultados:

- Que todos nuestros Pokemon se debiliten, por lo que nosotros perdemos y debemos ir a curar a nuestros Pokemon para volver a jugar una revancha.

- Que todos los Pokemon del rival se debiliten, por lo que el rival pierde. Algunos rivales pueden darnos un premio al volver a interactuar con ellos luego de vencerlos, por lo que recomiendo hacerlo.

Imágenes:

Tipos y su eficiencia

Pokémon Type Chart — Generation 6

created by [pokemondb.net](#)

0

No effect (0%)

½

Not very effective (50%)

Normal (100%)

2

Super-effective (200%)

DEFENSE → ATTACK ↴	NOR	FIR	WAT	ELE	GRA	ICE	FIG	POI	GRO	FLY	PSY	BUG	ROC	GHO	DRA	DAR	STE	FAI
NORMAL													½	0			½	
FIRE		½	½		2	2						2	½		½		2	
WATER		2	½		½				2				2		½			
ELECTRIC			2	½	½				0	2					½			
GRASS		½	2		½			½	2	½		½	2		½		½	
ICE		½	½		2	½			2	2					2		½	
FIGHTING	2					2		½		½	½	½	2	0		2	2	½
POISON					2			½	½				½	½			0	2
GROUND		2		2	½			2		0		½	2				2	
FLYING				½	2		2					2	½				½	
PSYCHIC							2	2			½					0	½	
BUG		½			2		½	½		½	2			½		2	½	½
ROCK		2				2	½		½	2		2					½	
GHOST	0										2			2		½		
DRAGON															2		½	0
DARK							½				2			2		½		½
STEEL		½	½	½		2							2				½	2
FAIRY		½					2	½							2	2	½	

Capturas de pantalla





