

POKÉMON TONTADAS



Índice

Capítulo 0: Instalación y actualización.

Capítulo 1: Controles.

Capítulo 2: Autoguardado.

Capítulo 3: Teoría Pokémon: Tipos.

Capítulo 4: Interfaz combate.

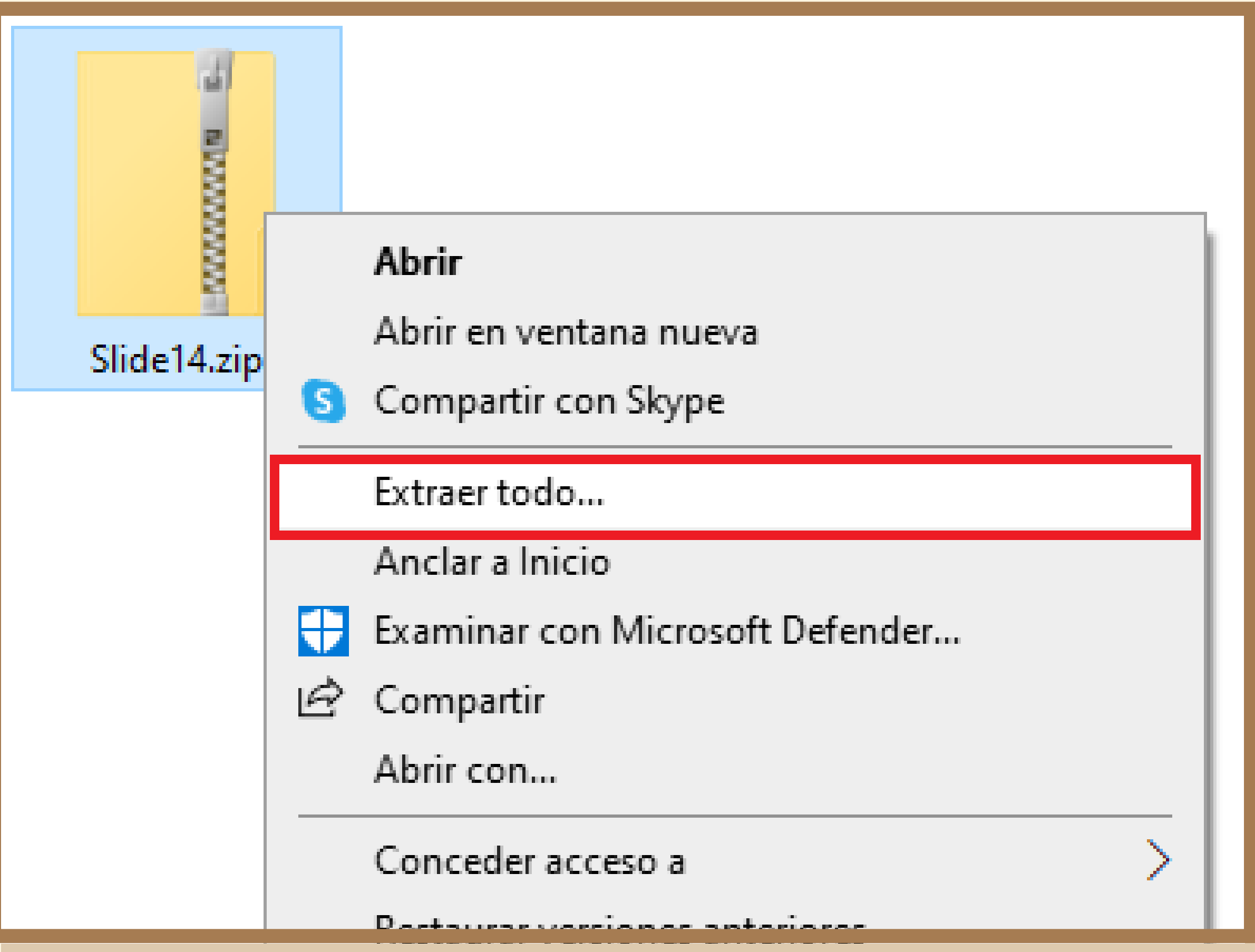
Capítulo 5: Cajas Pokémon.

Capítulo 6: Menú.



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

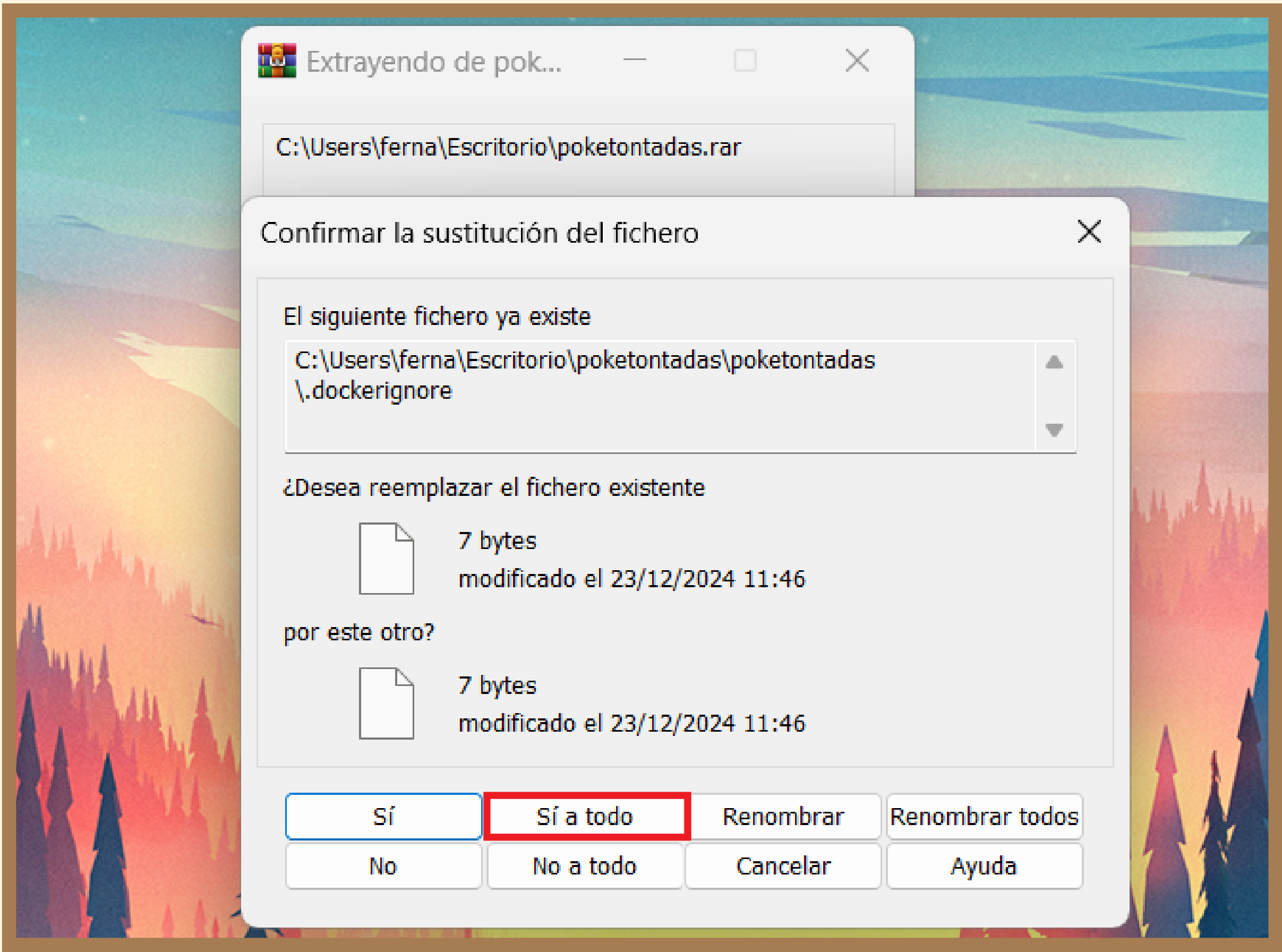
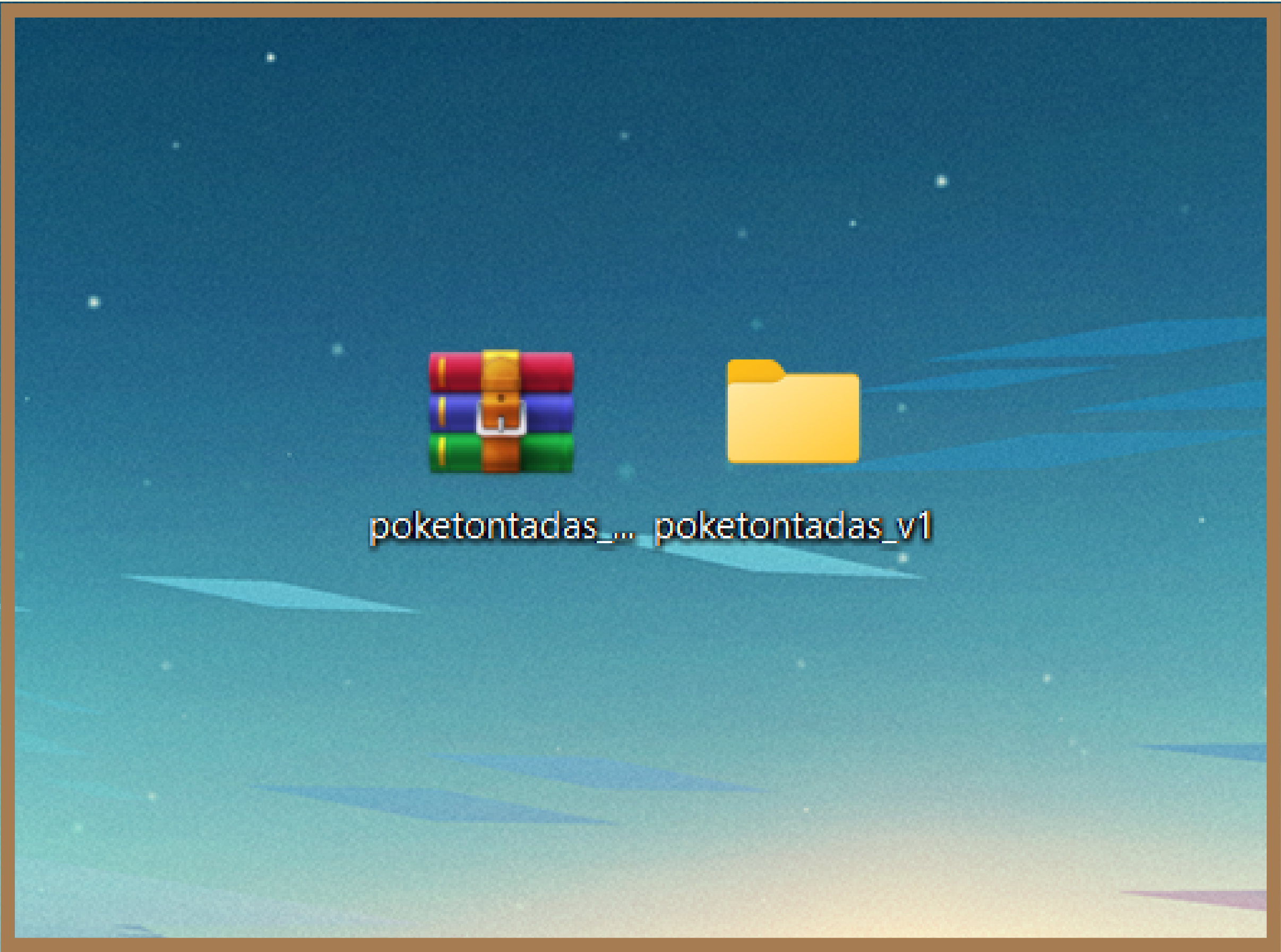
Una vez que tengas la carpeta descomprimida en la ubicación que quieras, solo tendrás que hacer **doble click** en el archivo **Game.exe** para poder jugar.



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...
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
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...

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 **sobreescribirlo** en la misma ubicación que la carpeta original.

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

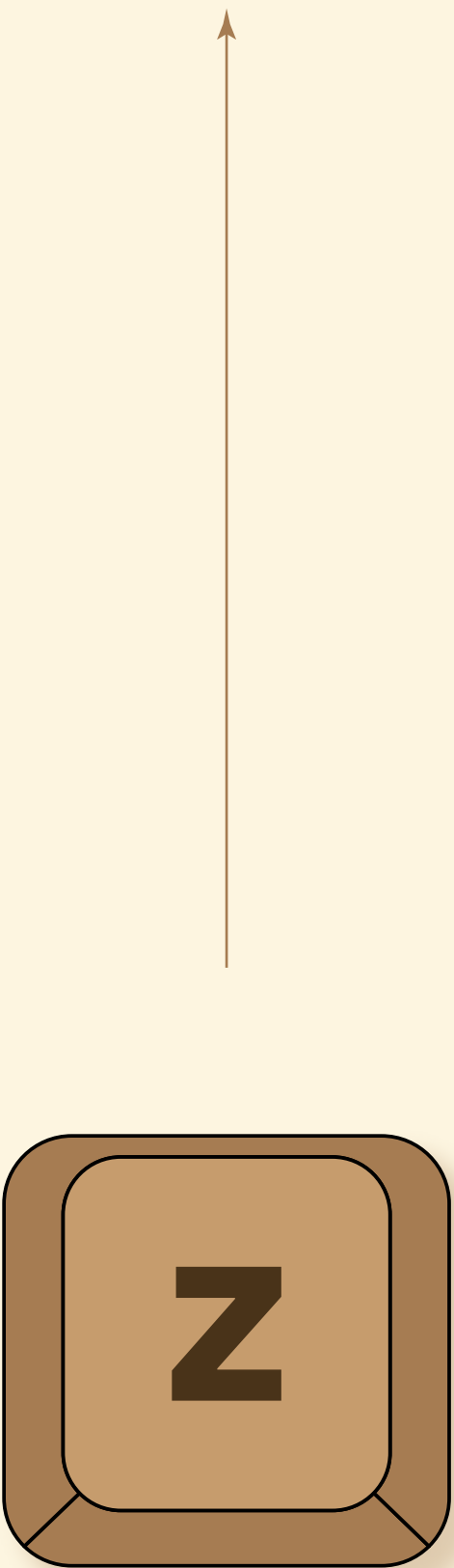
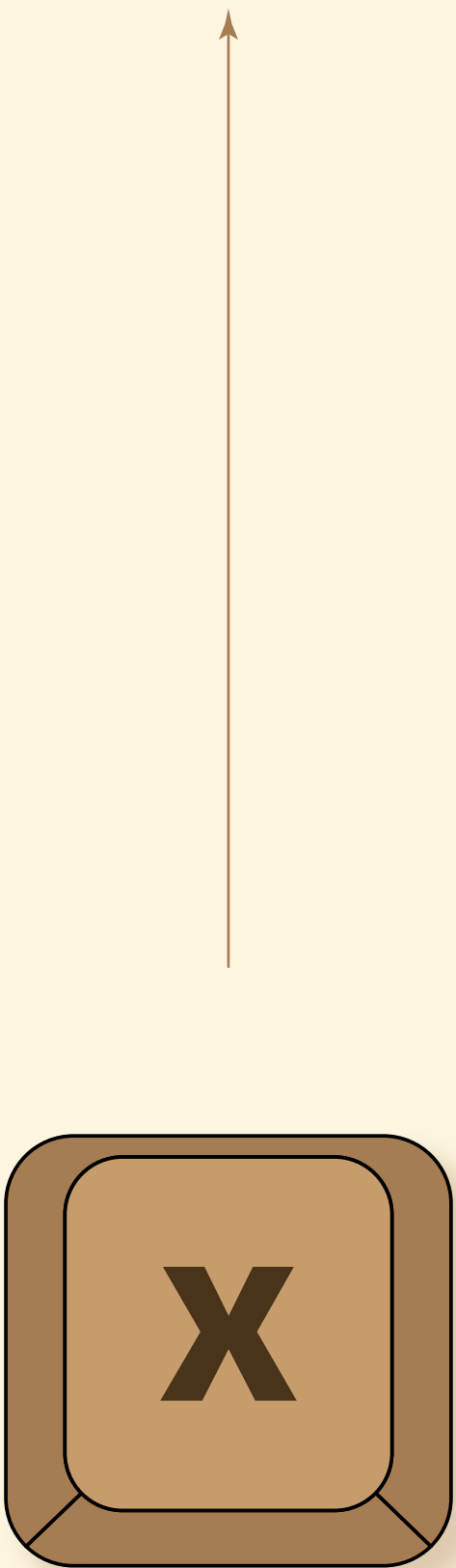
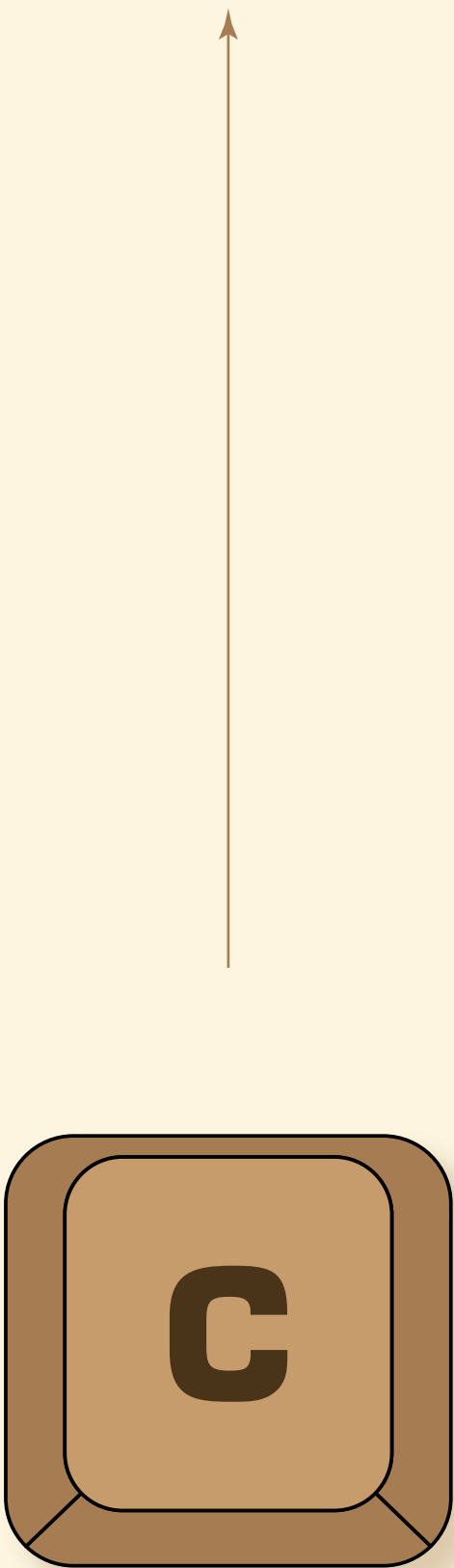
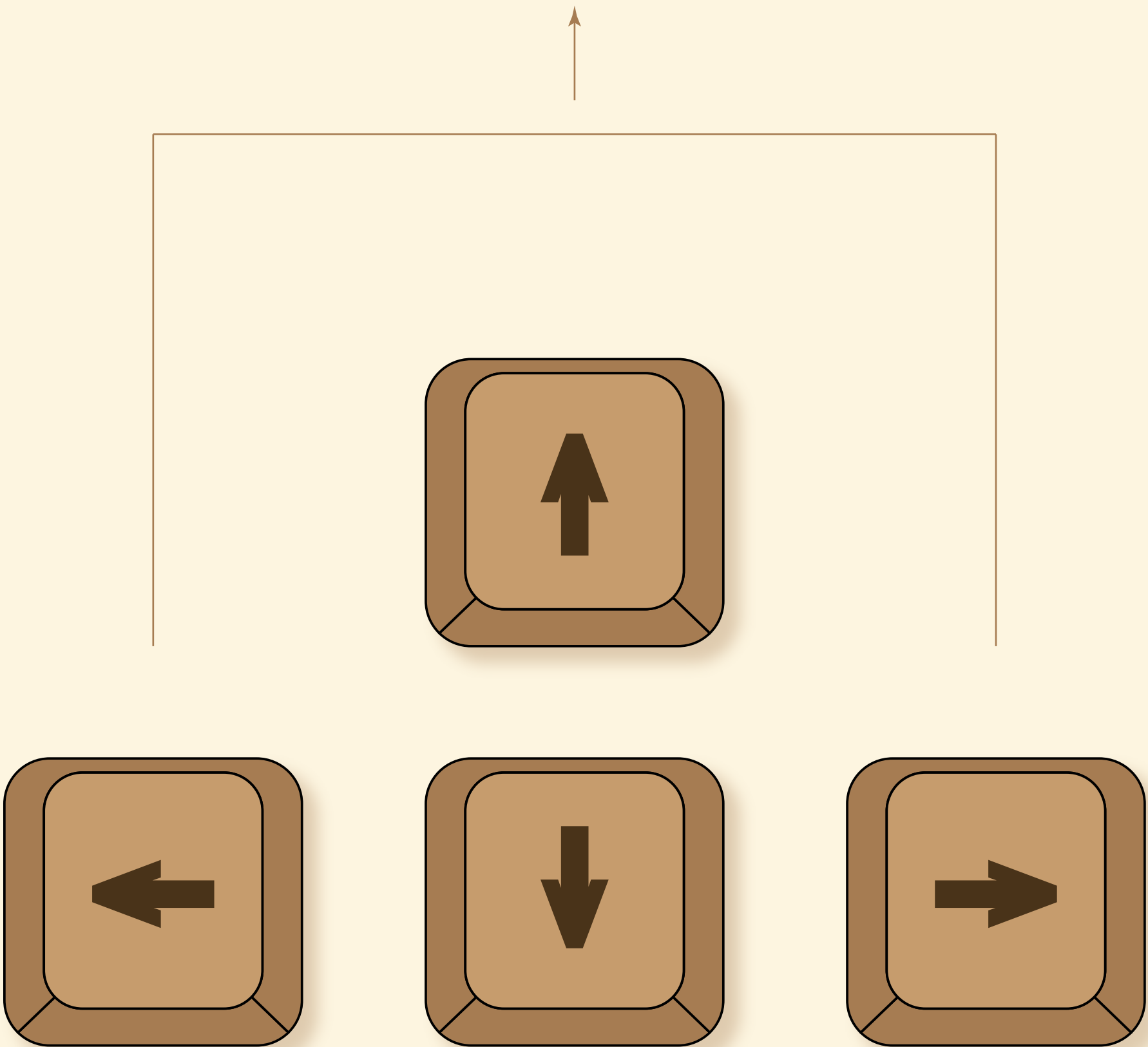


Para mover el personaje principal.
También usado para desplazarse en los
listados.

Confirmar o
interactuar con
el entorno.

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

Mantener
presionado
para correr.



Capítulo 2

Autoguardado

De normal tendréis que guardar en el **archivo A** aunque contaréis con 3 slots de autosave que se auto-guardan cada 200 pasos. El icono de alerta indica que no estaréis 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.



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 sobrescriban los archivos en caso de actualización.

que haya cualquier tipo de problema con el juego.

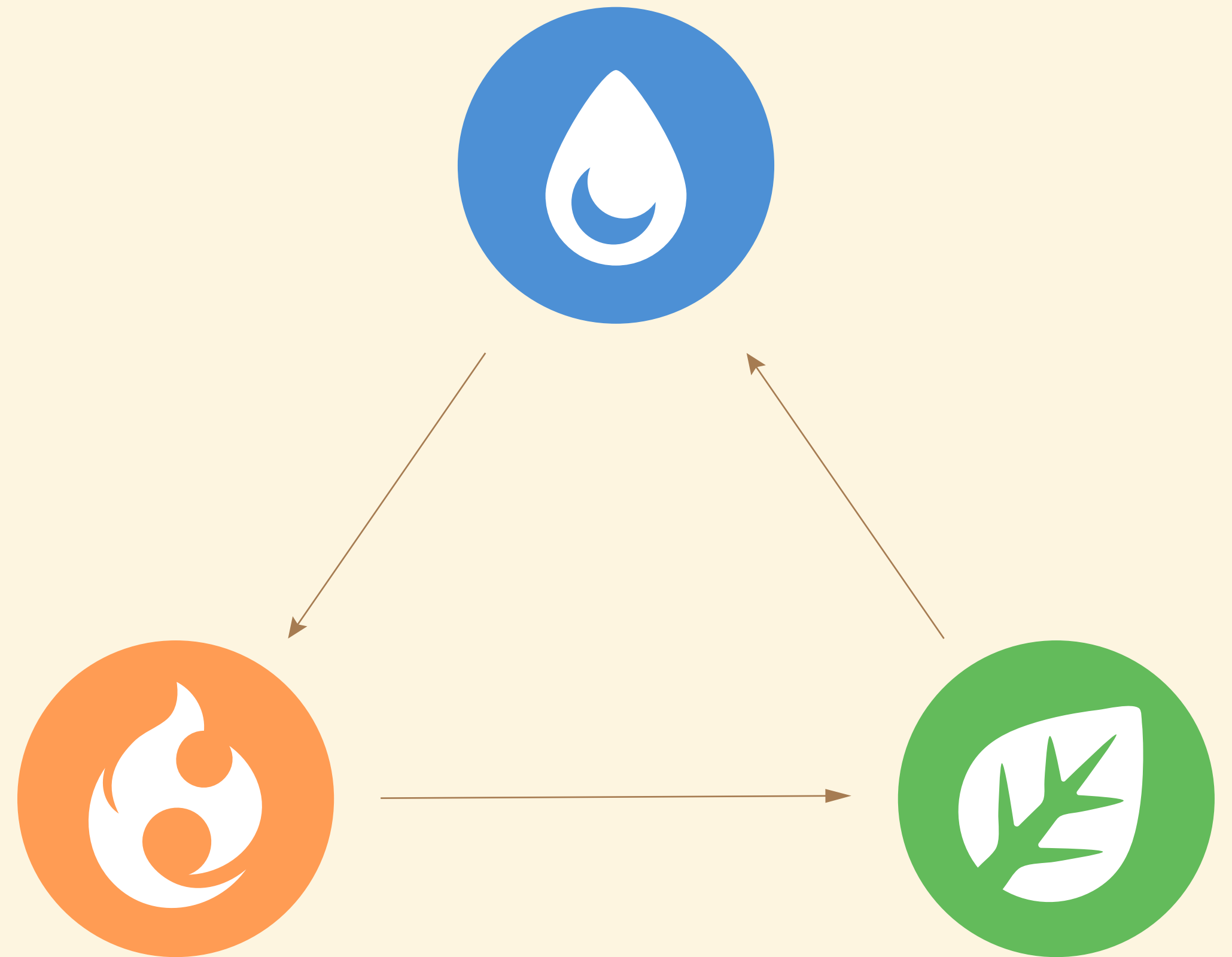
 .gitignore	23/12/2024 11:48	Archivo de origen ...	1 KB
 animmaker.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación	10 KB
 animmaker.txt	14/04/2024 13:54	Documento de tex...	1 KB
 extendtext.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación	5 KB
 extendtext.txt	14/04/2024 13:54	Documento de tex...	1 KB
 Game.exe	14/04/2024 13:54	Aplicación	14.387 KB
 Game.ini	11/01/2025 11:08	Opciones de confi...	1 KB
 Game.rxproj	11/01/2025 11:08	RPGXP Project	1 KB
 knownpoint.bmp	14/04/2024 13:54	Archivo BMP	1 KB
 mkxp.json	14/04/2024 13:54	Archivo de origen ...	7 KB
 MysteryGift.txt	30/10/2024 18:02	Documento de tex...	2 KB
 MysteryGiftMaster.txt	09/01/2025 19:25	Documento de tex...	2 KB
 Partida guardada	11/07/2024 18:03	Acceso directo	2 KB
 pu_config	04/12/2024 18:14	Archivo	1 KB
 pu_locales	04/12/2024 18:14	Archivo	8 KB
 README.md	04/06/2024 19:32	Archivo MD	1 KB
 RGSS104E.dll	07/12/2023 23:58	Extensión de la ap...	741 KB

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.

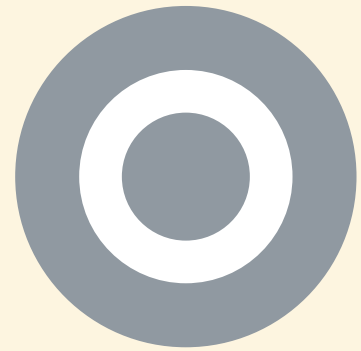
Existen un total de 18 tipos distintos, cada uno con sus debilidades y resistencias. Y algunos Pokémon pertenecen a dos tipos distintos, complicando aún más las cosas.



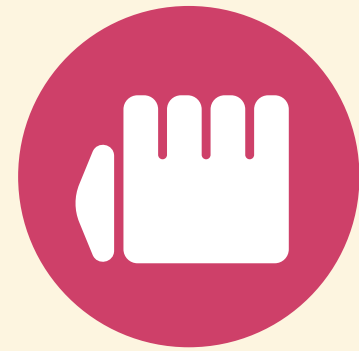
Capítulo 3

Teoría Pokémon: Tipos.

Tipo
Normal



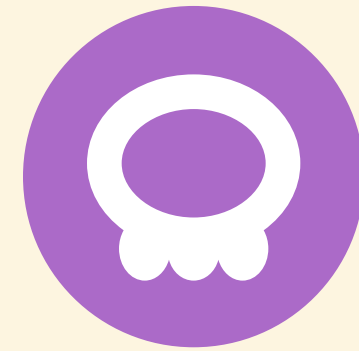
Tipo
Lucha



Tipo
Volador



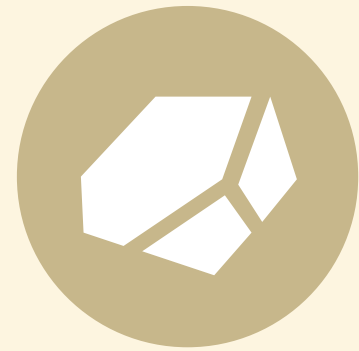
Tipo
Veneno



Tipo
Tierra



Tipo
Roca



Tipo
Bicho



Tipo
Fantasma



Tipo
Acero



Tipo
Fuego



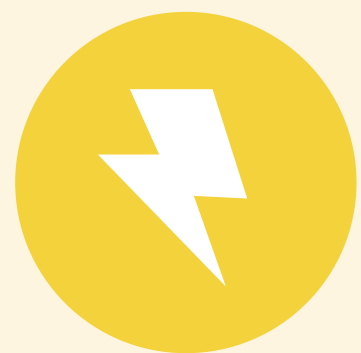
Tipo
Agua



Tipo
Planta



Tipo
Eléctrico



Tipo
Psíquico



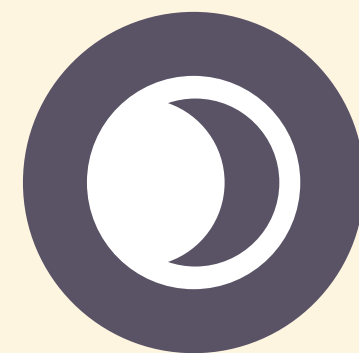
Tipo
Hielo



Tipo
Dragón



Tipo
Siniestro

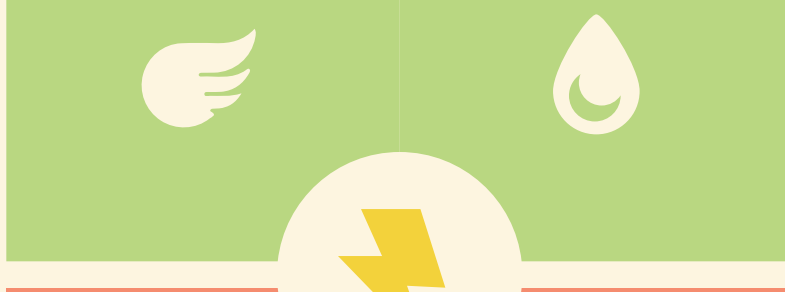


Tipo
Hada



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	X0
VENENO	X0					1 / 2		X2				X2		1 / 2		1 / 2	1 / 2	
VOLAD.	1 / 2		X2		1 / 2					X2		X2		1 / 2				

Superefectivo												
No muy efectivo												
												
	  	     	  	    	   	 						
												
	      	 	   	   	  	    						
												
	   	  	   	 	  	  						



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.

Ascuas

FUEGO

Efecto 100%

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, Objetos 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.

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.

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



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.





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



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.



Ⓢ

TRAINER CARD

Ⓢ

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

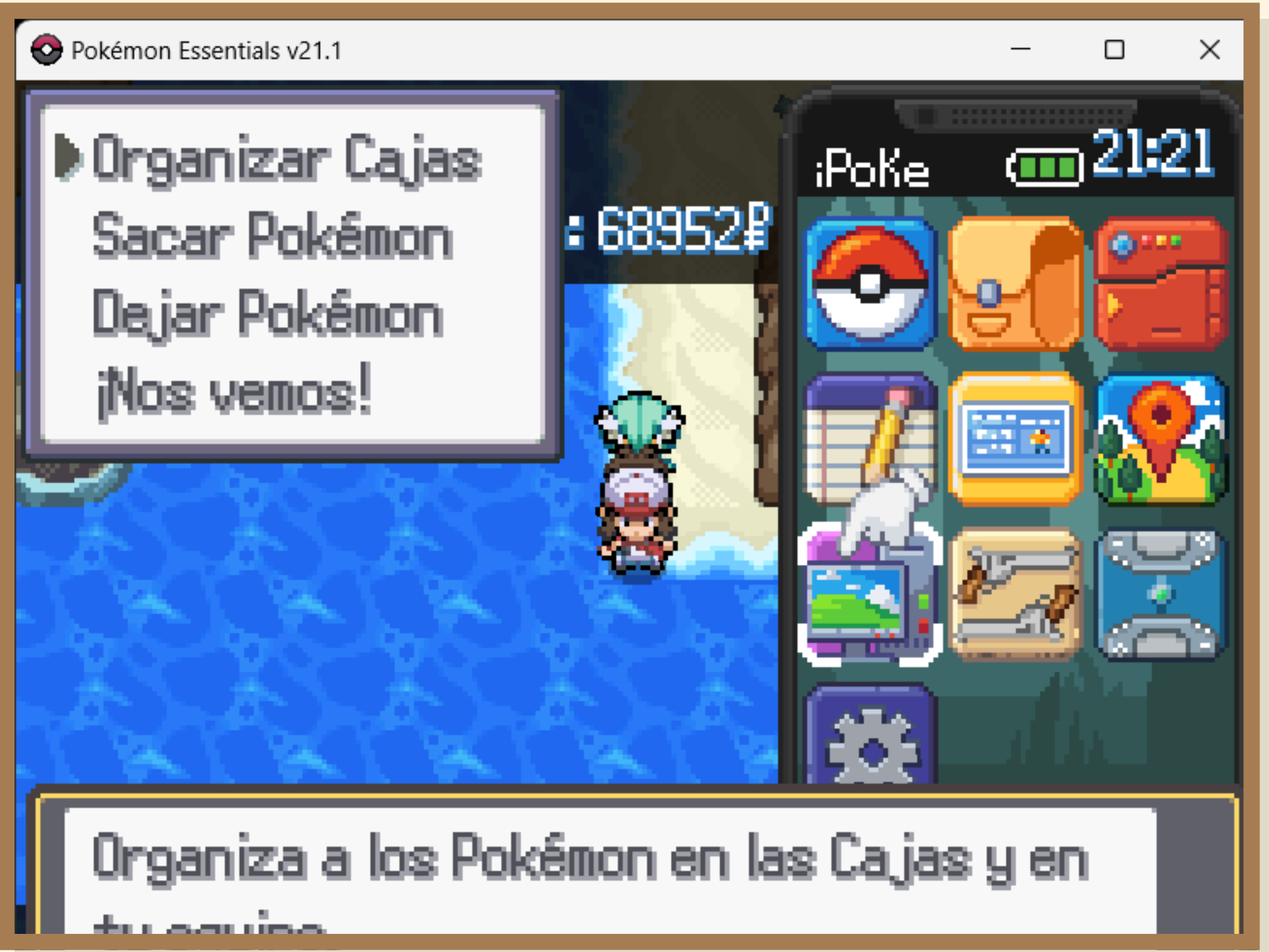
1234567

89101112131415

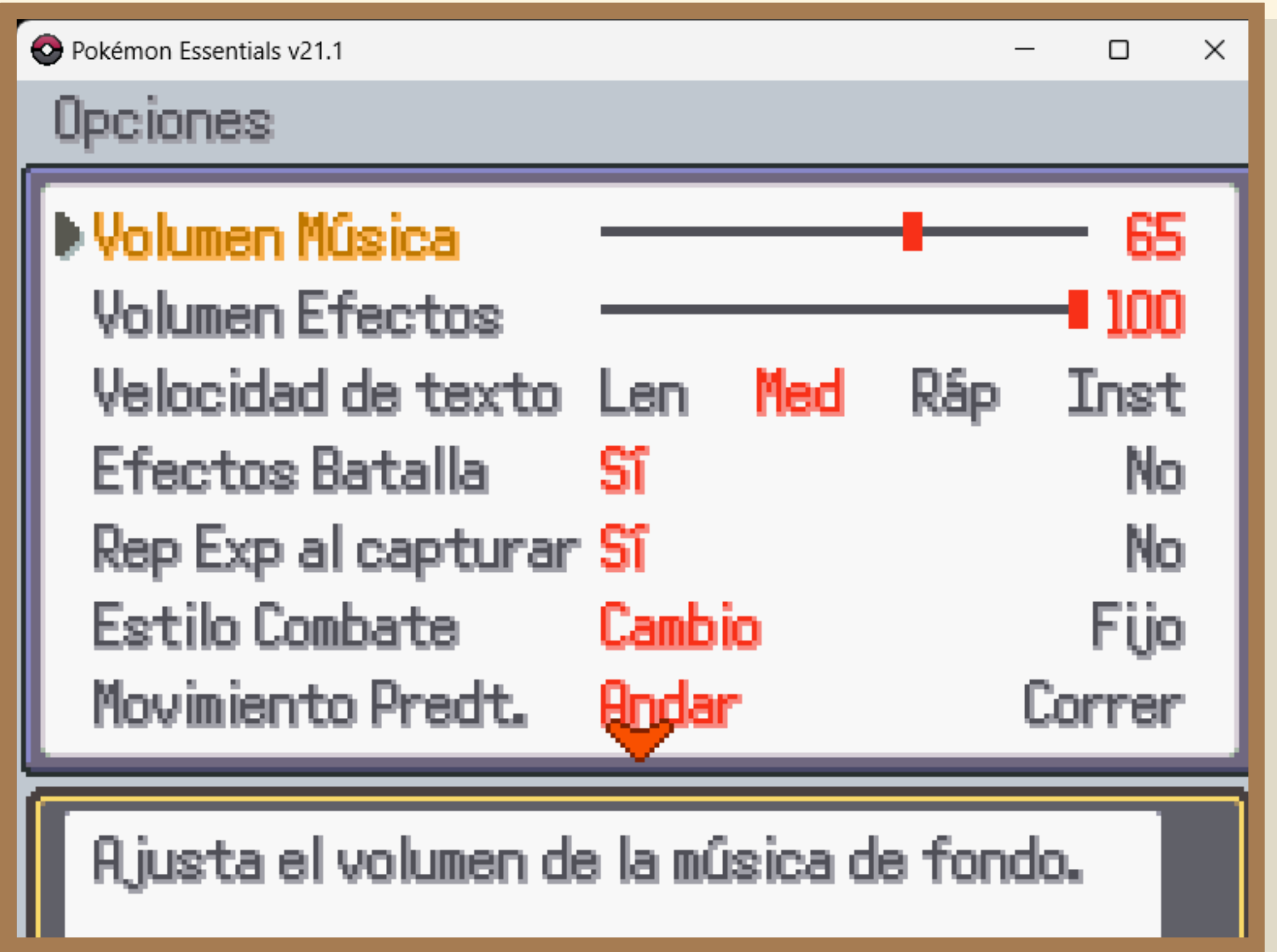
El apartado de **Tarjeta de entrenador** te permite consultar tu progreso dentro del juego, así como información general de tu Aventura como dinero, o el tiempo jugado.



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



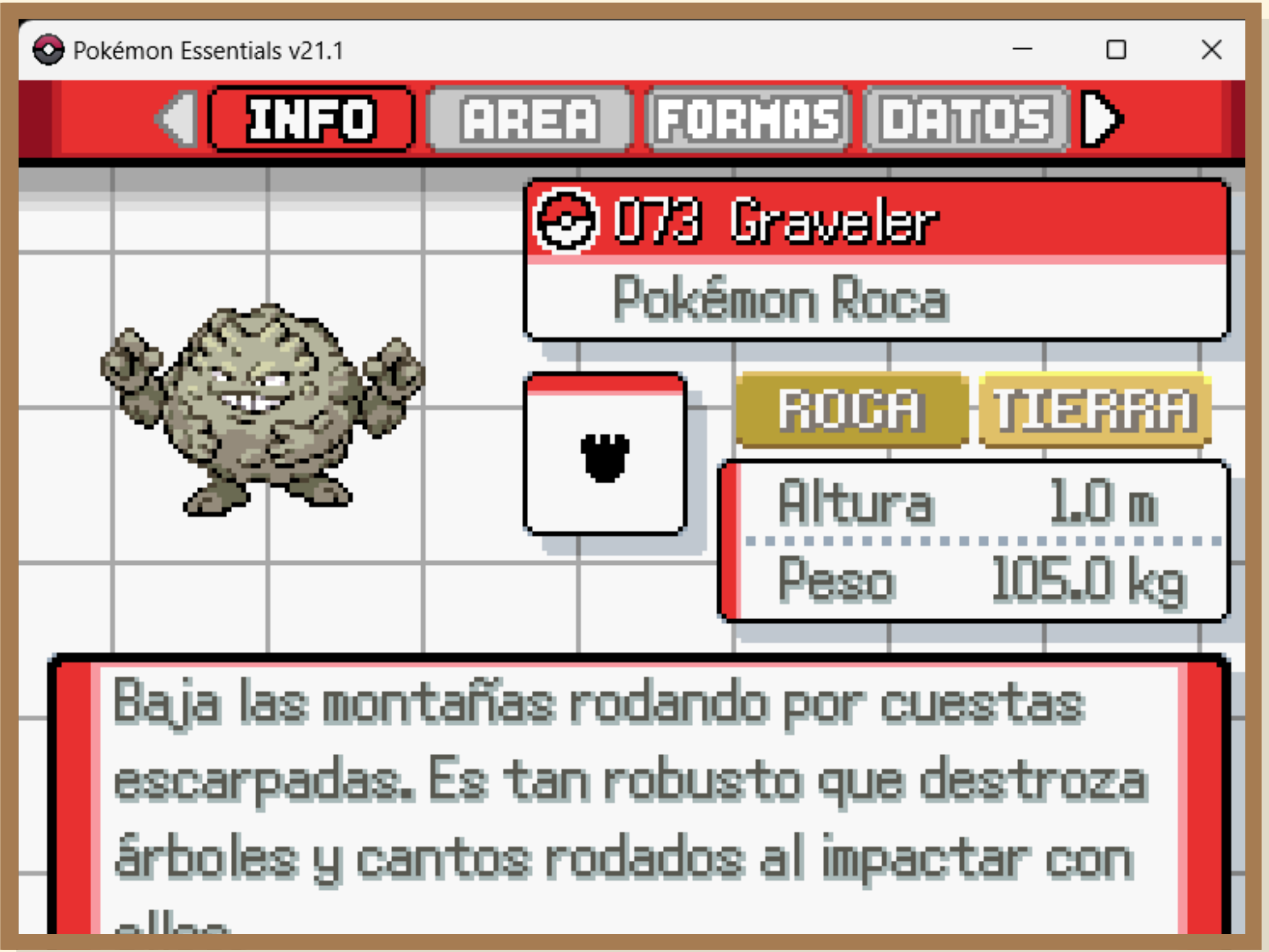
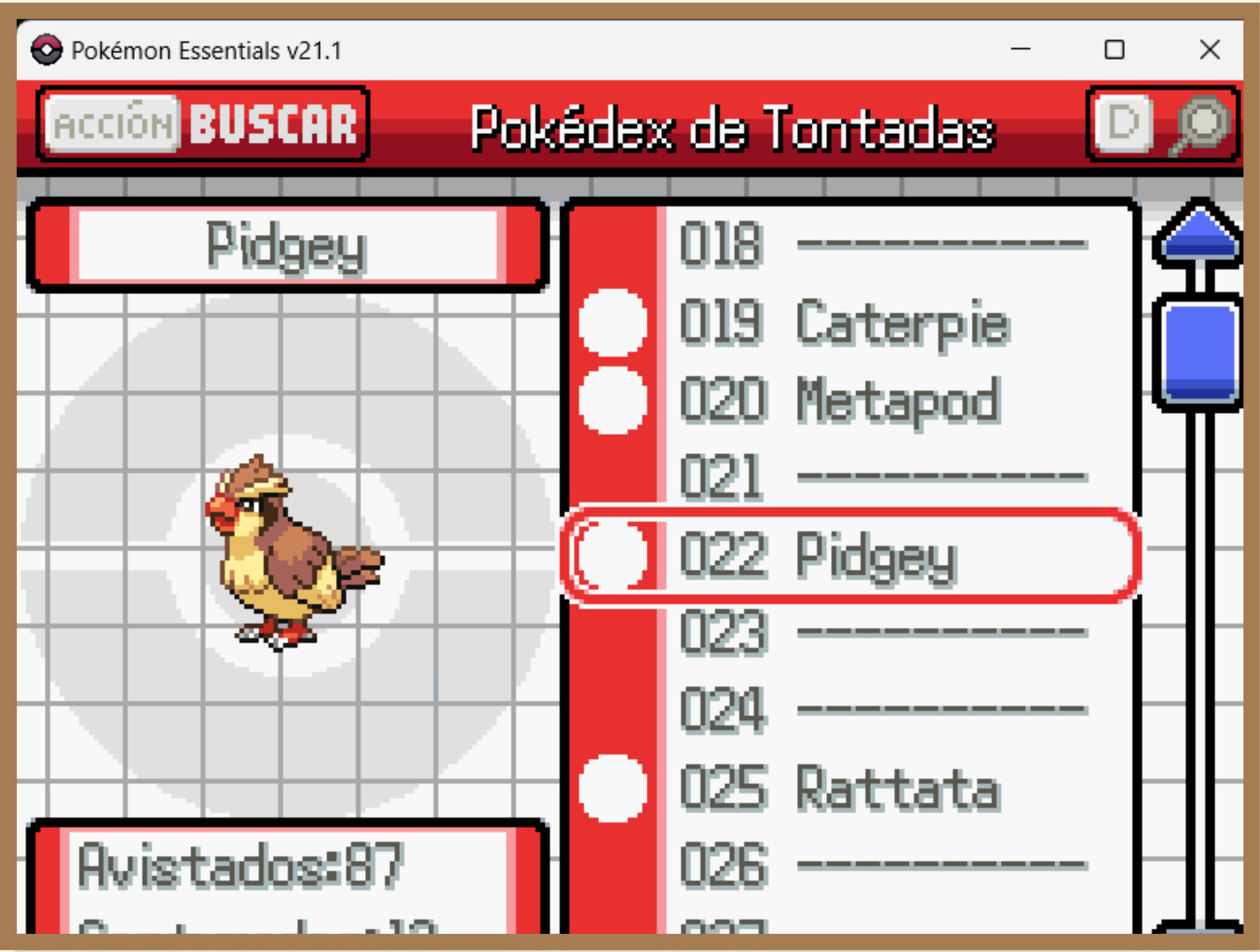
Desde la App PC podrás acceder a tus cajas para dejar o sacar Pokémon que hayas ido atrapando en tu recorrido por la Región de Tontaria.



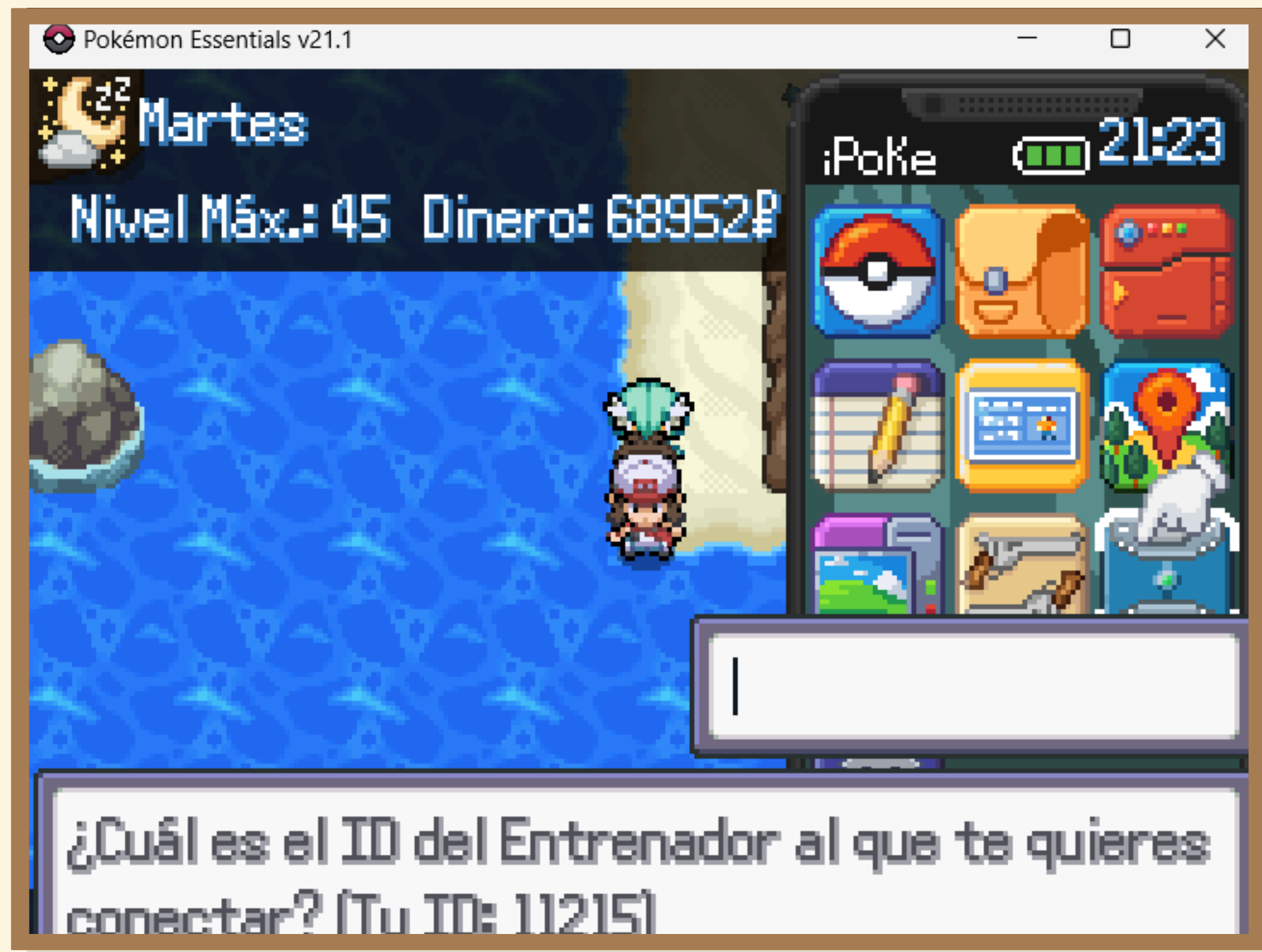
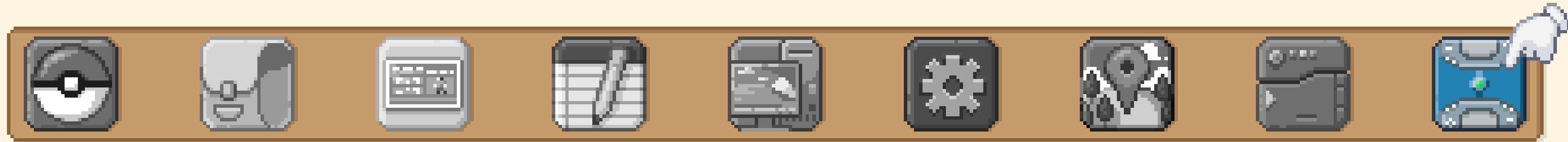
El Menú de **Opciones** te permitirá cambiar algunos ajustes como el volumen de la música o la velocidad de los textos.



Usando la aplicación del **Mapa** podrās ver tu ubicación actual así como ayudarte a orientarte por la regi3n, me se de mās de uno que no sale de aventura sin su mapa.



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



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

