

Pokélab



Índice

Introducción: breve descripción de las funcionalidades del programa.

Simulador: calculadora de la fórmula de daño.

Calculadora de EV: EV que entregará el pokémon.

Calculadora de Captura: probabilidades de capturar un pokémon.

Calculadora de Experiencia: experiencia que entregará un pokémon.

Stats Finales: calculadora de los stats que tendrá un pokémon en un determinado nivel.

Pokédex: listado de todos los pokémon con datos básicos.

Objetos: Listado de todos los objetos.

Movimientos: listado de todos los movimientos y sus datos.

Habilidades: listado de todas las habilidades y sus descripciones.

Balls: listado de todas las balls y sus datos.

Laboratorio: editor pokémon.

Configuración: elige opciones para el inicio del programa.

Agradecimientos: colaboraciones y menciones especiales.

Introducción

Se trata de un programa que te facilitará los tediosos cálculos referentes a los juegos de Pokémon (versiones GBA en adelante) gracias a su cómoda interfaz. Obtendrás resultados instantáneos sin necesidad de conectarte a Internet.

También cuenta con un Laboratorio, capaz de modificar los archivos *.pkm compatibles con Pokésav y PokéEdit.

Además, cuenta con varias dex, entre las que podrás buscar pokémon, habilidades, objetos, movimientos y balls. Todo ello, con una versátil función de búsqueda avanzada que te evitará quebraderos de cabeza a la hora de buscar el pokémon que quieras, o el movimiento más apropiado.

Todo esto, con el objetivo de facilitar las tareas más cotidianas tanto de entrenadores iniciados como los más avanzados.

Simulador

En el submenú “Simulador” nos encontraremos con la siguiente ventana:

The screenshot shows a window titled 'Simulador' with a menu bar containing 'Archivo' and 'Resetear'. The window is divided into four main sections: 'Atacante:', 'Movimiento:', 'Defensor:', and 'Resultado:'.
- 'Atacante:':

- Ataque: 395 [5..614]
- Contadores: 2 [-6..+6]
- Nivel: 100 [1..100]
- Objeto: [Sin efecto]

- 'Movimiento:':
- Base: 100 [1..250]
- Efectividad: x1/2 Poco eficaz
- Clima: [Sin efecto]
- STAB:
- Crítico:
- 'Defensor:':
- Defensa: 300 [5..614]
- Contadores: 1 [-6..+6]
- 'Resultado:':
- Mínimo: 284 PS
- Máximo: 335 PS

ATACANTE:

Ataque: Stat de ataque del pokémon. Puedes verlo en el menú de estado en el juego.

Contadores: indica la cantidad de aumentos de ataque que ha realizado. Por ejemplo, el movimiento Danza Espada sube 2 aumentos de Ataque, mientras que la habilidad Intimidación lo disminuye en 1.

Nivel: nivel del pokémon.

Objeto: el efecto multiplicador que conlleva el objeto equipado. Si no afecta para nada en el ataque, será de 1. Por ejemplo, si el ataque es de tipo Fuego y lleva equipado el objeto Carbón, el multiplicador será de 1.1. Podéis ver un listado completo de los objetos y cómo afectan al ataque en el siguiente enlace: [objetos de combate \[pokexperto\]](#)

DEFENSOR:

Defensa: Stat de defensa del pokémon. Puedes verlo en el menú de estado en el juego.

Contadores: indica la cantidad de aumento de defensa que ha realizado. Por ejemplo, el movimiento Defensa Férrea sube 2 aumentos de la Defensa, mientras que Chirrido lo disminuye en 2.

MOVIMIENTO:

Base: poder base del movimiento. Puedes verlo en la dex de movimientos (véase Movimientos) o en el propio juego.

STAB: del inglés, Same Type Attack Bonus. Si el tipo del movimiento es igual a alguno de los tipos del atacante, recibirá un bonus. Marca la casilla si cumple esta condición.

Clima: indica si el clima es favorable, desfavorable o normal. Por ejemplo, el clima Bochorno potencia los movimientos de tipo fuego, mientras que la Llovizna los debilita.

Efectividad: lo eficaz que es el movimiento al pokémon defensor. Por ejemplo, el movimiento Lanzallamas (tipo Fuego) a un Relicanth (tipos Roca/Agua) tiene una efectividad de $x1/4$ ($x0.25$). Por el contrario, el movimiento Terremoto contra un Aggron tendría una eficacia de $x4$.

Crítico: Indica si el golpe es crítico.

Calculadora de EV

Te permite saber cuántos EV y en qué Stat recibirá tu pokémon tras vencer un determinado rival.



Pokémon: selecciona el pokémon rival.

Pokérus: marca si el pokémon que recibirá los EV tiene o ha tenido el Pokérus.

Objeto: selecciona el objeto que lleva equipado el pokémon vencedor.

Borrar: quita el objeto al pokémon vencedor.

Calculadora de Captura

Con esta calculadora podrás saber qué probabilidades hay de capturar un pokémon salvaje en determinadas condiciones.

Calculadora de Captura

Pokémon:

Pokémon: Palkia

Nivel: 47

PS: /

100%
75%
50%
25%

Estado: paralizado PAR

Ball: Malla Ball

Turnos: Bajo el agua
 Oscuridad Capturado

Probabilidad: 44.11%

Pokémon: selecciona el pokémon a capturar.

Nivel: selecciona el nivel en el que está (para amoldar los PS Máximos).

PS Actual: PS restantes del pokémon. Utilizando los botones de la derecha, puedes ajustarlo a los porcentajes indicados.

Estado: indica el estado del pokémon rival.

Ball: ball con lanzada.

Turnos: si la ball es la Turno Ball o la Veloz Ball, indica la cantidad de turnos que han transcurrido desde que comenzó la batalla.

Bajo el agua: si la ball es la Buceo Ball, indica si el encuentro es bajo el agua.

Oscuridad: si la ball es la Ocaso Ball, indica si el encuentro sucede en la oscuridad (durante la noche o en zonas oscuras).

Capturado: si la ball es la Acopio Ball, indica si el pokémon ya está registrado en la Pokédex (ya fue capturado anteriormente).

Calculadora de Experiencia

Calculadora que permite saber cuántos puntos de experiencia entregará un pokémon.

Calculadora de Experiencia

Oponente:

Pokémon: Garchomp

Nivel: 62

Entrenador Salvaje

Vencedor:

Intercambiado Huevo Suerte

Experiencia obtenida:

2896 puntos de exp.

Oponente: pokémon oponente que entregará la experiencia tras ser debilitado.

Pokémon: selecciona el pokémon.

Nivel: elige el nivel del pokémon.

Entrenador/Salvaje: selecciona si el pokémon es de un entrenador o es salvaje.

Vencedor: datos del pokémon que recibirá la experiencia.

Intercambiado: si el pokémon es intercambiado (distinto EO – nombre, ID e ID secreto).

Huevo Suerte: si el pokémon lleva equipado el objeto Huevo Suerte.

Stats Finales

Este menú nos valdrá para simular los stats que tendrá nuestro pokémon en un determinado nivel.

En el submenú de Stats Finales veremos el siguiente marco:

	Base:	IV:	EV:	Final:
PS:	97	24	100	353
Ataque:	165	5	252	443
Defensa:	60	0	50	137
Velocidad:	58	17	100	163
At. Esp.:	65	20	0	139
Def. Esp.:	50	6	8	113
			510	

En la parte superior observamos:

POKÉMON: Ver sección Pokedex → cambiar.

NATURALEZA: Ver menú ayuda → Tutoriales → Naturalezas.

Puede influir sobre determinados Stats del Pokémon, beneficiando o perjudicando.

NIVEL: Nivel sobre el cual queremos hacer el cálculo de las estadísticas de nuestro pokémon.

Vemos también cinco columnas

BASE: En esta columna podremos ver el valor base que toma cada Stat. Cuanto mayor o menor, el stat tomará un valor final. Mínimo 1 (PS Shedinja) Máximo 255 (PS Blissey)

IV: Ver menú ayuda → Tutoriales → IV (genes).

Del inglés, Individual Value (Valor Individual). Tomará valores entre 0 y 31. Influye en el valor máximo de cada Stat.

EV: Ver menú ayuda → Tutoriales → EV (esfuerzo).

Puntos de esfuerzo, por cada cuatro puntos invertidos en un Stat, este se verá incrementado su valor en 1 punto.

Limitación de 510 puntos en global y 255 puntos en un único Stat. Lo máximo útil 252 (63 puntos).

FINAL: En esta columna veremos el valor final que tomará cada stat, para los datos introducidos.

PODER OCULTO: Ver menú ayuda → Tutoriales → Poder Oculto.

- Poder Base : Poder base que tomará el ataque, oscila entre 30 y 70.
- Tipo: Tipo que adquirirá el ataque Poder Oculto. Podrá adquirir cualquiera, salvo el tipo normal.

Pokédex

En el submenú “Pokédex” nos encontraremos con la siguiente ventana:

Archivo Pokémon

Nombre: Hippowdon

Tipos: **TIERRA**

Sexo: 50% hembra / 50% macho

Localización

Habilidades: **Chorro Arena**

Movimientos:

Nivel MT/MO

Huevo Tutor

Otros datos:

Altura: 2.0 m	Experiencia: 198
Peso: 300.0 kg	Rareza: 60
Crecimiento: lento	Felicidad: 70
Pasos Huevo: 5120	Color: marrón

Grupos huevo:

tierra

[Ninguno]

Stats:

	Base:	Máximo:	EV:
PS:	108	420	0
Ataque:	112	355	0
Defensa:	118	368	2
Velocidad:	47	212	0
At. Esp.:	68	258	0
Def. Esp.:	72	267	0
Total:	525	1880	2

Anterior Siguiete

En el cabecero de la ventana viene el nº de pokémon (en este caso, el 450) y su nombre (Hippowdon). A la derecha de los datos, viene una imagen del pokémon.

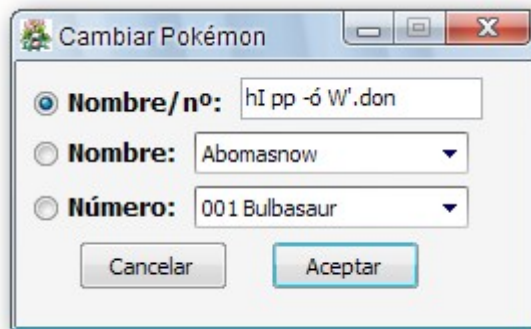
Nombre: nombre del pokémon.

Tipos: tipos del pokémon.

Habilidades: habilidades del pokémon. Pinchando en el botón de la habilidad deseada, se abrirá la ventana de las habilidades mostrando sus datos.

Abriendo el submenú “Pokémon”, nos da a elegir entre dos opciones:

CAMBIAR



Puedes elegir entre dos opciones: escribir el nombre (Nombre) o seleccionar un pokémon de la lista (Castellano/Inglés).

Nombre: puedes escribir el nombre del pokémon, y el programa ignorará las tildes (´), apóstrofes (’), espacios (), puntos (.) y guiones (-). Esto es para facilitar la búsqueda.

Castellano/Inglés: selecciona el pokémon de la lista.

Tras elegir cuál de las dos formas de buscar al pokémon prefieres, pulsa “Aceptar”.

BÚSQUEDA AVANZADA

	Mín.:	Máx.:
PS:	0	255
Ataque:	0	255
Defensa:	0	255
Velocidad:	100	255
Ataque Especial:	0	255
Defensa Especial:	0	255
Suma:	500	1530

Tipo 1/ Tipo 2: un tipo de pokémon (Planta, Fuego, Agua, Psíquico, etc.). No importa el orden.

Habilidad 1/ Habilidad 2: una habilidad de pokémon. No importa el orden.

Grupo Huevo 1 / Grupo Huevo 2: un grupo huevo de pokémon. No importa el orden.

Color: indica el color que tendrá el pokémon.

Crecimiento: indica el tipo de crecimiento que tendrá el pokémon.

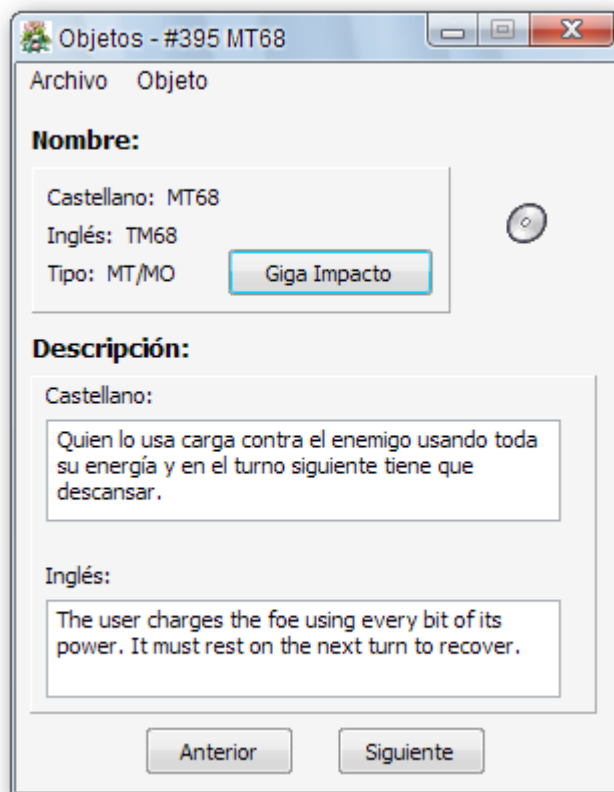
Rareza: rareza mínima y máxima que deberá tener el pokémon.

Stats Base Mín./Máx.: indica qué stats base deberá tener como mínimo y como máximo. “Suma” será la suma de todos los stats base.

EV que entrega: EV exactos que entregará el pokémon tras debilitarlo.

Objetos

Listado completo de todos los objetos disponibles en el juego, con sus nombres y descripciones en castellano e inglés.



Si el objeto tiene datos en otra dex, aparecerá un botón que te abrirá una ventana con datos más detallados.

CAMBIAR



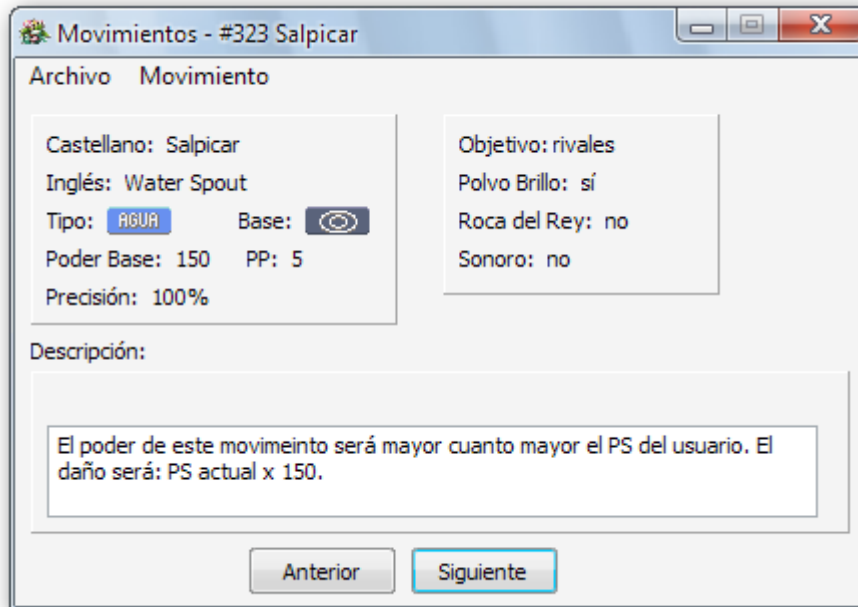
Puedes elegir entre dos opciones: escribir el nombre (Nombre) o seleccionar un objeto de la lista (Castellano/Inglés).

Nombre: puedes escribir el nombre del movimiento, y el programa ignorará las tildes (´), apóstrofes (´), espacios (), puntos (.) y guiones (-). Esto es para facilitar la búsqueda.

Castellano/Inglés: selecciona el objeto de la lista.

Movimientos

En esta ventana se pueden ver los movimientos existentes y todos sus datos conocidos:



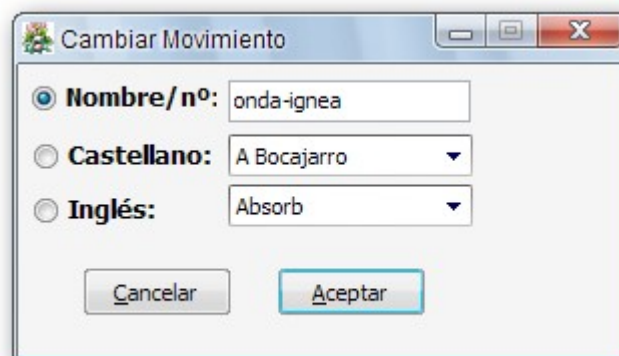
Objetivo: a quién va dirigido el movimiento.

Polvo Brillo: indica si el objeto “Polvo brillo” surte efecto al utilizar el movimiento.

Roca del Rey: indica si el objeto “Roca del Rey” surte o no efecto.

Sonoro: indica si es un movimiento sonoro o no.

CAMBIAR



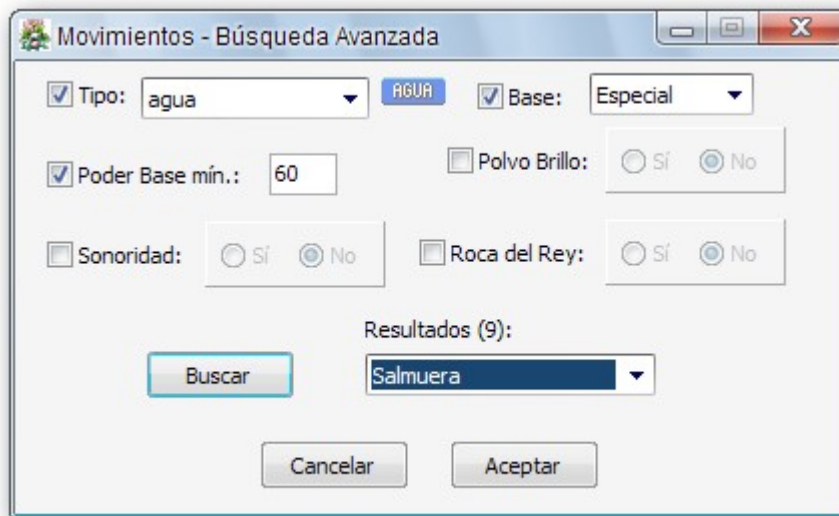
Puedes elegir entre dos opciones: escribir el nombre (Nombre) o seleccionar un movimiento de las lista (Castellano/Inglés).

Nombre: puedes escribir el nombre del movimiento, y el programa ignorará las tildes (´), apóstrofos (’), espacios (), puntos (.) y guiones (-). Esto es para facilitar la búsqueda.

Castellano/Inglés: selecciona el movimiento de la lista.

Tras elegir cuál de las dos formas de buscar al movimiento prefieres, pulsa “Aceptar”.

BÚSQUEDA AVANZADA



Tipo: un tipo de movimiento (Planta, Fuego, Agua, Psíquico, etc.).

Base: base del movimiento (especial, físico, neutral).

Poder Base mín.: potencia mínima del movimiento.

Polvo Brillo: si el movimiento podrá activar el efecto del objeto Polvo Brillo.

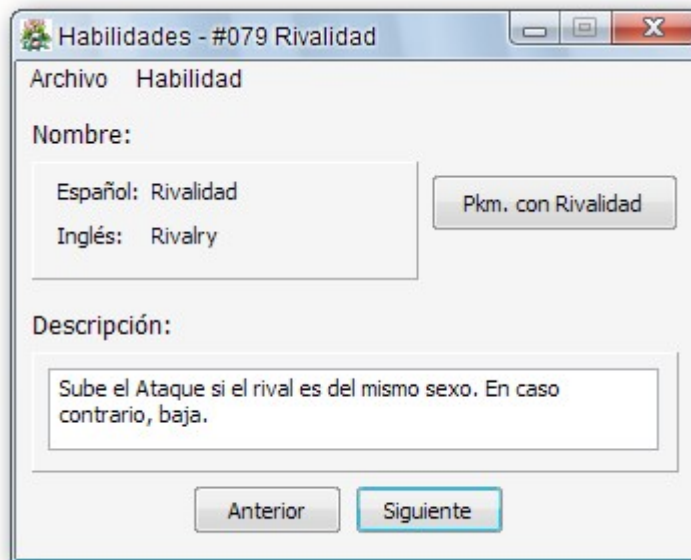
Sonoridad: si el movimiento es sonoro.

Roca del Rey: si el movimiento podrá activar el efecto del objeto Roca del Rey.

Los resultados se muestran en una lista tras pulsar “Buscar”. Lo seleccionas y pulsas “Aceptar”.

Habilidades

En esta ventana se pueden ver las habilidades existentes y su descripción:



Pkm. Con *:** te lleva a la ventana de Búsqueda Avanzada de la Pokédex para mostrar qué pokémon tienen dicha habilidad.

CAMBIAR



Puedes elegir entre dos opciones: escribir el nombre (Nombre) o seleccionar una habilidad de la lista (Castellano/Inglés).

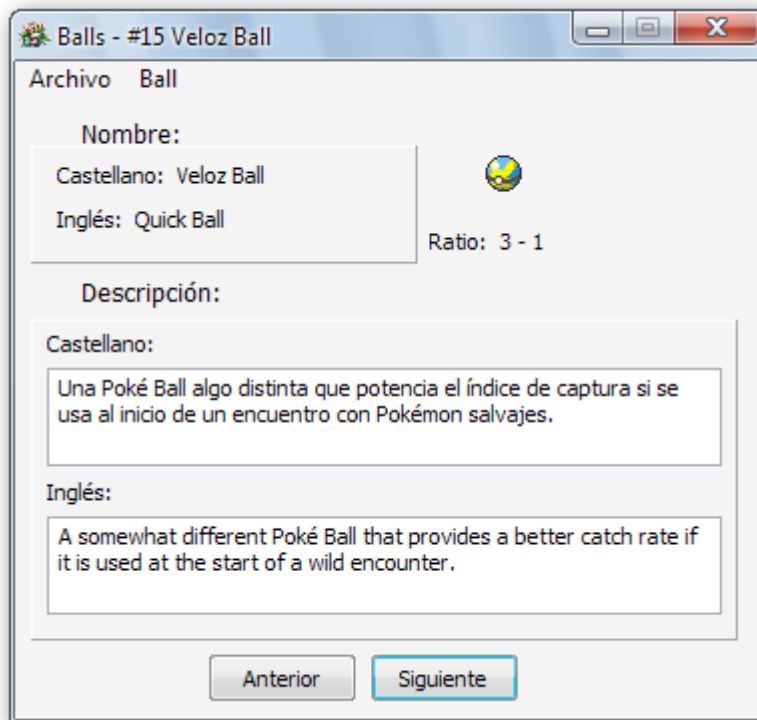
Nombre: puedes escribir el nombre de la habilidad, y el programa ignorará las tildes (´), apóstrofes (’), espacios (), puntos (.) y guiones (-). Esto es para facilitar la búsqueda.

Castellano/Inglés: selecciona la habilidad de la lista.

Tras elegir cuál de las dos formas de buscar la habilidad prefieres, pulsa “Aceptar”.

Balls

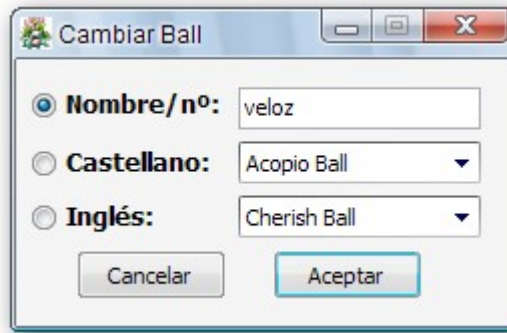
En esta ventana se pueden ver todas las balls que hay y su descripción:



Ratio: valor base para la fórmula de captura de los pokémon. Ver Calculadora de Captura.

Descripción: descripción en castellano e inglés de la ball.

CAMBIAR



Puedes elegir entre dos opciones: escribir el nombre (Nombre) o seleccionar una ball de la lista (Castellano/Inglés).

Nombre: puedes escribir el nombre de la ball, y el programa ignorará las tildes (´), apóstrofes ('), espacios (), puntos (.) y guiones (-). Esto es para facilitar la búsqueda.

Castellano/Inglés: selecciona la ball de la lista.

Tras elegir cuál de las dos formas de buscar la ball prefieres, pulsa “Aceptar”.

Laboratorio

Aquí podrás crear y/o editar tus pokémon, y guardarlos en un fichero *.pkm compatible con DSPokeEdit y Pokesaver.

Archivo Pokémon

Mote:

Pokémon:

Tipos:

Habilidad:

Corregir habilidad

PID:

Pokémon de evento

Tiene mote

Es huevo

Encontrado en nivel: Nivel:

Incubación:

Pokéru:

Curado Infectado

Marcas:

Marca 1 Marca 3 Marca 5

Marca 2 Marca 4 Marca 6

Movimientos:

Nombre:	PP:	MaxPP:
<input type="button" value="Borrar"/> Testarazo Info. <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="0"/>		
<input type="button" value="Borrar"/> Terremoto Info. <input type="text" value="12"/> <input type="text" value="1"/>		
<input type="button" value="Borrar"/> Cabezazo Zen Info. <input type="text" value="25"/> <input type="text" value="3"/>		
<input type="button" value="Borrar"/> Pulimento Info. <input type="text" value="20"/> <input type="text" value="0"/>		

Ball:

Objeto:

Entrenador:

Nombre:

ID:

ID oculto:

Sexo: Chico Chica

Experiencia:

Perfil pokémon:

Stats:

Carisma:	<input type="text" value="0"/>
Belleza:	<input type="text" value="0"/>
Dulzura:	<input type="text" value="0"/>
Ingenio:	<input type="text" value="0"/>
Apetito:	<input type="text" value="0"/>
Dureza:	<input type="text" value="0"/>

Stats pokémon: (ver Stats Finales)

	IV	EV
PS:	<input type="text" value="20"/>	<input type="text" value="100"/>
Ataque:	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="252"/>
Defensa:	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="58"/>
Velocidad:	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="100"/>
At. Esp.:	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="0"/>
Def. Esp.:	<input type="text" value="21"/>	<input type="text" value="100"/>
		610

Mote: sobrenombre del pokémon. En el juego solo se verá si la casilla “Tiene mote” está activada.

Pokémon: elige el pokémon de la lista. Para seleccionar las formas alternativas (si tiene), ir al submenú “Formas” en el menú “Pokémon”.

Habilidad: elige la habilidad que tendrá el pokémon.

*Si el pokémon no puede tener la habilidad seleccionada, aparecerá en color rojo.

Corregir habilidad: te muestra la/las habilidades propias del pokémon, para que puedas elegirla sin error.

PID: al pulsar el botón, generará un nuevo PID acorde con la naturaleza, sexo y habilidad del pokémon.

*Si el pokémon tiene una habilidad imposible, lo advertirá.

Naturaleza: naturaleza que tendrá el pokémon. Se generará un PID automáticamente acorde al cambio.

Sexo: si el pokémon puede ser macho o hembra, se podrá elegir cuál de los dos sexos tendrá el pokémon. Se generará un PID automáticamente acorde al cambio.

Pokérus:

Infectado: indica si el pokémon estará infectado por el pokérus.

Curado: indica si el pokémon ya está curado del pokérus.

*Si el pokémon está infectado y curado a la vez, lo marcará en rojo.

Tiene mote: indica si el pokémon tien mote.

Es huevo: indica si el pokémon es un huevo.

*Si es huevo y el nivel de encuentro es mayor que 0, marcará en rojo el nivel de encuentro.

Pokémon de evento: indica si el pokémon se recibió mediante un evento.

*Si no es pokémon de evento y fue capturado con Tesoro Ball (Cherish Ball), marcará la ball en rojo.

Entrenador:

Nombre: nombre del EO (Entrenador Original) que capturó el pokémon.

ID: número ID del EO.

ID oculto: ID oculto del EO. Esto no se puede ver en el juego.

Experiencia: experiencia acumulada del pokémon.

Encontrado en nivel: nivel en que se encontró del pokémon (0 para indicar que nació de un huevo).

Amistad/Incubación: dependiendo de la casilla “Es huevo”, indicará la amistad del pokémon o la incubación del huevo.

Marcas: marcas que tendrá el pokémon.

Perfil Pokémon: indica los stats de concurso que posee el pokémon en cada aptitud.

IV: genes (Individual Values) del pokémon.

EV: valores de esfuerzo (Effort Values) del pokémon.

*Si la suma de EV supera los 510, marcará la misma en rojo.

Ver stats finales: abre la calculadora de Stats Finales con los datos de este pokémon.

Ball: selecciona la ball en la que está el pokémon.

*Si la ball seleccionada es Tesoroball pero el pokémon no se obtuvo mediante un evento, se marcará en rojo. También si el pokémon es huevo y no es capturado con Poké Ball.

Objeto: objeto que lleva equipado el pokémon.

*Si el objeto es un Objeto Clave, lo marcará en rojo.

Movimientos:

Borrar: borra todos los campos del movimiento en cuestión.

Nombre: nombre en castellano del movimiento. Puedes pulsar el botón para cambiarlo. Automáticamente pone los PP que corresponden al movimiento.

PP: indica los PP restantes del movimiento.

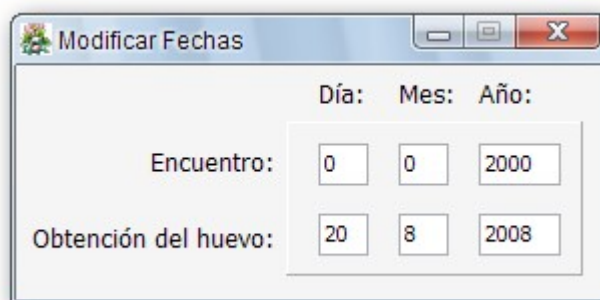
MaxPP: indica los MaxPP empleados en dicho movimiento.

*Si los PP del movimiento sobrepasan los normales marcados por los PP característicos del movimiento (ver la dex de movimientos) y los MaxPP utilizados, lo marcará en rojo.

No debe haber movimientos repetidos.

En el menú superior “Pokémon” encontrará las siguientes opciones:

FECHAS



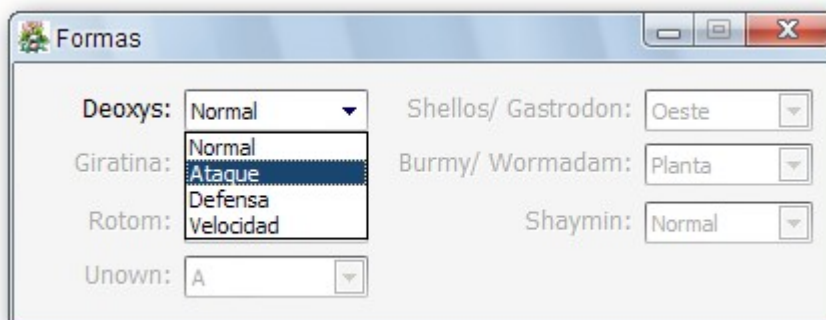
	Día:	Mes:	Año:
Encuentro:	0	0	2000
Obtención del huevo:	20	8	2008

Fecha de encuentro: fecha en que se capturó al pokémon.

Fecha de obtención del huevo: fecha en que se recibió del huevo.

Solo debe haber una fecha válida, que coincida con si el pokémon nació/es un huevo, o si se capturó.

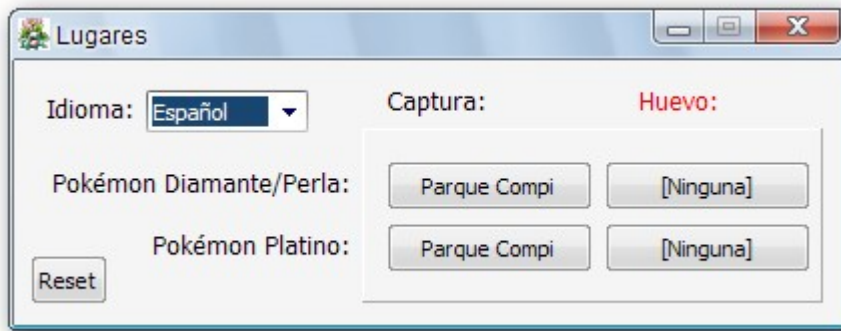
FORMAS



Deoxys:	Normal	Shellos/ Gastrodon:	Oeste
Giratina:	Normal Ataque Defensa Velocidad	Burmy/ Wormadam:	Planta
Rotom:	Velocidad	Shaymin:	Normal
Unown:	A		

Cuando el pokémon pueda tener formas alternativas, se activará la casilla correspondiente para permitir seleccionar cuál de ellas será el pokémon.

LUGARES



Idioma: idioma del juego en que se capturó al pokémon.

*Marca el idioma en rojo si no se ha seleccionado ninguno.

Captura: zona en que se capturó el pokémon.

Huevo: zona en que se recibió en huevo.

*Marca el huevo en rojo si el pokémon es o nació de un huevo pero no fue obtenido en Pareja Guardería o Ciudad Corazón.

Para los pokémon capturados en la edición Platino, el lugar de captura deberá ser el mismo en la parte de Perla/Diamante.

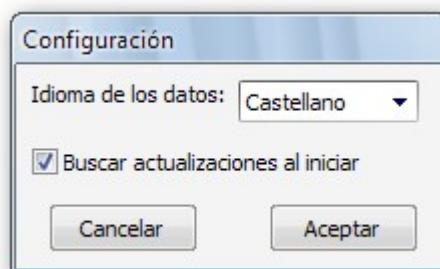
En caso de el pokémon sea original de las ediciones Perla/Diamante, los lugares de Platino deberán estar borrados.

Comprobar

Podrá comprobar la legalidad de su pokémon gracias al “Pokemon Legality Checker”, de Sabresite.

Configuración

En esta ventana podrás elegir las opciones del programa.



Idioma de los datos: selecciona el idioma de los datos internos que se mostrarán en las ventanas (nombres de objetos, movimientos, habilidades, tipos, etc.).

Los cambios se verán en el próximo inicio del programa.

Agradecimientos

Melkor: dueño y creador de la página web de www.pokexperto.net, de donde obtuve toda la información, que además me proporcionó todas las descripciones de los objetos en inglés.

Israel: me ha ayudado a recopilar 100 movimientos pokémon desinteresadamente. También me ayudó con este manual. Me ha apoyado en este proyecto desde que me conoció.

Dragolog: echó un cable cuando pudo. Redactó parte de los tutoriales que tiene incorporados el programa, y me facilitó la expresión del poder base y tipo de Poder Oculto.

Rubén: mi hermano, que ha estado conmigo siguiendo este proyecto desde el principio, repasando todos los datos que iba introduciendo (por ejemplo, en la Pokédex o los movimientos, que no se escriben solos).

CloudAsdf: que me facilitó todos los nombres de objetos en inglés.

VVC: que me dejó un listado completo de nombres de objetos y sus descripciones en castellano.

Ihhani: que me tradujo todas las zonas al castellano.

Luque: retocó la imagen principal del programa.

Y por último, gracias a todos los usuarios que encuentran utilidad a esta aplicación y que me escriben dándome ánimos para que continúe. Gracias.