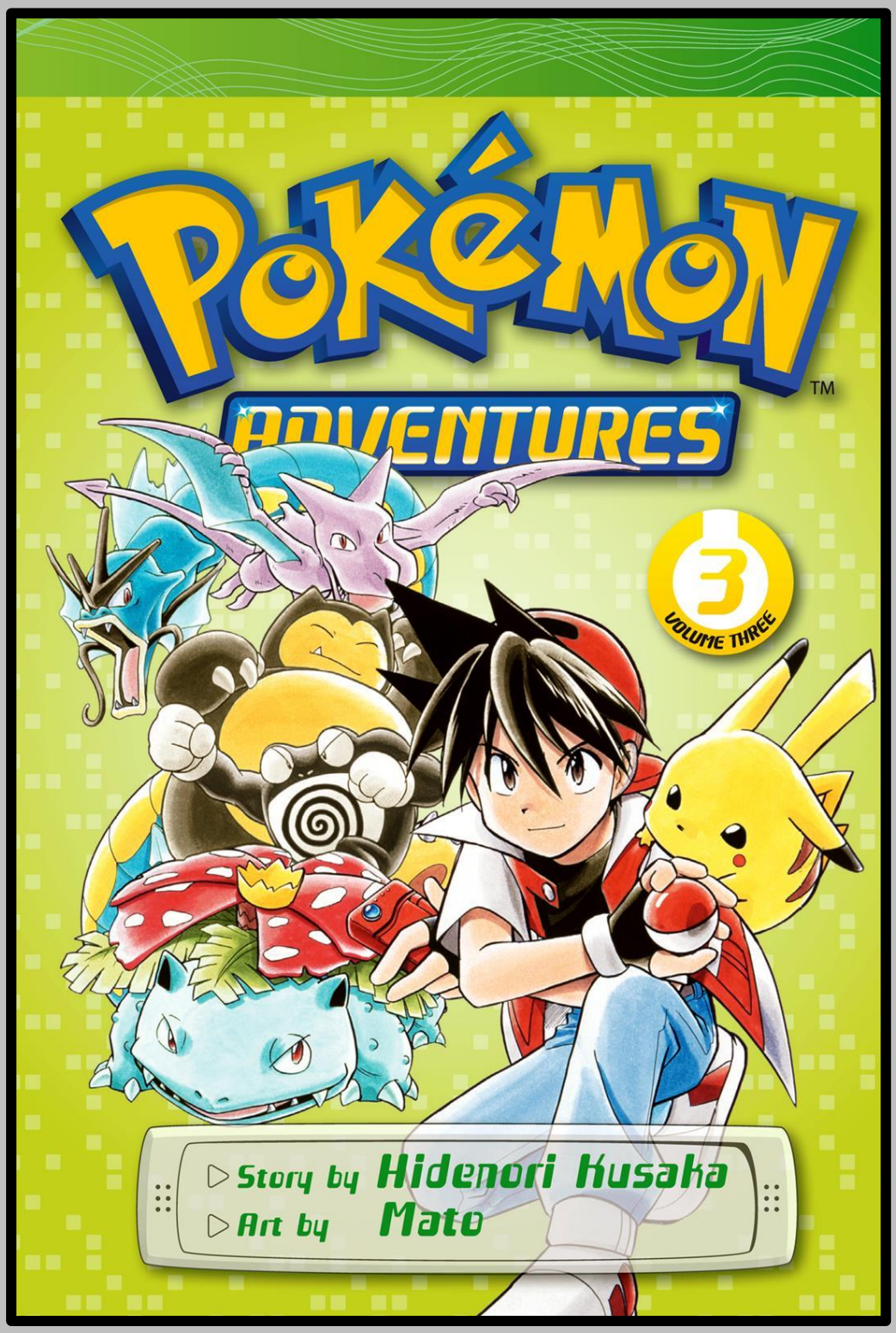


La estrategia de Red contra Green

Por: Clockman

Este es un análisis a la estrategia de Red de Pueblo Paleta contra Blue de Pueblo Paleta, en un combate por definir el Campeón de la Liga Pokémon de la región de Kanto. Los eventos analizados ocurren en el manga Pokémon Special, específicamente el arco «Red, Green & Blue», durante el capítulo 40 (su final): «Un Charizard… y un Campeón».

EL COMBATE.

Red inicia enviando a su Pokémon inicial, ahora Venusaur (tipo planta/veneno). Blue hace lo mismo, enviando a Charizard (tipo fuego/volador). Al estar en desventaja de tipos, Blue infiere que Red apostó a que él enviaría un Pokémon tipo agua, lo que le permitiría comenzar el combate con el pie derecho al ganar ventaja. Sin embargo, a pesar de empezar de forma indeseada, Red se adapta inmediatamente y junto a Venusaur esquiva el Giro Fuego de Charizard, provocando que Blue le ordene acercarse para atacar físicamente con Puño Fuego, un movimiento de contacto con mayor precisión. Al hacerlo, el Venusaur de Red contraataca con Polvo Veneno, una nube tóxica que, al estar a corta distancia, envenena gravemente al Charizard de Blue, sumiéndolo en un estado constante de pérdida de puntos de salud (HP) y logra sacarlo de concentración, permitiendo a Red seguir atacando con Hoja Navaja, dándole tiempo para sacar a Venusaur de la batalla haciéndolo regresar a su Poké Ball y, cuanto menos, igualando las condiciones.

Red esquivó el Giro Fuego con dos ideas en mente: la primera, evitar que su Venusaur reciba un daño crítico por un ataque al que es débil; y la segunda, para incitar a Blue a seguir atacando, esta vez físicamente, algo que Red aprovechó para responder con su contraofensiva. Red utilizó la arrogancia de Blue en su contra, tal como se implica al advertirle que no se confíe, pues entendió a gran velocidad que teniendo clara ventaja, Blue —quien ha perfilado como un joven demasiado confiado— no desperdiciaría la oportunidad para finiquitar el combate lo antes posible, y, movido por la rápida observación de que los ataques a distancia no surten efecto, intentaría un enfoque cercano que dio pie a la táctica de Red.

Así, Red sale de una situación de clara desventaja, dándole vuelta al inicio del combate con pie izquierdo consiguiendo ponerle una trampa al Charizard rival, una táctica de alto beneficio porque restringe el número de turnos que Charizard puede estar en el campo, ya que mientras continúe luchando seguirá perdiendo puntos de salud paulatinamente hasta debilitarse, así Blue perdiendo el combate. También, mientras Charizard se recompone, gana unos segundos vitales para atacar de nuevo como método de distracción, reduciendo ligeramente la salud de Charizard y ganando un pequeño lapso de tiempo que Red aprovecha para sacar a su Venusaur del campo de forma segura, nulificando su desventaja inicial e incluso invirtiendo la situación.

Red envía a su Snorlax (tipo normal) a combatir en lugar de Venusaur, sin embargo, Blue logra reaccionar a tiempo para lanzar su Poké Ball con Machamp (tipo pelea) hacia la batalla. Nuevamente Red está en desventaja, esta vez una más notoria porque Machamp tiene dos extremidades extra y, al ser un

Pokémon de tipo pelea caracterizado por su poderío físico, tiene todas las de ganar. Usando sus cuatro brazos, Machamp logra inmovilizar a Snorlax y empieza a ganar terreno, haciéndolo retroceder, hasta que lo levanta en sus brazos y lo hace girar cada vez más rápido. La rotación termina por marear a Snorlax, quien finalmente es estampado contra el piso de la arena, rompiéndola y creando un pedazo bastante grande a las espaldas del Pokémon. Es entonces que Red le ordena usar Fortaleza, un movimiento que aumenta la resistencia física de Snorlax, haciendo su cuerpo «tan duro como la roca». Blue responde ordenando a Machamp usar Golpe Karate, un movimiento físico que, de tocar a Snorlax, habría lesionado el brazo de Machamp, siendo una preocupación menos para Red y lo que hubiera emparejado la justa. No obstante, Blue había previsto esta táctica de Red, y en respuesta ordenó a su Machamp usar Golpe Karate en el trozo levantado de la arena de batalla que estaba a espaldas del Pokémon rival, usando el enorme fragmento como palanca para sacarlo volando por los aires: el reglamento dicta que si Snorlax toca el suelo fuera de la arena, entonces sería descalificado por salirse de los límites. Es por eso que todos creen que Red ha perdido, pero esto era otra astuta trampa del entrenador: él usó Fortaleza no para que Machamp se lastimara el brazo, sino porque anticipó la previsión de Blue, y, sabiendo que querría enviar a Snorlax fuera de la arena, le permitió usar el trozo levantado como palanca para darle gran altura a Snorlax, que en caída libre de regreso, usó su enorme peso y fuerza para ejecutar Doble Filo, un movimiento cuyo enorme poder acrecentó la velocidad con la que Snorlax golpeó a Machamp al caer al suelo, dejándolo al tercio de sus PS totales y casi inconsciente.

Red habla con su Snorlax y explica que, si bien no podría haber ganado la contienda física contra Machamp por sus cuatro brazos, nadie esperaba un ataque aéreo por su parte, debido a su volumen, masa y complexión. Fue por eso que sacó el máximo provecho de la salud de la que goza para que resistiera un par de golpes, y luego engañó a Blue con múltiples capas: inicialmente, Blue fue orillado a golpear el pedazo de la arena porque Red blindó a Snorlax con Fortaleza, lo que protegió su estrategia al impedir que Blue le diera el golpe de gracia a su Pokémon con ese Golpe Karate y forzó a Blue a utilizar su Machamp de otra forma que no fueran los ataques físicos directos. Esto quiere decir que Red negó la mayor fortaleza de Machamp al endurecer su Snorlax, superficialmente transmitiendo la idea de que está tomando un enfoque meramente defensivo con el fin de no perder, incitando indirectamente a Blue a emplear el único otro método válido de victoria en este contexto: expulsar al Pokémon rival del campo de batalla. Ya que el Snorlax de Red estaba tendido en el suelo, sin ponerse en pie, Blue observa que tiene la oportunidad perfecta para hacerlo; y es natural pensar que, por el estado de Snorlax, Red no está buscando alternativas de contraataque sino intentando aguantar, lo que sumado a la impredecibilidad de su acción, refuerza el engaño hacia Blue, llevándolo a creer que todo salió según su plan, e ignorar la posibilidad de que saliera de acuerdo al plan de Red. Por otro lado, no debemos olvidar que Blue ya habría comprobado lo eficaz que había resultado levantar a Snorlax en el aire, permitiéndole superar el complicado duelo físico en tierra para asestar el golpe que, creía, le había ganado la partida. Obviamente, Blue intenta repetir lo que ya funcionó, sacando a Snorlax de su entorno, que es el suelo, sin saber que es Red quien gana el enfrentamiento al realizar este movimiento.

A su vez, Red usa en su favor el hecho de que fue muy difícil para Machamp levantar a Snorlax del piso de la arena, así que lógicamente sería más sencillo sacarlo fuera usando palanca con el trozo que ya se había roto. Red hace uso magistral no solo de la psicología del oponente, sino del escenario y el historial para convencer completamente a Blue del curso de acción a seguir, el de su propia estrategia, con tácticas multifuncionales y con una estructura sólida, así como una ejecución prolija. Importante es hacer mención de que durante toda esta lucha entre Snorlax y Machamp, Red actúa como si estuviera estresado e incluso desolado por estar «perdiendo», fingiendo emociones que no siente con el fin de darle más seguridad a Blue sobre sus decisiones. Vemos que Red extiende su estrategia no solo al combate Pokémon, sino también a una batalla mental de los entrenadores rivales; un recurso que emplea una y otra vez a lo largo del combate. Por último, me gustaría recalcar que Red adaptó su estrategia perfectamente ante otra situación muy adversa, pues originalmente mandar a Snorlax a pelear tenía el objetivo de debilitar a Charizard, y al salir Machamp a pelear —un Pokémon con claras ventajas sobre él, como sus brazos y su tipo— inmediatamente supo cómo contrarrestarlo.

Blue decide hacer regresar a Machamp a su Poké Ball y envía a Ninetales, el Pokémon tipo fuego. Red, por su parte, trata de sacar más provecho de Snorlax, pero rápidamente nota que está muy por debajo de su máximo rendimiento, así que lo regresa a su Poké Ball. Es entonces que todos se quedan a la expectativa de cómo piensa contestar Red, quien, pensativo, solo observa su Pokédex. Hace esto para analizar al Ninetales de Blue, adquiriendo el conocimiento necesario para ejecutar la última parte de su brillante estrategia. Red finalmente toma una Poké Ball en su mano y espera, ya que sabe, Blue atacará con un movimiento de tipo Fuego, y sabe que Blue también es consciente de esto, por lo que Blue estaba esperando que Red enviara a Aerodactyl o a Gyarados, un par de Pokémon fuertes, grandes y resistentes a las llamas. Sin embargo, cuando a Blue se le acaba la paciencia y toma la iniciativa, atacando con un movimiento de tipo fuego, Red manda al combate su Poliwrath (tipo agua/pelea), que se escabulle entre las flamas haciendo pensar a Blue que Red lo envía porque al ser un objetivo más pequeño, es más seguro. Así, Blue vuelve a atacar, esta vez con el movimiento Llamarada, que ignora el tamaño del Pokémon al rodearlo a él en una flor de fuego que previene que el entrenador mismo se mueva y, simultáneamente, arroja al Pokémon en el aire con una fuerte corriente de calor. Con esta táctica, Blue consigue contrarrestar el ataque de agua de Poliwrath, vaporizándolo, y, causando que Poliwrath se estrelle contra el techo. Luego Red envía a Pikachu (tipo eléctrico) al ataque, pero este es víctima de Llamarada y también es aplastado por la corriente de aire caliente contra el techo, junto a Poliwrath, posteriormente cayendo los dos al suelo. Con los dos Pokémon fuera y el escenario en llamas, Blue regresa a Ninetales y envía a Charizard otra vez, «para seguir los ataques de fuego», a lo que Red rápidamente le dice que si volverá con Charizard, él hará lo mismo con Venusaur, mandándolo de regreso al combate. En el sitio nadie comprende qué busca lograr, si su Venusaur está en desventaja obvia —ahora más que antes, al ser rodeado por fuego— y su primer uso fue un desastre. Blue, que conoce a Red desde hace bastante, ve lo que hace Red y entiende que él quiere finalizar el torneo con un combate entre los dos Pokémon que el profesor Oak (abuelo de Blue) les dio inicialmente en su aventura, así que llega a la conclusión de que Red se está dejando llevar por sentimentalismos sobre la victoria. Queriendo terminar la batalla, Blue ordena a Charizard atacar, pero Red se le adelanta y

ata a Charizard mientras está volando con el movimiento Látigo Cepa de Venusaur. Es entonces que Blue nota la incoherencia del campo: hay una gran nube lluviosa que acaba de formarse dentro del edificio de la Liga Pokémon, pero, tal como acota Green, no es solo una nube lluviosa cualquiera, sino una tormenta de truenos. Ahí se destapa la estrategia de Red:, La idea siempre fue que las gotitas de agua de Poliwrath, al evaporarse y mantenerse en el techo por la Llamarada de Ninetales, se condensara en una nube; que también fue cargada con relámpagos por la energía eléctrica de Pikachu cuando este fue arrojado al techo por el mismo ataque. Red no sería tan estúpido para pensar que el Látigo Cepa funcionaría contra Charizard para dañarlo, pero al acumularse suficiente la energía eléctrica en la tormenta, golpearía la vid que funciona como pararrayos, con Charizard en el aire para recibir la potente descarga. Siendo la electricidad una de sus mayores debilidades y al ya haber sido mermado por el Polvo Veneno de Venusaur, Charizard cae al suelo con una gran explosión, llenando todo el campo con el vapor de las nubes. Tal como relata el comentarista, parece que el ganador final ha sido Blue, pero cuando la niebla se dispersa, finalmente se revela quién sigue de pie, y que el auténtico campeón de la Liga Pokémon… ¡Es Red! El Charizard de Blue había sido debilitado por el brutal ataque recibido, coronando a Red como el nuevo Campeón de Kanto a la espera de la ceremonia de premios.

Ahora, esta parte de la estrategia es sin dudas la más compleja y planificada por Red. Iniciemos por el principio: Red abre su Pokédex y la lee rápidamente con atención, lo que le sirve porque, al ser una enciclopedia Pokémon con los datos de Ninetales registrados, puede saber qué movimientos tiene aprendidos, lo que lo pone en una situación ventajosa sobre Blue, al conocer el arsenal de su rival. Con la misma idea mantiene oculto a Poliwrath, porque Blue sabe que él sabe que Blue piensa atacar con fuego, así que, sabiendo eso, Blue piensa que Red intentará adelantarse con un Pokémon grande que pueda resistir efectivamente, como son Aerodactyl o Gyarados, dos opciones en el equipo de Red. Siguiendo su esquema, Red mantiene oculto estratégicamente que piensa enviar a Poliwrath, una táctica que le permite provocar a Blue y que este, intentando anticipar a Red, tome la iniciativa atacando con un movimiento de fuego que sirve contra objetivos de gran tamaño, como esperaba que fuera el caso. Blue esperaba forzar a Red a moverse, pero en realidad era Red el que manipulaba a Blue para hacerlo, enviando finalmente a Poliwrath una vez que leyó su proceso de pensamiento en varios niveles. Blue, siguiendo su línea de razonamiento anterior, entiende que Red sacó a Poliwrath al campo de batalla por su tamaño pequeño, lo que le permite no recibir daño al colarse entre el ataque de Ninetales; algo equivocado, pero es justamente lo que Red quiere hacer pensar a Blue: él realmente está apostando sobre la marcha, sino que tiene la mirada puesta en el largo plazo del combate, y en eso basa su juego. Esta elección de Red, a su vez, tiene el objetivo de llevar a Blue a emplear un ataque que sirva contra objetivos de menor dimensión corporal, siendo su mejor alternativa Llamarada, un ataque poderoso que además se beneficia del STAB de Ninetales. Nótese que Red en todo momento basa su estrategia en la mejor elección táctica de Blue en su situación, lo que le brinda a su esquema una protección extra, ya que Blue no tiene razones para elegir movimientos que no sean los mejores, los cuales son previstos en todo momento por Red. Usar Llamarada contra Poliwrath es, entonces, algo con lo que Red contaba, y por eso naturalmente le había ordenado usar un movimiento de tipo agua, que Blue asume, tenía el objetivo simplemente de hacerle daño a Ninetales por su ventaja elemental, lo

que otra vez oculta la verdadera función de la táctica de Red bajo una máscara de respuesta contextual. Tras estrellarse contra el techo y caer, Red envía a Pikachu, quien antes de ser capaz de hacer nada, también es arrojado al techo por la Llamarada de Ninetales. Red actúa como si sus movimientos fueran desesperados por descubrir una forma de superar al ataque rival, lo que Blue nota y fortalece el engaño general, la idea de que Red no tiene un plan que está ejecutando en secreto. Por eso Blue le dice que no funcionará, «será lo mismo sin importar lo que intente». Es cuando Blue, satisfecho con el desempeño de su Ninetales al igualar el marcador, lo regresa a su Poké Ball y aprovecha la ventaja de que la arena de batalla está ardiendo para enviar a su Pokémon con más potencia de fuego: Charizard. Una elección congruente, porque aún estando envenenado, sigue siendo el inicial de Blue, y por ende, su abanderado, además de tener un aumento brutal por el campo incendiado en el que se encuentran. Debemos recordar que el plan de Red consistía en utilizar las lianas de Venusaur como pararrayos para atrapar y noquear a Charizard, quien aún no entraba al campo de batalla, lo que hace explícito que desde el momento en que envió a Poliwrath, Red, haciendo gala de su prospectiva, ya había predicho que esto pasaría: nada obliga a Blue a enviar a Charizard, pero Red era plenamente consciente de que lo haría al inferir que, llegada esta situación, Blue se decantaría por un cambio que refresque su estrategia, en lugar de simplemente spamear el mismo movimiento antes de que, quizás, Red descubriera cómo contrarrestarlo. Probablemente también para darle un respiro a Ninetales, Blue decidió retirarlo del combate. La sola idea de prever cada evento hasta este punto resulta algo difícil de creer para cualquiera, ya que básicamente significaría que Red está completamente dentro de la psique de Blue; reforzando su estrategia aún más al despistar a Blue llenándolo con falsas premisas de control mientras Red está diez pasos por delante de él, tirando de sus hilos. Así mismo, claramente, la imprevisibilidad de la estrategia de Red es otra capa de blindaje a su esquema, porque en la superficie, simula ser una maniobra extremadamente peligrosa permitir que dos de los Pokémon en tu equipo pierdan tanta salud, al verse los beneficios de perjudicarlos en el final de la batalla y siendo invisible en un comienzo.

Luego Red manda al combate a la insignia de su equipo, Venusaur. Declara que si Blue saca a Charizard, él regresa a Venusaur, implicando que hay una relación entre la elección de Blue y la de Red. Así, induce nuevamente a Blue a tratar de descubrir qué tiene en mente al hacer eso, porque es claro que no tiene sentido, como Venusaur, enfrentar un Charizard dentro de un horno encendido (figurativamente). Red conoce bien el perfil que Blue tiene sobre él, y sabe que Blue lo subestima porque, a diferencia de sí mismo —Blue está muy orgulloso de su racionalidad—, Red siempre le ha parecido un chico emocional, que se deja llevar por sus sentimientos. El pragmatismo de Blue es su derrota, y Red lo sabe, así que lo aprovecha al manipularlo emocionalmente para que se confíe de sus propias inferencias y ni siquiera las cuestione, otra vez blindando el esquema general al impedir que Blue entre en un análisis metacognitivo que posiblemente de pie a abducir toda la estrategia de Red. Cuando Venusaur atrapa a Charizard con su Látigo cepa, Blue no ha notado la nube que acaba de formarse sobre la arena, por lo que es imposible que entienda el truco de Red sino hasta que es demasiado tarde y no tiene tiempo para reaccionar. Abro un paréntesis para agregar, no olvidemos que, para que la estrategia funcionara, Red tuvo que cronometrar mentalmente el tiempo que tardaría la tormenta eléctrica en formarse dentro del edificio, lo que aumenta enormemente la alineación de eventos y la da sinergia a su esquema al operar en múltiples

planos a la vez. Por demás, como la tormenta eléctrica condensó segundos antes de que Venusaur atara a Charizard en el aire, era un fenómeno climático imperceptible para todos, haciendo completamente invisible el plan de Red hasta el último segundo, lo que incrementa notablemente su estructura.

Para ultimar el análisis, debería explicar la física tras la táctica final de Red para coronarse campeón de Kanto, junto con un posible par de «contingencias».

Es de conocimiento general cómo y por qué caen los rayos sobre ciertas cosas, pero lo explicaré de forma sencilla para retratar la efectividad del ardid de Red: las nubes poseen carga negativa (-), mientras que el suelo acumula carga positiva (+). Cuando la diferencia de potencial entre ambos es enorme, el aire se ioniza creando algo llamado «líder escalonado», un canal conductor que permite a la electricidad del rayo desplazarse y bajar desde la nube en zigzag. Los objetos de gran altura emiten un «líder ascendente» hacia arriba, y donde primero se encuentran ambos líderes, es donde el rayo cae al ser la ruta más directa hacia la tierra.
Cuando Charizard vuela, sus líderes ascendentes están más cerca de las nubes y por ende se convierte en un objetivo potencial; pero al no tener conexión a tierra, su carga positiva se aísla. Para que le caiga un rayo, el líder escalonado (el canal conductor) tendría que cruzarse justo con él, lo que es estadísticamente improbable. Sucede caso similar con los aviones, que en ocasiones son impactados por rayos pero, al no conducir la corriente a tierra, esta rebota o se redistribuye, sin el avión sufrir ningún daño. El Látigo cepa de Venusaur tiene la función de garantizar el impacto del rayo sobre Charizard, porque la liana convierte al Pokémon en una autopista fácil para el líder escalonado (-), que encuentra su punto óptimo para cerrar el circuito con el líder ascendente (+) que se dispara a través de la liana de Venusaur, posicionado desde el suelo. Así, Red protege perfectamente su estrategia al formar un pararrayos eficiente con Charizard como su punta, provocando que todo el rayo «elija» forzosamente ese camino porque es la ruta de menor impedancia (conductividad) hacia la tierra, donde está Venusaur. Red no apostó al azar, sino que hizo de su victoria un 100%.
Pero, si Venusaur no lo atara con su Látigo cepa y le cayera el rayo, ¿Charizard habría salido ileso, como los aviones que no sufren daños? La respuesta es que no. La diferencia principal reside en que los aviones no solo no se averían por no contactar tierra, ellos funcionan como jaulas de Faraday. Esto significa que al ser una carcasa metálica hueca, el efecto piel del fuselaje evita que la electricidad pase al interior, sino que se desliza por el exterior y continúa su viaje saliendo por cualquier punta, como por ejemplo, un ala. Charizard es un ser biológico que no produce este efecto, de manera que si por casualidad el rayo lo golpeara, sufriría el mismo destino.

Naturalmente, podríamos pensar que de fallar esto, Red habría perdido al quedarse sin opciones, sin embargo nada más lejos de la realidad, pues esta táctica también hubiese servido como un seguro en otras condiciones. Analicemos 3 escenarios principales:

1. Si Blue no enviara a Charizard, la nube se formaría y este se daría cuenta. Ahora el Charizard de Blue quedaría en cierta parte imposibilitado, ya que, si bien es estadísticamente poco probable, sigue siendo posible que un rayo le caiga a Charizard si este alza vuelo, lo que inmediatamente lo dejaría K.O. y

Blue perdería el combate. Esto, por supuesto, ignorando que Red haría todo en su poder para cerrar el circuito, lo que dificulta más su situación. Siendo un riesgo absoluto que no vale la pena correr, Charizard estaría obligado a pelear desde el suelo, perdiendo la mayor parte de su agilidad y su ventaja aérea, lo que de proseguir la batalla aumenta las chances de Red de debilitarlo con su Gyarados o Aerodactyl.
2. Si Charizard resistiera, observamos al final del combate que el Poliwrath y el Pikachu de Red siguen de pie y listos para pelear, por lo que podemos afirmar que estuvieron actuando, simulando ser casi noqueados por la Llamarada de Ninetales, pero todavía tenían pelea para dar. En caso de que hiciera falta, Red todavía contaba con ellos —incluso con Venusaur, casi intacto— mientras que el Charizard rival apenas podría sostenerse solo.
3. Si pasara cualquier imprevisto, algo difícil por cómo Red orquestó la trayectoria del combate, siempre podría improvisar adaptando su esquema, que es altamente flexible por aún contar con otros dos Pokémon, al igual que Blue; cuanto menos igualando la situación con un «empate numérico».

CATEGORÍAS QUE MEJORA:

- Inteligencia general (Razonamiento fluido).
- Inteligencia emocional (Comprensión emocional).
- Cociente de adversidad (Control, propiedad).
- Pensamiento (Vertical, lateral, holístico, analítico).
- Razonamiento (Inductivo).
- Manipulación (Indirecta, lógica, emocional).
- Engaño (Habilidades de actuación, dirección errónea).
- Esquematización (Eficacia, estructura, integración, versatilidad, adaptabilidad).
- Tácticas (Eficiencia, efectividad, complejidad, fortaleza).
- Prospectiva (Alcance, granularidad, precisión temporal).
- Psicología (teoría de la mente cognitiva, teoría de la mente afectiva).

Al final, Red había previsto casi todos los movimientos de Blue y había planeado meticulosamente en consecuencia. Sus intrincadas coberturas ponen a salvo su estrategia en cada paso dado, y todas las tácticas se ejecutan con maestría para contribuir al esquema general. Las ideas centrales de cada enfrentamiento son sumamente creativas, hallando soluciones eficaces a todas las situaciones desfavorables en las que Blue, su mejor oponente y también muy inteligente, lo ponía; demostrando gran versatilidad con tácticas de múltiples propósitos y que Red formuló en segundos, bajo gran presión mental por estar en juego el lograr o no alcanzar su meta final. Eso es todo amigos, espero el documento haya sido de su agrado. Hasta la próxima.