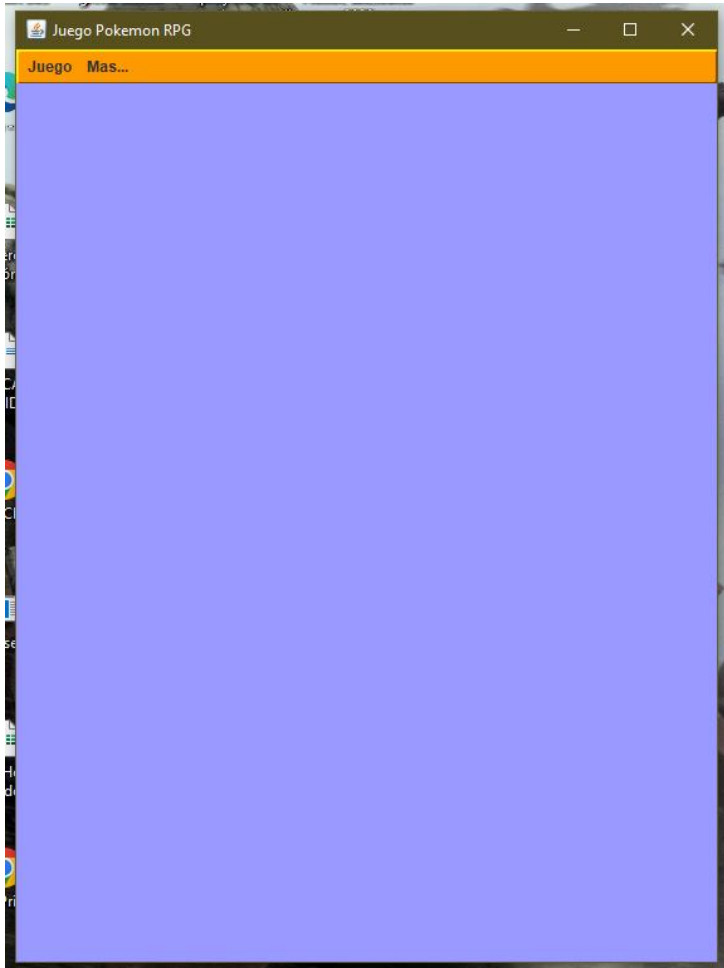


## Proyecto 2 IPC 1 Segundo Semestre 2023

### Manual de Usuario del Juego de Pokémon Estilo RPG

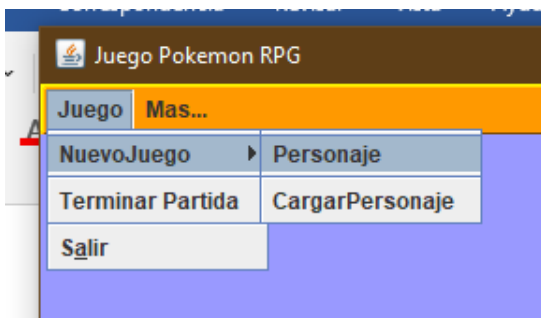
#### INICIO

Al ejecutar el jar se presenta la siguiente ventana.

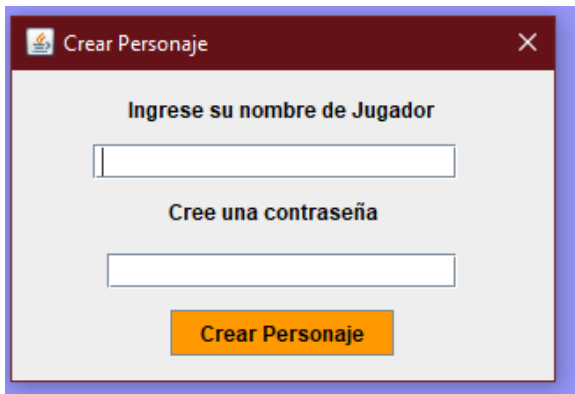


#### CREACIÓN DE PERSONAJE

Para crear un personaje se debe de dar clic en el botón de la esquina superior izquierda  
Juego / Personaje

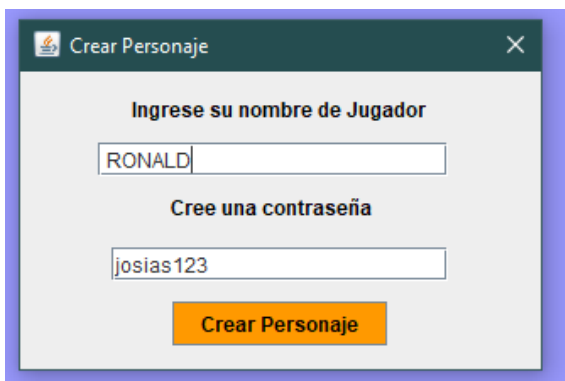


Al dar click en Personaje se abre la siguiente ventana “Crear Personaje”



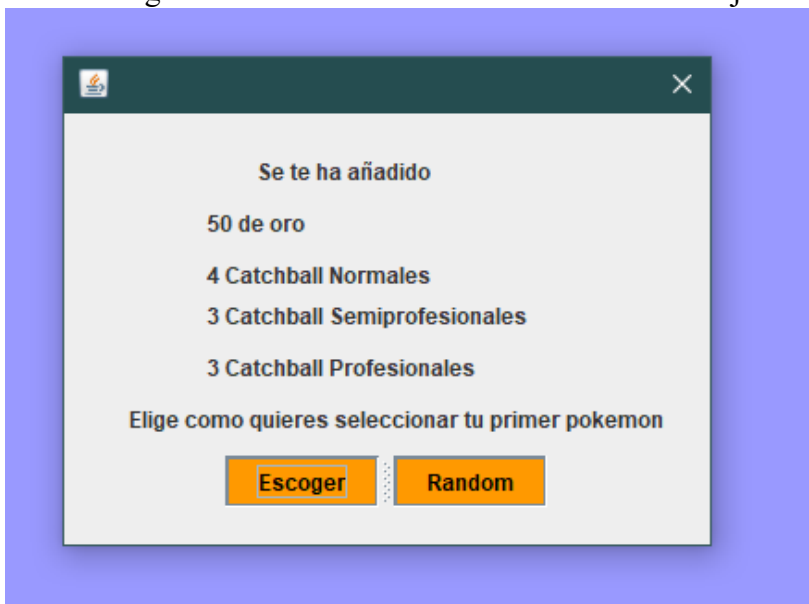
The screenshot shows a window titled "Crear Personaje" with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there are two input fields. The first field is labeled "Ingrese su nombre de Jugador" and is currently empty. The second field is labeled "Cree una contraseña" and is also empty. Below the second field is an orange button labeled "Crear Personaje".

Donde el usuario deberá de ingresar un nombre para su personaje en el juego y una contraseña para guardar sus progresos en el juego.



The screenshot shows the same "Crear Personaje" window. The first input field now contains the text "RONALD" and the second input field contains the text "josias123". The orange "Crear Personaje" button remains at the bottom.

Una vez ingresado los datos se da clic en “Crear Personaje”.

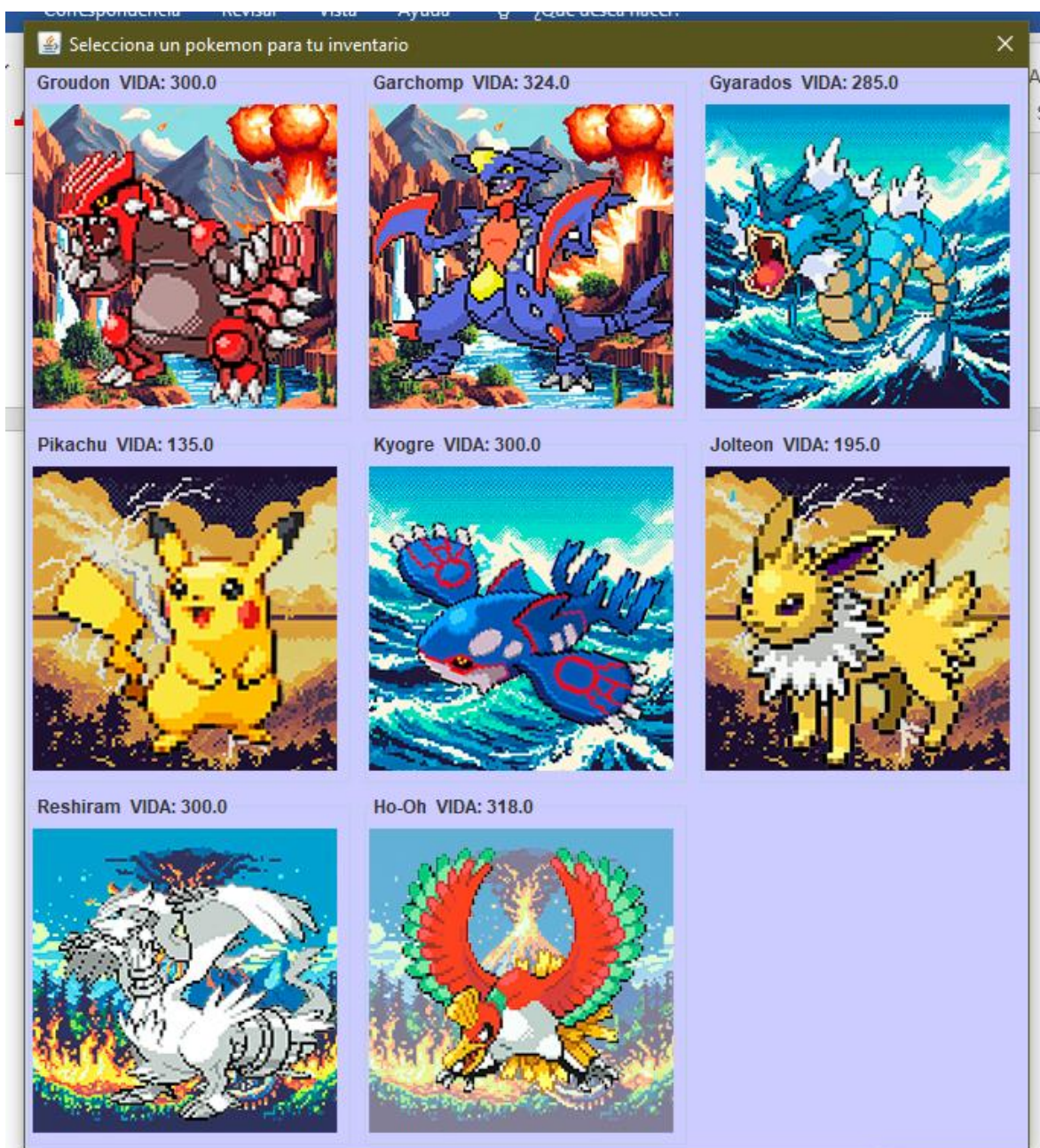


The screenshot shows a new window with a dark header bar and a close button (X) in the top right corner. The main content area is light gray and contains the following text: "Se te ha añadido", "50 de oro", "4 Catchball Normales", "3 Catchball Semiprofesionales", "3 Catchball Profesionales", and "Elige como quieres seleccionar tu primer pokemon". At the bottom, there are two orange buttons: "Escoger" and "Random".

Entonces aparece una nueva pestaña que muestra los objetos con los que iniciará el juego, y deberá de escoger una forma para seleccionar su primer Pokémon, habiendo dos opciones.

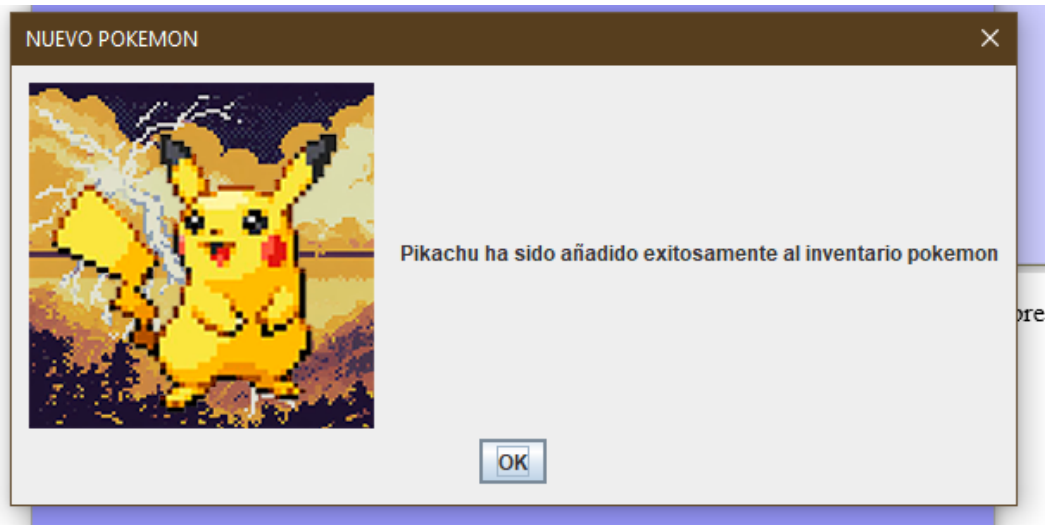
## ESCOGER

En esta opción permite escoger un pokémon entre la colección de pokémones disponibles en el juego.



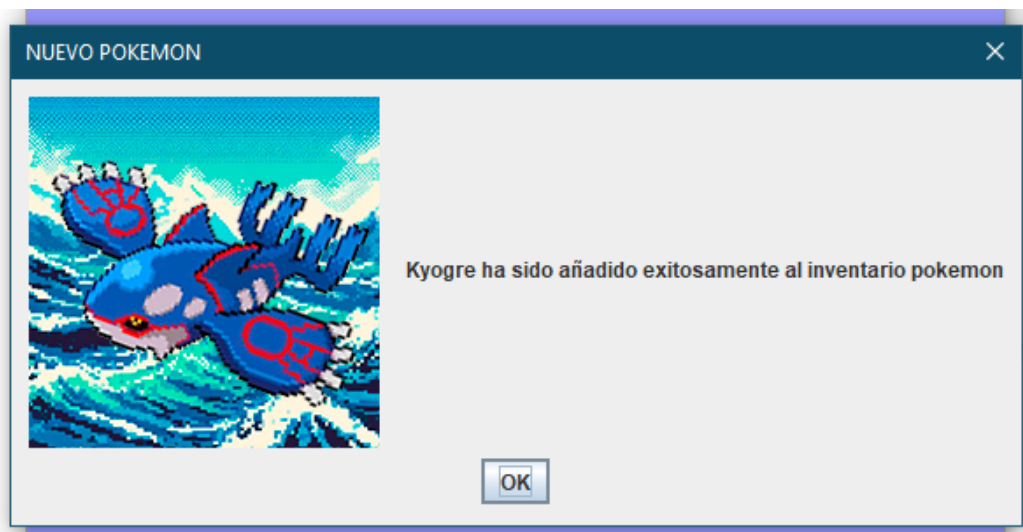
Para escoger a un Pokémon en este modo simplemente se debe de presionar sobre el Pokémon que se quiera escoger.

Al seleccionar al Pokémon se mostrará una ventana que mostrará el nuevo Pokémon del jugador



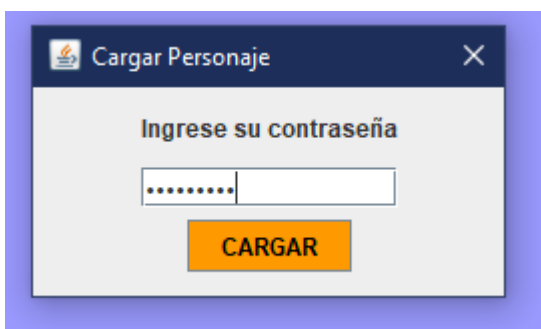
## RANDOM

Si se elige la opción para seleccionar el primer Pokémon “random” se elige aleatoriamente el primer Pokémon del jugador y se muestra en una ventana el nuevo Pokémon del jugador.



## CARGAR PERSONAJE

Esta opción se encuentra en el menú Juego / Cargar Personaje, al dar click en la opción se abre una ventana donde se puede colocar la contraseña de un juego guardado anteriormente y cargar el progreso guardado con ese jugador.



Al cargar la partida guardada, esta inicia en el mapa principal Modo Historia



## MODO HISTORIA

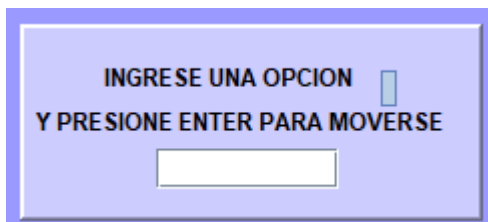
Después de seleccionar el primer Pokémon del jugador se mostrará en la ventana principal el mapa del modo historia.



## MAPA

### MOVIMIENTO EN LOS MAPAS

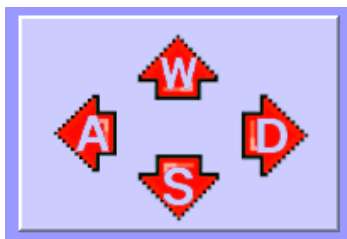
Para desplazarse en este mapa se debe ingresar en el siguiente panel, una de las cuatro opciones: W para subir, S para bajar, A para ir hacia la izquierda, D para ir hacia la derecha, y posteriormente presionar ENTER para desplazarse.



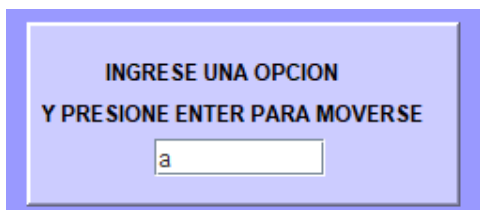
INGRESE UNA OPCION

Y PRESIONE ENTER PARA MOVERSE

En la ventana del juego también se muestra un panel con imágenes que muestran las opciones para moverse dentro del tablero.

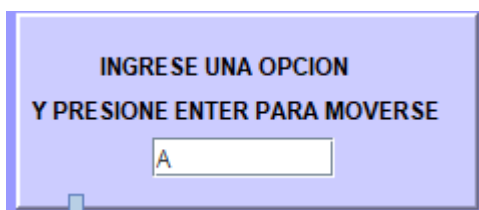


En el panel del movimiento se pueden ingresar tanto las letras en mayúsculas como en minúsculas, y se obtendrá el mismo resultado de cualquiera de las dos formas.



INGRESE UNA OPCION

Y PRESIONE ENTER PARA MOVERSE



INGRESE UNA OPCION

Y PRESIONE ENTER PARA MOVERSE

## CASILLAS PRINCIPALES

### CESPED



Sobre estas casillas el jugador puede caminar libremente.

### AGUA

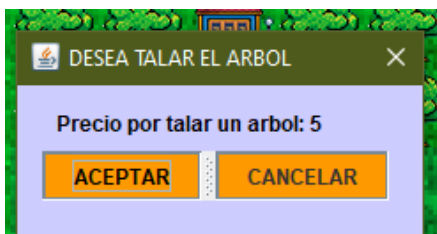


No se puede desplazar sobre estas casillas si lo intenta el jugador permanecerá en la posición en la que se encuentra.

### ÁRBOL



si se intenta mover hacia un árbol aparecerá una ventana que le permitirá talar el árbol por un precio de 5 monedas de oro.



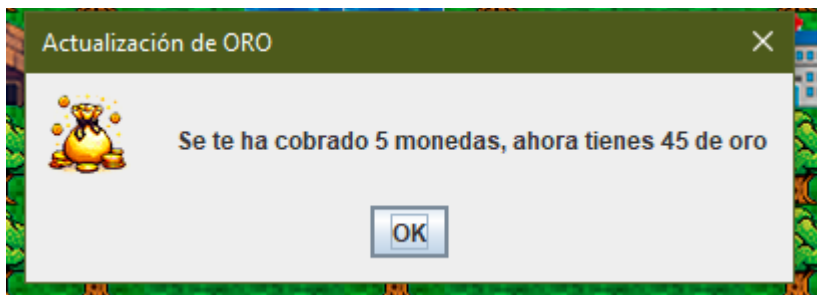
Si se acepta pagar el precio por la tala, se realiza la paga la y la casilla queda despejada. De lo contrario la casilla permanece igual.

Ejemplo del cambio de la casilla aceptando talar el árbol.





Se realiza el cobro por la tala



Se despeja la casilla donde se taló el árbol.



## EDIFICIOS EN EL MAPA MODO HISTORIA

El juego cuenta con 5 edificios, para ingresar a cada una de ellos se debe de posicionar al jugador sobre los edificios.

### PUERTA

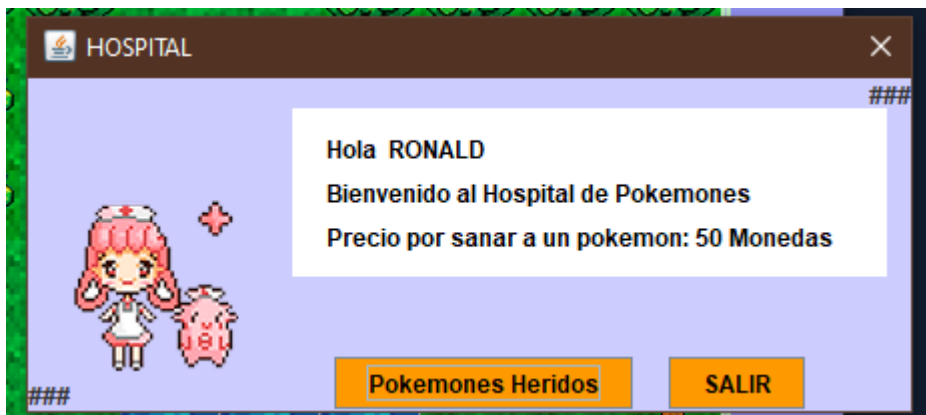


Al ingresar a la puerta se genera un mapa un mapa aleatorio, donde el jugador iniciará en una posición al azar y al explorarlo podrá participar en batallas Pokémon, el mapa y su funcionamiento se detallará más adelante.

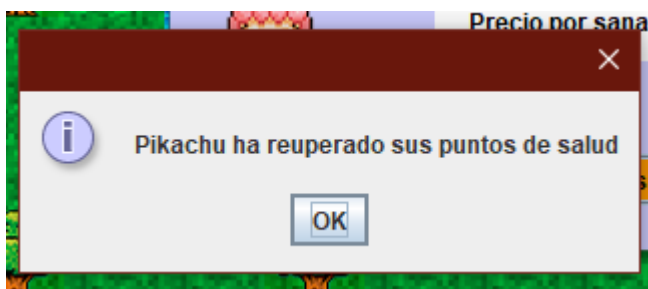
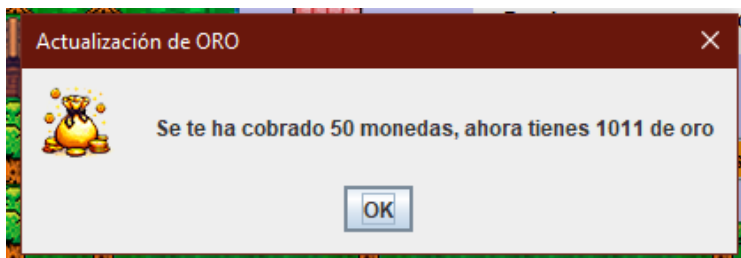
### HOSPITAL



En el hospital el jugador podrá escoger entre sus pokémones heridos uno para sanarlo por un precio de 50 monedas de oro, en la siguiente ventana.

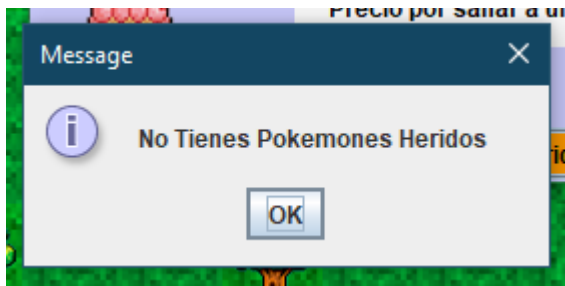


Al presionar sobre pokemones heridos se abrirá una ventana donde se podrá escoger un Pokémon para sanarlo.



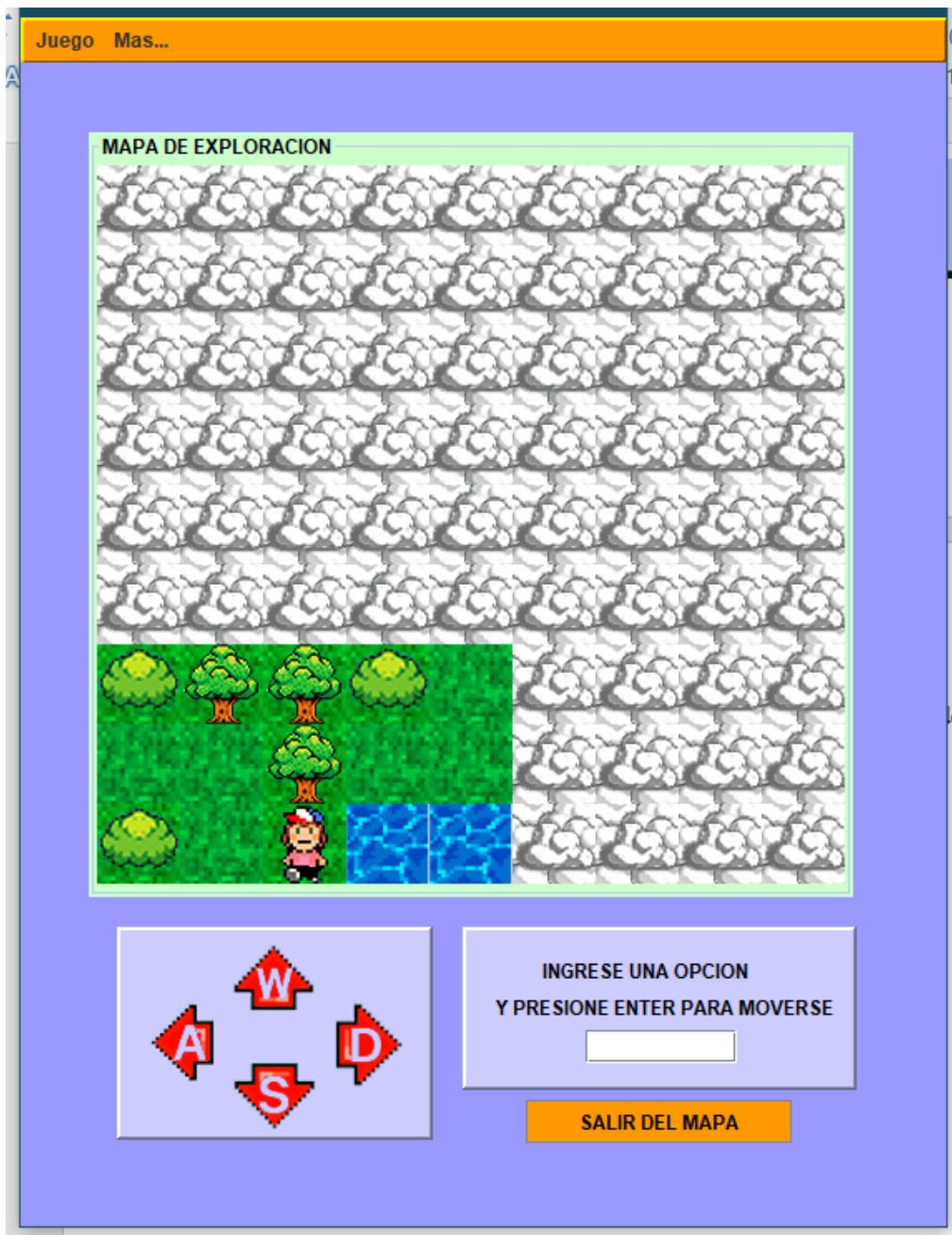
En la ventana se muestra el pokemon y su vida, para seleccionar a un pokemon simplemente se da click sobre él, después se realiza el cobro y el pokemon recupera sus puntos de salud.

Si no tiene pokemones heridos el juego le avisará.



## MAPA DE EXPLORACIÓN

Es el mapa que se genera de forma aleatoria al momento de ingresar a la puerta el mapa cuenta con un rango de visión de 5x 5 casillas, al ir avanzando en el mapa el jugador se puede encontrar con dos diferentes casillas aparte de las ya mencionadas. Para salir de este mapa y regresar al mapa principal se cuenta con un botón llamado “salir” con el que el jugador puede regresar al mapa de modo historia.



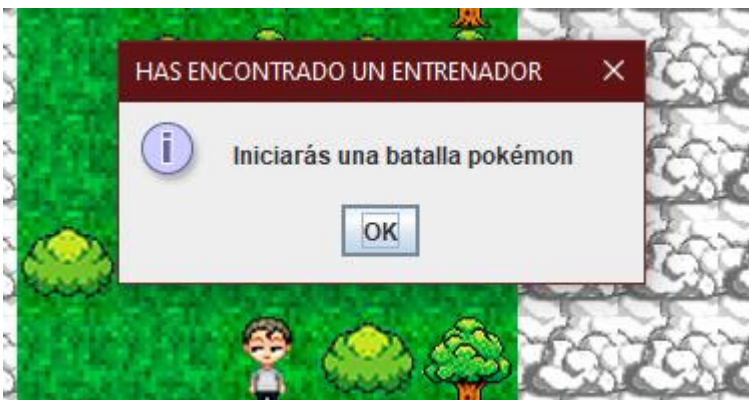
## CASILLAS DEL MAPA ALEATORIO DE EXPLORACIÓN

Además de las casillas ya mencionadas de agua y árbol, en este mapa se generan.

### ENTRENADORES



Cuando el jugador se posiciona en a la par de un entrenador, este iniciará una batalla Pokémon.



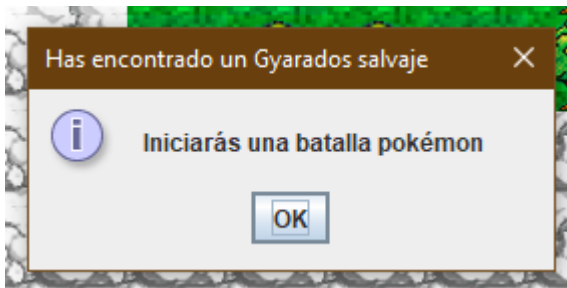


## HIERBA ALTA



El jugador se puede mover a través de la hierba alta, con la posibilidad de encontrar un pokemon salvaje en la hierba alta, el encuentro con un Pokémon salvaje inicia una batalla Pokémon donde el jugador puede usar catchballs para intentar atrapar al Pokémon.

Al encontrar un Pokémon salvaje se muestra la siguiente ventana donde se menciona el tipo de pokemon salvaje encontrado.



## CASINO

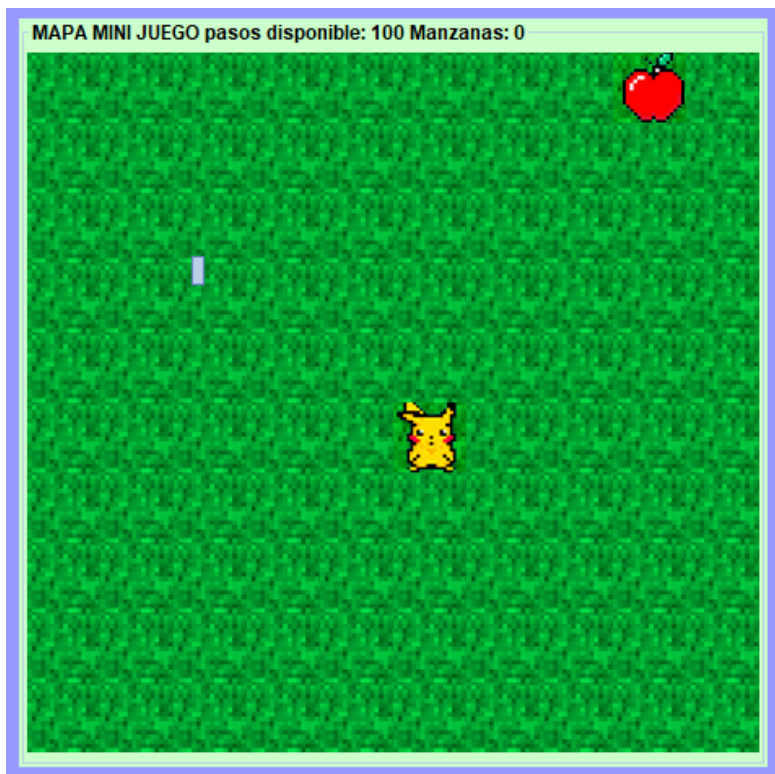


Al entrar al casino, se desplegará una ventana donde el jugador podrá uno de los tres niveles del mini juego Catch the Apple del juego, de esta manera el jugador puede ganar dinero jugando.

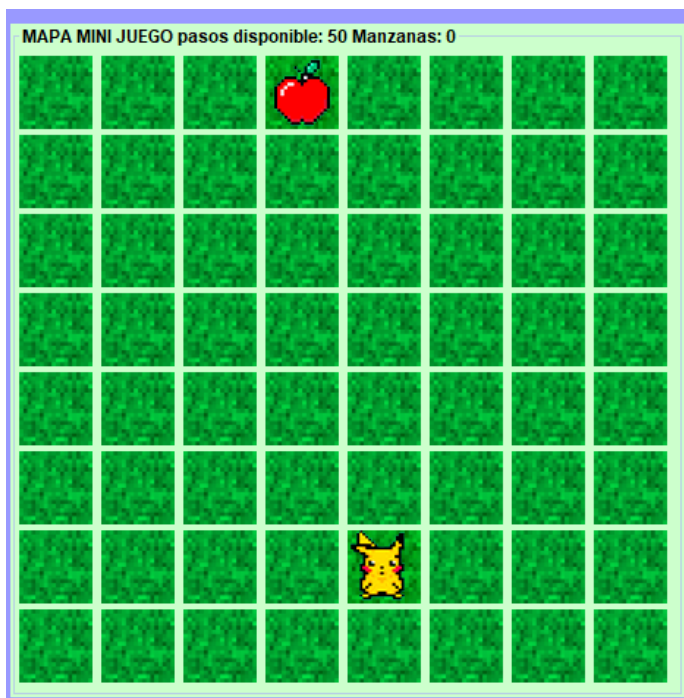


Dependiendo del nivel cada mini juego, genera un mapa de distinto tamaño para jugar.

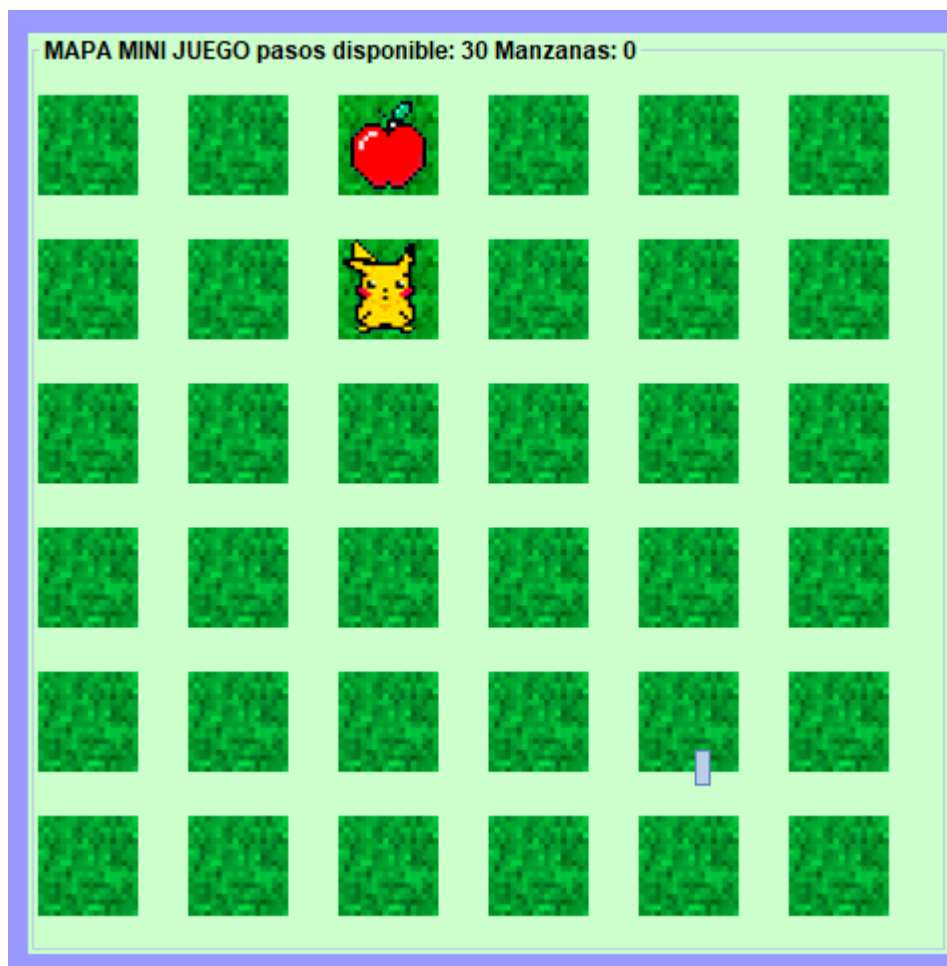
## MAPA NIVEL PRINICIPIANTE



## MAPA NIVEL MEDIO



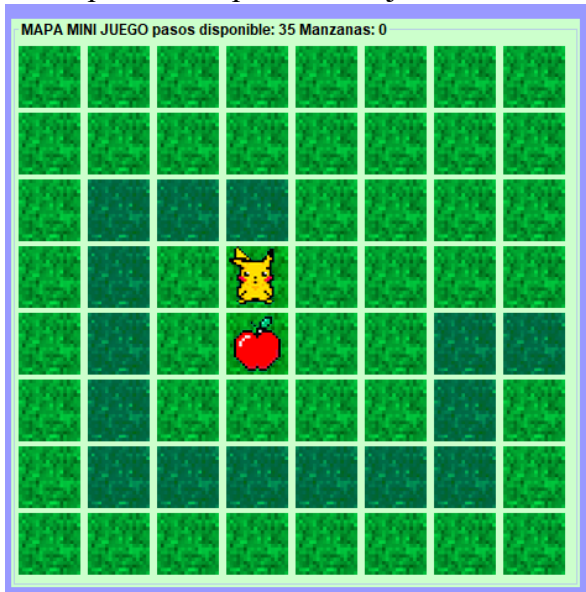
## MAPA NIVEL PROFESIONAL



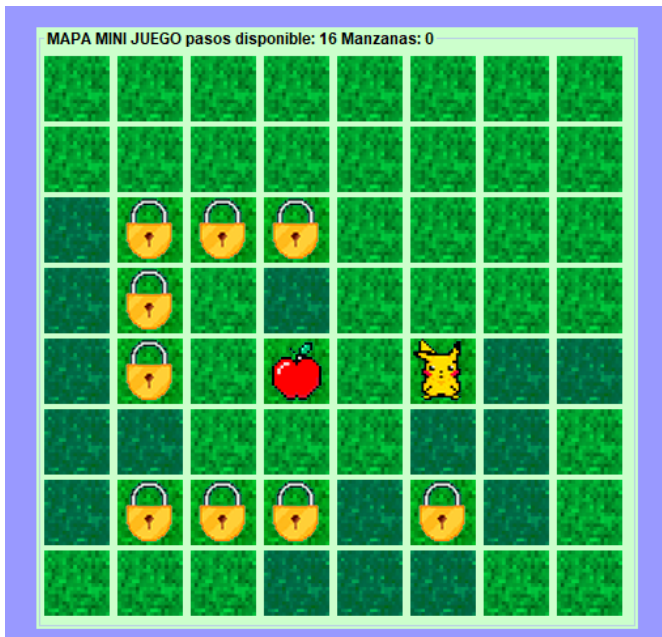
## FUNCIONAMIENTO DEL MINIJUEGO

El juego consiste en tratar de capturar la manzana moviendo al pokemon, para esto se tiene un numero de pasos limitados dependiendo del nivel del mini juego.

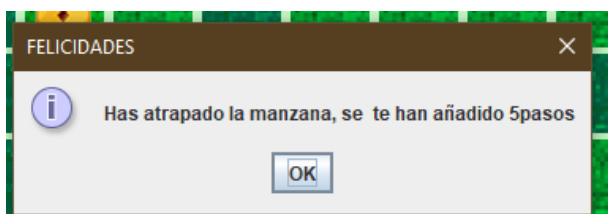
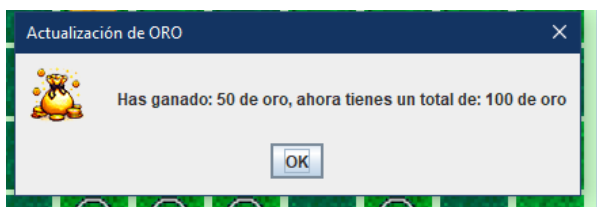
Al desplazarse el pokemon deja marcado el césped.



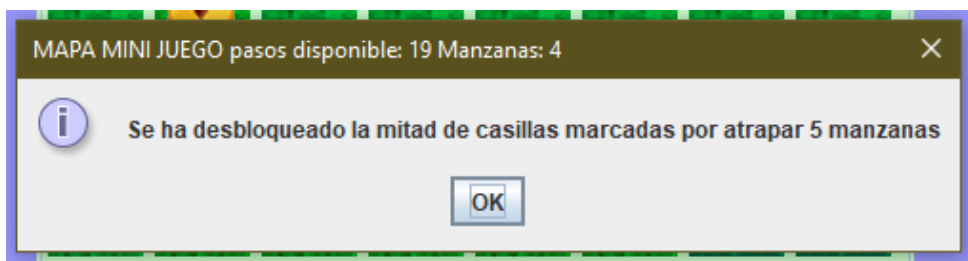
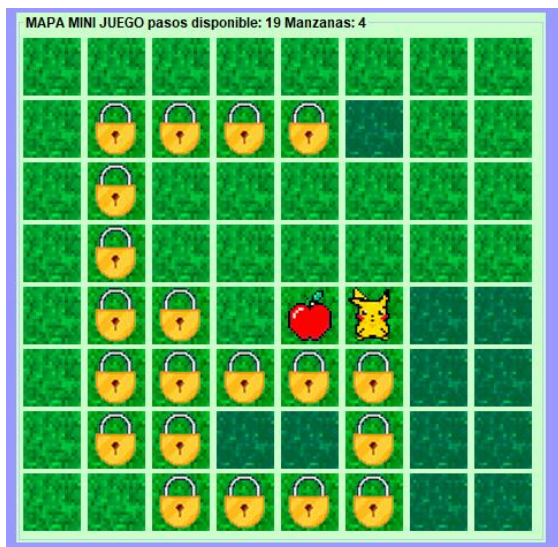
Y al momento de pasar por segunda vez por el mismo camino este se bloquea impidiendo el paso.

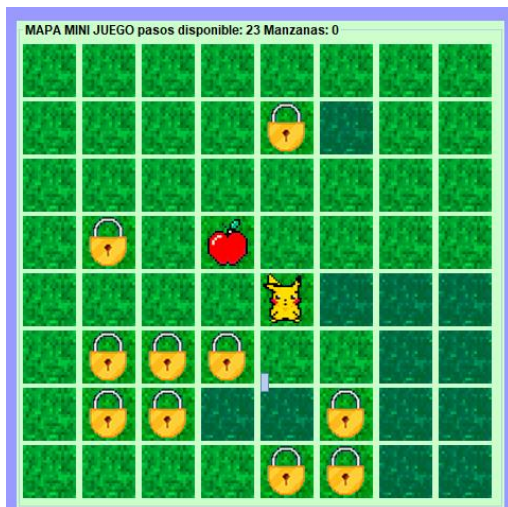


Al capturar la manzana el jugador gana oro dependiendo del nivel del minijuego y otra manzana se genera en otro punto del mapa y al jugador se le asigna cierta cantidad de pasos extra.

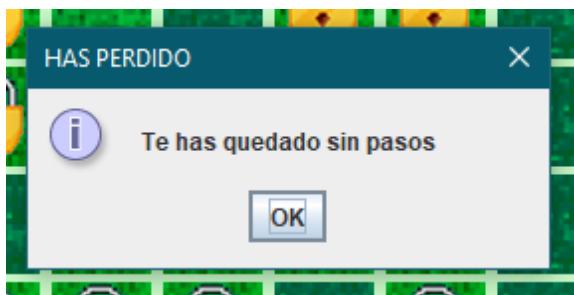


Al capturar 5 manzanas la mitad de las casillas bloqueadas se desbloquea.





Se pierde al quedarse sin pasos o al tener todos los caminos bloqueados al perder el jugador regresa al mapa del modo historia.

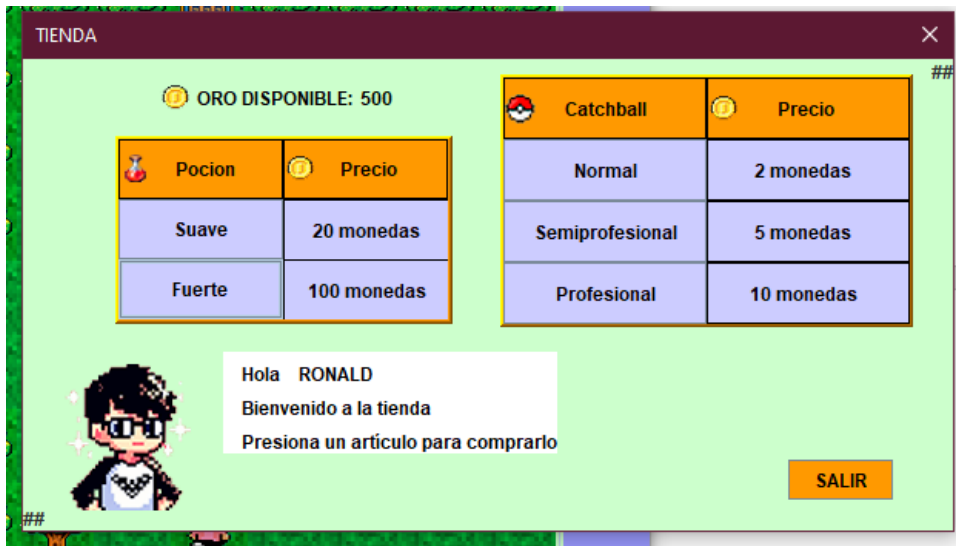




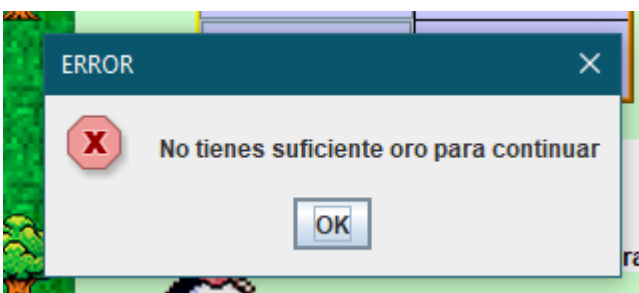
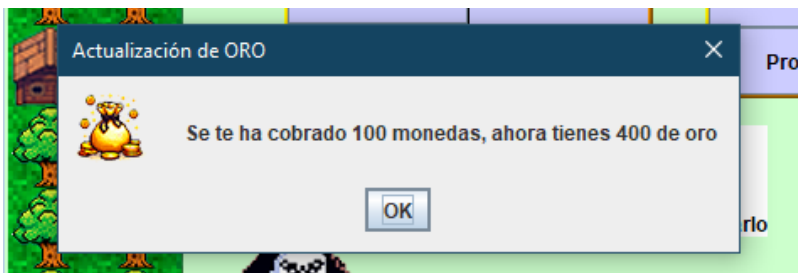
## EDIFICIO TIENDA



Al entrar a la tienda se despliega la ventana de tienda en donde el jugador podrá comprar diferentes objetos para después usarlos en las batallas Pokémon.



Para comprar un artículo en la tienda se debe de dar click sobre su nombre entonces se cobrará o se avisará si no se tiene el dinero suficiente para realizar la compra



## EDIFICIO INVENTARIO



Al entrar al edificio del inventario se muestra una ventana donde el jugador puede ver los artículos que tiene, los pokemones en su inventario, su oro y su nivel.

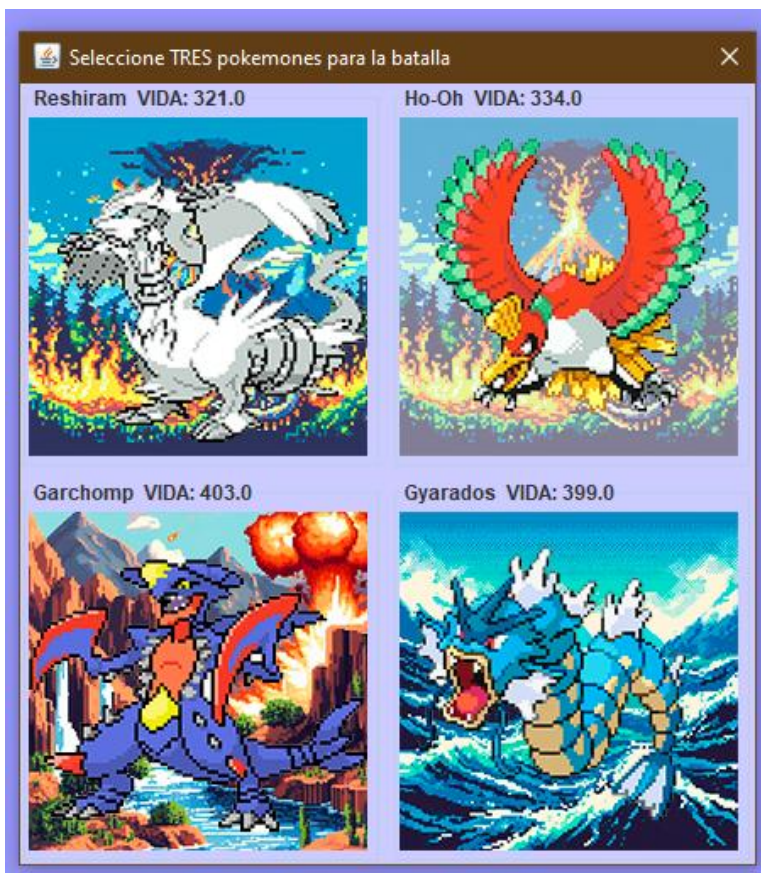


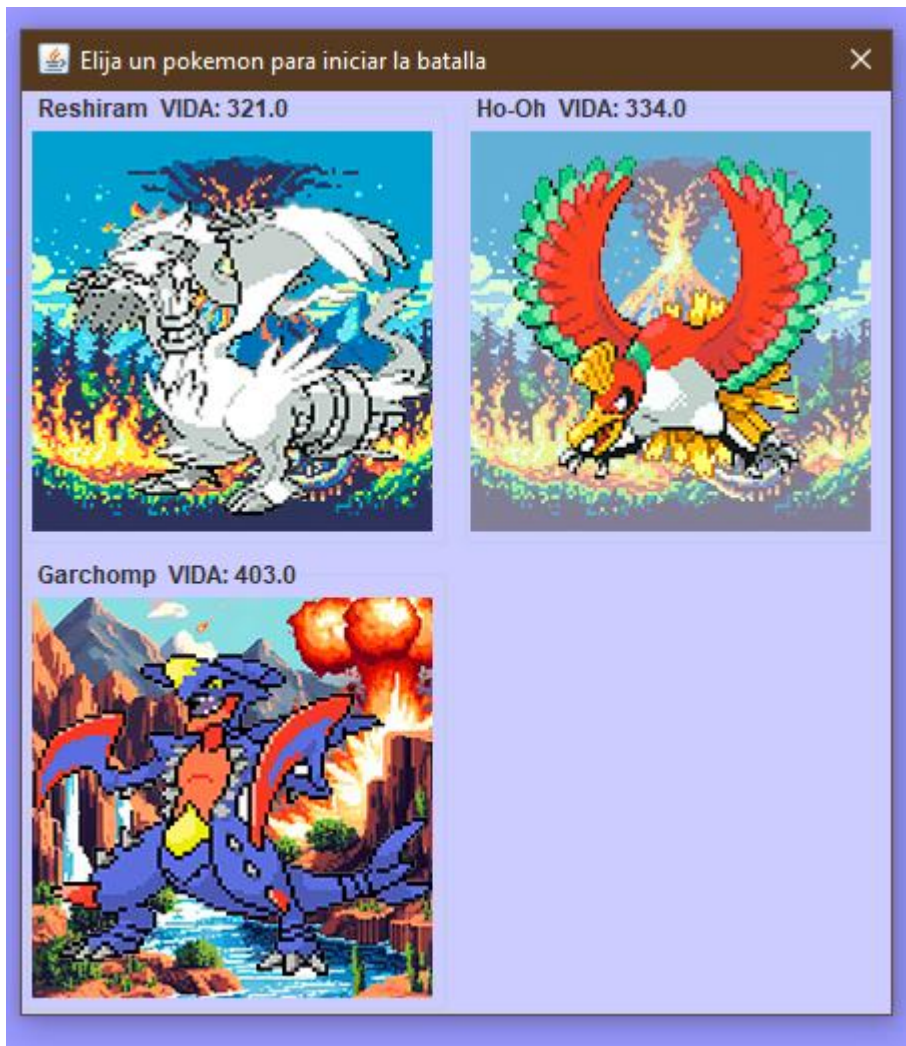
Al mover el scroll el jugador puede los pokemones que tiene en su inventario o los espacios disponibles que pueda tener.



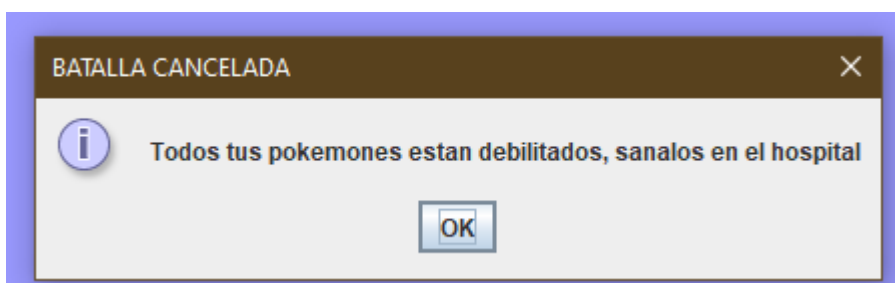
## BATALLA POKEMON

Al iniciar una batalla pokemon primero se muestran al jugador los pokemones no debilitados que tenga en el inventario, para que escoja tres con los cuales llevar a cabo la batalla. En el caso del jugador tenga menos de cuatro pokemones disponibles, la selección se saltará y se iniciará con los pokemones que se tengan disponibles.





Si se inicia una batalla y el jugador no tiene pokemones disponibles la batalla se cancela



Al iniciar una batalla se elige aleatoriamente quien iniciará y con que pokemon. Para el turno del jugador se muestra.

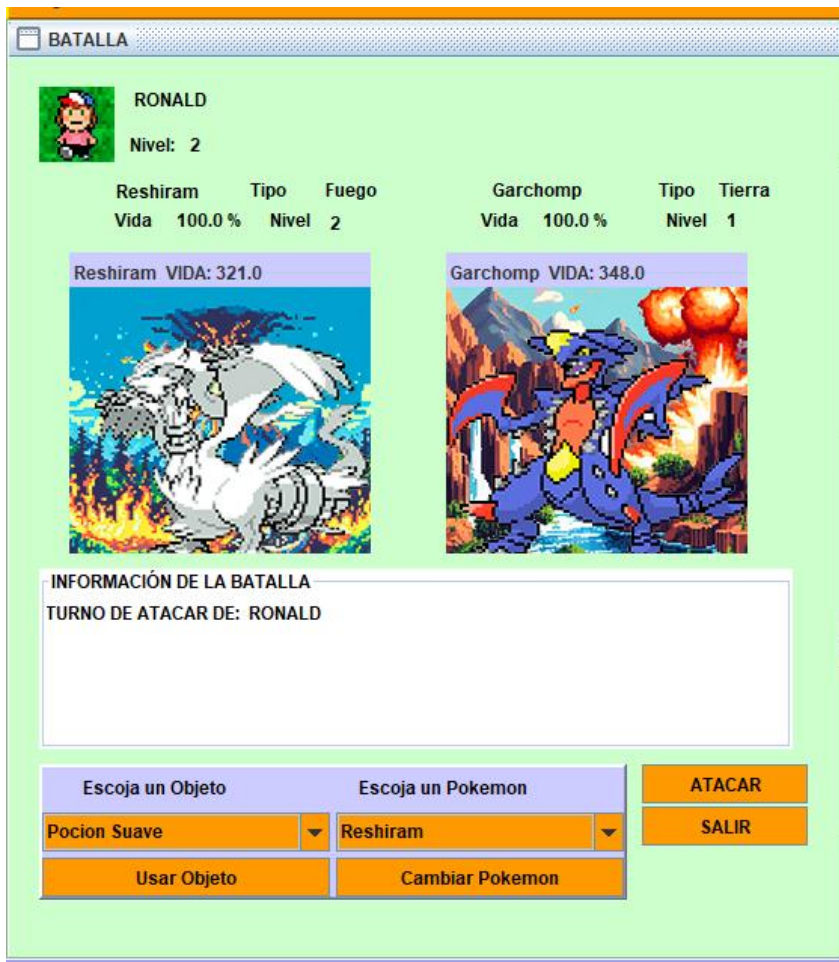




Si es el turno de pokemon salvaje se muestra



Después de definir quien inicia se muestra la ventana de batalla, la batalla es por turnos, donde se turnan para atacar y defender. Si es el turno de atacar del jugador este puede utilizar objetos o cambiar de pokemon.



## DINAMICA DE LA BATALLA

Cuando es el turno de atacar del jugador se le muestra el menú de opciones y el botón de atacar





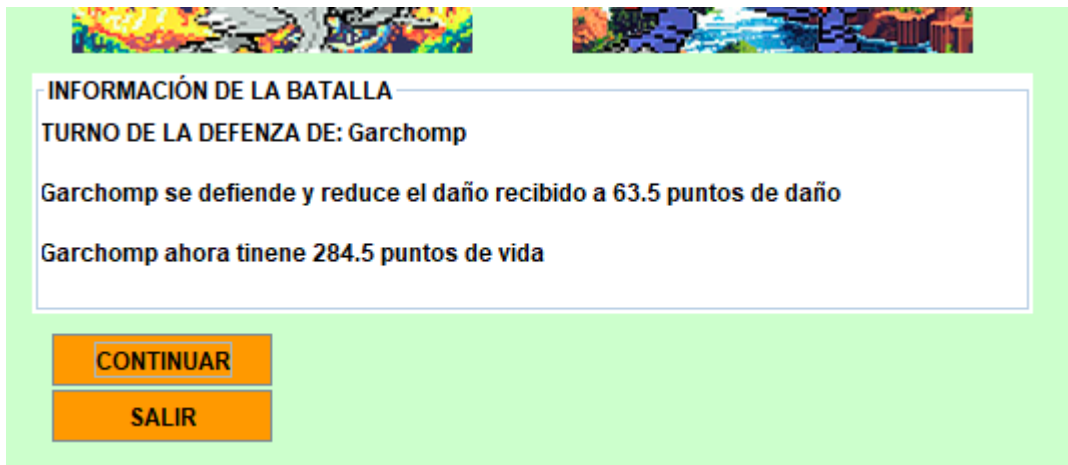
Después de calcular el daño del ataque se muestra el botón de continuar donde al darle click se calcula el daño final hecho, dependiendo de las sinergias entre los pokemones el daño puede aumentar, disminuir o permanecer igual.



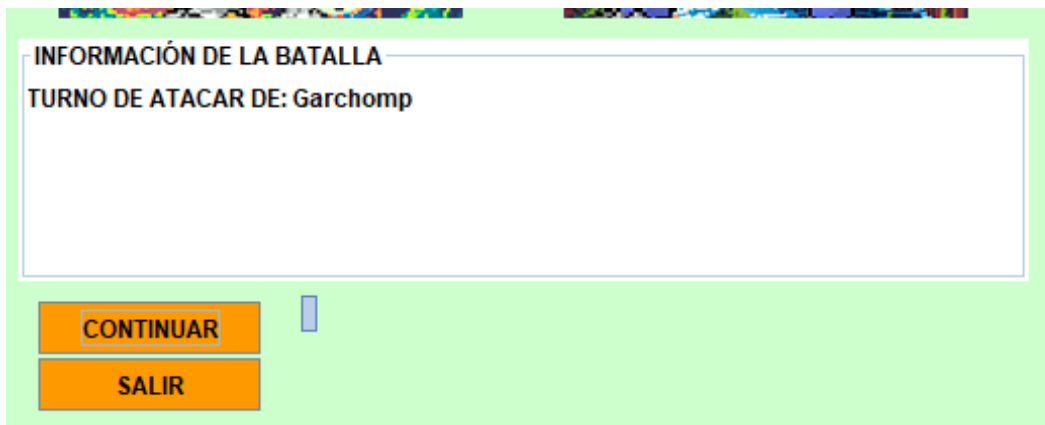
Después al dar click en continuar es el turno de la defenza del oponente



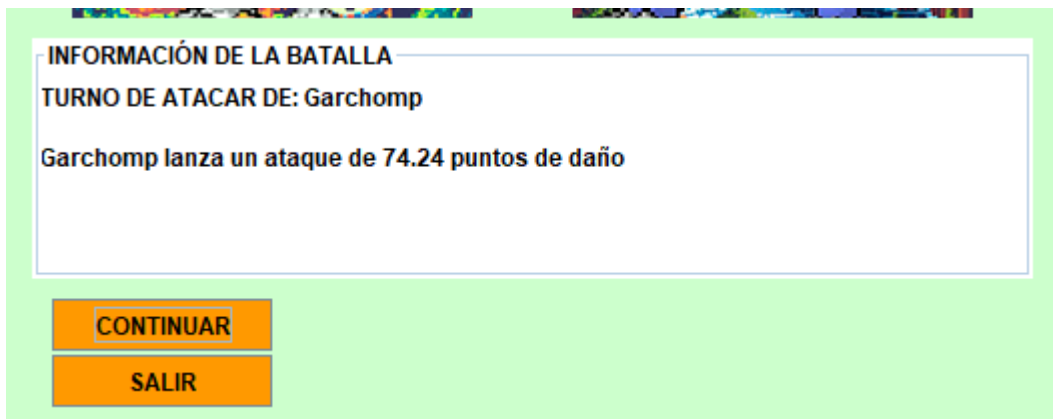
Al dar en continuar se calcula la defensa del pokemon y con cuanta vida permanece



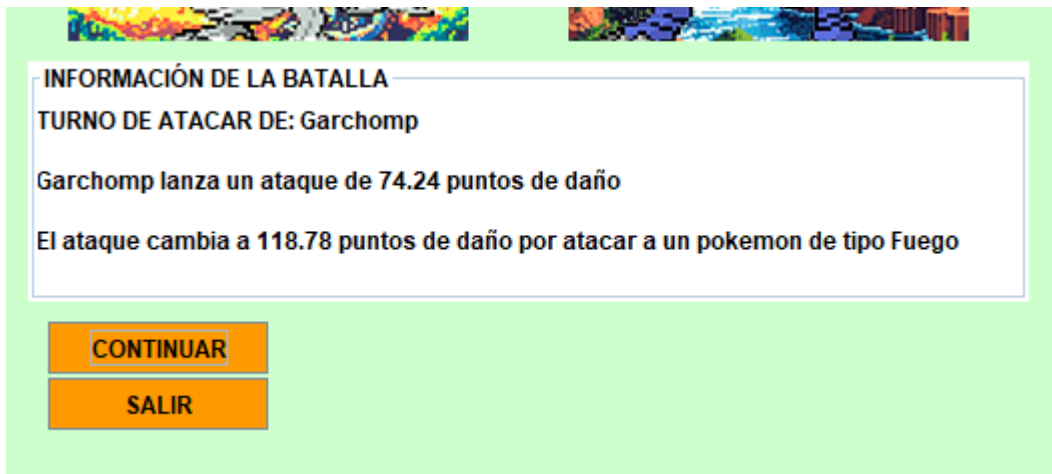
Después se cambia de turno y es el turno de atacar del enemigo



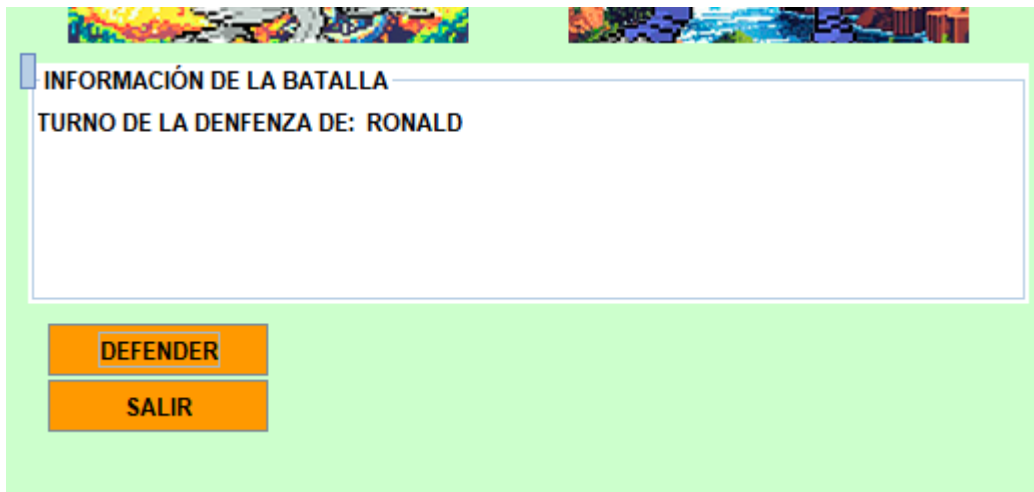
Al dar en continuar se calcula el daño del ataque



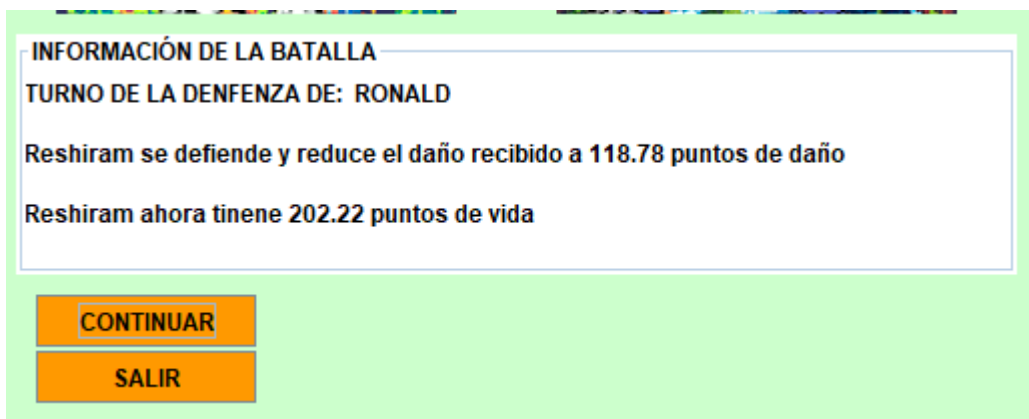
Al dar continuar se calcula el daño final hecho por las sinergias entre los pokemones.



Después del ataque enemigo es el turno del jugador de defender.



Al dar click en defender se calcula el daño final recibido.

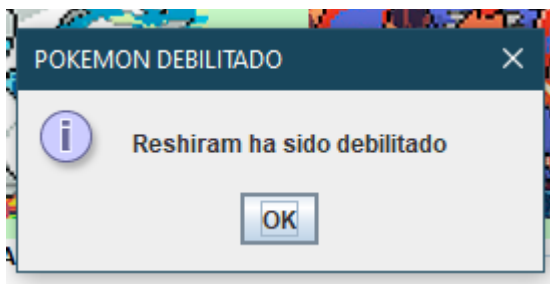


Después de esto los turnos vuelven a cambiar y la dinámica se repite hasta que se decida salir del juego o alguno de los pokémones sea debilitado.

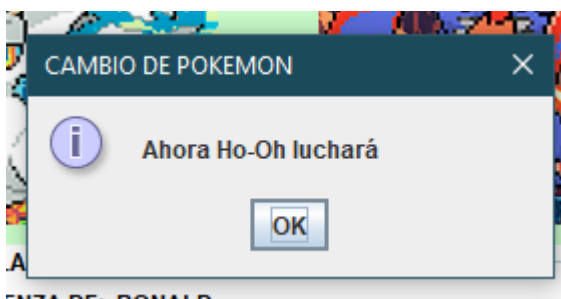
Durante el transcurso de la batalla el pokemon puede subir de nivel, si esto sucede así se muestra en pantalla el aumento del nivel.



Cuando un pokemon ha sido debilitado se muestra en pantalla



Si el pokemon es del jugador y existe otro pokemon disponible este cambiará con el debilitado automáticamente

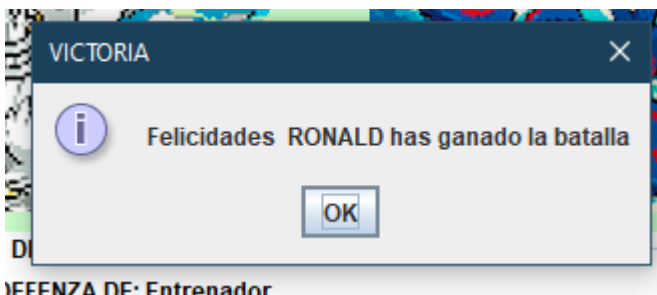


Si el pokemon debilitado es el salvaje la batalla terminará se premiará al jugador y se volverá al mapa principal.

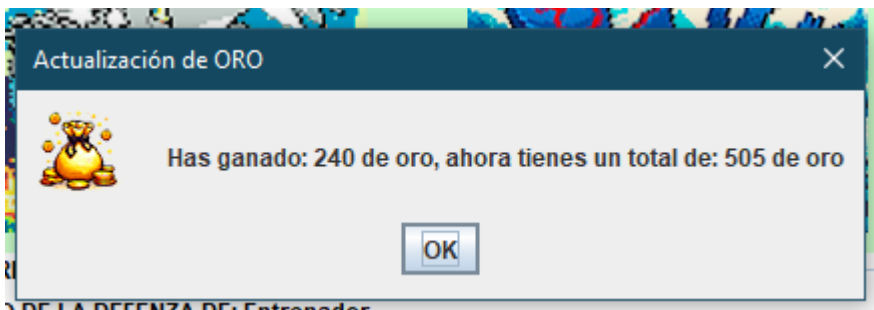
Si se lucha contra un entrenador este cambiará de pokemon al debilitarse el pokemon con el que este luchando, perderá cuando se que sin pokemones disponibles igual que el jugador.



Si el jugador gana se muestra en pantalla

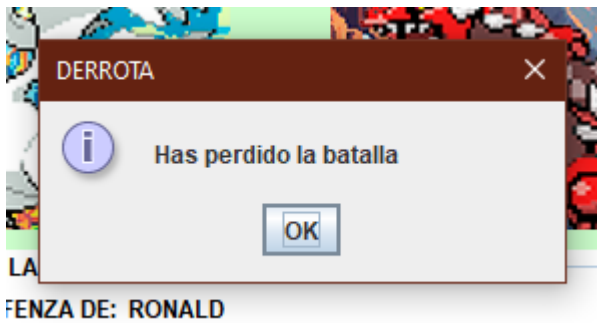


Y se le muestra cuanto oro ganó

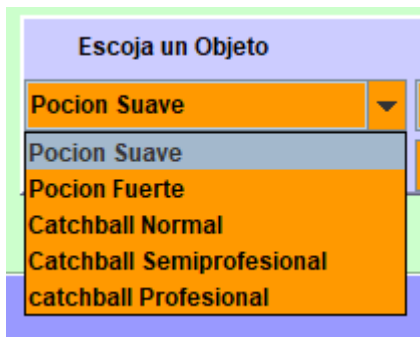


Después el jugador regresará al mapa principal

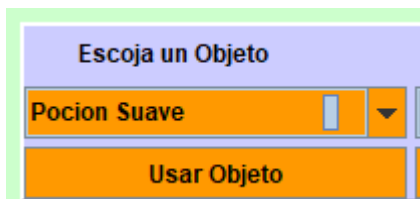
Si el jugador pierde se muestra en pantalla y se regresa al mapa principal



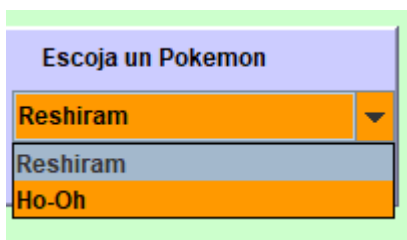
Para utilizar un objeto primero se debe de seleccionar



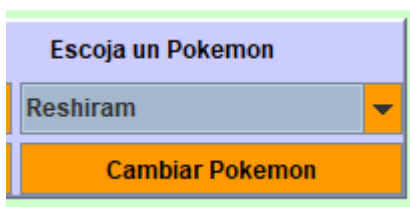
Después se debe de dar click en el botón de usar objeto para usarlo.



Para cambiar de pokemon primero se debe seleccionar el pokemon



Y después se debe de dar click en la opción de cambiar de pokemon

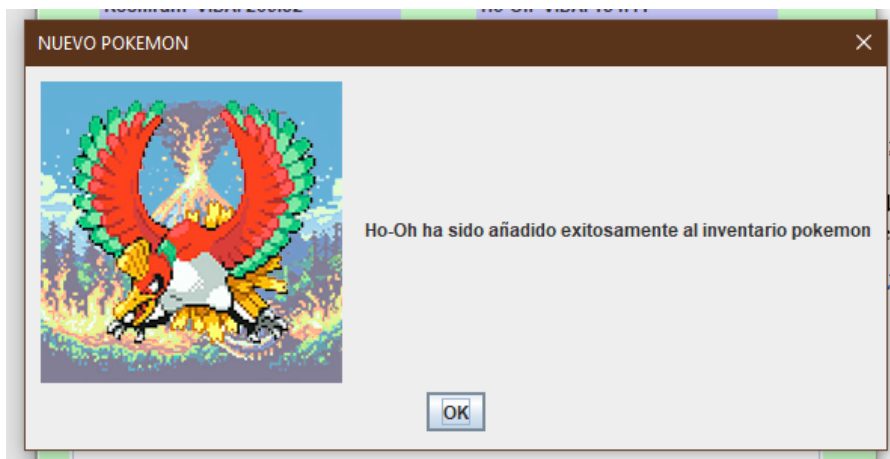




Las catchballs solo se pueden utilizar en las batallas contra los pokemones salvajes de lo contrario no se tendrá esa opción.

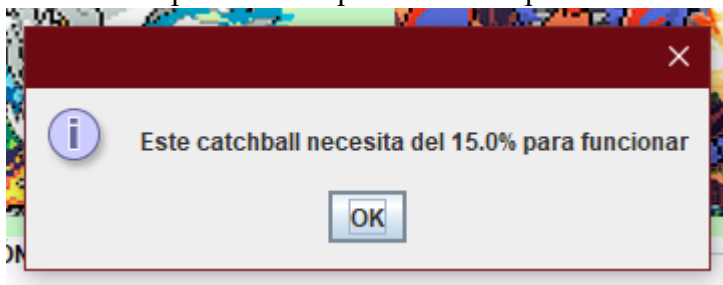


Al usar las catchball se muestra al jugador si se atrapo o no al pokemon, después del mensaje el jugador regresa a la batalla y podrá decidir si continua con la batalla o no.

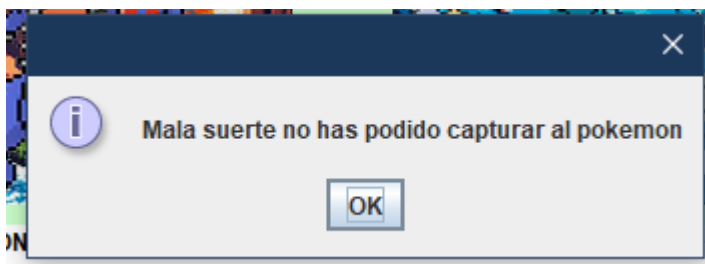


Para un pokemon no capturado se muestra

Si no se cumple con el requisito de vida para usar el catchball según el tipo

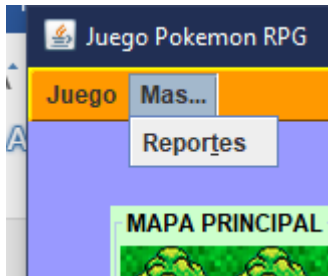


Si el pokemon no se puede capturar se muestra en pantalla

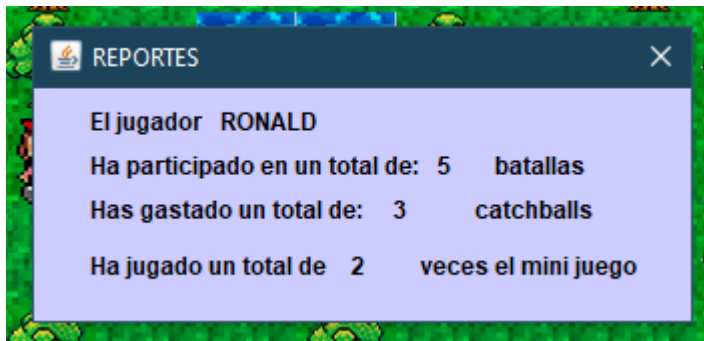


## REPORTES

En la esquina superior en la parte de la barra de menú se cuenta con una opción llamada más que despliega otra opción llamada reportes.



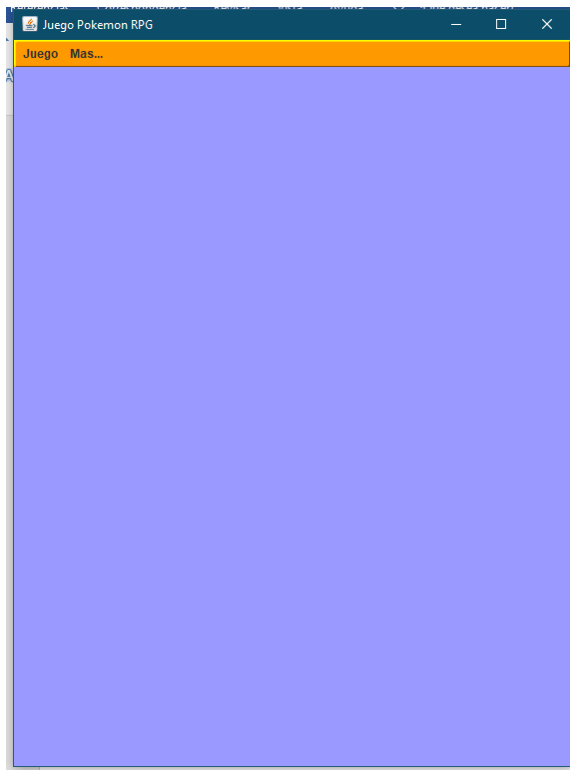
Al ingresar a los reportes se muestran las veces que se ha iniciado una batalla, las veces que se ha jugado un minijuego y las veces que se ha usado alguna catchball.



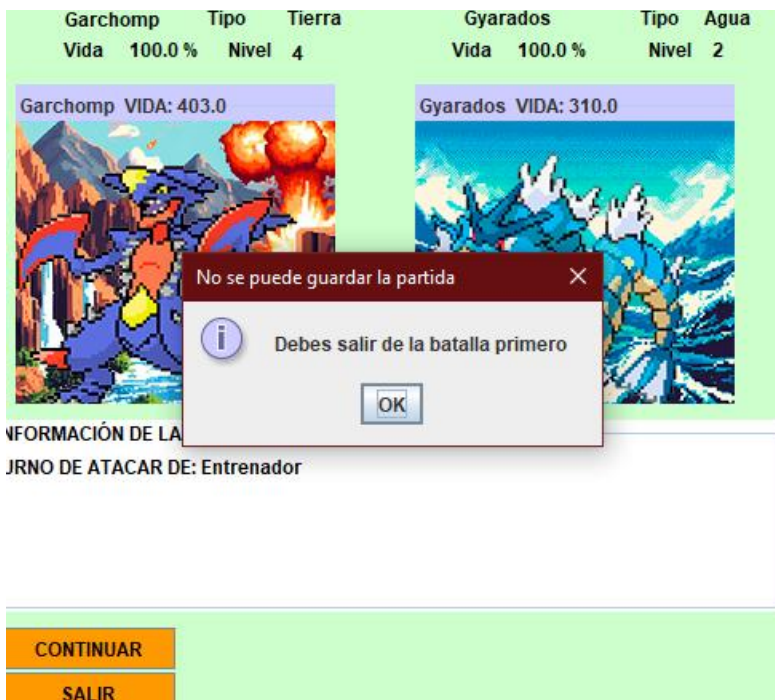
La parte de la barra de menú se cuentan con dos opciones para para terminar la partida

## TERMINAR PARTIDA

La opción de terminar partida cierra el juego del jugador y restablece la ventana volviéndola a dejar como si recién se hubiera abierto



No se puede terminar la partida mientras se esta en una batalla, por lo que se le pedirá que salga de la partida primero.



**SALIR**

La otra opción cierra por completo la ventana.