

Inicio — El Foso Sombrío (pueblo natal)

1. Introducción y contexto

- **Pantalla inicial personalizada** con el logo de *Pokémon: Bonds and Chains* y una frase clave:
“¿Estas listo para explorar una nueva región entrenador?”
- El jugador inicia una **nueva partida** y aparece la introducción del **Profesor José Antonio**, que explica brevemente el mundo Pokémon desde la *visión del sur*:
“Los Pokémon son herramientas, extensiones de nuestra voluntad. Con ellos, el ser humano ha prosperado.”
- El profesor pide el **nombre del jugador** y su **género**
Cierre de introducción con una frase que refleje el punto de vista del profesor Jose Antonio:
“Recuerda, chico/a... un buen entrenador domina, no se apegas.”

2. Escena en el colegio donde les inculcan la idea de la región a los aprendices de entrenador

- Se muestra a un profesor enseñando como debemos de tratar a los Pokémon en esta región
- Y tras finalizar la clase el protagonista tiene un dialogo consigo mismo en el que se da cuenta que no está a favor del trato que reciben los Pokémon en esta región (Aquí se empieza a formar la convicción del prota por querer cambiar las cosas)

3. Escena inicial en casa

- El jugador aparece en su habitación, una casa modesta y oscura, con tonos grises.
- La madre (neutral o resignada) le comenta que hoy es el día en que recibirá su primer Pokémon del profesor.
Puede decir algo como:
“Tu padre estaría orgulloso... si al fin aprendieras a controlar a los Pokémon como se debe.”
- Tutorial breve opcional: movimiento, interacción, abrir menú.

4. Exploración inicial del pueblo

- El jugador puede **explorar El Foso Sombrío**, con NPCs que refuercen el adoctrinamiento:
 - “Si un Pokémon no obedece, se cambia por otro, simple.”
 - “Los del norte creen en tonterías como la ‘amistad’. Patético.”
- Aquí se introduce **a los dos rivales/amigos**:
 - **Rival 1 (pragmático, alineado con el sur)**: fiel seguidor del profesor cree que el control y el poder son lo correcto.
 - **Rival 2 (Esta más a favor de tratar bien a los Pokémon)**: este personaje le sirve al protagonista para saber que tiene a alguien que comparte la misma visión que él.
- Escena corta donde los tres mencionan que hoy recibirán su primer Pokémon.

5. Evento del laboratorio

- Entra el grupo al laboratorio del **Profesor José Antonio**.
Este presenta los tres Pokémon iniciales (los tres iniciales que hemos creado nosotros).
 - Explica que “cada uno está diseñado para servir a un propósito diferente.”
- El jugador elige su inicial.
 - **Evento clave**: al recibirlo, el protagonista intenta **ponerle un nombre personal** (el juego muestra la interfaz de renombrar).
 - Esto provoca una reacción del profesor:

“¿Nombrarlo? ¿A una herramienta? No insultes el trabajo de la ciencia, muchacho.”

- El Rival 1 se burla del protagonista.
- Rival 2 se queda en silencio, incómodo.

6. Primer combate

- El profesor, molesto, ordena al Rival 1 darle una lección:

“Enséñale lo que pasa cuando la emoción nubla el juicio.”

- Primer combate contra Rival 1 (con el Pokémon de tipo ventajoso).

- Al ganar o perder:
 - Si gana: el profesor lo considera una *casualidad*.
 - Si pierde: el profesor refuerza que “los sentimientos te debilitan”.
- Sea cual sea el resultado, el evento termina con **el protagonista saliendo del laboratorio**, un poco deprimido pero decidido por la visión del mundo que el desea ver.

Rumbo a la Ruta 1

7. Conversación con el Rival 2

- Afuera del laboratorio, Rival 2 se acerca al protagonista.
 - Le dice algo como: “No todos piensan igual aquí... pero tienes que tener cuidado con lo que dices.”
 - Te enseña a capturar tu primer pokemon
- Aquí se habilita el **acceso a la Ruta 1**.

Ruta 1

7. Primeros combates salvajes

- Tutorial de captura y primeros encuentros salvajes (Pokémon comunes, nivel 2–4).
- 2–3 entrenadores en la ruta:
 - Cada uno de ellos al perder dirán frases que muestren la visión de la región en la que se encuentra el protagonista:
“Mi Pokémon perdió... Lo cambiaré por uno más fuerte.”
- Escena opcional de campamento o de descanso breve antes de llegar a la ciudad.

Aldea Verdenta (Primera aldea y primer gimnasio)

8. Llegada a la aldea

- NPCs con pensamientos de la región del sur.

- El protagonista nota que la gente aquí trata a sus Pokémon como meras herramientas.

9. Encuentro con el líder del gimnasio

- El líder se presenta y comenta que ha oído hablar del Foso Sombrío.
 - “Así que vienes del Foso Sombrío. Allí entrenan a los jóvenes como se debe... aunque oí que uno de ellos cometió la estupidez de ponerle nombre a su Pokémon.”
(se queda mirando al prota)
“Espero que no seas tú.”
- Desafío previo al combate:
Antes de permitirle combatir, El líder de gimnasio le pone una **prueba de obediencia**:
“Mis aprendices no pelean hasta demostrar control.
En las afueras de la ciudad hay un Pokémon salvaje que se resiste a ser capturado.
Si logras someterlo y traerlo aquí, tendrás mi permiso para desafiarme.”
- Evento secundario: el jugador encuentra un Pokémon herido y asustado (quizá una especie local).
En vez de capturarlo por la fuerza, el protagonista decide ayudarlo y ganarse su confianza.
- Cuando regresa, Valter se sorprende:
“¿No lo obligaste? ¿Y aún así te siguió? ... Curioso. Ingenuo, pero curioso.”
Le permite combatir, aunque con tono despectivo:
“Veamos cuánto valen tus emociones frente a la estrategia.”
- Una vez completado, el jugador puede **enfrentarse al líder** y ganar la **primera medalla**.

10. Combate del gimnasio

- Temática del gimnasio: tipo **Acero** o **Lucha**, representando la dureza del sur.
- Tras vencerlo, el líder no se muestra derrotado emocionalmente, sino intrigado:
- “Parece que tus lazos no te hicieron tan débil como creí...
Quizás la disciplina y el sentimiento no sean enemigos, después de todo.”
Le entrega la **Medalla Hierro** (Nombre sujeto a cambios).

11. Cierre de la demo

- El líder le dice algo como:

“Tu viaje apenas empieza, pero ya has roto tu primera cadena.”

- Pantalla final: *To be continued...*
- Créditos cortos del equipo *Team Forge*.