

Pokémon Caught

Documento de diseño

15 de junio de 2021

Guillermo José Cervera Cervera

1. Introducción.

Este es el documento de diseño del videojuego Pokémon Caught.

1.1. Concepto.

Pokémon Caught es un videojuego en el que manejamos un entrenador Pokémon que se ve asaltado por enemigos Pokémon. El entrenador debe capturarlos antes de que superen las parte inferior de la pantalla y, al mismo tiempo, que evita los ataques de estos.

1.2. Género.

Pokémon Caught es una de Shoot'em Up, pero en lugar de manejar una nave y disparar, se maneja una persona, en este caso, un entrenador Pokémon y se lanzan Pokéball. Es de vista cenital 2D.

1.3. Audiencia.

Cualquier tipo de jugador, pero centrado en personas que jugaran a juegos Shoot'em Up en su infancia y personas que les guste el mundo Pokémon.

1.4 Flujo.

El entrenador Pokémon se posiciona centrado en la parte inferior de la pantalla, aunque puede desplazarse por la misma. Para defenderse de los ataques enemigos, es decir, los Pokémon que van apareciendo, el entrenador tiene que moverse y lanzar Pokéball. Esto es, tendrá que esquivar los ataques de los Pokémon y, a la vez, intentar capturarlos.

1.5. Estilo visual.

Tendrá un estilo sencillo con la vista del jugador desde arriba, cenital y con gráficos 2D.

2. Jugabilidad y mecánicas.

2.1 Jugabilidad.

- Progresión.
 - El objetivo es llegar al final de los niveles, acabando con el intento de invasión Pokémon.
- Estructura de misiones/retos.
 - Cada nivel se puede considerar una misión, donde un escuadrón enemigo intenta conquistar nuestra región. Su estructura es lineal y repetible, siempre se empieza por el nivel 1, se avanza al 2, etc.
- Objetivos.
 - El objetivo final es acabar con la invasión, capturando el mayor número de Pokémon.
- Flujo.
 - El juego está centrado en el jugador humano que deberá esquivar los ataques enemigos y lanzar Pokéball para capturar el mayor número de Pokémon.

2.2 Mecánicas.

El jugador podrá mover su entrenador en las cuatro direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha. Sin embargo, no podrá sacar al entrenador de la pantalla. Tendrá la opción de lanzar Pokéball de manera ilimitada, aunque no tendrá la función de lanzamiento continuo. Estas Pokéball pueden impactar en los enemigos provocándoles su captura. Cada vez que un Pokémon enemigo supera la parte inferior de la pantalla, es decir, la parte que debemos proteger, el jugador pierde una vida. Cuando el jugador se queda sin salud y/o sin vidas, pierde la partida. Cuando se ha acabado con las oleadas de enemigos del nivel actual, se pasará de nivel y se indicará en la parte inferior de la pantalla, aumentando en uno la dificultad.

- Físicas.
 - La acción principal del juego sucede en el suelo, donde los movimientos son inmediatos.
- Movimiento.
 - Para mover al entrenador, el jugador podrá hacerlo con las teclas de cursor, y para lanzar las Pokéball, con la tecla SPACE.
- Objetos.
 - Las interacciones con el resto de objetos del juego se pueden realizar o bien colisionando o bien alcanzándolos con una Pokéball. En el caso de los enemigos y sus ataques, tocar alguno de ellos supone perder puntos de salud. A los enemigos se les puede llegar con una Pokéball provocando la captura de los mismos.
- Conflicto.
 - Los enemigos atacarán al jugador para restarle puntos de salud.
- Economía.
 - En el juego, no existe este aspecto.
- Flujo de pantallas.
 - Primero, la presentación del juego (play). Luego, la pantalla del juego. Finalmente, la pantalla de game over.

2.3 Opciones de juego.

El jugador no puede seleccionar diferentes entrenadores ni enemigos.

2.4 Puntos de guardado.

La partida no puede ser guardada.

3. Historia y Personajes

3.1 Historia y Narrativa.

Nuestra región está siendo atacada por unos invasores llamados Pokémon. Gran parte de nuestros vecinos han sido aniquilados por los ataques enemigos. Pero desde hacía tiempo, en un gimnasio local, se encontraba entrenando un bisoño entrenador Pokémon. Es la única esperanza. Su objetivo es capturar todos los Pokémon para devolver la paz.

3.2 Mundo de juego.

Cada nivel tendrá el mismo terreno donde se desarrolla la acción.

3.4 Personajes.

Los enemigos, controlados por la CPU, tendrán los mismos gráficos.

4. Niveles.

- Nivel 1. En el nivel introductorio, la acción se desarrolla donde el jugador aparece y se enfrenta a una cantidad pequeña de enemigo básicos.
- Nivel N. Aumentará la dificultad conforme avancen los niveles.

5. Interfaz.

5.1 HUD.

Habrà un indicador en la parte inferior donde se detallarán las vidas que le quedan al entrenador y el nivel de dificultad del juego. Además, justo debajo del entrenador se mostrarà una barra con su nivel de salud.

5.2 Cámaras.

Habrà una sola cámara cenital y se mantendrá al jugador en la parte inferior de la pantalla.

5.3 Sistema de Control.

A través del teclado.

5.4 Audio.

No habrá música de fondo ni efectos de sonido.

5.5 Sistema de ayuda.

No habrá ayuda.

6. Inteligencia Artificial.

6.1 AI Oponentes.

Los oponentes se moverán linealmente. Los ataques enemigos describirán una trayectoria fija lineal y serán fácilmente predecibles por el jugador

6.2 AI Amiga.

No existe cooperación con ningún otro personaje.

7. Técnica.

7.1 Plataforma.

Cualquier ordenador de sobremesa.

7.2 HW/SW Desarrollo.

Python y Pygame.

7.3 Red.

No existe la posibilidad de jugar online.