



En este juego ambientado en el universo de Pokemon, VOSOTROS los jugadores os enfrentareis a un gran desafío, SUPERAR EL GIMNASIO IFP donde tendrán que luchar contra complicados oponentes hasta llegar al líder final del gimnasio!!!

Tendrás que elegir tu equipo de hasta 6 Pokemons!!!



Tendrás que ser atento y gestionar tus recursos como las pociones y demás para poder aguantar los combates contra tus complicados oponentes.



¡¡HAZTE CON TU MEDALLA IFP!!



Guía inicial sobre el juego

```
¡Bienvenido! Selecciona 6 Pokemons para tu equipo:

Pokemons disponibles:
1. Pikachu | Tipo: Eléctrico | Vida: 35
2. Zapdos | Tipo: Eléctrico | Vida: 60
3. Jolteon | Tipo: Eléctrico | Vida: 65
4. Charmander | Tipo: Fuego | Vida: 39
5. Tepig | Tipo: Fuego | Vida: 38
6. Growlithe | Tipo: Fuego | Vida: 48
7. Squirtle | Tipo: Agua | Vida: 44
8. Psyduck | Tipo: Agua | Vida: 50
9. Totodile | Tipo: Agua | Vida: 50
10. Bulbasaur | Tipo: Planta | Vida: 45
11. Chikorita | Tipo: Planta | Vida: 40
12. Snivy | Tipo: Planta | Vida: 55

Elige un Pokemon (1-12): █
```

Empezaras eligiendo 6 pokemons para tu equipo ten cuidado con cuales eliges no podrás cambiarlos mas adelante!



```
----- Menú Principal -----
1. Continuar (siguiente entrenador)
2. Iniciar desafío de gimnasio
3. Mochila
4. Ver equipo
5. Tienda
6. Salir
```

Aquí tenemos el menú del juego por donde nos moveremos usando los números del 1 al 6.

En cada menú hay botones de salir o volver atrás.

¡¡Para empezar el desafío primero debes iniciarlo con el 2!!

```
--- Combate contra Sonia ---

--- Estado del combate ---
Tu Pokemon activo:
Nombre: Pikachu | Nivel: 5 | Vida: 35/35 | Exp: 0/200 | Tipo: Eléctrico
Enemigo:
Nombre: Gyarados | Nivel: 10 | Vida: 40/40 | Exp: 0/325 | Tipo: Agua

¿Qué quieres hacer?
1. Atacar
2. Cambiar Pokemon
3. Usar objeto
4. Huir
Opción: █
```

Una vez estes en combate tendrás varias opciones como atacar, cambiar el pokemon o usar un objeto (huir es de cagaos).

```
Pikachu usa Impactrueno y hace 15 de daño a Gyarados.
Gyarados usa Hidrobomba y hace 20 de daño a Pikachu.
¡Pikachu ha sido derrotado!
Elige un nuevo Pokemon:

--- Cambiar Pokemon ---
1. Nombre: Pikachu | Nivel: 5 | Vida: 0/35 | Exp: 0/200 | Tipo: Eléctrico (Debilitado)
2. Nombre: Jolteon | Nivel: 5 | Vida: 65/65 | Exp: 0/200 | Tipo: Eléctrico
3. Nombre: Tepig | Nivel: 5 | Vida: 38/38 | Exp: 0/200 | Tipo: Fuego
4. Nombre: Squirtle | Nivel: 5 | Vida: 44/44 | Exp: 0/200 | Tipo: Agua
5. Nombre: Totodile | Nivel: 5 | Vida: 50/50 | Exp: 0/200 | Tipo: Agua
6. Nombre: Chikorita | Nivel: 5 | Vida: 40/40 | Exp: 0/200 | Tipo: Planta
Elige un Pokemon (1-6, no debilitado): 3
Tepig entra al combate!
```



Tienes que tener en cuenta que durante el combate tu pokemon puede ser “Debilitando” quedando así fuera de combate por lo que tendrás que elegir cual

será el siguiente pokemon con el que seguir combatiendo igual que siembre debes elegir una opción del 1 al 6.

```

Jolteon usa Impactrueno y hace 15 de daño a Greninja.
¡Has derrotado a Greninja!
¡Has ganado 500 Cliricomblins!

¡Has derrotado a Sonia!
Experiencia total ganada: 1100
Jolteon ha subido 4 niveles y ahora es nivel 9.
Tepig ha subido 4 niveles y ahora es nivel 9.
Pikachu ha subido 4 niveles y ahora es nivel 9.
Squirtle ha subido 4 niveles y ahora es nivel 9.
Totodile ha subido 4 niveles y ahora es nivel 9.
Chikorita ha subido 4 niveles y ahora es nivel 9.

```

Al terminar un combate recibirás una suma de dinero que en esta región se llaman “Cliricomblins”

También tus pokemons ganarán experiencia y subirán de nivel al terminar el combate. En pantalla se verá un resumen de lo ganado en combate.

Cuando tus pokemons suben de nivel aumenta tanto la vida como el daño que hace el pokemon.

Además de la experiencia se te recompensa cada combate con Cliricomblins!!

La moneda del juego, con ella podrás comprar objetos en la tienda con los que poder abastecerte y seguir adelante.



```

--- Contenido de la mochila ---
Revivir: 1
Superpoción: 1
Poción: 1

1. Usar objeto
2. Volver

```



En la mochila tienes tus recursos donde puedes comprobar tus objetos. Para usarlos usa 1.

```

--- Tu equipo ---
Nombre: Squirtle | Nivel: 12 | Vida: 44/81 | Exp: 275/375 | Tipo: Agua
Nombre: Tepig | Nivel: 12 | Vida: 0/69 | Exp: 275/375 | Tipo: Fuego (Debilitado)
Nombre: Jolteon | Nivel: 12 | Vida: 0/123 | Exp: 275/375 | Tipo: Eléctrico (Debilitado)
Nombre: Pikachu | Nivel: 12 | Vida: 0/63 | Exp: 275/375 | Tipo: Eléctrico (Debilitado)
Nombre: Totodile | Nivel: 12 | Vida: 50/94 | Exp: 275/375 | Tipo: Agua
Nombre: Chikorita | Nivel: 12 | Vida: 40/74 | Exp: 275/375 | Tipo: Planta

```

Con el 4. Puedes ver tu equipo entre combates ahí puedes ver el estado de los pokemon tanto la vida como la experiencia y tipo que son y si están debilitados o no.

Puede ser útil si no recuerdas el estado de tus pokemons y saber que objetos te pueden venir mejor comprar.

```
--- Tienda ---
Cliricomblins: 0
1. Poción (200 Cliricomblins) - Restaura 50 PS
2. Superpoción (500 Cliricomblins) - Restaura 150 PS
3. Revivir (800 Cliricomblins) - Revive a un Pokemon debilitado y restaura toda su vida
4. Salir
```

Por último, tenemos la tienda donde puedes ver los objetos a comprar y su respectivo precio. También los acompaña una pequeña descripción sobre que hacen.

```
----- Menú Principal -----
1. Continuar (siguiente entrenador)
2. Iniciar desafío de gimnasio
3. Mochila
4. Ver equipo
5. Tienda
6. Ver datos guardados
7. Salir
Opción: █
```

Por último al terminar el gimnasio sale una nueva opción en el menú: “6. Ver datos guardados” donde podrás ver el txt con los datos de la partida.

Complicaciones encontradas

Las tareas que mas se nos han complicado fueron:

- Ficheros (Conseguimos guiarnos con los apuntes del campus y lo solucionamos)
- Equilibrar dificultad (No solucionado)
- Organizarnos entre nosotros (Lo solucionamos usando github compartido)
- Intentamos la tabla de tipos, pero se nos jodió todo (No solucionado)

Actualizaciones futuras

- Suavizar menús(ej: te diga mientras compras cuantas cosas tienes ya en la mochila)
- Equilibrar los combates para que la experiencia sea más desafiante
- Meter tabla de tipos y dependiendo del tipo usado puedas hacer o recibir daño más crítico
- Añadir más gimnasios

INTEGRANTES DEL GRUPO



Hubert Kurdziel



Iván Martín



Samuel Rascón