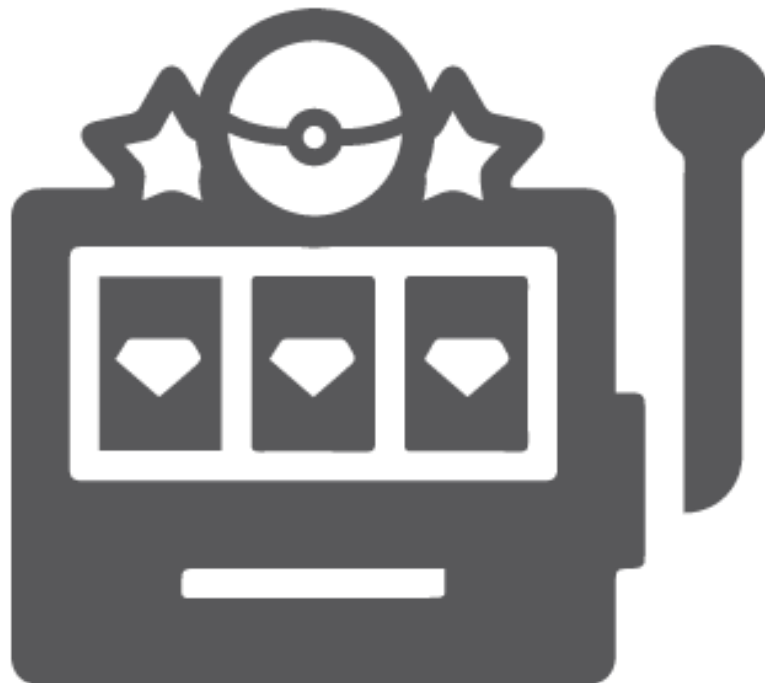


Pokémon Gamble Evolution



*Naam: Sergi van Ravenswaay
Studentnummer: 3017869
Module: GDV1 – Technisch
Document*



Inhoudsopgave

Concept:	3
Twist:	3
Gevolgen van de slotmachine:.....	3
Mechanics:	4
Design Patterns:	5
Scripts:	5
Unity functionaliteiten	5
Scene Manager.....	6
Activity Diagram: Player attacks	7
Referentie:	8



Concept:

Mijn game is gebaseerd op de Pokémon Gold battle mechanic.

Twist:

De Twist:

Pokémon heeft een basic battle concept. Je kiest een aanval, andere Pokémon of iets uit je rugzak.



Om hier echt een goede twist aan toe te voegen. Wil ik het aspect gokken erin gooien. Bij het originele spel kan jij een aanval kan kiezen als je aanvalt, iets uit je tas kan halen of een andere Pokémon kan inzetten. De twist is dat je aan een slot machine zou moeten gaan draaien na de keuze van je aanval, item of Pokémon.



Gevolgen van de slotmachine:

Dit zal betekenen dat elke categorie; Aanval, Item en Pokémon kiezen hun eigen twist hebben.

Aanval:

- Bij het normale spel kan je gewoon een aanval kiezen, maar hier kan het verschillende kanten op gaan. Zo zal een aanval altijd verschillend zijn. Zo wil ik inbouwen dat er kans is dat er een aanval tegen jezelf kan worden gekeerd of dat de aanval 3x zo sterk kan zijn.

Item:

- Bij het item ligt het ongeveer hetzelfde. Hier ook het omgekeerde van het desbetreffende item gebeuren. Denk aan een item die je heelt, maar dat dan veel schade doet.



Pokémon wisselen:

- Het wisselen van Pokémon zal ook worden bepaald d.m.v. het rad. Deze kiest dan van het resultaat de desbetreffende Pokémon uit. Mocht die je geen combinatie hebben, dan kan je geen Pokémon wisselen.

Mechanics:

De volgende mechanics gaan in de game worden verwerkt:

- Het battle en item system
 - Wat?
 - Het opslaan van aanvallen, items en Pokémon. Deze ook kunnen uit lezen en bij verschillende acties van de user.
 - Naast de aanval naar de CPU sturen moet hij ook zichzelf kunnen aanvallen en helen.
 - Het wisselen van Pokémon. Mocht zowel de user als computer van CPU Pokémon willen wisselen.
 - Hoe?
 - Met de linker muisklik of pijltjes toetsen.
- Het slot machine systeem
 - Wat?
 - Het bewegen van de 3 wielen die uiteindelijk tot stilstand moeten komen.
 - Als de wielen tot stilstand zijn gekomen moet deze op 5 verschillende manieren data kunnen uitlezen. (zie afb. 3)
 - Deze data moet worden doorgegeven aan het battle systeem die dan deze actie uitvoert.





Design Patterns:

Singleton – (Manager) Om het te beheren van de beurten en wat er in de game op dat moment voor actie gebeurt.

Factory Pattern – Voor het instantiëren van Pokémon, Items en Aanvallen.

Observer – Als de speler op een van de knoppen klikt moet er een event plaatsvinden.

Fine State Machine – Voor het battle systeem en de verschillende staten waarin het spel zich moet bevinden.

Scripts:

Battle_Manager – Waar de fases van het battle system zich zullen bevinden

Menu_Manager – Waar de knoppen van het menu kunnen worden ingedrukt en er acties kunnen worden uitgevoerd.

Slot_Machine_Manager – Die de slotmachine elke beurt reset en voor beide partijen laat draaien en stoppen.

SM_Score_Counter – Die de slot machine zijn score telt op de 5 verschillende manieren.

Item_Manager – Managed de items die jij gedurende game hebt.

Item – Om de eigenschappen van de items in op te slaan.

Pokemon_Manager – Managed de pokemons die jij gedurende game hebt

Pokemon – Managed de pokemon, zijn aanvallen en health.

Score_Manager – Waar de score bij worden gehouden en de aantal gewonnen battles.

Unity functionaliteiten

Monobehaviour

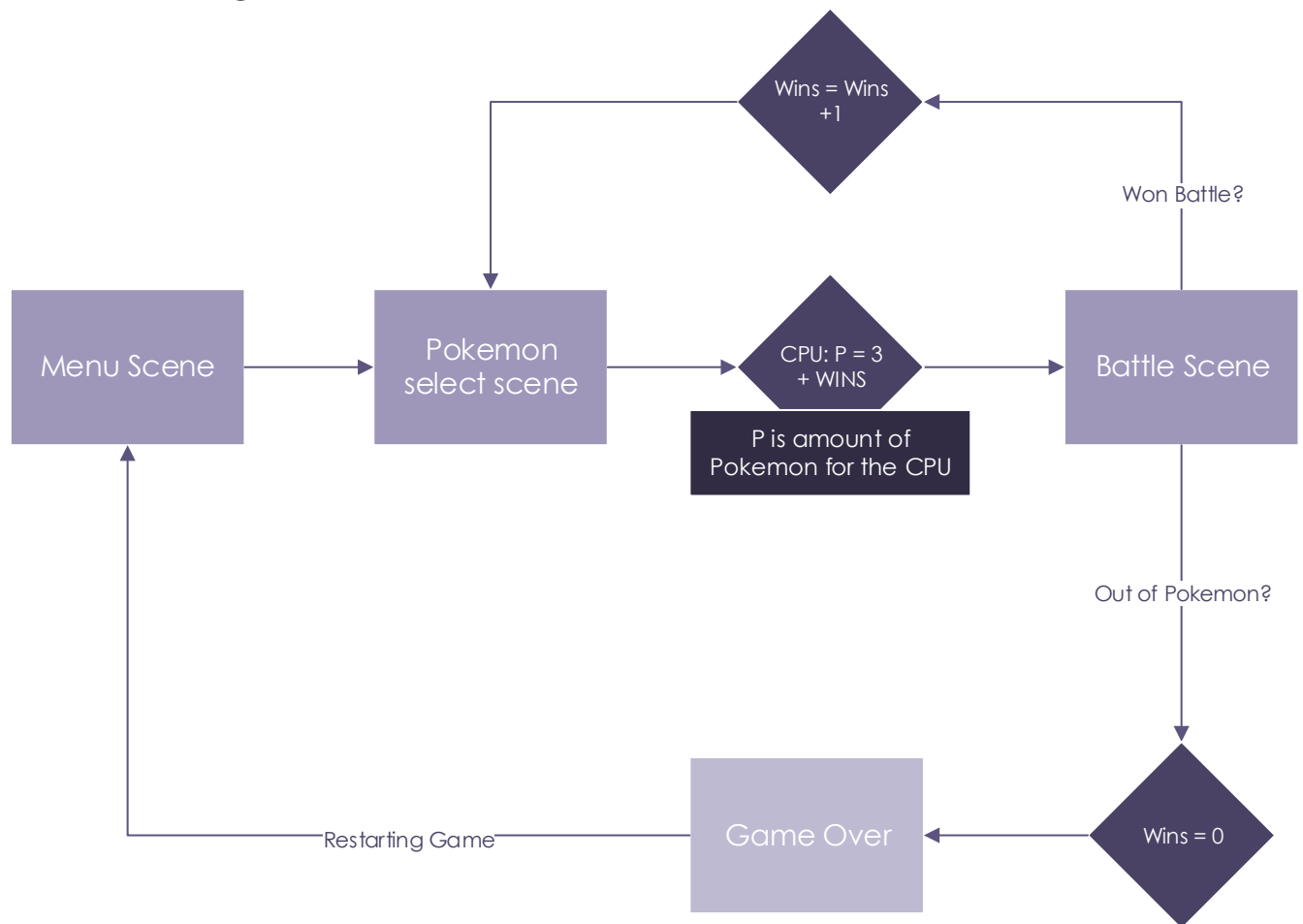
UI

Eventsystem

Physics

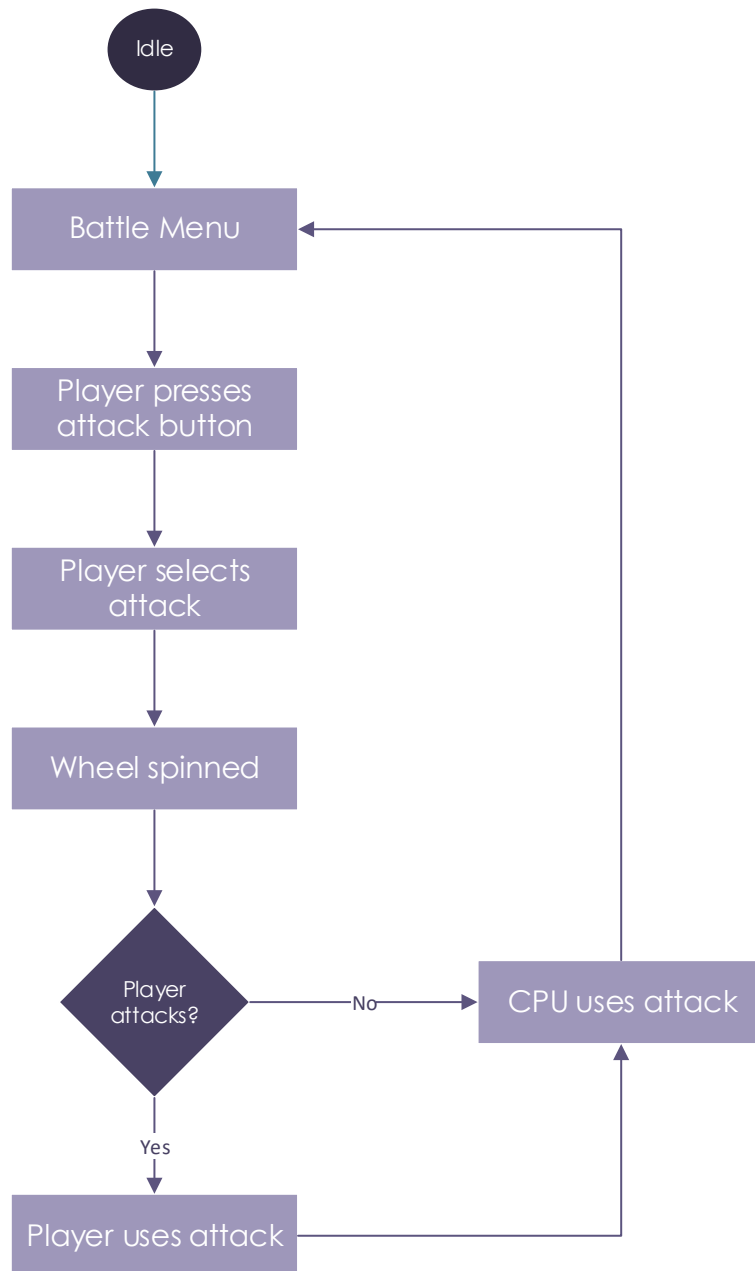


Scene Manager





Activity Diagram: Player attacks





Naam: Sergi van Ravenswaay
Module: KGD1- Technisch Document

Referentie:

<https://www.dragonflycave.com/mechanics/battle>

<http://www.rebornevo.com/forum/index.php?/topic/28305-pok%C3%A9mon-battle-system-revamp/>