

# RPG Game

## Pokemon Rojo Fuego Recreación en Python



Raul Segui Tejeda  
Henrique Yeguo

<b>Login</b>	<b>3</b>
<b>Personaje (WORLD)</b>	<b>4</b>
<b>Personaje (Pokemons)</b>	<b>5</b>
<b>Pokemon (General)</b>	<b>6</b>
<b>Mapa</b>	<b>7</b>

## Login

Se utilizará SQLITE, contraseña encriptada con md5.

Al iniciar el juego habrá una ventana donde:

- Puede iniciar sesión
- Puede cambiar la contraseña
- Puede eliminar el usuario
- Puede registrarse

## Personaje (WORLD)

Se mueve en cuadrículas

Interactúa con el mundo (Puertas, colisiones, Objetos)

Puede tener hasta 6 pokemons, y los pokemons que captura se guardarán en el PC.

Tiene 2 Skins (Hombre o Mujer)

Tiene acceso a un menú

El menu contiene:

- Pokedex
- Pokemon
- Mochila
- Tarjeta del entrenador (Medallas, horas de juego, Dinero, Nombre, ID, pokédex)
- Guardado
- Opciones
- Salir

## Personaje (Pokemons)

Tiene 4 acciones en combate:

- Movimientos
- Huir
- Mochila
- Pokemon

Pokemon:

- Nivel
- Nombre
- Tipo
- ID
- Objetos
- Movimientos
- Evs:
  - Salud
  - Ataque
  - Ataque Especial
  - Velocidad
  - Defensa
  - Defensa Especial

## **Pokemon (General)**

Pokemon:

- Nivel
- Nombre
- Tipo
- ID
- Movimientos por nivel
- Objetos equipables
- Evs:
  - Salud
  - Ataque
  - Ataque Especial
  - Velocidad
  - Defensa
  - Defensa Especial

## **Mapa**

Tiene objetos en la cual se puede interactuar (Colisiones, puertas, objetos)

Estará hecho con TileMap

Estará dividido en cuadrículas

El mapa estará separado en partes (Pueblo 1,, Pueblo 2 etc etc)