


Plantilla del Documento de Diseño	
Campo	Descripción
Concepto	
Título	Pokemon RRPC
Estudio / Diseñadores	Desarrolladores: Andrés Felipe Collazos Rozo, Juan Marin Angel
Género	Aventura y RPG
Plataforma	Computadora
Versión	0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	<p>El juego se encuentra en tercera persona. La pantalla principal es un mundo virtual, en la que el jugador desplaza el protagonista. Posee una interfaz de menús en la que el jugador puede acceder, para configurar sus Pokémon, ver su perfil, (guardar la partida, futura versión) y cambiar las opciones.</p> <p>Cuando el jugador se encuentra con un Pokémon salvaje, la pantalla cambia a una pantalla de batalla basada en turnos que muestra el Pokémon del jugador y el Pokémon retador. Durante la batalla, el jugador puede seleccionar un movimiento que su Pokémon realizará, cambiar su Pokémon activo, o tratar de huir. Todos los Pokémon poseen unos puntos de vida (HP), cuando el HP de un Pokémon se reduce a cero, se desmaya y no puede seguir la batalla hasta que sea sanado. Una vez que un enemigo Pokémon se desmaya, todos los Pokémon de los jugadores que participan en la batalla reciben una cierta cantidad de puntos de experiencia (EXP). Después de acumular suficiente EXP, un Pokémon puede subir de nivel, la mayoría de los Pokémon evolucionan hacia una nueva especie de Pokémon cuando llegan a un cierto nivel y con esto, aumentan sus estadísticas, ya sea ataque, defensa, precisión y HP; (también pueden aprender un nuevo ataque, esta versión, solo hay dos ataques). Durante la batalla con un Pokémon salvaje, el jugador puede lanzar una Poké bola en el. Si el Pokémon es capturado con éxito, estará bajo la titularidad del jugador. Hay diversos factores que influyen en la tasa de éxito de la captura, como el HP del objetivo Pokémon y el tipo de la Poké Bola utilizada (en esta versión, solo hay una poké bola), cuanto menor sea la vida del objetivo y el tipo de la Poké Bola sea más fuerte, mayor es la tasa de éxito de la captura.</p>
Categoría	

Licencia	Este juego es basado en los juegos de GameBoy Advance de Pokemon. En este proyecto, el código fuente tiene una licencia GPL V3.0, los sprites usados son ripeados de los juegos originales. Este juego es hecho sin fines de lucro.
Mecánica	- Entrenador Pokémon: A los usuarios del videojuego se le denomina Entrenador Pokémon. Tiene como meta cumplir dos objetivos: capturar a todas las especies de pokémon disponibles, y completar así la información de todos los pokémon en el Pokédex(futura versión); por otro lado, debe entrenarlos y enfrentarlos a otros pokémon pertenecientes a otros entrenadores para demostrar sus habilidades, fortaleza, talento y así convertirse en un Maestro Pokémon. Para lograrlo, los entrenadores pokémon viajan a lo largo y ancho de las regiones del mundo Pokémon, recolectando medallas de gimnasio, que se obtienen tras derrotar a los respectivos líderes de gimnasio, en una batalla en la que tanto el entrenador como el líder de gimnasio enfrentan a sus pokémon para probar sus habilidades especiales en una batalla Pokémon.
Tecnología	Se utiliza el lenguaje de programación PYTHON, se utiliza la librería Pygame (LGPL), que contiene módulos que permiten la creación de video-juegos en dos dimensiones. Para una futura versión se utilizará la librería python-ZMQ (GPL V3) con el objetivo de implementar duelos multi-jugador
Público	Todo público
Historial de versiones	
Visión general del juego	
El entrenador pokemon empieza su historia en el Pueblo Paleta, donde obtendrá su primer Pokemon de manos del Profesor Oak, también le serán entregadas cinco poke bolas para capturar los primeros pokemones, los cuales podrá entrar combatiendo en la ruta 1 que lleva hacia la Ciudad Verde. El objetivo del jugador es obtener la primera medalla Pokemon, la medalla Roca, la cual será obtenida al vencer al líder Pokémon del Gimnasio que se encuentra en la Ciudad.	
Mecánica general del juego	
Cámara	Tercera persona, en el modo normal la vista del juego es una vista superior, en los duelos es una vista frontal
Periféricos	Teclado

Controles (por defecto)	Movimiento: Flechas Acción: Tecla A Cancelar Acción: Tecla B Salir (menús): Tecla Esc
Puntaje	Hay varias maneras de verificar los logros: La cantidad de pokemón y el nivel de los mismos, el número de medallas pokemon obtenidas (Para esta versión solo existe una medalla)
Guardar/Cargar	Para una futura versión, el jugador podrá guardar su partida, lo cual permitirá que continúe su juego en el lugar donde se encontraba, con todos sus pokemones, sus medallas, y demás objetos
Estados del jugador	
<p>El estado de jugador varía según el modo en el que se encuentre, para esta versión se contará con los siguientes estados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pantalla Inicial ● Introducción: Se compone de varias vistas <ul style="list-style-type: none"> ○ Mostrar botones ○ Historia y introducción al mundo pokemón ○ Seleccionar apariencia ○ Seleccionar nombre ○ Seleccionar nombre y apariencia enemigo (para una futura versión) ● Modo normal de juego ● Pausa ● Opciones ● Pokémon ● Batalla 	
Interfaces	
Nombre de la pantalla	Inicio
Descripción de la pantalla	Cuando el usuario abre el juego
Estados del juego	Estados que lo invocan: <ul style="list-style-type: none"> ● Ninguno Estados que invoca: <ul style="list-style-type: none"> ● Modo introducción ● Cargar partida (Futura versión)

Imagen	
Nombre de la pantalla	Introducción
Descripción	Se introduce al jugador al universo Pokémon, permitiendo que escoja la apariencia de su personaje, y además se le indica cómo debe controlar al personaje
Estados del juego	Estados que lo invocan: <ul style="list-style-type: none"> • El Inicial Este puede invocar: <ul style="list-style-type: none"> • Modo normal
Nombre de la pantalla	Modo normal del juego
Descripción	Es el mundo en el cual el entrenador pokemon interactúa con el mundo pokémon, lo explora y donde puede hablar con npc (no playable character)
Estados del jugador	Estados que lo invocan: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Pausa: Al salir de la pausa • Pokémon: Al salir de este estado • Batalla: Al huir o terminar un combate Estados que invoca: <ul style="list-style-type: none"> • Modo pausa • Modo batalla
Imagen	<p>Las flechas representan que el jugador puede desplazarse en el mapa, el cual es mucha más grande que lo mostrado en pantalla en un instante dado.</p> <p>Los objetos del lugar son todas aquellas cosas que ambientan el mapa, por ejemplos: las casas, las tiendas, los árboles, los arbustos. Los pokemones están escondidos en los arbustos.</p>

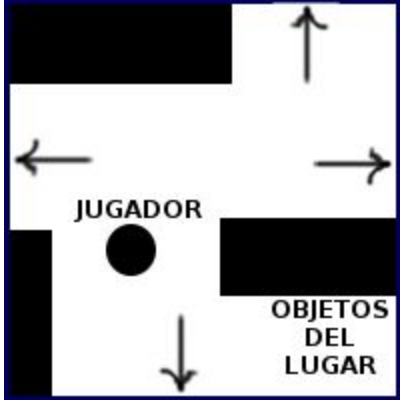

	
Nombre de la pantalla	Pausa
Descripción	En este, el jugador puede recorrer las opciones disponibles
Estados del jugador	<p>Estados que lo invocan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo normal de juego <p>Estados que invoca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokemon • Opciones • Modo normal de juego: Al salir
Imagen	
Nombre de la pantalla	Opciones
Descripción	Se presentan las opciones de configuración (en esta versión: del teclado) que tiene el jugador. El jugador se desplaza por
Estados	<p>Estados que lo invocan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pausa <p>Estados que invoca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo normal de juego: Al salir








Imagen	
Nombre de la pantalla	Pokemon
Descripción	En este el jugador puede seleccionar el pokemon de combate predeterminado.
Estados	<p>Estados que lo invocan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pausa • Batalla: Cuando el jugador decide cambiar de pokémon durante el combate <p>Estados que invoca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batalla: Después de seleccionar el pokémon para pelear, salir • Modo normal de juego: Después de configurar el pokémon predeterminado, salir
Imagen	
Nombre de la pantalla	Batalla
Descripción	En este, el jugador combate con un pokémon enemigo.
Estados	<p>Estados que lo invocan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo normal del juego <p>Estados que invoca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo normal del juego: al salir del combate • Pokémon: para seleccionar otro pokemon

Imagen	
Progreso del juego	
El progreso del juego se mide en la cantidad de medallas tenga. Para esta versión, el progreso se mide en cuanto al número de pokemones capturados	
Personajes	
El jugador maneja a un personaje que selecciona al iniciar el juego, en el transcurso del juego aparecen npc's con los cuales se pueden interactuar, y como rival principal, el jefe del gimnasio.	
Nombre del personaje	El que el jugador escoja (Red por defecto)
Descripción	Red tiene el pelo castaño, viste con una camiseta negra, un chaleco blanco y rojo y un pantalón azul. Calza unas zapatillas rojinegras, y posee un bolso amarillo, tiene un gorra roja y blanca.
Imagen	
Concepto	Red es originario de pueblo paleta, posee gran pasión por los pokémones, tenía un amigo Blue quien se vuelve arrogante y presumido, quien se vuelve su rival pokémon principal. Red deberá vencer a los ocho líderes de gimnasio y ganar la liga pokémon mientras avanza por Kanto.
Encuentro	Después de la introducción
Habilidades	En una futura versión: posee habilidades con los pokemones de cierto tipo {agua, fuego, tierra, etc}
Items	Pokebolas, Pokédex(futura versión)
Personaje No-Jugable	No
Nombre del personaje	Profesor Oak
Descripción	El profesor Oak tiene el pelo beige, es alto, siempre viste con una bata de científico.
Imagen	

Concepto	El Profesor Oak vive en pueblo paleta. Es el encargado de entregar a Red su primer pokémon, dándole la bienvenida al mundo pokémon. Es abuelo del Blue, el rival de Red
Encuentro	Laboratorio pokémon, ubicado en pueblo paleta
Enemigos	
Nombre	Blue
Descripción	Blue es el nieto del profesor Oak, y el máximo rival de Red. Tiene pelo de color naranja, y es más alto que Red
Encuentro	Blue y Red se encuentran en repetidas ocasiones durante todo el Juego. En esta versión, solo aparece para el primer combate pokémon.
Imagen	
Habilidades	En una futura versión: posee habilidades con los pokemones de cierto tipo {agua, fuego, tierra, etc}
Nombre	Brock
Descripción	Brock es el líder del gimnasio de la ciudad verde, el primer gimnasio pokémon en el que Red combate. Brock es llamado "El hombre más fuerte que la roca ¡Es invencible como un roca".
Encuentro	Gimnasio pokémon de la ciudad verde. Para poder entrar a este gimnasio se debe conseguir cierta cantidad de pokémon y que dichos pokémones tengas cierto nivel.
Imagen	
Habilidades	En una futura versión: Posee habilidades con los pokémones tipo roca
Pokémones:	<ul style="list-style-type: none"> • Geodude: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nivel: 12 ○ Ataques: Placaje y rizo de defensa • Onix: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nivel: 15 ○ Ataques: Placaje y Atadura
Items	
<ul style="list-style-type: none"> • Pokebolas: permiten capturar un pokémon • Pokédex: permite consultar la base de datos de los pokemones (disponible en futura versión) • Pociones: permiten curar a los pokémones (disponible en futura versión) 	
Guión	

<ul style="list-style-type: none"> Con el profesor Oak: <ul style="list-style-type: none"> Introducción: <ul style="list-style-type: none"> ¡Hola a todos! ¡Bienvenidos al mundo de POKÉMON! ¡Me llamo OAK! ¡Pero la gente me llama el PROFESOR POKÉMON! ¡Este mundo está habitado por unas criaturas llamadas POKÉMON! Para algunos, los POKÉMON son mascotas. Pero otros los usan para pelear. En cuanto a mí... Estudio a los POKÉMON como profesión. Pero primero selecciona tu apariencia. [SELECCIONAR APARIENCIA] ¡Bien! Y tu Nombre es? [SELECCIONAR NOMBRE] ¡Bien! Este es mi nieto. Él ha sido tu rival desde que eras un niño. ¡Se llama Blue! ¡<Jugador>! ¡Tu propia leyenda POKÉMON está a punto de comenzar! ¡Te espera un mundo de sueños y aventuras con los POKÉMON! ¡Adelante! En el laboratorio Pokémon: <ul style="list-style-type: none"> ¡Ah, sí! Te pedí que vinieras <Jugador>, toma! ¡Aquí hay 3 POKÉMON! ¡Están dentro de las POKÉ BALL! ¡Cuando yo era joven, era un buen entrenador de POKÉMON! Pero ahora sólo me quedan 3. Te daré uno. <Jugador>. ¿Ves las bolas que está en la mesa? Se llama Poké ball. Contiene un Pokémon en su interior. ¡Puedes coger una! ¡Es para ti! Con Blue: <ul style="list-style-type: none"> En el laboratorio Pokémon: <ul style="list-style-type: none"> ¡Espera <jugador>! ¡Probemos a nuestros pokémones! Al ganar (Red) el combate: ¡increible! tu pokémon es mejor que el mio Al perder el combate: Ja, Ja, Ja nunca me podrás ganar Con Brock: <ul style="list-style-type: none"> Antes del combate: ¡Soy Brock! ¡Líder del gimnasio de Plateada! ¡Creo en la gran resistencia de la roca y en la determinación! ¡Por eso todos mis Pokémon son del tipo Roca! ¿Todavía quieres desafiarme? Sé que te mueve el orgullo de los entrenadores Pokémon. ¡Muy bien! ¡Enséñame lo que vales! Al ganar (Red) el combate: Te he subestimado. ¡Como prueba de tu victoria, aquí tienes la Medalla Roca! ¡Es una medalla oficial de la liga Pokémon! ¡Hará que tus Pokémon sean mucho más fuertes! ¡Y la técnica del destello podrá ser utilizada en todo momento! Al perder el combate: ¡No me haces ni cosquillas! Ja ja ja ja 	
Logros	
<ul style="list-style-type: none"> Medallas pokémon: son obtenidas por vencer a cada uno de los líderes de los respectivos gimnasios pokémones. Llave pokémon: Se obtiene al completar las ocho medallas pokémon y sirve para entrar al torneo pokémon. (Para una futura versión) Trofeo pokémon: Se obtiene al ganar el torneo pokémon (Para una futura versión) 	
Codigos secretos	
No existen	
Música y Sonidos	
Imagenes del concepto	

- Mapas

Casa: segunda planta



Casa: primera planta



Pueblo paleta:



Laboratorio Profesor Oak:



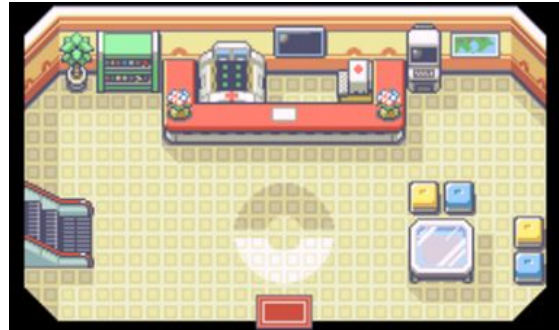
Ruta 1



Ciudad Verde



Centro Pokémon:



Tienda Pokémon:




Gimnasio Pokémon:



- Objetos

PokéBola



Medalla Roca	
<ul style="list-style-type: none"> Pokemones: http://pre03.deviantart.net/fd9c/th/pre/f/2010/173/e/c/pokemon_sprites_1_151_revised_by_dr_agonite14.png 	
Miembros del equipo	
Desarrolladores: <ul style="list-style-type: none"> Andrés Felipe Collazos Rozo Juan Marin Angel 	
Detalles de producción	
Fecha de Inicio	13/05/2016
Fecha de Terminación	
Presupuesto	\$0