



Pocky & Rocky (Kiki Kaikai) VERSION FINAL

Mireia Aragall Rodrigues
04/06/2022 GRANOLLERS
ESCOLA PIA GRANOLLERS - DAMVIOD

Index

1.Introduccion	3
2.Juego	
2.1 Resumen del Juego	3
2.2 Juego y mecánica	4
2.3 Historia, escenario y personaje	5
2.4 Niveles	8
2.5 Inteligencia Artificial	8
2.6 Arte del Juego	9
2.7 Extras	9
3.Conclusiones	9
4.Fuente de Informacion	10

1.Introduccion

-Tema de Recerca

El juego que quiero recrear es Pocky & Rocky(kiki kaikai). Un juego tipo scrolling shooter con temática del Japón feudal y sus leyendas. He elegido este juego porque tiene mecánicas y un estilo, que no parecen tan complejos a nivel de código y que me han llamado la atención.

-Hiipotesis

En mi versión del juego he reducido la cantidad de niveles, enemigos, habrá un nivel y tres enemigos, y cantidad de personajes jugables, habrá apenas un personaje jugable. Agregue una mecánica de guardar la puntuación y enseñarla para otros jugadores con su nombre.

-Método de trabajo

Voy a trabajar en las partes menos complejas del juego por primero, y si tengo tiempo, haré los extras que he propuesto este GDD.

2.Juego

Resumen del juego

-Resumen del flujo del juego

Menu<->Scores, Opciones,Juego->Ganar o Perder->Menu

-Apariencia

Top down estilo rpg maker, 2D pixel art

Juego y mecánica

- Estructura de la misión/desafío

Entras en un nuevo nivel y tienes que derrotar varios enemigos que te atacan en el camino, sus ataques varían dependiendo del enemigo, al final del nivel tienes que derrotar un boss.

- Física

No tiene gravedad, detecta colisiones

- El movimiento en el juego

-Andar hacia todas las direcciones

-Deslizar

- Atacar

No hay objetos

- Accion

Idle, andar, atacar tirando cartas sucesivamente, atacar/protegerse con un palo mágico, atacar con un ataque de bomba en formato de cruz, deslizarse para evitar ataques

- Combate

Ataques:

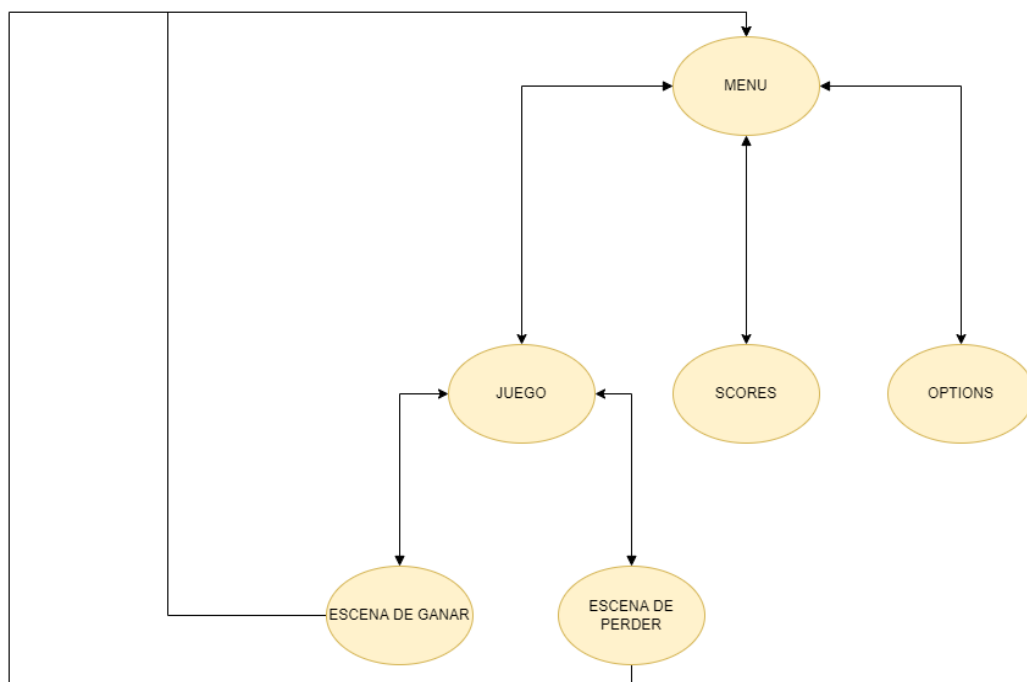
- Utiliza ataques de largo alcance(tirar cartas)

-Tiene un ataque cuerpo a cuerpo donde daña a los enemigos pegandolos con un palo.

Vidas:

Si pierdes todos los 10 corazones de vida,pierdes. Si pierdes recibes un game over y vuelves a empezar, de cero, el nivel que estabas. Cada ataque de los enemigos quita un corazón.

- Flujo de pantallas



- Cargar y guardar

Las fases no son guardadas pero la puntuación del jugador de la ultima partida si.

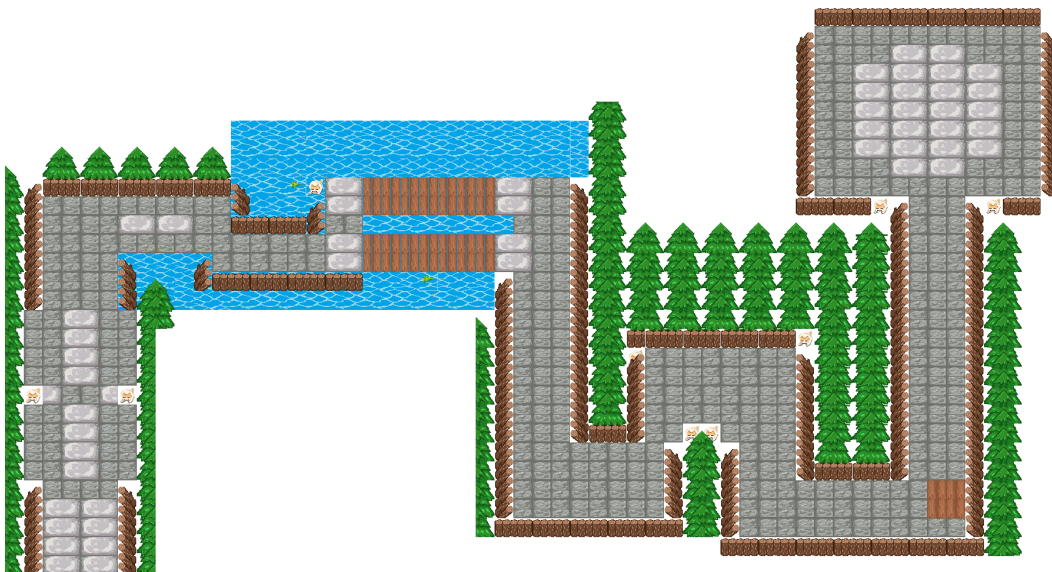
Historia, escenario y personaje

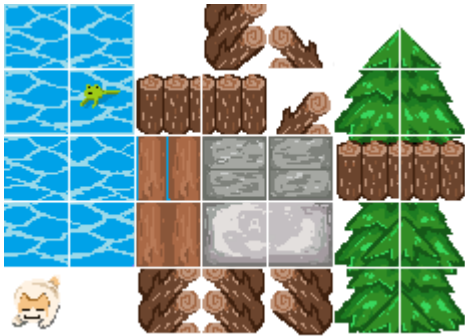
- Historia

Ambientada en el Japón Feudal, en Pocky & Rocky el jugador asume el papel de una joven sacerdotisa quien, mientras cuidaba de su santuario, una noche recibe la visita de Rocky, un tanuki y miembro de un grupo de yōkai conocido como "Nopino Goblins", todos los cuales recientemente se habían vuelto locos por una fuerza desconocida. En conjunto, Pocky y Rocky deben viajar a través de varios niveles que consta de varios locales del antiguo Japón mientras luchan contra una serie de criaturas surgidas de la mitología japonesa, incluyendo kappas, obake y Yurei. Finalmente, deben romper la fortaleza del misterioso Manto Negro (en adelante denominado "Goblins Gorgonzola") que ha estado utilizando a estos monstruos para hacer cumplir sus malas artes. En mi versión del juego solo es posible jugar como Pocky.

- Áreas



- Mapa del Nivel 1(estático), lo he hecho con Tiles, la aplicación, y cargaré, sus dos capas(background y foreground) en el código del juego.



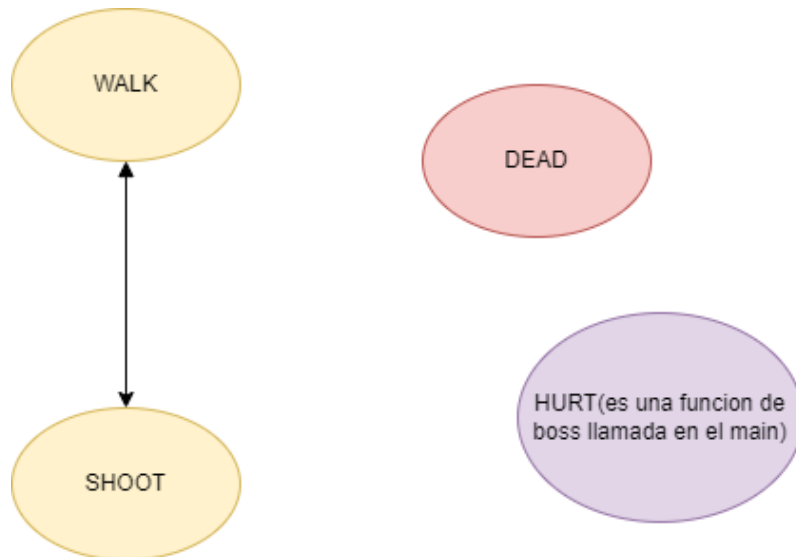


- Personajes

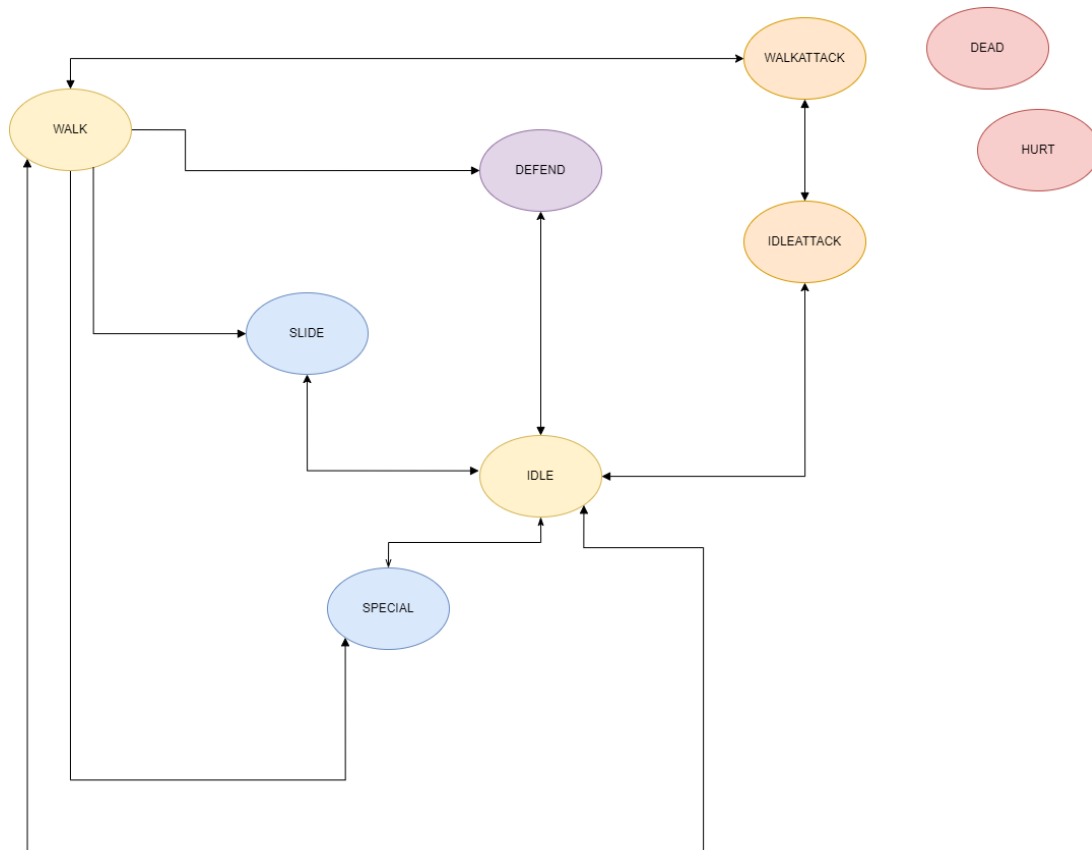
Pesonaje	Ataque
Pocky(jugador) 	-largo alcance(tirar cartas) -cuerpo a cuerpo(palo mágico) -deslizar para esquivar de ataques de enemigos
Unby(enemigo)  Unby	Intenta deslizar hacia la dirección del jugador
Squelety(enemigo)  Skelety	persigue el jugador
Fantasmitas(enemigo)	Vuelan en filas en el camino del jugador, pueden perseguirlo

	
<p>Nopino Goblin(boss)(EXTRA HECHO!)</p> 	<p>-Cuspe fila de bellotas en la dirección del jugador</p>

Flujo de los estados del Boss(uno de los enemigos)-



Flujo de los estados de Pocky-



Niveles

-Niveles

Un solo. El primero del juego original.

Interficie

- Audio, música, efectos de sonido

Stereo, 8 bits

Música principal del juego Original y efecto sonoro de disparo del jugador

- Sistema visual

inferior, parte izquierda de la pantalla: vida del jugador (diez corazones), puntuación y un icono de Pocky

- Sistema de control (Teclado)

-WSAD - caminar hacia arriba, abajo, izquierda, derecha

-Presionar Espacio: Ataque de tirar cartas y seleccionar en algunas escenas

-Presionar Enter: seleccionar una de las opciones en el menú

-Presionar E: Deslizar

-Presionar P: Ataque palo mágico

-Presionar Z: Ataque bombardeo (solo se puede hacer una vez en la partida)

Inteligencia artificial

-Oponente y enemigo IA

No hay compleja

Tres Enemigos

-Esqueleto

-Umby

-Fantasma

Un Boss(EXTRA HECHO!)

-Nopino Goblin

-Apoya la IA

Colisiones y transiciones de escenas

Arte del juego

Aspecto general del juego

Pixel art, escenario estilo japon feudal

Extras(No alcanzado)

Más un nivel con más un boss y más enemigos.

3.Conclusiones

Hay muchas cosas que he podido poner que alcanzan mi objetivo inicial de como yo quería que el juego pareciera, el juego guarda las puntuaciones en un fichero y lo enseñan en la pantalla, grande parte de flujo de escenas que yo queria poner inicialmente está presente en el juego, administrados por el SceneDirector, pocky tiene todos sus estados, creados en la clase de Pocky(Personaje), menos el ataque especial funciona pero no hace daño a los enemigos, y el ataque de defenderse que no hace que las balas de enemigos vuelvan contra ellos. Si pudiera añadir más cosas de las que he puesto en el juego me gustaría haber puesto objetos más músicas. El proceso de recrear Pocky y Rocky fue complejo, pero divertido en algunas partes, mi parte favorita fue hacer los estados de Pocky y la más complicada fue el Resource Manager y el mapa.

Fuentes:

<https://www.sprisers-resource.com/snes/pockyrocky/>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZXjinI0gyr0>

https://es.wikipedia.org/wiki/Pocky_%26_Rocky

<https://www.digitpress.com/library/manuals/snes/pocky%20&%20rocky.pdf>

Herramientas:

-Tiled

-Visual Studio

-Audacity

-Krita

-Paint

-snes9x-x64(con esto he podido jugar el juego original en mi ordenador)