TP POO 2º Cuatrimestre: ULTRAMON

Objetivo general de juego:

Derrotar al Boss final pasando desafíos y pre-peleas

Menú:

.Empezar

.Cargar

.Controles.

Cronología:

El usuario se someterá al descubrimiento del mapa, y deberá superar etapas en el mismo para llegar a su objetivo final. El Boss se presentara a lo largo del juego y le traerá complicaciones al jugador.

Mapa:

Este estará divido en nueve partes la primera de hall introductorio y el resto con objetivos y aventura

Zonas:

. Hall (sala que explicara mecánicas del juego)

. Cámara de Boss final (zona con clima tenebroso y solo habrá la batalla final)

. Dos zonas de caza de pokemones (una zona de puzzle donde puedas elegir un pokemon depende el desafío y la otra zona que no contiene nada interactivo, sino que los pokemon depende de donde estas pisando te sorprendan)

. Zona centro (solo visual, nada interactivo)

. Dos zonas de pelea ()

. Dos zonas de objetivos ()

PERSONAJES:

El jugador puede tener hasta tres pokemones.

Contiene cantidad limitada de pokebolas (máx. 3)

Contiene una barra de vida

IA:

Tiene un pokemones característicos de su persona (se pueden conseguir en su zonas de cazas)

No se le podrá robar sus pokemones

La IA contiene una barra de vida que se pierde su combate, pierde su única vida

COMBATE:

Dentro del combate cambia la escena, y comenzar a controlar a tu pokemon, vas a poder mover en todas su direcciones, podrás acertar y fallar habilidades ya que la IA también controlara a su pokemon.

POKEMONES:

Habrá un total de trece pokemones

Uno será el legendario que te lo encontraras como Boss final

Los pokemones tendrán niveles ósea recolectan exp peleando contra otros pokemones

Los pokemones tendrán solo dos tipos ataques

Podrás capturar o simplemente pelear contra ellos

Después doce pokemones capturables

Dentro de esos doce habrá los primeros tres que los elegirás al comenzar el juego. Después podrás hacer hasta cuatro combinaciones de pokemones

Guardar y Cargar mapa.

El boss y todos los personajes existen desde el principio del juego.

Te encontrar con el Boss en cualquier zona

Tipos de Pokemones (eléctrico, agua, lucha) -> estas van a ser clases separadas.

Los pokemones tiene que poder dejar de obedecer al entrenador.

Hay ataques que “pegan” más que otros.

Los pokemones de un tipo tienen que poder pasar a otro tipo de alguna forma (por ataque, por interacción con el mapa, etc).

La vida de los pokemones se regenera con el tiempo, y eso tiene que ser visible en el juego.

Distintos tipo de terreno -> dificultad de desplazamiento variable según el tipo de terreno.

Mapa modificable-> puzzles (abrir puertas con llaves, etc). Se prende fuego el bosque.

Mapas creados a mano y mapas aleatorios.

Tiene que haber tipos de terrenos sobre los que no se pueda caminar.

**Hay inventario.**

OPCIONALES:

Jugar en red 1vs1 en turnos (nueva modalidad de juego)

Mapa desplazable.