

-La idea que tuviste de que los gimnasios fueran grupos de entrenadores repartidos por el mapa me parece perfecta para dar más manejo y libertad. Sin embargo, he pensado (es decir, has pensado) que a lo largo del desarrollo de la historia, puedes ir recibiendo misiones secundarias, y realizarlas, dejando a segundo plano los gimnasios y la historia principal. A pesar de eso, creo que es mejor que no todas las misiones secundarias se puedan realizar hasta que no se haya finalizado la historia, para que no parezca que la historia no es más que otra misión secundaria.

-Enlazando con lo anterior. He pensado que los diferentes grupos de entrenadores (es decir, los antiguos gimnasios) deben estar en sitios que mantengan relación con su elemento. Ex: volador---un acantilado, veneno---una fábrica abandonada) Sin embargo, algunos de estos grupos pueden ser nómadas. Se van moviendo por el mapa, y debes localizarlos, buscarlos, y encontrarlos. El ejemplo más claro para ello podría ser el gimnasio de psíquico, que había pensado que podría ser un circo ambulante que va por las diferentes ciudades importantes).

-Y esto me lleva a una parte importante: los diferentes grupos de entrenadores. Para explicarlos, mejor digo el **elemento**, la **localización**, y **quienes pueden ser**:

Planta---un bosque frondoso---habitantes de dicho bosque, ecologistas, un grupo de gente tipo “druidas”. El “gimnasio” puede ser el bosque entero, es decir, entras en el bosque y hay un segurata y gente haciendo guardia etc. pero no hace falta enfrentarte a TODOS, solo a algunos.

Fuego---he pensado que al derrotar al gimnasio de planta, los “malos” principales quemen el bosque, y posteriormente el gimnasio de fuego se trasladaría allí—pirómanos, fabricantes de fuegos artificiales, incluso bomberos. **Creo que sería mejor que fuera una base secreta bajo tierra, con lava y todo eso.**

Bicho---podrían estar en una llanura cerca de un lago, con vida en comunidad, etc---colecciónistas de bichos, biólogos, o cosas parecidas. (zi)

Hielo---una tundra, o un glacial. También puede ser un territorio helado, o algo parecido---para este elemento, creo que cualquier tipo de persona valdría. **Podemos poner tíos de esos del hielo, o gente disfrazada de pingüinos i que haya iglues.**

Psíquico---como he dicho antes, este grupo es nómada---puesto que se trata de un circo, pueden ser personas de todo tipo, principalmente mentalistas, videntes, y personajes de ese estilo. **Se puede hacer pero es algo complicado, de esto mejor hablarlo en persona.**

Veneno---una fábrica abandonada---como con el elemento de hielo, pueden ser personas muy variadas, pero en este caso pueden ser rebeldes, vándalos, científicos, u otro tipo de gente. **Lo de científicos me parece muy bien y que sea una fabrica de estas con calderos de acido etc. Drogado**

Aqua---una isla, o el interior de una cascada, o un lago aislado, o la misma costa marina. Incluso podrían estar en una estación submarina, que tiene alguna utilidad especial, como abastecimiento de alguna cosa, o investigación científica---pueden ser pescadores, submarinos, científicos, marineros. Como en otros casos, personas de muchos tipos. **Creo que la mejor idea sería detrás de la cascada o una depuradora de agua.**

Fantasma+siniestro---este es el otro grupo nómada. Sin embargo, también hay otro punto importante. Este grupo de entrenadores son los principales antagonistas, y cometerán una serie de ataques en diferentes momentos de la historia. Es en estos ataques cuando tienes la oportunidad de enfrentarte a ellos, sin embargo, nunca los derrotas del todo, y es por ello que es el último gimnasio, a pesar de haberte enfrentado múltiples veces con ese grupo. Son nómadas, pero tienen una sede central. Esta es una siniestra iglesia abandonada, en

algún parque aislado y tenebroso (muy ambientado con la temática fantasmagórica)---son personas muy misteriosas, espeluznantes, y que disfrutan aterrorizando a la gente. Por tanto, he pensado que algunos de ellos podrían ir disfrazados con temáticas de miedo, sobre todo cuando atacan en público. *Esta idea me parece mejor que la del circo, que vayan apareciendo de repente en la historia y tengas que vencerlos y creas que estas contra el líder pero es una ilusión me gusta.*

Orden de los gimnasios:

- Agua
- Bicho
- Psíquico
- Planta
- Fuego
- Veneno
- Hielo
- Fantasma+siniestro

LOS MALOS:

-Como he dicho antes, los principales antagonistas son el grupo del elemento fantasma. Sin embargo no serán los únicos, ya que en las diferentes misiones secundarias te vas encontrando con otras personas (ex: Team Rocket).

-EL EQUIPO FANTASMA (nombre provisional, ya lo hablaremos):

Estos son unos enemigos que solo buscan el miedo en el territorio. Usan pokemons de tipo fantasma, y por lo tanto son muy sutiles, y nunca se logra atrapar ninguno de sus miembros, ni saber sus identidades. Ellos son los culpables de los secuestros en todo el territorio, que causan el pánico. Son ellos quienes secuestran a la hermana del protagonista, hecho que desencadena toda la historia. Esta hermana, llamémosla "Juliette"(por ejemplo), está desaparecida durante toda la trama. A lo largo del juego vas descubriendo secretos respecto a su secuestro, y es en el ataque final a la Liga donde descubres que es la líder secundaria del grupo fantasma, junto con otros de los niños secuestrados. El porqué de su transformación, y la de los otros niños... bien, no se me ocurre nada. He pensado que puede que hayan usado algún pokemon muy poderoso, tipo Darkrai, para lavarles la mente, usando el miedo, y así transformarlos. *De estos enemigos tengo más ideas, pero creo que es mejor que lo hablamos en persona. Estaría bien que fuera la líder de todos, recuerda que todos los equipos están aliados, pero solo lo saben los líderes.*

EL TERRITORIO:

-Respecto al territorio: Creo que esto mejor te lo dejo a ti. Es decir, tú lo vas a diseñar, por lo tanto mejor que lo hagas a tu gusto, y no al mío. Sin embargo, he estado pensando, y creo que le podríamos dar un toque más paisajístico, con grandes territorios de bosques, montañas... (a lo Señor de los anillos).

-Las localizaciones de las diferentes edificaciones como las ciudades o la Liga, son más o menos como en los otros juegos. Sin embargo, respecto a la liga, ya te comenté que creo que sería muy interesante si fuera una montaña, con sus diferentes zonas para cada elemento, y que a la mitad sucediera el ataque del grupo fantasma, y etc. (esto ya forma parte de la historia)

MISIONES SECUNDARIAS:

- Bien, de esto ya hemos hablado tú y yo, y además, como son menos importantes (por el momento) mejor lo hablamos tranquilamente.

Algunas de las que dijimos son:

- Magikarps

- Charizard

- En la serie un pescador te dice que te vende un magikarp por 500 pokedolares, y que con ese magikarp te puedes hacer rico, porque los magikarps ponen muchos huevos etc (ya te lo explicare)

LA HISTORIA

La historia pienso que no se puede hablar a distancia. Al fin y al cabo, es todo lo que ocurre, y por lo tanto debe tratarse con cuidado. Igualmente, ya te he comentado en persona algunos de los matices e ideas que he tenido.

Aqui empezare un poco a escribir una historia que se me vaya ocurriendo, con los eventos necesarios incluidos (es mas o menos lo que passaria en el juego).

Tiene un sueño raro, donde ves a tu hermana siendo secuestrada por unos señores que parecen videntes.

Te despiertas en tu cama, viene tu madre y te dice:

- ¿Otra vez esa pesadilla hijo? Recuerda que hoy es el gran dia hijo, te vas a convertir en entrenador pokemon, ¿estas preparado? Recuerda lo que pasó, no quiero perderte.
- (tu) Tranquila mama, estoy listo, recuperaré a mi hermana.

Aqui entra un flashback i empiezas a explicar al espectador lo que te ocurrió, que es esto:

Hace ya 5 años (fecha por determinar) mi hermana cumplió los 10 años, como yo justamente hoy. Aqui es costumbre a los 10 años convertir-se en entrenador pokemon, correr aventuras por todo el mundo y convertirse en el mas fuerte. Mi hermana es lo que hizo, fue al laboratorio del professor oak (nombre aun por determinar) a conseguir su primer pokemon. El problema empezó la semana despues, cada dia mi hermana nos mandaba un video o un mensaje de voz diciendo que estaba bien, que había hecho durante todos el dia, para mantenernos informados, me la queria mucho. Pero al cabo de la semana dejamos de recibir sus mensajes, no contestaba a nuestras llamadas. Simplemente, desapareció.

I ahora estoy yo aqui, dispuesto a convertirme en entrenador pokemon para recuperar a mi hermana.

Entonces ahora tienes que ir al laboratorio de oak, donde no estarà, estara su ayudante, que te dira que esta en el monte pepino (nombre aun sin determinar). Entonces vas al monte pepino, pero como hay pokemons salvajes en esa zona salta un montañero que te dice:

- Que haces aqui sin pokemons! Es muy peligroso ir solo! Toma!

I te da un caterpie a nivel 50, pero que le falta nada para subir a nivel 51.

Continuas tu camino y te encuentras unas escaleras, arriba esta el professor oak con un nido de pajaro donde dentro hay un huevo de oro.

El professor oak te dice:

- Hola (tu nombre)! Que tal? Soy el professor, pero todos me llaman professor oak. Te preguntaras que hago aqui i que es este misterioso huevo, pues mira, primero estoy aqui porque me han mandado a que investigue este huevo, i segundo la verdad que aun no se nada sobre este huevo, aparecio ayer despues que se fuera el arcoiris, de momento a la conclusion que hemos llegado los demas cientificos y yo es que proviene de un pokemon legendario o semilegendario, pero bueno, vamos a la principal, quieres empezar como entrenador pokemon no? Por eso has venido en mi busqueda, te espero en el laboratorio para que elijas a tu pokemon inicial. Ahora nos vemos (tu nombre)!

Entonces el professor se va i tienes que volver al pueblo a por el.

Cuando estas saliendo te viene el montañero y te pide que le devuelvas su caterpie, que ya no lo necesitas.

(evento) Si subes a caterpie a nivel 51 este evoluciona a metapod, si dejas que evolucione, despues al devolverselo al montañero se enfadara contigo porque queria que su caterpie no evolucionara. Si decides no evolucionarlo este estara muy agradecido contigo y te dara un regalo (aun sin determinar) imán. Si no lo subes de nivel no passara nada, solo te quitara el caterpie y ya.

Entonces coges tu pokemon, y te vas a ruta 101 (una ruta cualquiera) donde hay pokemons de tipo electrico, volador y bicho.

Al salir de la ruta llegas a una ciudad que se ha quedado sin agua, despues de hablar con algunos aldeanos hay uno que te explica que ha visto al equipo aqua (hay que pensar nombre) i que estaban merodeando por la depuradora (donde se filtra el agua (en este caso del mar) para hacer agua potable). Entonces tu personaje piensa, ostia, un equipo, alomejor tienen a mi hermana, y ya de paso ayudo a estos parguelitas; y vas a la depuradora a por ellos.

Grupo Agua: (submarinos y demás):

Lider: Submarino experimentado.

Subordinados: Gente normal (del equipo, NO SON MALOS, pero no muy buenos)

6 normales, 1 lider

Entrenador 1: (3) Tentacool (6), Magikarp (7), Feebas (6)

Entrenador 2: (3) Tentacool (7), Magikarp (6), Poliwag (8)

Entrenador 3: (4) Finneon (6), Magikarp (7), Poliwag (7), Feebas (8)

Entrenador 4: (4) Psyduck (8), Magikarp (7), Horsea (8)

Entrenador 5: (4) Goldeen (7), Tentacool (9), Magikarp (11)

Entrenador 6: (3) Magikarp (10), Tentacool (10), Feebas (10)

Lider: (5) Magikarp (10), Horsea (11), Goldeen (11), Psyduck (12), Tentacool (13)

ESCENA DEL MENSAJE MISTERIOSO:

Los submarinistas han tomado (prestada) la presa para entrenar a sus pokemons.

Caminas por la plata de control, cerca de donde esta el lider, despues de haber vencido a 3 y 4. Pasas por al lado de una puerta entreabierta, y percibes un mensaje:

- El “Gran Líder” (jefe, o líder a secas) tiene la vista fija en vosotros. Dile a tu líder que no la fastidie. ¡Es importante!
- (Voz): Recibido, se lo comunico de inmediato.
- (Tu): Esta voz de la llamada (o el video, o lo que sea)... me recuerda familiar... Juraría que es...

La Voz es el 5, que sale y te encuentra husmeando.

- (entrenador 5): ¡EH, TU! ¿Quién se supone que eres? ¿Qué demonios haces espiando, muchacho?
- TIRORIRORIRORIRORI

El líder lo supervisa desde la planta de control, junto con el 6, mientras que el resto están esparcidos por la presa (algunos por la edificación, otros cerca del agua, etc)

Cuando ganas al líder este dice:

- ¡Tú! ¡Te he ganado! ¡Ahora dime donde está mi hermana!
- ¿Tu hermana? No sé de qué me estás hablando, pero me estás haciendo perder el tiempo. Ya no merece la pena seguir en este lugar, vamonos chicos.
- (Entrenador 6): No me parece buena idea señor.
- (Líder): ¡Callate Larry!
- (Larry): vale... :((y se van).

Se van todos y vienen los que dirigen la presa y te dice el “director”:

- Muchas gracias por echarlos! Creo que se te ha caído esto... (*le da el pin del equipo*)
- No es mi... (mejor me lo quedo por si acaso) ¡Gracias!
- (Tu): Este solo ha sido el primer paso, ¡ahora tengo que abrirme camino hasta Miriam!

Vuelves al pueblo del inicio, y después tomas el camino hacia el pueblo de los de bicho.

Vas al pueblo Verdessito, y cuando entras al pueblo, y te acercas al centro pokémon, escuchas una persona diciendo:

- (Hombre, hablando a alguien): Si, sí, como lo oyés. El otro día estaba pescando en el lago, y me pareció ver a unos tipos caminando por la otra orilla. No eran pescadores, de eso estoy seguro. Juraría que son de un grupo de entrenadores, mira lo que te digo.

Puedes pasear por el pueblo, y finalmente tomas un sendero que te lleva a un bosque. Puedes capturar diferentes pokémon (como magikarps verdes), y finalmente llegas a la llanura con el lago. De camino te encuentras a un entrenador de bicho que se ha separado del grupo/perdido.

TIPO DESPISTAO:

- (EL TIPO): ¿Dónde se han metido los de mi grupo? Ya es la segunda vez esta semana...

Llegas a la llanura, y hablas con un tipo que está cerca de la entrada.

- ¡Eh, tú! No me suena tu cara, no eres de por aquí, ¿verdad? TIRORIRORI

Cuando lo ganas dice:

- ¿Que haces con un pin del equipo aqua? ¡Avisare a mis compañeros!
 - (Tu): Mierda, ¿porque coño cogi este pin de mierda? Bueno, da igual, voy a rebentar ojetes.
-

EQUIPO BICHO (biologos y coleccionistas de bichos)

Lider:

Subordinados:

6 normales, 1 líder.

Entrenador 1: (3) Metapod (11), Spinarak (9), Caterpie (11)

Entrenador 2: (3) Metapod (12), Cacuna (10), Weedle (9)

Entrenador 3: (4) Pineco (11), Spinarak (9), Weedle (10), Burmy (9)

Entrenador 4: (5) Wurmpple (10), Metapod (14), Cascoon (11), Karrablast (9)

Entrenador 5: (5) Burmy (11), Spewpa (10), Shelmet (10), Scatterbug (8), Kricketot (12)

Entrenador 6: (4) Spinarak (11), Cacuna (13), Volbeat (12), Illumise (13)

Líder: (7) Pinsir (12), Heracross (12), Scyther(13), Metapod (14), Beedrill (13)

TENEMOS QUE CONTINUAR APARTIR DE AQUI, MELONES

Dialogo con el lider de bicho:

Líder: Vaya vaya, con que eres tu el muchacho que ha provocado tantos problemas a esos inútiles del equipo agua. Te demostrare que somos mejores que esos entrenadores de poca monta ¡hora de que veas como las gastamos en Enjambre Salvaje!

Tu: Enseñame lo que tienes.

TIRORIRORIRORI

Una vez has ganado, porque sino eres un noob desgraciado...

Líder: ¿Como? ¡He perdido!

Entrenador que a nadie le importa: Esto... jefe, ¿ahora que?

Líder: Hmm, esto no les va a gustar...

Tu: ¿De quien hablas? (muy interesado)

Líder: Esto... (sin saber que decir) ¡Mira, un magikarp usando hidrobomba! (Y sale corriendo cual chacal hambriento)

Te vas del claro, y regresas a la ciudad incial des de donde iras al siguiente pueblo (pasas antes por una ruta). Cuando entras en una casa te encuentras a un tio que te dice que ha oido hablar sobre varios secuestros por un grupo secreto.

Hay un cartel en la entrada de ese pueblo que te indica que el circo esta en ese lugar. (cartel anunciando la llegada del circo)

Para continuar con la historia te diriges al circo. Te encuentras con el mago del wi

MAS IDEAS:

LIGA CON FORMA DE RABOOOOO!!! Claro, y la parte de abajo, como es una montaña, tiene un par de piedras bien grandes y arbolitos que son... ya sabes que.

COSAS QUE APUNTAR:

Todos los grupos están enfrentados, se odian entre ellos y siempre se están peleando.

Todos los grupos en verdad están unidos entre sí por un gran líder, que es tu hermana.

El equipo fantasma (el ultimo) es el más fuerte y al que nadie quiere enfrentarse.

Los de tipos fantasma son los que “secuestran” a niños, para secuestrarlos usan a darkrai, los duermen y editan sus sueños para que se unan al grupo.

Gente del equipo fantasma esta infiltrada en otros equipos, y algunos dejan pistas que no pertenecen a ese equipo (ejemplo pista: papelito donde dice: sujeto n° (cualquiera) Nivel: Positivo Apto para la selección).

Equipo psíquico: tercer “gimnasio”: son los que se dedican a seleccionar i secuestrar a los niños, pero solo los que son buenos, y te intentan secuestrar a ti porque has vencido a los otros dos equipos (los de tipo fantasma vigilan en secreto a los otros equipos, y estos están aliados con los de tipo psíquico, los de tipos psíquico los secuestran y se los mandan a los de tipo fantasma, y estos los convierte y también seleccionan a cuales secuestrar).

En algun lugar te encuentras a Larry (entrenador 6 de equipo agua) vendiendo algo (flores).

- Quieres un clabel, muchacho? EH, CABRONAZO, ME EXPULSARON POR TU CULPA, TE CLAVARE UNA ROSA EN EL PECHO, MAMÓN.
Luchas contra el y tiene un Roselia nivel 1, con salpicadura.

FRASES PARA LOS CARTELES/OTROS

- Aquí estuvo Larry (o no, a nadie le importa)
- Ten cuidado con los caminos que no estén señalizados.
- PELIGRO. Torres de alta tensión.
- ¡Circo “nombre”! Próximamente en la ciudad “nombre”.
- ¡Cuidado! Ah no, solo era tu cara, perdona.

PRIMERA APARICIÓN CIRCO SINIESTRO:

De la ruta principal parte un sendero que si lo tomas te conduce a un claro. Se puede escuchar música de circo, y puedes distinguir las diferentes paradas. Sin embargo, por X motivo, NO PUEDES PASAR (GÁNDALF). Si abandonas la pantalla (es decir, vuelves al camino principal), y regresas al claro, este está desértico, sin el circo ni la música.

IDEAS PARA DIBUJOS (VA POR TI, PAULA)

-Primer plano del protagonista, con ocho figuras difusas y “siniestras” detrás, y en la parte superior, la silueta (mas grande que el resto) de la hermana/el líder fantasma. (Esto mejor que lo hablemos todos en persona)