Momento I – Contextualización del Videojuego  
Alejandro Naranjo Naranjo

# Nombre provisional del videojuego:

El Fuego del Monte Frypan

# Sinopsis del capítulo base

En los capítulos 7 al 9 de Dragon Ball clásico, Goku y Bulma continúan su viaje en busca de las Esferas del Dragón. En su camino llegan al Monte Frypan, una montaña envuelta en llamas inextinguibles. Allí conocen a Chi-Chi, hija del temido Rey Gyūmaō, quien vive atrapado en su castillo rodeado por el fuego.  
  
Para ayudarlo, Goku busca al legendario Kame Sennin, quien decide usar su técnica secreta, el Kame Hame Ha, para apagar las llamas. Sin embargo, al hacerlo, destruye toda la montaña por error. Esta saga combina acción, fuego, persecuciones, plataformas y poderes legendarios, ideal para inspirar un videojuego.

# Estructura propuesta del videojuego

El juego tendrá 3 niveles diferenciados, inspirados en los momentos más importantes del capítulo.

## Nivel 1: Escape del Monte Frypan

Descripción:  
Goku debe ascender por la montaña para encontrar el castillo atrapado en fuego. Mientras sube, debe esquivar llamas vivas, rocas en caída, y plataformas que se desmoronan. En la cima lo espera Chi-Chi.

Físicas implementadas:  
- Movimiento parabólico para saltos.  
- Caída de objetos con aceleración.  
- Colisión con fuego (pérdida de vida).

Objetivo:  
Llegar a salvo a la cima del monte, evitando enemigos y trampas.

## Nivel 2: Viaje sobre la tortuga

Descripción:  
Kame Sennin acepta ayudar, pero deben llevarlo de regreso al monte. Goku lo transporta sobre la tortuga marina, flotando sobre el océano y evitando enemigos del aire (aves, ráfagas de viento, rocas).

Físicas implementadas:  
- Movimiento oscilatorio (simulación de oleaje).  
- Control inercial del equilibrio.  
- Viento variable que altera la trayectoria.

Objetivo:  
Llevar a Kame Sennin sano y salvo hasta la base del monte.

## Nivel 3: El Gran Kame Hame Ha

Descripción:  
Controlas a Kame Sennin. Debes cargar energía y apuntar con precisión el Kame Hame Ha para apagar las llamas sin destruir el castillo completamente.

Físicas implementadas:  
- Carga de energía (barra de tiempo).  
- Movimiento de proyectil (trayectoria recta y parabólica).  
- Colisiones con zonas destructibles.

Objetivo:  
Apagar las llamas sin destruir completamente el entorno.

# Justificación del diseño

Cada nivel utiliza una física distinta y representa fielmente una parte clave de la narrativa:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nivel | Física dominante | Relación con el capítulo |
| 1 | Parabólica + aceleración | Goku escalando la montaña |
| 2 | Oscilatoria + viento | Tortuga marina sobre el mar |
| 3 | Energía y trayectoria | Kame Hame Ha de Kame Sennin |