

# PRÁCTICA FINAL: DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES



Daniel Fernández Muñoz  
2º DAM

## ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>                        | <b>2</b>  |
| <b>2. PERSONAJES Y OBJETOS:.....</b>               | <b>2</b>  |
| Personajes: .....                                  | 2         |
| Objetos: .....                                     | 3         |
| <b>3. MENÚ PRINCIPAL Y SECUNDARIOS:.....</b>       | <b>4</b>  |
| <b>4. MANUAL DE USUARIO.....</b>                   | <b>6</b>  |
| Capítulo 1: Goku, encuentra las Bolas Mágicas..... | 6         |
| Capítulo 2: Duelo en las montañas .....            | 14        |
| Capítulo 3: Un mensaje divino.....                 | 20        |
| Capítulo 4: ¡Boom! Estalla la batalla .....        | 24        |
| Capítulo 5: La batalla definitiva .....            | 32        |
| <b>5. CONCLUSIÓN.....</b>                          | <b>39</b> |

## I. INTRODUCCIÓN

Para la evaluación de la asignatura de Programación Multimedia y Dispositivos móviles, la propuesta fue el diseño y desarrollo de un juego utilizando el IDE RPG Maker XP.

Con el objetivo de diseñar una aplicación original y diferente sin utilizar los personajes que venían con defecto en RPG, decidí elaborar una historia que estuviera basada en la más conocida saga de Dragon Ball, surgiendo de este modo la idea de crear el juego **Dragon Ball Ultimate Battle**.

Para ello, en primer lugar, llevé a cabo una búsqueda de mapas, personajes y efectos visuales que me permitieran dar vida al proyecto y poder diseñar el juego de una forma fiel al lore de la saga Dragon Ball, adaptándolo al material con el que contaba y mis conocimientos de RPG Maker.

Así mismo, visualicé diferentes tutoriales, blogs y guías de usuario para poder incorporar aquellos elementos que me fueran necesarios durante el diseño y desarrollo del juego.

De este modo nace la historia de este videojuego en el Goku vivirá una nueva aventura en busca de las Bolas de Dragón, viajando por diferentes escenarios y enfrentándose a conocidos enemigos que tratarán de sorprenderle.

## 2. PERSONAJES Y OBJETOS:

### Personajes:

Pare el desarrollo de esta aventura contaremos con un personaje principal, Goku, protagonista de la saga de Dragon Ball y sus transformaciones de Goku Súper Saiyan y Goku Súper Saiyan 3.

Por otro lado, contraemos con la ayuda de:

- **Gohan.**
- **Trunks.**
- **Bulma.**
- **El alcalde de la ciudad.**

Estos personajes secundarios nos servirán de guía para saber por donde tenemos que desplazarnos, hacia que parte del mapa en el que nos encontramos nos tenemos que dirigir y darnos pistas para continuar con la aventura.

También durante el recorrido de los mapas nos encontraremos con algunos personajes que tendrán cierta relevancia:

- **Rey Kaio**, que nos entregará la Espada Legendaria.
- **Bills**, quien nos indica donde recoger la Carta para los Dioses.
- **Kaio del Norte**, que nos ayudará a descifrar el acertijo para acceder al Pilar Namekiano y luchar contra Majin Buu.

En cuanto a los villanos, en esta aventura nos encontraremos con:

- **Cooler**, a quien haremos frente en la Caverna Ancestral.
- **Broly**, con quien lucharemos en las Ruinas Alfa.
- **Majin Buu**, boss final al que tendremos que derrotar en el Pilar Namekiano.

### Objetos:

A lo largo de la historia iremos recogiendo y obteniendo varios objetos que serán de importancia para poder avanzar e ir superando los diferentes episodios:

- **Bolas mágicas:**
  - Bola de 1 estrella: ubicada en el mapa de Pico Helado.
  - Bola de 2 estrellas: ubicada en el Claro Misterioso.
  - Bola de 3 estrellas: la obtendremos al derrotar a Broly.
  - Bola de 4 estrellas: la bola del abuelo de Goku. Será la primera bola que consigamos por el significado que tiene para nuestro personaje. Ubicada en el centro de operaciones de la ciudad.
- **Habichuelas Mágicas:** ítem curativo que nos permitirá recobrar salud.
- **Nube Mágica:** la mítica nube con la que Goku surca los cielos. Será fundamental en una de las misiones. Ubicada en la casa situada a la derecha del mapa de la ciudad.
- **Espada Legendaria:** arma mágica que nos permitirá romper la puerta de las Ruinas Alfa. Nos la entrega el Rey Kaio en el mapa de Pico Helado y sin la cual no podremos avanzar a la batalla con Cooler.
- **Carta para los Dioses:** carta escrita en un idioma legendario que solo un dios puede leer. Ubicada en la casa de Bills.

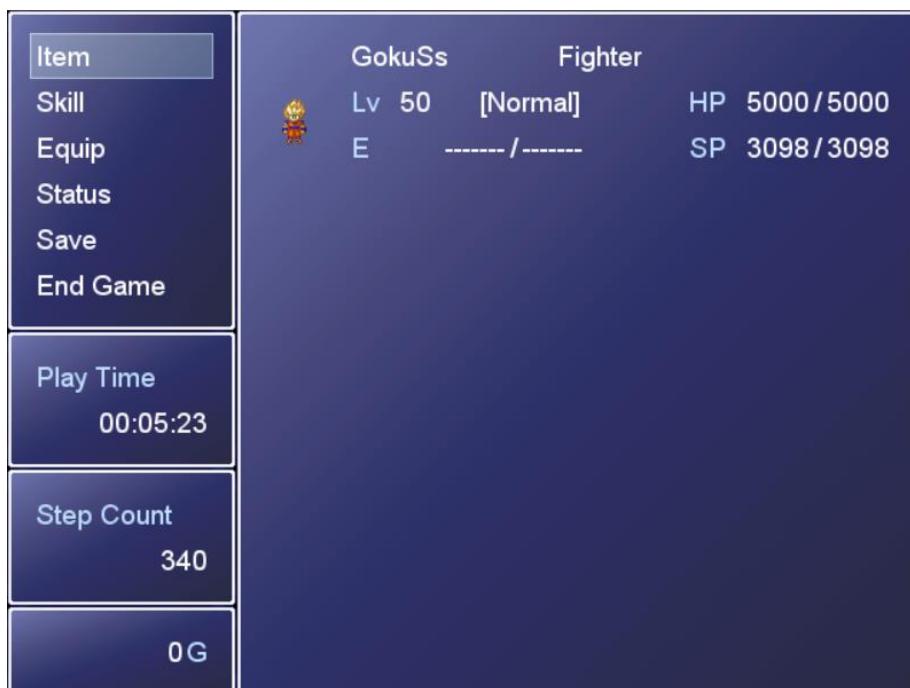
### 3. MENÚ PRINCIPAL Y SECUNDARIOS:

Al iniciar la aplicación tendremos 3 opciones:

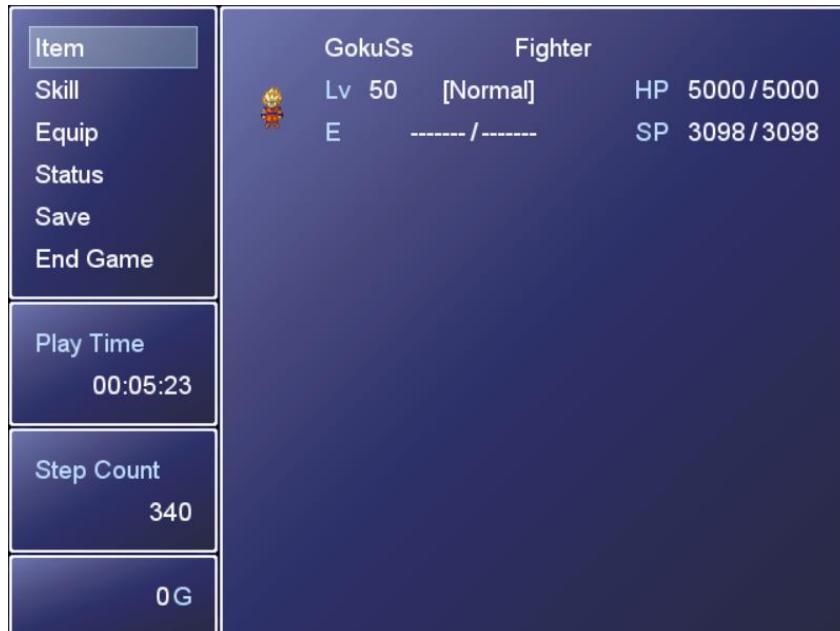
- New Game:** con el que empezaremos una nueva partida.
- Continue:** nos dará la opción de cargar una partida guardada.
- Shutdown:** cerrará la aplicación.



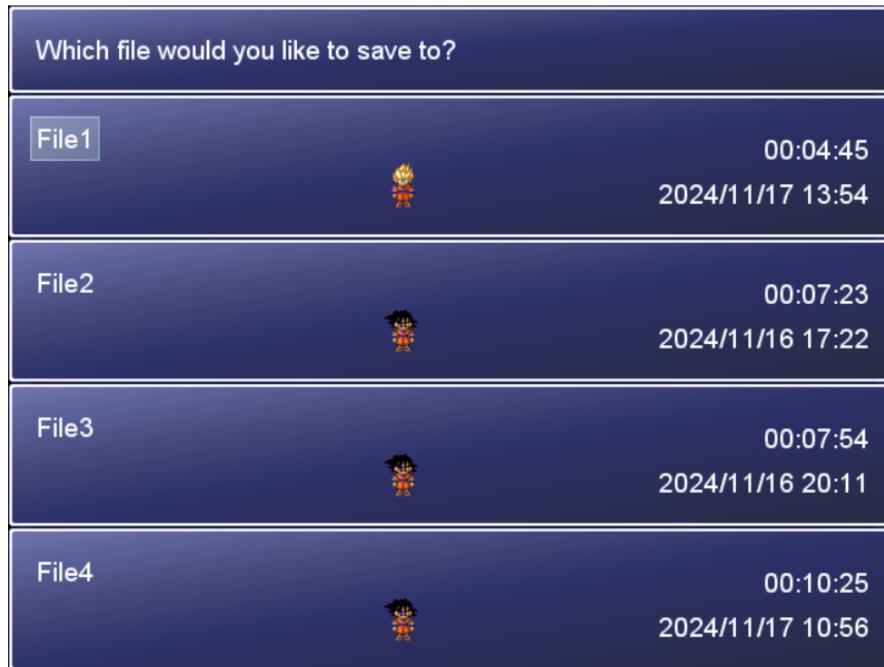
Una vez dentro del juego podremos acceder al menú con la tecla ESC:



Aquí podremos ver los ítems que tenemos en el bolsillo de objetos, nuestras habilidades, equipamiento/ataques, nuestro estado, una opción de guardado y otra de cerrar el juego:



Además, como se puede observar en la imagen podremos comprobar el tiempo de juego y los pasos que llevamos andados con nuestro personaje.



En la opción de save tendremos almacenadas las diferentes partidas que hayamos creado.

#### 4. MANUAL DE USUARIO

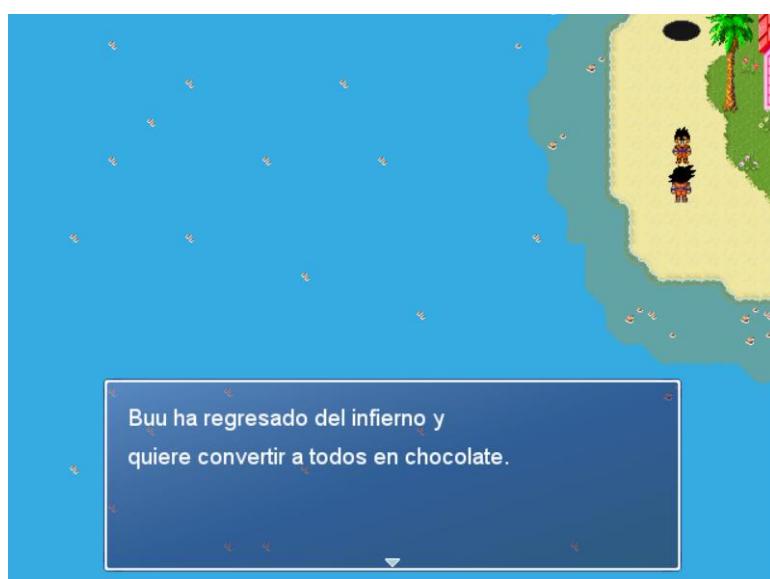
Majin Buu ha regresado y quiera acabar con el mundo entero, pero Goku y Gohan no se lo permitirán. Sin embargo, Majin Buu cuenta con varios aliados y reputados enemigos de nuestro héroe: Cooler y Broly, quienes se han unido a Buu para ayudarle y poder conquistar el mundo y acabar con los habitantes de la Tierra.

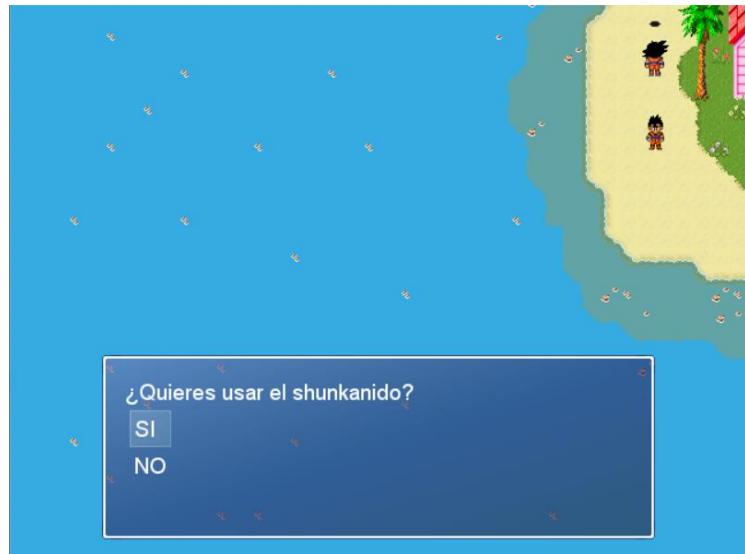
Para hacerles frente Goku contará con la ayuda de Gohan, Trunks, Bulma así como otros personajes que con los que se irá topando en su aventura.

##### Capítulo 1: Goku, encuentra las Bolas Mágicas

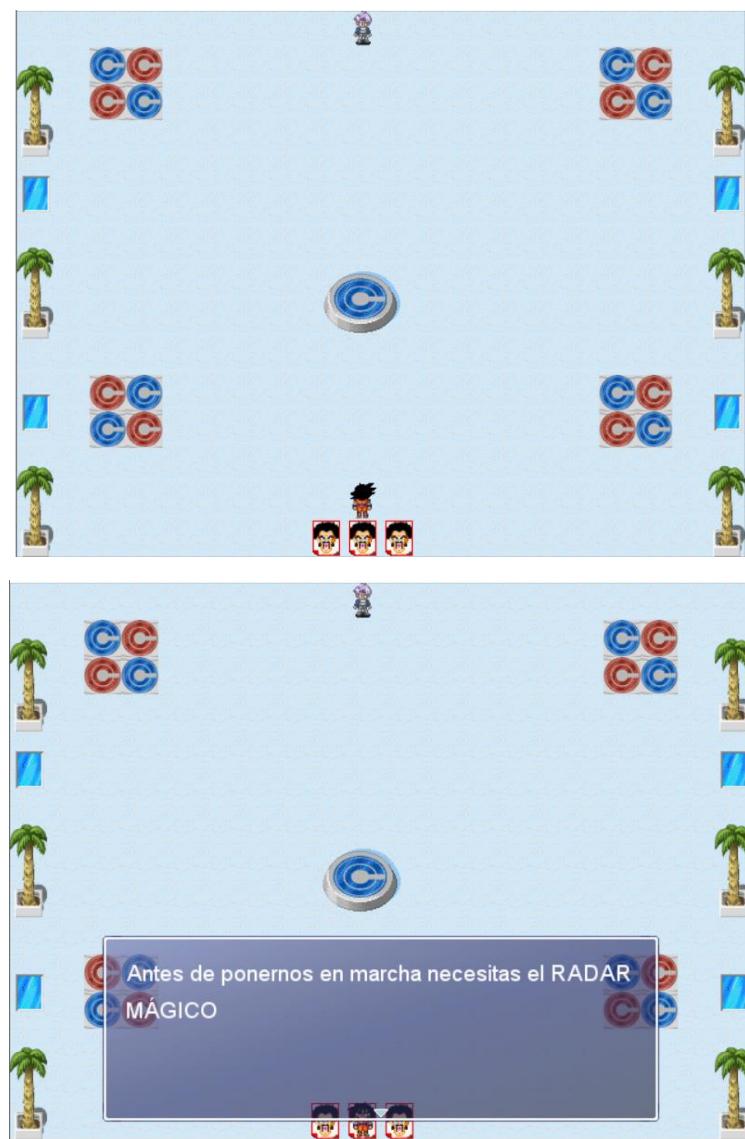


Al comienzo de la historia Goku se encuentra en la casa Tortuga, donde le espera Gohan. La situación es terrible, pues Majin Buu ha regresado del infierno y está causando el caos. Tras hablar con él pondremos rumbo al **Laboratorio de Bulma** haciendo uso del **SHUNKANIDO** en la zona de teletransporte:

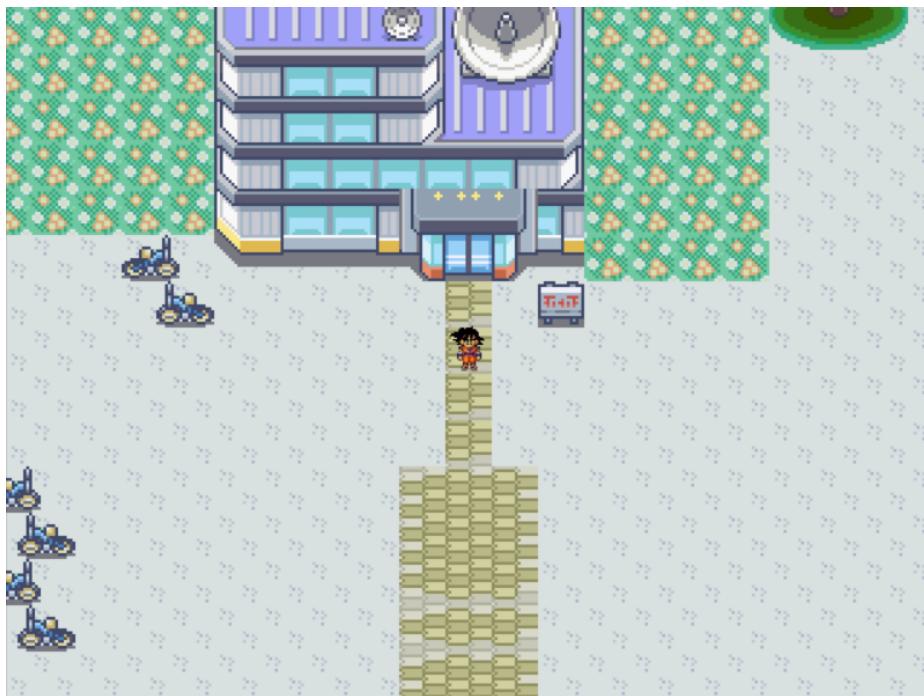




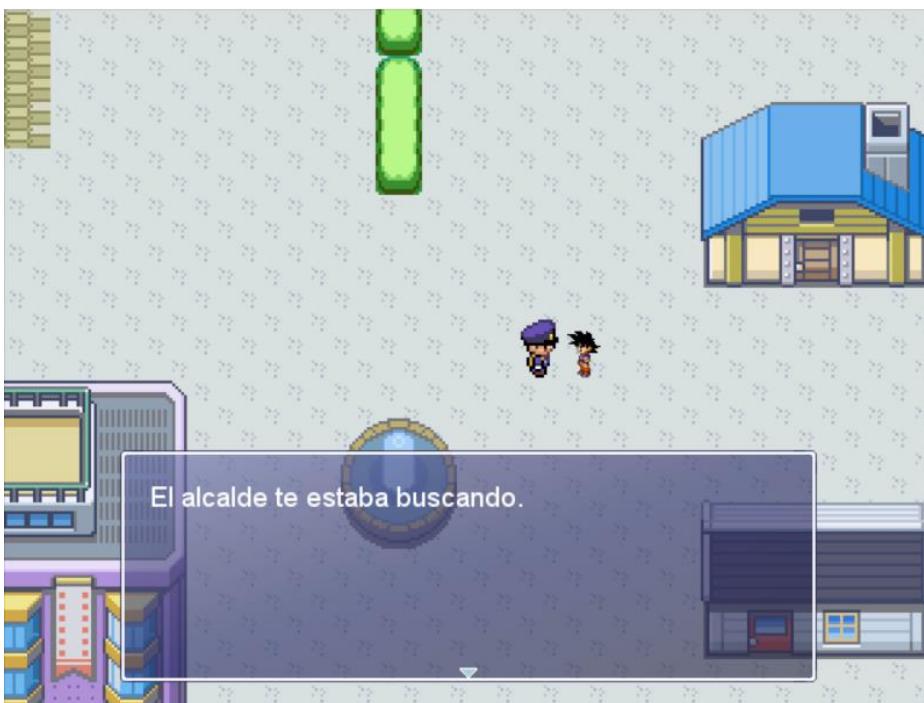
Una vez allí, hablaremos con Trunks, quien nos dará el **RADAR DE LAS BOLAS MÁGICAS** para que Goku pueda empezar a buscar las Bolas por la ciudad, ya que sin él no podrá comenzar la aventura:



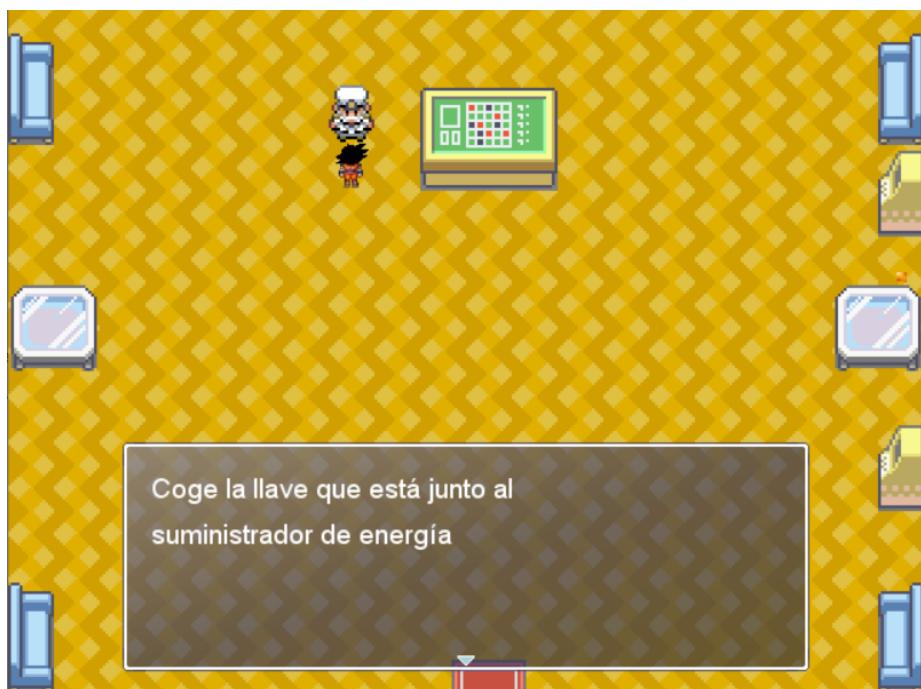
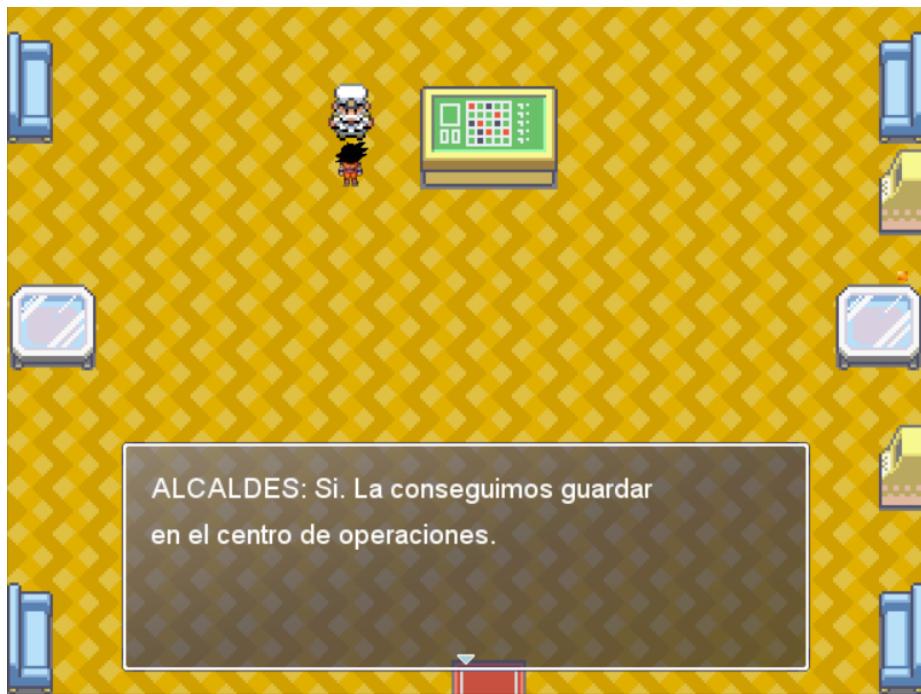
Ya con el Radar en nuestro bolsillo de objetos podremos comenzar a movernos por la ciudad en busca de la **BOLA DE 4 ESTRELLAS**.



En la ciudad encontraremos al **POLICÍA LOCAL** que nos indicará que el **ALCALDE** nos está buscando y que nos dirijamos al ayuntamiento:



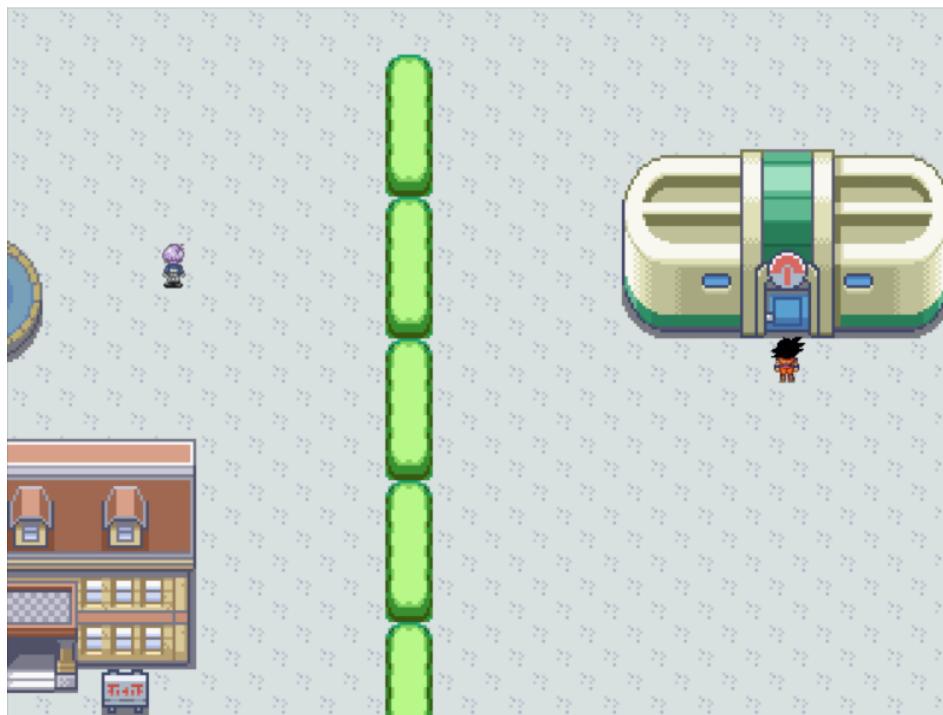
Allí podremos encontrar al Alcalde, quien nos dará información de cómo conseguir la BOLA DE 4 ESTRELLAS:



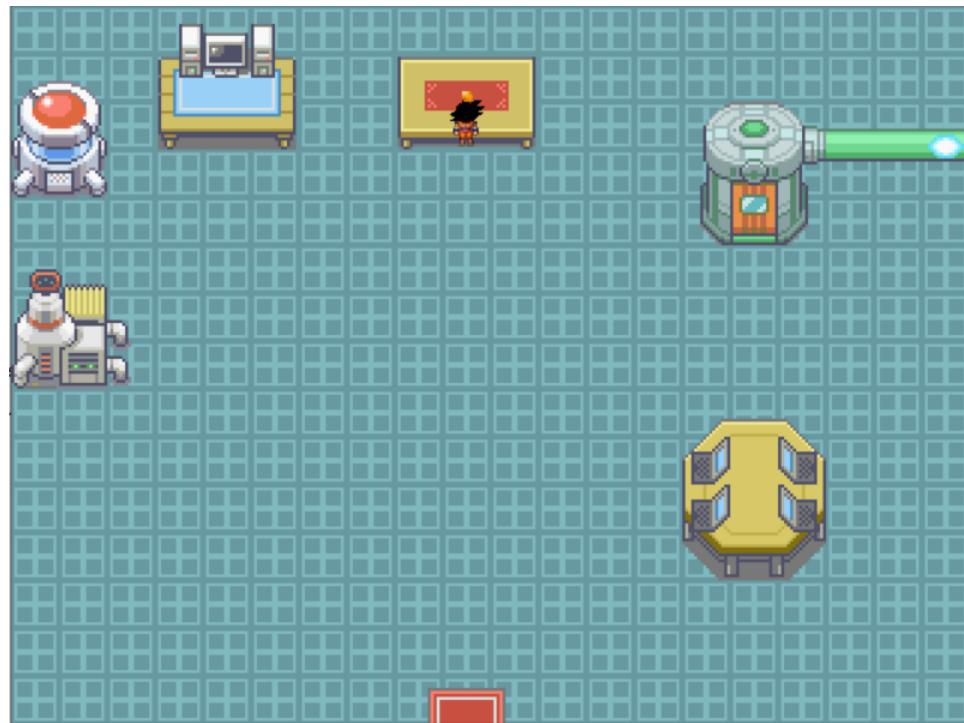
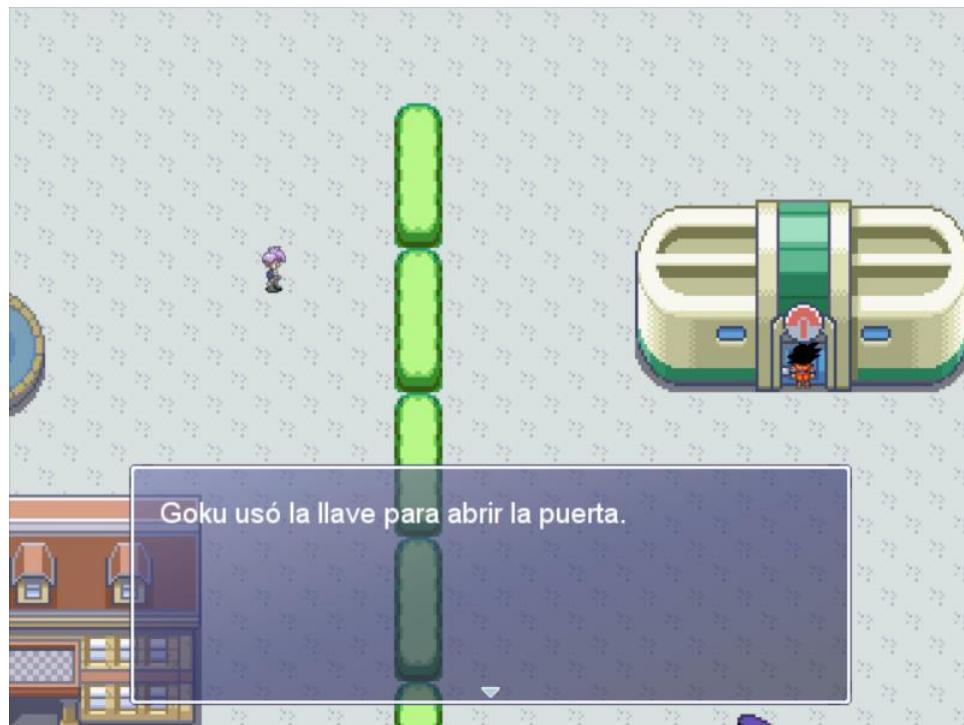
El alcalde nos indicará que la Bola Mágica se encuentra en el **CENTRO DE OPERACIONES**, pero la puerta de este solo se abrirá si tenemos la **LLAVE DEL CENTRO DE OPERACIONES**:



Cuando hayamos recogido este objeto el cual se encuentra junto al suministro de energía del ayuntamiento pondremos rumbo al **CENTRO DE OPERACIONES**, edificio que se encuentra en la parte superior derecha de la ciudad:



Utilizaremos la llave para acceder a su interior y recoger la **BOLA DE 4 ESTRELLAS**, ya que sin ella no podremos continuar nuestra aventura:





Al salir del centro de operaciones el Radar se activará y recibiremos una llamada de Bulma que nos indicará donde debemos dirigirnos a continuación, indicándonos que vayamos al Sur de la ciudad para utilizar el Shunkanido y poner rumbo a nuestro nuevo destino:

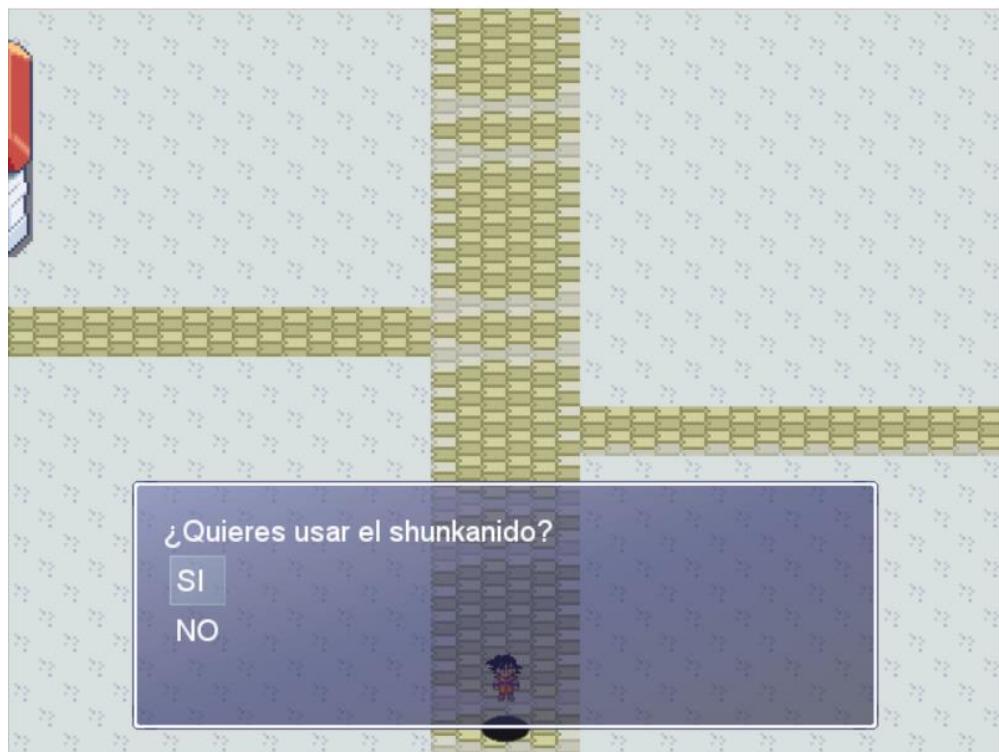




Sin embargo, antes de continuar con la aventura es recomendable dar una vuelta por la ciudad ya que conseguiremos un objeto clave como es la **NUBE MÁGICA** en una de las casas, y sin el cual no podremos avanzar:



Muchas de las casas y puntos de interés estarán cerrados ya que Majin Buu ha atacado ferozmente a la población, y los supervivientes han huido a esconderse. Tras haber revisado la ciudad dirígete a la zona de teletransporte:

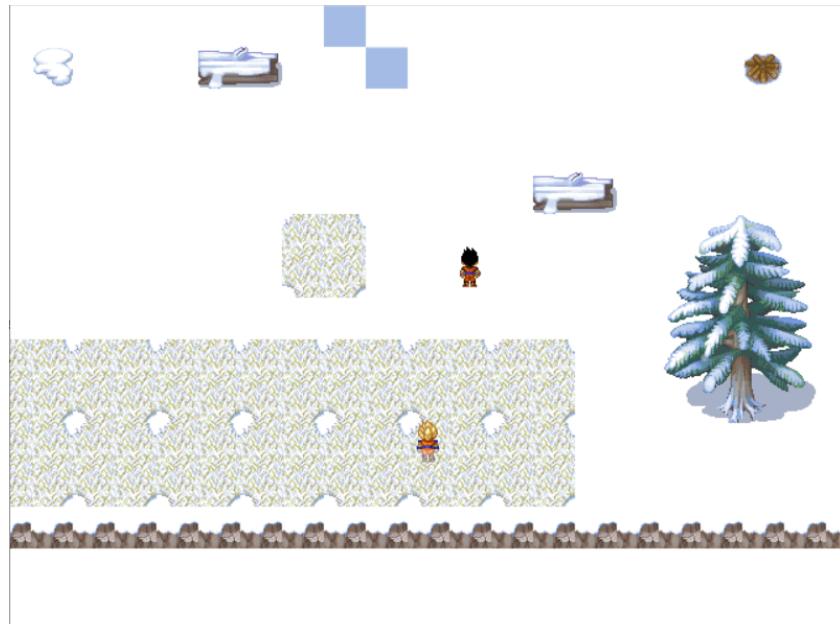


Cuando lleguemos a la zona de teletransporte comenzaremos una nueva misión.

## Capítulo 2: Duelo en las montañas

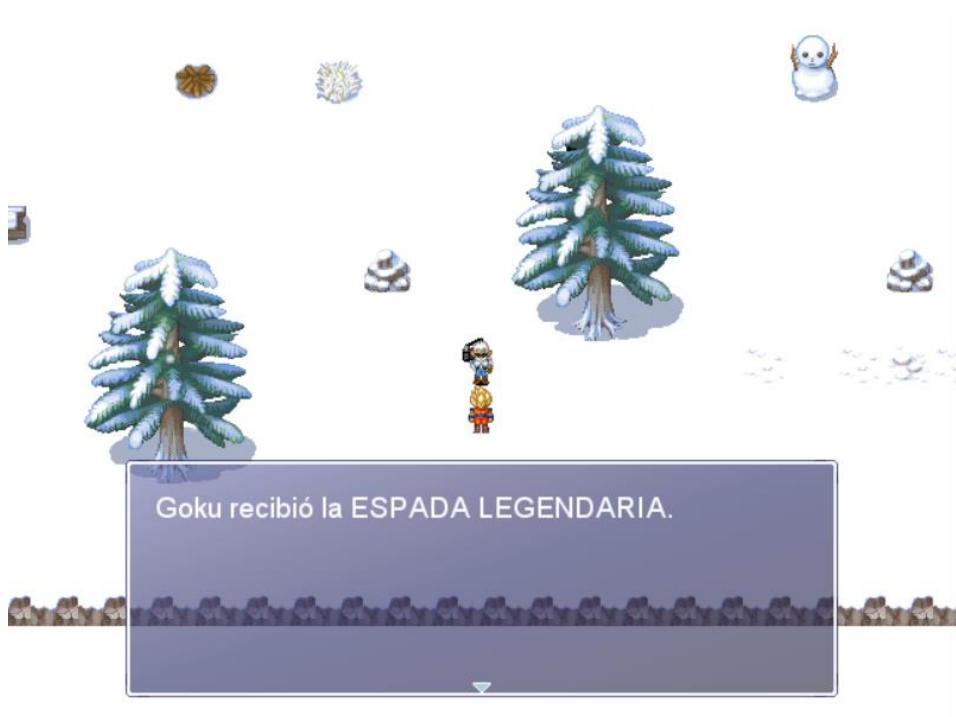


Tras utilizar el Shunkanido, Goku se teletransportará al mapa de PICO HELADO donde le espera Gohan. Goku presiente que la batalla será complicada y decide transformarse en Súper Saiyan:



En este mapa nos encontraremos con el **REY KAI**, quien nos dará la **ESPADA LEGENDARIA** que será un objeto clave en la aventura ya que posteriormente tendremos que utilizarla para poder avanzar.





Durante nuestro recorrido por el mapa, el Radar nos irá dando indicaciones de la ubicación de la **BOLA DE 1 ESTRELLA** que necesitamos tener para poder acceder a la zona donde tendremos un enfrentamiento con nuestro enemigo:



La bola se localiza en la parte superior derecha del mapa, junto a un pino. Cuando tengamos la bola en nuestro poder nos dirigiremos hacia las escaleras que están en la parte de abajo:



Estas escaleras nos darán acceso a la CUEVA EXTRAÑA, paso previo a nuestro combate final en este primer capítulo:



Pasaremos por la cueva y llegaremos a unas escaleras donde Goku ya comienza a sentir el Ki de nuestro enemigo:



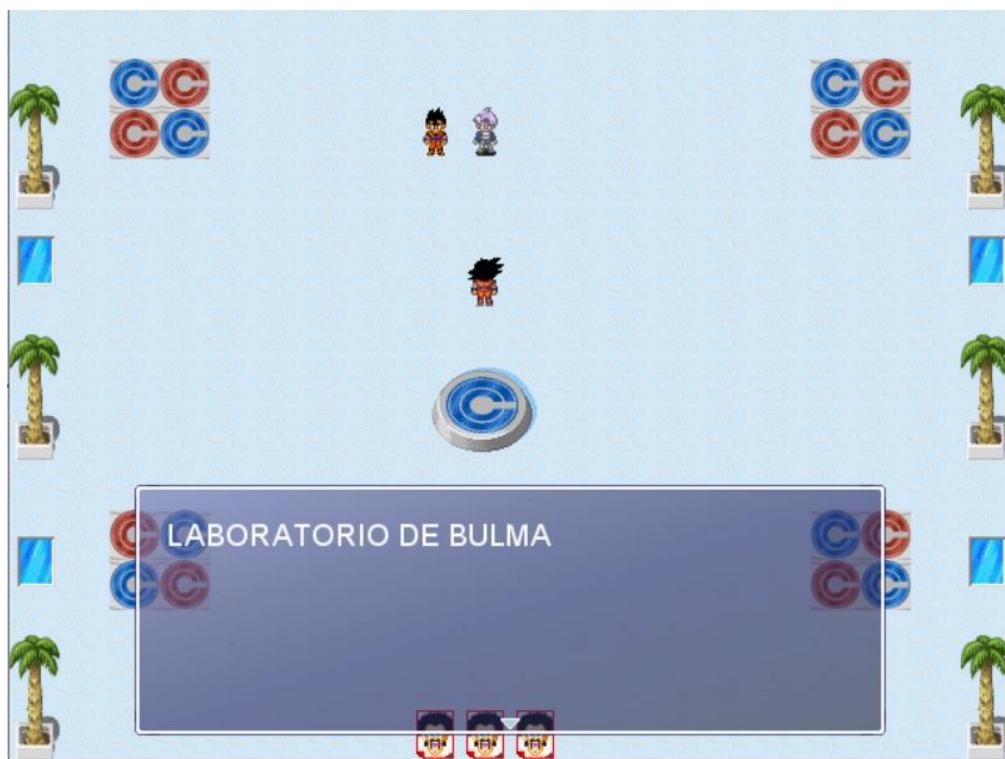
Al bajar por las escaleras, llegaremos a la **CAVERNA ANCESTRAL**, donde nos espera Cooler y nos batiremos con él en duelo. Tras haberle derrotado, este nos avisa de que nuevos enemigos nos aguardan, y después de que Goku recupere su forma base, comenzaremos la siguiente misión. En caso de derrota volveremos a la pantalla anterior.



### Capítulo 3: Un mensaje divino



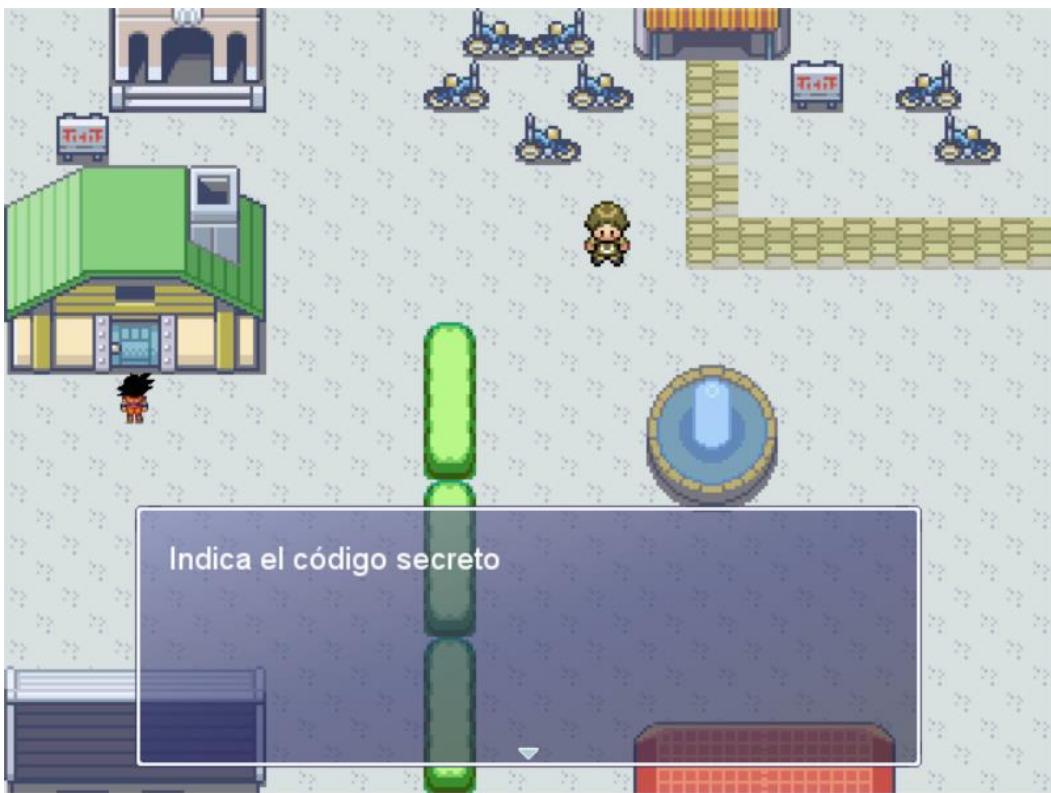
Después de vencer a Cooler volveremos al Laboratorio de Bulma, donde nos encontraremos con Gohan y Trunks quienes nos felicitarán por nuestra hazaña en la Caverna Ancestral:



Hablaremos con Gohan, y durante la conversación recibiremos una nueva llamada de Bulma que nos dirá los pasos a seguir en esta nueva visita a la ciudad:



Bulma nos dirá que vayamos a la casa que está debajo del Museo, pero estará cerrada, eso sí con una nota que nos dirá que indiquemos un código secreto:



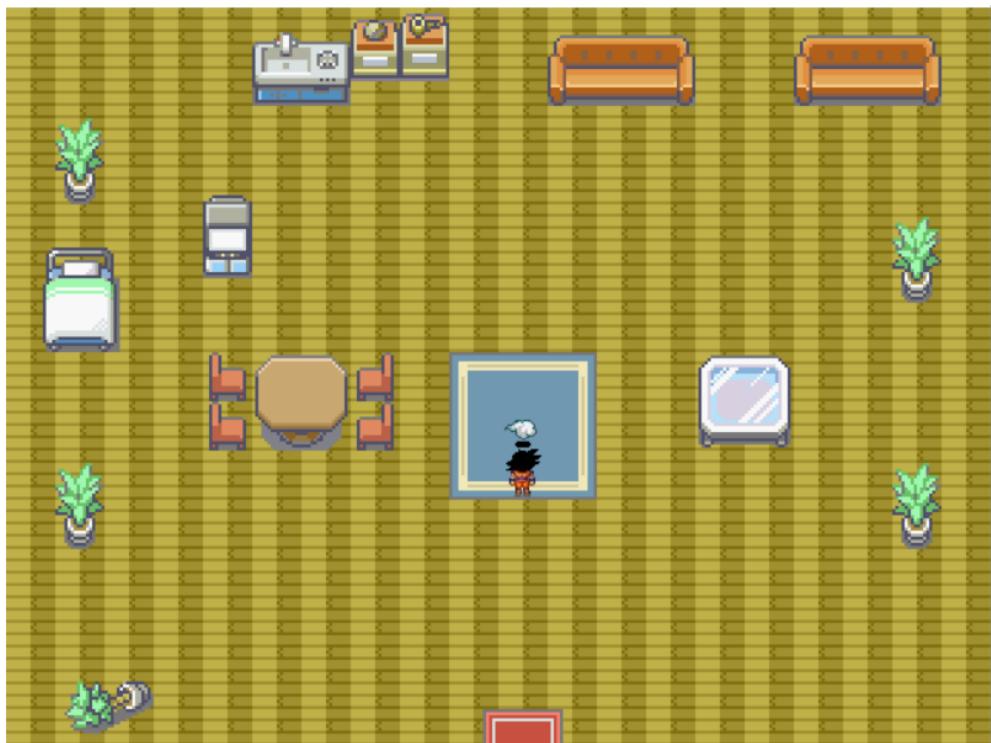
Para conseguir este código tendremos que ir a la casa donde previamente encontramos la nube mágica, información que nos facilitará el alcalde en caso de que vayamos a visitarle en el ayuntamiento, y allí podremos hablar con Bills, quien afirma ser un viajero del tiempo y quien nos dirá dónde está la **CARTA PARA LOS DIOSES**:





La carta tendrá un código que nos permitirá acceder a la casa mencionada por Bulma, donde utilizaremos la Nube Mágica para emprender un nuevo viaje:





#### Capítulo 4: ¡BOOM! Estalla la batalla



Tras utilizar la Nube Mágica, Goku se encuentra en el Bosque Oscuro donde un nuevo enemigo nos aguarda:



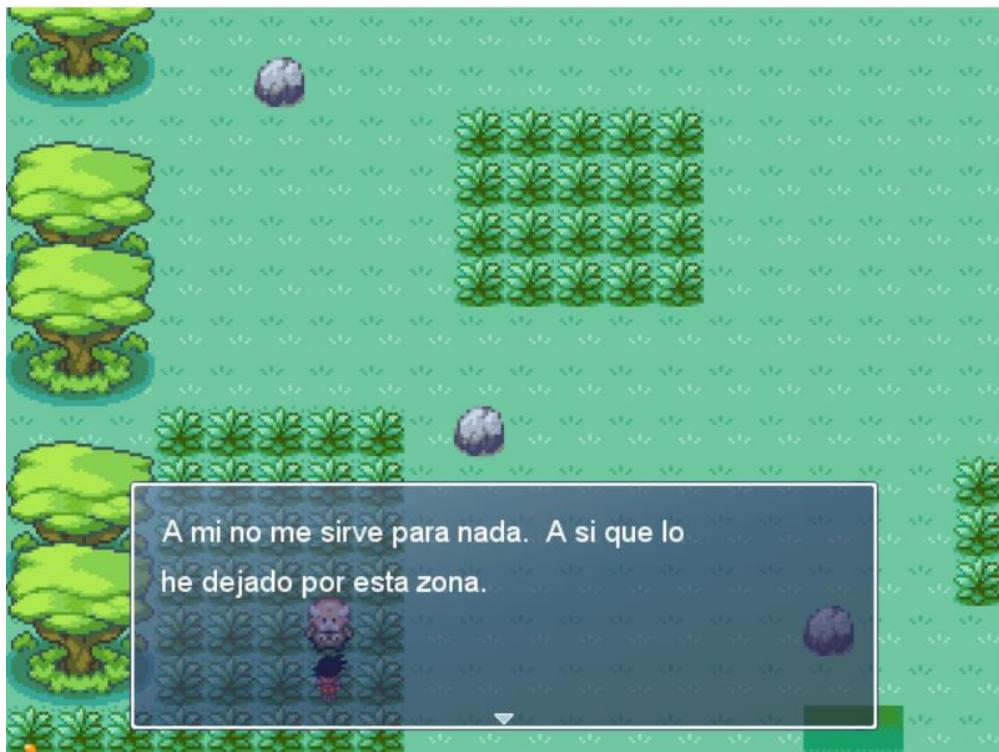
En esta primera zona podremos conseguir una Habichuela Mágica:



A continuación, avanzaremos al siguiente nivel del mapa, el CLARO MISTERIOSO. Allí nos espera Gohan, quien nos dirá que nuestro enemigo nos espera en las RUINAS ALFA. Sin embargo, para poder acceder necesitamos la BOLA DE 2 ESTRELLAS:



El anciano de la parte inferior izquierda nos dirá que ha encontrado la Bola, pero la ha dejado tirada por el suelo, pero no será difícil encontrarla pues está muy cerca de la zona:





Con la Bola en nuestro poder podremos entrar en las Ruinas Alfa y afrontar un nuevo combate. Para poder entrar utilizaremos la Espada Legendaria y romperemos la cerradura de dicha puerta:





De este modo accedemos a las Ruinas Alfa, donde afrontaremos un feroz combate con Broly, nuestro nuevo enemigo, no sin antes adoptar nuestra forma de Súper Saiyan:





Tras vencer a Broly, este dejará caer la **BOLA DE 3 ESTRELLAS** que obtendremos como recompensa en la batalla. En caso de derrota volveremos a la pantalla anterior:



Rápidamente recibiremos un mensaje de Bulma que nos informará que nuestro próximo destino será el **PALACIO DE DENDE**:



Allí nos encontraremos con el **KAIO DEL NORTE**, quien nos pedirá que le entreguemos la carta, la cual está escrita en un idioma que solo los dioses pueden leer. Estará pendiente de un acertijo que será muy importante para la siguiente parte de la historia:





## Capítulo 5: La batalla definitiva



Una vez le hayamos confirmado al Kaio del Norte que estamos listos, nos dirigiremos a Namek, donde se librará la batalla final en la segunda zona de este mapa, el PILAR NAMEKIANO:



Sin embargo para poder acceder necesitaremos, además de la 4 Bolas de Dragón que hemos ido consiguiendo durante la aventura, resolver el acertijo de la puerta.

ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO...

Si nos desplazamos por el mapa encontraremos 4 vasijas cada una de las cuales tendrá una nota escrita, y si vamos a dichas vasijas siguiendo el orden indicado por la nota que nos leyó el viejo Kaio veremos como tienen un número asociado al orden de las estrellas de las bolas que fuimos encontrando en la aventura:

1. Bola de 4 estrellas.
2. Bola de 1 estrella.
3. Bola de 2 estrellas.
4. Y bola de 3 estrellas.



Este será el aspecto que tendrán cada una de las vasijas ubicadas en los diferentes extremos del mapa. Serán fáciles de identificar ya que junto a ellas tendremos una pequeña casita para pájaros.

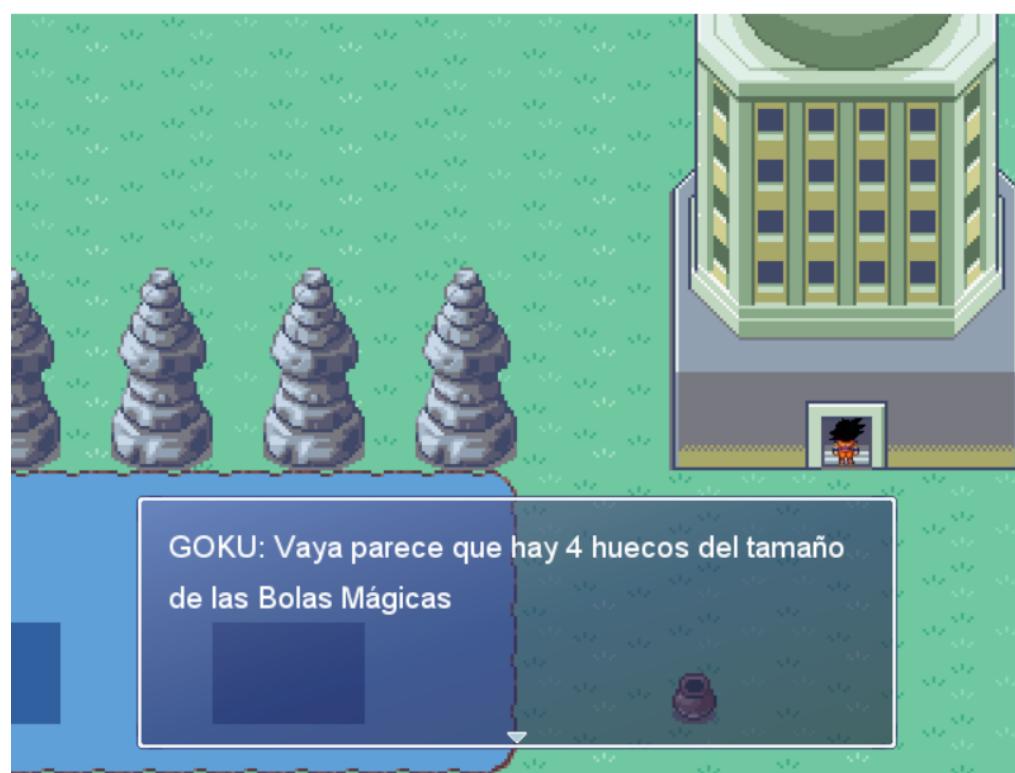
Cuando tengamos las 4 respuestas podremos dirigirnos al edificio central del mapa y acceder al siguiente nivel:



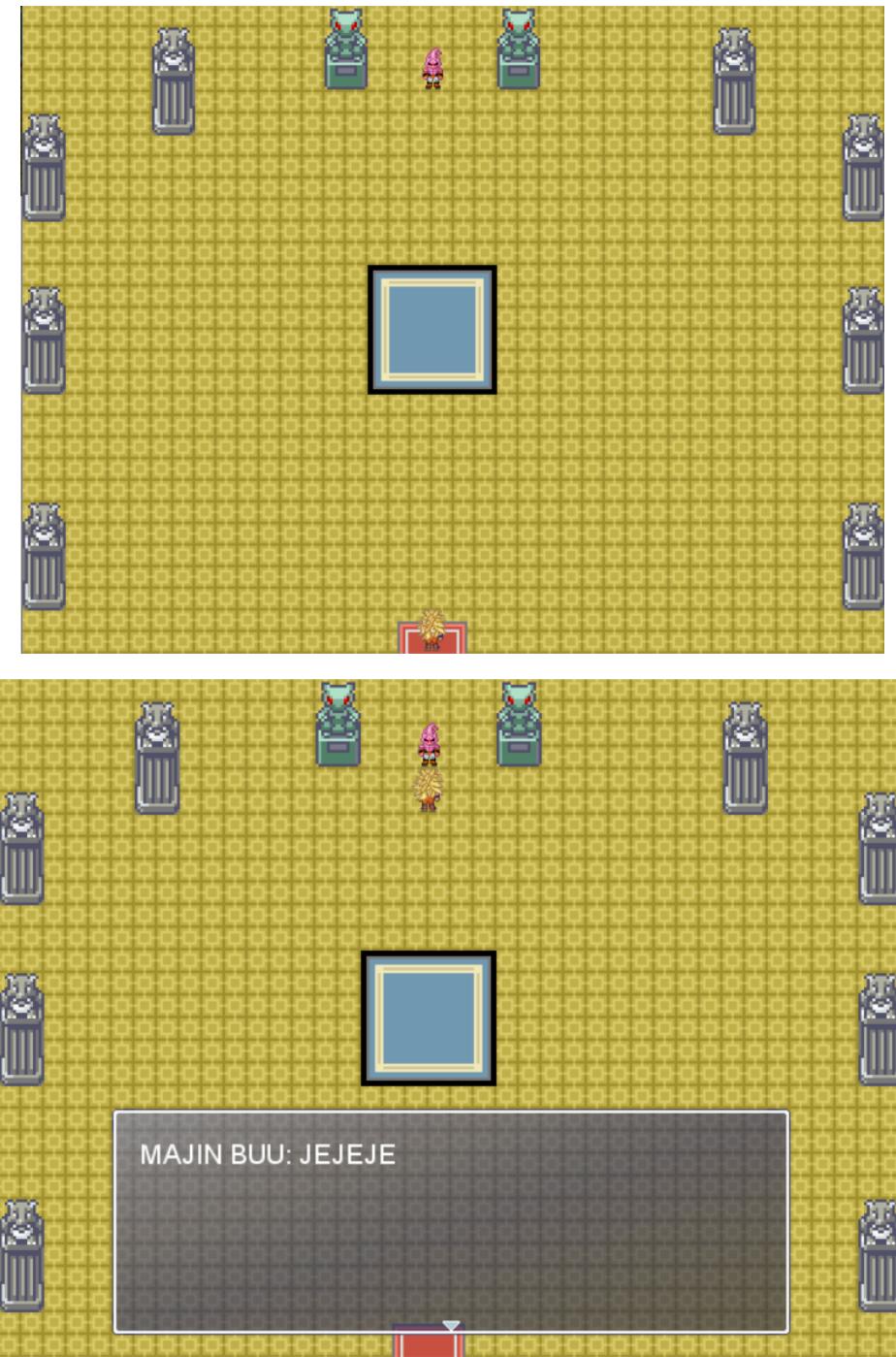
En este nivel nos encontraremos con Gohan que nos pondrá al tanto de la situación:



Majin Buu nos espera en el Pilar Namekiano y para poder acceder tendremos que hacer uso de las 4 Bolas de Dragón:



Tras introducir las Bolas en los huecos la puerta se abrirá y nos dará acceso al Pilar, donde tendremos nuestro enfrentamiento con Majin Buu. Para ello, Goku no tendrá más remedio que transformarse en Súper Saiyan 3:



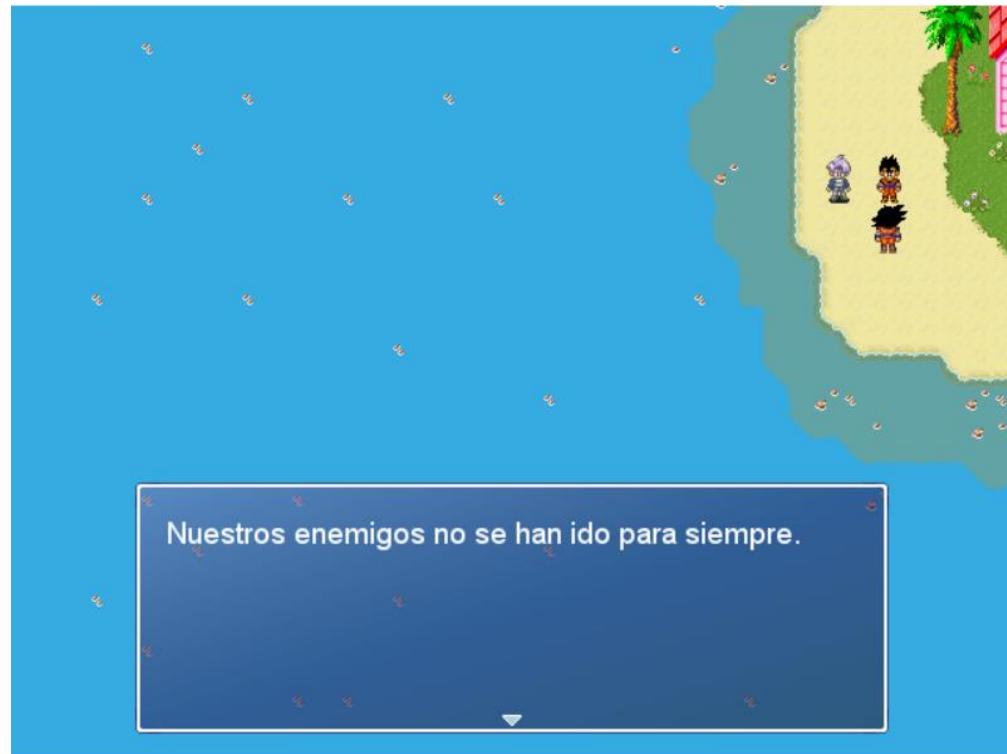


Tras vencer en la batalla, Goku recuperará su forma inicial y recibirá un mensaje de Bulma que le indicará que se dirija a la Casa Tortuga donde Gohan y Trunks le esperan. En caso de derrota volveremos a la pantalla anterior:





Allí nos encontraremos por última vez con Gohan y Trunks, quienes nos felicitarán por lo conseguido. Con esto finalizaría nuestra aventura, pero dejando entrever que Goku no se queda tranquilo del todo ya que sabe que el mal volverá en algún momento:



## **5. CONCLUSIÓN**

Con la elaboración de este trabajo, he conocido una nueva aplicación con la cual puedes generar tus propios juegos de RPG, una modalidad de juego a la que he jugado desde que tengo 6 años cuando comenzó mi afición por los videojuegos, iniciándome en el mundo de los RPGs con Pokémon.

Me ha resultado muy interesante ver como se crea un juego de este tipo y me ha permitido conocer como se hizo mi título de Pokémon favorito: Pokémon Esmeralda, un juego que me fascinó de pequeño y que ahora mismo podría hacer yo mismo utilizando todas estas herramientas.

Sin embargo, no todo ha sido tan fácil, ya que el encontrar personajes, material, guías y tutoriales ha sido una tarea bastante compleja, pues en muchos casos estos manuales distaban de las características que ofrecía la aplicación RPG Maker XP con la que he estado trabajando, y eso ralentizaba mucho el avanzar en la creación del juego.

En definitiva, considero que ha sido una experiencia muy enriquecedora y divertida, ya que me ha permitido generar mi propio juego desde 0 con mis propios personajes y una historia que en un primer momento no me imaginaba iba a poder desarrollar.