INFORME MOMENTO I – Proyecto Final  
1. Sinopsis del capítulo base

Los episodios 95 y 96 de Dragon Ball nos llevan a la emocionante saga del 21° Torneo de Artes Marciales, donde Goku y Krilin se lanzan a la aventura por primera vez, todo a través del entrenamiento y el combate. Inspirado por estos principios, el videojuego nos presenta una travesía previa al torneo, donde Goku enfrenta diversos obstáculos para reunirse con Krilin y prepararse para la gran competencia.

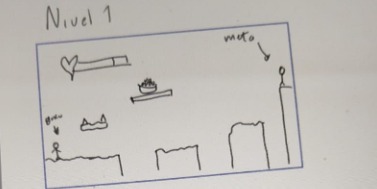
2. Sinopsis general del videojuego

Este videojuego 2D de estilo plataforma se sumerge en el universo clásico de Dragon Ball, tanto en estética como en narrativa. El jugador toma el control de un joven Goku mientras navega por un recorrido repleto de obstáculos, enemigos y objetos interactivos. La meta es alcanzar a Krilin, quien lo espera al final del nivel. A lo largo del camino, se incorporan elementos clave como las esferas del dragón y los platos de arroz, que ofrecen mecánicas de victoria alternativa y recuperación de vida, respectivamente.  
  
3. Descripción del Nivel 1   
Objetivo del nivel Tu misión es llegar hasta Krilin al final del mapa. Si prefieres, también puedes recolectar las 7 esferas del dragón para conseguir una victoria instantánea.   
  
Dinámica general Este nivel es completamente horizontal, con desplazamiento lateral en 2D. Goku tiene la capacidad de: Moverse hacia la derecha e izquierda. Saltar entre plataformas. Planear brevemente (acción especial). El jugador comienza en la parte izquierda del nivel y debe avanzar, sorteando plataformas de diferentes alturas, esquivando enemigos voladores y recogiendo objetos útiles.   
  
Obstáculos y enemigos Encontrarás plataformas flotantes a distintas alturas. Hay huecos entre plataformas donde podrías caer. Los enemigos voladores se mueven de derecha a izquierda con un patrón oscilatorio (como una onda sinusoidal).   
  
Barra de vida Goku cuenta con una barra de vida visible en la interfaz. Cuando recibe daño de los enemigos, esta barra disminuye. Puede recuperar vida al recoger platos de arroz que se encuentran en algunas plataformas.   
  
Objetos clave Esferas del Dragón (7 en total): si el jugador logra encontrarlas todas, el nivel termina con una victoria instantánea. Platos de arroz: proporcionan una recuperación parcial de la barra de vida.  
  
4. Físicas para implementar en este nivel

Movimiento parabólico del salto

Movimiento oscilatorio de los enemigos

Planeo controlado de Goku

  
Nivel 2: “El Torneo: Goku vs Ten Shin Han”

Capítulo base: Dragon Ball – Episodios 95-96

1. Sinopsis del capítulo base

Este nivel continúa inspirado en los capítulos 95 y 96 de Dragon Ball, donde Goku se enfrenta a Ten Shin Han en las semifinales del 21° Torneo de Artes Marciales. Esta batalla es clave en la serie, ya que muestra técnicas icónicas y un salto de dificultad real en los combates. El videojuego toma esta ambientación para recrear un duelo táctico de proyectiles y evasión, en un entorno de combate controlado.

2. Descripción del Nivel 2

Objetivo del nivel

Derrotar a Ten Shin Han (Tenshinhan) reduciendo su barra de vida a cero, mientras se evita ser alcanzado por sus ataques. La dificultad se concentra en la gestión del movimiento entre carriles y el disparo de proyectiles.

Dinámica general

La vista es isométrica para simular profundidad y el escenario del torneo.

El campo de batalla está dividido en 4 carriles horizontales.

Goku:

Puede desplazarse entre carriles (arriba/abajo).

Puede lanzar Kamehamehas en línea recta por su carril.

Ten Shin Han:

Es un enemigo estático con alta vida.

Lanza Dodon Rays desde su posición fija, por carriles aleatorios.

La dificultad se incrementa con la frecuencia y velocidad de sus ataques.

3. Elementos del combate

Elemento Descripción

Goku Controlado por el jugador. Puede moverse arriba/abajo entre los 4 carriles y lanzar proyectiles. Tiene vida limitada.

Ten Shin Han Enemigo estático. No se desplaza. Tiene mucha vida y lanza Dodon Rays a intervalos.

Kamehameha Proyectil disparado por Goku. Causa daño al impactar con Ten Shin Han. Tiene animación y sonido.

Dodon Ray Proyectil enemigo. Si alcanza a Goku, reduce su barra de vida.

Carriles Cuatro caminos horizontales, Goku puede cambiar de uno a otro. La gestión del movimiento es clave para esquivar.

4. Físicas a implementar en este nivel

Movimiento discreto entre carriles (transición suave)

Goku se mueve verticalmente entre carriles con animación de transición (no teletransportación).

Se puede usar interpolación lineal para suavizar el cambio de Y.

Proyectiles lineales (Kamehameha y Dodon Ray)

Movimiento horizontal constante:

Colisión cuando las coordenadas coinciden con un enemigo (hitbox).

Detección de colisiones y daño

Si un Dodon Ray alcanza a Goku → se resta vida.

Si un Kamehameha alcanza a Ten Shin Han → se resta vida.  
  
A drawing of a rectangle

AI-generated content may be incorrect.