PROYECTO FINAL (MOMENTO I)

INTEGRANTES:

DANIELA CARVAJALINO

FABIANA DIAZ ANAYA

DOCENTE:

ANIBAL GUERRA

AUGUSTO SALAZAR

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

DEPARTAMENTO DE INGENIERIA ELECTRONICA

INFORMATICA 2

4 DE JUNIO DE 2025

**DINÁMICA PROPUESTA DEL VIDEOJUEGO**

**Nombre del juego**: Goku en el Palacio de Uranai Baba.

**Capítulos base:**

* **Episodio 73:** “¿Qué es el resplandor mortal del diablo?”
* **Episodio 74**: “¡Goku se salva! ¿Qué es ese truco?”  
    
  Durante estos episodios, Goku visita el Palacio de la adivina Uranai Baba con el objetivo de encontrar una forma de localizar la esfera del dragón restante. Como parte de su reto, debe enfrentarse a cinco guerreros en combates sucesivos. En el episodio 73, Goku lucha contra Bandages la Momia en un escenario mortal: una plataforma estrecha suspendida sobre el llamado Baño del Diablo, una sustancia líquida letal. Bandages utiliza su fuerza bruta y la habilidad de inmovilizar con vendajes para acorralar a Goku. En el episodio 74, Goku se enfrenta a Akkuman, un demonio que lanza su temido “Resplandor Mortal del Diablo”, una técnica que destruye al oponente desde dentro si posee maldad en su corazón. Goku, con su pureza, logra resistir y superar este ataque, pero solo después de un combate estratégico y lleno de tensión. Ambos episodios destacan por sus escenarios extremos y el incremento de dificultad entre combates, lo cual sirve de base para la estructura del videojuego propuesto.

**Contexto del juego.**

Este contexto inspira un videojuego de combate 1 vs 1, en el que el jugador controla a Goku enfrentando enemigos controlados por la IA en batallas secuenciales, ambientadas en distintos escenarios dentro del palacio. Las peleas se caracterizan por plataformas peligrosas, ataques especiales y físicas diferenciadas según el nivel.

**Sinopsis general del juego**

El jugador asume el rol de Goku durante su paso por el Palacio de Uranai Baba. A través de una serie de tres niveles de combate, deberá derrotar a enemigos con patrones y entornos únicos. La jugabilidad se centra en evitar caídas, atacar en el momento oportuno y sobrevivir a poderes especiales. Si Goku cae del escenario o su barra de vida llega a cero, el jugador pierde.

## NIVEL 1: COMBATE CONTRA BANDAGES LA MOMIA

### Escenario: Plataforma sobre el Baño del Diablo

* Goku lucha contra Bandages, una momia que lo ataca cuerpo a cuerpo y lo inmoviliza con sus vendajes.
* El escenario consiste en una plataforma con límites definidos: si Goku cae, se hunde en el Baño del Diablo y pierde automáticamente.

### Físicas implementadas:

1. **Movimiento parabólico para saltos:**
2. **Colisiones no elásticas (daño por choque):**
3. **Condición de caída mortal:**  
    *entonces derrota inmediata.*

### Objetivo del jugador:

* Vencer a Bandages antes de ser inmovilizado o empujado al vacío.
* Aprender mecánicas básicas de combate y salto.

## NIVEL 2: COMBATE CONTRA AKKUMAN

### Escenario: Centro de energía demoníaca

* Akkuman ataca con su técnica especial 'Resplandor Mortal del Diablo', que se lanza en línea recta.
* El escenario tiene paredes que reflejan los ataques mágicos, obligando al jugador a moverse estratégicamente.

### Físicas implementadas:

1. **Colisiones elásticas en ataques**:
2. **Movimiento lateral acelerado**:
3. **Golpes con retroceso dinámico**:

### Objetivo del jugador:

* Esquivar los ataques mágicos de Akkuman y encontrar momentos para contraatacar.
* Superar un enemigo más rápido e impredecible.
* Mantenerse dentro del campo evitando rebotes peligrosos.

## NIVEL 3 (OPCIONAL): CÁMARA ANTIGRAVEDAD (MODO DESAFÍO)

### Escenario: Dimensión sin gravedad del palacio

* Se desbloquea tras vencer a Akkuman.
* Simula un combate en cámara flotante con gravedad reducida, donde los saltos y ataques se ven alterados.

### Físicas implementadas:

1. **Gravedad alterada:**
2. **Movimientos oscilatorios de plataformas:**
3. **Ataques dirigidos con trayectoria curva:**

### Objetivo del jugador:

* Vencer al oponente final (versión oscura de Goku) en un entorno inestable.
* Controlar bien el movimiento en el aire y anticipar trayectorias oscilantes.

## Conclusión.

"Goku en el Palacio de Uranai Baba" es un videojuego que no solo rinde homenaje a momentos icónicos de Dragon Ball, sino que ofrece una propuesta lúdica y didáctica. Cada nivel refleja fielmente los desafíos progresivos del anime, y al incorporar modelos físicos reales, se genera una experiencia de juego con valor formativo. La integración de mecánicas diferenciadas, entornos variados y enemigos únicos permite explorar habilidades de programación, física aplicada y diseño de videojuegos, consolidando así un proyecto sólido tanto en narrativa como en implementación técnica.