

# Descripción de la aplicación

Este es un juego relacionado con el clásico anime Dragon Ball Z. Todos los personajes presentan las siguientes características en cualquiera de sus modos:

- Nombre
- Puntos de vida
- Poder de pelea
- Distancia de ataque
- Velocidad de desplazamiento
- Ki

Todos los personajes tienen un modo normal y modos especiales, que serán distintos para cada uno.

## Guerreros Z

1. Son Goku, (Kakarotto hijo de Bardok). Líder de los Guerreros Z en la tierra. Tiene un espíritu inquebrantable, y vive en una constante búsqueda de un oponente más poderoso, por lo que se vuelve más fuerte cuando más difícil está la batalla.

<b>Goku (**)</b>	Normal	Kaio-Ken [Cuesta 20 unidades de Ki]	Super Sayajin [Cuesta 50 unidades de Ki]
Puntos de Vida	500		
Poder de pelea	20	40	60
Distancia de ataque	2	4	4
Velocidad	2	3	5
Ki inicial	0		
Ataque especial	Kamehameha [Cuesta 20 unidades de Ki] (*)		

(\*)Causa un 50% más de daño que el ataque básico.

(\*\*)Cuando Goku tiene menos del 30% de vida, su daño global aumenta 20%

2. Gohan, Hijo de Goku; tiene un poder oculto el cual solo es revelado cuando realmente se enoja.

<b>Gohan</b>	Normal	Super Sayajin fase 1 [Cuesta 10 unidades de Ki]	Super Sayajin fase 2 ([Cuesta 30 unidades de Ki] + (*))
Puntos de Vida	300		
Poder de pelea	15	30	100
Distancia de ataque	2	2	4
Velocidad	2	2	3
Ki inicial	0		
Ataque especial	Masenko [Cuesta 10 unidades de Ki] (**)		

(\*) Gohan puede liberar su poder oculto cuando sus otros dos compañeros tienen menos del 30% de vida.

(\*\*)Causa un 25% más de daño que el ataque básico.

3. Piccolo, Luchador del planeta Namek. Tiene poderes regenerativos. Tiene profundo afecto hacia Gohan.

<b>Piccolo</b>	Normal	Fortalecido [Cuesta 20 unidades de Ki]	Protector ((*))
Puntos de Vida	500		
Poder de pelea	20	40	60
Distancia de ataque	2	4	6
Velocidad	2	3	4
Ki inicial	0		
Ataque especial	Makankosappo [Cuesta 10 unidades de Ki] (**)		

(\*) solo puede entrar en este modo cuando Gohan está por debajo de los 20% de vida.

(\*\*) causa un 25% más que el ataque básico.

## Enemigos de la Tierra.

1. Cell, Bio-androide creado por el Dr. Gero. Puede absorber vida

<b>Cell</b>	Normal	Semi-perfecto (*)	Perfecto (**)
Puntos de Vida	500		
Poder de pelea	20	40	80
Distancia de ataque	3	4	4
Velocidad	2	3	4
Ki inicial	0		
Ataque especial	Absorber [Cuesta 5 unidades de Ki] (***)		

(\*) debe absorber vida 4 veces

(\*\*) debe absorber vida 8 veces

(\*\*\*) causa la misma cantidad de daño que el ataque básico, pero Cell aumenta su vida en la misma cantidad.

2. Freezer, malvado alienígena responsable de la destrucción del planeta de la raza Sayajin.

<b>Freezer</b>	Normal	Segunda forma [Cuesta 20 unidades de Ki]	Definitivo [Cuesta 50 unidades de Ki]
Puntos de Vida	400		
Poder de pelea	20	40	50
Distancia de ataque	2	3	3
Velocidad	4	4	6
Ki inicial	0		
Ataque especial	Rayo mortal [Cuesta 20 unidades de Ki] (*)		

(\*) causa un 50% más de daño que el ataque básico.

3. Majin Boo, criatura creada por Bibidi, con la habilidad de convertir a cualquiera en chocolate.

<b>Majin Boo</b>	Normal	Boo Malo [Cuesta 20 unidades de Ki]	Boo Original [Cuesta 50 unidades de Ki]
Puntos de Vida	300		
Poder de pelea	30	50	60
Distancia de ataque	2	2	3
Velocidad	2	3	4
Ki inicial	0		
Ataque especial	Conviértete en chocolate [Cuesta 30 unidades de Ki] (*)		

(\*) inutiliza a un personaje enemigo durante 3 turnos, (este tampoco gana Ki en ese tiempo).

Los personajes de un mismo equipo no pueden atacarse entre ellos.

La distancia de ataque se mide en casilleros. Por ejemplo GOKU en modo Normal posee distancia de ataque = 2 significa que podrá atacar a cualquier enemigo que se encuentre en un casillero verde, no así en los celestes.

			GOKU			

## Consumibles

Una vez que el personaje (en cualquier modo) captura un Consumible el mismo es consumido por el personaje y desaparece del mapa.

Estos consumibles aparecen en cualquier lugar vacío del mapa, aleatoriamente en cualquier momento del juego.

1. **Semilla del ermitaño:** regenera 100 puntos de vida al que la consuma.
2. **Esfera del dragón:** los próximos 2 ataques (del personaje que agarre la esfera) causan 25% más de daño.
3. **Nube voladora:** en los próximos dos turnos, el personaje que agarre la nube, tiene el doble de velocidad.

## Jugabilidad

Es un juego por turnos. Hay 2 jugadores, cada uno debe elegir un equipo antes de iniciar una partida. Cada jugador comienza la partida con sus 3 personajes.

Sistema de Ataque:

- Cada personaje tiene un ataque básico (no cuesta Ki) y un ataque especial (tiene costo) que puede aplicar un efecto.
- Ataque básico: el daño del ataque básico es igual al poder de pelea actual del personaje (el poder de pelea no cambia más que en transformaciones, pero el ataque puede variar por algún efecto).
- **[IMPORTANTE] Al atacar a un enemigo de mayor poder de pelea, el daño de dicho ataque se reduce un 20%.**

Ki:

- El Ki se aumenta solo en cada personaje, en una cantidad de 5 por turno (cuando empieza el turno se aumenta).

Acciones en turno:

- En un mismo turno, se puede realizar una acción de ataque y una acción de movilidad, no necesariamente del mismo personaje.
- 

El juego elige al azar qué jugador comienza. Cada jugador inicia en el extremo opuesto al otro con sus 3 personajes juntos.

## Tablero

El juego tiene lugar en un tablero compuesto de casilleros. Todos los personajes ocupan 1 casillero en cualquiera de sus modos. No puede haber más de 1 personaje en un

casillero. Hay 1 o 0, nunca 2, 3, etc. independientemente del equipo al que pertenezcan.

Los personajes se desplazan por el tablero de casillero en casillero. Cada punto de su velocidad de desplazamiento representa 1 casillero.

## Fin del juego

Para ganar se debe destruir a todos los personajes enemigos.