Momento I

# Hugo Esteban Barrero García – Emmanuel López Ramírez

# Universidad de Antioquia

# Informática 2

# Aníbal José Guerra Soler – Augusto Salazar

# Medellín, Colombia

Junio, 2025

### **Capítulo base: “El ataque del General Blue” (Capítulos 47, 48 y 49)**

En esta trilogía de episodios, Goku, Bulma y Krillin se embarcan en una misión submarina en busca de una de las esferas del dragón. En su camino se enfrentan a la amenaza del Ejército de la Patrulla Roja, comandado por el General Blue. Desde un recorrido por el océano hasta una batalla en una antigua cueva pirata, los protagonistas deben sortear numerosos obstáculos.

### **Sinopsis del videojuego**

El videojuego se basa en la saga de la Patrulla Roja, combinando exploración, plataformas y combates inspirados en el estilo de juegos como *Dragon Ball Z: The Legacy of Goku* o *Z Fighter*. El jugador controla a personajes icónicos como Roshi o Lunch (según elección), y en niveles posteriores a Goku, para abrirse paso por territorios enemigos, esquivar trampas, enfrentarse a soldados armados y, finalmente, luchar contra el General Blue, quien posee habilidades psíquicas.

### **Niveles del videojuego**

#### **Nivel 1: Defensa de Kame House**

* **Vista:** Scroll lateral en 2D.
* **Personajes jugables:** El jugador puede elegir entre Maestro Roshi o Lunch.
* **Objetivo:** Derrotar a 30 enemigos para defender la Kame House y evitar que los soldados capturen a sus habitantes.
* **Interacciones:**
  + Los personajes pueden caminar, saltar, disparar o atacar cuerpo a cuerpo.
  + Enemigos de la Patrulla Roja aparecen en tandas de hasta 15 cada cierto tiempo.
  + Algunos enemigos disparan proyectiles que el jugador debe esquivar.
  + Al derrotar enemigos, ocasionalmente aparecen corazones curativos (cada 6 enemigos), que restauran una vida.
  + El jugador empieza con 5 vidas visualizadas con corazones en pantalla.
  + Se incluye un contador visual de enemigos derrotados.
* **Narrativa integrada:**
  + Antes de iniciar el combate, se muestra un diálogo animado entre Roshi, un soldado de la Patrulla Roja y un narrador, que contextualiza el objetivo y da una atmósfera narrativa.
* **Física implementada:**
  + Movimiento horizontal con desplazamiento por scroll.
  + Saltos parabólicos y física de gravedad sencilla.
  + Colisiones rectangulares entre personajes, enemigos y proyectiles.
* **Mecánica adicional:**
  + Música de fondo y efectos de sonido según el personaje o acción.
  + Si el jugador pierde todas las vidas, se muestra un mensaje de derrota y se reinicia el nivel.
  + Si gana, se muestra un mensaje narrativo de victoria y se regresa al menú tras 10 segundos.

### **Nivel 2: Aventura submarina y escape de la base enemiga**

**Vista: Desplazamiento en 2D con orientación principalmente horizontal.**

**Dinámica:  
 Goku pilota un submarino a través de aguas peligrosas, enfrentando oleadas de enemigos acuáticos y sorteando minas explosivas. El nivel alterna entre secciones de disparo, esquiva y un escape final. El jugador debe avanzar por un terreno hostil submarino, enfrentándose a submarinos enemigos que disparan torpedos, minas flotantes y obstáculos del entorno.**

**Fases del nivel:**

* **Fase 1 – Defensa y supervivencia:  
   El jugador enfrenta tres oleadas de submarinos enemigos que atacan desde diferentes direcciones. Debe derrotarlos con torpedos y esquivar los disparos enemigos. Las minas explotan al contacto y representan un riesgo adicional.  
   El jugador puede disparar en múltiples direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha) dependiendo de las teclas presionadas. Hay un sistema de cooldown entre disparos.**
* **Fase 2 – Escape automático:  
   Al eliminar todas las oleadas, se activa una escena narrativa donde Goku menciona la cueva final.  
   Una animación muestra la cueva acercándose, y el submarino se mueve automáticamente hacia ella. Cuando llega, se reproduce un mensaje de victoria y el nivel concluye.**

**Físicas:**

* **Movimiento flotante con inercia simulada.**
* **Desplazamiento direccional limitado por teclas.**
* **Colisiones entre sprites rectangulares.**
* **Interacciones entre torpedos y enemigos, o torpedos y minas.**

**Retos:**

* **Derrotar todos los enemigos de las oleadas.**
* **Esquivar minas y disparos enemigos.**
* **Conservar la vida del submarino antes de llegar a la cueva.**
* **Aprender a disparar estratégicamente en 4 direcciones.**

**Objetivo del nivel:  
 Sobrevivir a las oleadas enemigas y escapar con éxito hacia la cueva submarina. Si se agota la vida del submarino, el jugador pierde.**

**Funcionamiento general:**

* **Combina combate y narrativa.**
* **Integra mecánicas de disparo y evasión.**
* **Incluye diálogos y transiciones automáticas hacia la siguiente zona.**
* **El jugador no controla al personaje en la fase final, enfatizando la narrativa de escape.**

(El nivel 3 se deja como meta, pero posibilidad dependiendo de los tiempos y desarrollos del proyecto)

#### **Nivel 3: Batalla final contra el General Blue**

*(Nivel planeado, sujeto a disponibilidad de tiempo)*

* **Vista:** Arena de combate libre con físicas 2D.
* **Dinámica:**
  + Combate 1 vs 1 entre Goku y el General Blue en una cueva que colapsa.
  + Blue lanza ataques psíquicos que siguen trayectorias curvas o se mueven en zigzag.
* **Física a implementar:**
  + Movimiento libre horizontal y vertical con colisiones precisas.
  + Habilidades especiales con enfriamiento.
* **Retos:**
  + Identificar patrones de ataque del jefe.
  + Usar elementos del entorno para cubrirse o atacar.
  + Vencer al jefe antes de que el temporizador termine.
* **Objetivo del nivel:**
  + Derrotar al General Blue para conseguir la esfera del dragón y cerrar el arco narrativo del videojuego.