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 Goku, quien debe abrirse paso por territorios enemigos, esquivar trampas, enfrentarse a soldados armados y, finalmente, luchar contra el General Blue, que posee poderes psíquicos.

**Niveles del videojuego**

**Nivel 1: Defensa de Kame House**

* **Vista:** Scroll lateral 2D.
* **Dinámica:** El jugador puede elegir entre Maestro Roshi o Lunch para defender la isla (Kame House) de una invasión del Ejército de la Patrulla Roja.
* **Interacciones:**
  + El personaje salta, esquiva y ataca a soldados enemigos.
  + Enemigos básicos portan armas ligeras.
  + Hay objetos recolectables como cápsulas de salud o energía.
* **Físicas:**
  + Movimiento horizontal.
  + Saltos parabólicos para sortear obstáculos.
  + Colisiones rectangulares entre personajes, enemigos y entorno.
* **Objetivo del nivel:** Repeler a los enemigos e impedir que capturen a los habitantes de la isla.

**Nivel 2: Aventura submarina y combate contra soldados.**

* **Dinámica:** Nivel con desplazamiento vertical y horizontal. Goku pilota un submarino mientras se enfrenta a proyectiles enemigos y criaturas marinas hostiles.
* **Física a implementar:** Movimiento oscilatorio con resistencia (como movimiento bajo el agua). El jugador debe calcular el impulso para esquivar minas o torpedos.
* **Retos:**
  + Esquivar misiles lanzados por el submarino del General Blue.
  + Recolectar oxígeno o energía para no perder la partida.
  + Derrotar soldados que abordan el submarino en combate cuerpo a cuerpo.
* **Objetivo del nivel:** Alcanzar la cueva pirata antes de que se agote el oxígeno o destruyan el submarino.
* **Funcionamiento general:** Alterna entre fases de navegación (vehículo) y combate manual (fuera del submarino).

(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.**

* **Dinámica:** Batalla 1 vs 1 con jefe final. Goku debe derrotar al General Blue en la cueva pirata.
* **Física a implementar:** Movimiento libre con salto, ataques cuerpo a cuerpo y habilidades especiales. Blue utiliza ataques psíquicos con trayectorias curvas u oscilantes.
* **Retos:**
  + Evadir ataques.
  + Romper el patrón de defensa de Blue.
  + Usar el entorno (piedras, paredes) como protección o como arma.
* **Objetivo del nivel:** Vencer a Blue antes de que colapse la cueva (temporizador).
* **Funcionamiento general:** Jefe con patrones crecientes de dificultad. Al derrotarlo, se libera el camino hacia la esfera del dragón.