

Proyecto Final: Dragón Ball Game

Elaborado por:

Iván Darío González Santana

Grupo: 06

Aníbal José Guerra Soler

Augusto Enrique Salazar

Profesores

Universidad de Antioquia “UdeA”

Facultad de Ingeniería

Ingeniería electrónica

Curso: Informática II

Medellín

11 de julio de 2025

Dragón Ball Game

Introducción

El presente informe describe el desarrollo de un videojuego inspirado en los capítulos del anime *Dragon Ball*, correspondientes al episodio 102, también conocido como "Nivel 1". En esta parte de la historia, la trama da un giro más oscuro y dramático tras la muerte de Krilin a manos de un enemigo misterioso. Goku, lleno de rabia y tristeza, inicia una peligrosa misión en busca de venganza. Paralelamente, el temible Tambourine, sirviente del demoníaco Rey Piccolo, comienza a eliminar sistemáticamente a los artistas marciales más poderosos del mundo, dejando un rastro de destrucción a su paso.

Este videojuego busca capturar la intensidad emocional y la acción vertiginosa de estos episodios, permitiendo al jugador vivir los eventos desde la perspectiva de Goku y otros personajes clave. A continuación, se presentan los detalles del diseño, mecánicas, narrativa y elementos técnicos que componen esta experiencia interactiva.

Diseño de niveles:

Momento 1

Para el desarrollo del juego inspirado en Dragon Ball de los episodios 102-103 de la sexta saga piccolo daimaku se plantea llevar a cabo dos niveles con diferentes dificultades , personajes y obstáculos

NIVEL 1 (CAP 102)

- **Sinopsis del episodio** : Tras el torneo, Goku se embarca en una peligrosa misión para vengar la muerte de Krilin. Un antiguo mal ha regresado para atormentar a la humanidad, ¡y ni siquiera el Maestro Roshi puede derrotar a este amenazante monstruo!

Objetivos del nivel:

1. Derrotar a 3 secuaces de piccolo
2. Recoger las 3 semillas del Ermitaño (regenerar salud)

Mecánicas principales:

1. Saltos altos (gravedad ajustada para agilidad de Goku).
2. Correr
3. Kamehameha

Físicas:

1. Movimiento parabólico (para saltos)

FUNCIONAMIENTO GENERAL

1. Power-ups: Semillas del Ermitaño (vida)

NIVEL 2 (CAP 103)

- **Sinopsis del episodio:** Uno a uno, Tambourine rastrea y masacra a los artistas marciales más poderosos del mundo. Mientras Roshi regresa a la Isla Tortuga para el entierro de Krilin, solo puede preguntarse si Goku estará entre los caídos.

Objetivos del nivel:

1. Derrotar a Piccolo Daimao
2. Esquivar sus ataques

Mecánicas principales:

1. Barra de ki recargable
2. Golpes críticos
3. Kamehameha
4. Knockback (golpes fuertes empujan a Goku/enemigos)
5. Estado ofensivo y defensivo de piccolo

Físicas:

1. Movimientos oscilatorios para Makankosappo (ondas verdes)
2. Movimiento parabólico Saltos de Goku al esquivar
3. Knockback cuando golpean a Piccolo

Instrucciones

Para el nivel 1 el usuario tendrá que derrotar a dos secuaces de piccolo y recolectar las esferas del dragon para subir su barra de vida , los enemgios lanzara piedras par aderribar a goku mientras que goku lanzara kamehameha

En el segundo nivel sera la batalla final goku vs piccolo, en esta batalla final goku se enfrentara ante el peligrodo rey piccolo, para poder derrotarlo tiene que quitarle los 400 de vida que tiene el enemigo mas sus multiples ataques que te puede matar de un solo golpe

Controles:

(A) mover a la izquierda

(D) mover a la derecha

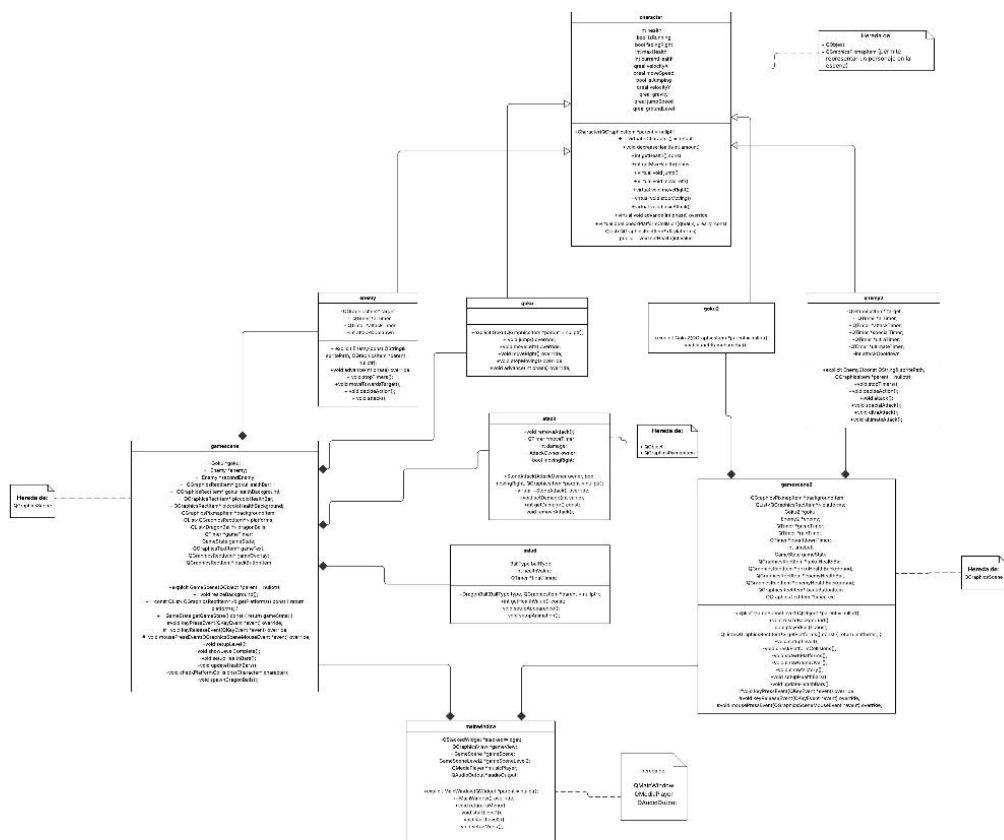
(W) salto

(Space) salto

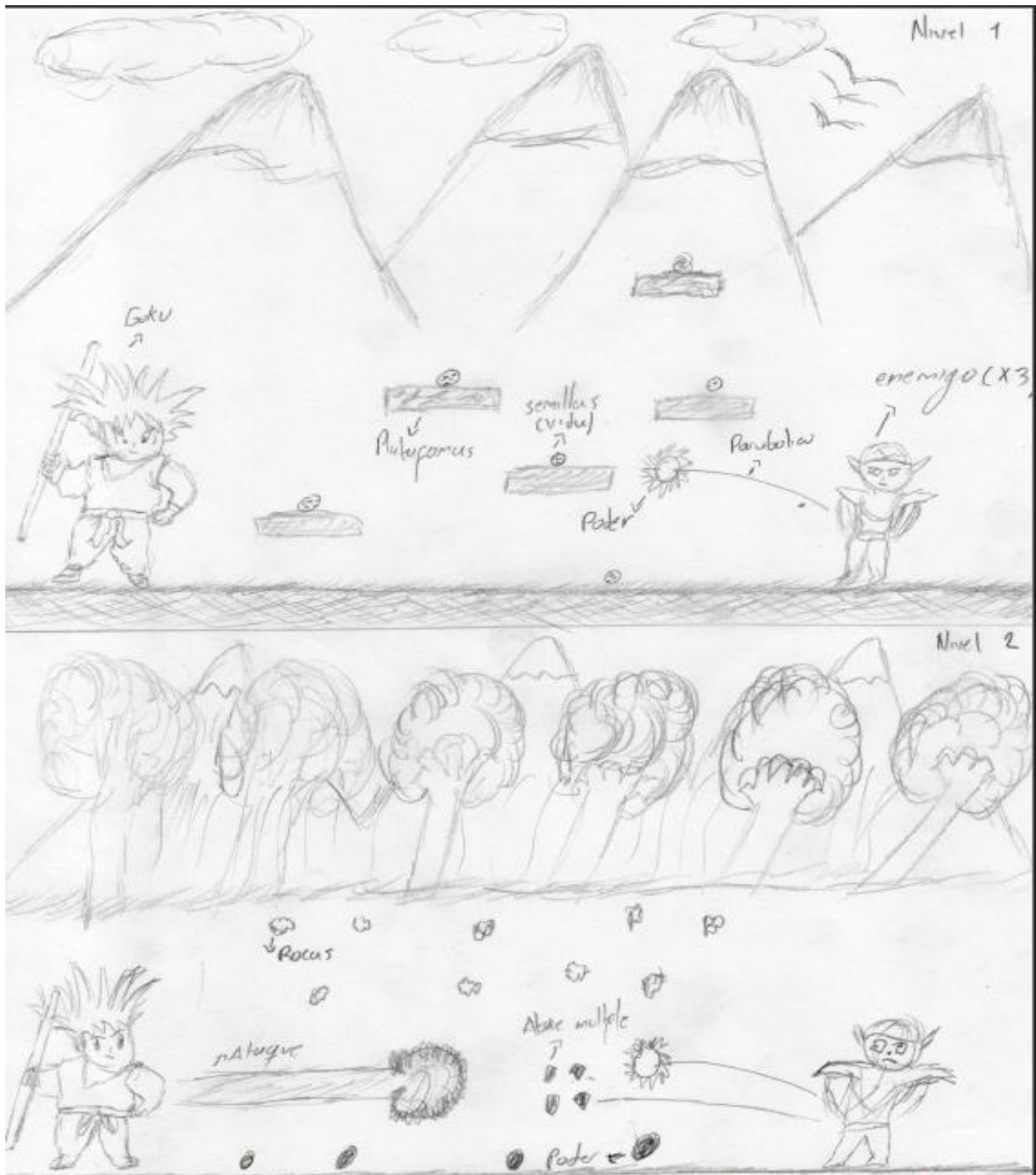
(F) ataque de goku para el nivel 1

(G) ataque disponible solo en el nivel 2 para goku mas el ataque del nivel anterior

Diagrama De clase



Dibujo



Conclusión

El desarrollo de este videojuego basado en los episodios 102 y 103 de *Dragon Ball* ha sido una experiencia creativa y técnica que busca rendir homenaje a una de las sagas más icónicas del anime: la aparición de Piccolo Daimao. A través de dos niveles intensos y

progresivos, se ha logrado representar la evolución emocional y física de Goku, desde su reacción inicial ante la muerte de Krilin hasta el enfrentamiento final contra uno de los enemigos más temibles del universo Dragon Ball.

Cada nivel fue diseñado para ofrecer retos únicos al jugador, incorporando mecánicas clásicas como los saltos, el uso del *Kamehameha* y los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, al tiempo que se introdujeron elementos más avanzados como barras de *ki*, estados ofensivos y defensivos, y ataques especiales del enemigo. Además, se cuidaron aspectos como la física del movimiento, los *power-ups*, y la ambientación, para lograr una experiencia dinámica y fiel al tono original de la serie.

En conjunto, este videojuego no solo permite revivir momentos memorables del anime, sino que también reta al jugador a demostrar su destreza, reflejos y estrategia en cada etapa. Representa un tributo interactivo al legado de Dragon Ball, combinando narrativa, acción y emoción en una propuesta que invita a sumergirse en el mundo de Goku y sus épicas batallas.