

Proyecto final Juego de Dragon Ball

Integrante: Juan Pablo Mejia Buritica

Episodios elegidos: #39 El misterioso Androide número 8 y #40 ¿Y ahora qué, Goku? El horrible Buyón

Dinámica: Para este juego se van a crear dos niveles con mecánicas distintas, el primero va a ser en el laberinto de la Muscle Tower donde Goku tiene que superarlo, una vez superado esta pelea contra buyón

1er nivel: este nivel está basado en el episodio 39, donde Goku conoce a él androide 8 y junto a este buscan la forma de completar un laberinto para llegar donde el general White de el ejercito de el listón rojo, en este nivel planteo un nivel donde se deba completar un laberinto con trampas y enemigos que le puedan quitar vida a Goku, se plantea una vista desde arriba donde el jugador tenga que buscar como llegar a las escaleras mientras pelea con enemigos y evita trampas, cuando llegue a las escaleras podrá pasar de nivel, el reto será lograr encontrar el camino mientras evitas las trampas y vences a los enemigos.

2do nivel: este nivel está basado en el episodio 40, donde goku después de subir las escaleras y encontrase con el general White, este los hace caer en una trampa donde caen hasta una habitación donde esta el horrible buyón, un monstruo rosa hecho como de goma, casi indestructible, goku logra vencerlo rompiendo una pared para que entre la nieve de el exterior y buyón se congele, de manera que goku lo logra romper, para este nivel se plantea una vista lateral donde el jugador puede atacar a buyón para quitarle vida y pueda también atacar la pared para congelar a buyón y quitarle mas vida, en este nivel se implementaran las físicas con el movimiento de goku y el movimiento de los ataques de buyón y el reto será el esquivar los ataques de buyón mientras los ataques para vencerlos.