Proyecto Final

Samuel Zuleta Zapata

Juan Fernando Henao Ledesma

Informática II

Aníbal Guerra Soler y Augusto Salazar

Universidad de Antioquia

Medellín

# Capítulo 53 – “¡Goku contra el General Blue!”

Saga del Ejército Red Ribbon, Saga #3

## Contextualización:

En el capítulo 53 de Dragon Ball, Goku continúa su búsqueda de las esferas del dragón dentro de una antigua base submarina conocida como la Cueva del Pirata. Junto a Bulma y Krilin, se enfrenta a uno de los miembros más peligrosos del Ejército Red Ribbon: el General Blue, un enemigo que destaca por su inteligencia, su carácter calculador y una habilidad especial: puede paralizar a sus víctimas con la mirada gracias a sus poderes psíquicos.  
  
En este episodio, Goku enfrenta un nuevo tipo de amenaza: trampas mecánicas, enemigos artificiales y un ambiente hostil que pone a prueba su ingenio, agilidad y fuerza. El episodio mezcla tensión, acción y humor, y representa una evolución en la narrativa de Dragon Ball, al incluir enemigos que no solo son físicamente fuertes, sino que también presentan desafíos mentales y tecnológicos.

## Ideas del desarrollo del juego:

**Nivel #1: *Resistencia en la Cueva del Pirata***

En este nivel, el jugador controla a Goku dentro de la base submarina mientras esta comienza a colapsar lentamente. El objetivo es resistir durante 2 minutos dentro del área, esquivando peligros y sobreviviendo a una oleada de obstáculos constantes.

* Objetivo: mantenerse con vida durante 2 minutos esquivando ataques y trampas sin salir del área.
* Obstáculos: escombros que caen desde el techo
* Mecánicas: salto y esquive
* Ambiente: la cueva del pirata, sonido de alarmas y ambiente oscuro
* Sistema de vida: se utiliza una barra de vida que inicia con 100 puntos. Cada impacto con obstáculos resta una cantidad especifica de vida. Si la barra llega a 0 antes de que acabe el tiempo, el jugador pierde.

Si el jugador logra aguantar los 2 minutos sin perder todas sus vidas, pasa al siguiente nivel.

### Nivel #2: Enfrentamiento contra los Robots del General Blue

En este nivel, el jugador no lucha directamente contra el General Blue, sino contra un grupo de 20 robots de combate activados por él como defensa final.

* Objetivo: derrotar a los 20 robots antes de que se agote el tiempo (2 minutos).
* Mecánicas: combate cuerpo a cuerpo
* Sistema de vida: se utiliza una barra de vida para Goku que inicia en 100 puntos. Cada ataque recibido por parte de los robots reduce esta barra. Si la vida llega a 0 antes de eliminar a los 20 enemigos, el jugador pierde.

Cuando el jugador derrota a los 20 robots. Se muestra una animación breve con Goku triunfante saliendo de la base submarina.