

Momento II

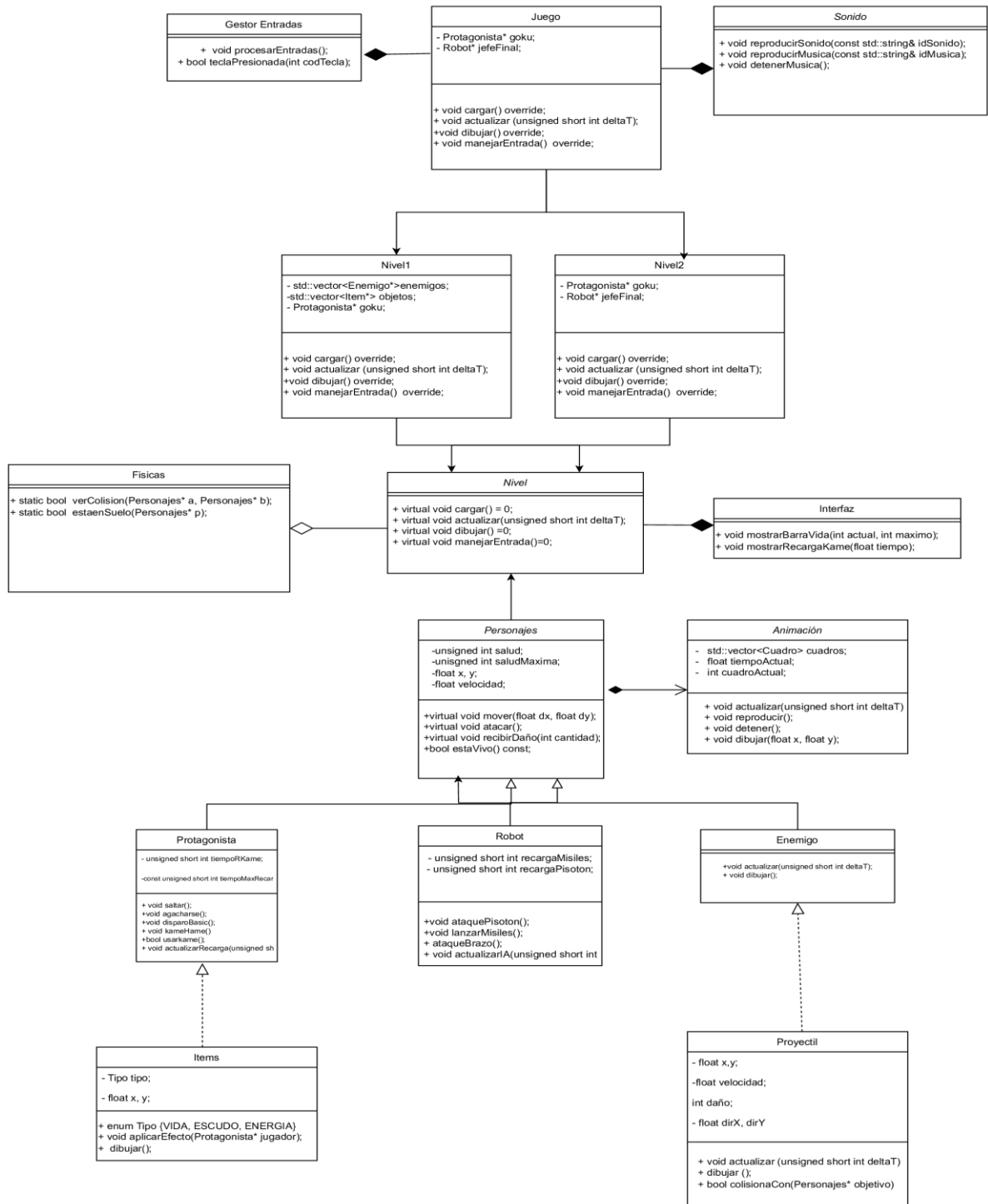
Marx Eusdav Lopez Montero

Facultad De Ingeniería

Universidad De Antioquia

Informatica II: 2598521

13 de junio del 2025



Nivel 1: Ingreso a la Torre del Ejército Rojo

Vista:

Tipo: desplazamiento lateral automático (scroll horizontal tipo “run and gun”).

Cámara fija que se desplaza junto a Gokú.

Fondo: pasillos metálicos, zonas con luces rojas intermitentes, torretas en techos.

Capas visuales:

Fondo (estructura interior de la torre).

Medio (Gokú, enemigos, proyectiles, cajas, trampas).

Primer plano (efectos como explosiones, flashes del Kamehameha).

Gokú vs. Enemigos:

Gokú los puede destruir con disparo (P) o con Kame Hame Ha (K).

Algunos enemigos bloquean el paso, otros disparan o lanzan granadas.

Gokú puede esquivar usando salto (W), agacharse (S), o moverse lateralmente (A/D).

Físicas:

Gravedad constante (salto → caída rápida).

Desplazamiento horizontal limitado (Gokú no puede volver atrás).

Detección de colisión: enemigo vs. proyectil, Gokú vs. trampa, Gokú vs. cápsula.

Elementos de entorno:

Cajas que caen, trampas eléctricas activadas por sensor.

Cápsulas con animaciones parpadeantes para indicar que son recolectables.

Sprites:



Nivel 2 – Gokú vs. Black Mecha

Gokú:

- Puede moverse libremente (WASD).
- Tiene 3 ataques:
- O: combo cuerpo a cuerpo (cambia si está agachado o saltando).
- P: disparo básico.
- K: Kamehameha (cada 10 segundos).
- No puede curarse, por lo que debe esquivar con precisión.

Black Mecha:

- Pisotón: área amplia, lento pero poderoso.
- Brazo mecánico: golpe de largo alcance.
- Misil: proyectil con animación anticipada.
- IA simple que cambia de ataque cada cierto tiempo.

Físicas:

- Colisión precisa en 2D: golpea solo si animaciones coinciden con la caja de daño.
- Si es alcanzado por misil en salto, retroceso y caída.

Sprites:

