

Momento I

Marx Eusdav Lopez Montero

Facultad De Ingeniería

Universidad De Antioquia

Informatica II: 2598521

3 de junio del 2025

Sinopsis de los capítulos.

(Cap 66) Yamcha y su grupo de amigos recoge a Krilim que se encontraba de mensajero en medio del mar mientras se dirigían a la base del ejército rojo. Paralelo a ello, Gokú se acercaba a la base y es descubierto por los defensas de ejército los cuales no dudan en atacar. Kakaroto esquiva los misiles y consigue aterrizar en la base, derrotando a cada enemigo uno por uno. El comandante Red Ribbon y su asistente Black se esconden en lo más alto de la torre, pero Gokú logra rastrearlos gracias a la señal del Radar Del Dragón. (Cap. 67) El general Red evidencia como su ejército lo abandona y deja a su asistente con el chico para que se enfrenten, activando una trampa con el propósito de matar a ambos. Creyéndose ganador, el comandante aclara que su deseo es incrementar su estatura, discurso escuchado por Black, quien sobrevive a la trampa. Dolido, Black asesina al general y se proclama como el nuevo comandante. Son Gokú logra salir de la trampa y se enfrenta a Black. Al no ser rival para el chico, Black usa un robot de batalla para enfrentarse con él.

Nivel 1 – Ingreso a la Torre del Ejército Rojo

Gokú entra corriendo a la base del Ejército Rojo. El jugador no controla el avance frontal: el personaje se mueve automáticamente hacia adelante. El objetivo es esquivar enemigos y obstáculos mientras se eliminan amenazas en el camino.

Con las teclas **W**, **A**, **S** y **D**, el jugador puede hacer que Kakaroto salte, se mueva lateralmente o se agache. Soldados aparecen desde los pasillos y techos, disparando o intentando bloquear el paso. Algunos enemigos lanzan granadas, otros cargan directamente. También hay trampas en el suelo, láseres que se activan por momentos y cajas que caen desde arriba.

Gokú puede atacar con **P**, que lanza un disparo básico de energía, útil para eliminar enemigos comunes. El ataque más fuerte, el **Kame Hame Ha**, se activa con **K**, pero solo puede usarse cada ciertos segundos. Atraviesa enemigos y destruye ciertas barreras.

Durante el recorrido aparecen cápsulas de recuperación de vida, recargas instantáneas del Kame Hame Ha y escudos temporales. La física es simple: salto ágil, caída rápida, y desplazamiento lateral limitado. Al final, Gokú alcanza el ascensor central que lo llevará al enfrentamiento con el comandante Black.

Nivel 2 – Combate contra el Mecha de Black

En la cima de la torre, Gokú se enfrenta al Asistente Black, quien pilota un enorme robot de combate. La cámara cambia a vista lateral tipo Street Fighter. El jugador controla completamente a Gokú en un duelo uno contra uno.

Gokú puede moverse con **W**, **A**, **S**, **D**. Ataca con **O** (puños/patadas), **P** (rayo básico) y **K** (Kame Hame Ha, con recarga de 10 segundos). El golpe con **O** varía según si está agachado o saltando.

El robot usa misiles, pisotones y brazos mecánicos. Cada ataque tiene una animación previa que el jugador puede anticipar. La vida no se regenera y no hay objetos de curación. El combate termina cuando uno de los dos pierde toda su energía.

Al vencer al robot, el nivel termina con la caída definitiva del Ejército Rojo.