

# Momento I - Proyecto Final

**Isabela Aguirre Ceballos**  
**Juan Felipe Higueta Perez**

## **Sinopsis capitulo 64:**

### **“El último Tao Pai Pai”**

Mientras Tao Pai Pai escala la Torre, Goku despreocupado come y descansa. Tao Pai Pai llega hasta Karin y este le entrega el agua engañándolo acerca de sus efectos. Antes de que el asesino se marche, Karin le ofrece una Nube Oscura para que baje más rápido, pero esta lo deja caer desde media torre. Al llegar abajo, Goku y Tao Pai Pai continúan su pelea. El asesino lo ataca viciosamente y todo indica que vence al joven, pero Goku se levanta sin problemas. Acorralado, Tao Pai Pai engaña a Goku para luego lanzarle una granada a traición, pero el joven se la devuelve y el asesino desaparece con el estallido. Goku revisa el Radar del Dragón y se da cuenta de que las Esferas del Dragón restantes están en la base del ejército, y decide dirigirse hacia allá.

## **Sinopsis capitulo 65:**

### **"¡Goku ataca la base de la Patrulla Roja!"**

La Coronel Violet, encuentra una Esfera del Dragón en un río, pero son atacados por un cocodrilo gigante y los nativos aborígenes Pac-Pac. Mientras escapan hacia la base del ejército, la coronel es la única que logra sobrevivir y le entrega la Esfera del Dragón al Comandante Red. En la Casa Kame, Bulma crea una videocámara voladora con la que logra encontrar a Goku y se dan cuenta que el joven se dirige a la base del Ejército del Listón Rojo. Bulma crea un teléfono y llama a Yamcha y compañía para ir a ayudar a Goku contra el ejército. Mientras tanto, el joven llega a la base del enemigo.

# Concepto Inicial del Proyecto

Inspirándonos en los capítulos **64** y **65** de Dragon Ball, pertenecientes a la **saga de la Patrulla Roja**, hemos desarrollado una idea inicial para el proyecto. En estos episodios, Tao Pai Pai intenta regresar a enfrentarse con Goku subiendo la Torre Karin, mientras que Goku descansa y se prepara para el combate final.

La propuesta de juego se compone de tres niveles:

## Nivel 1: Tao Pai Pai subiendo la Torre Karin

El jugador controlará a Tao Pai Pai en su ascenso por la torre. El objetivo será esquivar obstáculos y alcanzar la cima, donde se encuentra el maestro Karin. Este nivel no será una pelea, sino un desafío de agilidad y reflejos, con obstáculos que podrían representar ramas, pájaros u otros elementos naturales que entorpezcan el ascenso.

Al llegar a la cima, Karin lo engañará dándole agua "milagrosa" que en realidad no tiene ningún efecto y, luego, le ofrecerá una Nube Oscura para que baje más rápido. Esta nube lo hará caer y marcará el fin de este nivel.

## Nivel 2: Goku vs Tao Pai Pai

En este nivel, el jugador ahora será Goku, enfrentando a Tao Pai Pai. Queremos que este combate no se sienta como un típico juego de pelea, sino más bien como un jefe de nivel, donde el jugador debe esquivar ataques como golpes y patadas en línea recta, y también una granada lanzada en forma parabólica por Tao Pai Pai. A medida que el jugador logra esquivar y atacar con éxito, Tao Pai Pai irá perdiendo vida hasta ser derrotado.

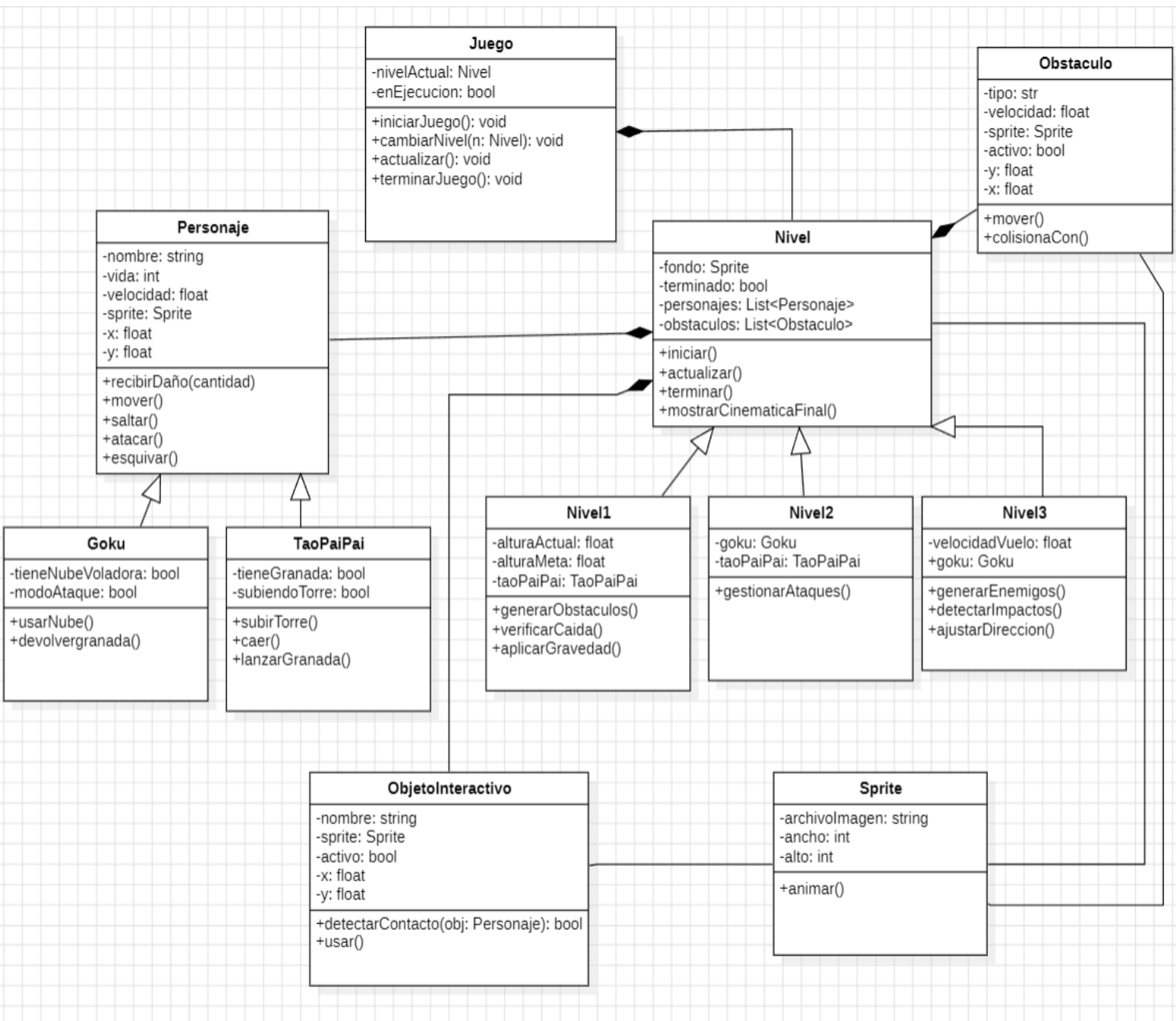
Al finalizar el combate, se activará una cinemática donde Goku usa su nube voladora para dirigirse hacia la base de la Patrulla Roja.

## Nivel 3: Recorrido hacia la base de la Patrulla Roja

El jugador controlará a Goku en su nube voladora. El objetivo será esquivar obstáculos durante el vuelo hasta llegar a la base enemiga. Algunos de estos obstáculos podrían ser aviones de la Patrulla Roja u otros objetos que caen del cielo, representando la vigilancia y defensa del ejército.

# MOMENTO 2

## Diagrama de clases



Tras el planteamiento inicial del videojuego inspirado en los capítulos 64 y 65 de Dragon Ball, se han realizado avances importantes en el diseño general del proyecto, definiendo aspectos técnicos y estructurales que no estaban contemplados en la entrega del Momento I:

En el documento anterior se había planteado el flujo general del juego, pero ahora se ha definido con claridad qué personaje controla el jugador en cada etapa:

- **Nivel 1:** Tao Pai Pai escala la Torre Karin.
- **Nivel 2:** Goku enfrenta a Tao Pai Pai en combate.
- **Nivel 3:** Goku viaja en su nube voladora hacia la base de la Patrulla Roja.

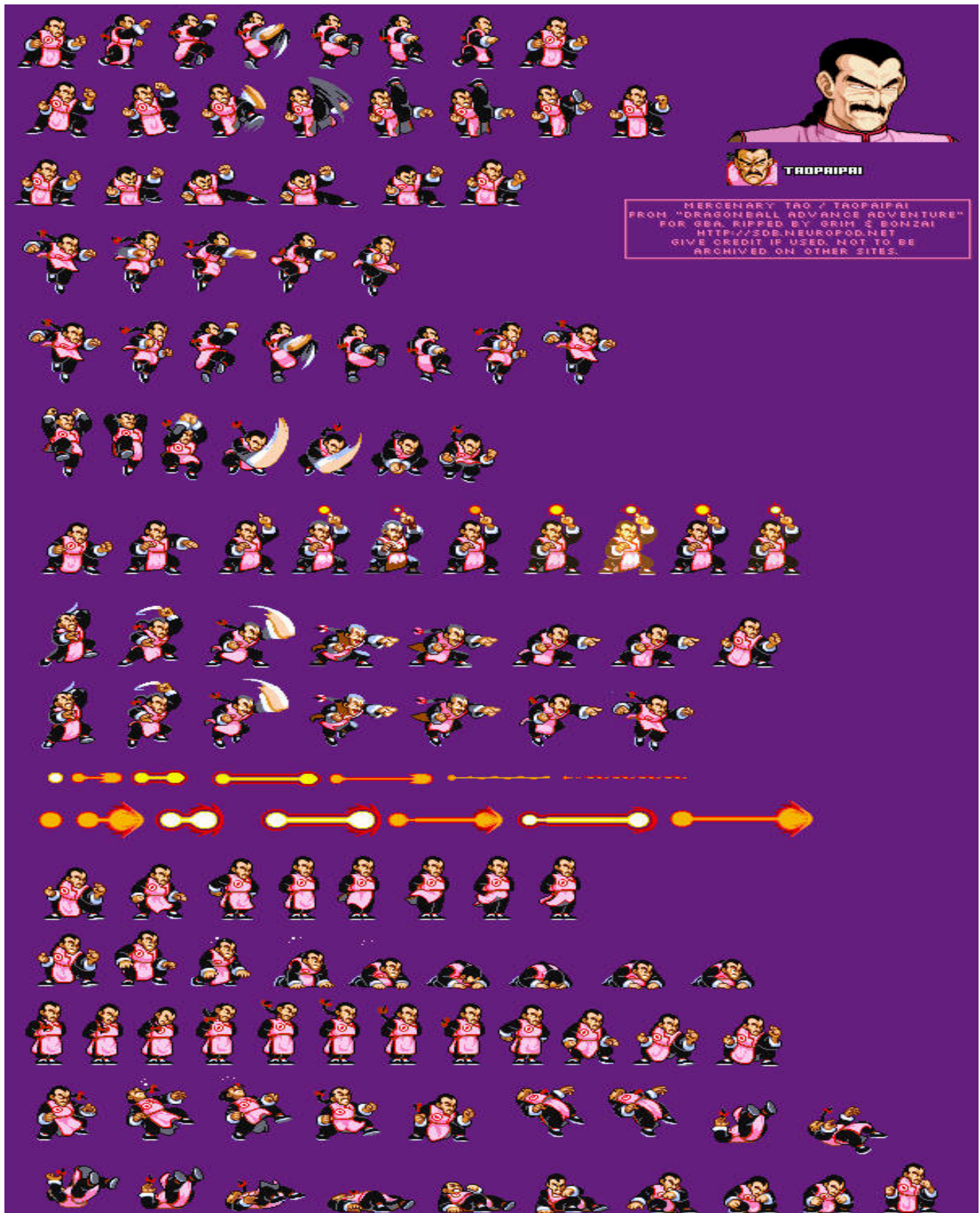
Esto permite organizar mejor las mecánicas y los sprites por nivel.

Cada nivel incluye ahora comportamientos físicos distintos que afectan la jugabilidad:

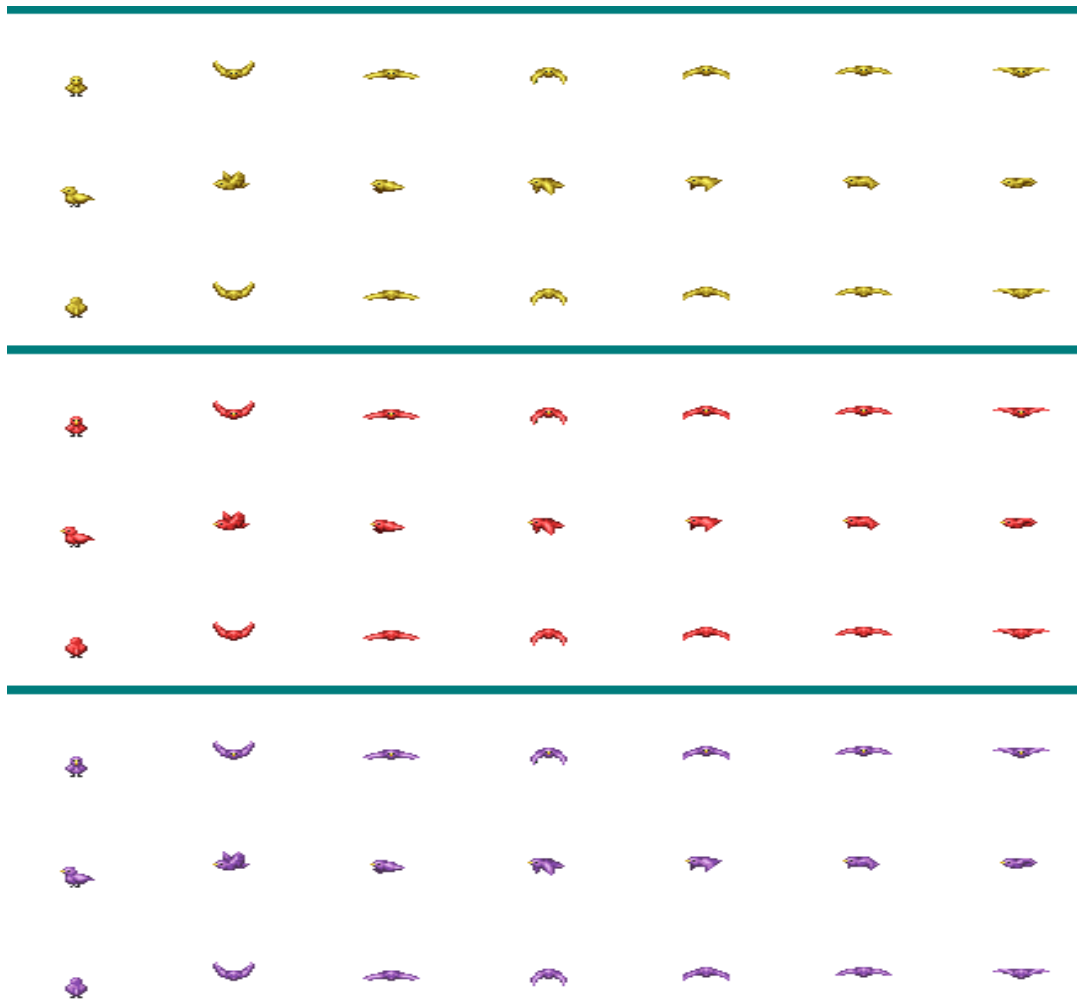
- **Nivel 1 (Torre Karin)**  
Se ha integrado una simulación de gravedad que obliga al jugador a mantenerse en movimiento para evitar caer. También se han definido colisiones con obstáculos como pájaros o piedras que pueden ralentizar el ascenso.
- **Nivel 2 (Combate Goku vs Tao Pai Pai)**  
Se ha diseñado la física de una trayectoria parabólica para simular el lanzamiento de la granada por parte de Tao Pai Pai. Goku podrá devolverla si el jugador reacciona a tiempo, añadiendo un elemento táctico al combate.
- **Nivel 3 (Vuelo hacia la base)**  
Se ha definido un sistema de movimiento continuo en desplazamiento horizontal, con posibilidad de cambiar de dirección vertical (arriba y abajo) para esquivar obstáculos como aviones enemigos. Se planea agregar también una variación de velocidad para aumentar la dificultad progresivamente.

# Sprites por nivel

## Nivel 1 – Torre Karin (Tao Pai Pai subiendo)



### Obstáculo 1: Pájaro oriental volador (colisión aérea)



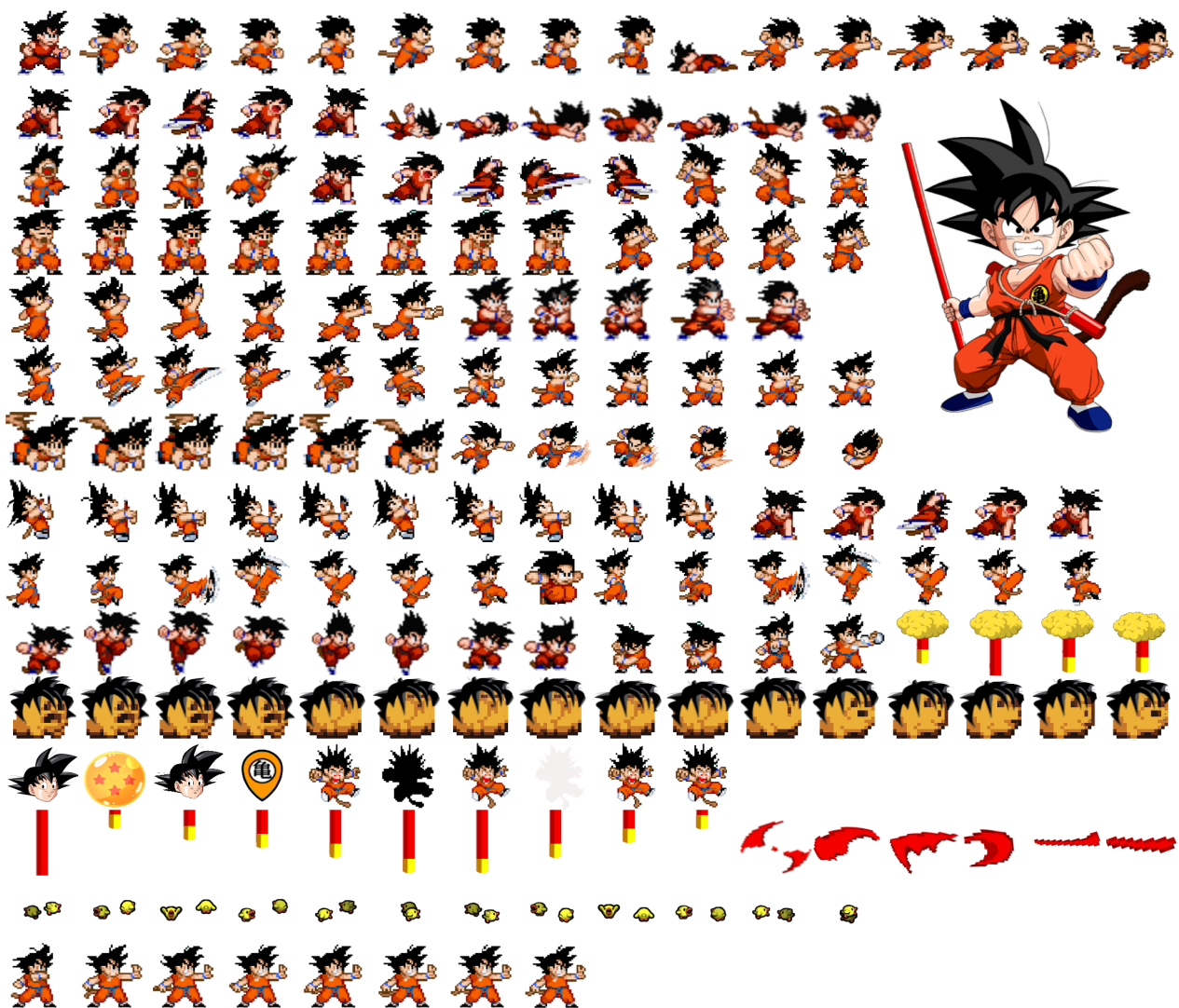
### Obstáculo 2: Piedra que cae de la torre (colisión desde arriba)







## Nivel 2 - Goku vs Tao Pai Pai





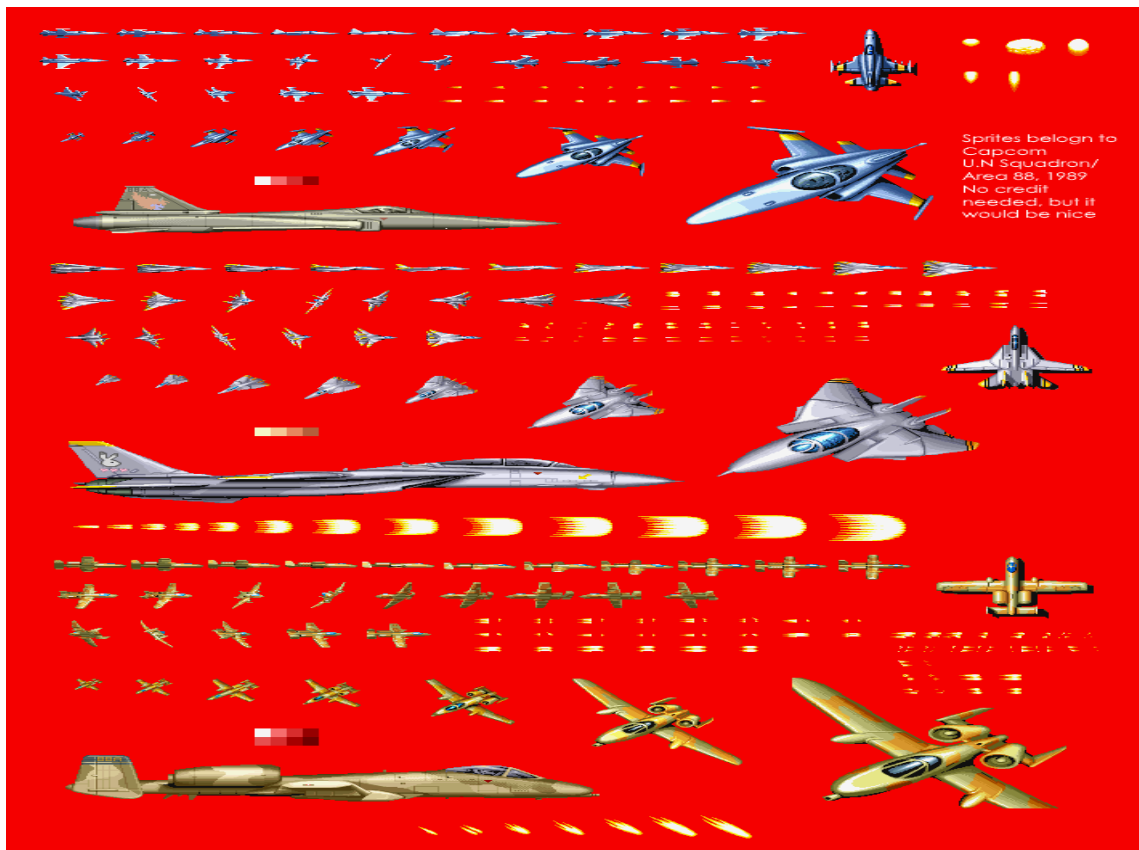
Explocion de granada:





### Nivel 3 - Recorrido hacia la base de la Patrulla Roja



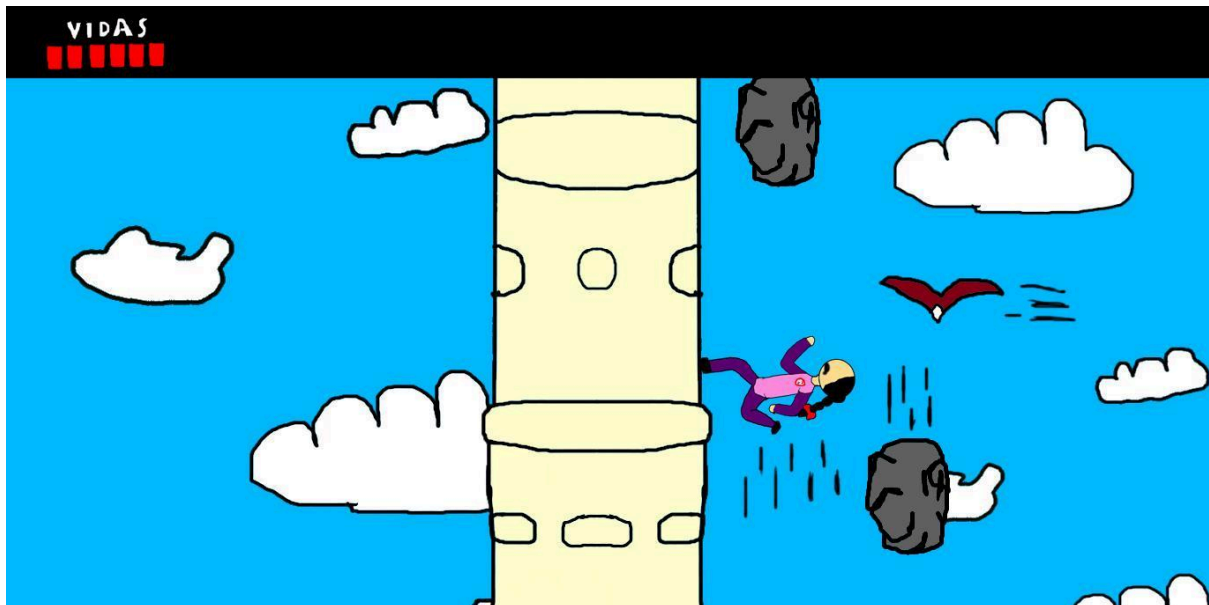


## Vistas:

### *Nivel 1:*

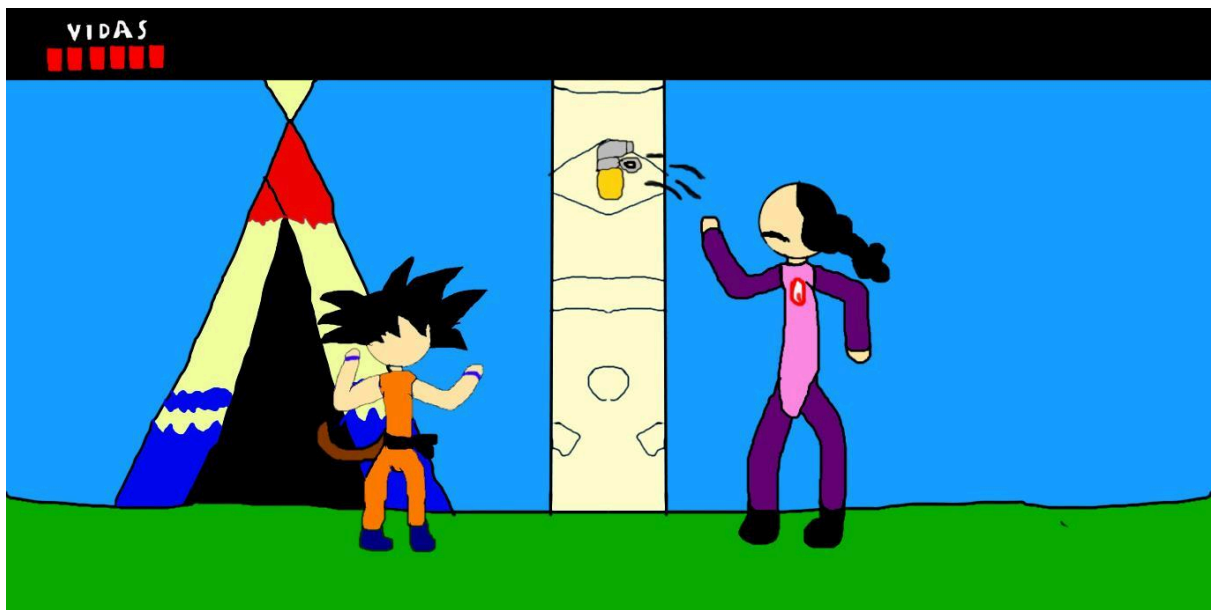
Durante este nivel el jugador controlará a Tao Pai Pai en su ascenso en de la torre karin haciendo que se presente una vista vertical durante el proceso al ser un desplazamiento hacia arriba mientras el jugador avanza para evitar que el personaje se caiga, a la par de que el jugador avanza tendrá que esquivar que rocas que van cayendo en caída libre desde la cima saltando estas y algunos pájaros que se presentan en desplazamiento horizontal siendo que el jugador deberá minimizar un poco su marcha o adelantarse para esquivarlos aunque con el riesgo de este último de que le caiga una roca, al hacer una colisión con estos objetos al jugador se le quitará una vida teniendo un pequeño momento de inmunidad para que no reciba daño otra vez en tan poco tiempo, las vidas se deberían mostrar en una interfaz arriba de la pantalla del juego para que el jugador tenga el conocimiento de que si recibe otro golpe perderá la partida o si le quedan más vidas, aparte de los pájaros y las rocas seria un escenario

donde se puede ver la torre que esta escalando el jugador junto con algunas nubes, siendo que en la cima que seria la meta lo estara esperando el Maestro Karin para finalizar el nivel.



### ***Nivel 2:***

En este nivel ocurrirá el enfrentamiento entre Goku y Tao Pai Pai siendo que el jugador controlará a Goku, la vista de este nivel es de tipo horizontal en un escenario fijo siendo este la base de la torre karin al igual que pasa en el episodio se considera horizontal ya que solo habria movimiento de derecha a izquierda durante este nivel, el jugador tendrá que esquivar los ataques de Tao Pai Pai para poder contraatacar siendo que tendrá que rodar para esquivarlos sino el jugador al recibir un ataque del enemigo perderá un punto de vida o hasta dos siendo el caso de que reciba el ataque de la granada que lanzará el rival cierto tiempo, la cual será lanzada en movimiento parabólico hacia el jugador aunque igual el jugador si la golpea en el momento exacto podrá devolvérsela siendo algo riesgoso pero con buena recompensa si se logra hacer bien, nuevamente aparecerán las vidas correspondientes en una interfaz arriba de la pantalla indicando cuántas vidas tiene actualmente siendo que si el jugador recibe daño retrocedera un poco desde donde estaba y recibira inmunidad para evitar que recibe daño tan rapido aunque tampoco podra atacar tan rapido mientras tenga este efecto para evitar que aproveche mucho este efecto para atacar y matar rapidamente al enemigo, como se dijo antes el escenario será en la base de torre karin siendo que podria haber algunos arboles y la choza que se ve en la serie en el fondo de este nivel.



### *Nivel 3:*

Este nivel al ser de vuelo en la nube voladora hacia una meta en específico será uno de vista horizontal con desplazamiento automático, el jugador podrá moverse de arriba hacia abajo ya que esto le servirá para esquivar los aviones de la patrulla roja que se lanzan directo hacia o bien le lanzaran misiles en el camino, también se podría incorporar un avión que vaya arriba tirando un misil en caída libre hacia goku y este tendría que moverse en el momento oportuno para esquivarlo, si este recibe el golpe perderá un punto de vida las cuales se mostraran como en anteriores niveles en una interfaz de la parte superior de la pantalla y contará con una pequeña inmunidad a cualquier daño para evitar problemas de que reciba mucha cantidad de daño no deseado.

