

Momento I - Proyecto Final

Isabela Aguirre Ceballos
Juan Felipe Higuera 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.