**Juego DragonBall**

Momento 1 contextualización del videojuego

Inspirado en el capitulo #5 (yamcha el guerrero del desierto), saga #1.

**Sinopsis del capitulo base**

"Goku, Bulma y Oolong cruzan el Desierto del Diablo en busca de las esferas del dragón. Son emboscados por Yamcha y su compañero Puar. Yamcha, un hábil luchador del desierto, quiere robar las esferas, pero su fobia a las mujeres lo pone en situaciones cómicas. Al final, su debilidad lo hace fallar en su misión.

**Primer nivel: la trampa en las rocas del desierto**

El jugador controla a Goku, quien debe escapar de una emboscada en el desierto. En este nivel, se encontrará con tres obstáculos, cada uno con una dinámica distinta basada en una física específica. Todo el nivel se desarrolla en una única pantalla, dividida visualmente en tres zonas **El objetivo final es llegar hasta una esfera del dragón custodiada por Puar**, el amigo del villano yamcha.

**Idea del juego nivel 1 :** Goku debe cruzar plataformas que suben y bajan suavemente ( rocas flotantes) sin caer de ellas, este seria un movimiento senoidal. ( este seria nuestro primer movimiento físico). Desde el fondo de la derecha de nuestra ventana va a estar el villano yamcha lanzado algún tipo de proyectil con trayectorias parabólicas ( este seria nuestro segundo movimiento físico) y el héroe del juego (Gokú) lo que deberá hacer es ir esquivando estos proyectiles moviéndose a la derecha o izquierda. Puar el amigo del villano yamcha, va a estar girando en círculos ( nuestro tercer movimiento físico) y en ocaciones pasará por el mismo campo donde está una esfera del dragón que gokú tendrá que recoger, si gokú entra en este campo se le descontará vida.

**Segundo Nivel:** Duelo en el Cañón del Desierto

Goku se enfrenta a Yamcha en un duelo en un cañón del desierto. El nivel se centra en un enfrentamiento uno contra uno donde Goku debe esquivar los ataques de Yamcha y contraatacar para derrotarlo. El escenario es un desierto con terreno irregular y múltiples obstáculos naturales como rocas y pequeñas elevaciones que Goku y Yamcha pueden usar para posicionarse o cubrirse. Una vez que Goku logre derrotar a Yamcha, obtendrá dos esferas del dragón que Yamcha tenía en su poder.

**Funcionamiento general:** Controlar a Goku para moverse, saltar y atacar en un terreno con obstáculos. Yamcha sigue un patrón de ataque simple adaptado al terreno. El nivel termina cuando la vida de Yamcha llega a cero y Goku recoge las esferas del dragón.

**Fisicas implementadas:**

Movimiento Lineal con Aceleración/Desaceleración: Para el desplazamiento horizontal de Goku y Yamcha, permitiéndoles moverse y adaptarse al terreno irregular y los obstáculos. (Modelo parametrizable: aceleración, velocidad máxima, desaceleración).

Salto con Gravedad Constante: Para que Goku pueda saltar y superar obstáculos o elevaciones en el terreno. (Modelo parametrizable: velocidad inicial del salto, gravedad).

Pausa por Impacto (Hit Stun): Al recibir un golpe, el personaje se detiene brevemente y es incapaz de moverse o atacar. (Modelo parametrizable: duración de la pausa).