Realizado por

Kewi Yilian Moya Cataño

Mardey Solanyi Arias Gaviria

Nuestro equipo se ha inspirado en los capítulos del 59 al 62.

Contextualización: El asesino en cuestión es Tao Pai Pai, un sicario letal contratado por la Red Ribbon para eliminar a Goku después de que este se convierte en una amenaza para sus planes. Tao es conocido por su destreza mortal y por eliminar a sus víctimas sin esfuerzo. Es frío, calculador y extremadamente confiado en su habilidad, lo que lo convierte en uno de los primeros enemigos realmente letales que enfrenta Goku.

El contexto es que Goku había llegado a la Torre Karin tras ser derrotado por Tao Pai Pai en su primer enfrentamiento. Tao había matado a un amigo de Goku, Bora, y lo dejó malherido. Goku, furioso y buscando justicia, decide entrenar para volverse más fuerte. Esa es la razón por la que sube la torre y entrena con el Maestro Karin.

Después de completar su entrenamiento y mejorar notablemente sus habilidades, Goku desciende de la Torre Karin y busca nuevamente a Tao Pai Pai para una revancha. Esta vez, Goku está más preparado, y la diferencia de poder es evidente. En la segunda pelea, Goku logra esquivar con facilidad los ataques del asesino y finalmente lo derrota con contundencia, demostrando cuánto ha progresado. La victoria de Goku no solo es personal, sino también simbólica, ya que muestra que su determinación y entrenamiento lo han llevado a superar a uno de los más peligrosos enemigos hasta ese punto en la serie.

Ideas del desarrollo del juego:

Nivel #1 : *(goku subela torre de karin)*

En el nivel de la subida a la Torre Karin, el jugador controla a Goku mientras escala verticalmente. El objetivo es llegar a la cima antes de que pasen 20 segundos. Durante el ascenso, se presentan obstáculos como ráfagas de viento que pueden empujar a Goku hacia abajo, pero no le quitan vidas, sin embargo, es una buena manera de perder tiempo. También existe la posibilidad de que Goku se suelte si el jugador no mantiene el control correctamente. Además, aparecen pájaros que vuelan de un lado a otro y que pueden chocar con Goku. Si un pájaro lo golpea, Goku pierde una vida, asi que goku debe soltarse o esperar para evitar el choque (debe ingeniárselas para no chocar) . El jugador empieza con una cantidad limitada de vidas, y cada impacto con un pájaro le resta una. Si pierde todas las vidas antes de llegar a la cima o si el cronómetro llega a cero, se pierde el nivel.

El fondo cambia a medida que avanza el tiempo, reflejando el paso del día. En los primeros segundos, el cielo es claro y el ambiente tranquilo. A mitad del tiempo, el fondo muestra un atardecer, con tonalidades cálidas, y Goku comienza a mostrar señales de fatiga. En los últimos segundos, el fondo se torna nocturno, el viento se intensifica, y las animaciones de Goku lo muestran agotado, moviéndose con mayor dificultad. Las nubes se desplazan de forma continua para dar una sensación de altura y paso del tiempo. Si el jugador logra llegar a la cima dentro del límite de tiempo y sin perder todas sus vidas, avanza al siguiente nivel.

Nivel #2: (goku se enfrenta al maestro karin para poder beber el agua)

En el nivel del Maestro Karin, Goku se enfrenta a un desafío en el que debe conseguir el agua sagrada. El Maestro Karin se mueve constantemente de un lado a otro dentro de un espacio cerrado y solo se queda quieto durante breves momentos en posiciones aleatorias. El jugador debe aprovechar esos intervalos para acercarse. A los 10 o 12 segundos, el Maestro puede soltar el frasco de agua como distracción. Si Goku intenta tomarlo, el maestro lo recoge justo antes, haciéndole perder tiempo. Sin embargo, si el jugador logra tocar el frasco de agua en uno de esos momentos en que el Maestro lo deja en el suelo, gana el nivel. También puede ganar si logra tocar al Maestro directamente mientras lo sostiene. El jugador tiene 20 segundos para completar esta tarea. Si no logra tocar ni el frasco ni al Maestro Karin dentro del tiempo límite, pierde el nivel. La presión del tiempo y el comportamiento evasivo del maestro exigen precisión, reflejos y buena estrategia.

Idea #3: (enfrentamiento entre Goku y tao pai pai)

En este nivel, el jugador controla a Goku en su enfrentamiento definitivo contra Tao Pai Pai. El objetivo es derrotar al asesino antes de que se acabe el tiempo, que está limitado a 60 segundos. El combate se desarrolla en una plataforma elevada, con espacio suficiente para desplazarse lateralmente, esquivar ataques y contraatacar. Tao Pai Pai se mueve con velocidad y lanza ataques rápidos y precisos, incluyendo patadas, ráfagas de energía y lanzamientos de objetos afilados. Cada impacto recibido por Goku le quita una vida, y el jugador cuenta con un número limitado de vidas para completar el nivel.

El jugador debe usar reflejos y estrategia para esquivar los ataques, encontrar momentos de vulnerabilidad en el enemigo y ejecutar golpes certeros. Tao tiene una rutina de combate que incluye desplazamientos hacia adelante, retrocesos sorpresivos y cambios de dirección para confundir al jugador. A medida que avanza el tiempo, su velocidad de ataque aumenta, lo que obliga al jugador a reaccionar con mayor precisión.

Durante el combate, si Goku logra conectar una serie de ataques sin recibir daño, puede activar una técnica especial que desequilibra momentáneamente a Tao, abriendo una ventana para un golpe fuerte. Si el jugador no logra reducir la barra de vida de Tao Pai Pai a cero antes de que se acaben los 60 segundos, o si pierde todas sus vidas por recibir demasiados impactos, se pierde el nivel. Si Goku gana, se reproduce una animación corta donde Tao es derrotado y Goku queda en pie, demostrando que ha superado su entrenamiento y es ahora más fuerte que su enemigo.