

Desafío Final

Elaborado por:

Thomas Mejia Moncada

Grupo: 06

Anibal José Guerra Soler

Augusto Enrique Salazar

Profesores

Universidad de Antioquia “UdeA”

Facultad de Ingeniería

Programa de: Ingeniería en Telecomunicaciones

Curso: Informática II

3 de junio del 2025

Dinámica del Juego (El monte Frypan)

Nivel 1

Goku cae del cielo después de perder su nube voladora y comienza una aventura a través de la selva del monte, utiliza su bastón para abrirse paso entre múltiples enemigos que intentan bloquear su paso, a su vez por cada cierta cantidad de golpes logra cargar un “Ataque especial” . El nivel se compone de un mundo abierto donde se incluye escenarios de batalla para seguir avanzando y plataformeo para desafiar las habilidades del jugador al esquivar obstáculos, para el final del nivel hay un pequeño jefe que es una pequeña niña.

Físicas e Interacciones: Goku utiliza saltos **parabólicos y verticales** que le permitan moverse entre plataformas suspendidas en los árboles del monte, utiliza su bastón para dar un “impulso” o una especie de salto mas alto, hay enemigos como animales de la selva que se pueden atacar usando el bastón de Goku, esporádicamente hace aparición una que otra llama que cae del cielo haciendo alusión a que se acerca más al volcán, dicha llamas no se pueden atacar por ende será responsabilidad del jugador esquivarlas para evitar perder vida, adicional hay precipicios y lagunas donde puede caer y morir de forma directa, se tendrá una **vista panorámica** del nivel el cual avanza a medida que el jugador avance. Adicionalmente puede que Goku tenga algún “Power up” que ayude a derrotar enemigos de forma más rápida. Y quiero hacer énfasis en que el primer nivel será inspirado en algún tipo jugo indie que se caracterice por una dificultad elevada.

Sprites o Modelos:

-Salto:



-Correr:



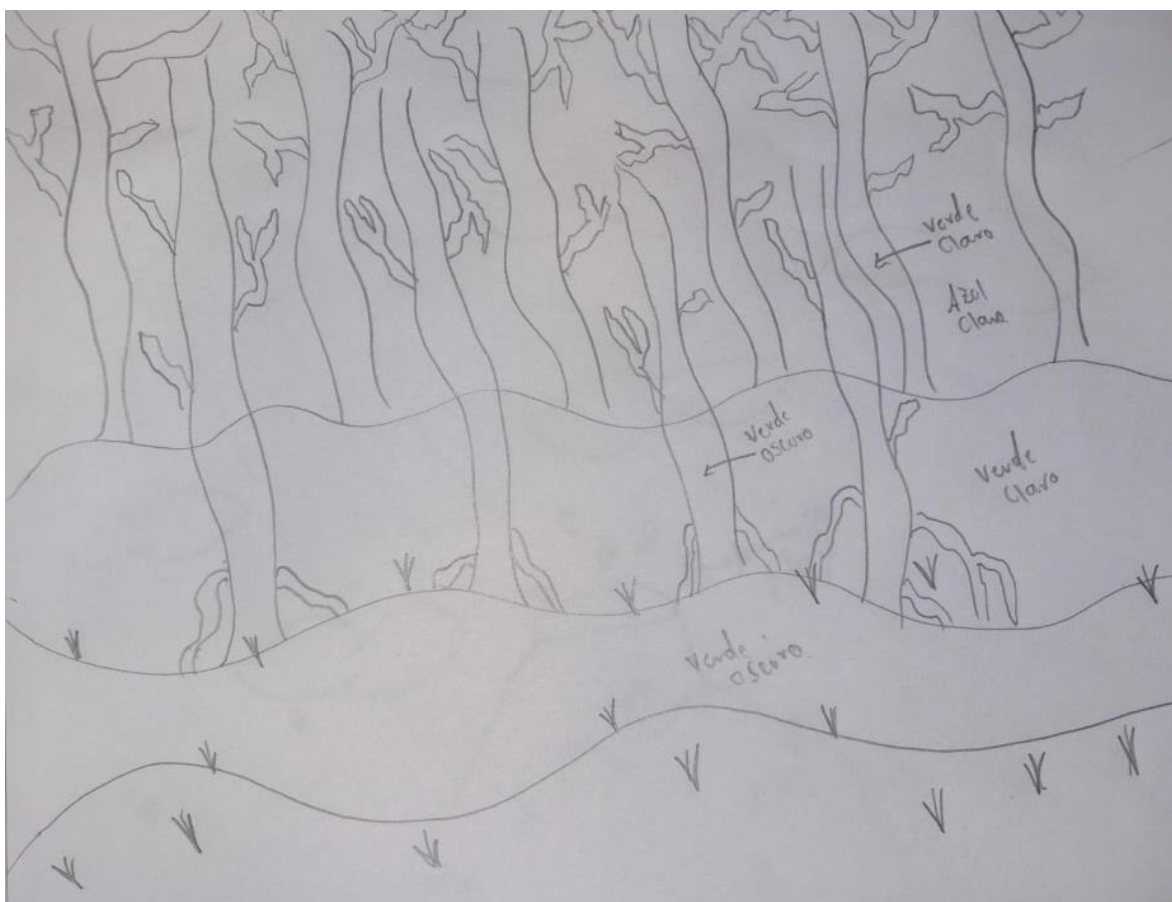
-Atacar:



-Impulso:



Boceto del Nivel:



Nivel 2:

Entre los fuertes vientos y el abrazador calor del monte frypan Goku avanza sobre su nube voladora, un nivel en el aire donde Goku enfrenta un formidable enemigo Ox-Satan(Gyomayo) quien ataca a Goku colocando obstáculos en el aire con el propósito de vencer a este. El cielo se ve rojo pues entre las llamas y cenizas del volcán se dificulta ver y avanzar entre las nubes.

Físicas e Interacciones: Goku se desplaza por el aire donde la gravedad no lo afecta gracias a su nube voladora, en este nivel que se mueve sin esperar la reacción del jugador Goku debe esquivar muchas mas llamas y bolas de fuego que salen del volcán, esquiva aves que huyen del caos mientras es atacado por Ox Satan, lanza ataques desde su nube voladora. Es importante destacar que en este nivel solo hay obstáculos y un solo enemigo que los provoca, y es el único enemigo al cual se le puede hacer daño por ende se considerara como “Jefe final” del juego.

-Jefe Final:



-Ataques:



-Modo de transporte:



Boceto del Nivel:

