**Momento 1**

Para el desarrollo del juego inspirado en Dragon Ball de los episodios 102-103 de la sexta saga piccolo daimaku se planta llevar a cabo dos niveles con diferentes dificultades , personajes y obstáculos

**NIVEL 1 (CAP 102)**

* **Sinopsis del episodio** : Tras el torneo, Goku se embarca en una peligrosa misión para vengar la muerte de Krilin. Un antiguo mal ha regresado para atormentar a la humanidad, ¡y ni siquiera el Maestro Roshi puede derrotar a este amenazante monstruo!

**Objetivos del nivel:**

1. Derrotar a 10 secuaces de piccolo
2. Recoger las 3 semillas del Ermitaño (regenerar salud)

**Mecánicas principales:**

1. Saltos altos (gravedad ajustada para agilidad de Goku).
2. Correr
3. Golpes básicos (puños/patadas):
4. Kamehameha (limitado): Carga con Barra de Ki

**Físicas:**

1. Movimiento parabólico (para saltos
2. Plataformas móviles (nubes, rocas que caen).
3. Knockback (golpes fuertes empujan a Goku/enemigos).

**FUNCIONAMIENTO GENERAL**

1. Scroll lateral (avance automático con posibilidad de retroceder).  
    Checkpoints (al derrotar mini-jefes).
2. Power-ups: Semillas del Ermitaño (+1 vida)

**NIVEL 2 (CAP 103)**

* **Sinopsis del episodio:** Uno a uno, Tambourine rastrea y masacra a los artistas marciales más poderosos del mundo. Mientras Roshi regresa a la Isla Tortuga para el entierro de Krilin, solo puede preguntarse si Goku estará entre los caídos.

**Objetivos del nivel:**

1. Derrotar a Piccolo Daimao
2. Esquivar sus ataques

**Mecánicas principales:**

1. Barra de ki recargable
2. Golpes críticos
3. Kamehameha
4. Knockback (golpes fuertes empujan a Goku/enemigos)
5. Estado ofensivo y defensivo de piccolo
6. Cada ciertos segundo puede desaparecer una parte del escenario

**Físicas:**

1. Movimientos oscilatorios para Makankosappo (ondas verdes)
2. Movimiento parabólico Saltos de Goku al esquivar
3. Knockback cuando golpean a Piccolo
4. Movimiento rectilíneo acelerado Ataque en línea recta de PiccoloTeletransporte de Goku (afterimage)
5. Físicas para la plataforma destruibles

**Vistas:**

* Para el primer nivel planeo una vista lateral estilo side-scroller
* Para el segundo nivel un escenario estático con detalles destructibles

|  |  |
| --- | --- |
| NIVEL 1 | NIVEL 2 |
| Escenario (montañas/nubes) side-scroller  Goku niño con sprites animados para ambas direcciones (supongo) | Escenario (estático en tierra y con plataformas que se destruyen) |
| Barra de vida | Barra de vida |