**Momento I : Contextualización.**

**Sinopsis de la trama:**

En la épica final del 23º Torneo Mundial de Artes Marciales, Goku se enfrenta a un **Piccolo Jr. sediento de venganza**, hijo y reencarnación del demonio que casi destruye la Tierra. La pelea es una batalla a muerte donde ambos rivales desatan ataques devastadores, mostrando una velocidad y poder sin precedentes: Piccolo con su Makankōsappō y gigantismo, y Goku con su recién dominado vuelo, el Kamehameha curvado y una inteligencia táctica formidable. A pesar de ser gravemente herido, Goku logra superar a Piccolo con una combinación explosiva de fuerza y estrategia, ganando el torneo, pero sorprendentemente perdonándole la vida, un acto que sienta las bases para su compleja relación futura.

**Dinámica del Juego:**

En el juego serás goku y tendrás que enfrentar a piccolo. Tendrás un conjunto de habilidades (golpes cuerpo a cuerpo y a distancia) con las que podrás hacerle daño a piccolo y así bajarle la vida, mientras tendrás que esquivar los ataques que te hace piccolo. El plan es incluir elementos gráficos como el público, un escenario cambiante, y diálogos que aparecen mientras la pelea avanza. El escenario será un rectángulo del cual no podrán salir ni tú ni piccolo.

**Niveles:**

-Nivel 1: Pelea persona a persona(cpu) como en un juego clásico de peleas (véase Super Smash Bros, Street Fighters). El jugador puede moverse por el escenario y atacar usando controles sencillos, la CPU se comporta similar. Las físicas que tendrá serán: tiro parabólico en el salto del personaje, movimiento circular uniforme en un disparo perseguidor que lanza piccolo (cuando cambia de dirección lo hace curvando) y rebote en bolas de energía rebotadoras que lanza piccolo. Los retos son usar tus habilidades para bajar la vida de piccolo recibiendo la menor cantidad de daño posible. El objetivo es reducir lo suficiente la vida de piccolo.

-Nivel 2: Piccolo se hace gigante y ya no queda dentro de la pantalla. Tu personaje sigue funcionando igual, pero ahora debes golpear las extremidades visibles de piccolo que funcionan como obstáculos en movimiento. Las físicas que tendrá serán: Saltar, caída libre en los pisotones de piccolo y movimiento pendular en algunos de sus golpes. Los retos son usar tus habilidades para bajar la vida de piccolo y esquivar sus ataques masivos. El objetivo es bajar lo suficiente la vida de piccolo.

-Nivel Final: El nivel final será idéntico al primero, quizás incluyamos nuevos ataques para piccolo.

