**Momento II : Diseño y Análisis.**

**Cambios realizados:** No se llevaron a cabo cambios respecto a lo planteado en el Momento I.

**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.

