Capítulos 142 y 143

Se puede hacer un juego con estilo de Acción-Aventura con Pelea 2D con elementos narrativos  parecido a *Street Fighter* meets  donde empieza con una conversación con Kami sama. Y de ahí seguir con la pelea con Piccolo Dai-ma-ku

**Idea de niveles**

**Todo puede estar sujeto a un cambio leve de ideas en los niveles**

**Nivel 1: *El Puente de las Nubes*** *(Plataformas + Reflexión)*

**Objetivo:**

Llegar al final del puente demostrando *determinación* (las respuestas afectan el poder inicial en el Nivel 3).

**Dinámica principal:** *Supervivencia en un entorno inestable mientras Kami-sama cuestiona las motivaciones de Gokū.*

**Mecánicas físicas:**

1. **Nubes movedizas:** Plataformas que se desvanecen o cambian de posición (requiere timing preciso).
2. **Vientos cruzados:** Fuerzas que empujan a Gokū hacia los lados (el jugador debe contrarrestar con el stick analógico).
3. **"Peso del remordimiento":** Si el jugador cae, aparece un *flashback de Krillin* que ralentiza el tiempo para recuperarse.

**Retos:**

* Evitar caer al vacío mientras se responde a las preguntas de Kami (diálogos interactivos).
* Alcanzar el santuario antes de que un *torbellino* destruya el puente.

**Nivel 2: *La Cámara del Tiempo Distorsionado*** *(Puzzle + Combate básico)*

**Objetivo:**

Obtener el *Agua Sagrada* sin ser golpeado (cada golpe reduce la eficacia del power-up en el Nivel 3).

**Dinámica principal:** *Resolver desafíos de manipulación temporal para acceder al Agua Sagrada.*

**Mecánicas físicas:**

1. **Ralentización del tiempo:** Al esprintar, Gokū puede *congelar* objetos en el aire (ej: esquivar rocas lanzadas por Kami).
2. **Eco de Ki:** Los ataques dejan "fantasmas" que repiten movimientos (útil para activar interruptores lejanos).
3. **Gravedad invertida:** En ciertas zonas, Gokū debe caminar en techos o paredes.

**Retos:**

* Derrotar a *"fantasmas del pasado"* (réplicas de enemigos anteriores como Tao Pai Pai) usando el eco de Ki.
* Alinear espejos de luz para abrir el cofre del Agua Sagrada.

**Nivel 3: *El Juicio Final*** *(Pelea épica contra Piccolo Daimaō)*

***Objetivo:***

*Derrotar a Piccolo Daimaō y decidir el destino del huevo*

**Dinámica principal:** *Combate adaptativo donde las decisiones previas modifican las habilidades de Gokū.*

**Mecánicas físicas:**

1. **"Modo Ultra División":** Barra de poder que se activa al llenarla (ralentiza el tiempo y aumenta el daño).
2. **Daño acumulativo:** Piccolo destruye el escenario (edificios colapsan y pueden usarse como armas).
3. **Huevo de Piccolo Jr.:** Objeto interactivo en el escenario; si se destruye, se desbloquea un final alternativo.

**Retos:**

* Piccolo regenera salud si no se le ataca constantemente.
* Eventos QTE para el *Kamehameha final* (éxito = animación canónica; fallo = Piccolo contraataca).