

FÍSICAS

Usar físicas de Unity para gravedad

ENEMIGOS / PORPS

Existen tres tipos:

Ligero = se mueven 1 de la distancia hacia el personaje

Mediano = el personaje y el enemigo se mueven a 0.5 de la distancia

Pesado = el jugador se mueve 1 de la distancia hacia el enemigo

GANCHO Y PARRY

Cuando el enemigo y jugador entren en contacto, se puede “parrear” al enemigo de forma que los enemigos ligeros lanzan al enemigo 1 veces la fuerza, los medianos lanzan al personaje y enemigo -0.5 y 0.5 (respectivamente) veces la fuerza, los pesados lanzan al personaje -1 veces la fuerza.

SOLO SE PUEDE ELEGIR LA DIRECCIÓN DEL PARRY SI HAN SIDO ENGANCHADOS CON EL GANCHO, EN CASO CONTRARIO NO SE ELIGE.

MOVIMIENTO

Izquierda, derecha, salto, lanzar gancho y parry