**Space Gamo**

**Mecánicas Base**

Vida: 3 golpes máximo.

Barra de stamina para que no corra permanentemente

Saltar: estilo mario. Undir espacio más tiempo para saltar más alto

Caminar : A y D.

Correr: Undir shift. 1.5X velocidad de caminar.

Parrysto: Apuntar en dirección del proyectil con el mouse y al undir click parryseas en un pequeño cono. El personaje es impulsado en la dirección opuesta. (cada parry da más puntaje)

**Itemos**

Cohete/Jetpack: impulso hacia arriba.

Items para puntos (por definir).

Item para impulsos de jetpackardio

Item para recuperar vida.

Trampolin: al saltar sobre él te impulsa hacia arriba en cierto ángulo.

**Trampas / Plataformas**

Plataforma de hielo: no tiene fricción.

Mano que empuja: se activa cuando pisas un interruptor.

Palmera: te pueden caer cocos

Cámara que detecta y dispara.

Liana para moverse entre partes.

**Enemigos**

Primer Segmento – Soldado, Camara detectadora con laser, robot patrullador.

Segundo Segmento – Pajaroses que vuelan y se estrellan contra ti, mostro biológico cosa verde mojosa, puerco espin que lance agujas, cangrejo.

Tercer Segmento – asteroides, satélite.

**Segmentos**

Comienzo – Afuera de la torre, se ve la ciudad destruida, etc… Dejar un mensaje con lore.

Primer Segmento – Tecnológico, torretas, cámaras (si te detectan disapran laser inparryceable), robots. Oficinas limpias, texturas metálicas, soldadoses (disparan proyectiles parryceables).

Segundo Segmento – Biológico, animales, lianas, grama, criaturas, arboles, palmera, playa artificial, enemigos biológicos.

Tercer Segmento – Abierto, espacial, congelado, plataformas de hielo sin fricción. Pueden caer asteroides, satélites.

Último Segmento – BOSS que protege la nave para escaparse de la tierra.

**Bosso**

**NOTAS**

Rostizar Cinemachine.

COMO PONER UNA IMAGEN DE BACKGROUND.

Cambiar skybox.