# 1 – Jugador

* Acciones Básicas

Movimiento en 360 con Stick

Velocidad 1 (Caminar)

Velocidad 2 (Correr)

Salto

Golpe 1

Agacharse

* Salto

Salto Doble

Golpe Aéreo

Ground Pound

* Golpes

Golpe 2

* Agachado

Moverse agachado

Ataque agachado

Salto agachado

Rodar

* Extras

Botón Contextual

Alinear cámara

# 2 – NPC

* Acciones Básicas

Objeto

Animaciones (Idle, Movimiento, Golpeado, Derrotado)

Movimiento

* Interacción

Zona de activación

Dialogo

Asignar misiones

* Enemigo Básico

Objeto

Animaciones (Idle, Movimiento, Ataque, Golpeado, Derrotado)

Comportamiento

# 3 – Escenario

* Geometría

Escenario Central

Bounderies

Objetos Básicos

# 4 – Sistema

* Monedas

Objeto

Funcionamiento

UI