

Mecánicas de los NPCs

En este documento se detallan las mecánicas de los diferentes NPCs del videojuego.

Jefe final

- No se desplaza.
- Ataque cuerpo a cuerpo: tiene toxicidad (es un ataque pasivo: hace daño al pegar cuerpo a cuerpo).
- Cada cierto tiempo (variable) crea un alienígena nuevo, que podrá ser.
 - Alienígena humanoide
 - Alienígena cuadrúpedo
 - Alienígena sin piernas

Alienígena humanoide

- Camina.
- Ataque cuerpo a cuerpo: golpea con sus garras.
- Ataque a distancia: dispara ácido por la boca.

Alienígena sin piernas

- Se arrastra utilizando sus brazos.
- Ataque cuerpo a cuerpo: agarra con fuerza al jugador.

Alienígena cuadrúpedo

- Camina (a cuatro patas).
- Ataque cuerpo a cuerpo: muerde y suelta rápidamente.
- Ataque cuerpo a cuerpo: se lanza sobre el jugador y muerde sobre él.

Alienígena grande

- Camina.
- Ataque cuerpo a cuerpo: golpea con los puños.
- Ataque a distancia: lanza ácido por la boca.
- Ataque a distancia: dispara ácido de su cuerpo en varias direcciones al morir.

Alienígena tipo murciélago

- Se desplaza volando.
- Emite un sonido fuerte al ver al jugador.
- Esquivar.