# Mecánicas

Viaje astral (lo he puesto en mecánicas viaje astral )

No sé cómo os lo imagináis vosotros pero yo he pensado que el espíritu se lance con un impulso y vaya siempre hacia delante, entonces la gracia sea el control, que sea no tan sencillo. Tipo Nani en Brawl Stars (<https://www.youtube.com/watch?v=tYK8bJl3Csg&ab_channel=Hunter_112%7CBS>)

## Caso de uso

* Viaje astral a una tele y/o una radio y que salgan las noticias de que una niña muere y se va contando la historia también así.

# Enemigos

* Espíritu que esté protegiendo una zona y luego intente cogerte y **lanzarte hacia abajo** para que haga daño por caída.
* Enemigo que tiene la capacidad de esquivar ataques a distancia **teletransportándose** haciendo una especie de orbit hacia los lados (*el boomerang no es tan efectivo*).
* Enemigo bola que haga una **carga** con la dirección hacia el player x metros, pasándose de largo si está cerca. Cuando acaba la carga tarda un tiempo en rehacerse para hacer la siguiente.
* Enemigo que solo **te persigue cuando no lo miras**. No puede morir
* Enemigo **torreta**: te lanza bolas/misiles que tienes que esquivar. No puede morir
* Enemigo con **comportamiento** **grupal**: van todos juntos a por el player (matarlos con el daño en area)
* Boss final:
  + Ataque lejos
    - ráfaga (muchos misiles un poco aleatorios).
    - Embestida
    - Salto bomba que lance como ondas que hay que saltar para esquivar
  + Orbit con dash
  + Ataque melee
* Modo astral (enemigos que no se vean por el peluche??)
  + Obstáculos quietos que te matan
  + Patrulleros entre dos puntos
  + Torretas que te lanzan bolas/misiles