**Design du boss**

Il s’agit d’un boss à trois phases : une phase active, une phase passive et une phase finale.

**La phase active***(1 minute)***:**

Le boss alterne entre tirs de gun sur le joueur tel un Shooter enragé mais avec une cadence de tir plus grande et un tir sur le joueur avec un gros canon à vapeur (one shot même avec bouclier).

**La phase passive***(30 secondes)***:**

Le boss surchauffe, s’immobilise et révèle son « cœur » il faut alors escalader le boss et détruire les néons autour du cœur (spammer le Shield Breaker) et ensuite attaquer avec le Beam.

On répète l’enchainement des deux phases jusqu’à ce que le boss n’ait plus de vie préférablement pas plus de trois fois.

**La phase finale***(15 secondes)***:**

Une fois la vie du boss tombée à zéro, une nouvelle phase se déclenche, le boss tire (peut-être des engrenages) avec ses deux armes un peu de partout, il faut éviter les attaques le temps qu’il finisse de mourir.

Style graphique du boss : doit être quelque chose de très mécanique

Propriété importante :

* les timeurs des phases(int,float)
* valeur du shield de son « cœur »(int)
* ses PV (int)
* cadence et idle des tirs normaux et du tir de canon (int,float)

Animation/effets sonores à prévoir :

* préparation tir du canon à vapeur
* apparition du « cœur »
* transition phase active/passive, une jauge (voir image) qui permet de savoir si le boss va bientôt passer d’une phase à une autre
* apparition des plateformes (peut-être piston) avec la phase passive