**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). Une jauge (voir plus bas) sur le boss permet d’indiquer le passage entre les deux premières phases.

*Il y a un timer qui permet de gérer l’angle d’une aiguille sur la jauge moins il reste de temps plus l’aguille penche vers la droite, vers la zone rouge. Garder le même système de viser qu’un shooter mais toute les X secondes les tirs s’arrête et le boss prépare l’attaque de son canon à vapeur, celui-ci étant un tir très large dans une direction(vise le joueur).*

**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).

*Il suffit d’activer le gameobject/prefab du « cœur du boss » au début de cette phase (il faudrait peut-être le considérer comme un ennemi avec beaucoup de bouclier sans déplacement et sans attaque dans le code). Il y aurait un timer de la phase qui lui ferai petit à petit remonté l’aiguille dans la zone verte.*

**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.

Les armes du boss ne peuvent que tourner sur elle-même il faut donc entre chacun de leur tir un random sur leur rotation sur Z.

*Pour gérer le passage entre les phases il faudrait avoir un int qui garderai la phase dans laquelle on est et trois fonctions qui code le comportement de chacune des phases. Ainsi quand dans chacune des fonctions on détecte que la phase est finie il suffit de changer la valeur du int.*

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

***Propriétés importantes :***

* *Timeurs des phases (int,float)*
* *Valeur du Shield de son « cœur » (int)*
* *PVs (int)*
* *Cadence et idle des tirs normaux et du tir de canon (int,float)*

**Animations/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