Gameplay de comparación:

bo path of the teal lotus: <https://youtu.be/U3mNRTiAARw?t=56>

Busqué replicar los movimientos básicos, y uno de los que más me interesó fue el doble salto al colisionar el HIT con un objeto específico. Para lograr esto, utilicé un sistema de detección basado en nodos Area2D y grupos. Coloqué un Area2D llamado GolpeAbajo con un CollisionShape2D desactivado por defecto. Este se activa brevemente al presionar el botón de ataque durante el salto.

Cuando el área entra en contacto con un objeto del grupo "Ayuda", se ejecuta una función que aplica nuevamente la fuerza de salto, simulando un rebote vertical similar al doble salto que se ve en el juego original. El rebote no se produce por un salto convencional, sino como consecuencia de un ataque dirigido hacia abajo que impacta en un objeto específico.

Para dar una sensación similar al feeling de movimiento de Hollow Knight y Bo: Path of the Teal Lotus, ajusté la gravedad para que sea más intensa al caer, apliqué coyote time para permitir saltar poco después de abandonar el suelo, y configuré el ataque direccional con posicionamiento dinámico del área de colisión(falta terminar y pulir los ataques). Todo esto contribuye a un movimiento más fluido, ágil y preciso.