**BOSS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  | **LEFT HAND** | **BOSS** |  |  |
|  |  |  | **RIGHT HAND** |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**MOVIMENTI**

**Ha visione completa nella retta avanti a se.**

**Si muove ogni 3 beat visto la sua grandezza, Pathfinding verso il giocatore**

**Le mani occupano gli spazi ai suoi lati (sx,dx) e si muovono facendo avanti e indietro di una unità come se dondolassero (chiaramente le mani partono come in figura così il movimento sarà sfalzato delle due mani)**

**ATTACCHI:**

**CASSE 🡪 6 proiettili che partono dritti dalle mani, l’attacco si attiva solamente quando il player finisce nel campo visivo del boss ed è distante almeno una unità ma non più di 4 unità.**

**Le mani si fermano e sparano, dopo i 6 proiettili le mani si surriscaldano e si fermano per due beat**

**Il boss durante l’attacco non si muove.**

**(Da riguardare il modo in cui sparano perché così facendo il player basta che rimane in mezzo nel campo visivo del boss ed evita tutto l’attacco, se le mani possono stare ambedue nello stesso quadrato centrale allora è un altro conto)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **BOSS** |  |  |
|  | **LH** |  | **RH** |  |
|  | **P** |  | **P** |  |
|  | **P** |  | **P** |  |
|  | **P** | **PLAYER** | **P** |  |
|  | **P** |  | **P** |  |
|  | **P** |  | **P** |  |

**P = PROIETTILE**

**PLAYER**

**RH = RIGHT HAND**

**LH = LEFT HAND**

|  |
| --- |
| **Attivazione attacco** |
| **Attivazione attacco** |

**ALTRIMENTI ALTERNATIVA ALL’ATTACCO SOPRACITATO**

**L’attacco rimane uguale solamente che vengono sparati 6 proiettili da ogni mano che occuperanno i 3 quadretti davanti al boss (sx,centrale,dx)**

**E spareranno in questo ordine: DX, SX, DX CENTRALE, SX CENTRALE e ripete per tre volte**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **BOSS** |  |  |
|  | **LH** | **Centrale** | **RH** |  |
|  | **1PSX** | **3PSX,4PDX** | **2PDX** |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | **PLAYER** |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**1,2,3,4 = indice colpi (definisce quale colpo parte per primo, secondo, terzo e quarto)**

**EQUALIZZATORE (questo è complicato) 🡪**

**Attiva la musicalità della mappa. Crea delle file di proiettili che prendono ogni colonna o riga (dipende dall’orientamento del boss)**

**Le colonne si alternano in pari o dispari a seconda della posizione del player, i proiettili continuano fino alla fine della colonna o dell’attacco e poi scompaiono.**

**I proiettili si susseguono ad alternanza cioè: P – VUOTO – P – VUOTO – P – VUOTO e così via per tutta la lunghezza della colonna / riga**

**Il boss non si muove quando fa questa cosa**

**I proiettili che colpiscono il boss semplicemente scompaiono o lo attraversano (ricordandoci che i proiettili sono note distorte degli mp3 quindi lui ne è immune)**

**Si attiva solamente quando il player è in linea visiva del boss ma distante almeno 4 quadretti.**

**Ogni volta che il player cambia colonna / riga (se il boss è orientato a righe) i proiettili cambiano spawn da pari a dispari.**

**Dura 8 beat.**

**Dopodichè il boss rimane fermo per 12 beat per lo sforzo.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DISPARI** | **PARI** | **DISPARI** | **PARI** | **DISPARI** | **PARI** | **DISPARI** | **PARI** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **LH** | **BOSS** | **RH** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **PLAYER** | SE |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **P** |  | **P** |  | **P** |  | **P** |

**SE il player cambia colonna ALLORA la nuova fila di proiettili sarà in dispari e viceversa**

**Questo è il caso in cui il player e il boss sono nella fila pari e i proiettili procedono di una casella alla volta.**

**Se come da esempio il player decide di spostarsi subito allora al beat successivo la colonna che spawnerà i proiettili sarà la dispari e non la pari come da in figura.**

**DENTI (AS BEFORE)**

**CD (AS BEFORE, SE VOGLIAMO MANTENERLO)**

**MANI 🡪**

**Se il giocatore si trova ad una distanza di un quadretto avanti alle mani esse daranno un pugno (sempre a tempo di beat, QUINDI facilmente evitabile) al player portandolo a fine colonna / riga e togliendogli due vite.**

**Attivazione solamente quando il player è in quelle posizioni rispetto le mani.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CASO 1** |  | **LH** | **BOSS** |  |  |  |  |
|  |  | **PLAYER** |  | **RH** |  |  |  |
|  |  |  |  | **PLAYER** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **CASO 2** |  |  | **BOSS** | **RH** |  |  |  |
|  |  | **LH** |  | **PLAYER** |  |  |  |
|  |  | **PLAYER** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |