**Beat tribe (ULTIMAZIONE NEMICI E OSTRUZIONI)**

**Boss**

Comportamento: Sempre attivo da inizio livello

Visione: Tutta la linea avanti a sé

Path: Pathfinding verso il protagonista, visto che è grande si muove una volta ogni 3 beat

Attacchi 🡪

Casse: Tutta la linea dritta, spara 5 proiettili

Onda d’urto: Tre linee di proiettili davanti a sé, ne spara 3

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | BOSS |  |  |
|  | FILA 1  P | FILA 2  P | FILA 3  P |  |
|  | P | P | P |  |
|  | P | P | P |  |
|  |  |  |  |  |

Equalizzatore: 4 proiettili, uno per ogni punto cardinale, che fanno un Path ad L

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | P | P |  |  |
|  |  | P |  | P |
| P | P | BOSS | P | P |
| P |  | P |  |  |
|  |  | P | P |  |

P = Proiettile

Denti: Quando il boss è distante almeno un quadretto dal player rilascia una scarica di proiettili in tutte le direzioni che dura un quadretto

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  | P | P | P |  |
|  | P | BOSS | P |  |
|  | P | P | P |  |
|  |  |  |  |  |

CD PLAYER: Spara un CD che segue il player e si rallenta solamente se il player cambia direzione, dura 10 quadretti

Nemici su rotelle:

Come quelle normali solo che ci sono torrette che sparano anche dietro di se

Ostruzioni (Dimensioni su griglia 1 quadretto):

Cespugli

Alberi

Roccia

Muro

Cancello

Acqua

Passaggi:

Ponte