

PRE-DISEÑO: "Metallherz"

Metallherz es una armadura de caballero andante de 3 metros de altura, hueca por dentro, sin casco. Tiene la armadura desgastada. Lleva una maza con bridas de su misma altura, pero las bridas encarcelan un corazón grande y radiante que late con fuerza. Estas son las 3 fases del jefe:

FASE 1: Se mueve lento. La armadura andante recibe daño de manera insignificante. El jugador debe descubrir que el punto débil es la maza. Si se acerca el jugador, Metallherz hace 3 barridos con la maza. Al terminar la animación, se queda quieto 2 segundos con la maza bajada.

Si el jugador está a su espalda, Metallherz lentamente alza su maza y la hace caer mientras da media vuelta.

Si el jugador está lejos del alcance de combate, Metallherz puede hacer 2 ataques diferentes: 70% Alza su maza arriba, cargándola con energía durante 1 segundo y golpeándola al suelo haciendo una onda de daño que tendrá que saltar el jugador para esquivarlo. 30% Alza su maza y se prepara para lanzarlo durante 2 segundos, cuando lo lanza, la maza va a una velocidad considerable a la posición del jugador. Cuando la maza se haya clavado al suelo, Metallherz durante 1 segundo se prepara para alzar su brazo y así ser atraído hacia la maza como si fuese un imán.

FASE 2: Igual que el comportamiento anterior, pero:

Los 3 barridos de su mazo son más rápidos y un 50% se añade un golpe final vertical que crea una pequeña onda de daño de 2 metros. Se queda 1 segundo con la maza clavada y vuelve a ponerse animación estándar.

El golpe de ondas cuando el jugador está lejos son 3 en vez de 1.

FASE 3: Cuando ha llegado a cero de vida, la armadura vacía lentamente se arrodilla y cae al suelo, cayendo trozo por trozo piezas de la armadura. Pero de repente, la maza cobra vida sin portador, despegando hacia el cielo. La maza abre sus bridas y giran como si fuesen hélices, mostrando el corazón al descubierto. Baja lentamente hasta 1 metro del suelo y comienza un nuevo combate.

Mientras gire las bridas, no podrá ser atacado (Puede dañar al jugador si lo toca).

40% La maza sube al cielo durante 1 segundo, después las bridas se vuelven a cerrarse, cayéndose en picado hacia el jugador con rapidez. Al impactar contra el suelo, este sube de nuevo con menos altura que antes y cae nuevamente. Finaliza la animación con una 3° caída, quedándose 3 segundos sin respuesta clavado en el suelo.

40% La maza se aleja unos metros atrás del jugador, preparándose para lanzarse hacia el jugador con un placaje lleno de bridas afiladas. Un 2° y 3° vez lo hace en a la posición del jugador actual. Después del ataque, las hélices se ralentizan y cae al suelo, por lo que esta cansado durante 3 segundos.

20% La maza se aleja unos metros atrás del jugador. Y rápidamente se pone en horizontal con el corazón en dirección hacia el jugador en menos de 1 segundo. Acto seguido dispara un láser con gran velocidad.

Fase 1 >> fase 2 al 50% de vida

Fase 2 >> fase 3 al 0% de vida, aparece un nuevo combate.

Condicion de Victoria: Cuando Metallherz llegue a cero de vida. Cuando la maza llegue a cero de vida en la 3° fase.

Condicion de Derrota: Cuando muere el jugador