

Propuesta de enemigo: *Caballero Esmeralda*

Concepto

Armadura poseída que se encuentra dentro de la Gran Tumba de los Caballeros



Lore

El Caballero Esmeralda era conocido alrededor del mundo, sus aventuras fueron transmitidas de generación en generación. Su nombre proviene del color de su armadura que brillaba igual que una esmeralda.

En una de sus aventuras, uno de sus compañeros le traicionó y murió en un trágico "accidente". Sus restos fueron llevados a la Gran Tumba de los Caballeros. Ahí, su espíritu sediento de venganza se corrompió y poseyó su propia armadura para adquirir su venganza y atacará a cualquiera que entre en su territorio.

Las leyendas cuentan que esa armadura proveía a su portador con una mejora en todos sus atributos: fuerza, destreza, velocidad, vitalidad, etc. Además, el Caballero Esmeralda tenía en su poder el Mandoble del Destino, un arma legendaria que tenía incrustada tres gemas que le daban al portador la capacidad de usar diferentes magias.

Características

Vitalidad: 10 puntos

Velocidad: 2.5 u/s

Habilidades: Impulso Gravitacional; Bala de Energía; Defensa Mágica

Estados

El Caballero Esmeralda posee dos estados: **Base** e **Invulnerable**, según la cantidad de vida que le quede.



Base



Invulnerable

Estado 1: Base

En este estado, el Caballero Esmeralda no tiene ninguna bonificación, es un enemigo normal.

Movimiento y Comportamiento

El Caballero Esmeralda tiene una velocidad normal, ni muy lento ni muy rápido.

-Inactivo: Entrará en este estado si el jugador está situado más de 15 unidades de su posición.

-Hostil: Cuando el jugador esté situado entre 15 y 0 unidades entrará en este estado y empezará a moverse y atacar al jugador.

Ataque

El Caballero Esmeralda en este estado posee dos ataques. Uno a corta distancia y otro a larga distancia.

-Corte del destino

Condición: Cuando el jugador está entre 3 y 0 unidades.

Descripción: El Caballero Esmeralda, cogerá el mandoble que lleva a su espalda y efectuará un corte que llegará hasta el suelo.

Efecto: Debido al aura del mandoble, el jugador será empujado y repelido una distancia de 2 unidades y recibirá 1 punto de daño

Cooldown: 1,5 segundos



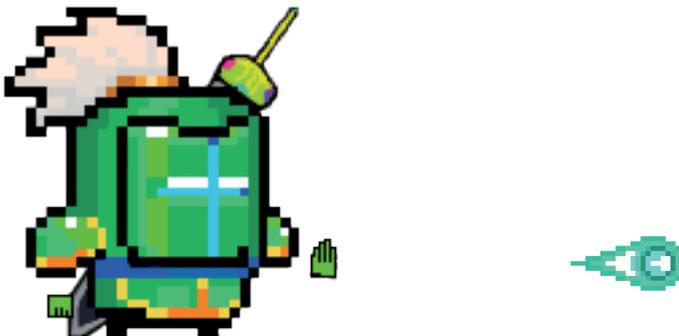
-Bala de Energía

Condición: Cuando el jugador está entre 14 y 6 unidades.

Descripción: El Caballero Esmeralda, será capaz de invocar balas de energía que saldrán de su mano e irán en la dirección del jugador. Esto es uno de los tres poderes que posee el Mandoble del Destino

Efecto: Al ser una bala pequeña de energía, el jugador será empujado y repelido una distancia de 0,5 unidades pero recibirá 1 punto de daño

Cooldown: 0,75 segundos



Defensa/Esquive

El Caballero Esmeralda no posee defensa pero su mandoble le otorga un segundo poder llamado **Impulso Gravitacional**. Este poder le da la habilidad de poder hacer un rápido impulso para esquivar un ataque que le permite avanzar 3 unidades y le hace invulnerable al daño por un breve periodo de tiempo

Esta habilidad la utilizará cuando el jugador se encuentre detrás de él a una distancia de 1 unidad para esquivar su ataque

La habilidad tiene un cooldown de 3 segundos.



Estado 2: Invulnerable

En este estado, el Caballero Esmeralda invocará de uno a tres orbes que le otorgarán un escudo alrededor suya que le hará invulnerable a cualquier ataque y recibirá una bonificación de velocidad, pasando de 2,5 u/s a 3,5 u/s.

Este estado se debe a la tercera y última habilidad que le otorga su mandoble, **Defensa Mágica**.

Este estado será activado dos veces a lo largo de toda la pelea.

-Primera activación: Cuando le queden 5 puntos de vida activará la habilidad e invocará a 1 orbe.

-Segunda activación: Cuando le quede 1 punto de vida activará la habilidad e invocará a 3 orbes.

Movimiento y Comportamiento

El Caballero Esmeralda tiene una velocidad rápida que le permita llegar a alcanzar al jugador

-Persecución: El Caballero Esmeralda entrará en un estado agresivo y perseguirá al jugador sin importar a cuantas unidades de distancia esté de él hasta hacer contacto con el mismo.

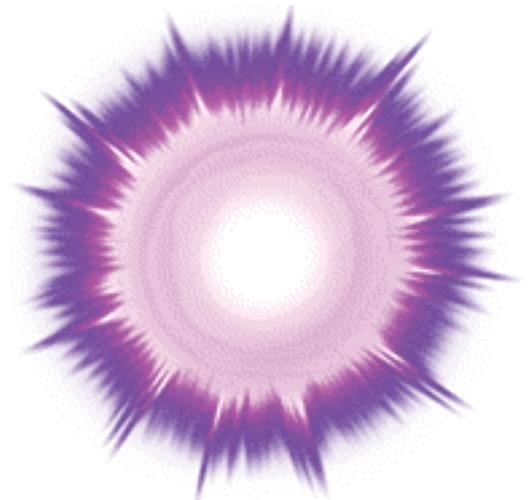
Ataque

El Caballero Esmeralda en este estado no podrá atacar con ninguna de sus armas. Pero el escudo que le rodea tendrá un aura que hará 1 de daño por contacto. Podrá volver a dañar al jugador con el aura del escudo

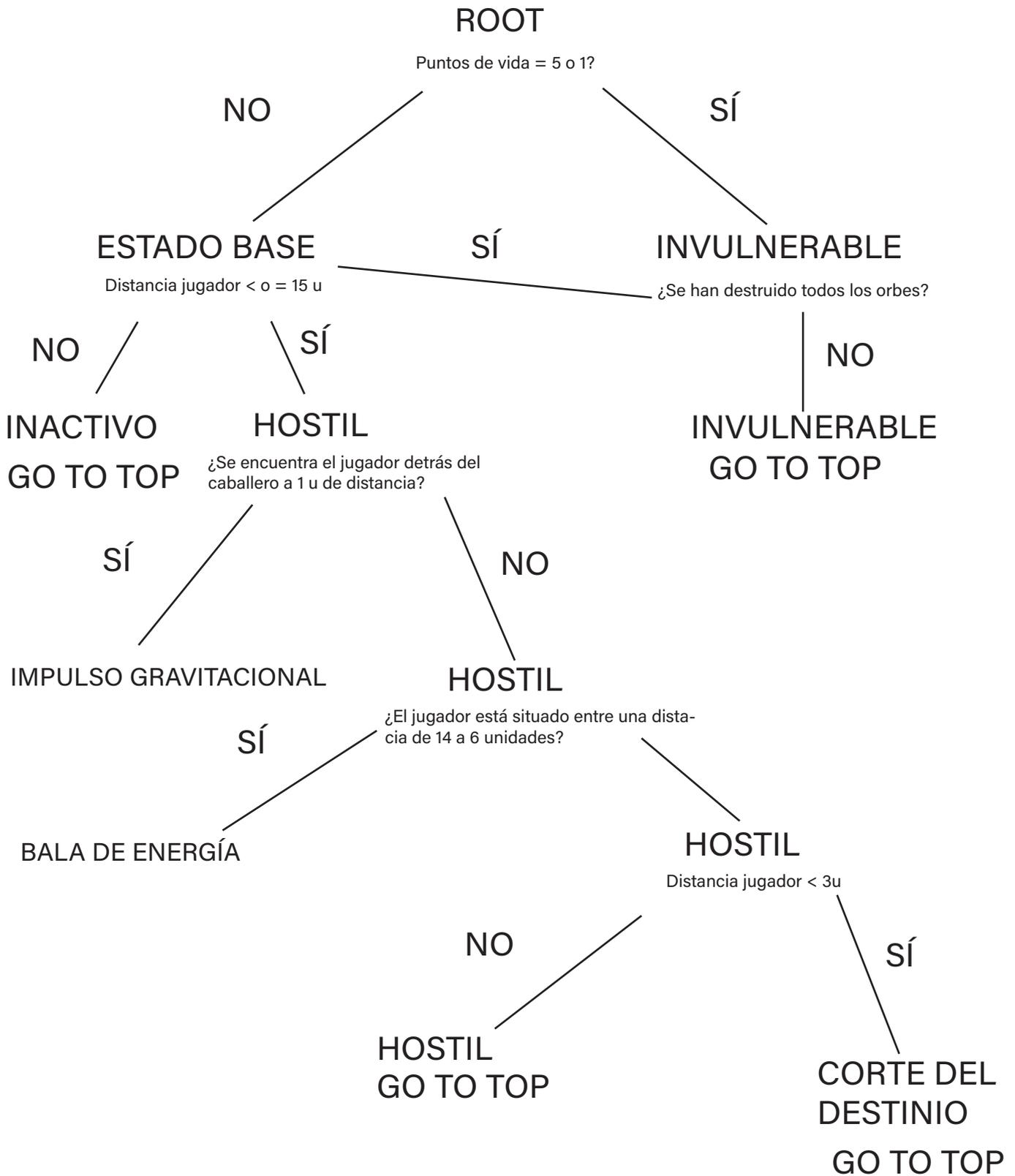
Defensa y cómo romperla

Como antes mencionado, en este estado, el Caballero Esmeralda será completamente invulnerable.

Para poder romper su defensa habrá que destruir los orbes que haya invocado, los cuales se moverán alrededor de toda la arena. Los orbes tienen 1 punto de vida cada uno y se mueven a una velocidad de 2 u/s.



Flujo



Justificación y ejemplos

Al crear el enemigo, mi objetivo era hacer que el jugador se tomara este combate de una forma más estratégica, que supiera cuando es necesario ser más agresivo y cuando era mejor evitar al enemigo aprovechando el entorno y las habilidades del personaje.

Para poder cumplir ese objetivo, además de hacer que detecte al jugador a larga distancia, le di la habilidad de que pudiera disparar proyectiles que fueran en línea recta en la dirección del jugador en el momento del disparo para dificultar el acercamiento del mismo. Esto hace que el jugador tenga que concentrarse y empezar a trazar un plan que no sea solamente acercarse y atacarle.

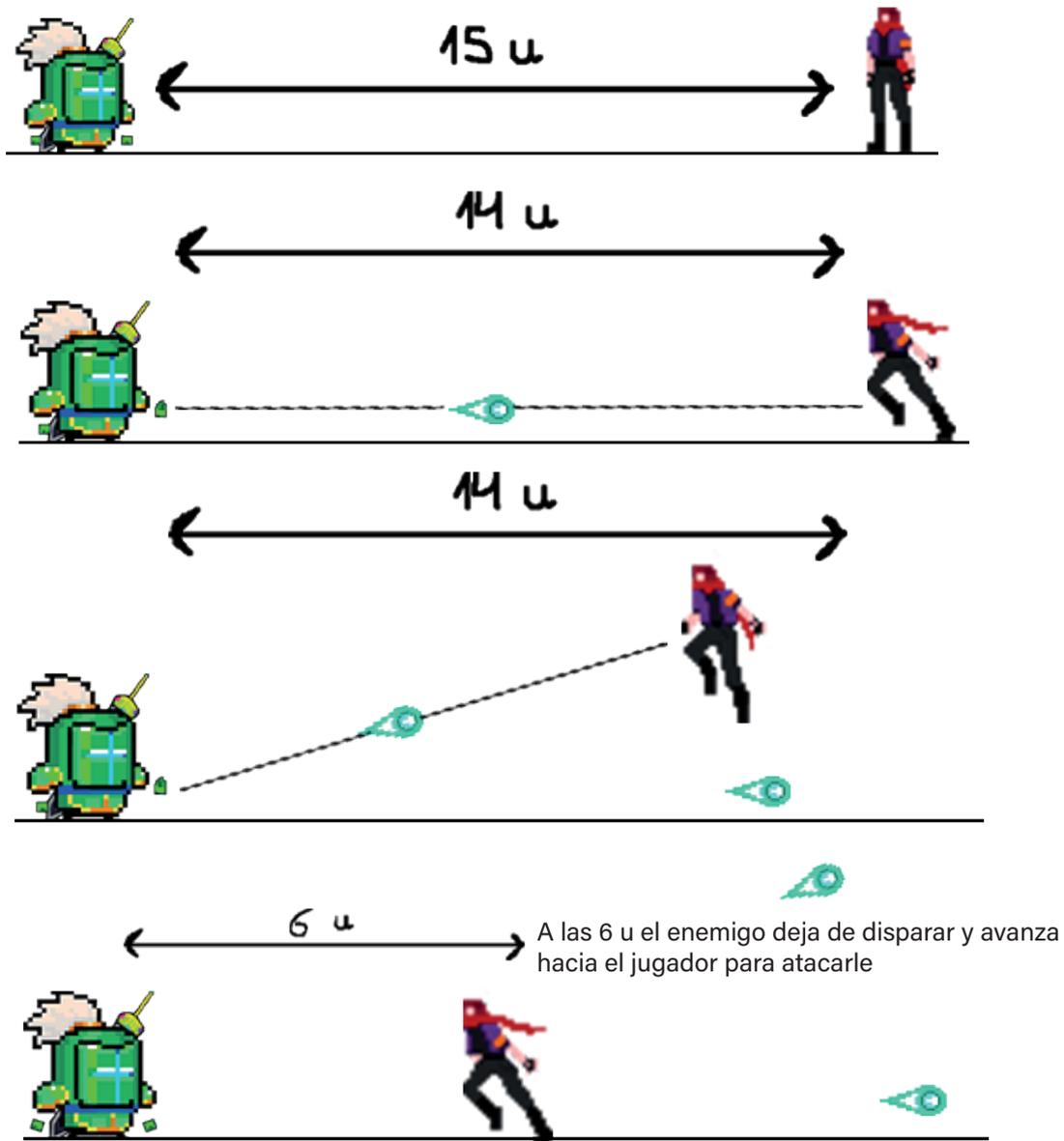
Lo siguiente, fue darle la habilidad de esquivar, para presionar al jugador a un enfrentamiento frontal al principio del combate ya que era fácil saltar por encima del enemigo y golpearle por la espalda. Aún así, esto es un arma de doble filo, ya que el jugador puede utilizar ese esquivar a su favor si sabe cómo aprovecharse de él.

Por último, quise darle una habilidad que hiciera que el jugador sintiera mucha presión y que le hiciera huir del enemigo para que el combate no fuera tan fácil. Por eso decidí darle una habilidad que le hiciera invulnerable a cualquier ataque y que se pudiera utilizar de forma ofensiva. Para añadirle algo más de dificultad le dí un aumento de velocidad durante ese estado, un campo de distancia mayor para detectar al jugador en todo momento y por último, unos orbes que obligasen al jugador a centrarse en dos cosas: huir y esquivar al enemigo mientras perseguía a los orbes para destruirlos. Todo esto junto, obligaría al jugador a moverse por toda la arena con el objetivo de destruir los orbes mientras que está intentando evitar a toda costa al enemigo.

Como resultado de todas estas habilidades, obtuve un enemigo que a primera vista puede ser difícil si no te lo tomas con cuidado y calma, pero una vez que dominas sus patrones de ataque y sus habilidades pasará a ser una pelea más fácil pero que aún así suponga todo un reto.

ENEMIGO VIDEOJUEGO

Ejemplo 1: Disparo Bala de Energía



Ejemplo 2: Impulso Gravitatorio

