

Tier 5 - Bosslar

The Juggernaut



• Özellikler:

- **Sağlık:** Yüksek (~1000 HP)
- **Hasar:** orta (Çekiç)
- **Zırh:** Ağır (%50 hasar azaltma) normal de zırh hasar yemez sadece sersemlediğinde hasar alır.
- **Hareket hızı:** Orta Yavaş / savunmada yavaş.

Güçlü, neredeyse yenilmez görünen devasa bir anti-hero. Tamamen kurşun geçirmez siyah zırh giymiş ve kocaman kinetik bir çekiç taşıyor. Zırhı, zayıf noktalarını gösteren kırmızı LED çizgilerle kaplı.

• Yetenekler:

- **Kinetik Çekiç Darbesi:** Devasa çekiciyle yere vurarak şok dalgaları yayar ve oyunculara hasar verir. 3 kere vurur, ilk 2 si zayıf 3. saldırısı daha büyük ve ağırdır. Oyuncunun kamerasını sarsar ve 3.de stun atar.
- **Fırlatma Hücumu:** Hızlıca ziplayıp atılarak indiği bölgedeki oyunculara hasar verir. Eğer bir duvar veya büyük bir objeye çarparsa 3 saniye sersemeler.
- **Savunma Modu:** Savunmaya geçip alınan hasarı %90 (toplam) azaltır, ancak hareket hızı düşer.

- **Saldırı Pattern'leri:**

- Çekiçle yere vurup şok dalgaları oluşturur.
- Oyunculara doğru hücum eder ve temasta ağır hasar verir.
- Belli aralıklarla savunma moduna geçer ve zayıf noktalarına hasar vermesi kolaylaşır.

- **Zayıf Noktaları ve Savaşma Stratejisi:**

- Zırhındaki kırmızı LED çizgiler hasar alınabilen tek noktalar. Şok dalgasından kaçınıp bu çizgilere nişan almak gereklidir.
- Savunma modundayken saldırılabilir yerine bu durum pozisyon değiştirmek için fırsat olarak kullanılmalıdır.
- Fırlatma Hücumu sırasında duvara çarparsa kısa süreliğine sersemeler ve zırhı mermi geçirir hale gelir.

- **Boss animasyon**

Gene referans olarak kullanılabilir. [▶ gears 5 gameplay and anims](#)

- **Kinetik Çekiç Darbesi -**

*Çekicini bir kere omzundan oyuncuya savurarak yere vurur. Eğer oyuncu hala saldırının alanının içerisindeyse 2.kere vurur ve bu saldırısı en yakındaki oyuncuya takip eder.
Bu saldırular arasında idle state a egeçmez saldırım optionına devam eder .
Gears 5 boss örnek videosundan referans alınabilir.

- **Savunma modu** - çekicini yere koyar ondan destek alır, çekicin başı alttan ve sapının üstünden tutarak . Yüzünü kapar ve normal hızından daha yavaş bir şekilde yer değiştirir.

- **Fırlatma Hücumu** - "Hızlıca zıplayıp atılarak indiği bölgedeki oyunculara hasar verir." Bu saldırısı sonucu biryere çarparsa sersemeler

- **Sersemleme animasyonu** - çarptıktan sonra 3 adım geri gider ve olduğu yerden çekicini tutmaya devam eder ve olduğu yerde kalır , çok az sallanır.

referansı : [▶ All Stun/Dizzy Animations | Guilty Gear XX Accent Core Plus R](#)

- **Yürüme:** yavaş bi şekilde çekicini elinde vücudunun ön kısmındaki ledleri görmesi zor bir şekilde tutarak yürürl

- Idle : çekicini yürümeye hazır bi şekilde tutar (prototip için gerek yok .)
Ör:  [judicator basemesh idle animation](#)