

## 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 yazıf 3. saldırı daha büyük ve ağırdır. Oyuncunun kamerasını sarsar ve 3.de stun atar.
- **Fırlatma Hücumu:** Hızlıca zıplayıp atılarak indiği bölgedeki oyunculara hasar verir. Eğer bi duvar veya büyükl bi objeye çarparsa 3 saniye sersemler.
- **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 gerekir..
- Savunma modundayken saldırmak yerine bu durum pozisyon değiştirmek için fırsat olarak kullanılmalı.
- Fırlatma Hücumu sırasında duvara çarparsa kısa süreliğine sersemler ve zırhı mermi geçirir hale gelir.

## • Boss animasyon

Gene İreferans 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 saldırı en yakındaki oyuncuyu takip eder.

Bu saldırılar arasında idle state a egeçmez saldırım otionına 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 sersemler

- **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 yürür.

- Idle : çekicini yürümeye hazır bi şekilde tutar (prototip için gerek yok .)

Ör: [judicator basemesh idle animation](#)