PROPUESTA DE ESCENARIO 1

Por Andrés Pascual Contreras

Introducción: La bruja de este escenario domina la magia de protección y se refugia en su coraza mágica haciéndose invulnerable mientras unas torretas fijas en varios puntos del escenario atacan a nuestra heroína lanzando nubes de veneno. El objetivo es conseguir eliminar su defensa destruyendo unos orbes que son los que le dan su poder. Una vez destruidos NUMERO orbes, el escudo de la bruja cae y se vuelve vulnerable, entrando en la fase de boss.

FASE ENEMIGOS: Durante esta fase la bruja es invulnerable y nos ataca mediante las defensas mágicas de su guarida que consisten en varias torretas, fijas en el escenario, que lanzan nubes de veneno constantemente. De vez en cuando, en intervalos semi-aleatorios de tiempo, aparecerán unos orbes que hay que destruir para eliminar el escudo mágico de la bruja. Si el orbe no es destruido con cierta rapidez desde su aparición, desaparecerá y habrá que esperar a que salga otro. Cuando se elimine un número determinado de orbes, el escudo caerá y pasaremos a la siguiente fase.

->OPCIONAL: a medida que transcurre el tiempo los proyectiles pueden ser disparados con mayor frecuencia, de manera que si el jugador desperdicia la aparición de muchos orbes sin destruirlos, el escenario se volverá cada vez más complicado. Cuantos más orbes se le escapen más difícil se volverá el juego.

FASE BOSS: Cuando la bruja pasa a ser vulnerable atacará al jugador directamente con su magia. Además, mientras tanto utilizará su magia curativa constantemente para intentar recuperar la salud que vaya perdiendo durante el combate. Para ello invocará unos orbes de energía curativa que van desde el principio del escenario hacia ella (justo al revés que en la mecánica de escenario). El jugador debe impedir que lleguen hasta la bruja, ya sea disparándolos o colisionando con el propio personaje. Cada orbe que llegue a la bruja mejora le cura una determinada cantidad de puntos de vida. Durante todo el combate la bruja dispara proyectiles contra el jugador que este deberá esquivar o destruir mientras ataca directamente a la bruja para eliminarla. La idea es que el jugador deberá hacer esto mientras está muy atento a los orbes de sanación que vayan apareciendo, ya que si no es capaz de eliminar la suficiente cantidad de ellos, la vida que recuperará la bruja será mayor que el daño que es capaz de infligir nuestra protagonista.