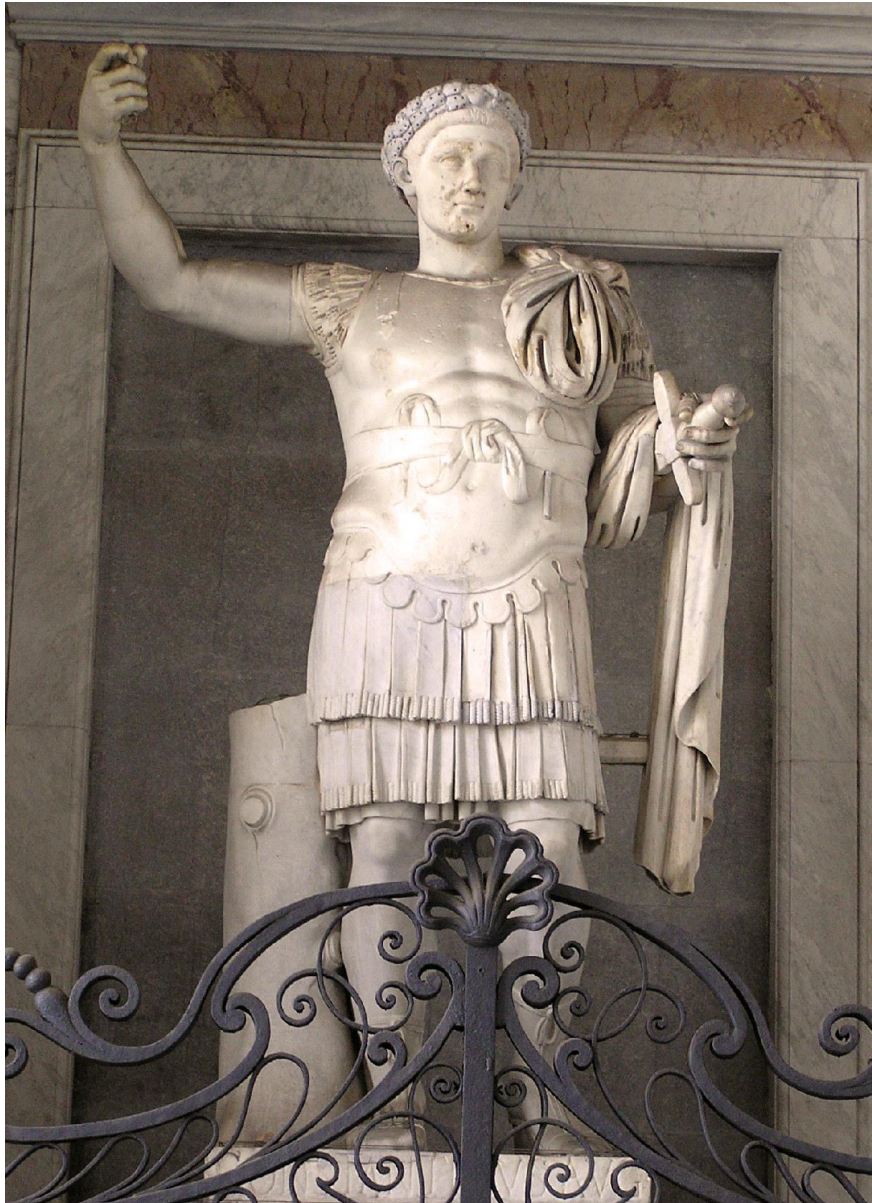


Constâncio II



Movimentação: fica parado, intercalando entre os lados da arena

Vida: 60

Ataque:

Fase 1: 60 – 30 de vida

1– Bate na frente dele

2- Salta para cima e ataca na horizontal em um range de distância no eixo Y do jogador

3- Sai uma lança do teto em uma posição aleatória (acontece ao mesmo tempo que outros ataques)

4- Dá um dash na direção do player, podendo bloquear ou atacar, se bloquear e o jogador bater ele toma dano

Fase 2: 29-0 de vida

Começa com o boss fazendo uma pose, mesmos ataques da fase 1 só que mais frequente, e um “iHs” fica piscando na tela onde se o player encostar na letra quando ela iluminar ele toma dano

Intenção: ser o primeiro chefe, ataques relativamente simples, porém não ser morto de primeira pelo jogador, personagem extremamente relevante na história do personagem principalmente pelas obras “Apologia ao imperador Constâncio” e “Apologia a fuga”, tendo 2 livros inteiros sobre a relação do protagonista com o chefe, onde em momentos é extremamente antagônico e outros relativamente amigável

Arena: primeira parte do mapa onde é um jardim no deserto, um oásis, com um tumulto no meio que simboliza o meio da arena, o céu muda de azul antes de começar o combate para amarelo e depois um azul escuro, o mapa em si é uma área reta sem plataformas ou relevo apenas uma área plana com o design especificado

Item dropado: “bat” (**BAT**)

- Efeito: pode sair do mapa inicial do jogo (no protótipo termina o jogo)
- Design: moeda com rosto
- Item perdido: “moeda alexandrina” (item de tutorial)