

# DISEÑO DE COMBATE: ATAQUES

DISEÑO DE JUEGO

EN EL DISEÑO DE COMBATE HAY UNA PARTE VITAL EN EL GÉNERO LOS ENEMIGOS Y JUGADORES, CADA ATAQUE ES UNA DANZA DE ANTICIPACIÓN, EJECUCIÓN Y RECUPERACIÓN ENTRE AMBOS.

## LOS ATAQUES DEL ENEMIGO

### ANTICIPACIÓN



Señal de advertencia  
Postura o gesto distintivo  
Tiempo para que el jugador reaccione

### ATAQUE



Movimiento rápido y claro  
Decisivo y predecible  
Dirigido al jugador

### RECUPERACIÓN



Momento post-ataque  
Enemigo vulnerable  
Oportunidad para atacar

## LOS ATAQUES DEL ENEMIGO

### RETRASO DE ENTRADA



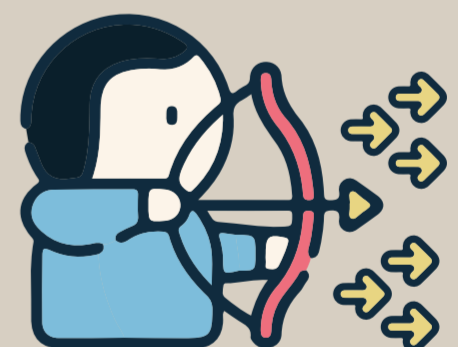
Reducir el retraso es crucial para que el juego se sienta receptivo y no frustre a los jugadores

### ANTICIPACIÓN Y RECUPERACIÓN



Postura distintiva  
¿Se puede cancelar?  
Fase de recuperación

### ATAQUE



Instantáneo y claro  
Preciso y alineado con las necesidades del jugador  
Evitar ataques confusos

¡AHORA DISEÑA TU PROPIO JUGADOR Y ENEMIGO, RECUERDA AÑADIR EFECTOS VISUALES, ARMAS Y PERSONAJES CON MUCHO ENCANTO!

