

Alivania (nazwa tymczasowa)

Dokumentacja do gry

1. Koncepcja ta gatunek gry.

Alivania to gra w gatunku *bullet hell* ta *roguelike* z 8-bitną pikselową grafiką, w której gracz musi przejść przez kilka poziomów ta zabić finalnego bosa.

2. Rozgrywka.

- 1) Gracz może sterować bohaterem za pomocą klawisz „W”, „A”, „S”, „D”, oraz atakować wrogów za pomocą lewej klawiszy myszy (zwykle strzelanie) ta prawej klawiszy myszy (zaklęcie).
- 2) Gra ma dość niski poziom wejścia, od gracza nie jest wymagany jakieś zaawansowane umiejętności w graniu lub znajomość z gatunkiem „roguelike”.
- 3) Celem gry jest zabicie finalnego bosa.
- 4) Poziomy ta wrogów są generowane, co zwiększa wartość powtórki gry. Może być zgenerowany poziom bez wrogów (jak pusty pokój w „Enter the Gungeon”), lub na poziomie z bosem, mogą być też inne wrógi.
- 5) W grze są trzy typy wrogów: niebieski wąż ta fioletowy wąż po prostu przesuwają się po mapie ta odejmują życie dotknięciem, niebieski jest szybszy ta ma jedno życie, fioletowy jest wolniejszy, ale ma dwa rzucia. Czerwony wąż strzela w gracza oraz odejmuje życie dotknięciem. Ma 5 żyć. Boss atakuje gracza potrójnym strzałem, oraz ma 30 żyć.
- 6) Gracz może atakować wrogów za pomocą zwykłego strzelania, które odejmuje jedno życie, lub zaklęciem, które odejmuje 4 życia, ale ma czas odnowienia trzy sekundy. Gracz ma 3 życia.
- 7) Po przegraniu gracz powinien zaczynać wszystko od początku. Jest to jedna z głównych mechanik gry.

3. Grafika.

Gra ma 8-bitną pikselową grafike. Z taką grafiką jest łatwiej dodawać do gry nowy content.