

Wygląd miasta

Zrujnowane dawne miasto prawa znajdujące się na unoszących się w powietrzu wyspach. Stylizowane na rzymsko greckie zabudowy.

Mechanika miasta

Miasto działa na zasadzie przestrzegania prawa. Prawo jest absolutne. Jako gracz możesz ingerować jakie prawo jest przestrzegane poprzez zbieranie odpowiednich fragmentów prawa z różnych pomieszczeń w ruinach miasta i zanoszeniu ich do głównej świątyni gdzie znajduje się monolit na którym jest spisane prawo.

Ingerencje w prawo będą zmieniać przykładowo

- Zachowanie przeciwników w mieście np jak chodzą, gdzie chodzą, czy są od razu agresywni
- Na prawa fizyki aka Prawo zakazuje obrażeń od upadku, albo prawo zakazuje światła

Głównym etapem będzie wykonanie 3 głównych zadań aby odblokować przejście do Bossa świata. Te zagadki będą się opierać na tematyce prawa lub wykorzystywaniu prawa aby znaleźć luki w nim.

Boss – Odłamek Prawa

Opis

Odłamek starożytnego monolitu unoszący się w powietrzu. Jest popękany, a z wnętrza wycieka błękitno-złota energia prawa. Jego runiczne inskrypcje pulsują, a w trakcie walki pęknięcia się powiększają, powodując coraz większy chaos. W ostatniej fazie przekształca się w zrujnowanego strażnika.

Faza 1

Zachowanie bossa

- Przemieszcza się powoli po arenie, głównie unosząc się w powietrzu.
- Skupia się na atakach dystansowych i kontrolowaniu przestrzeni.

Ataki

- **Ostrza Prawa** – Wystrzeliwuje szybkie pociski, które mogą się odbijać od ścian.
- **Uderzenie Monolitu** – Unosi się i uderza w ziemię, tworząc falę uderzeniową odrzucającą gracza.
- **Runiczna Burza** – Ruchome runy krążą wokół bossa, zadając obrażenia w zwarciu.

Mechaniki unikalne dla tej fazy

- **Zmienna grawitacja** – Niektóre strefy areny mają zmniejszoną lub zwiększoną grawitację.
- **Pierwsze luki w prawie** – Boss nie atakuje w określonych miejscach, a runy obracają się w przewidywalny sposób.

Przejście do następnej fazy

- Po stracie 1/3 życia boss zaczyna zmieniać zasady walki.
-

Faza 2 – Prawo jest niezmiennie

Zachowanie bossa

- Staje się bardziej agresywny, częściej atakuje i szybciej zmienia pozycję.

Ataki

- **Ostrza Prawa** – Strzały są szybsze i bardziej precyzyjne.
- **Runiczna Burza** – Runy zmieniają pozycję, utrudniając graczowi przewidywanie ich ruchu.
- **Runiczny Laser** – Boss celuje w gracza silnym, poziomym laserem, ale daje krótkie ostrzeżenie przed strzałem.

Mechaniki unikalne dla tej fazy

- **Pułapki runiczne** – Pojawiają się runy, które spowalniają gracza lub odwracają sterowanie.
- **Edytowanie rzeczywistości** – Boss może zmieniać zasady walki, np.:
 - Ataki wręcz są słabsze.
 - Leczenie zamiast przywracać zdrowie, zadaje obrażenia.

Przejście do następnej fazy

- Po stracie 2/3 życia boss wpada w chaos, a jego forma zaczyna się rozpadać.
-

Faza 3 – Prawo jest absolutne

Zachowanie bossa

- Całkowicie zmienia strategię, nieustannie manipulując zasadami rządzącymi areną.
- Fragmenty monolitu wirują wokół niego, a jego energia staje się chaotyczna.

Ataki

- **Ostrza Prawa** – Tworzą barierę, zmuszając gracza do znalezienia luki w ostrzałach.
- **Runiczna Burza** – Runy obracają się szybciej i losowo zmieniają kierunek.
- **Runiczny Laser** – Boss może podzielić laser na dwie wiązki, co utrudnia uniki.

Mechaniki unikalne dla tej fazy

- **Nowe Prawa** – Co kilka sekund boss zmienia zasady gry, np.:
 - „Prawo zakazuje ruchu w lewo” – Gracz nie może poruszać się w tym kierunku.
 - „Prawo zakazuje obrażeń od broni” – Boss staje się odporny na ataki wręcz.
 - „Prawo nakazuje odbicie ataków” – Wszystkie pociski gracza wracają do niego.
- **Luki w prawie** – Boss czasem przypadkowo osłabia własne zasady, np.:
 - Jeśli zakazał obrażeń od broni, może stać się podatny na ataki magiczne.
 - Jeśli zakazał ruchu w lewo, może sam się zablokować w narożniku.
 - Jeśli nakazał odbijanie ataków, można go trafić jego własnym laserem.