

Wygląd miasta

Mechanika miasta

Sekta Cienia istnieje w niekończącej się pętli, powtarzającej się każdej nocy. O świcie, gdy pierwsze promienie słońca dotykają murów, wszystko resetuje się, a mieszkańcy zapominają o poprzednich wydarzeniach.

Jednak gracz jest wyjątkiem – pamięta każdą iterację. Jego celem jest odkrycie przyczyny pętli i wyeliminowanie jej, przechodząc przez trzy kolejne iteracje, aż świat zostanie uwolniony.

Pętle

- Gracz ma czas do świtu, aby osiągnąć swój cel w danej iteracji.
- Po każdej iteracji coś się zmienia.
- Ludzie nie pamiętają poprzednich iteracji, ale świat nosi ślady działań gracza.
- Ostateczny cel: znaleźć i wyeliminować źródło pętli.

Iteracja 1

- Gracz odkrywa, że wszystko wygląda normalnie, ale po każdej nocy wszystko wraca na swoje początkowe miejsce
- Spotyka pierwsze postacie, które mogą pomóc lub przeszkodzić.
- Cel: Dostać się do jadeitowego jeziora i znaleźć pierwszą wskazówkę o naturze pętli.

Zmiana po iteracji: Miasto zaczyna się „rozpadać” – niektóre miejsca wyglądają inaczej, jadeitowe jezioro znika.

Iteracja 2

- Po pierwszym przejściu **czas zaczyna się zachowywać dziwnie** – niektórzy ludzie pamiętają urywki przeszłości, a niektóre budynki **są w ruinie, jakby nigdy nie istniały**.
- Gracz odkrywa, że pętla jest podtrzymywana przez Trzy Filar Cienia (np. jeden z nich to będzie strażnik którego poznamy na początku)
- Cel: Zniszczyć Filary Cienia, osłabiając pętlę.

Zmiana po iteracji: Miasto zaczyna się trząść, a Cesarz Cienia zauważa obecność gracza i wysyła elitarne strażę.

Iteracja 3

- Miasto wraca do normy.
- Pętla wchodzi w ostatni etap gdzie na gracza nacierają mini fale elitarnych straży.
- Cel: Znaleźć jaskinię w której będzie się unosiło dao Czasu.

Boss – Czcigodny Monarch Nieustannego Cienia (Ceaseless Shadow Monarch Venerable)

Wygląd

Faza 1

1. Cięcie Pustki

- Szybkie cięcie mieczem powodujące opóźnione obrażenia.
- Gracz widzi efekt wizualny, ale obrażenia zadają się sekundę później – można ich uniknąć przez unik w ostatniej chwili.

2. Kroki Cienia

- Cesarz teleportuje się na krótkie dystanse, zostawiając po sobie cień.
- Cień po chwili wykonuje atak, naśladując ostatni ruch bossa.

3. Echo Czasu

- Jeśli gracz zaatakuje bossa więcej niż trzy razy pod rząd, boss cofa się w czasie i resetuje swoje HP o 5%, negując te ciosy.

Faza 2 – Zakaz umiejętności

- Zatrzymany Czas
 - Cesarz rzuca kulę czasu, która **zatrzymuje w miejscu** gracza na 2 sekundy, jeśli wejdzie w jej obszar.
 - Można tego uniknąć poprzez wyjście z pola przed jej aktywacją.
- Zakazane Uderzenie
 - Cesarz „usuwa” (unik) ostatni atak gracza – jeśli trafi go cios, cofa się w czasie o pół sekundy.
- Rozszczepienie Rzeczywistości (raz na walkę)
 - Cesarz tworzy 2 klony z poprzedniej iteracji.
 - Klon wykonuje starsze ataki z Fazy 1, ale mają 25% HP.

Faza 3 – Nagina prawo do swojej korzyści

- Cień Bezkesu

- Cesarz rozmywa się i staje się cieniem, przez co nie można go trafić przez 3 sekundy.
- W tym czasie atakuje z każdej strony cienistymi ostrzami – można to uniknąć, pozostając w ruchu.
- **Ostatnia Iteracja**
 - Od momentu otrzymania obrażeń jeśli boss nie zostanie pokonany w czasie 20 sekund, boss resetuje walkę od początku.
- **Przyspieszony Koniec**
 - Cesarz przyspiesza ruchy całej walki o 50%, sprawiając, że uniki są trudniejsze.
 - Po 4 sekundach efekt znika, a boss zadaje cięcie.