**Raging Eagles**

## A játék

Egy repülőt irányítunk. Oldalra scrollozós shooter.

## Történet

Egy barbár falut katonák támadnak meg. Az egyik túlélő bosszút forralva belopakodik az ellenséges bázisra és egy prototípus hajót felhasználva küzd meg a katonákkal.

## A játékos

### Alapképességek

#### Ultimate

Csak 10% hp alatt aktiválható. A képernyőn minden ellenfél meghal. És a pálya hátralevő részében a játékos 10%-al több sebzést kap be. Ez halmozódik. A hős 10% hp-t gyógyul minden jelenlevő ellenfél után.

Ennek animációja hajótípusonként más lesz.

**SUM**: 10% < hp, kill all enemy, ultimatepenalty++

#### Rage

A játékos az életével fordítottan arányban erősödik.

30% alá csökkenve átlakul a hajó.

40% fölé megy akkor pedig vissza.

Ez nem jár előnnyel, max a lövedék kiindulásának megváltozását.

Egy vörös glow effekt erősödik az élettel fordítottan arányosan a hajó körül.

**SUM**: +100%dmg(hp/maxhp), +50%attackrate(hp/max\_hp)

### Hajótípusok

#### Driller

Egy hajó, ami fúrókat hoz létre és lő ki. A fúrókat kezdetben izzanak és pluszsebzést biztosítanak a fúrónak. Ez az izzás idővel elmúlik és csak a fúró alapsebzése marad. A fúrók át tudnak ütni az ellenfeleken és ekkor mindkét fajta(izzó és alap) sebzés is feleződik.

**SUM**: 1000hp, drillbullet

**bullet**: base\_dmg+glow\_dmg, glow\_dmg csökken idővel, ütközés esetén feleződik minden.

#### Laser

Lézert lövő hajó. A lézernyaláb folyamatos és az első eltalált hajóig tart. Ezt a hajót bizonyos időközönként sebzi.

**SUM**: 1000 hp, laserbullet/nightmarelaserbullet

**bullet**: nyaláb, dmg, attack rate-tel arányos időközönként sebez

#### Rocket

Rakétákat lő, amelyek robbanáskor területre sebeznek. minél messzebb van valami, annál kevesebbet sebződik.

**SUM**: 1000 hp, rocketbullet+(homingmissile)

**bullet**: Robban, kifele kevesebbet sebez.

### Talentek

Minden ágon 4 fejlesztés. 3 fa van. Az utolsó hajóspecifikus. Minden fejlesztése öt pont rakható, kivéve az utolsó képesség, amire csak egy. 22 pont 11 level.

#### Berserk

* Lethality: +1% critical chance per point
* Bloodrage: if(hp < 20%) +1% critical chance per point
* Frenzy: +5% attack rate per point
* Axe Effect: A hajóból kihajoló karakter baltákat dobál.

#### Tech

* Aerodynamics: Gyorsabban követi a kurzort a hajó. (Alapból ugye 50-50% pos és destination között. Ez mondjuk adjon pontonként 10%kot a destination felé és vonjon le ennyit a pos-ból)
* Energy Field: -5% dmg from all source per point
* Reinforced Armor: +15% max\_hp per point
* Last Stand: Ha a hős meghalna, akkor ehelyett 1% hp-ra megy le az élete. Ez másfél percenként csak egyszer történhet meg.

#### Driller

* Heat Capacity: Lassabban csökken a glow\_dmg. Pontonként eggyel kevesebbet, mint amúgy.
* Rotation Engine: +10% base\_dmg per point
* Pierce Brosnan: -10% dmg csökkenés ütközéskor per point. (Additív, tehát 5 pontnál, már nem lesz csökkenés)
* Spiral Energy: Egy pajzsot hoz létre a hajó elött, amivel ha ütközik valami, sebződik és megvéd az ellenséges robbanásoktól valamennyire.

#### Laser

* Energy Cells: +20% vastagság per point
* Phase Inductor: +5% attack rate per point
* Plasma Blast: A lézertől felrobbanó hajók most már sebeznek. 15(per point)% - át a felrobbantott hajó életének.
* Nightmare Beam: A lézer átüt az ellenfelen és fele olyan vastagon folytatja tovább.

#### Rocket

* Improved Explosives: +5 pixel AOE radius per point
* Explosive Shells: Kevésbé csökken kifele a robbanás sebzése. 5 pontnál már nem lesz csökkenés.
* Rocket Burst: Egy lövéssel két rakétát lő ki. A második egy kicsivel később. Ennek a sebzése 30%( per point)-a az alap rakétának.
* Homing Missile: A második rakéta egy ellenfelet követ.

## Ellenségek

### Bossok

#### Aleks



Rakétákat lő, és néha a következőt teszi: a játékos felé fordul, elkezd gyorsan lőni sokat és felfelé halad.

#### Griek



sima lézerlövő boss, a három tüskének amiből jönnek, más a fire ratejük.

#### Teels and Dsun



lézernyalábokatt lő. Amiből lőni fog felizzik. aztán 0.5 mp után lő belőle. A kék lézer 60% felett triplát sebez, a narancs 30 és 60 között, a piros 30 alatt.

#### Dsun



Ez egy menekülő boss lesz. Kerülgeti a lövedékeket. Közben meg hajók jönnek velünk szembe. A pálya elejétől kezdve van boss.

#### Sanekh



Ez egy boss, aminek végig van shieldje, Ez 90% sebzést elnyel. 10 mpenként egy sugárzás robban kia hátsó gömbből és annyit sebez, amennyit addig elnyelt.(ekkor persze az elnyelt sebzés nullázódik). Csak ultival lehet átsebezni a pajzson.

#### Omnicube



Random idéz lövedékeket random helyeken.

#### Frillo



Ez a 4 ágból lézereket lő ilyen bullet hell stílusban. Egyes százalékoknál a minta más.

#### Bob

 vagy 

Az a hajó jön ellenünk, amelyiket nem választottuk. Az összes upgrade+ max sebzést megkapja. Kerülget lövedéket.

#### Zenith

vagy 

Az a hajó jön ellenünk, amelyiket nem választottuk. Az összes upgrade+ max sebzést megkapja. Kerülget lövedéket.

#### Zenith 2

#### 

Kerülget lövedéket. A három golyó kering körülötte és random lövedékeket idéznek.

### AlapEllenfelek

#### X22 Fighter



Weapon: Laser Bolts

X speed: 4/5

Y speed: 3/5

Firepower: 3/5

Fire rate: 3/5

Health: 3/5

Ability: none

#### X22 Commander



Weapon: Laser Bolts

X speed: 4/5

Y speed: 3/5

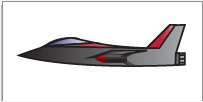
Firepower: 4/5

Fire rate: 3/5

Health: 4/5\*

Ability: When entering the battlefield, increases every allied ship’s (currently on screend) damage by 5% for every allied ship on the screen up to 100%. When destroyed, this bonus is canceled. Commander bonuses dont stack, the stronger bonus takes effect. Additionally, the commander enters the battlefield with a bonus health for every allied ship on screen by 10%, up to 200%.

#### Alpha Fighter



Weapon: Rocket

X speed: 4/5

Y speed: 3/5

Firepower: 4/5

Fire rate: 3/5

Health: 3/5

Ability: none.

#### Omega Fighter



Weapon: Homing Missile

X speed: 4/5

Y speed: 3/5

Firepower: 4/5

Fire rate: 3/5

Health: 3/5

Ability: none.

#### Executioner-9000



Weapon: Self, Drills

X speed: 4/5

Y speed: 4/5

Firepower: 3/5

Fire rate: -/5

Health: 4/5

Ability: Converges to the location of the player. Fires one of the three drills for every 25% health lost. When colliding woth the hero ship, deals damage based on the remaining drills left ont he ship.

#### Chitin A



Weapon: Energy balls

X speed: 2/5

Y speed: 2/5

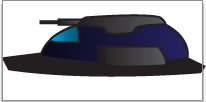
Firepower: 4/5

Fire rate: 3/5

Health: 5/5

Ability: none.

#### Chitin B



Weapon: Laser Bolts

X speed: 3/5

Y speed: 2/5

Firepower: 3/5

Fire rate: 4/5

Health: 4/5

Ability: none.

#### Hunter R.A.V.E.N.



Weapon: Laser Bolts

X speed: 3/5

Y speed: 4/5

Firepower: 3/5

Fire rate: 3/5

Health: 3/5

Ability: none.

#### Meltdown Zero



Weapon: Laser beam

X speed: 3/5

Y speed: 3/5

Firepower: 2/5

Fire rate: 5/5

Health: 3/5

Ability: none.

#### Stinger



Weapon: Laser Bolts

X speed: 4/5

Y speed: 3/5

Firepower: 3/5

Fire rate: 4/5

Health: 3/5

Ability: Colliding with hero ships causes higher than average DMG.

#### Overlord



Weapon: none

X speed: 3/5

Y speed: 3/5

Firepower: 0/5

Fire rate: 0/5

Health: 3/5

Ability: Gains shield over time. If the shield capacity reaches the amount two times its max HP, then the shield explodes, preventing ALL ship movement and ability function for 2 sec.

#### Warp Cannon Beta



Weapon: Energy Balls

X speed: 3/5

Y speed: 3/5

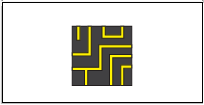
Firepower: 5/5

Fire rate: 2/5

Health: 3/5

Ability: none

#### Remnant Cube



Weapon: none

X speed: 1/5

Y speed: 1/5

Firepower: 0/5

Fire rate: 0/5

Health: 2/5

Ability: After its destruction, it transforms into the nearest ally ship.

Comments: The cube very slowly rotates while floating. Cloned ships get 25% bonus stat and have grayscale effect

#### Shockblast



Weapon: Dual laser bolts

X speed: 3/5

Y speed: 2/5

Firepower: 3/5

Fire rate: 3/5\*

Health: 2/5

Ability: none

#### Speed Star S



Weapon: Energy balls

X speed: 5/5

Y speed: 5/5

Firepower: 4/5

Fire rate: 3/5

Health: 2/5

Ability: Tries to dodge all hero bullets. Has a set amount of fuel. Speed scales with fuel. Fuel depleteted by movement. Movement is restricted to right 1/3 of screen.

#### Mega Drill Beta



Weapon: Drills

X speed: 4/5

Y speed: 1/5

Firepower: 3/5

Fire rate: 3/5

Health: 4/5

Ability: none

## Fejlesztési ötletek

### Különböző típusú páncél és fegyverek

Egyes páncéltípusok és fegyverek különböző mértékben sebzik egymást. Ezt az ötletet inkább a **következő részre** tartogatjuk, ahol már fejlesztéseket is lehet majd venni.

### Fejlesztések vásárlása

A játékos pénzt kap a hajók elpusztítása után és azokból fejlesztéseket tudna venni. Ezt az ötletet inkább a **következő részre** tartogatjuk, ahol már fejlesztéseket is lehet majd venni.

### Trilógia alap

A sztorit egy trilógia kezdete lehetne. Az univerzumban egy barbár civilizációt felfedező és leigázni próbáló modern civilizáció támadja meg. A barbárok ellenállnak és az elkötött prototípus hajók segítségével harcolnak vissza.

1. rész: Egy lopakodó beállítottságú barbár az éj leple alatt köt el egy hajót.
2. rész: Egy harcjelenet során verekedik át a hajókhoz a barbár
3. rész: Egy kialakult ellenálló szervezet lett a barbárokból és egy újoncot alakítunk.

### Hajóválasztás

A hajóválasztást egy karakter mozgatásával valósítunk meg. Ez az első részben még csak egy sziluett.

### Animált talentfa hátterek

## Változások