

Eagle's Vendetta

Autorzy:

- Aleksander Domżański - dokumentacja
- Szymon Buckowski - grafika
- Grzegorz Bauer - grafika
- Rafał Skrzyniarz - programowanie
- Kacper Śpiewakowski - programowanie
- Jakub Byliński - audio (leader)

1. Rodzaj gry

Rougelike (gra na komputer)

2. Bohaterowie

Postacie grywalne:

Orzeł - główna postać, od której zaczyna się cała fabuła. Kiedyś milioner żyjący w luksusowej posiadłości, teraz menel leżący na samym dnie. Obrał sobie za cel powrót do stanu majątnego sprzed incydentu z komornikiem

Brek - postać, którą charakteryzuje wewnętrzny dualizm. Przy normalnym trybie życia jest człowiekiem, lecz gdy znajdzie potrzeba zamienia się w Silver Breka.

Menelix - wpadł do kociołka z denaturatem jak był mały, przez co jego skóra jest koloru niebieskiego. Potrafi wypić ponadprzeciętną ilość alkoholu. Nie potrafi polskiego i mówi po hiszpańsku.

Drakula - menel z przestępczego półświatka. Pod osłoną nocy atakuje pobliskie sklepy monopolowe i spija w nich wysokoskokowe trunki kaskaderskie, przez co uważany jest za wampira wśród meneli. Jego specjalnością jest taunt, czyli wszyscy wrogowie, którzy zbliżą się do niego i usłyszą jego legendarny okrzyk "DRAKULA" łapią na nim target.

Czesiu - z natury prawdziwy pacyfista i dżentelmen, dlatego nie można go denerwować kurcze. Walcząc o puszki z innymi menelami,

nauczył się swojego popisowego zagrania, jakim jest “Tango Milonga”

Kaktus - zimowy żołnierz w zielonkawej czapce ma specjalną umiejętność, która pozwala mu na zamianę w prawdziwego kaktusa, przez co odbija obrażenia od przeciwników.

Oczy ważki - prawdziwy snajper. Nigdy nie chybi, rzuca butelkami z dystansu i szarżuje na dzikiej świni.

Pająk topik - wychowywany w dzikich lasach tropikalnych, jest w stanie wytworzyć warunki swojego habitatu, czyli tworzy sztuczny akwen pod swoją drużyną i przeciwnikami, który spowalnia przeciwników i daje dodatkowe buffy dla sojuszników.

Witaminer - prawdziwy lekoman z krwi i kości. Rozdaje swoim sojusznikom marsjanki i narkotyki boostując ich i jest ćpunem na maksa.

3. Świat - wygląd

Świat gry to miasto podzielone na 4 dzielnice - menelską, cygańską, gangsterką i dzielnicę bogaczy. Nasza baza znajduje się na samym początku dzielnicy menelskiej.

4. Stylistyka

Stylistyka gry to pixelart 2.5D

5. Rozgrywka

5.1. Gra opiera się na runach na wybranej przez nas dzielnicy. Przed wejściem na dany poziom składamy drużynę, wybieramy itemy, które chcemy wziąć ze sobą na runa. Pojawiamy się na mapie. Idąc przez mapę natrafiamy na przeciwników, gdzie dochodzi do walki.

5.2 Walka jest turowa. Walkę zaczyna postać z największą ilością punktów szybkości. Postacie podczas walki mogą być dowolnie przez gracza rozmieszczone na naszej planszy 3x3 (przeciwnik będzie miał również planszę 3x3). Zależnie od miejsca na mapie postać otrzymuje dane buffy do statystyk. Tura danej postaci wygląda tak, że możemy wybrać jedną z czterech umiejętności. Jeżeli dana umiejętność spowoduje u przeciwniej postaci efekt combo i jeżeli inna z naszych postaci posiada umiejętność reagującą na ten konkretny efekt combo, możemy wtedy użyć umiejętności w turze innej postaci. Runda się kończy, gdy wszystkie postaci wykonają ruch. Walka kończy się w momencie, gdy przeciwnicy zostaną pokonani.

5.3.

6. Innowacyjność

Przełamanie schematu turowego poprzez wyprowadzanie combo danej drużyny.

7. Środowisko

Środowisko gry to unreal engine 5.

8. Liczba leveli - krótki opis

Każda z dzielnic podzielona jest na 3 mapy.

9. Czym gra jest obsługiwana

Gra jest obsługiwana myszką i klawiaturą.