Eagle’s Vendetta

Autorzy:

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

1. Rodzaj gry  
     
   Roguelike jest typem gry charakteryzującym się losowością świata.
2. Bohaterowie  
     
   Postacie grywalne:  
     
   Orzeł - główna postać, od której zaczyna się cała fabuła. Kiedyś milioner żyjący w luksusowej posiadłości, teraz locals leżący na samym dnie. Obrał sobie za cel powrót do stanu majętnego sprzed incydentu z komornikiem.   
     
   Brek - postać, którą charakteryzuje wewnętrzny dualizm. Przy normalnym trybie życia jest człowiekiem, lecz gdy najdzie potrzeba zamienia się w Silver Breka.   
   <- To jest Brek  
     
   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 - locals z przestępczego półświatka. Pod osłoną nocy atakuje pobliskie sklepy monopolowe i spija w nich wysoko skokowe trunki, przez co uważany jest za wampira wśród lokalnych. Jego specjalnością jest taunt, czyli wszyscy wrogowie, którzy zbliżą się do niego i usłyszą jego legendarny okrzyk “DRAKULA!!” skupiają się na nim przez najbliższe tury  
      
   Czesiu - z natury prawdziwy pacyfista i dżentelmen, dlatego nie można go denerwować kurcze. Walcząc o puszki z innymi localsami, nauczył się swojego popisowego zagrania, jakim jest “Tango Milonga”. Skill ten zadaje obszarowe obrażenia wszystkim   
     
   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 swoja druzyna i przeciwnikami, który spowalnia przeciwników i daje dodatkowe buffy dla sojuszników.   
     
   <- To jest Pająk Topik  
     
   Witaminer - prawdziwy lekoman z krwi i kości. Rozdaje swoim sojusznikom marsjanki i używki boostując ich i jest waleczny niczym lew.   
   <- To jest Witaminer  
   Przeciwnicy:  
     
   Bej - podstawowy przeciwnik z dzielnicy localsów. Nie ma w nim nic specjalnego, poza tym, że wygląda jak szczurołap i nawet nie potrafi zrobić tulipana, dla nowicjusza może być nie lada wyzwaniem.
3. Świat - wygląd

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

1. Stylistyka

Stylistyka gry to pixelart 2.5D. Grafiki wykonane zostały w Pixel Studio (otoczenie oraz mapa) oraz w Aseprite (modele postaci oraz ich animacje).

1. 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). Tura danej postaci wygląda tak, że możemy wybrać atak podstawowy albo jedną z trzech umiejętności. Jeżeli dana umiejętność spowoduje u przeciwnej 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 postacie wykonają ruch.  
   Walka kończy się w momencie, gdy przeciwnicy zostaną pokonani.  
     
   5.3. Każda mapa na dzielnicy posiada swojego bossa. Walka z bossem będzie zasadniczo różnić się od walki z podstawowymi przeciwnikami, gdyż boss będzie miał o wiele więcej punktów życia i bardziej rozwinięty skillset, przez co rozgrywka będzie znacznie utrudniona, a w niektórych przypadkach będzie wymagała od gracza kilku podejść do jednego bossa.  
     
   5.4. Run kończy się w dwóch przypadkach:  
    - możemy abortować misję klikając przycisk “Abort”, zostaniemy przeniesieni do głównego menu  
    - run kończy się po pokonaniu finałowego bossa
2. Innowacyjność

Przełamanie schematu turowego poprzez wyprowadzanie combo danej drużyny.

1. Środowisko

Środowiskiem gry jest silnik Unity.

1. Liczba leveli - krótki opis

Każda z dzielnic podzielona jest na 3 mapy. Przejście na następną mapę warunkowane jest pokonaniem bossa konkretnej mapy na danej dzielnicy.

1. Czym gra jest obsługiwana

Gra jest obsługiwana myszką i klawiaturą.