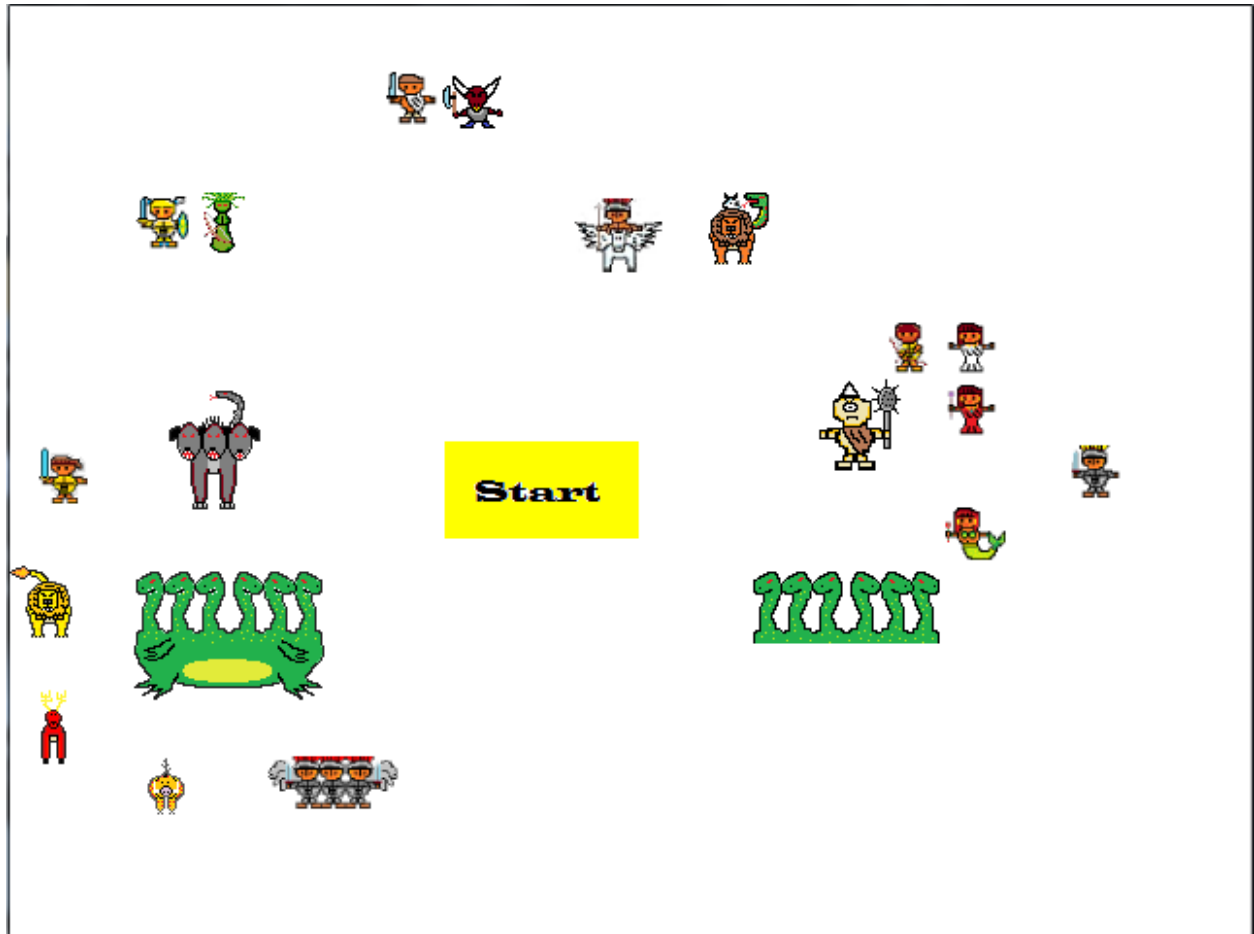


Dizajn document igre – Mythology Advanture



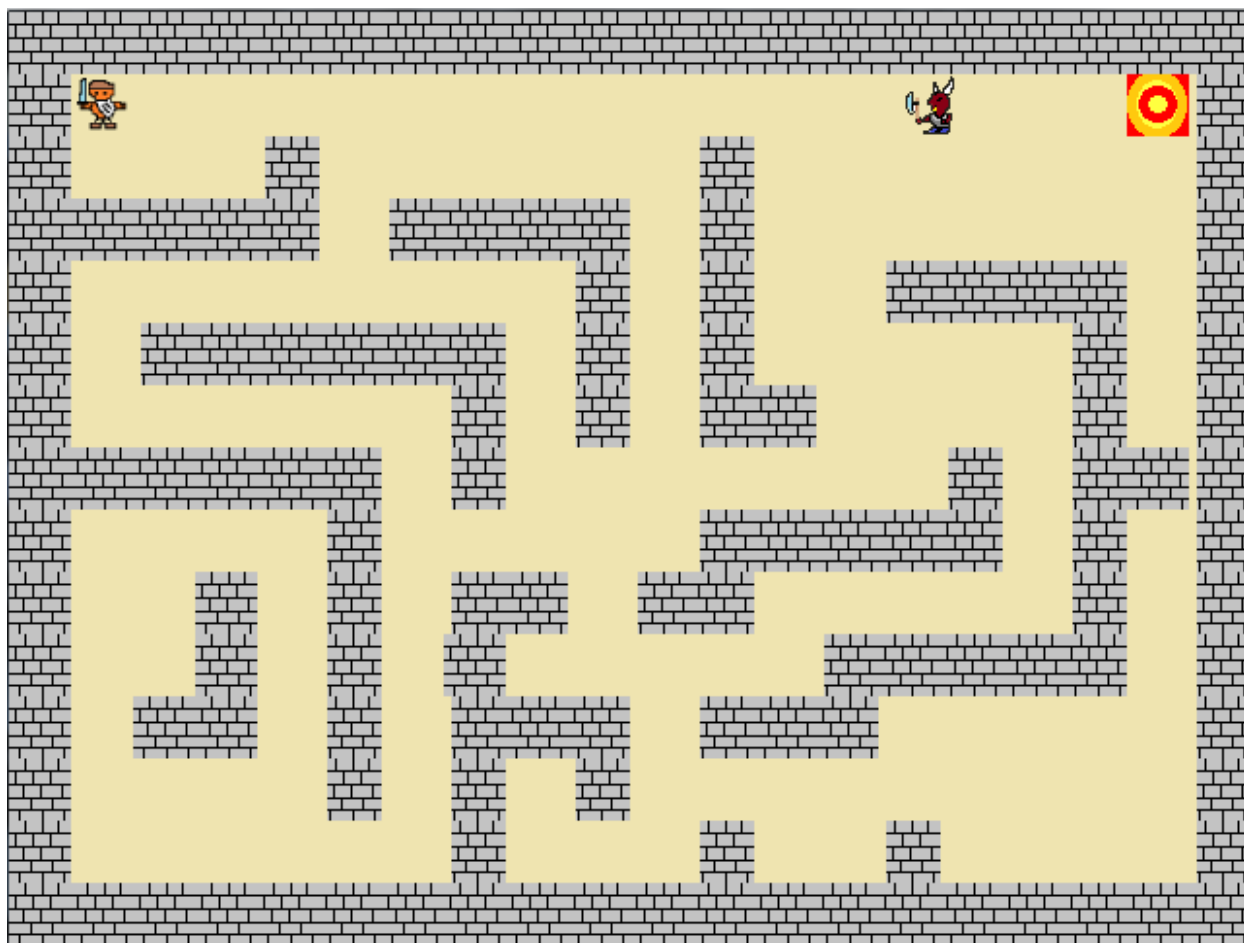
Dizajner: Igor Sabo

Programer: Igor Sabo

Game Overview

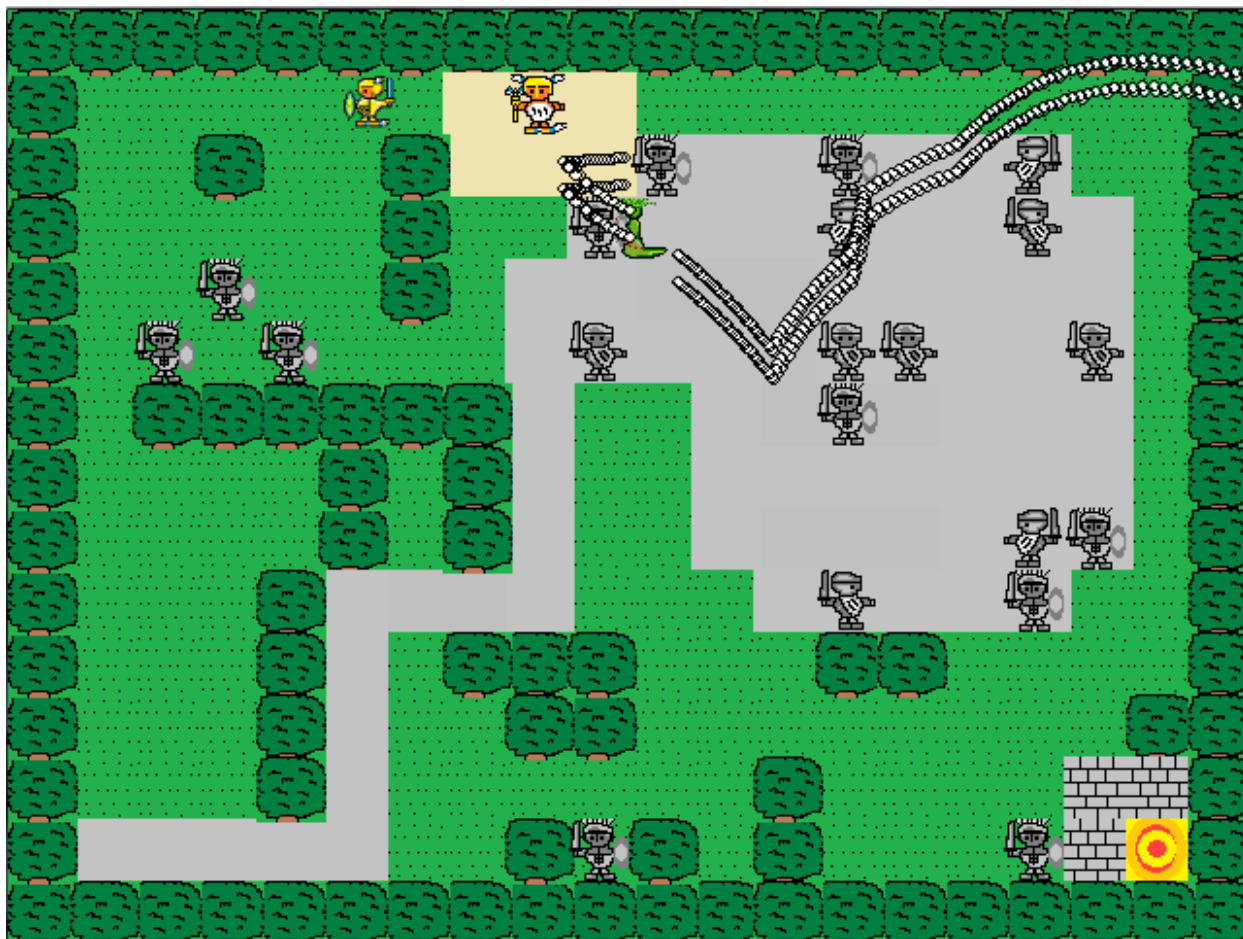
Koncept igre

Igra Mythology Adventure je zasnovana na mitovima grčke mitologije. Podeljena je na više različitih misija. Svaka misija iznosi određen mit. U svakoj misiji kontrolise se različit karakter, to jest heroj grčke mitologije, npr. Odisej, Herkul itd... Svaki karakter ima određene sposobnosti. Heroji se bore uglavnom protiv mitoloških bica. Kasnije kako igrice teče, pojavljuje se sve više i više prepreka. Igra se gleda u 2D izdanju.



Gde se igra odigrava

Ova igra, odigrava se dakle, u zavisnosti od misija. Dakle, to moze biti lavirint, suma, kameni vrt, more, pa cak i podzemni svet.



Cilj igre

Cilj igre jeste da se predje svaki nivo. A prelazi se tako sto treba uvek da se dodje do tog nekog "Power itema" koji sam sam smilsio. To je neka svetlucava jajasta pojava.



- Power item

Samo u poslednjem nivou treba glavni bos da se ubije da bi se presao nivo.

Zasto bas ova igra

Pravim bas ovu igru, zato sto sam oduvek voleo te tako prostije 2D igrice, sa vise nivoa, avanturistickog tipa. Takodje volim mitologiju, I u nju se dosta razumem.

Game-play

Pravila igre

Dakle, karakter, ima kontrole: levo, desno, gore, dole. I u zavisnosti koji je heroj, mozda ima I specijalnu sposobnost koju ispoljava na dugme *space*. Na primer, moze da puca ili da udara macem. Dok neki heroji imaju dodatan pod cilj, koji ih unapredjuje kada stignu do njega, sto znaci, omoucava im da lakse predju nivo. Sto se protivnika tice, potrebno je dakle ili umaci protivniku ili ga cak I ubiti, ako pravila nivoa to podrzavaju, ali uvek na kraju mora se doci do odredjenog objekta, koji nas salje na sledeci nivo.

Sta izdvaja ovu igru

Ovu igru dakle izdvaja to sto je dosta teska, a zanimljiva i tera igraca da koristi reflekse. Samom tom svojom tezinom, tera ga da igra jos i jos ne bi li je presao na kraju.

Komande

Dakle, strelice (gore, dole, levo, desno) I space u slucaju odiseja I herkula.

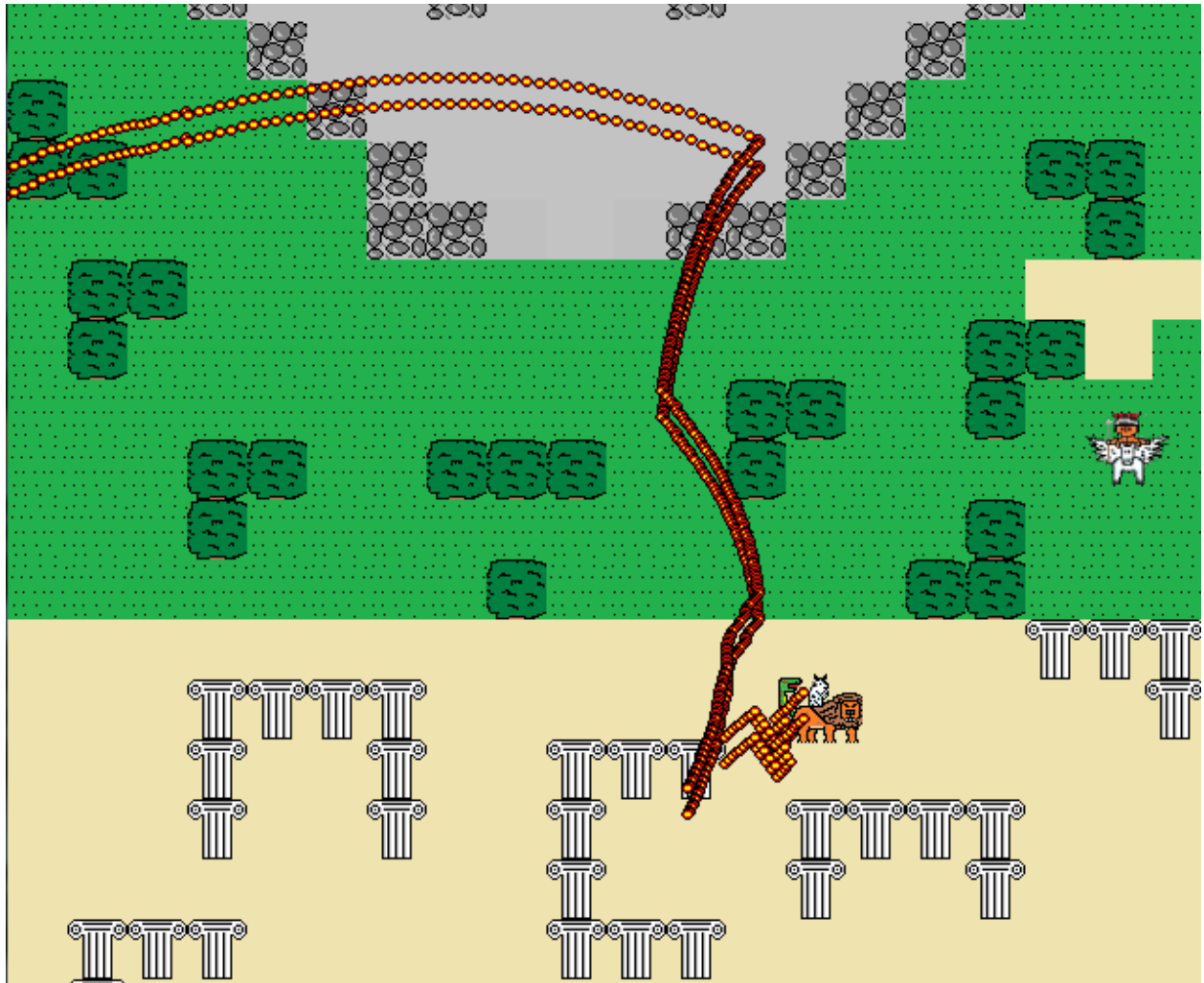
Sam game-play

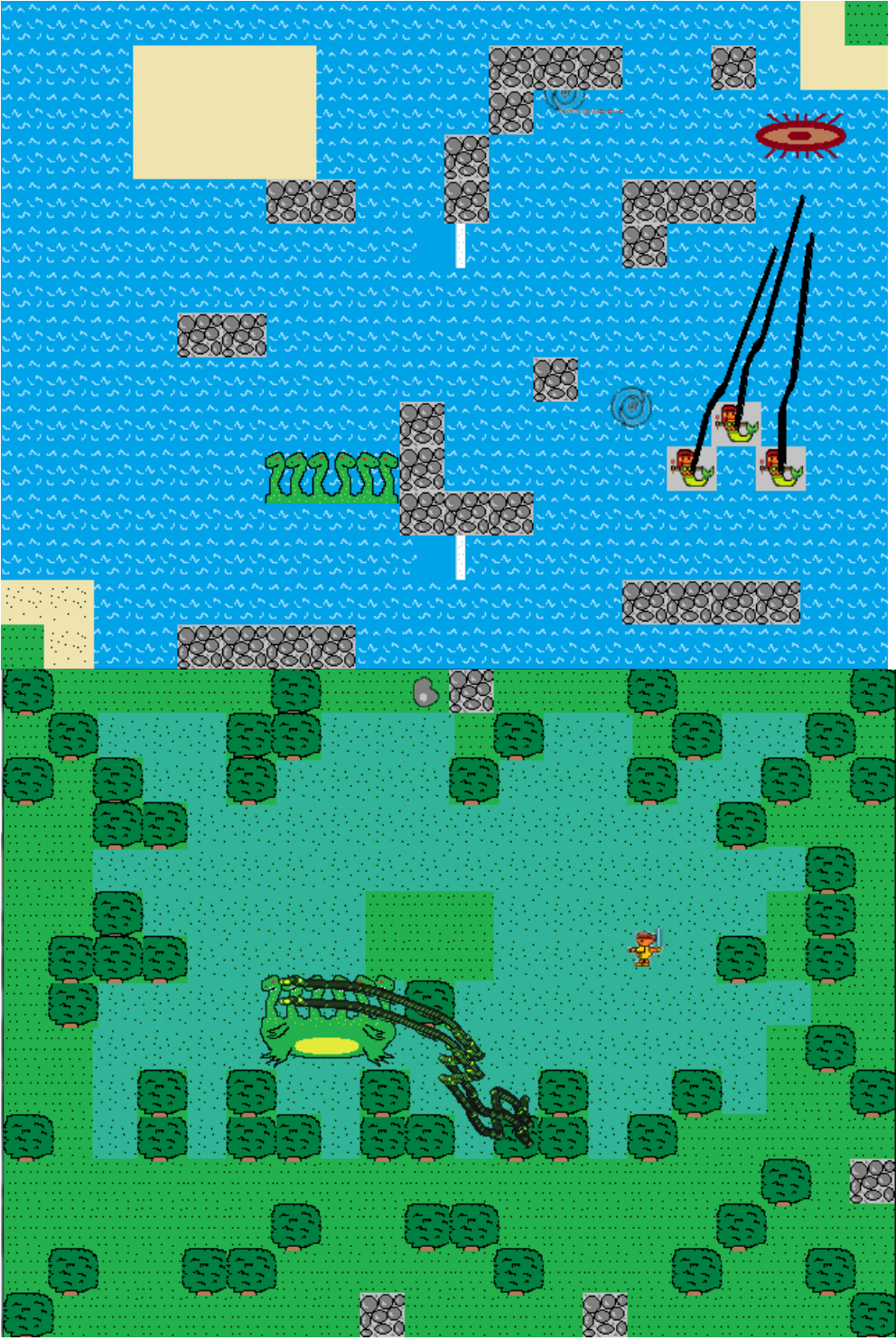
- Dakle igrac mora biti brz I da ne dozvoli neprijatelju da ga pipne
- Tu su jos I ostale prepreke, kao sto su npr. veliki talasi, vulkani, lave, virovi, razni sledbenici, glavnog neprijatelja, na odredjenom nivou
- Neprijatelji takodje umeju nekad I da pucaju, tako da I to se mora strogo izbegavati
- Svaki nivo je tezi od predhodnog
- Postoji dakle, cilj do kojeg se mora stici za dalje napredovanje.
- Igrac pre svakog nivoa, dobije uputstva kako da se ponasa lakse na nivou, I dobije malu pricicu koju moze da procita ako hoce nesto novo I da nauci.

Svet igre

Okruzenje

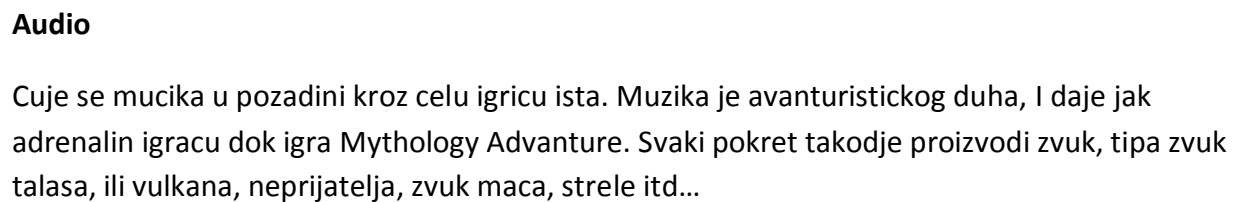
Dakle, to su uglavnom drveca, stene, kamenje, voda, zidine, grcke gradjevine.





Karakteri

Karaktri su dakle, heroji iz grčkih mitova. Obično nose oklope, imaju mac, stit, neki luk i strelu. Neki su prosto obučeni, kao neki grčki seljaci u to vreme, dok ne dodju do određenog cilja, kada se transformisu u nekom pogledu, unaprede se, postanu brzi, i drugacije izgledaju, npr. dobiju zlatne specijalne oklope, sa opremom kao sto su stit mac...

[illegible]

Cuje se mucika u pozadini kroz celu igricu ista. Muzika je avanturistickog duha, I daje jak adrenalin igracu dok igra Mythology Advanture. Svaki pokret takodje proizvodi zvuk, tipa zvuk talasa, ili vulkana, neprijatelja, zvuk maca, strele itd...

Alati za izradu

Alati koji su korisni su, pre svega Game Maker v 8.1, zatim, Paint, u kome su sprite-ovi dizajnirani, Photoshop, u kome su sprite-ovi doradjivani, za muziku, Virtual DJ I Wav converter, po potrebi.

Prilagodljivost interfejsa

Igrac tokom igre koristi samo tastaturu.

Ideja

Ideja igre jeste da igra bude uzbudljiva, da zahteva dosta truda, da bi se presla. Tu su motivi iz grcke mitologije, koji ulepsavaju celu igricu. Svaki nivo ima svoju avanturu, svoju pricu. Igrac pre svakog nivoa dobije malu pricicu, o tom mitu, tako da moze nesto novo i da se nauci.

