

Game Design

Μηχανική του παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα platform game. Ο χαρακτήρας που ελέγχεται από τον χρήστη τρέχει και πηδάει πάνω σε πλατφόρμες, επιτίθεται με το δρεπάνι του, πυροβολεί, εκτελεί ειδικές κινήσεις (special moves) και μαζεύει αντικείμενα. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο τερματισμός κάθε πίστας. Το παιχνίδι ξεκινάει με μια αρχική πίστα και μετά τον τερματισμό της ο παίχτης επιλέγει την επόμενη πίστα που θέλει να παίξει. Κάθε πίστα έχει εχθρούς που επιτίθενται στον χαρακτήρα αλλά και φυσικά εμπόδια (όπως γκρεμοί) που πρέπει να αποφεύγει. Υπάρχουν επίσης αντικείμενα που μπορεί να μαζεύει ο χαρακτήρας, τα αντικείμενα αυτά δίνουν συγκεκριμένα οφέλη στον παίχτη.

Χαρακτήρες

- **Χάρος**

Ο βασικός χαρακτήρας τον οποίο χειρίζεται ο παίχτης. Έχει τη μορφή παιδικού σκελετού και φοράει μαύρα ρούχα με κουκούλα. Κρατάει στο ένα χέρι το όπλο του, ένα δρεπάνι φτιαγμένο από κόκαλα.

Ο χαρακτήρας έχει τρεις ζωές τις οποίες μπορεί να πολλαπλασιάζει και να αναπληρώνει με επιπλέον ζωές που βρίσκει στις πίστες.

Τα αποθέματα ζωής του χαρακτήρα αντιστοιχούν στην αντοχή του σε κτυπήματα. Στην πρώτη πίστα αντέχει 6 κτυπήματα και μετά το τέλος κάθε πίστα αυξάνονται κατά ένα. Τα αποθέματα ζωής αναπληρώνονται με αντικείμενα που βρίσκει ο παίχτης στις πίστες. Όταν τα αποθέματα ζωής τελειώσουν, ο χαρακτήρας χάνει μια ζωή.

Οι βασικές του επιθέσεις είναι το κτύπημα με το δρεπάνι για εχθρούς σε κοντινή απόσταση και το ρίξιμο σφαίρας για μακρινούς εχθρούς που όμως προκαλεί τη μισή ζημιά στον εχθρό από ότι το κτύπημα με το δρεπάνι.

Μετά από κάθε boss ο χάρος κερδίζει και μία νέα ικανότητα παρόμοια με αυτή που χρησιμοποιεί ο αντίστοιχος boss. Κάποιες ιδιότητες από αυτές, για να εφαρμοστούν πρέπει ο παίχτης να βρει κάποια αντικείμενα στις πίστες που τις ενεργοποιούν και κάποιες άλλες έχουν σαν προϋπόθεση αποθέματα ζωής του ήρωα που εξαντλούνε με κάθε χρήση. Οι ιδιότητες αυτές είναι τεσσάρων τύπων:

1. Οι στιγμιαίες που εξαντλούν αποθέματα ζωής, δηλαδή προκαλούν ζημιά σε όλους του εχθρούς που βρίσκονται στην οθόνη κατά την εφαρμογή τους και έχουν σαν επίπτωση να αφαιρεθούν αποθέματα ζωής του ήρωα.

Οι ιδιότητες αυτές είναι η sudden death και η CDIH που ο ήρωας κερδίζει τερματίζοντας τις πίστες του Μεξικού και του Θιβέτ αντίστοιχα.

2. Οι στιγμιαίες που έχουν σαν προϋπόθεση από τον παίχτη να έχει βρει μέσα στις πίστες κάποια αντικείμενα που τις ενεργοποιούν και δεν επηρεάζουν τα αποθέματα ζωής του ήρωα.

Η ιδιότητα αυτή είναι η life sucks που ο ήρωας κερδίζει τερματίζοντας τη πίστα της Χαβάη.

3. Οι διαρκείας που έχουν σαν προϋπόθεση από τον παίχτη να έχει βρει μέσα στις πίστες κάποια αντικείμενα που τις ενεργοποιούν και δεν επηρεάζουν τα αποθέματα ζωής του ήρωα.

Η ιδιότητα αυτή είναι η invisible που ο ήρωας κερδίζει τερματίζοντας τη πίστα της Ελλάδας και έχει διαρκεί 20 δευτερόλεπτα.

4. Οι διαρκείας που εξαντλούν αποθέματα ζωής μέχρι ο ήρωας να αντέχει δυο κτυπήματα. Αν ο τα αποθέματα ζωής του ήρωα δεν ξεπερνούν τα δυο τότε οι ιδιότητες αυτές δεν μπορούν να εφαρμοστούν.

Οι ιδιότητες αυτές είναι η rip, η sunburn και η hell bite που ο ήρωας κερδίζει τερματίζοντας τις πίστες των ΗΠΑ, της Αιγύπτου και της κολάσεως αντίστοιχα.

- **Υπόλοιποι χαρακτήρες**

Σε κάθε πίστα υπάρχουν τεσσάρων ειδών εχθροί, με διαφορετικές αντοχές σε κτυπήματα.

Αδύναμοι εχθροί

Εχθροί που σκοτώνονται με ένα κτύπημα του δρεπανιού, είναι οι μεγαλύτεροι σε αριθμό στις πίστες.

- Φτερωτά κόκκινα διαβολάκια στην πίστα της κόλασης
- Γεράκια στην πίστα της Αιγύπτου.
- Μικροί κασικοπόδαροι στην πίστα της Ελλάδας.
- Δαιμονισμένοι λαγοί στην πίστα του Θιβέτ
- Βαλσαμωμένες μαϊμούδες στην πίστα του Μεξικού
- Νάνοι από λάβα στην πίστα της Χαβάης
- Ζόμπι στην πίστα των ΗΠΑ
- * Μπαλαρίνες στην πρώτη πίστα(πόλη)

Εχθροί μέτριας αντοχής

Εχθροί που σκοτώνονται με δυο κτυπήματα του δρεπανιού

- Χοντροί διάβολοι στην πίστα της κόλασης.
- Μούμιες και κροκόδειλοι στην πίστα της Αιγύπτου.
- Μεγάλοι κασικοπόδαροι στη πίστα της Ελλάδας.
- Δαιμονισμένες αρκούδες στην πίστα του Θιβέτ.
- Σκελετοί στην πίστα του Μεξικού.
- Πέτρινοι άνθρωποι στην πίστα της Χαβάης.
- Χάροι στην πίστα των ΗΠΑ.

Δυνατοί εχθροί

Εχθροί που σκοτώνονται με πολλά κτυπήματα του δρεπανιού. Υπάρχει μόνο ένας τέτοιος στο τέλος κάθε πίστας πριν τον boss.

- Αλυσοδεμένος διάβολος στην πίστα της κόλασης.
- Μεγάλη μούμια φαραώ στην πίστα της Αιγύπτου.
- Κένταυρος στην πίστα της Ελλάδας.
- Χιονάνθρωπος στην πίστα του Θιβέτ.
- Δαιμονισμένος ιερέας Ίνκα στην πίστα του Μεξικού.
- Φλεγόμενος πέτρινος άνθρωπος στην πίστα της Χαβάης.
- Gargoyle στην πίστα των ΗΠΑ.

Boss

Είναι εχθροί μεγάλης δυσκολίας στο τέλος κάθε πίστας.

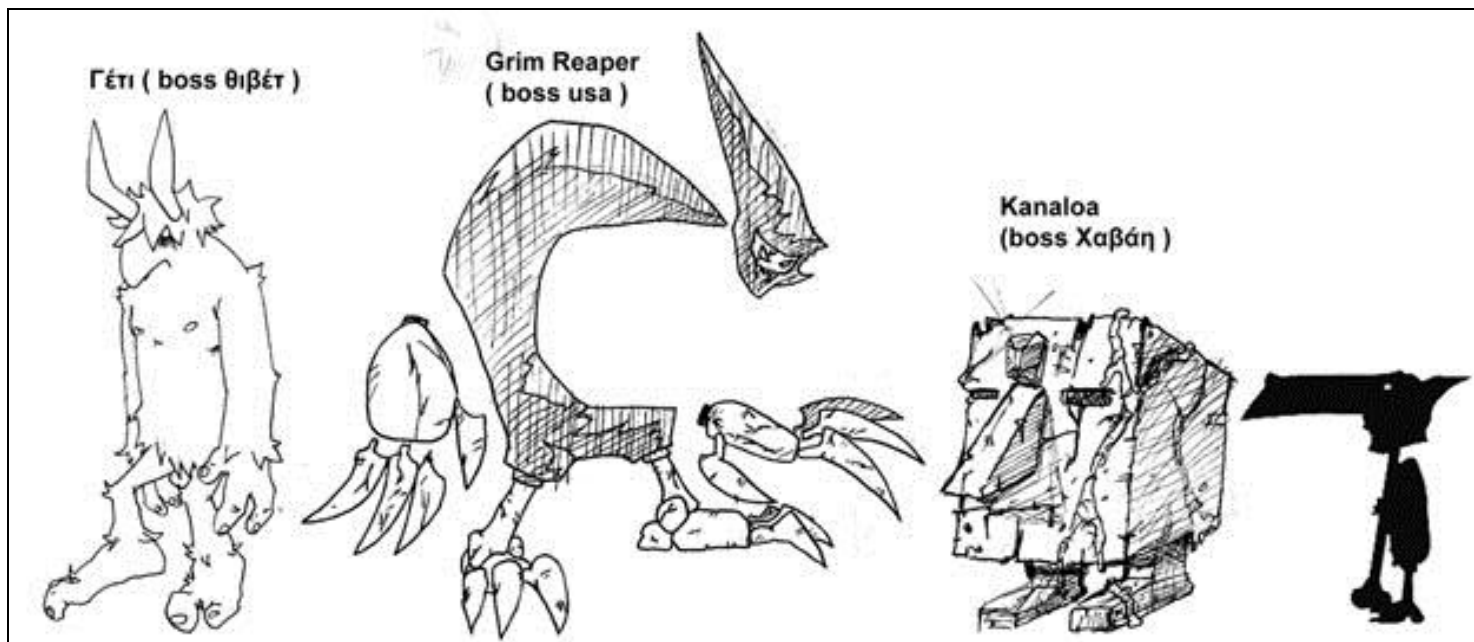
- Κέρβερους στην πίστα της κόλασης. Κόκκινος, μεγάλος σκύλος με τρία κεφάλια και φίδι για ουρά. Επιτίθεται ρίχνοντας μπάλες φωτιάς από τα στοματά του.
- Άνουβις στην πίστα της Αιγύπτου. Αιγυπτιακός θεός του θανάτου. Σώμα ανθρώπου και κεφάλι τσακαλιού με αιγυπτιακή ενδυμασία. Επιτίθεται με το σκήπτρο που κρατάει και έχει σαν ειδική κίνηση βροχή από φωτιά που δεν μπορεί να αποφύγει ο ήρωας.

- Θάνατος στην πίστα της Ελλάδας. Λευκό άγαλμα νεαρού άντρα, με φτερά. Επιτίθεται από τον αέρα με το σπαθί του και κατά τη διάρκεια της επίθεσης γίνεται αόρατος(στα κτυπήματα).
- Γέτι στην πίστα του Θιβέτ. Άσπρος, τριχωτός άνθρωπος των χιονιών με τεράστια κέρατα. Επιτίθεται με τις γροθιές του και έχει σαν ειδική κίνηση χιονοθύελλα που δεν μπορεί να αποφύγει ο ήρωας.
- Θεός θανάτου(Σουπαί) των Ίνκα στην πίστα του Μεξικού. Μεγάλη μάσκα με πόδια και χέρια,στολισμένη με φτερά. Επιτίθεται με το σκήπτρο που κρατάει και έχει σαν ειδική κίνηση να προκαλεί έκλειψη ηλίου και μέσα στο σκοτάδι να προκαλεί ζημιά στον εχθρό.
- Πέτρινο κεφάλι (Kanaloa θεός θανάτου Χαβάης) στην πίστα της Χαβάης. Τεράστιο πέτρινο πρόσωπο με δυο πράσινα πετράδια για μάτια και μικρά πέτρινα πόδια. Το πρόσωπο επιτίθεται φτύνοντας μπάλες φωτιάς και έχει σαν ειδική κίνηση να τραβάει ζωή από τον αντίπαλο αυξάνοντας τη δικιά του.
- Grim reaper στην πίστα των ΗΠΑ. Ψηλός, σκυμμένος χάρος με μεγάλη κουκούλα και τεράστια νύχια σαν δρεπάνια. Επιτίθεται με τις γροθιές του γδέρνοντας με τα νύχια του.
- Διάβολος

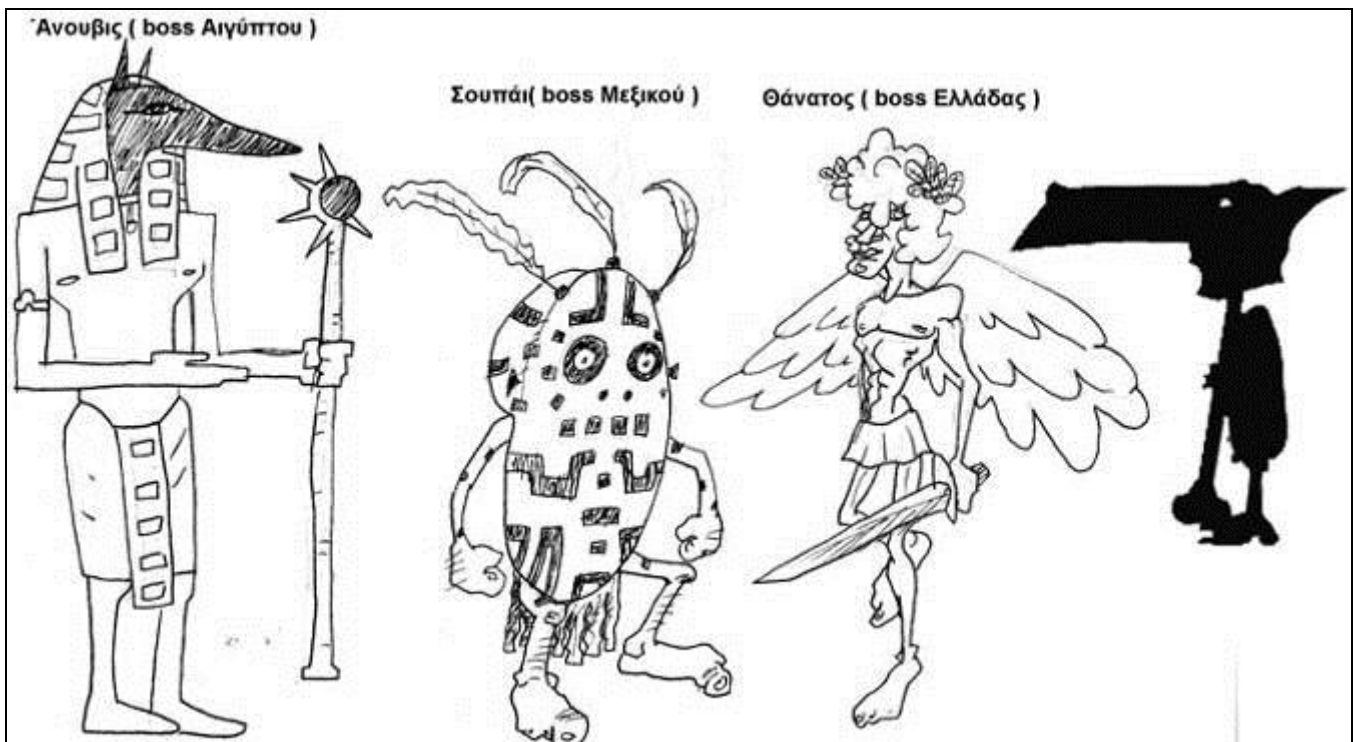
Τελικός boss, έχει τρεις μορφές.

1. κοντόχοντρος κόκκινος άνθρωπος, με γυριστό μουστάκι, ειρωνικό βλέμμα και μικρά κέρατα. Έχει στο κεφάλι στέμμα, φοράει μαύρα ρούχα, κόκκινο χιτώνα και μυτερά παπούτσια. Επιτίθεται χοροπηδώντας και κτυπώντας με την τρίαίνα του.
2. τεράστιο, κόκκινο κεφάλι σαν βλαστισμένο στη γή. Πάνω του βρίσκονται κολλημένα μέλη της προηγούμενης μορφής του διαβόλου. Επιτίθεται ρίχνοντας μπάλες φωτιάς από το στόμα του.
3. η ίδια μορφή με τον αρχικό διάβολο αλλά σε τεράστια και με σχισμένα ρούχα. Επιτίθεται κλοτσώντας και δίνοντας γροθιές στο έδαφος.

Σχέδια boss



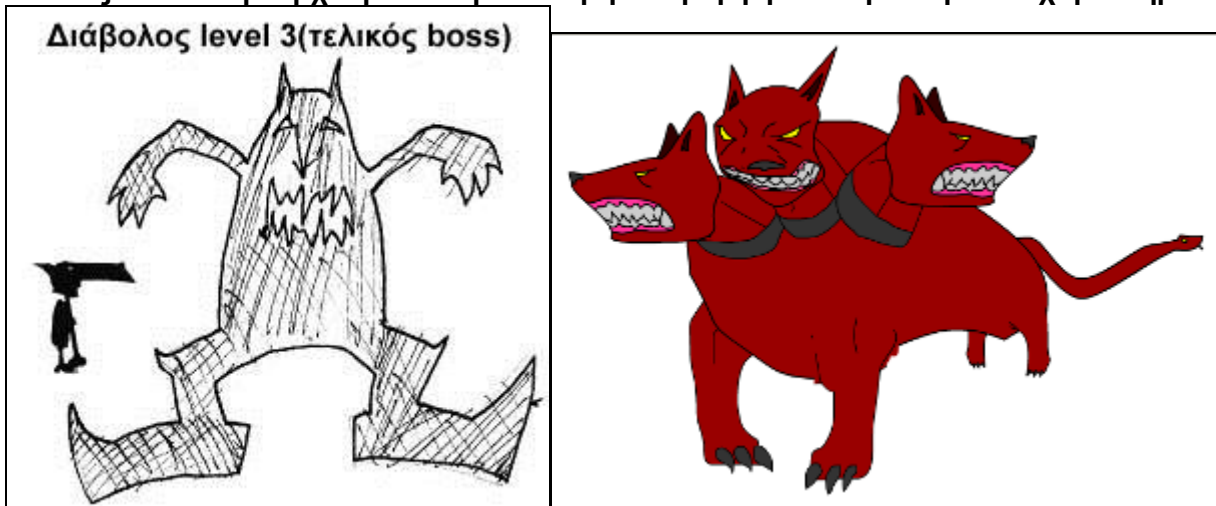
Boss πίστας Θιβέτ, ΗΠΑ και Χαβάης σε κλίμακα με τον χαρακτήρα.



Βoss πίστας Αιγύπτου, Μεξικού και Ελλάδας σε κλίμακα με τον χαρακτήρα.



Τελικός Boss στην αρχική και στην δεύτερη του μορφή σε κλίμακα με τον χαρακτήρα.



Τελικός Boss στην τελική του μορφή σε κλίμακα με τον χαρακτήρα. Boss 2^{ης} πίστας (κέρβερος)

Game Play Elements

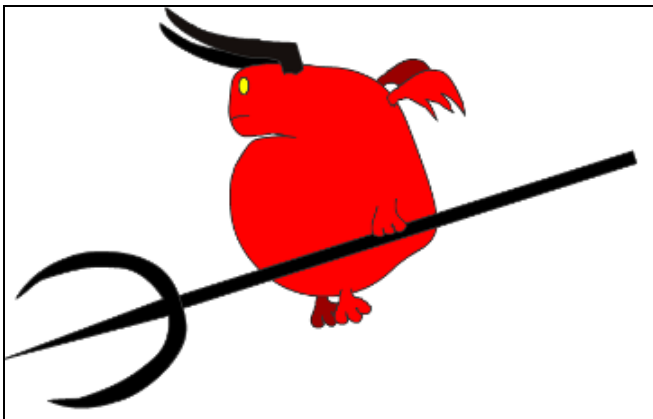
Στις παρακάτω εικόνες φαίνονται οι βασικοί τύποι εχθρών καθώς και οι βασικές κινήσεις του χαρακτήρα:



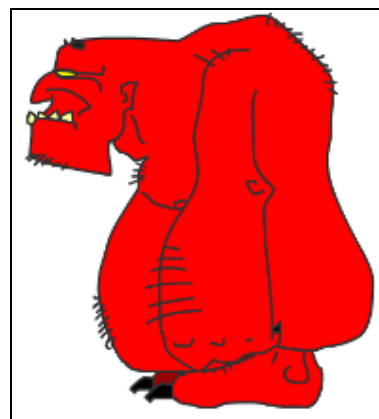
Boss



Character a

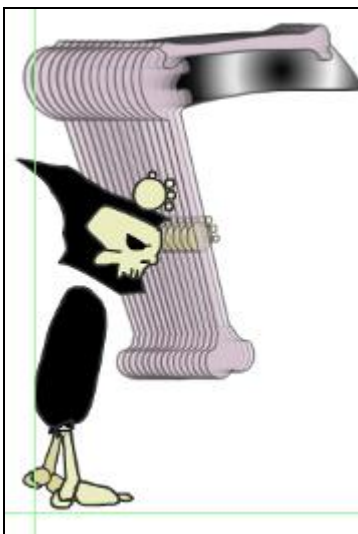


Character b



Character c

Χάρος



Κτύπημα



κίνηση



πήδημα

Φυσική του παιχνιδιού

Η κίνηση του χαρακτήρα και του background θα γίνεται με σταθερή ταχύτητα. Ο χαρακτήρας θα κινείται μεταξύ κάποιων ορίων. Τα όρια αυτά θα είναι ένα διάστημα με κέντρο την μέση της οθόνης. Μόλις ο χρήστης θα φτάνει το αριστερό όριο το background θα κινείται προς τα δεξιά και αντίστοιχα όταν θα φτάνει το δεξί όριο το background θα κινείται προς τα αριστερά. Μόνο στην αρχή και στο τέλος της πίστας ο χαρακτήρας θα μπορεί να φτάνει στα όρια της οθόνης. Στην αρχή της πίστας το όριο θα είναι τέρμα αριστερά ενώ στο τέλος της πίστας το όριο θα είναι τέρμα δεξιά.

Στις πίστες που η κίνηση γίνεται με κάτοψη το scrolling γίνεται με αντίστοιχο τρόπο με την πρόσοψη και δεν υπάρχουν πλατφόρμες. Ο χαρακτήρας κινείται εκτελώντας κίνηση προς τα μπροστά και εκτελώντας περιστροφές σε ένα όριο.

Όταν ο χαρακτήρας θα πηδάει η συντεταγμένη του στο άξονα Y θα αυξάνεται κατά μια σταθερή τιμή (η δύναμη του πηδήματος). Αφού πάρει αυτήν την τιμή θα αρχίσει να υπόκειται σε μια βαρυτική δύναμη που θα τραβάει την Y συντεταγμένη του προς τα κάτω. Αυτό το βήμα θα εκτελείται έως ότου ο χαρακτήρας προσγειωθεί σε κάποια πλατφόρμα ή έως ότου πέσει σε κάποιο κενό.

Τεχνητή νοημοσύνη

Στο παιχνίδι τεχνητή νοημοσύνη θα έχουν οι εχθροί και η σφαίρα "μπούμερανγκ" που εκτοξεύει ο χαρακτήρας. Η συμπεριφορά των εχθρών στο παιχνίδι θα είναι 4 τύπων: (α)καταδίωξη χαρακτήρα (ο εχθρός κυνηγάει τον χαρακτήρα μέχρι να φτάσει σε απόσταση όπου μπορεί να του επιτεθεί), (β)επίθεση με "χρονοδιακόπτη" (ο εχθρός είναι ακίνητος και επιτίθεται ανά ένα χρονικό διάστημα), (γ)επίθεση σταθερής διαδρομής (ο εχθρός εκτελεί μια σταθερή διαδρομή και επιτίθεται στον χαρακτήρα μόλις συγκρουστεί με αυτόν) και (δ)κρυφή επίθεση σταθερής θέσης (ο εχθρός είναι κρυμμένος και εκτελεί επίθεση μόλις ο χαρακτήρας φτάσει κοντά του κατά μια συγκεκριμένη απόσταση).

Η σφαίρα "μπούμερανγκ" αφού εκτοξευτεί από τον χαρακτήρα μόλις φτάσει στο τέρμα της οθόνης θα επιστρέφει σε αυτόν ακολουθώντας τον (αυτό θα δίνει στον παίκτη την δυνατότητα να επιτίθεται σε εχθρούς ελέγχοντας την πορεία της σφαίρας).

Διεπαφή χρήστη

Ο παίκτης αλληλεπιδρά με την εφαρμογή μόνο μέσα από το πληκτρολόγιο. Η βασική οθόνη του παιχνιδιού είναι η εξής:

ΜΠΑΡΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΟΘΟΝΗ

ΚΕΝΗ ΜΠΑΡΑ

Όπου το δυναμικό κομμάτι της οθόνης είναι το μέρος όπου εμφανίζεται η πίστα και οι χαρακτήρες, ενώ η μπάρα πληροφοριών θα περιέχει τα εικονίδια που αφορούν την κατάσταση του χαρακτήρα (ενέργεια, αριθμός ζώων).

Η οθόνη ειδικών κινήσεων θα ενεργοποιείται με ένα πλήκτρο και θα σταματάει τη ροή του παιχνιδιού. Σε αυτήν την οθόνη ο παίχτης θα επιλέγει ανάμεσα στα διαθέσιμα special moves του χαρακτήρα.

Μετά τον τερματισμό κάθε πίστας θα εμφανίζεται η οθόνη με τον χάρτη του κόσμου του παιχνιδιού. Ο παίχτης θα επιλέγει την επόμενη πίστα που θα παίξει με το πληκτρολόγιο.

Art and Video

Γενικοί στόχοι

Η αισθητική του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από σκοτεινή – κωμική ατμόσφαιρα με καρτούνιστικά στοιχεία που αντανακλώνται από το σενάριο , το περιβάλλον, τη μουσική και την σχεδίαση των χαρακτήρων.

2D Art & Animation

GUI

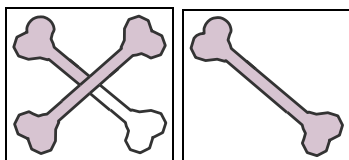
Τα εικονίδια που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι τα εξής:

Εικονίδιο αποθέματος ζωής

Δείχνει τα αποθέματα ζωής του χαρακτήρα κατά τη διάρκεια της κάθε πίστας, την αντοχή δηλαδή σε κτυπήματα. Τα αποθέματα ζωής αναπαρίστανται από διαγώνια κόκαλα που αντιστοιχούν σε ένα κτύπημα το κάθε ένα. Για παράδειγμα όταν εικονίζονται δυο κόκαλα χιαστί, τότε ο χαρακτήρας μπορεί να αντέξει δυο κτυπήματα. Μετά το πρώτο κτύπημα, θα παραμείνει ένα διαγώνιο κόκαλο.

Η επιλογή των κόκαλων σαν εικονίδιο έγινε εξαιτίας της μορφής του ήρωα που είναι σκελετός και συμβολίζουν κατά κάποιο τρόπο τον αριθμό των γερών κόκαλων που του απομένουν πριν χάσει τη ζωή του.

Παρακάτω φαίνεται μια αναπαράσταση αποθέματος ζωής για τρία κτυπήματα.



Αποθέματα ζωής (3 χτυπήματα)

Εικονίδιο ζωής

Δείχνει τον αριθμό ζών που παραμένουν στον παίχτη, πόσες δηλαδή προσπάθειες του απομένουν στο παιχνίδι.

Επιλέχθηκε το πρόσωπο του ήρωα σαν εικονίδιο ζωής επειδή είναι το πιο χαρακτηριστικό του μέλος αλλά και η πιο κοινή αναπαράσταση για αυτή τη χρήση στα παιχνίδια υπολογιστή.

Ο αριθμός των ζών φαίνεται με τον αριθμό που θα αναγράφεται δίπλα από το εικονίδιο το οποίο είναι στατικό.



Ζωή

Παράθυρο και εικονίδια ειδικών κινήσεων

Πατώντας το πλήκτρο για χρήση ειδικής κίνησης-ιδιότητας(power move)το παιχνίδι παγώνει και στο κέντρο της οθόνης εμφανίζεται ένα παραθυράκι με τα εικονίδια των 7 ιδιοτήτων που κερδίζει από τους boss. Εδώ παρουσιάζονται ανάλογα αν είναι προσβάσιμες, αν δηλαδή μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Αν μια ιδιότητα δεν έχει ακόμη αποκτηθεί δεν παρουσιάζεται στο παράθυρο, αν έχει αποκτηθεί αλλά δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε επειδή ο ήρωας δεν έχει αρκετά αποθέματα ζωής είτε επειδή δεν έχει αποκτήσει κάποιο αντικείμενο ενεργοποίησής του τότε παρουσιάζεται ασπρόμαυρα και δεν μπορεί να επιλεγθεί. Αν η ιδιότητα απέτρε από τον παίχτη να βρει αντικείμενα στις πίστες για να μπορούν να εφαρμοστούν τότε αναγράφεται δεξιά του ο αριθμός των δυνατών χρήσεών τους.

Τα εικονίδια είναι

1. R.I.P
2. Sudden Death
3. Sunburn
4. Life Sucks
5. Hell Bite
6. Cold Day In Hell
7. Invisible

Μενού επιλογής ιδιότητας

Πιο κάτω φαίνεται ένα παράδειγμα της μορφής του παραθύρου-μενού επιλογής ιδιότητας. Οι ιδιότητες που είναι σε ασπρόμαυρη μορφή δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε λόγω του ότι δεν έχουν αποκτηθεί ακόμη είτε ο χαρακτήρας δεν έχει τα αντικείμενα ή την ζωή που απάτητε για να εφαρμοστούν.

Στο πιο κάτω παράδειγμα η δύναμη CDIH δεν έχει αποκτηθεί ακόμη και η LIFE SUCKS δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε λόγω του ότι δεν έχει αποκτηθεί ακόμη είτε επειδή δεν έχει το αντικείμενο που απάτητε για να εφαρμοστεί.

Οι ιδιότητες με κίτρινο περίγραμμα είναι αυτές που προαπαιτούν την απόκτηση αντικειμένων από το περιβάλλον για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Σε αυτή την περίπτωση η invisible μπορεί να χρησιμοποιηθεί δυο φορές ενώ η life sucks καμία.

Ο παίχτης μπορεί να επιλέξει την ιδιότητα που θέλει να χρησιμοποιήσει με τα πλήκτρα αριστερά, δεξιά, κάτω και πάνω. Η ιδιότητα που είναι επιλεγμένη κάθε στιγμή είναι περιγραμμένη με γαλάζιο τετράγωνο και ελαφρός φωτισμένη,για να επιλεγεί, ο παίχτης πρέπει να ξαναπατήσει το πλήκτρο επιλογής ιδιότητας που χρησιμοποίησε για να μπει στο μενού.



Οθόνες

Αρχική οθόνη

Στην αρχική οθόνη παρουσιάζεται ο ήρωας σε μια βαριεστημένη στάση,υπονοώντας την κούραση και την ανία του. Δεξιά του και κάτω από τον τίτλο υπάρχουν οι επιλογές play game για να αρχίζει ο παίχτης να παίζει και το controls όπου ο παίχτης οδηγείται σε μια δεύτερη οθόνη όπου εξηγείται ο τρόπος παιχνιδιού και η χρήση των πλήκτρων.



Οθόνη εισαγωγής



Οθόνη controls

Terrain

Χρηστικά αντικείμενα

Αντικείμενο αναπλήρωσης αποθέματος ζωής

Παρουσιάζεται σαν ένα κουτί γάλακτος υπονοώντας την προσφορά του γάλακτος στα κόκαλα και άρα στα αποθέματα ζωής του χαρακτήρα.



Αντικείμενο αναπλήρωσης αποθέματος ζωής

Αντικείμενο ζωής

Παρουσιάζεται με το πρόσωπο του ήρωα όπως και το ίδιο το εικονίδιο της ζωής για να είναι άμεσο το νόημά τους.



Αντικείμενο ζωής

Αντικείμενα ενεργοποίησης ιδιοτήτων

1. αντικείμενο ενεργοποίησης ιδιότητας life sucks
παρουσιάζεται σαν μικρό πράσινο πετράδι σαν μικρογραφία του αντίστοιχου αντικειμένου που παίρνει ο ήρωας αφού νικήσει τον boss από τον οποίο πήρε την ιδιότητα αυτή.



2. αντικείμενο ιδιότητας invisible

παρουσιάζεται σαν ημιδιάφανο φύλλο, σαν τα φύλλα του στεφανιού που παίρνει ο ήρωας αφού νικήσει τον boss από τον οποίο πήρε την ιδιότητα αυτή.



Αντικείμενα πίστας

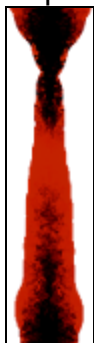
Αντικείμενα του περιβάλλοντος της πίστας που δεν είναι μέρος του background ή αλληλεπιδρούν με τον χαρακτήρα

Αυτά τα αντικείμενα είναι τριών τύπων και απλά αλλάζουν μορφή ανάλογα με την πίστα.

- Κολόνες ή δέντρα που εξυπηρετούν απλά την απόδοση του βάθους καθώς βρίσκονται πιο μπροστά από τον χαρακτήρα και τον κρύβουν όταν περνάει από πίσω τους.
- Αντικείμενα που πέφτουν από ψηλά προκάνοντας ζημιά στον χαρακτήρα αν τον κτυπήσουν. Παρουσιάζονται σαν σταλακτίτες σε κάποιες πίστες, τούβλα σε άλλες ή σαν καρποί δέντρων σε κάποιες άλλες.
- Πλατφόρμες

Είναι στατικά αντικείμενα που αιωρούνται στο χώρο σε κάθε πίστα για να πατάει ο χαρακτήρας όταν υπάρχουν γκρεμοί ή άλλα εμπόδια. Έχουν μορφή που θυμίζει τα δομικά υλικά της κάθε πίστας. Μπορεί να είναι βράχοι, πάγοι, τούβλα ή κλαδιά δέντρων ανάλογα με την πίστα που βρίσκονται.

Χαρακτηριστικές αναπαραστάσεις των τριών αντικειμένων στην δεύτερη πίστα(κόλαση)



Κολόνα



σταλακτίτης



πλατφόρμα

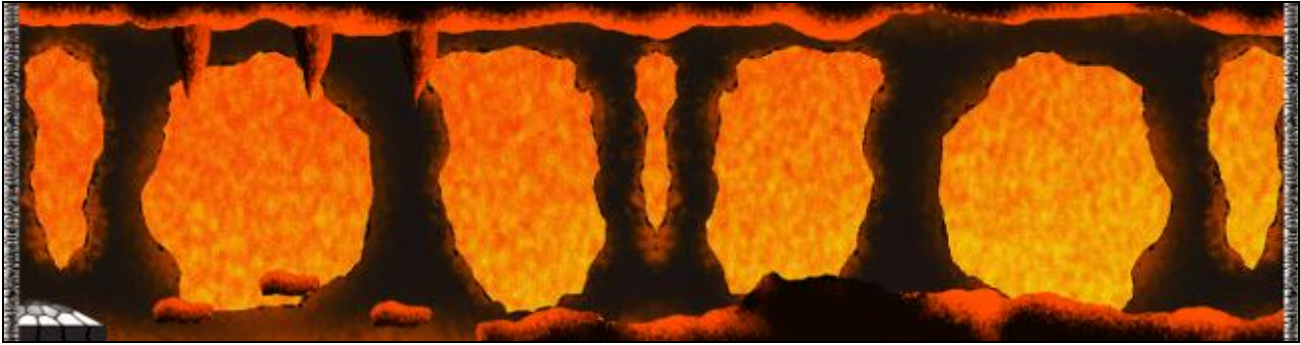
Backgrounds

Τα backgrounds είναι αντιπροσωπευτικές εικόνες της κάθε πίστας και παρουσιάζονται σαν χαρακτηριστικά περιβάλλοντα της κάθε πίστας. Π.χ. η πίστα της Αιγύπτου έχει για background αιγυπτιακές τοιχογραφίες καθώς διαδραματίζεται στο εσωτερικό πυραμίδας. Η πίστα της Χαβάη

έχει φοινικόδεντρα σε αμμουδερό έδαφος και στο βάθος Ήφαιστο. Ανάλογα παρουσιάζονται και τα backgrounds των υπόλοιπων πίστας.

Τα backgrounds αποτελούνται από δυο επίπεδα, το μπροστά στο οποίο κινείται ο χαρακτήρας, δηλαδή το έδαφος και κάποιο ταβάνι ή δέντρα ανάλογα με το περιβάλλον της πίστας και επικαλύπτει ότι βρίσκεται πίσω του και το πίσω επίπεδο που καλύπτει όλη την υπόλοιπη οθόνη και κινείται πιο αργά απ' το μπροστινό επίπεδο για να αποδίδεται με αυτό τον τρόπο πιο ρεαλιστικά η κίνηση στον χώρο αλλά και η προοπτική.

Ενδεικτικά Backgrounds δεύτερης πίστας(κολάσεως)



Tile



Boss background

Cinematics

1. Εισαγωγική σκηνή

Περιγραφή

Ο χάρος κάθεται και ονειροπολεί όταν ένας αγγελιαφόρος δαίμονας του δίνει την καθημερινή του αποστολή. Ο χάρος ξεκινάει το κνηνητό των θυμάτων του τρέχοντας μέχρι να δύσει ο ήλιος. Στο τέλος κάθεται κουρασμένος και ονειρεύεται τον εαυτό του σε διακοπές στη Χαβάη.

Σκοπός

Σε αυτό το βίντεο φαίνεται πως η καθημερινή ζωή του χάρου έχει καταντήσει ρουτίνα και πως το μόνο που ονειρεύεται είναι να τα παρατήσει όλα και να κάνει διακοπές.

2. σκηνές πρώτης πίστας

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος διαβάζει την επιστολή που του αναθέτει να σκοτώσει μια μπαλαρίνα.
Τελική: η γη ανοίγει κάτω από τα πόδια του και ένα τεράστιο κόκκινο χέρι τον τραβάει προς τα κάτω

Σκοπός

Εισαγωγική: εδώ φαίνεται η αποστολή του χάρου

Τελική: η ατυχής κατάληξη της αποστολής οδηγεί τον χάρο πίσω στην κόλαση

3. σκηνές πίστας κόλασης

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος βρίσκεται στο γραφείο του διαβόλου. Ο διάβολος επιπλήττει τον χάρο. Ο χάρος κτυπάει το χέρι στο γραφείο και δηλώνει την παραίτηση του φεύγοντας από το γραφείο του διαβόλου. Ο διάβολος φωνάζει στους υπηκόους του να σταματήσουν την φυγή του χάρου. Ο χάρος μπαίνει σε μια βάρκα και φεύγει.

Τελική: ο χάρος παίρνει το δόντι του κέρβερου και τρέχει προς την έξοδο της κολάσεως και βγαίνει στην επιφάνεια.

Σκοπός

Εισαγωγική: εδώ φαίνεται η αφορμή της απόδρασης του χάρου

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss και είναι ελεύθερος

4. σκηνές πίστας Αιγύπτου

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος στέκεται στον Νείλο με φόντο τις πυραμίδες, ανεβαίνει σε μια παγόδα.

Τελική: ο χάρος παίρνει τον χρυσό ήλιο από το σκήπτρο του άνουβη.

Σκοπός

Εισαγωγική: εδώ φαίνεται σε ποιο μέρος της γης διαδραματίζεται αυτή η περιπέτεια.

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss.

5. σκηνές πίστας Ελλάδας

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος στέκεται σε μια κοιλάδα με ερείπια αρχαίων ελληνικών ναών.

Τελική: ο χάρος παίρνει το στεφάνι που είχε ο Θάνατος στο κεφάλι του.

Σκοπός

Εισαγωγική: εδώ φαίνεται σε ποιο μέρος της γης διαδραματίζεται αυτή η περιπέτεια.

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss.

6. σκηνές πίστας Θιβέτ

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος στέκεται σε μια χιονισμένη βουνοπλαγιά και πίσω του φαίνεται ένας βουδιστικός ναός

Τελική: ο χάρος παίρνει το παγωμένο κέρατο του Γέτι.

Σκοπός

Εισαγωγική: εδώ φαίνεται σε ποιο μέρος της γης διαδραματίζεται αυτή η περιπέτεια.

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss.

7. σκηνές πίστας ΗΠΑ

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος στέκεται σε δρόμο γεμάτο κίτρινα ταξί και ουρανοξύστες

Τελική: ο χάρος παίρνει το κρανίο του grim ripper.

Σκοπός

Εισαγωγική: εδώ φαίνεται σε ποιο μέρος της γης διαδραματίζεται αυτή η περιπέτεια.

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss.

8. σκηνές πίστας Μεξικό

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος στέκεται σε μια ζούγκλα και στο βάθος φαίνεται μια πυραμίδα των Ίνκα.

Τελική: ο χάρος παίρνει το μαύρο φτερό από τη μάσκα.

Σκοπός

Εισαγωγική:εδώ φαίνεται σε ποιο μέρος της γης διαδραματίζεται αυτή η περιπέτεια.

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss.

9. σκηνές πίστας Χαβάη

Περιγραφή

Εισαγωγική: ο χάρος στέκεται σε μια παραλία με φοίνικες και στο βάθος φαίνεται ένα ηφαίστειο

Τελική: ο χάρος παίρνει τα πράσινα πετράδια από το πέτρινο πρόσωπο.

Σκοπός

Εισαγωγική:εδώ φαίνεται σε ποιο μέρος της γης διαδραματίζεται αυτή η περιπέτεια.

Τελική: ο χάρος παίρνει την ιδιότητα του boss.

10. σκηνές τελικής πίστας

Περιγραφή

Εισαγωγική: ξεκινάει ένας δυνατός σεισμός και η γή ραγίζει κάτω απ' τα πόδια του χάρου. Ξαφνικά όλα ανατινάζονται και το τοπίο μετατρέπεται σε κόλαση. Μέσα από της φλόγες εμφανίζεται ο διάβολος που θέλει να εκδικηθεί τον χάρο για την ντροπή που προκάλεσε στην κόλαση.

Τελική: ο διάβολος βυθίζεται πάλι στα έγκατα της ης και ο χάρος παίρνει την παλιά του μορφή.

Η ιστορία κλείνει με τον χάρο να χαλαρώνει κάνοντας ηλιοθεραπεία σε μια ξαπλώστρα στην παραλία.

Σκοπός

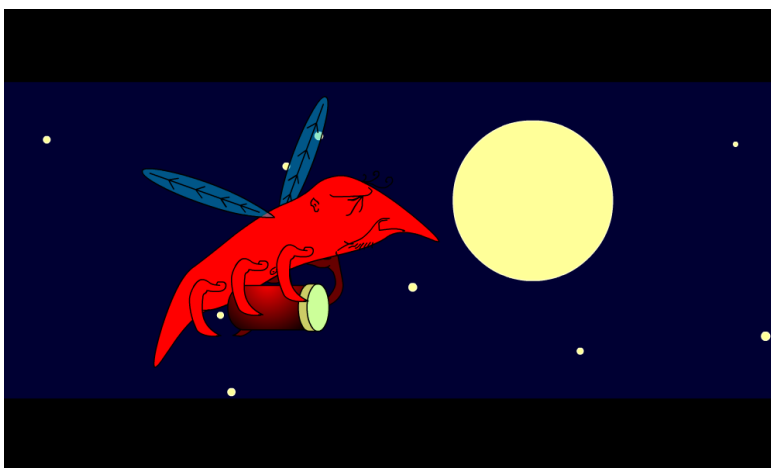
Εισαγωγική:ο διάβολος παίρνει την υπόθεση στα χέρια του αφού οι βοηθοί του απέτυχαν

Τελική: ο διάβολος βυθίζεται ηττημένος στη κόλαση και ο χάρος απολαμβάνει επιτέλους τις διακοπές του.

11. σκηνή game over

Περιγραφή

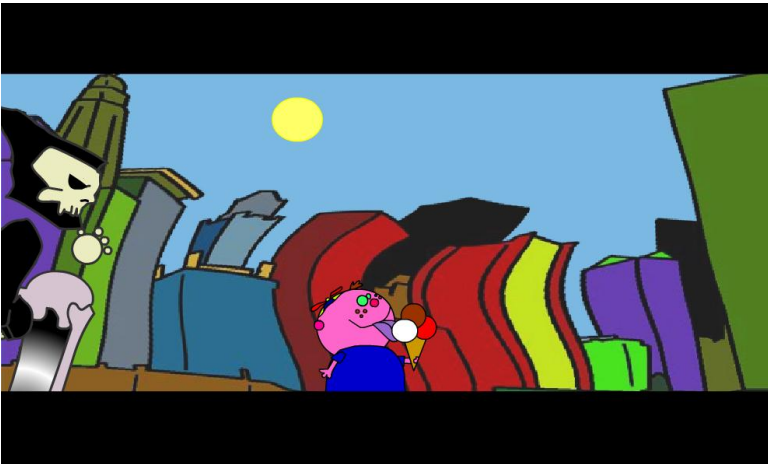
Ο διάβολος βράζει τον χάρο μέσα σε ένα καζάνι στην κόλαση.



Σκηνή εισαγωγής 1



Σκηνή εισαγωγής 2



Σκηνή εισαγωγής 3

Ήχος και μουσική

Γενικοί στόχοι

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού θα ακολουθούν το ύφος των adventure games της δεκαετίας του '90. Δηλαδή θα είναι ήχοι που θυμίζουν cartoon αλλά ταυτοχρόνως αποπνέουν και μια ατμόσφαιρα μυστηρίου. Παραδείγματα παιχνιδιών που έχουν αυτό το στυλ είναι το "The Day of the Tentacle", "The Neverhood Chronicles" και "The Secret of Monkey Island". Οι ήχοι θα είναι σε μορφή mp3 και δεν θα πρέπει να ξεπερνούν σε μέγεθος τα 1.5 MB.

Ηχητικά εφέ

Συνολικά τα ηχητικά εφέ που θα χρειαστούν είναι:

GUI: κλικ για την πλοήγηση μεταξύ των επιλογών του μενού, ήχος για εναλλαγή μεταξύ ειδικών κινήσεων (special moves).

Ειδικά εφέ: ήχοι για τις ειδικές κινήσεις του χαρακτήρα, ήχοι για την εμφάνιση τελικών εχθρών (boss).

Χαρακτήρας: ήχοι για κάθε δράση του χαρακτήρα (όταν περπατάει, όταν πυροβολεί, όταν επιτίθεται, όταν πεθαίνει, όταν παίρνει ένα αντικείμενο κτλ).

Εχθροί: αντίστοιχα με τους ήχους του χαρακτήρα.

Περιβάλλον: ήχοι περιβάλλοντος ανάλογα με την πίστα (δεν θα πρέπει να επαναλαμβάνονται συνεχώς).

Μουσική

Η μουσική θα έχει συνολικά το ίδιο ύφος που περιγράψαμε πιο πάνω. Θα υπάρχει μουσική για την εισαγωγή, το μενού, για κάθε πίστα καθώς και για την οθόνη του game over.

Ιστορία

Ο ήρωας είναι ο 'Χάρος' (βαριέται τη δουλεία του μέχρι θανάτου) που εργάζεται σε μια υπηρεσία του κάτω κόσμου με καθημερινή αποστολή να παίρνει τις ψυχές των θνητών μιας επαρχιακής πόλης των ΗΠΑ. Όνειρο του είναι να γυρίσει τον κόσμο,ελεύθερα χωρίς το άγχος της δουλειάς πράγμα αδύνατον αφού είναι υποχρεωμένος να δουλεύει για όλη την αιωνιότητα.

Πίστα 1(Πόλη)

Η ιστορία ξεκινάει στη πρώτη πίστα με την ανάθεση στον ήρωα να πάρει τη ψυχή μιας μπαλαρίνας. Για να ολοκληρωθεί η αποστολή αυτή ο παίχτης πρέπει να εντοπίσει μια μπαλαρίνα στην πόλη και να την σκοτώσει,όμως τυχαίνει να υπάρχουν περισσότερες από μια. Εν αγνοία του λοιπόν, σκοτώνει λάθος πρόσωπα (στην πραγματικότητα δεν υπάρχει πραγματική μπαλαρίνα στόχος, ώστε ο παίχτης να σκοτώσει τουλάχιστον 3 μπαλαρίνες για να τερματιστεί η πίστα). Κάθε φορά που ο παίχτης σκοτώνει μια μπαλαρίνα ακούγεται η φωνή του αφεντικού(διαβόλου) να φωνάζει. Στο τέλος μετά το θάνατο της τρίτης λάθος μπαλαρίνας ο ήρωας ακινητοποιείται και η γη ανοίγει κάτω από τα πόδια του,ένα τεράστιο κόκκινο χέρι τον αρπάζει και τον κατεβάζει κάτω στην κόλαση.

Στη συνέχεια ο χάρος βρίσκεται στο γραφείο του διαβόλου ενός κοντόχοντρου, κόκκινου ανθρώπου με κερατάκια και γυριστό μουστάκι. Ο διάβολος επιπλήττει τον χάρο τονίζοντάς του πόσο άχριστος είναι. Ο χάρος εκνευρίζεται, κτυπάει το χέρι στο γραφείο και δηλώνει την παραίτηση του φεύγοντας από το γραφείο του διαβόλου. Ο διάβολος φωνάζει στους υπηκόους του να σταματήσουν την φυγή του χάρου .

Πίστα 2(Κόλαση)

Εδώ ξεκινάει η δεύτερη πίστα,ο χάρος μπαίνει σε μια βάρκα και προσπαθεί να διασχίσει το ποτάμι που οδηγεί στην πύλη της κολάσεως ώστε να δραπέτεύσει.

Ο χάρος αντιμετωπίζει όλους τους διαβόλους που του επιτίθενται και φτάνει το τέλος του ποταμού,κατεβαίνει από τη βάρκα και συνεχίζει να κατευθύνεται προς την πύλη αντιμετωπίζοντας κι άλλους διαβόλους. Στο τέλος της διαδρομής βρίσκει την έξοδο που φυλάσσεται από τον τρικέφαλο σκύλο και φύλακα της πύλης τον κέρβερο. Ο χάρος νικάει τον κέρβερο και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο,την ιδιότητα hell bite ,το δόντι του κέρβερου που μπορεί να χρησιμοποιεί σαν λεπίδα στο δρεπάνι του για να προκαλεί μεγαλύτερη ζημιά στου εχθρούς του. Ο χάρος βγαίνει στην επιφάνεια της γης και αποφασίζει να ξεκινήσει τις διακοπές του

Από αυτό το σημείο η ιστορία δεν ακολουθεί σειριακή πορεία καθώς ο παίχτης είναι ελεύθερος να επιλέξει τον προορισμό του χάρου στο χάρτη.

Οι επιλογές είναι οι εξής : Αίγυπτος, Ελλάδα, ΗΠΑ, Θιβέτ, Χαβάη και Μεξικό.

Παρακάτω περιγράφεται σε τυχαία σειρά η ιστορία κάθε πίστας.

Πίστα 3(Αίγυπτος)

Ο χάρος φτάνει στην Αίγυπτο και απολαμβάνει τη βαρκάδα του στον Νείλο κατευθυνόμενος προς την μεγάλη πυραμίδα όταν ξεκινάει να του επιτίθενται δαιμονισμένοι κροκόδειλοι και άλλα σατανικά όντα απεσταλμένα από την κόλαση. Ο χάρος αντιμετωπίζει τα εμπόδια στο ποτάμι και μπαίνει στην πυραμίδα όπου του επιτίθενται μούμιες και άλλα σατανικά όντα. Στο τέλος της πίστας εμφανίζεται ο Αιγύπτιος θεός του θανάτου με πρόσωπο τσακαλιού, ο Άνουβις. Η επίθεση του Άνουβι είναι η πύρινη βροχή.

Ο χάρος νικάει τον Άνουβι και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο, την ιδιότητα sunburn που του επιτρέπει να αυξάνει την θερμοκρασία του σώματος του προκαλώντας ζημιά στους εχθρούς του χωρίς να του ακουμπάει.

Πίστα 4(Ελλάδα)

Ο χάρος φτάνει στην Ελλάδα και επισκέπτεται έναν αρχαιολογικό χώρο, εκεί του επιτίθενται διάφορα αρχαία ελληνικά δαιμόνια όπως κατισκοπόδαροι κτλ. Αφού αντιμετωπίσει όλους τους δαίμονες φτάνει στο τέλος της πίστας όπου εμφανίζεται ο αρχαίος ελληνικός θεός Θάνατος, που έχει την μορφή ενός φτερωτού αγάλματος με σπαθί. Ο Θάνατος επιτίθεται από τον αέρα με το σπαθί του και κατά τη διάρκεια της επίθεσης γίνεται αόρατος (στα κτυπήματα). Ο χάρος νικάει τον Θάνατο και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο, την ιδιότητα invisible που τον κάνει αόρατο στα κτυπήματα για μικρό χρονικό διάστημα.

Πίστα 5(ΗΠΑ)

Ο χάρος φτάνει σε μια μεγαλούπολη των ΗΠΑ και θαυμάζει τους ουρανοξύστες όταν του επιτίθενται χάροι που έχουν την ίδια εμφάνιση με αυτόν. Στο τέλος της πίστας και αφού αντιμετωπίσει τους πρώην συνεργάτες του, εμφανίζεται ο προϊστάμενος του, ένας ψηλός χάρος με την ίδια εμφάνιση με τον ήρωα. Κάθε δάκτυλο του μεγάλου χάρου είναι σαν δρεπάνι και επιτίθεται με τις γροθιές του γδέρνοντας με τα νύχια του τον χάρο. Ο χάρος νικάει τον Θάνατο και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο, την ιδιότητα RIP που τον μεταμορφώνει σε πλήρη ανεπτυγμένο χάρο, φορώντας σαν μάσκα το κρανίο του μεγάλου χάρου. Αυτό κάνει πιο δυνατές τις επιθέσεις του αλλά και την αντοχή του στα κτυπήματα.

Πίστα 6(Θιβέτ)

Ο χάρος επισκέπτεται τα χιονισμένα βουνά του Θιβέτ όπου του επιτίθενται δαιμονισμένοι χιονάνθρωποι και άλλα σατανικά όντα όπως λαγοί και αρκούδες. Στη συνέχεια κατηγορεί με το έλκηθρο του για να κατέβει στους πρόποδες του βουνού συνεχίζοντας να αντιμετωπίζει τα σατανικά όντα, στο τέλος καταλήγει στους πρόποδες του βουνού έξω από μια σπηλιά. Μέσα από τη Στίλια βγαίνει το δαιμόνιο Γέτι, ο τριχωτός άνθρωπος των χιονιών με τεράστια κέρατα. Ο Γέτι επιτίθεται με χιονοθύελλες. Ο χάρος νικάει τον Γέτι και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο, την ιδιότητα CDIH (cold day in hell) που παγώνει τα πάντα γύρω του ακινητοποιώντας τους εχθρούς του για ένα μικρό χρονικό διάστημα.

Πίστα 7(Χαβάη)

Ο χάρος φτάνει στη Χαβάη όπου του επιτίθενται πέτρινοι δαίμονες στους πρόποδες του ηφαιστείου. Στο τέλος της πίστας αντιμετωπίζει τον τοπικό θεό του θανάτου, ένα τεράστιο πέτρινο πρόσωπο με δυο πράσινα πετράδια για μάτια και μικρά πέτρινα πόδια. Το πρόσωπο επιτίθεται φτύνοντας μπάλες φωτιάς, αλλά η ιδιότητά του είναι να τραβάει ζωή από τον αντίπαλο αυξάνοντας τη δικιά του. Ο χάρος νικάει τον πέτρινο πρόσωπο και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο, την ιδιότητα life sucks που του επιτρέπει, χρησιμοποιώντας τα πετράδια που πήρε από το πρόσωπο, να φέρει ζωή από τους αντιπάλους του και να την προσθέτει στη δική του.

Πίστα 8(Μεξικό)

Ο χάρος επισκέπτεται το Μεξικό και συγκεκριμένα μια αρχαία πόλη των Ίνκα, εκεί του επιτίθενται διάφορα σατανικά όντα όπως σκελετοί και βαλσαμωμένες μαϊμούδες. Στο τέλος της

πίστας αντιμετωπίζει τον τοπικό αρχαίο θεό του θανάτου, μια μεγάλη μάσκα με πόδια και χέρια,στολισμένη με φτερά. Η βασική επίθεση της μάσκας είναι να προκαλεί έκλειψη ηλίου και μέσα στο σκοτάδι να προκαλεί ζημιά στον εχθρό. Ο χάρος νικάει την μάσκα και επιβραβεύεται με ένα νέο όπλο, την ιδιότητα sudden death που του επιτρέπει να προκαλεί έκλειψη ηλίου και μέσα στο σκοτάδι να προκαλεί πολλαπλά κτυπήματα στους εχθρούς.

Πίστα 9(τελική)

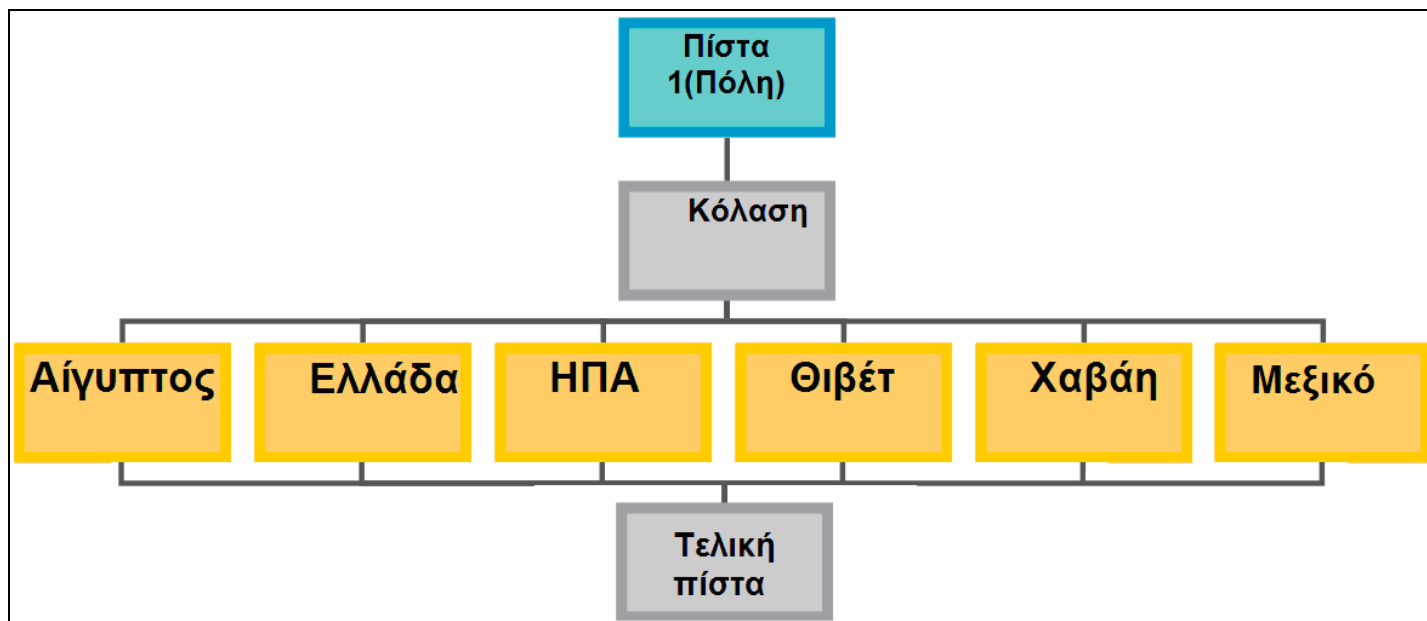
Μετά το τέλος της έβδομης πίστας ξεκινάει ένας δυνατός σεισμός και η γή ραγίζει κάτω απ' τα πόδια του χάρου. Ξαφνικά όλα ανατινάζονται και το τοπίο μετατρέπεται σε κόλαση. Μέσα από της φλόγες εμφανίζεται ο διάβολος που θέλει να εκδικηθεί τον χάρο για την ντροπή που προκάλεσε στην κόλαση. Ο χάρος πολεμάει τον διάβολο και κάθε φορά που τον νικάει, μέσα απ' το στόμα του πτώματος του διαβόλου ξαναβγαίνει ο ίδιος ανέπαφος. Αυτό επαναλαμβάνεται δέκα φορές και αφού ο χάρος αποτελείώνει τον δέκατο διάβολο,τα πτώματα αρχίζουν να κινούνται και ενώνονται δημιουργώντας ένα τεράστιο πρόσωπο στο οποίο ξεχωρίζουν ακόμη τα απομεινάρια των πραγμάτων(χέρια,πόδια κεφάλια κτλ). Ο χάρος νικάει και το κεφάλι και τότε ο διάβολος παίρνει την τελική του μορφή,το έδαφος σκάει και βγαίνει από μέσα ολόκληρο το σώμα. Ο χάρος με το πρώτο κτύπημα του γιγάντιου διαβόλου πεθαίνει. Τότε ο πεθαμένος χάρος σηκώνεται και μεταμορφώνεται σε ανεπτυγμένο χάρο,στο μέγεθος δηλαδή του προϊσταμένου του, του μεγάλου χάρου. Ο χάρος πολεμάει με αυτή τη μορφή τον διάβολο και τον νικάει,ο διάβολος βυθίζεται πάλι στα έγκατα της ης και ο χάρος παίρνει την παλιά του μορφή.

Η ιστορία κλείνει με τον χάρο να χαλαρώνει κάνοντας ηλιοθεραπεία σε μια ξαπλώστρα στην παραλία.

Ιεραρχία και προαπαιτήσεις πιστών

Οι πίστες δεν ακολουθούν σειριακή διαδρομή. Σειρά ακολουθείται μόνο μεταξύ της πρώτης και δεύτερης πίστας, επειδή είναι δεσμευμένες από την ιστορία του παιχνιδιού. Αφού τερματιστεί η δεύτερη πίστα(κόλαση), ο παίχτης μπορεί να επιλέξει όποια δήποτε από τις υπόλοιπες έξι πίστες,μετά το τέλος της κάθε μίας από αυτές, επιλέγει μια άλλη από όσες δεν ολοκληρώθηκαν. Στο τέλος, αφού τερματίσει όλες τις πίστες,ανεξάρτητα από τη σειρά, αποκαλύπτεται μια 9 πίστα, που είναι και η τελευταία.

Διάγραμμα πιστών



Εμφάνιση επιπρόσθετων χαρακτηριστικών

Δεν υπάρχει κάποιο βασικό πρόγραμμα επιπρόσθετων στο παιχνίδι κυρίως λόγω της μη σειριακής του μορφής.

Μπορεί να θεωρηθεί σαν αλλαγή η διαφορετικότητα της κάθε πίστας αφού διαδραματίζεται σε διαφορετικό περιβάλλον. Επίσης οι εχθροί που περιγράφονται πιο πάνω δεν επαναλαμβάνονται στις διαφορετικές πίστες, κάθε πίστα δηλαδή έχει αντίστοιχων δυσκολιών εχθρούς που παρουσιάζονται όμως με διαφορετική σχεδίαση και έτσι αποφεύγεται η επανάληψη και η επαναχρησιμοποίηση χαρακτήρων ώστε να διατηρεί και το ενδιαφέρον του το παιχνίδι.

Το βασικότερο χαρακτηριστικό που αλλάζει από πίστα σε πίστα είναι οι νέες ιδιότητες του χαρακτήρα. Ο παίχτης ξεκινάει το παιχνίδι έχοντας μόνο τις βασικές επιθέσεις του χαρακτήρα ενεργές, όμως μετά το τέλος κάθε πίστας αποκτά μια νέα ιδιότητα που μπορεί να χρησιμοποιήσει στις υπόλοιπες.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού που δεν είναι εμφανές στον παίχτη από την αρχή, είναι οι πίστες και η σειρά τους. Δηλαδή η ύπαρξη της κολάσεως σαν δεύτερη πίστα δεν είναι γνωστή πριν το τέλος της πρώτης πίστας. Μετά το τέλος της δεύτερης πίστας εμφανίζεται στον παίχτη ο χάρτης επιλογής επόμενης πίστας και έτσι του αποκαλύπτεται κάπως και η μορφή του παιχνιδιού και μια ιδέα για την διάρκειά του. Επίσης η ύπαρξη της τελευταίας πίστας είναι μυστική μέχρι το τέλος της 8^{ης} πίστας, δηλαδή εμφανίζεται αφού πρώτα ο παίχτης τερματίσει και τις επτά πίστες του παιχνιδιού.

Τέλος, κάποια άλλα στοιχεία που εμφανίζονται στον παίχτη κατά τη διάρκεια το παιχνιδιού είναι τα διάφορα αντικείμενα όπως ανάκτηση ζωής κτλ που εμφανίζονται μετά τον θάνατο διαφόρων εχθρών στις πίστες.

Χαρακτηριστικά πιστών

Πίστα 1(Πόλη)

Σε αυτή την πίστα ο χάρος βρίσκεται σε μια επαρχιακή πόλη των ΗΠΑ, χαρακτηριστικά του σχεδιασμού της πίστας θα είναι τα ψηλά κτίρια, βιτρίνες, παρκαρισμένα αυτοκίνητα και κόσμος να πηγαινοέρχεται.

Πίστα 2(Κόλαση)

Η πίστα της κολάσεως αποτελείται από τρία μέρη με διαφορετικό game play αλλά κοινή ατμόσφαιρα. Στο πρώτο μέρος η πίστα φαίνεται σε κάτοψη, με τον χαρακτήρα μέσα σε μια κοκάλινη βάρκα να διασχίζει ένα ποτάμι, στα πλάγια φαίνονται οι όχθες του ποταμιού με πορτοκαλιά πετρώματα. Το δεύτερο μέρος είναι σε πλάγια όψη, στο φόντο φαίνονται οι φωτιές της κολάσεως και στο πρώτο πλάνο πορτοκαλιοί βράχοι, σταλακτίτες και βραχύδεις κολόνες. Στο τρίτο μέρος, στον boss η προοπτική εξακολουθεί να είναι σε πλάγια όψη, στο κέντρο στέκεται ο κέρβερους χωρίς να αλλάζει θέση και πίσω του φαίνεται ένα σκοτεινό τούνελ με φως στο τέλος του και μια επιγραφή που γράφει exit.

Πίστα 3(Αίγυπτος)

Αυτή η πίστα ακολουθεί παρόμοια δομή με αυτή της κολάσεως. Στο πρώτο μέρος ο χαρακτήρας βρίσκεται σε κάτοψη μέσα σε βάρκα στον Νείλο, στις όχθες του ποταμιού υπάρχουν καλαμιές. Στη συνέχεια το παιχνίδι περνάει σε πλάγια όψη. Το περιβάλλον χαρακτηρίζεται από κίτρινους αμμόλοφους και καθαρό γαλάζιο ουρανό, σε κάποια σημεία στο βάθος φαίνονται διάσπαρτες πυραμίδες. Ακόλουθος ο χαρακτήρας μπαίνει μέσα σε μια πυραμίδα, το φόντο εδώ είναι πέτρινοι τοίχοι με αιγυπτιακές τοιχογραφίες και σαρκοφάγους. Στο τελευταίο μέρος, ο χαρακτήρας εξακολουθεί να βρίσκεται μέσα στην πυραμίδα σε μια αίθουσα με κολόνες και ένα αιγυπτιακό θρόνο.

Πίστα 4(Ελλάδα)

Η πίστα της Ελλάδας διαδραματίζεται σε ένα αρχαιολογικό χώρο. Χαρακτηρίζεται από ερείπια ναών και απομεινάρια αγαλμάτων διάσπαρτα στο έδαφος. Ο boss βρίσκεται μέσα σε ένα μισογκρεμισμένο ναό.

Πίστα 5(ΗΠΑ)

Η πίστα των ΗΠΑ διαδραματίζεται σε μια μεγαλύτερη πόλη από αυτή της πρώτης πίστας με παρόμοια όμως στοιχεία, η βασική διαφορά είναι ότι τώρα διαδραματίζεται νύχτα και άρα θα έχει πιο σκοτεινά χρώματα.

Πίστα 6(Θιβέτ)

Η πίστα του Θιβέτ ακολουθεί παρόμοια δομή με αυτή της Αιγύπτου με τη διαφορά ότι ξεκινάει σε πλάγια όψη. Χαρακτηρίζεται από το χιονισμένο έδαφος και κατάσπρα βουνά στο βάθος με μικρούς ναούς στο κάθε ένα. Στη συνέχεια ο χάρος ανεβαίνει σε ένα έλκηθρο και κατηφορίζει από το βουνό, αυτή η διαδρομή παρουσιάζεται σε κάτοψη σαν στις περιπτώσεις των ποταμιών στις προηγούμενες πίστες. Στο τέλος καταλήγει πάλι σε πλάγια όψη σε μια σπηλιά με παγωμένους σταλακτίτες όπου βρίσκεται και ο boss.

Πίστα 7(Χαβάνη)

Η πίστα της Χαβάνη διαδραματίζεται ερημική παραλία με κίτρινη αμμουσία και φοίνικες. Στο βάθος πίσω από τους φοίνικες φαίνεται ένα Ήφαιστο που ξεκαπνίζει. Στο δεύτερο μέρος της πίστας ο χάρος βρίσκεται στους πρόποδες του εφίστιου, το έδαφος είναι πιο σκούρο και στο φόντο φαίνεται μόνο το βουνό – Ήφαιστο και λάβα να κυλάει προς τα κάτω. Στο τέλος της πίστας στο σημείο όπου βρίσκεται ο boss υπάρχει στο φόντο μια λίμνη λάβας με φόντο πάλι την πλαγιά του ηφαιστείου με λάβα να κατρακυλάει προς την λίμνη.

Πίστα 8(Μεξικό)

Η πίστα του Μεξικού διαδραματίζεται σε ένα τροπικό δάσος με πυκνή βλάστηση. Στο δεύτερο μέρος της πίστας η βλάστηση είναι πιο αραιή και στο βάθος φαίνεται μια βαθμιδωτή πυραμίδα των Ίνκα, στο τέλος της πίστας όπου βρίσκεται και ο boss, δεν υπάρχει βλάστηση και όλο το φόντο καταλαμβάνεται από την πυραμίδα.

Πίστα 9(τελική)

Η τελική πίστα χαρακτηρίζεται από γκρι καπνούς στο φόντο και πίδακες φωτιάς να βγαίνουν από πορτοκαλίες ρωγμές στο έδαφος.