



Prvi nivo

Mrtva priroda

Cilj: idući od dna ka vrhu, eliminisati sve Paklene Utvare bez da ih dodirnemo (u slučaju dodira gubimo život) i truditi se da nas ne pogodi njihov projektil (gubimo -25 života ukoliko nas jednom pogodi, imamo 100 na početku).

Akcije:

- kretanje lijevo/desno (u cilju linearnog pomjeranja po platformi),
- skakanje (u cilju pomjeranja ka vrhu i suočavanja sa preprekama),
- pucanje (ispaljivanje projektila).

Kraj: eliminisati sve neprijatelje (Paklene Utvare), u što kraćem vremenskom roku (što ih brže eliminišemo, dobijamo bolju ocjenu na kraju).

Prepreke:

- *tile*-ovi koji su specifični za svaki nivo,
- sami neprijatelji (Paklene Utvare),
- projektili neprijatelja.

Kolekcije: kada dođe do vrha, uspio je da oživi "Mrtvu prirodu" i time mu se povećava snaga i vjera da će uspjeti.

Dizajn:

- pozadina koja predstavlja prvi nivo preuzeta je od umjetnika [AcidifyArt](#),
- prepreke iskorišćene u ovom nivou predstavljaju travu / zelenilo i omogućuju kretanje sa dna ka vrhu i lijevo-desno glavnom junaku (preuzete su sa [OpenGameArt](#)),
- samo kreiranje i postavljanje prepreka (engl. *tiles*) odrađeno je koristeći [PyGame Level Editor](#).

Drugi nivo

Najdublja pećina (pećina Uništenja)

Cilj: idući odozdo ka gore, sa lijeva na desno, pa potom odozgo ka dole, cilj je eliminisati sve Paklene Utvare i Tajfune (koji su novi tip protivnika), truditi se da ne dođemo sa njima u dodir (naročito sa Tajfunima koji su veoma brzi), te da nas ne pogodi projektil Paklenih Utvara.

Akcije:

- kretanje lijevo/desno (u cilju linearnog pomjeranja po platformi),
- skakanje (u cilju pomjeranja ka vrhu i suočavanja sa preprekama),
- pucanje (ispaljivanje projektila).

Kraj: eliminisati sve neprijatelje (Paklene Utvare i Tajfune), u što kraćem vremenskom roku (što ih brže eliminišemo, dobijamo bolju ocjenu na kraju - ocjene su A, B, C, D i E ukoliko kompletiramo nivo).

Prepreke:

- *tile*-ovi koji su specifični za svaki nivo,
- sami neprijatelji (Paklene Utvare i Tajfuni),
- projektili Paklenih Utvara i brzina Tajfuna.

Kolekcije: nakon što je porazio Paklene Utvare i Tajfune, dolazi do samog kraja pećine "Uništenja" gdje se nalazi portal u koji ulazi.

Dizajn:

- pozadina koja predstavlja drugi nivo preuzeta je od umjetnika [AcidifyArt](#),
- prepreke iskorišćene u ovom nivou predstavljaju ledene brijegove i znatno otežavaju kretanje glavnom junaku, te su mnogo složenije prepreke u odnosu na prvi nivo (preuzete su sa [OpenGameArt](#)).

Treći nivo

Pakao

Cilj: eliminisati arhiplanera zla - Šejtana koji se nalazi u formi zmajolikog čudovišta. Najteži protivnik do sada koji osim ogromne snage ima veliku moć. Iz različitih svojih dijelova istovremeno izbacuje ubitačne vatre koje su veoma opasne po glavnog junaka. Kreće se neodređeno, idući sa lijeve na desnu stranu mape i obratno. Ne ostavlja ni jednu milisekundu vremena za predah. Njegovo kretanje ozbiljno zamara glavnog junaka, koji znatno gubi energiju.

Akcije:

- kretanje lijevo/desno (u cilju linearnog pomjeranja po platformi),
- skakanje (u cilju pomjeranja ka vrhu i suočavanja sa preprekama),
- pucanje (ispaljivanje projektila).

Kraj: likvidirati arhiplanera zla - Šejtana, u što kraćem vremenskom roku (što ga brže eliminišemo, dobijamo bolju ocjenu na kraju).

Prepreke:

- platforma koja je postavljena tako da igrač mora da se penje ukoliko ide ulijevo ili udesno, čime je podložniji vatrama kojima ga napada Šejtan,
- sam Šejtan,
- Šejtanove vatre (istovremeno izbacuje više različitih vatri, koje su veoma pogubne po glavnog junaka).

Kolekcije: nakon što je porazio Šejtana, glavni junak je izvršio misiju, čovječanstvo je spašeno. Uzima *dragulj mira*, te se vraća u svoje rodno mjesto.

Dizajn:

- pozadina koja predstavlja treći nivo preuzeta je od umjetnika [AcidifyArt](#),
- prepreke iskorišćene u ovom nivou predstavljaju magmu i otežavaju kretanje glavnom junaku (preuzete su sa [OpenGameArt](#)),
- samo kreiranje i postavljanje prepreka (engl. *tiles*) odrađeno je koristeći [PyGame Level Editor](#).

