

ESCAPE FROM PIGGY ISLAND

a Kult Classic game

Ülevaade

Escape from Piggy Island on multimeediumi praktika raames valminud mäng, mille peategelaseks on noor pörsas. Avariamaandumise järel mälu kaotanud pörsas avastab enda jaoks uue saare ja selle tegelased ja jätkab põgenemist uute vahenditega.

Mängu autorid on Peeter Alliksaar, Karl Erik Kalmus, Martin Kangur, Dave Talimaa.

Kujundus

Mäng kasutab eestvaates isomeetrilist perspektiivi, mis annab 2D keskkondadele ja tegelastele sügavuse ja ruumilisuse tunde.

Peamine eeskuju oli populaarse mängu Pokemon Emerald stiil. Eesmärgiks oli luua nostalgiline tunne, mis meenutaks mängijatele nende varasemaid kogemusi klassikaliste videomängudega.

Mängu sisu

Saarele jõudmisse järel pakuvad kohalikud sead peategelasele mälu taastamiseks vaimset rännakut, mille käigus saab ta Las Vegase sildi kujul ilmutuse - ta peab lahkuma Piggy Island'ilt.

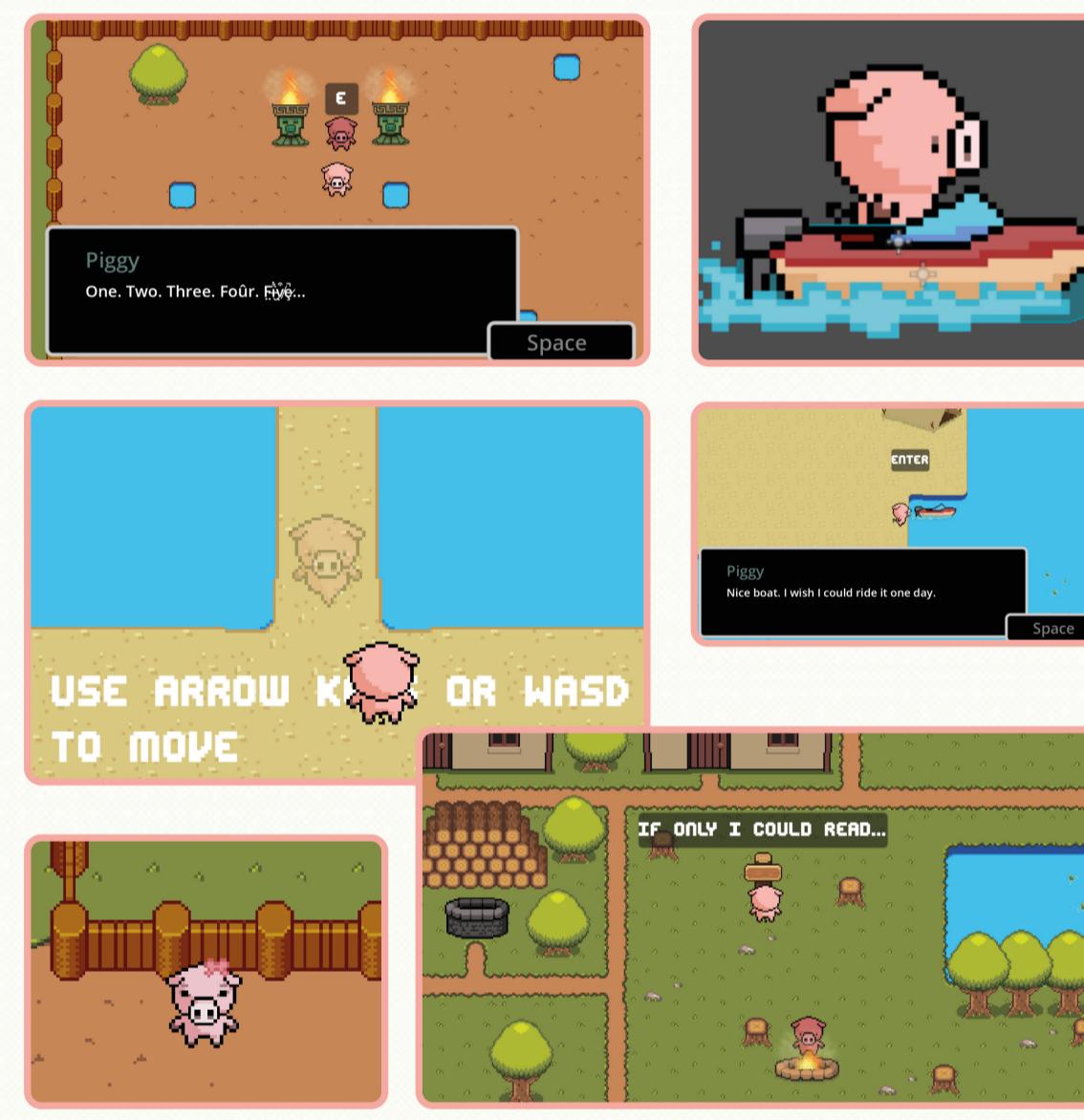
Teiste tegelaste abiga leiab siga paadi ja vajalikud vahendid paadi käivitamiseks - ja sõidab paadiga minema. Mäng lõpeb ja algavad lõputiitrid.

Arendusprotsess

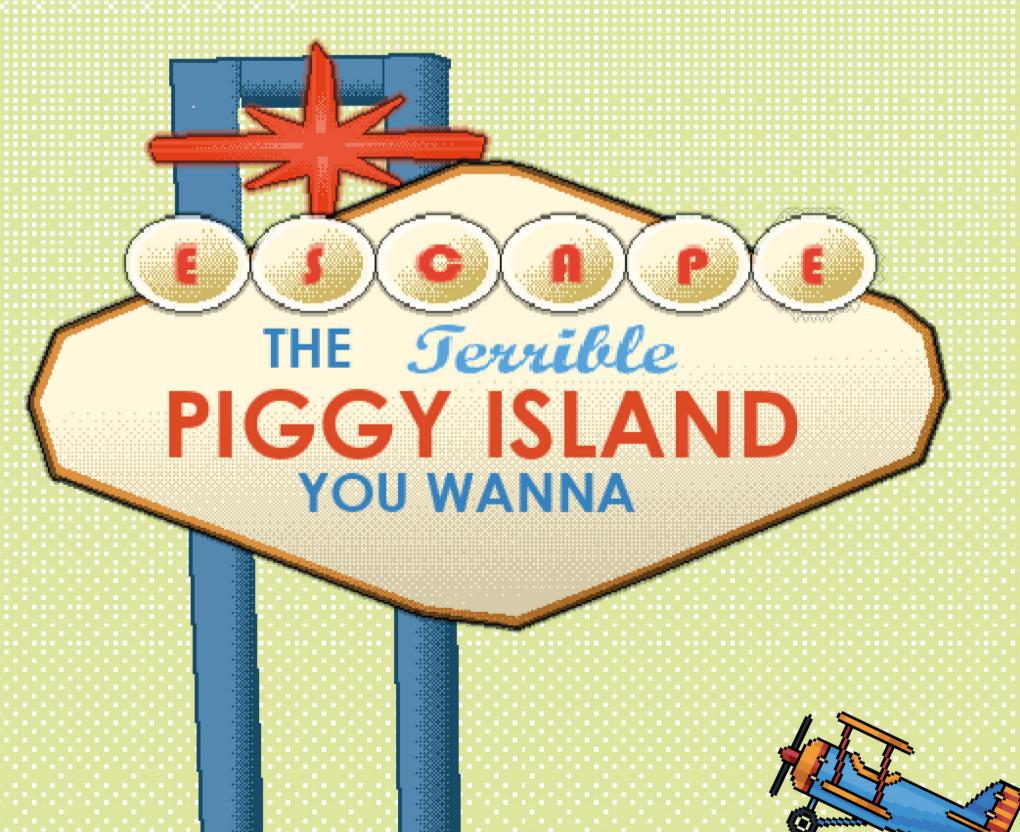
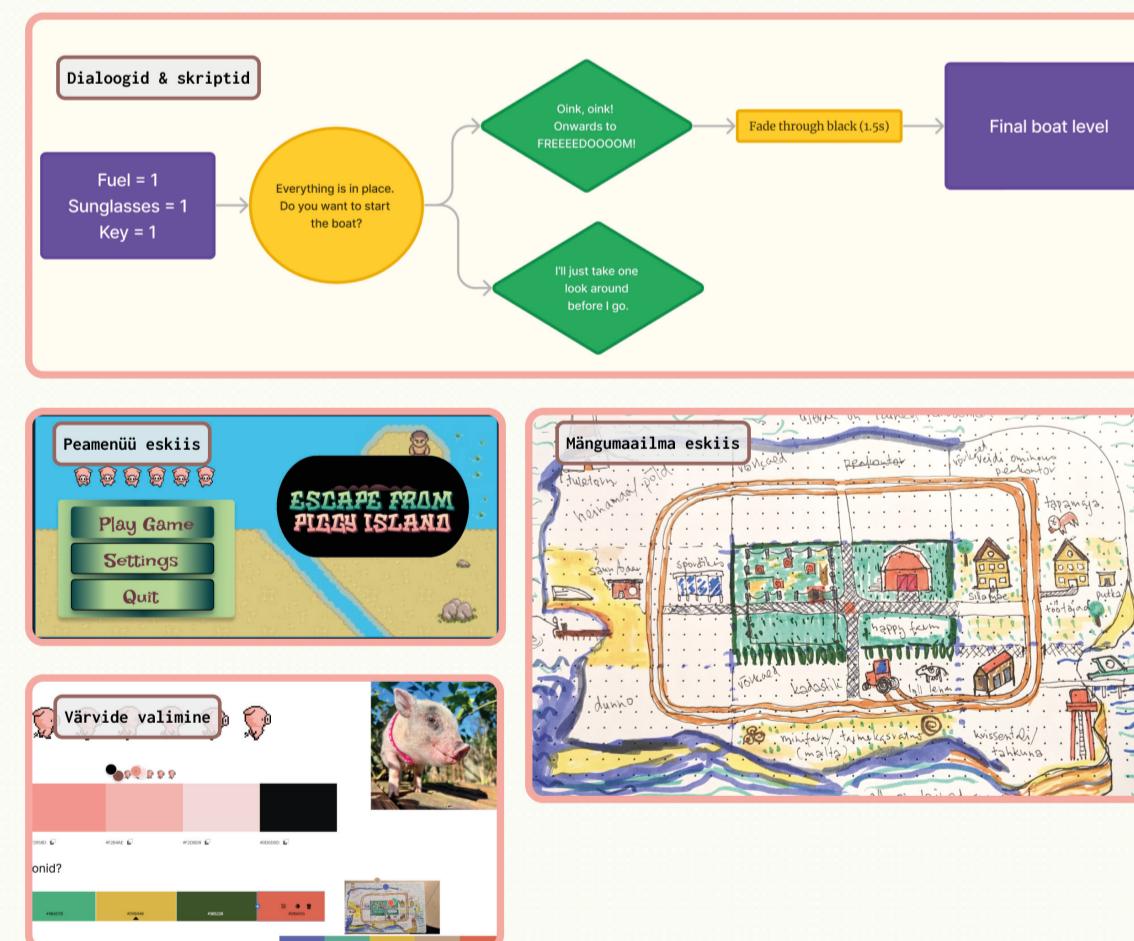
Mängu kavandamine algas esimese kohtumise järel. Lepiti kokku mängu peamistes omadustes, mille poole püüelda. Koostasime esmased kavandid ja tegime katseid mängumootoris.

Peale esmast kavandit liikusime visiooni suunas kahenädalastes arendussprintides, millel suunasime mängu arengut lähtuvalt sprindiperioodi arengutest ja probleemidest.

Tegelased ja keskkond



Kavandid



GET IT FROM
MRTRVL