

Čebelica Majda (Scenarij)

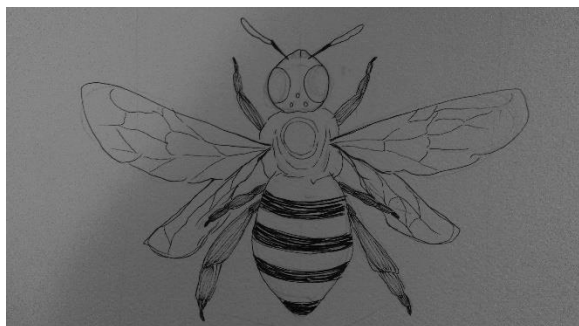
Valneja Stojčič, Tina Podgornik in Rok Kanduti

1. Uvod

Čebelica Majda se po tragičnem spletu okoliščin znajde v neznanem okolju. V najkrajšem času želi najti pot domov in nabrati čim več cvetnega prahu.

2. Začetek igre

V igro vstopimo prek glavnega menuja, po tem pa se pojavi animacija, ki prikaže zgodbo kako se je čebelica Majda znašla v mestu. Začne se s pogledom iz ptičje perspektive, se ji približa in opiše dogodke.



V animaciji bodo prikazani dialogi in pot, ki jo je prepotovala v zadnjem delu tovornjaka. Živela je v predmestju, kjer je imela tudi družino, in bi se tako rada vrnila.

Igra se začne po padcu čebelice iz tovornjaka. Znajde se v njej čisto novem okolju, mestu zaradi česar je zmedena in izgubljena. Hitro spozna, da se mora vrniti domov a lahko v tem času opravi tudi dobro delo in tako nabere cvetni prah.

3. Igra

Ob letenju čez mesto nabira cvetni prah iz bližnjih cvetlic (balkoni, vrtovi, drevesa,...). V tem času se izogiba stoječih predmetov (parkirana vozila, zidovi,...), prav tako pa mora paziti na

živali in ostale gibljive objekte. Čebelica ima tri življenja, ki so predstavljena kot črne črte na njenem majhnem telescu. Ob interakciji z zgoraj omenjenimi ovirami izgubi po eno črtico dokler ne ostane brez vseh črtic. Izguba življenja bo nazorno prikazana. Če izgubi vsa življenja se prikaže animacija pri kateri duša zapusti njeno telo.

Mesto ima veliko ulic med katerimi mora Majda sprejemati pravilne odločitve in navigirati po labirintu. Pri tem ji pomaga manjši zemljevid, sestavljen bo samo z črtami, ki predstavljajo ulice. Za začetek bo zemljevid prazen in se bo sproti polnil z deli, kjer je čebelica že bila.

Po prostoru se naprej premika s stalno hitrostjo, v smereh gor, dol, levo, desno pa jo vodimo mi s tipkovnico. Pri tem moramo paziti saj so nekatere nevarnosti prisotne samo na določenih višinah oz. pozicijah, npr. avto je visok samo polovico spodnjega prostora po katerem se lahko premika, balkon pa se tako začne šele na drugi polovici.

4. Cilj

Njen cilj je nabrati poln rezervar cvetnega prahu, po tem pa se začne odšteti čas v katerem mora Majda najti pot domov. Izhod iz mesta je možen



šele po doseženem prvem cilju in je postavljen naključno.

Če v tem času ne najde poti domov se njena pustolovščina konča. V nasprotnem primeru pa prileti do svojega domačega panja, kjer svoje domače razveseli s poslastico, ti pa ji po srečni vrnitvi priredijo veselico. (V primeru, da igrice naleti na odličen odziv bomo pripravili naslednji level, kjer bo bežala iz te veselice saj je med zaradi onesnaženega zraka deloval kot halucinogen)