**Despre proiect/Idei proiect:**

*Gheorghe Andra CEN2.1B*

# **1.Lista cu obstacole:**

-gropi

-obiecte miscatoare

-usi care se pot deschide cu chei gasite pe traseu (diferite culori)

-butoane care actionate redau anumite actiuni (coboara o scara)

-intuneric (trebuie gasita lanterna)-Primul task al jucatorului.

- Portiuni de traseu lipsa care pot fi completate cu ajutorul altor obiecte(de exemplu o groapa in care putem arunca o cutie gasita pe drum pentru a face o trecere)

-**??????**un caracter(enemy) care va urmari personajul principal atunci cand acesta ajunge la jumatatea traseului.

- diverse puzzle-uri pentru a deschide usi

- caracter care blocheaza traseul pana primeste obiectul de trecere(de exemplu un caine care primeste un os)

**2.Final:**

-Daca traseul este terminat , la final se acorda un punctaj in functie de timp.

-"Game Over" daca personajul principal este prins sau nu evita un obstacol.

**3.Design**

-Maze garden map /Forest map?

