

Játék Tervezés

Az Elvarázsolt Kastély

- A játék neve:
- Az Elvarázsolt Kastély
- A játék bevezetője:
- A játék egy elvarázsolt kastélyban játszódik, ahol különböző szörnyek, feladványok, sőt még olyan eszközök is rejtőznek, amik bármikor jól jöhetnek. Az épületben lévő labirintus több emelet magas, és a túl éléshez el kell jutni az épület legtetejére, nem több, mint 5 gyertyával, és egy térképpel, ami később haszталanná válik.
- A játék előzménye:

Egy 4 tagú baráti társaság azért megy be a kastélyba, mert hatalmas jutalom ígértetik annak, aki legelőször ér a tetőre, na meg persze Halloween van, ki ne akarna ilyenkor efféle helyekre menni. Ám szembe kell nézniük azzal a ténnyel, hogy ez nem egy átlagos épület. A játékos karaktere az egyetlen, aki életben maradt, mert a barátai mind meghaltak, fenevaddá változtak, vagy a kastély csodája elvarázsolta őket, legalábbis így tudjuk.
- A játék célja:
- A játékosnak el kell jutni a kastély legtetejére úgy, hogy nem hal meg, tehát nem ég el az összes gyertyája, nem eszi meg szörny, és időben sikerül neki megoldania a rejtvényeket. Ez az egyetlen lehetősége a túlélésre, és talán a barátait is sikerül megmentenie.

○ A labirintus szintjeinek felépítése:

A labirintus 7 szintből áll. Mindegyik szinten van valami rémes és rejtélyes.

1. szint: Bevezető szint - a játék ismertetése. Egyetlen gyertya szerzési hely.
2. szint: Szörny szint - hemzsegnak a szörnyek. Ki kell találni egy módot a szörnyek elpusztítására, vagy elijesztésére. Barát mentés lehetősége.
3. szint: Fény szint - a gyertyákat pont úgy kell elhelyezni a labirintuson belül, hogy az megadja az ajtó kódját a tovább jutáshoz. Ám vigyázat túl kevés gyertya esetében vissza kell menni a Bevezető szintre, vagy barátot kell ölni.
4. szint: Víz szint – a labirintust víz borítja el, ám a gyertya nem víz álló. Szerencsére a mennyezet és a vízszint között még egy 2 méter távolság van. Viszont ez nem marad végig így, 5 percenként növekszik fél métert. El kell jutni úgy a liftig, hogy a gyertya nem alszik ki.
5. szint: Szél szint – a pálya elején 5 tárgyból lehet választani. Ez az 5 tárgy a gyertya megóvásában segít valahogy. Ki kell találni, hogy mi mire jó, és hogy mire használhatóak mivel a labirintus belépésekor hatalmas szél kering, ami könnyen elfújja a gyertya lángját.
6. szint: Mindent vagy semmit szint – ezen a szinten minden barátot meg lehet menteni, ha már feláldozta a játékos az egyiket akkor is. A játékos több feladvány és találós kérdés elé kerül, amiket, ha úgy válaszol akár halálos következményei lehetnek, de jutalom is érheti. Az utolsó kérdés megválaszolása után, egy ajtó kinyílik, ami mögött vagy a 3 barát, vagy egy tucat szörny rejtőzik.
7. szint: A vég szint – az utolsó szint. A labirintuson való átjutást itt nem veszélyeztetik szörnyek, itt egy hatalmas fenevad van, aki a labirintust járva pusztítja szét a helyet buzogányával. A játékos és barátai feladata az, hogy

megöljék és eljuttassák a szívébe ültetett kulcsot a kijáráthoz, ugyanis meg kell oldaniuk az utolsó rejtvényt vele.

○ A játék vége:

A csapat tetőre jutása után egy radar egyből informál egy rendőrséget, akik egyből a megmentésükre sietnek, egy helikopterrel. Ám mikor oda érnek a rendőrök, a kastélyból nem marad semmi csak egy hatalmas rom, aminek a tetején 4 ifjú sebekkel, szakadt ruhával, és sok vérrel várja a segítséget. Így a történet nem marad más, csak egy legenda, amit e 4 ifjú elmesélhet.

○ A gyertyák funkciója:

5 db gyertya van a fő karakter tulajdonában, ám mindig csak egy van a kezében, a többi mindig a táskájában van. Ezek tartják életben a főhőst, ha mind az 5 gyertya kialszik a játék véget ér. Ezek a gyertyák sok mindenre nem használhatóak.

Három fontos műveletre képesek:

1. Feléleszteni egy barátot - ekkor át kell adni a gyertyát a játékoskal szemben lévő karakternek, aki feléled, és csatlakozik a csapathoz, ám vigyázni kell mert így fogynak a gyertyák.
2. A labirintus 3. szintjén a gyertyák segítségével kell megoldani a rejtvényt – vigyázni kell azzal, ha kevés a gyertya, mert akkor vissza kell menni, vagy el kell venni egy barátod életét, amit már nem adhatsz vissza.
3. A szörnyek elijesztésére – a szörnyek félnek a fénytől, így a kastélyban halványan világító lámpák közelébe is csak igen ritkán mennek, a gyertyákat meg messze kerülik. Mindegyik gyertya másformán világít.

○ Az 5. szinten lévő eszközök, és tulajdonságaik:

1. Pajzs – biztosítja, hogy ne fújjon át rajta a szél. A hátuljára van vésve egy számjegy sor, ami a kocka kinyitásához kell, ám alig látszik, szükség van valamire, amivel le lehet törölni a varázs piszkot.



2. Konyha ruha – Varázs folyadékkal van ellátva, így képes bármire, amit a játékos megad amikor azt választja. Átalakulni, és kívánságokat teljesíteni nem tud!



3. Üveg kocka – ez a kocka a jó választás, mivel ez "cella" a gyertya számára, ami levegőt garantál, de a szelet nem engedi be. Csak rá kell jönni a kinyitási módjára, ami egy számjegy sor, ami a pajzs hátuljára lett elrejtve.



4. Kalapács – egy egyszerű kalapács, ami képes vihart csinálni.



5. Nagyító – Sima nagyító. Nagyítani lehet vele számokat például.



○ Karakterek:

A játékos karaktere: Barátok:

Lány:



Fiú:



○ A labirintus:



Forrás:

www.pinterest.hu