

# Varázsvilág

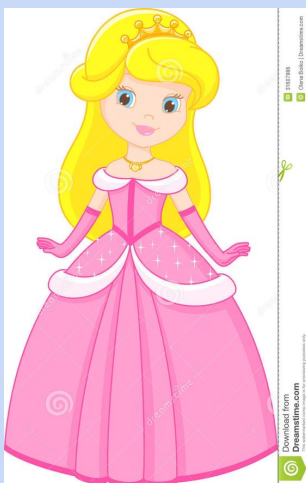
*Az általam tervezett játék neve varázsvilág.*

*A célja az, hogy van egy királyfi karakter (csak azt irányítja a játékos), aki ki szeretné szabadítani a várba bezárt hercegnőt, viszont mielőtt azt meg tudná csinálni feladatok várnak rá előtte.*

*Karakterek:*



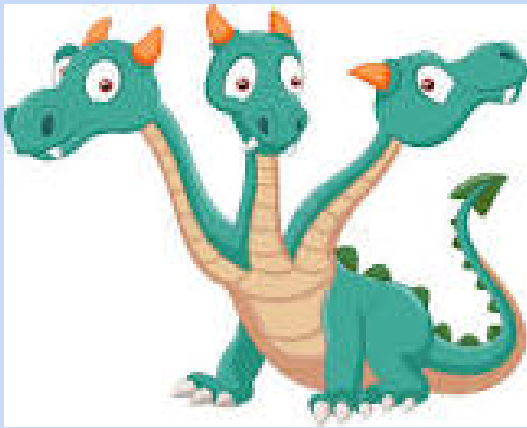
*herceg, főszereplő*



*hercegnő*



*boszorkány*



*sárkány*

*Első “helyszín”:*

*Egy térkép, ahol látszik a kiindulópont és az úticél, a vár a hercegnővel, valamint látszanak a megálló pontok is. ( Az a térkép amit beillesztettem ezt nem ábrázolja hűen, de ennél jobbat nem találtam).*



*Második helyszín:*

*Egy erdő, ahol fák ágairól bujkáló majmok dobálják a herceget különböző gyümölcsökkel és csak bizonyos csümölcsöket kaphat el. Ha abba a gyümölcsbe amit nem szabad elkapnia belemegy egy életet veszít (összesen 5 élete van, az élet számláló az egyik sarokban van).*

*Harmadik helyszín:*

*Egy híd ahol át kell kelnie a szakadék felett, de a híd lécei mozognak, itt is 5 élete van.*

*Negyedik helyszín:*

*Ez már az utolsó helyszín a vár előtt. A háttérben látszik a vár és a herceg felett repked egy boszorka akit el kell találnia a hercegnek háromszor, de a boszorka is céloz rá átkokat, a hercegnek itt is 5 élete van.*

*Ötödik és utolsó helyszín:*

*A vár előtt álló sárkányt kell legyőzni. Mind a három fejét egyszer kell lelőnie a hercegnek, de közben a sárkány is támadja a királyfit tűzlehellettel. A hercegnek mindegyik helyszínen külön 5 élete van.*

*A képeket pinterest-ről és google-ről töltöttem le.*