

Zadání adventury

Šípková Růženka

Jste princ, který se nachází v lese a má za úkol vysvobodit šípkovou růženku, kterou hlídá čarodějnice ve svém zámku. Růženku je potřeba polít kouzelným lektvarem, aby se probudila. Cestou můžete potkat trpaslíka, který vám poradí jak ji nejjednodušeji vysvobodit.

Nyní se nacházíš v lese a můžeš se vydat směrem k řece nebo do hlubokého lesa.

PROSTORY: celkem je osm prostor, do kterých lze vstoupit.

Les: zde začíná hra. Můžete se vydat směrem k řece nebo do hlubokého lesa.

Řeka: zde se musíte přebrodit na druhou stranu řeky a dostanete se k chatrči nebo se můžete vrátit zpět do lesa.

Hluboký les: pokud se vydáte hlouběji do lesa potkáte zde trpaslíka, který vám prozradí, že pokud se u zámku vydáte po žebříku, nemusíte bojovat s čarodějnici. Dále se dostanete k chatrči nebo můžete zpět na rozcestí.

Chatrč: Zde se nachází meč, chleba a lektvar na vysvobození růženky (inventář je limitován třemi věcmi). Cesta pokračuje dále do zámku. Nelze vyjít z chatrče pokud nesebereme 3 předměty

Zámek: Zde si můžeme vybrat jestli polezeme tajným vchodem po žebříku nebo zvolíme klasickou cestu zarostlým vchodem. Před rozhodnutím se musíte posilnit chlebem.

Žebřík: pokud zvolíme cestu žebříkem, nemusíme tak bojovat s čarodějnici a dostaneme se rovnou do pokoje s růženkou.

Vchod: pokud zvolíme cestu hlavním vchodem čarodějnice nám položí otázku, kterou musíme uhodnout a dostaneme se tak do pokoje. Pokud odpovíme špatně hra končí.

Pokoj: nachází se zde růženka, stačí ji pouze polít lektvarem a hru jste vyhráli.

PLATNÉ PŘÍKAZY:

jdi – přecházení mezi prostory

seber – sebere předmět

snez – sní předmět

odpovez – příkaz pro zadání odpovědi

batoh – vypíše obsah batohu

konec – ukončí hru

polit – polijete růženku a vysvobodíte

napoveda – zobrazí nápovědu ke hře

HERNÍ PLÁN:

