Auftrag Text-Abenteuer

Überlege dir, um welche kleine Geschichte oder Komplikation du das Spiel gerne ergänzen würdest. Erledige dann folgende Aufträge:

- 1. Ändere das Verhalten des Spiels in Bezug auf eine Aktion, die dir nicht so gefällt. Beispielsweise kannst du das Spiel so abändern, dass man nicht stirbt, wenn man die Tomate isst, oder dass man nicht in eine Sackgasse geraten kann (am einfachsten wäre dies zu Verhindern, wenn der Steinschlag nur stattfindet, wenn der Spieler die Bohne mit sich trägt, und es ansonsten eine direkte Verbindung vom Klippenpfad zum Strand (und umgekehrt) gibt.
- 2. Füge einen zusätzlichen Ort zur Welt des Textabenteuers hinzu, der von einem der bestehenden Orte erreichbar ist und der zu deiner Vision passt.
- 3. Füge ein zusätzliches Objekt hinzu, das an diesem Ort zu finden ist. Der Spieler sollte das Objekt betrachten, aufheben und mitnehmen können.
- 4. Das Objekt sollte im ergänzten Spiel irgendeine Rolle spielen. Dass der Spieler es hat, sollte also irgendwo im Spiel einen Unterschied machen. Ergänze das Spiel entsprechend.

Auftrag Text-Abenteuer

Überlege dir, um welche kleine Geschichte oder Komplikation du das Spiel gerne ergänzen würdest. Erledige dann folgende Aufträge:

- 1. Ändere das Verhalten des Spiels in Bezug auf eine Aktion, die dir nicht so gefällt. Beispielsweise kannst du das Spiel so abändern, dass man nicht stirbt, wenn man die Tomate isst, oder dass man nicht in eine Sackgasse geraten kann (am einfachsten wäre dies zu Verhindern, wenn der Steinschlag nur stattfindet, wenn der Spieler die Bohne mit sich trägt, und es ansonsten eine direkte Verbindung vom Klippenpfad zum Strand (und umgekehrt) gibt.
- 2. Füge einen zusätzlichen Ort zur Welt des Textabenteuers hinzu, der von einem der bestehenden Orte erreichbar ist und der zu deiner Vision passt.
- 3. Füge ein zusätzliches Objekt hinzu, das an diesem Ort zu finden ist. Der Spieler sollte das Objekt betrachten, aufheben und mitnehmen können.
- 4. Das Objekt sollte im ergänzten Spiel irgendeine Rolle spielen. Dass der Spieler es hat, sollte also irgendwo im Spiel einen Unterschied machen. Ergänze das Spiel entsprechend.