

Kocour v Botách

Hlavní menu si můžeme vybrat:

Start - spustí se hlavní program

Nápověda - spustí se nápověda

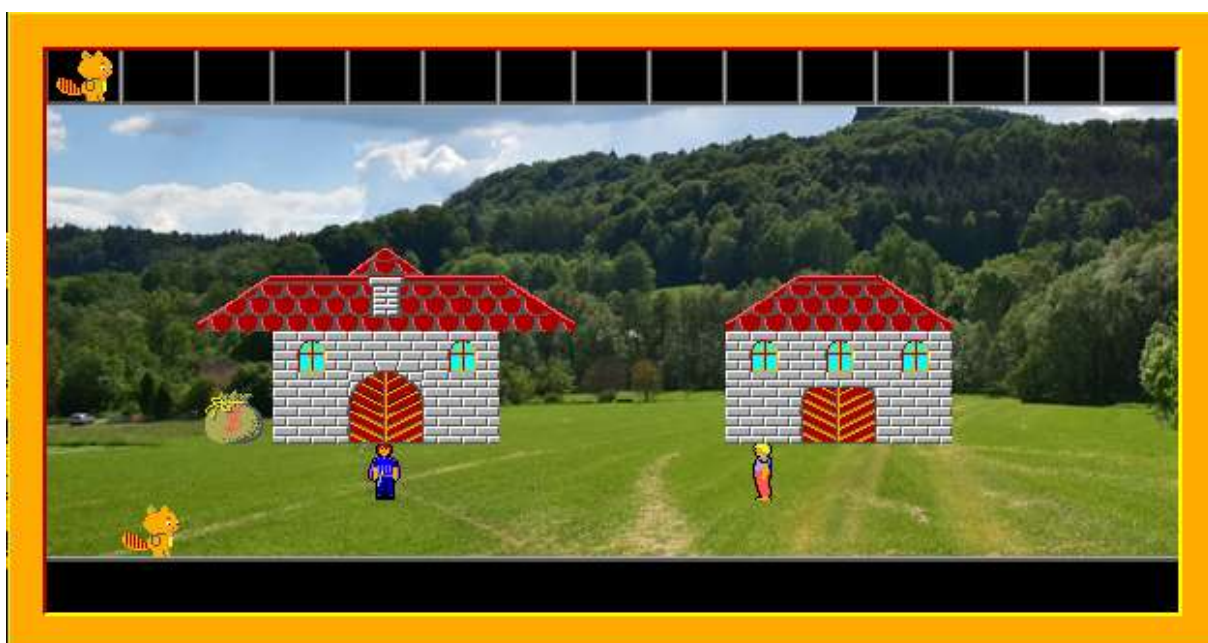
Konec - ukončí se program.



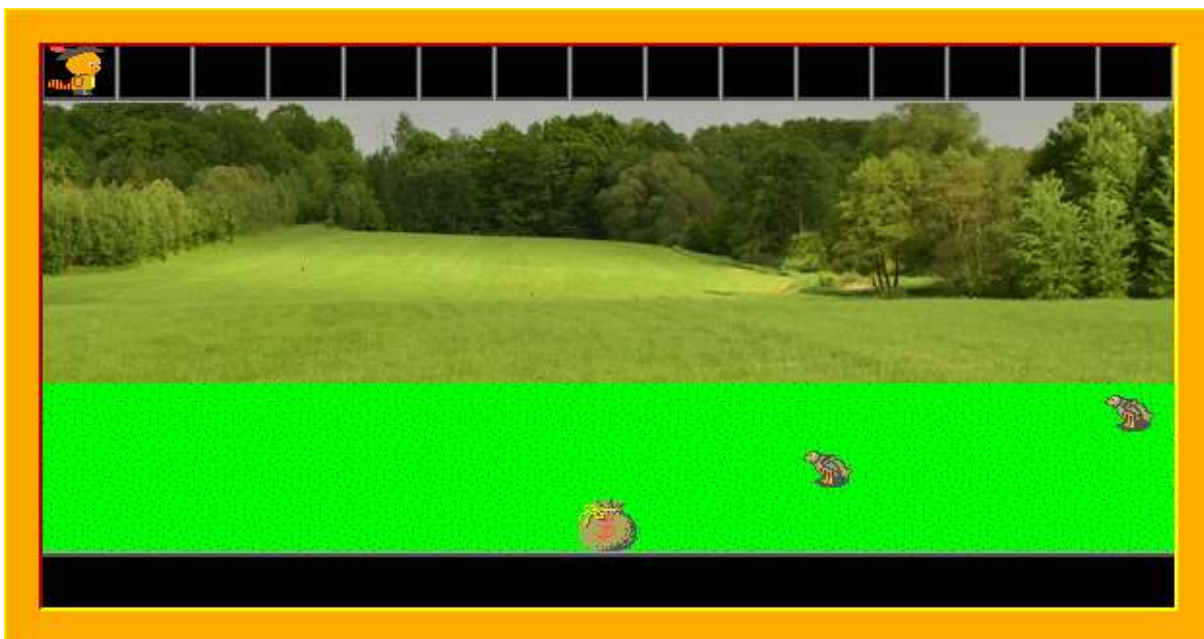
Postava může mluvit s ostatními NPC buď klávesou mezerník, nebo klikem levým tlačítkem myši (dané NPC nebo předmět musí před hlavní postavou).

Hlavní program spustí:

Vesnice kde musíme koupit kocourovi boty u ševce. Když bude mít kocour boty, zmáčkneme mezerník a přesuneme se na louku. Pohybujeme se kurzorovými šipkami.



Na louce musíme pochytat všechny koroptve. Pochytáme je tak že na ně klikneme levým tlačítkem myši. Až budeme mít všechny koroptve, zmáčkneme mezerník a půjdeme ke králi na hrad.

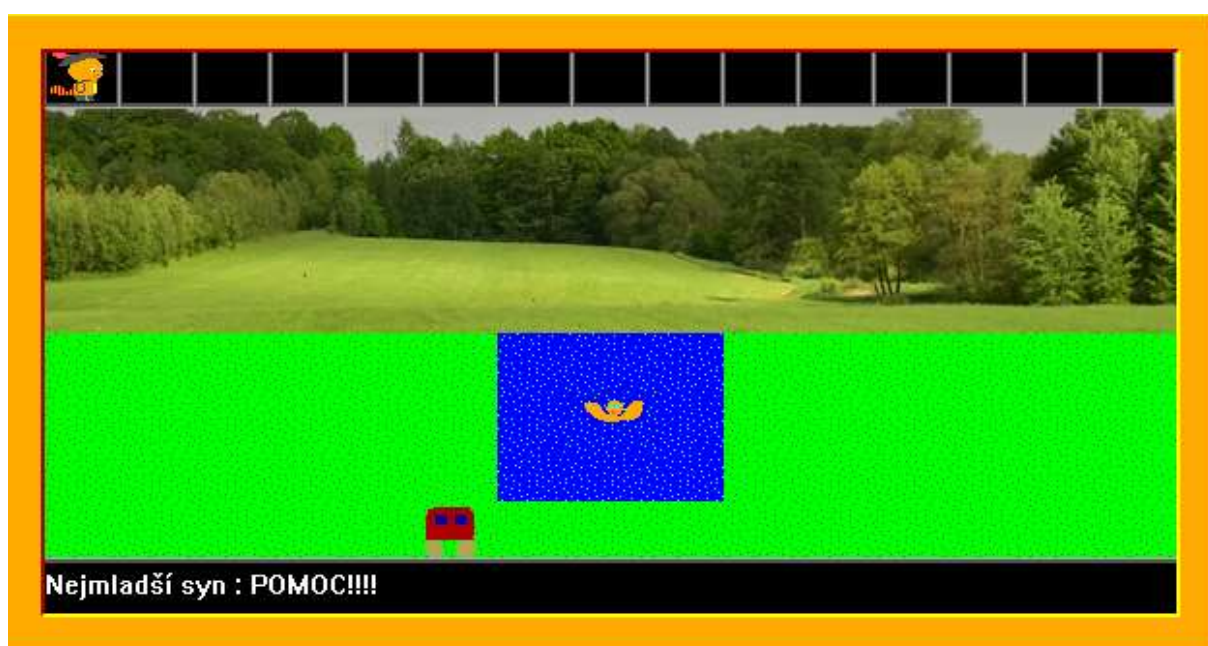


Na hradě přijdeme ke králi a odevzdáme pochytané koroptve. Pohybujeme se kurzorovými šipkami.

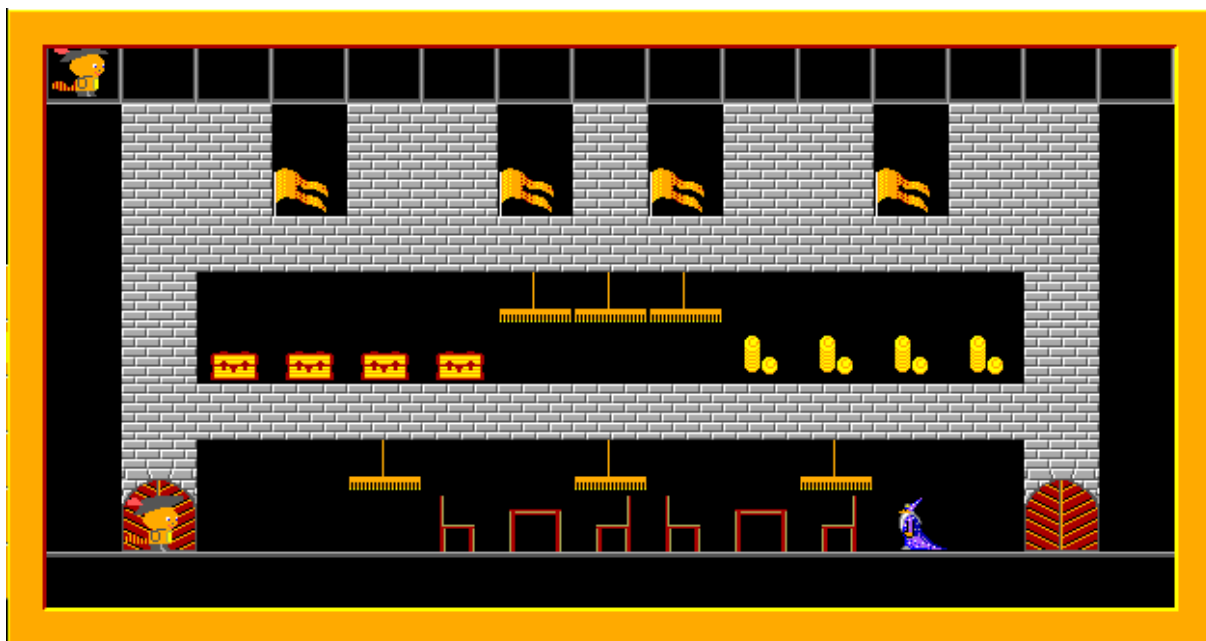
Klikem libovolné klávesy se přemístíme k rybníku.



Rybník kam si princezna a král jeli na výlet v kočáře kolem rybníku. Nejmladší syn se v rybníku topí a princezna ho zachrání. Až kočár odjede, zmáčkne libovolnou klávesu a přemístíme se na hrad k černokněžníkovi.



Na hradě u černokněžníka se bude kocour černokněžníka ptát a černokněžník přeměňovat. Každou větu můžeme ukončit tím že, zmáčkne libovolnou klávesu. Až čaroděj bude myš, začneme ho honit v bludišti.



V bludišti budou 3 myši a my musíme chytit tu správnou. (myš s čarodějským kloboukem). Kocour se bude pohybovat sám, hráč bude udávat směr kam má jít kurzorovými šipkami. Když chytíme správnou myš, na obrazovce bude nápis konec a libovolnou klávesou se ukončí program.

