

LA MALDICIÓN DE AROS

Un hechicero llamado Aros te ha encerrado junto con otras criaturas malévolas dentro de una gran verja maldita, imposible de cruzar por medios naturales.

Mientras tú estés encerrado, Aros podrá continuar la conquista de tu tierra natal, Shanar, sin ninguna molestia. Por esta causa has de escapar de “la verja maldita” y seguidamente hacerte con el “pergamino de los hechiceros”, para obtener así el poder sobre el reino de Shanar.

EL JUEGO

Primero, has de lograr salir de la casa e infiltrarte en el bosque. Ya allí, tienes que encontrar la salida de la gran verja maldita para salir del bosque, y con esto concentrar el pergamino de los hechiceros, para así acabar con el poder de Aros sobre Shanar.

EL VOCABULARIO

Acepta los siguientes verbos:

COGER, DEJAR, LANZAR, EXAMINAR, IR, MIRAR, DECIR, SACAR, PONER,
TAPAR, VACIAR, CRUZAR Y MUCHOS MÁS...

Siempre que le quieras decir algo a un personaje has de utilizar:

DECIR A (PERSONAJE) “LO QUE QUIERAS”.

IDEA: CARLOS MORENO ÁLVAREZ.

GUIÓN: CARLOS MORENO ÁLVAREZ.

PROGRAMA: CARLOS MORENO ÁLVAREZ.

GRÁFICOS: CARLOS MORENO ÁLVAREZ.

ILUSTRACIONES: CARLOS MORENO ÁLVAREZ.