Concept Console game periode 2

# Inleiding

Ons spel bevind zich in een verlaten boerderij.   
De speler kan in elke ruimte items vinden die hem kunnen helpen om te ontsnappen.  
Om te kunnen ontsnappen uit de boerderij moet de speler een sleutel vinden in een kamer om een deur open te doen en in een andere kamer een koevoet om uiteindelijk te kunnen ontsnappen.

# Kamers

Hieronder worden alle 8 de kamers besproken. Hierbij wordt er verteld wat er nodig is om in de kamer te komen en wat er in deze kamer gevonden kan worden. Ook wordt er kort uitgelegd wat er te zien is in de kamer.

## Kamer 1 – Startkamer

De speler begint in deze kamer. De speler ziet voor zich 3 deuren. 1 links van hem, 1 recht voor hem en 1 achter hem. De deur links van hem is open, net als de deur recht voor hem. De deur achter hem is afgesloten met een kettingslot. Hiervoor moet de speler een sleutel vinden. Ook is er in deze kamer onder wat vuil een zaklamp te vinden.  
Te vinden objecten:

* Zaklamp

## Kamer 2 – Stallen

De kamer links van de startkamer is een stal. Hierin ziet de speler 4 plekken voor paarden. Deze kamer loopt dood. Er is door in een van de plekken de zoeken onder het hooi een koevoet te vinden.  
Te vinden objecten:

* Koevoet

## Kamer 3 -