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.  
De speler heeft een gelimiteerde inventaris. Hij kan maar een beperkt aantal objecten bij zich houden. Onderweg vind de speler meerdere onnodige objecten. De speler zal moeten gaan kiezen welke hij meeneemt en welke hij achter laat.

# Kamers

Hieronder worden alle 6 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 0 – 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 (nodig om in kamer 5 te kunnen kijken)

## Kamer 1 – 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 (nodig om de laatste deur open te maken)

## Kamer 2 - Werkkamer

Deze kamer sluit aan op de startkamer. Hierin ziet de speler een bureau, een bank en een piano.  
Ook hangen er in deze kamer meerdere schilderijen die de speler kan bekijken. Deze kamer leid door naar de woonkamer van de boerderij.   
Te vinden objecten:

* Niks van waarde

## Kamer 3 – Keuken

Er zijn meerdere deuren naar de rest van de boerderij maar hier kan de speler niet komen. Wel is er een deur die naar de wc leid. Deze kan de speler zonder sleutel openen. In de keuken bevind zich naast een koelkast, fornuis en een oven ook een eettafel. De speler kan in deze kamer de sleutel vinden voor het hangslot in een keukenkastje.  
Te vinden objecten:

* Sleutel (nodig om het hangslot te openen)

## Kamer 4 – Luik in de keuken (down)

In dit luik vind de speler niks van belang

* Niks van waarde

## Kamer 5 – laatste kamer

Deze kamer bevind zich achter het hangslot. De speler ziet een donkere kamer en moet een zaklamp hebben om te kunnen zien wat zich allemaal in deze kamer afspeelt. Wanneer de speler deze bij zich heeft kan de speler zien dat er geen deur in zit maar dat de ramen geblokkeerd zijn door een houten plank. Deze kan er af gehaald worden door de koevoet te gebruiken. Wanneer de speler dit heeft gedaan kan hij ontsnappen.  
Te vinden objecten:

* Niks