**Zov Ktulhu: Adventura**

**Popis příběhu:**

Mladý vyšetřovatel Edward Pierce se ocitá v New Orleansu, aby prošetřil záhadnou smrt svého strýce George Gammella. Gammell byl archeologem posedlým starobylou civilizací R'lyeh a mocnou bytostí zvanou Ktulhu. Pierce se brzy ocitá v centru spletitého tajemství, které zahrnuje okultní rituály, šílené kulty a hrozbu z jiného světa.

**Mapa prostor:**

* **Gammellův dům:** Starobylý dům v New Orleansu, kde Gammell žil a zemřel.
* **Knihovna:** Místo, kde Pierce může najít informace o R'lyehu a Ktulhu.
* **Docela:** Bar v New Orleansu, kde se Pierce setká s podivnými postavami a získá klíčové informace.
* **Psychiatrická léčebna:** Léčebna kam popadají všichni umělci a spisovatelé, kterých dosáhl vliv Ktulhu.
* **Bažiny:** Rozlehlé bažiny na okraji New Orleansu, kde se nachází starobylý chrám R'lyeh.
* **Chrám R'lyeh:** Podmořský chrám, kde Ktulu spí a čeká na probuzení.

**Seznam příkazů s popisem chování:**

* **Jdi + prostor:** Používá se k pohybu mezi lokacemi.
* **Konec:** Dokončit hru.
* **Help:** Seznam příkazů a cíl hry.
* **Nápověda:** Napoví o následujícím rozhodnuti.
* **Prozkoumej + prostor:** Používá se k prozkoumání lokace a hledání předmětů.
* **Použij + věc:** Pro použití předmětu.
* **Mluv + postava:** Používá se k rozhovoru s postavami.
* **Přečti + věc:** Používá se k přečtení knihy nebo dokumentu.
* **Seber** **+ věc**: Vložit věc do batohu, abyste použili ji později (v bátohu je možné mít max.4 věci)
* **Vyhodit + věc:** Vyhodit věc z batohu
* **PrehledBatohu:** Získáte stručné informace o věcech v batohu.
* **Odpovi + písmeno**: Vybíráte odpověď v dialogu s postavou.

**Popis průběhu hry vedoucí k pozitivnímu a negativnímu konci:**

**Negativní konec bude označen červeně**

Všechno se začíná v **Gammellůvé domě**, tam je **Denník a Kompas** – věci, které potřebuje Edward pro další hru, musí jejích sebrat. Jestli přečte deník, tak bude vědět o baru **Docela,** o **Psychiatrické léčebně**  a o **Bažinách.** Pák má možnost jít v jedno ze 3 míst.

1 Jestli hráč půjde do Baru, tak tam bude moct mluvit s postavami a dozvědět, že v knihovně jsou knihy, které pomohou v pochopení smrti jeho strýce. A tak se otevře možnost jít do **Knihovny.**

2 Jestliže hráč zvolí jít do **Psychiatrické léčebny,** a promluví alespoň s 2 postavami tam, tak se zblázní a prohra hru.

3 Jestliže hráč zvolí jít do **Bažin,** tak se okamžitě se utopí a prohra hru.

Pak v **Knihovně** on bude moct přečíst 5 různých knih, podle jejích popisu, ale tam bude jedna, o které psal ve svém **Denníku** strýc – **Nekronomicon.** Tato kniha je past. Jestli hráč přečte jí, tak okamžitě zblázní a bude uzavřen v **Psychiatrické léčebně** a prohra hru.

Jinak z knih zjistí jak dostat do **Chrámu R'lyeh** přes **Bažiny** a že tam bude muset přečíst zaklinání z **Nekronomiconu,** aby Ktulhu znovu usnul.

Pak bude muset ukrást **Nekronomicon,** jestli zvolí variantu půjčit knihu, tak bude uzavřen v **Psychiatrické léčebně.**

**Pozitivní konec:**

Pierce shromáždí dostatek informací o Ktulhu a R'lyehu a najde způsob, jak Ktulhu uvěznit zpět do jeho podmořského vězení. Toho dosáhne nalezením a aktivací starobylého artefaktu a přečtením zaklínání, který má moc nad Ktulu.

