

## ZADÁNÍ ADVENTURY

### Dostaň se ze strašidelného domu

Jste hrdinou, která se probudila v opuštěném domě. Vaším úkolem je najít cestu ven. Nyní se nacházíte ve velké temné sále a vidíte dveře.

**PROSTORY:** celkem je osm prostor, do kterých lze vstoupit.

**Sála:** Zde hra začíná. Vidíte dveře do kuchyně, biblioteky, a koupelny.

**Kuchyň:** Zde máte najít čokoládu a vložit ji do batohu, abyste měli síly zalézt do podkroví. Můžete se vrátit zpatky do sály nebo jít do koupelny. Pokud jídlo nenajdete – nedostanete klíč.

**Biblioteka:** Zde máte najít knihu, ve které je napsána pohádka, pomocí které uklidníte zlého ducha a on vám dá klíč. Knihu najít nemůžete bez baterky, která leží v malé skríní v koupelně. Otsud můžete vyjít zpatky do sály a ke shodišti dolů, nebo zalézt do podkroví, kde najdete ducha.

**Koupelna:** Tady najdete baterku a vrátíte zpatky do sály nebo do kuchyně.

**Podkroví:** Musíte sníst jídlo, abyste měli sílu sem zalézt. Zde uvidíte zlého ducha a přečtete mu pohádku, aby on vám dal klíč. Pokud nebudete mít s sebou knihu a nic nepřečtete, duch vás zabije a hra skončí. Vráťte se do biblioteky, pak do sály a výjděte ke schodům.

**Schody:** Tady vidíte rozcestí. Pokud půjdete doprava, dostanete se do sklepu, pokud doleva – najdete východ. Můžete se vrátit zpatky do biblioteky.

**Sklep:** Pokud sem zajdete, zamotáte se do pavučiny a zemřete.

**Východ:** Pomocí klíče, který vám dal duch, otevřete dveře, vyhraje, a hra se skončí.

### **PLATNÉ PŘÍKAZY:**

*napověda* – příkaz s jedním parametrem, který zobrazí nápovědu ke hře

*jdi* – příkaz s jedním parametrem, kterým je název lokace kam se má herní postava přesunout.

*vezmi* – příkaz s jedním parametrem, kterým je název předmětu, který má postava vzít a vložit do batohu.

*rozsvěti* – příkaz s jedním parametrem, který zapíná baterku.

*sněž* – příkaz s jedním parametrem, postava sní předmět, pokud je v batohu.

*přečti* – příkaz se dvěma parametry, postava přečte pohádku duchu, aby se s ním spřátelil.

*konec* – příkaz s jedním parametrem, ukončí hru.

*polož* – příkaz z jedým parametrem, kterým je název předmětu, který má postava někam položit.

*batoh* – příkaz s jedním parametrem, který zobrazí, co máme v batohu

*pokoj* – příkaz z jedním parametrem, který zobrazí, co máme v pokoji

## **HERNÍ PLÁN:**

