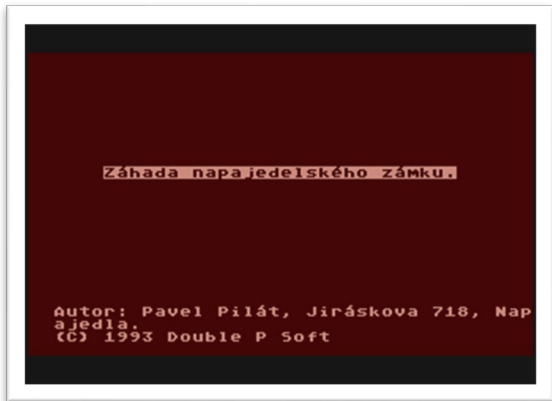


Záhada Napajedelského Zámku

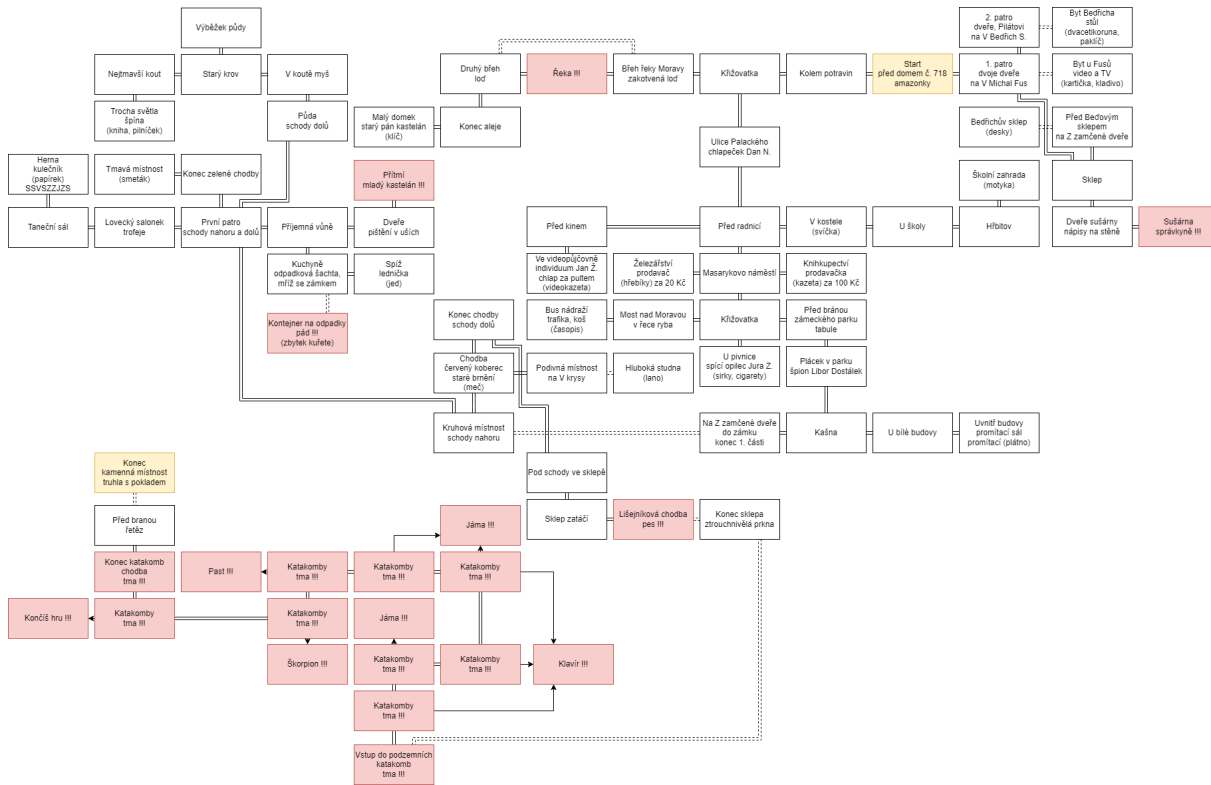
Autobus tě vyhodil v Napajedlech. Nevíš, co dělat, tak začíná tvé neznámé dobrodružství.



Autor: Pavel Pilát

Rok vydání: 1993

Mapa hry



Článek

Další klasická **hyperlokální** textovka, tentokrát z města **Napajedla**. Jak již dává název tušit, budeme řešit záhadu místního zámku, nicméně zpočátku nedostaneme žádné instrukce, co máme vlastně dělat. Až později se z videokazety dozvíme o nucené emigraci hraběnky Baltazzi a ukrytém **pokladu**, který by se měl někde na půdě zámku nacházet.

Všechny **příkazy** se dozvíme hned na úvodní obrazovce, kdy se jedná o PROZKOUMEJ, VEZMI, POLOŽ, POUŽIJ, SITUACE, POSTAV, ODSTRANĚ, OTEVŘI, INVENTÁŘ. Slova se musí zkracovat na první tři znaky a psát malými písmeny s diakritikou.

Inventář je omezený na **šest předmětů**, takže je občas nutné přemýšlet co si vzít s sebou. Zpracování je velmi základní a nenajdeme tu žádnou grafiku, hudbu, ani zvukové efekty.

V průběhu hry neopustíme Napajedla a budeme potkávat kamarády a známé autora. Hra je v podstatě rozdělena na **dvě části**, kdy v té první musíme podle návodu z časopisu postavit ze součástek loď, přeplavit se na druhou stranu a získat klíč, jímž otevřeme vrata do zámku. Ve druhé části se již budeme pohybovat uvnitř a hledat poklad.

Obtížnost je nastavena dobře a hra se dá bez větších záseků dohrát.

Postup hry

Na autobusovém nádraží jsem v koši (PRO KOŠ) našel **časopis** (VEZ ČAS), v němž jsem objevil návod (PRO ČAS) na stavbu lodí. Tu jsem se rozhodl začít stavět na nedalekém břehu řeky Moravy. V knihkupectví jsem koupil **kazetu** (POU STO), na školní zahradě jsem našel **motyku** (VEZ MOT).

Vrátil jsem se na začátek a vešel do domu, kde jsem Michalovi dal kazetu (POU KAZ) a vešel do jeho bytu, kde jsem ukradl **kartičku** (VEZ KAR). Ve 2. patře jsem Bedřichovi předal motyku (POU MOT), v jeho bytě prohledal stůl (PRO STŮ) a sebral **dvacetikorunu** a **paklíč** (VEZ DVA; VEZ PAK). Tím jsem odemkl jeho kóji ve sklepě (POU PAK) a uvnitř odcizil **desky** (VEZ DES). Opustil jsem dům a na břehu řeky si odložil desky, časopis a paklíč (POL DES; POL ČAS; POL PAK).

V promítacím sále jsem sebral **plátno** (VEZ PLÁ), u pivnice prošacoval opilce (PRO OPI) a získal **sirky** a **cigarety** (VEZ SIR; VEZ CIG). V železářství jsem koupil **hřebíky** (POU DVA), v kostele sebral **svíčku** (VEZ SVÍ), kterou jsem hned zapálil (POU SIR), ve videopůjčovně ukázal kartičku (POU KAR) a dostal **videokazetu**. Tu jsem v Michalově bytě pustil na video (POU VID) a dozvěděl se o pokladu ukrytém na zámku. Sebral jsem spadlé **kladivo** (VEZ KLA), došel na břeh, položil zbytek věcí (POL PLÁ, POL HŘE, POL KLA, POL KAR) a postavil loď (POS LOĎ).

Přeplavil jsem se na druhý břeh (POU LOĎ), starému kastelánovi dal cigarety (POU CIG) a ukradl **klíč** (VEZ KLÍ), jímž jsem na druhém břehu odemkl hlavní vrata zámku a odložil ho (POU KLÍ; POL KLÍ).

V prvním patře zámku jsem našel ve spíži **jed** (VEZ JED) a v tmavé místnosti **smeták** (VEZ SME). Prohledal jsem kulečnick v herně (PRO KUL) a na **papírku** (VEZ PAP) našel návod do katakomb (PRO PAP). Na půdě jsem vymetl pavučiny (POU SME), sebral vypadlou **knihu** (VEZ KNI) a uvnitř (PRO KNI) našel **pilníček** (VEZ PIL). Zpět v přízemí jsem použil na krysy **jed** (POU JED), prohledal studnu (PRO STU) a sebral **lano** (VEZ LAN). V 1. patře v kuchyni jsem upiloval mříž od odpadkové šachty (POU PIL), odložil pilník (POL PIL), přivázal lano (POU LAN) a sešplhal do kontejneru na odpady, kde jsem objevil **zbytek kuřete** (VEZ ZBY). Na chodbě v přízemí jsem sebral **meč** (VEZ MEČ), ve sklepě hodil kuře psovi (POU ZBY), na konci sklepa odstranil ztrouchnivělá prkna (ODS PRK) a vešel do katakomb.

Postupoval jsem podle návodu na papírku (SSVSZZJZS), u brány přesekl řetěz (POU MEČ) a otevřel truhlu s pokladem (OTE TRU).

Kompletní archiv ke stažení