Systemdefinition

Adventure Management simulerer et adventurespil, hvor man køber en helt og sender ham ud på et eventyr. Alt hvad der sker under eventyret bliver gemt ned i databaser, så man kan holde styr på hvor meget guld man har samlet og hvad de forskellige områder indeholder af fjender og fælder.  
Undervejs kan man tjekke sin inventory.

I spillet kan man vælge imellem forskellige typer helte, så som: Troldman, tyv og kriger.  
Spillet har fokus på indlæring af databaseudvikling og har derfor ingen grafiske pæne elementer eller spillevenligt design.