

Adventura magické vězení

Popis zasazení adventury

Hrdina se probudí v magickém vězení v místnosti s létající hlavou. Jeho cílem je uniknout z vězení tím že poskládá tři kusy koruny na oltář v místnosti s hlavní branou. To se dozví pouze tak, že osloví lítající hlavu. Hlava jim řekne že musí najít tři kusy koruny a dát je na oltář. Poté řekne tři hádanky, aby hráči přiblížila, kde jsou kusy koruny ukryty. Ve vězení jsou ukryté i falešné kusy korun a když hráč přinese špatný na oltář prohrál (je navždy uvězněn). Takže pokud nerozluštíte hádanky je hra pouze o štěstí. Hráč vyhraje, když dá správné kusy na oltář, kdy se z nich stane koruna a on si ji nasadí na hlavu a brána se otevře.

Lokace

Místnost s kostmi	Brána a oltář	Místnost s truhlami
Místnost s brněním	Místnost se studnou	Místnost s dřívím
Místnost s kusem koruny	Místnost s hlavou	Místnost s ohništěm

Lokace jsou sousedící (lze jít z jedné do druhé) pokud spolu sousedí hranou (nelze se přesouvat diagonálně pouze vertikálně).

Příkazy

nápověda – vrátí nápovědu k obecnému postupu hry a seznam příkazů které může hráč zadat

konec – ukončí hru

jdi (parametr) – příkaz kde parametr je název lokace kam se chce hráč přesunout.

rozhlédni se – tímto příkazem postava získá bližší informace o místě kde se nachází

prozkoumej (parametr) - příkaz kde parametr je název věci kterou má postava blíže prozkoumat

seber (parametr) – příkaz s parametrem jenž je název věci, kterou se snaží postava sebrat a přesunout ji do inventáře u sebe.

polož (parametr) - příkaz s parametrem jenž je název věci, kterou se snaží postava položit a přesunout ji na místo, v kterém se nachází.

oslov (parametr) – postava osloví cokoliv jehož název byl zadán jako parametr.

nasad' (parametr) – postava se pokusí nasadit věc zadanou v parametru.