**Idee:**

1. Man kommt bei Spielstart in den ersten Raum und sieht die Befehle, die man machen kann.
2. Nach dem Betreten eines neuen Raumes kann man mit einem Befehl ein Item aufnehmen.
3. Bevor dieses Item aufgenommen werden kann, muss man allerdings irgendeinen Auftrag machen, damit man es bekommt.
4. Mit den Items kann man dann entweder Türen öffnen oder bekommt irgendwelche Tipps, die einem in dem Spiel weiterhelfen.
5. Das Ziel ist es in den End Raum zu kommen und dort den Endgegner zu besiegen.
6. Am Schluss werden eventuell noch irgendwelche Infos aufgelistet, zu der benötigten Zeit, wie viele Fragen man beantwortet hat, etc.

**Räume:**

Ein Bild, das Text, Whiteboard enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

* **Entrance** = Unlocked und hat kein Item.
* **Dining** **hall** = Unlocked, aber hat ein Item (**key2**), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.
* **Kitchen** = Locked (**key2**) und hat ein Item (**key3**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
* **Bath** = Unlocked, aber hat ein Item (**key1**), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.
* **Basement** = Unlocked und hat auch kein Item.
* **Libary** = Locked (**key3**) und hat ein Item (**tipp3**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
* **Study** = Locked (**sword**) und hat ein Item (**old\_sword**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
* **Forge** = Locked (**key1**) und hat ein Item (**tipp1**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
* **Armory** = Unlocked, aber hat ein Item (sword), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.
* **Prison** = Unlocked, aber hat ein Item (tipp2), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.