

Uvedení do příběhu:

Jsi hlavní hrdinkou fantasy příběhu, který se odehrává v minulosti. Jsi mladou dívkou s temně rudými vlasy a mimořádnými bojovými schopnostmi. Když jsi přišla zpět domů, zjistila si, že celá vesnice, kde žiješ, byla vypálena a tvůj malý bratr byl pravděpodobně unesen. Ani chvíli neváháš a vydáš se po stopách neznámých útočníku zachránit svého posledního příbuzného.

Prostory:

Ve hře budou prostory: vesnice, les, hřbitov, dům, obývací, sklep, jeskyně atd. Plánek hry bude pokaždé vypadat jinak. Na začátku hry se totiž vytvoří mapa podle určitých pravidel. Prostory jsou rozděleny do 4 úrovní. Nultá úroveň obsahuje pouze počáteční prostor. Nejprve se náhodně vytvoří průchody mezi prvním prostorem a mezi prostory 1. úrovně, poté se mezi takto vzniklou mapou a prostory z 2. úrovně vytvoří také náhodné průchody. A nakonec to samé s prostory ze 3. úrovně. Celkový počet prostor je 37. Počet východů z prostor je omezen shora i zdola. K nějakým prostorům je nutno mít v inventáři správný klíč. Obrázek plánu není k dispozici, avšak je k dispozici výpis tajného příkazu "mapa", který rekurzivně vypíše cesty do ostatních prostor po úrovních. Tajného znamená, že není ve výpisu nabízených příkazů a ani není v nápovědě.

```
> mapa
zničená_vesnice
  \--- pěšina
  |   \--- rozbořený_domek
  |   \--- rybník
  |       \--- zřícenina
  |       |   \--- tajná_místnost
  |       |   \--- skryš
  |       \--- ostrůvek
  |       \--- jeskyně
  \--- kamenná_cesta
  |   \--- lesní_cesta
  |   \--- propast
  |   \--- borovicový_les
  |       \--- temný_hvozd
  |       |   \--- opuštěný_tábor
  |       |   |   \--- stan
  |       |   \--- strašidelný_zámek
  |       |   \--- sklad
  |       |   \--- nádvoří
  |       |   \--- kanál
  |       |   \--- postranní_chodba
  |       \--- hřbitov
  |       |   \--- kobka
  |       |   \--- podzemí
  |       \--- chata
  |       \--- smrkový_les
  |       |   \--- zamčená_chodba
  |       |   \--- kouzelníková_komnata
  \--- louka
      \--- řeka
          \--- staré_vězení
          |   \--- druhá_cela
          |   \--- první_cela
          \--- nový_domek
              \--- obývací
              |   \--- sklep
              \--- knihovna
```

Postavy:

Ve hře budou dva typy postav. Přátelské a nepřátelské. S přátelskými jde pouze promluvit. S nepřáteli jde bojovat. Postavy jsou rozmístěny pokaždé do stejných prostorů.

Předměty:

Ve hře budou tři typy předmětů. Zbraně, léčivé předměty (dají se konzumovat) a klíče. Každý předmět je umístěn buďto v prostoru na zemi, nebo u nepřátelské postavy v inventáři.

Jak vyhrát nebo prohrát:

Hra úspěšně končí, pokud hlavní hrdinka porazí čaroděje a tak zachrání svého mladšího bratra. Může ovšem také skončit neúspěchem, a to v případě prohraného souboje s některým z nepřátel nebo pokud hrdinka bude mít nulové nebo záporné číslo reprezentující životy.

Seznam příkazů:

- Jdi (např.: „jdi do vesnice“, „jdi do lesa“, „jdi na hřbitov“, podle sousedních prostor)
- Životy (vypíše jednotky zdraví, např. „16/20“ a útočné číslo)
- Inventář (vypíše obsah inventáře a používanou věc v ruce)
- Zahod' (zahodí věc z inventáře, věc zůstane v prostoru, kde se postava nachází)
- Použij (použije věc z inventáře, buďto vezme do ruky zbraň, nebo použije léčivý předmět)
- Souboj (začne souboj s nepřátelskou postavou v prostoru)
- Popis (znovu popíše prostor/místnost, při vchodu do prostoru je popis automatický)
- Náповěda (vypíše krátce cíl hry a seznam příkazů)
- Seber (sebere danou věc z aktuálního prostoru, např. „seber meč“, nebo „seber židli“)
- Promluv (promluví s postavou v daném prostoru)
- Konec (okamžitě ukončí hru)