

Legenda

Donker gebied (toegankelijk):



Licht gebied (lichtjes):



Obstakel:



NPC:



Mist (toegankelijk maar afwerend):



Veilige plek (opening met lichtjes):



Checkpoint voor lampje:



Pad lampje tussen checkpoints:



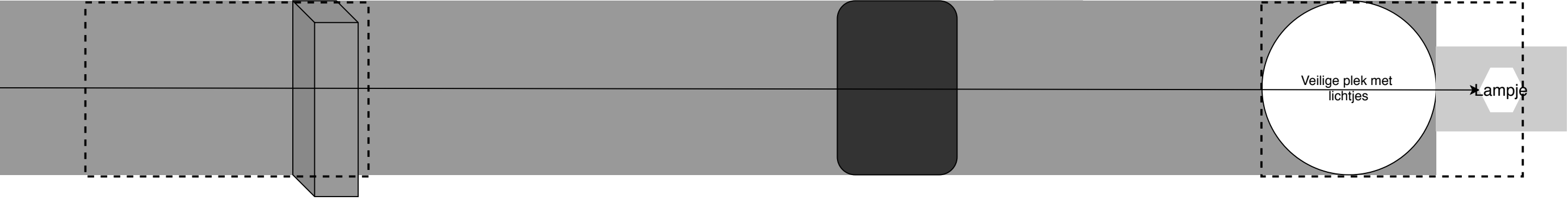
Vorige/volgend gebied:



Trigger voor event:

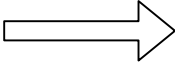


Speler komt binnen uit kloof



Vallende muur als het lampje er onder door is

Mist op speler vooruit te laten gaan



De speler gaat naar het uitzicht

