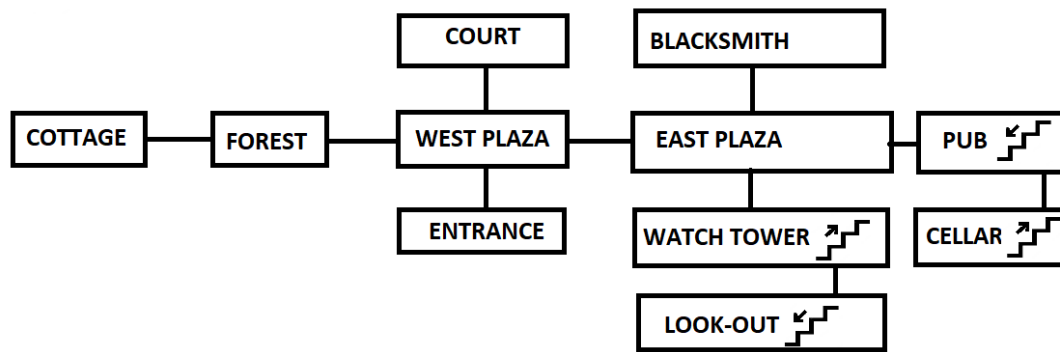


Voorstel tot spel (Zuul)

Grondplan:



Richtingen

- North
- East
- South
- West
- Up
- Down

Attributen

Voorwerpen

- Zwaard
- Harnas
- Munten
- Staf
- Speciale stenen, kruiden of dergelijke die te verzamelen zijn voor de magiër

Spel

Het doel van het spel is om de magiër (die zich in de court bevindt) te helpen met het verzamelen van items, sommige items liggen verspreid over de map, andere bekom je door naar een bepaalde plaats te gaan. Zulke plaats is enkel bereikbaar na het verslaan van een vijand die je onderweg tegenkomt. Om een vijand te kunnen bevechten moet je eerst een wapen en harnas of schild bemachtigen.

Je wint het spel wanneer je alle items aan de magiër hebt overhandigd.

Je kan het spel verliezen wanneer je zelf het spel verlaat of wanneer je sterft in een gevecht met een vijand.