Het idee van het spel is een soort van dungeon crawler waar de speler eerst een aantal keuzes zal moeten maken wat voor wapen en dergelijke zijn character ter beschikking heeft.

Character zal eerst moeten kiezen of hij een speer, zwaard of boog wilt gebruiken.

Daarna ook de keuze hoe zwaar hij wil dat zijn harnas is; light, medium of heavy.

Verder heeft de speler ook een hp (health points) waarde, maar daar heeft de speler geen controle over met hoeveel hij start. De speler start met 15hp.

Als een speler op een punt 0 hp heeft verliest hij.

Na het samenstellen van zijn character gaat de speler de dungeon door, waar elke kamer een level is met een obstakel dat overkomen moet worden.

KAMER 1

Kamer 1 is de eerste kamer en dus nog niet erg spannend. In deze kamer staat een enkele goblin. De speler krijgt de keuze of hij wil aanvallen of verdedigen. Als de speler aanvalt gaat de goblin in 1 keer dood. Als een speler verdedigt ligt de uitkomst aan zijn harnas. Light verliest 1 hp, waar medium en heavy geen hp verliezen. Als de goblin nog niet dood is word de speler opnieuw met dezelfde keuze gepresenteerd.

KAMER 2

Deze kamer heeft een snelle stroom water die erdoorheen loopt, de speler moet over het water zien te komen. De keuzes zijn zwemmen of springen. Als de speler besluit te zwemmen verdrinkt hij en verliest hij het spel. Als de speler besluit te springen komt hij zonder problemen over het water en gaat hij verder naar de volgende kamer.

KAMER 3

In deze kamer staat een wild zwijn dat de speler aanvalt. De speler kan kiezen om aan te vallen of te verdedigen. Als de speler verdedigt verliest hij 3hp tenzij hij heavy armor draagt. Als de speler aanvalt ligt het effect aan zijn wapen. De boog en speer verslaan het zwijn in 1 keer zonder problemen. Het zwaard verslaat ook in 1 keer maar speler verliest 2 hp, tenzij hij heavy armor draagt. Als het zwijn nog leeft word dezelfde keuze weer gepresenteerd.

KAMER 4

In deze kamer ligt een slapende draak. De speler krijgt de keuze om aan te vallen of om langs de draak te sluipen. Als de speler besluit aan te vallen verliest hij 10hp, en word de keuze opnieuw gepresenteerd. Als de speler besluit te sluipen komt hij zonder problemen langs de draak, tenzij de speler heavy armor draagt. Hij komt dan alsnog langs de draak maar de draak word wakker van het geluid dat hij maakt en de speler verliest 5hp.

KAMER 5

In deze kamer staat een dichte kist, en de speler krijgt de keuze of hij de kist open wil maken. Als de speler besluit de kist te openen komt hij er achter dat de kist een mimic (een monster) is en gaat de speler dood en verliest. Als hij de kist laat staan komt hij zonder problemen naar de volgende kamer.

KAMER 6

Zodra de speler deze kamer binnen komt valt er van boven een groot zwaard op hem, speler krijgt de keuze om weg te springen of om zich schrap te zetten.

Als de speler zich schrap zet maar geen heavy armor draagt verliest hij 14hp, als de speler wel heavy armor draagt verliest hij geen hp.

Als de speler weg springt en light armot draagt verliest hij geen hp. Medium verliest 10hp, en heavy 14hp.

Daarna kan de speler verder naar de volgende kamer.

KAMER 7

Deze kamer is leeg, maar heeft twee verschillende uitgangen, speler moet kiezen welke kant hij op wil, rechts of links.

KAMER RECHTS 1

In deze kamer staat een trol. De speler heeft wederom de keuze om aan te vallen of verdedigen. Als de speler aanvalt kan het zwaard en de speer kan dit monster verslaan in 2 rondes, de boog in 3. Elke ronde verliest de speler 2hp omdat de trol hem slaat. Als hij verdedigt verliest de speler 1hp als hij light armor heeft, en geen als hij medium of heavy heeft. Zolang de troll leeft wordt de vraag opnieuw gesteld.

KAMER RECHTS 2

Zodra de speler deze kamer instapt, valt de vloer onder hem weg en valt hij te pletter, de speler is dood.

KAMER LINKS 1

Deze kamer heeft wederom een kist in het midden, en de speler heeft wederom de keuze om de kis te doorzoeken of om de kist te negeren. Als de kist genegeerd word gaat de speler verder naar de volgende kamer. Als de kist doorzocht word vind de speler een sleutel en gaat hij verder naar de volgende kamer.

KAMER LINKS 2

Zodra de speler deze kamer instapt, valt de vloer onder hem weg en valt hij 10 meter naar beneden. Heavy armor verliest 8hp, medium 3hp en light verliest geen hp. Hier ziet de speler een deur die op slot is. Als de speler de sleutel van LINKS KAMER 1 heeft kan hij de deur openen. Als de speler een zwaard heeft kan hij de deur kapot hakken. Als de speler niet bezit over 1 van deze 2 dingen verliest hij omdat hij sterft aan uitdroging.

KAMER LINKS 3

Deze kamer ligt vol met goud, als de speler het hier haalt wint de speler.