**Quick start guide**

Het doel van het spel is als speler de uitgang van het spel te vinden. Helaas is dit niet zo makkelijk als het lijkt, want onderweg komt u van alles tegen.

Allereerst heeft de speler een commando genaamd ‘stats’. Met deze commando kan de speler zien wat zijn/haar level is en het huidige aantal levenspunten. Daarnaast worden de skills: strenght, dexternity en edurance weergegeven. Strenght duidt op de kracht van de speler en is gericht op de hoeveelheid schade die de speler kan toe richten. Met dexternity vergroot u de kans dat de tegenstander zijn aanval mist, en met endurance is de incasseercapaciteiten van de speler verhoogd. Onderweg komt u spullen tegen die u kan oprapen en met zich mee kan dragen. Het limiet van het aantal spullen is drie. Doordat drie spullen tegelijk dragen erg schaars is heeft u de mogelijkheid om items te kunnen laten vallen. Tijdens het spel komt u allerlei monsters tegen die u met wapens kan bestrijden. Bij winst van zo’n gevecht ontvangt de speler ervaringspunten en gaat bij genoeg ervaringspunten een level omhoog. Ook wordt de speler beloond met een skillspunt (één van de bovengenoemde skills wordt op willekeurige wijze met één opgehoogd). Verder zijn er in het spel bepaalde plekken afgesloten. Hier moet de speler eerst een bepaald item hebben gevonden voordat deze plek ontgrendelt kan worden. Om meer acties van de speler te bezichtigen kan u ‘help’ invoeren. Hierdoor ziet u alle verschillende acties die de speler kan uitvoeren. Ook zit er in het spel een val verstopt waarna de speler niet meer terug kan. Als de speler uiteindelijk geen levenspunten meer heeft dan is het spel automatisch afgelopen en wordt het spel stopgezet. Veel succes toegewenst!

Tiemo Laban

Quinten de Haan