**World of Zuul**

Daniel & Didier

Onze World of Zuul heeft voor als nog niet echt een verhaallijn helaas. Maar feitelijk was het de bedoeling dat er een sleutel gezocht moest worden om via de basement de dungeon in te komen en vanaf daar het verhaal te vorderen, maar dit is niet helemaal gelukt. Dus wat wel gelukt is dat er items in de “game” zitten die ook een gewicht hebben. Er zijn een paar kamers toegevoegd en een stappen limiet. Dus we hebben ook twee uitbreidingen. Verder zijn er commando’s in de game zoals pickup <item> of drop <item>. !LEES!: snelste route is te vinden op de plattegrond #tip.

Quickstart:

Je staat buiten bij de universiteit en dan is het de bedoeling dat je ergens heen gaat, met bijvoorbeeld het commando “go east” hier heb je dan nog de mogelijkheden “south”, “west”, “north”, “up” en “down” hier moet je dan wel go voorzetten anders werkt het commando natuurlijk niet. :P. Er is een maximaal limiet van wat je op kunt pakken, als je het limiet bereikt hebt en je wilt iets anders oppakken komt er te staan dat het item te zwaar is, hierop kun je dan weer drop <item> gebruiken. Ook worden sommige items random in een kamer gezet. Dus soms verschilt dat.