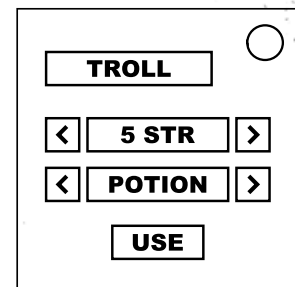


## Over Avontuurspellen

*Dit lijkt op een vreemde interface voor een ouderwets tekstgebaseerd avontuurspel. Alle inventaris management puzzels die je hebt leren kennen en waarvan je bent gaan houden, maar dan zonder de verhaallijn.*



- De drie schermen tonen de vijand die voor je staat, een lijst met statistieken over je karakter en de wereld waarin die zich bevindt, en een lijst met objecten in je inventaris.
- In de inventaris zitten drie wapens, plus vijf willekeurige voorwerpen.
- Je moet beslissen welke voorwerpen te gebruiken ter voorbereiding op het gevecht, en welk wapen ter hand te nemen.
- Gebruik de pijlen naar links en rechts om door de statistieken en inventaris te bladeren.
- Om een voorwerp of wapen te gebruiken, druk "USE" als het weergegeven is in het display.
- Gebruik de voorwerptabel hieronder om te bepalen welke voorwerpen wel of niet gebruikt dienen te worden.
- Voorwerpen kunnen in willekeurige volgorde gebruikt worden, maar moeten wel gebruikt worden voordat je een wapen ter hand neemt om je vijand aan te vallen.
- Gebruik de wapentabel en de tabel met statistieken over de vijand om te bepalen welk wapen het meest geschikt is om de vijand mee aan te vallen.
- Vergelijk voor elk wapen de passende statistiek van de speler (STR, DEX of INT), plus de eventuele bonus, met dezelfde statistiek van de vijand.
- Om de vijand zo efficiënt mogelijk aan te vallen, gebruik je het wapen met het grootste statistiek voordeel (of het kleinste nadeel).
- Als twee wapens hetzelfde voordeel hebben, maakt het niet uit welke je gebruikt.

Statistiek	Omschrijving
5 STR	Sterkte van de speler in het gevecht
5 DEX	Behendigheid van de speler in het gevecht
5 INT	Intelligentie van de speler in het gevecht
5' 5"	Lengte van de speler, in voet en inches
15°C	Temperatuur, in graden Celsius
9.8 m/s <sup>2</sup>	Zwaartekracht, in meter per seconde kwadraat
101 kPa	Atmosferische druk, in kilopascal

Voorwerp	Gebruik als...
Balloon	De zwaartekracht minder is dan $9.3 \text{ m/s}^2$ of de druk groter is dan 110 kPa, en er niet met een Eagle gevochten wordt.
Battery	Er maximaal 1 batterij op de bom zit, en er met een vijand gevochten wordt die geen Golem of Wizard is.
Bellows	Als er gevochten wordt met een Dragon of een Eagle: gebruik als de druk groter is dan 105 kPa. Als er met een andere vijand gevochten wordt: gebruik als de druk lager is dan 95 kPa.
Cheat code	Valsspelers winnen nooit! Niet gebruiken.
Crystal ball	Je intelligentie (INT) groter is dan het laatste cijfer in het serienummer, en er niet met een Wizard gevochten wordt.
Feather	Je behendigheid (DEX) groter is dan ofwel Sterkte (STR) ofwel Intelligentie (INT).
Hard drive	Er twee of meer van dezelfde poorten op de bom zitten.
Lamp	De temperatuur lager is dan $12^\circ\text{C}$ , en er niet met een Lizard gevochten wordt.
Moonstone	Er minimaal twee niet opgelichte indicatoren op de bom zitten.
Potion	Altijd gebruiken, maar let op dat je Sterkte (STR), Behendigheid (DEX) en Intelligentie (INT) kunnen wijzigen.
Small dog	Gebruik als er met een vijand gevochten wordt die geen Demon, Dragon of Troll is.
Stepladder	De speler korter is dan 4', en er gevochten wordt met een vijand die geen Goblin of Lizard is.
Sunstone	Er op zijn minst twee opgelichte indicatoren op de bom zitten.
Symbol	Er gevochten wordt met een Demon of een Golem, of als de temperatuur hoger is dan $31^\circ\text{C}$ .
Ticket	De speler 4'6" of kleiner is, zwaartekracht minstens $9.2 \text{ m/s}^2$ en maximaal $10.4 \text{ m/s}^2$ is.
Trophy	Sterkte (STR) hoger is dan het eerste cijfer van het serienummer, of als er met een Troll gevochten wordt.

Vijand	STR	DEX	INT
Demon	50	50	50
Dragon	10	11	13
Eagle	4	7	3
Goblin	3	6	5
Golem	9	4	7
Troll	8	5	4
Lizard	4	6	3
Wizard	4	3	8

Wapen	Gebruikt...	Bonus
Broadsword	STR	+0
Caber	STR	+2
Nasty Knife	DEX	+0
Longbow	DEX	+2
Magic orb	INT	+0
Grimoire	INT	+2