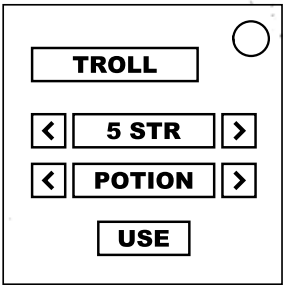


关于 探险游戏

这看起来是个旧探险游戏的奇怪界面。所有你喜爱的物品管理，但没有任何故事情节。

- 三个屏幕分别显示你面对的敌人，有关玩家和世界的信息，以及你拥有物品的列表。
- 你拥有的物品中包含三个武器和五个其他物品。
- 你需要先决定使用哪些其他物品，再决定使用哪一个物品。
- 使用左右箭头来滚动查看信息和你的物品。
- 当一个物品或武器显示在第三个屏幕上时，摁下"USE"按钮来使用它。
- 使用下面的物品表来决定是否使用每个其他物品。
- 其他物品可以以任何顺序来使用，但是所有必须使用的其他物品必须在使用武器打敌人之前使用。
- 使用武器表和敌人信息表来决定应该使用哪个武器。
- 对于每个武器，将玩家的那个能力（STR，DEX，或INT），加上任何武器提供的加成，与敌人的那个能力相比。
- 为了最有效地战胜敌人，使用提供你能力优势最大（或最小劣势）的武器。
- 如果多个武器提供相等的最大能力优势，你可以使用任一个武器。



信息示例	描述
5 STR	玩家的力量能力(STR)，战斗中使用
5 DEX	玩家的敏捷能力(DEX)，战斗中使用
5 INT	玩家的智力能力(INT)，战斗中使用
5' 5"	玩家的高度，单位是英尺和英寸。1英尺=12英寸
15°C	温度，单位是摄氏度。
9.8 m/s²	环境重力加速度，单位是米每秒平方。
101 kPa	环境大气压，单位是千帕。

其他物品	如果达成此条件，则需使用
Balloon（气球）	重力加速度小于 9.3m/s² 或者大气压大于 110 kPa ，并且敌人不是老鹰。
Battery（电池）	炸弹上最多有一个电池，并且正在打一个不是傀儡或法师的敌人。
Bellows（风箱）	如果正在面对龙或者老鹰，并且大气压大于 105 kPa ，使用它。如果正在面对其他敌人，并且大气压小于 95 kPa ，使用它。
Cheat code（作弊码）	作弊的人从来没有好下场！永远不要使用它。
Crystal ball（水晶球）	INT 大于炸弹序列号的最后一位数字，并且不在打法师。
Feather（羽毛）	DEX 大于 STR 或者 INT 。
Hard drive（硬盘）	炸弹上有重复端口。
Lamp（灯）	温度小于 12°C ，并且不在打巨蜥。
Moonstone（月亮宝石）	炸弹上至少有两个未点亮的指示灯。
Potion（药水）	总是使用它，但是请注意使用过后玩家的三个能力（ STR , DEX , INT ）可能会有变化。
Small dog（小狗）	正在打一个不是恶魔，龙，或巨魔的敌人。
Stepladder（活梯）	玩家比 4' 矮，并且正在打一个不是哥布林或巨蜥的敌人。
Sunstone（太阳宝石）	炸弹上至少有两个点亮的指示灯。
Symbol（圣符）	正在打恶魔或傀儡，或者气温高于 31°C 。
Ticket（票）	玩家高于 4' 6" ，并且重力加速度在 9.2 m/s² 和 10.4 m/s² 之间。
Trophy（奖杯）	STR 大于炸弹序列号的第一位数字，或者正在打巨魔。

敌人	STR	DEX	INT
Demon（恶魔）	50	50	50
Dragon（龙）	10	11	13
Eagle（老鹰）	4	7	3
Goblin（哥布林）	3	6	5
Golem（傀儡）	9	4	7
Troll（巨魔）	8	5	4
Lizard（巨蜥）	4	6	3
Wizard（法师）	4	3	8

武器	使用能力	能力加成
Broadsword（宽剑）	STR	+0
Caber（大木桩）	STR	+2
Nasty Knife（小刀）	DEX	+0
Longbow（长弓）	DEX	+2
Magic orb（魔法球）	INT	+0
Grimoire（宝典）	INT	+2