

Lesbrief Handel

Bijeenkomst 1

Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

Bijeenkomst 1: Oriënterende opdrachten

Programma

1. Introductie: 15 minuten

Uitleg docent: doel en opzet van de lessen, toelichting op het spel, demonstratie Oblivion

Uitleg:

Doel van de lessen: iets met de volgende boodschap:

Op school leer je competenties die direct met het vak te maken hebben, maar ook bredere competenties die bij vrijwel elke opleiding van belang zijn. Het is bijvoorbeeld altijd belangrijk dat je van te voren goed nagaat wat je gaat doen en dat je een goede planning maakt. Ook samenwerken is vrijwel altijd aan de orde. Er is bijna geen baan meer waarbij je puur in je eentje bezig bent. Verder word je, waar je ook werkt, altijd wel met problemen geconfronteerd die om een oplossing vragen.

Oriënteren, plannen, problemen oplossen, samenwerken: dat zijn de competenties waaraan je in deze weken gaat werken. Er zijn allerlei manieren om dat te doen. Jullie doen dat door middel van het spelen van een spel: Oblivion.

Kort het onderzoek noemen en:

- de tests die ze hebben ingevuld en na afloop van deze weken opnieuw in gaan vullen
- het feit dat er soms een onderzoeker aanwezig is

Opzet lessen:

- meestal 10 minuten introductie
- 60 minuten speeltijd, altijd met opdrachten. Logformulieren invullen en na afloop inleveren; worden beoordeeld op voldoende/onvoldoende. Minstens tweederde van de ingeleverde formulieren moeten als voldoende zijn beoordeeld. Het gaat dan om antwoorden op vragen en op argumenten bij keuzes en beslissingen. We gaan ervan uit dat alle opdrachten te doen zijn binnen de speeltijd. Mocht dat niet het geval zijn, dan passen we de normering aan.
- 20 minuten klassikale nabespreking

Het spel

- zo wat van laten zien
- het is een grote wereld, waarin gequest kan worden en waarin ook allerlei andere dingen mogelijk zijn
- beetje vergelijkbaar met WoW, voor wie dat kent, maar dit is off line

Demonstratie

In ieder geval:

- gebruik toetsen (en eventueel hoe die zijn aan te passen): bewegen, springen, sneaken, iets gebruiken of pakken, spreuk gebruiken
- de tab functies: map, inventaris, spreuken, journal, karakterinfo
- sneltoetsen
- eerste/derde persoon (via het muiswieltje)
- teleporten
- gebruik vizel
- save game
- verwijzing naar handleiding (staat ook uitvoerig in de log formulieren)

2. Speeltijd: 55 minuten

- IIn beginnen bij de uitgang van de sewers. Zij kunnen dan hun karakter bepalen. Ze noteren welk karakter ze gekozen hebben en waarom. Ingeschatte benodigde tijd: 10 minuten.
- Vervolgens beslissen ze over hoe ze gaan samenwerken. Wie zit er aan de knoppen, wisselen ze dat af, hoe doen ze dat? (Aan het eind van de nabespreking noteren ze op hun formulier wat ze van de samenwerking vonden en wat ze eventueel nog gaan veranderen).
- De volgende 5 minuten gebruiken de leerlingen om zich wat op het spel te oriënteren: de controls te gebruiken, de menu's te bekijken etc
- Daarna moeten ze de volgende opdrachten uitvoeren (in ongeveer 40 minuten):
 1. Ga op jacht en dood drie dieren op drie verschillende manieren.
 2. Deel je sneltoetsen in en noteer waarom je voor deze indeling gekozen hebt
 3. Verzamel minimaal twee verschillende kruiden in de natuur. Ga naar Chorrol en zoek het mages guild op. Meld je aan bij het guild. Koop minimaal één spreuk. Verzamel ingrediënten voor potions in het guild. Maak twee verschillende potions
 4. Praat met iemand in het spel en zorg ervoor dat hij/zij je aardiger vindt. Deze opdracht kan eventueel naar de volgende bijeenkomst verplaatst worden, als niemand er aan toekomt.

Leerlingen mogen zelf bepalen in welke volgorde ze de opdrachten afhandelen.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Belangrijk aan het begin en eind van de speelperiode: er nog eens op wijzen dat er niet over de eerste savegame heen gesaved mag worden!
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen (laten we hopen van niet!), of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Werkwijze steeds: inventariseren wat leerlingen hebben opgeschreven/gedaan en eventueel aanvullen

Opdracht 1: Ga op jacht en dood drie dieren op drie verschillende manieren.

Doelen:

Oriënteren en plannen

- verkennen omgeving
- ervaren verschillende vechtmethoden
- ervaren looting

Oplossen/keuzes maken: geen

Bespreken:

Doelen checken, mn looting (zat niet in de opdracht).

Drie manieren: mêlee, boogschieten, spreuk gebruiken.

Leerlingen zullen zelf waarschijnlijk niet aankomen met de mogelijkheid van aanvallen vanuit stealth (geeft grotere damage). Dit dan noemen.

Opdracht 2: Deel je sneltoetsen in en noteer waarom je voor deze indeling gekozen hebt

Doelen:

Oriënteren en plannen

- ervaren hoe de sneltoetsen werken
- plannen wat snel nodig zal zijn in het spel

Oplossen/keuzes maken: geen

Bespreken:

- verschillende mogelijkheden: wapens, armour, spreuken, scrolls, potions etc; ook combinaties
- wat voor redenen hebben leerlingen?
- Hebben ze bij de indeling gedacht aan wat ze snel nodig zouden kunnen hebben in het spel?

Opdracht 3: Verzamel minimaal twee verschillende kruiden in de natuur. Ga naar Chorrol en zoek het mages guild op. Meld je aan bij het guild. Koop minimaal één spreuk. Verzamel ingrediënten voor potions in het guild. Maak twee verschillende potions

Doelen:

Oriënteren en plannen:

- ervaren hoe je je voort kunt bewegen
- verkennen omgeving
- ervaren hoe teleporting werkt

- ervaren dat er verschillende kruiden te verzamelen zijn en hoe je dat doet
- ervaren dat voor potions ook andere ingrediënten gebruikt kunnen worden
- ervaren: apparatuur (vijzel) en ingrediënten gebruiken.
- de weg vinden binnen een stad (hint geven: wachters)
- ervaren dat in mages guilds gratis ingrediënten te vinden zijn

- ervaren welke spells er mogelijk zijn

Oplossen/keuzes maken: geen

Bespreken:

- doelen checken; nagaan of hier ergens problemen lagen; leerlingen elkaar oplossingen laten geven
- nagaan of ze duidelijk is waar potions voor dienen
- ze hebben nu zomaar twee potions gemaakt. Hoe maak je nu eigenlijk een potion? Enig idee wat ze zouden moeten doen als ze een specifieke potion zouden willen maken?

Opdracht 4: Praat met iemand in het spel en zorg ervoor dat hij/zij je aardiger vindt. Deze opdracht kan eventueel naar de volgende bijeenkomst verplaatst worden, als niemand er aan toekomt. Graag doorgeven aan de onderzoeker.

Doelen:

Oriënteren en plannen

- ervaren hoe het humeur van npc's beïnvloed kan worden

Oplossen/keuzes maken:

- humeur beïnvloeden door omkopen of het humeurspel spelen
- op tijd saven om mogelijkheden uit te kunnen proberen

Bespreken:

- doelen checken
- aangeven dat er ook nog een derde optie is: met een spell
- belang van saven als mogelijkheid om dingen uit te proberen (hebben ze later ook steeds nodig)

Lesbrief Handel bijeenkomst 2

Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

Bijeenkomst 2: Trough a Nighmare, Darkly

Programma

1. Introductie: 10 minuten

- Er wordt een quest gedaan: Through a Nightmare, Darkly.
- Korte inhoud: een vriend van iemand in het mages guild van Bravil is verdwenen. Hij blijkt in een droomwereld beland. Jij moet hem er weer uithelpen door vier dingen voor hem terug te vinden. Die dingen vindt je wanneer je 'tests' doet. Je doet er drie van de vier, twee verplicht, een naar keuze. Henantier wordt in deze bijeenkomst dus niet uit de droomwereld geholpen. Dat is niet erg; het is belangrijk dat je voldoende tijd neemt om de vragen en opdrachten op de logformulieren goed te beantwoorden. Mocht je toch tijd overhouden, dan kun je de vierde test proberen.
- 20 minuten klassikale nabespreking. Leerlingen noteren tips op hun logformulier en evalueren hun samenwerking nogmaals.

2. Speeltijd: 60 minuten

- IInn beginnen bij de laatste save van de vorige bijeenkomst.
- Voor het verwerven van de quest krijgen ze voldoende aanwijzingen. Ze krijgen de instructie om door te vragen als de questgever: Kud-Ei de info niet direct geeft
- Ze noteren welke keuzetest ze gaan doen en in welke volgorde ze de tests gaan afwerken. Leerlingen krijgen korte info over de inhoud van de tests, zodat ze kunnen bepalen welke tests ze gaan doen en in welke volgorde.
- Per test beantwoorden ze vragen en/of beschrijven ze wat ze gedaan hebben.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Wijs er nog eens nadrukkelijk op dat ze NIET over het savegame in het riool heen mogen saven, en ook NIET over het savegame waar ze nu mee beginnen (het laatste savegame van de vorige bijeenkomst). Verder mogen ze zelf weten hoe ze saven.
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen (laten we hopen van niet!), of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet

- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Werkwijze steeds: inventariseren wat leerlingen hebben opgeschreven/gedaan en eventueel aanvullen

Algemeen:

Doelen:

Oriënteren/plannen:

- plannen welke optionele test de spelers gaan doen, en in welke volgorde ze de tests gaan doen
- naar Bravil reizen (teleport) en mages guild vinden info verzamelen om quest te krijgen. Journal raadplegen voor clues voor de volgende stap

Keuzes maken:

- Als meerdere onderdelen gedaan worden, heb je te kampen met levensverlies van het vorige onderdeel. Kan hersteld worden door een appel te eten (te vinden in kamer, dacht ik) of door te wachten. Leerlingen hebben daar een hint over gekregen. Omdat ze al hun spullen en hun spreuken kwijt zijn in de droomwereld, is het wel van belang dat ze die hint tijdens de tests ook gebruiken.

Bespreken:

- Doelen checken
- Argumenten voor gekozen volgordes?
- **Was er een test die vrijwel niemand deed?**
- Hadden ze door dat er bij het begin van elke test een **bergplaats** is met een handig gebruiksvoorwerp?
- Konden ze de tests allemaal **vinden**? Voor één test moet je een trap af.
- Hebben ze steeds op tijd **gesaved**, zodat er niet hele stukken over hoefden?

Test of perception

Oriënteren en plannen:

- **fakkel** meenemen
- look before you leap, oftewel: goed letten op afwijkingen van de bodem

Keuzes:

- **springen** naar handige punten

Bespreken:

- doelen checken

Test of patience

Oriënteren en plannen:

- scroll mee (en gebruiken!)

Keuzes:

- **raadsel scroll oplossen:** is kaart van tiles, geeft aan hoe je moet lopen. Goed in de gaten houden waar de bovenkant van de scroll naar verwijst. **Alternatieve oplossing:** snel langs de randjes lopen.

Bespreken:

- doelen checken
- hebben ze nog een oplossing gevonden waarbij de scroll niet nodig was?

Test of resolve

Oriënteren en plannen:

- **wapenrusting** mee bij test of resolve

Keuzes:

- bij het vooraf bewapenen kun je kiezen uit light en heavy armor
- er moeten 2 minotaurs **verslagen** worden. Het helpt aanzienlijk als je de warhammer van de eerste minotaur oppakt na deze verslagen te hebben. Alternatief: op vuurpilaar springen en dan op het balkon; de minotaur geeft je het laatste zetje zodat je kunt pakken wat je nodig hebt. Een derde alternatief in de walkthrough lijkt niet echt te werken (lukt mij tenminste niet).

Bespreken:

- doelen checken
- zijn er oplossingen gevonden waarbij **niet gevochten** hoefde te worden?

Test of courage

Oriënteren en plannen:

- **potion of the sea** mee
- **manoeuvreren en oriënteren** op waar je bent van belang (onder water tunnels)

Keuzes: geen

Bespreken: doelen checken

Lesbrief Handel bijeenkomst 3

Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

Bijeenkomst 3: Corruption and Conscience

Programma

1. Introductie: 10 minuten

- Er wordt een quest gedaan: Corruption and Conscience.
- Korte inhoud: de wachten van Cheydinhal zijn corrupt, sinds er een nieuwe kapitein is benoemd. Ze leggen superhoge boetes op die nergens voor nodig zijn. Daar gaan jullie iets aan doen.
- 20 minuten klassikale nabespreking. Leerlingen noteren tips op hun logformulier en evalueren hun samenwerking nogmaals.

2. Speeltijd: 60 minuten

- LIn beginnen bij de laatste save van de eerste bijeenkomst. Mochten ze die niet meer hebben, dan kunnen ze de laatste save van de vorige bijeenkomst gebruiken, mits die niet midden in de vorige quest ligt.
- LIn teleporten naar Cheydinhal.
- Voor het verwerven van de quest moeten ze geruchten nagaan bij de burgers van Cheydinhal, tot ze informatie krijgen over het onderwerp 'Fines'. Dan worden ze naar Llevana Nedaren in het zuiden van de stad gestuurd.
- Llevana stuurt ze naar Garrus Darelliun in het kasteel: het is het handigst als ze daarnaar teleporten (ze kunnen ook lopen), maar dat moeten ze zelf uitvinden.
- Garrus moet een humeur van minstens 60 hebben voordat hij de benodigde informatie geeft. Daar krijgen ze een hint over.
- Garrus vertelt dan dat hij een getuige nodig heeft om de corrupte kapitein, Ulrich, een halt toe te kunnen roepen. Hij stuurt de leerlingen naar Aldos, een dronkaard, die de dupe is geworden van kapitein Ulrich.
- Leerlingen moeten met het oog op een mogelijke bug hun spel saveen wanneer ze de dronkaard Aldos ontmoeten.
- Als Ulrich genoemd wordt, leidt de dronkaard Aldos de leerlingen naar zijn huis en valt een wacht lastig. Als hij echt aanvalt, doodt de wacht hem. Het journal geeft aan dat de leerlingen weer met Llevana moeten praten.
- Llevana geeft aan dat de speler Ulrich bij haar moet brengen. Op dit punt moeten de leerlingen niet direct naar Ulrich gaan, maar eerst nog een keer met Garrus

praten. Daar krijgen ze (waarschijnlijk) een journaal bericht over; voor alle zekerheid krijgen ze ook nog een hint in hun opdracht.

- Garrus biedt een alternatief: kapitein Ulrich niet naar Llevana brengen, maar zijn onderkomen onderzoeken op aanwijzingen van zijn schuld. Garrus geeft daar een sleutel voor.
- Er moet nu gekozen worden: dat wordt ook aangegeven in het journal. Leerlingen moeten eerst aangeven welke oplossing ze zelf zouden kiezen en hoe ze verwachten dat dat afloopt. Vervolgens moeten ze beide oplossingen uitproberen. Dat betekent dat ze op dit punt hun game moeten saven: dat wordt in hun opdracht aangegeven.
- Ze moeten bij het uitproberen van de twee opties nagaan welke oplossing het meeste geld oplevert. Dat is uiteindelijk toch de gewelddadige oplossing: een beloning van Garrus (zij het minder dan bij optie a) en de buit van het lichaam van Ulrich.
- Optie a: Garrus niet gewelddadige oplossing: bij het doorzoeken van kapitein Ulrich's kamer wordt een briefje gevonden, dat bewijs levert van zijn corruptie. Leerlingen geven het briefje aan Garrus, die ze twee uur later in de herberg wil ontmoeten. Ze krijgen een hint over het instellen van een wachtperiode. Garrus geeft een beloning; Ulrich wordt opgesloten; Garrus krijgt promotie.
- Optie b: Llevana's oplossing. Leerlingen moeten kapitein Ulrich naar haar huis brengen. Llevana doodt hem. Garrus geeft toch een beloning (omdat hij Ulrich niet mocht), en het lichaam van Ulrich kan geloot worden. Op zijn lichaam is ook de sleutel van zijn kamer te vinden. Die kunnen ze gebruiken om daar weg te halen wat ze maar willen. Llevana gaat naar de gevangenis en Garrus krijgt promotie. Om te kunnen achterhalen wat het meest profijtelijk is, zouden de leerlingen die buit ook moeten verkopen.
- Leerlingen moeten na het uitproberen van de beide opties aangeven of ze nog een andere oplossing kunnen bedenken. Ze kunnen dat uitproberen (hoeft niet); moeten echter wel aangeven welke consequenties ze hiervan verwachten.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Wijs er nog eens nadrukkelijk op dat ze NIET over het savegame in het riool heen mogen saven, en ook NIET over het savegame waar ze nu mee beginnen (het laatste savegame van de eerste bijeenkomst). Verder mogen ze zelf weten hoe ze saven.
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen, of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Werkwijze steeds: inventariseren wat leerlingen hebben opgeschreven/gedaan en eventueel aanvullen

Doelen:

Oriënteren/plannen:

- Teleporten naar Cheydinhal
- info verzamelen bij npc's om quest te krijgen (geruchten)
- teleporten naar het kasteel

- in journal kijken voor keuzes (eventueel als hint geven wanneer ze niet kunnen achterhalen wat de tweede optie is)
- kamer van Ulrich vinden (bij gewelddadige oplossing)

Keuzes:

- dispositie beïnvloeden van Garrus (geeft anders geen informatie)
- gewelddadige en niet gewelddadige oplossing. De twee opties leiden tot verschillen in beloning. Oblivion beloont de niet gewelddadige oplossing meer dan de gewelddadige. Het is wel zo dat de gewelddadige optie uiteindelijk het meest voordelig is, vanwege de buit van het lijk. Daar zit ook een sleutel bij van zijn kamer, zodat je daar ook ongestraft buit vandaan kunt halen.
- Sleutel van Ulrich's kamer gebruiken (bij gewelddadige oplossing)
- Ook nog eigen methode mogelijk: zelf Ulrich doden. Levert echter geen beloning op, wel risico op boete of gevangenis.

Bespreken:

- doelen checken van oriënteren en plannen. Daarbij in ieder geval vragen: **hebben ze teleport gebruikt waar dat mogelijk was (vooral naar het kasteel)?**
- Hoe hebben ze het **humeur van Garrus beïnvloed?**
- keuzes: **welke oplossing zouden ze zelf gekozen hebben (voordat ze de twee opties hebben uitgetoetst)?** Waarom? Wat voor uitkomst verwachten ze van beide oplossingen?
- **Welke optie (a of b) levert het meeste geld op? Hoe?** Hebben ze er bij optie b aan gedacht het lichaam van kapitein Ulrich te **loot**? En om de **sleutel** te gebruiken? Hebben ze de buit verkocht?
- Als niemand eraan gedacht heeft buit te verkopen, demonstreer dan het verkopen van spullen bij een handelaar in Cheydenhal. Vlak bij de West Poort is de winkel van Borba: Borba's Goods and Stores.
- Wat vinden ze ervan dat optie b uiteindelijk het meeste geld opbrengt?
- **Hebben ze nog een derde optie bedacht? Welke? Hebben ze die uitgetoetst?**
- Hebben ze **op tijd gesaved**, zodat er niet hele stukken over hoefden?

Lesbrief Handel Bijeenkomst 4

Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

Bijeenkomst 4: Geld verdienen in Oblivion

Programma

1. Introductie: 5 minuten

- Introductie: in deze les gaat het er om uit te vinden hoe je geld kunt verdienen in Oblivion: hoe je de beste prijs kunt maken voor de spullen die je wilt verkopen en welke andere manieren er zijn.
- Omdat jullie dingen uit moeten proberen, is het belangrijk om tussentijds te save. Zo kun je vergelijken wat het resultaat is van de ene actie en van de andere.
- 20 minuten klassikale nabespreking. Leerlingen noteren tips op hun logformulier en evalueren hun samenwerking nogmaals.

2. Speeltijd: 65 minuten

- Lln beginnen bij de laatste save van de vorige bijeenkomst.
- Lln gaan naar het markt district in de Imperial City. Ze krijgen de informatie dat verschillende handelaren verschillende soorten spullen verkopen. Ze moeten beslissen wat ze willen verkopen en daar een handelaar bij zoeken. Ze moeten niet lukraak gaan verkopen, maar daarbij een aantal opdrachten uitvoeren.
- Opdracht stap 3: uitproberen hoe onderhandelen werkt en welke factoren daarbij van invloed zijn. Ze doen dat door:
 - o na te gaan hoe ver ze kunnen gaan met onderhandelen bij de verkoper die ze uitgekozen hebben
 - o naar een andere verkoper te gaan en hetzelfde te doenVervolgens moeten ze analyseren waar de verschillen zitten. Ze moeten er zo achterkomen dat hierbij de volgende factoren een rol spelen:
 - o de marketeer (mercantile) vaardigheden van de verkoper
 - o het humeur van de verkoper
- Opdracht stap 4: nagaan of het zin heeft steekpenningen te gebruiken, of een spell (het laatste is optioneel, gezien de tijd). Het gaat om een spel voor het beïnvloeden van de dispositie. Dit doen ze door:
 - o Voor de meest waardevolle voorwerpen in hun inventaris na te gaan hoeveel de verkoper ervoor wil betalen, als ze tot het uiterste onderhandelen
 - o Uit te proberen wat er met de prijs gebeurt als ze steekpenningen betalen

- Een conclusie te trekken over het gebruik van steekpenningen en winst. Daarbij moeten ze zich realiseren:
 - dat steekpenningen van de winst afgaan
 - dat het om percentages gaat. Steekpenningen zullen dus alleen zin hebben als de voorwerpen voldoende waardevol zijn. Ze hoeven de relatie niet precies te kennen, maar moeten zich wel realiseren dat dat een rol speelt.
 - Optioneel: nagaan wat een spell voor het verhogen van de dispositie kost (aan te schaffen bij een mages guild, in elke stad te vinden, behalve in de Imperial city) en of het effect de investering waard is. De vraag die ze daarbij moeten beantwoorden is: hoe lang duurt het voordat de investering eruit is? Daarbij moeten ze nog steeds uitgaan van hun meest waardevolle voorwerpen.
- Opdracht stap 5: ook de eigen marketeervaardigheden spelen een rol. Die kunnen worden verhoogd door ze te gebruiken. De studenten moeten uitzoeken hoe ze dat het snels kunnen doen. Zo nodig een hint geven. Het gaat er om dat de buit oer stuk verkopen sneller werkt dan de hele buit verkopen.
 - Opdracht stap 6: studenten gaan naar de arena in de Imperial City. Ze kunnen daar geld verdienen door te gokken (op gevechten in de arena), of door zelf te vechten. Ze moeten beide manieren uitproberen en aangeven welke manier hun voorkeur heeft en waarom.
Vechten in de arena is niet makkelijk. De kansen op winnen zijn aanzienlijk groter door slim te vechten: op een verhoging springen en vandaar de vijand bestoken met pijlen of spells. Daarvoor moet de speler echter wel een voldoende hoge acrobatic skill hebben, anders spring je niet zo hoog. Die kun je snel vergroten door in een ruimte met een laag plafond (of bijv boven op een bed) steeds te blijven springen.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Wijs er nog eens nadrukkelijk op dat ze NIET over het savegame in het riool heen mogen saven.
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen (laten we hopen van niet!), of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Bespreken:

- welke factoren zijn van invloed op het feit dat je bij de ene handelaar meer verdient dan bij de andere?
- Welke conclusie hebben de studenten getrokken over het gebruik van steekpenningen?
- Voor wie dat gedaan heeft: heeft het zin een spell aan te schaffen? Hoe lang duurt het voordat je de prijs eruit hebt?
- Hoe kun je je eigen marketeervaardigheden het snelst vergroten?

- Welke 4 factoren zijn dus van invloed op de prijs die je krijgt voor je spullen? (afdingen, humeur, marketeervaardigheid verkoper, marketeervaardigheid speler)
- Welke twee manieren zijn er om geld te verdienen in de arena? Waar liggen de voorkeuren? Waarom? Heeft iemand de 'slimme' vechtmanier ontdekt (en is dat zelf ontdekte info?).
- Hoe verliep de samenwerking?

Achtergrondinformatie: doelen

Oriënteren en plannen:

- teleporten naar de Marketplace
- ervaren dat verschillende handelaren verschillende typen buit kopen
- ervaren dat het marketeerniveau van de handelaar de prijs beïnvloedt
- ervaren dat het marketeerniveau van de speler de prijs beïnvloedt
- ervaren dat het humeur van de handelaar de prijs beïnvloedt
- ervaren hoe onderhandelen werkt
- teleporten naar de arena
- ervaren welke twee manieren er zijn om hier geld te verdienen: gokken of zelf vechten
- (ervaren hoe een van deze manieren/beide manieren in zijn werk gaan)

Oplossen/keuzes maken:

- Karakter kiezen dat gericht is op beïnvloeding/marketeering
- belangrijk: op tijd saven om mogelijkheden uit te kunnen proberen
- handelaar uitkiezen met een laag marketeerniveau
- humeur beïnvloeden door omkopen/ het humeurspel spelen
- beslissen of het de moeite waard is hier een spell voor aan te schaffen
- beslissen of omkopen de moeite waard is; relatie met onderhandelen leggen
- uitproberen hoe het eigen marketeerniveau het snelst verhoogd kan worden (door buit per stuk te verkopen)
- manier kiezen om geld te verdienen in de arena
- (bij zelf vechten: slimme manier van vechten vinden)

Lesbrief Handel Bijeenkomst 5

Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

Bijeenkomst 5: Vilverin

Programma

1. Introductie: 5 minuten

- **Introductie:** in deze les speel je niet alleen ‘tegen het spel’, maar ook tegen elkaar. Jullie gaan een ruïne verkennen en daar zoveel mogelijk Welkynd stenen verzamelen. De groep die in een uur de meeste stenen heeft verzameld heeft gewonnen.
- Omdat jullie dingen uit moeten proberen, is het belangrijk om tussentijds te saven.
- 20 minuten klassikale nabespreking. Leerlingen noteren tips op hun logformulier en evalueren hun samenwerking nogmaals.

2. Speeltijd: 60 minuten

- IIn beginnen bij de laatste save van de vorige bijeenkomst.
- IIn krijgen de instructie dat ze een ruïne gaan verkennen, waarin zich allerlei soorten vijanden bevinden. Voordat ze beginnen, moeten ze zich eerst afvragen of ze zich daarop voor willen bereiden. Ze moeten zelf bedenken of ze dit willen doen, hoe ze dat willen doen en wanneer ze dat willen doen:
 - o In principe zijn de mobs in deze ruïne redelijk ‘verslaanbaar’. Het is het meest efficiënt om eerst te kijken welk level de mobs zijn en dan eventueel spells of potions aan te schaffen. Dat kost natuurlijk wel tijd.
- Tijdens het verkennen van de ruïne moeten ze een aantal vragen beantwoorden. Vraag: ‘Je kunt op je vijand afstormen en ze gewoon maar aanvallen, maar je kunt ook slim vechten. Daarvoor zijn wel mogelijkheden in deze ruïne. Hoe zijn jullie te werk gegaan bij het verslaan van je vijanden?’
 - o Waar het hier vooral om gaat is het slim gebruiken van de vallen. Behalve dat je daar zelf het slachtoffer van wordt, kun je er ook je vijanden in lokken.
 - o Een andere manier van slim vechten in het algemeen is: vluchten en zo mogelijk een deur door gaan, zodat het aantal te bevechten mobs kleiner is. Soms gaan de mobs echter mee de deur door.
 - o Het summonen van helpers via een spell is over het algemeen een efficiënte manier van vechten. Je kunt je helper dan het werk laten doen en steeds een nieuwe oproepen.

- Vraag: 'In de ruïne kun je op sommige plaatsen niet zomaar verder. Wat heb je moeten doen om verder te kunnen? Noem drie dingen.'
 - o Er zijn drukplaten, waar je op moet gaan staan om verder liggende deuren te openen
 - o Er is een onderwater passage; nodig om deze te nemen, omdat de normale weg afgesloten is.
 - o Er zijn blokken die ingedrukt kunnen worden om ruimtes te openen
- Vraag: 'Waarvoor kun je Welkynd stenen gebruiken?'
 - o Welkynd stenen zijn voor het vergroten van je mana (voor spells).
- De studenten krijgen vier kaarten, waarbij staat aangegeven om welke zone het gaat en of daar (redelijk) veel stenen gevonden kunnen worden of weinig tot geen. De letters op de kaarten worden verder niet verklaard. Ze kunnen de kaarten gebruiken om een planning te maken.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Wijs er nog eens nadrukkelijk op dat ze NIET over het savegame in het riool heen mogen saven.
- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen (laten we hopen van niet!), of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Bespreken:

- Wie heeft de meeste stenen?
- Hoe zijn ze te werk gegaan om die te vinden?
- Waar zijn Welkynd stenen voor?
- Waar waren de meeste stenen te vinden? (antwoord: 11, in wendesel)
- Hebben ze voorbereidingen getroffen?
 - o Welke? Hebben ze aan spells/potions gedacht?
 - o Wanneer? Hebben ze eerst uitgeprobeerd of het nodig was?
- Hoe zijn ze te werk gegaan bij het verslaan van hun vijanden?
 - o Hebben ze de vallen gebruikt?
 - o Zijn ze weggelopen naar een ander deel?
 - o Gebruiken ze summon spells?
- Wat hebben ze gedaan als ze ergens niet verder konden?
 - o Drukplaten, onderwater passage, in te drukken blokken
- Konden ze hun weg makkelijk vinden? Hoe hebben ze de kaarten gebruikt?
- Veel vijanden betekent veel buit. Hadden ze teveel buit? Hoe hebben ze dat opgelost?
- Hoe verliep de samenwerking?

Achtergrondinformatie: doelen

Oriënteren/plannen:

- De ruïne vinden op grond van globale aanwijzingen
- De weg vinden binnen de ruïne, een route bepalen
- Binnen alle (4) zones; overgangen van de ene zone naar de andere vinden
- traps ontdekken
- verborgen deur ontdekken bij overgang Vilverin naar Canosel
- torch gebruiken!
- Ervaren waar Welkyndstenen voor dienen

Keuzes

- beslissen of er nog (of in een later stadium, alsnog) voorbereidingen getroffen moeten worden: aanschaf spells, potions
- traps gebruiken om vijanden in te lokken (vooral boogschutters!)
- slim vechten (vijanden zijn overigens niet erg lastig)
- Vilverin, canosel: drukplaat gebruiken om deuren te openen
- In Canosel: gesloten gate openen of verborgen passage ontdekken (onderwater verkenning nodig)
- Wendesel: spike pit trap gebruiken om vijanden in te lokken (je kunt er omheen lopen)
- Blokken activeren om cages te openen (loot/mobs); een ervan is nodig voor de sleutel van de uitgang. Nb: indrukken van de blokken sluit de heenweg af. Weer te openen door een blok in te drukken op een balkon in een andere kamer (ook nodig om varla Stone cage te openen)
- (Uitgang sel: sleutel vinden voor gate, of over een gebroken muur heen klimmen)
- Bij teveel buit: deel in kist bij ingang stoppen (hint), of strategisch weggooien

Lesbrief Handel Bijeenkomst 6: Two sides of a coin

Programma

1. Introductie: 10 minuten

Vertel de leerlingen dat ze een quest gaan doen: Two sides of a coin. Vertel ze als introductie dat er onder de inwoners van Bruma gaat een gerucht rondgaan over Jorundr en zijn vrouw Arnora. Jorundr schijnt er vandoor gegaan te zijn met haar geld. Ze hebben een uur de tijd om te spelen; daarna is er 20 minuten tijd voor de nabespreking.

Achtergrondinformatie: de quest verloopt als volgt.

Inwoners van Bruma geven informatie over een gerucht over een man, genaamd Jorundr. Hij zou er met het geld van zijn vrouw vandoor zijn gegaan en zit nu in de gevangenis. Wanneer je met Arnora praat, vertelt ze dat zij en haar man kruimeldieven zijn. Jorundr was niet tevreden met hun karig bestaan en probeerde een belastinginner te beroven. Daarbij werd hij betrapt door een wachter. Jorundr doodde de wachter en zit nu in de gevangenis. Hij heeft het geld dat hij gestolen werd ergens verborgen. Arnora wil graag dat je er voor haar achterkomt waar dat is.

Je gaat naar de gevangenis en vraagt de bewaker toegelaten te worden tot Jorundr. Die wil niets loslaten. Je kunt hem er niet van overtuigen je iets te vertellen door zijn humeur te beïnvloeden. Hij zal je alleen vertrouwen als je laat zien dat je ook een crimineel bent, m.a.w., als je ook in de gevangenis belandt. Dat kun je doen door de wachter aan te vallen, het slot proberen open te breken of te proberen de wachter te zakkenrollen.

Als je eenmaal in de gevangenis bent, vertelt Jorundr je een heel ander verhaal. Het was Arnora die hebbertig werd en de wachter doodde. Vervolgens heeft Arnora hem aangegeven. Hij zal je vertellen waar de schat is (het geld dat hij verborgen heeft), wanneer je Arnora doodt en Jorundr als bewijs haar amulet laat zien.

Als je een tijdje wacht, probeert een wachter, genaamd Tyrellius Logellus van Jorundr te horen te krijgen waar het geld is. Jorundr vertelt hem niets.

Je gaat naar Arnora en praat met haar. Zij stelt een ander oplossing voor. Je kunt net doen alsof je haar gedood hebt en zo Jorundr bedriegen. Hij zal je dan vertellen waar de schat is.

Je moet op dit punt dus kiezen: Arnora doden of haar spelletje meespelen.

Optie: Arnora doden

Arnora is geen makkelijke tegenstander. Zij is een dief, dus als ze buiten komt zal ze wachters op haar dak krijgen. Je kunt haar zeggen dat je haar gaat doden en dan naar buiten rennen. De wachters knappen het klusje dan voor je op. Of je kunt haar zelf proberen te doden.

Arnora heeft als buit: een amulet en een sleutel. Als je naar Jorundr gaat (eerst de wachter weer vragen of je hem mag bezoeken) blijkt dat het niet de goede amulet is. Je moet terug en het huis van Arnora doorzoeken. De echte amulet zit in een kist in haar slaapkamer. Daarop past de sleutel die je gevonden hebt. Je brengt de goede amulet naar Jorundr; hij vertelt je waar de schat is en je haalt de schat op.

Optie: Jorundr bedriegen

Arnora geeft je de sleutel van de kist in haar slaapkamer. Je haalt de amulet eruit en brengt die naar Jorundr. Hij vertyelt je waar de schat verborgen is. Als je ter plekke komt, blijkt daar ook de corrupte wachter te zijn, Tyrellius. Hij heeft Arnora vermoord en wil nu ook jou doden. Je ontkomt er niet aan jezelf te verdedigen. Er is bij deze quest dus geen echte geweldloze oplossing, maar het maakt natuurlijk wel uit of het om moord gaat of om zelfverdediging.

2. Speeltijd: 60 minuten

- IJn beginnen bij de laatste save, mits ze daarbij niet midden in de vorige quest zitten. Laat ze anders een andere savegame gebruiken.
- IJn teleporten naar Bruma. Als het goed is weten ze intussen hoe dat moet (via tab, rechtsonder op de kaart, klikken op Bruma East gate of North Gate).
- Voor het verwerven van de quest moeten ze geruchten nagaan bij de inwoners van Bruma, tot ze informatie krijgen over het onderwerp 'Jorundr'. Als ze dat bij de ene inwoner niet krijgen, moeten ze een andere proberen. Het is handig als ze dit overdag doen; dan lopen er meer mensen rond. Ze kunnen een periode overslaan via 'T'.
Ze kunnen ook wachters benaderen. Wachters bij de noordpoort geven de informatie, die bij de oostpoort niet.
- Ze moeten over Jorundr blijven praten tot ze de quest 'Two sides of the coin' krijgen. De volgende stap is om naar Arnora te gaan.
- Arnora woont achter de stadstempel. Haar locatie wordt via het navigatiekaartje met een rode pijl aangegeven. Die rode pijl staat ook op de omgevingskaart (via tab).
- Arnora vertelt haar verhaal (zie achtergrondinformatie) en vraagt de spelers naar Jorundr te gaan, om erachter te komen waar hij het geld verstopt heeft.
- Spelers gaan naar kasteel Bruma (via teleport is de makkelijkste weg). De rode pijl geeft nu de locatie van Jorundr aan. Ze moeten de gevangenisbewaker vragen of ze Jorundr mogen bezoeken.
- Jorundr wil niets loslaten over het geld. Hij vertrouwt de spelers niet. Normaal kun je daar iets aan doen door een karakter te beïnvloeden, zodat hij/zij je aardiger vindt. Dat doe je door het humeurspel te spelen of door steekpenningen. In dit geval werkt dat niet. Spelers kunnen het vertrouwen van Jorundr alleen winnen door ook in de gevangenis te belanden.
- Spelers kunnen zich laten arresteren door de wachter aan te vallen, te proberen hem te zakkenrollen, of door te proberen het slot van de kerker van Jorundr te openen. Ze moeten zich wel laten arresteren, d.w.z., niet de boete betalen.
- Als de spelers in de gevangenis zitten, vertelt Jorundr zijn kant van het verhaal (zie achtergrond). Hij vraagt ze Arnora te doden en als bewijs haar amulet te brengen.
- Spelers dienen hun gevangentijd uit door op hun bed (brits) te gaan liggen. Als ze daar nog even mee wachten, zien ze hoe Tyrellius, een corrupte bewaker, probeert informatie van Jorundr te krijgen.
- Voordat de spelers de gevangenis verlaten, moeten ze hun spullen uit de kist halen die daar in de buurt staat (hun armor, wapens en andere spullen).
- **Belangrijk:** voordat de spelers enige actie ondernemen tav Arnora, moeten ze hun spel saven. Ze moeten vervolgens eerst met haar praten en dan beslissen wat ze gaan doen.
- Als ze ervoor kiezen Arnora te doden, kunnen ze dat zelf proberen (niet makkelijk!), of haar naar buiten lokken, zodat de wachters het klusje voor ze opknappen. Ze zeggen dan tegen Arnora dat ze haar gaan doden en hollen naar buiten. De amulet die Arnora bij zich heeft brengen ze naar Jorundr. Ze moeten de bewaker opnieuw vragen of ze Jorundr mogen bezoeken. Jorundr vertelt dat het niet de goede amulet is. Ze moeten terug naar het huis van Arnora en daar zoeken. De sleutel past op een kist in haar slaapkamer. Als ze Jorundr de goede amulet brengen, vertelt hij waar het geld verstopt is. Dat kunnen ze nu zonder verdere problemen incasseren.
- Als ze ervoor kiezen Jorundr te bedriegen, krijgen ze een sleutel van Arnora. De sleutel past op een kist in haar slaapkamer. Daarin zit de amulet. Deze brengen ze naar Jorundr. Ze moeten de bewaker opnieuw vragen of ze Jorundr mogen

bezoeken. Jorundr vertelt waar het geld verstopt is. Als ze daarheen gaan, vinden ze Tyrellius ter plekke. Hij heeft Arnora vermoord en probeert nu de spelers te vermoorden. Als ze erin slagen zich te verdedigen kunnen ze de schat incasseren.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Hulp: ze moeten wel zelf eerst antwoorden zien te vinden in de handleiding.
- Hulp bij technische problemen, of intermediair technische staf.
- In de gaten houden of het tijdschema te doen is; eventueel aanpassen bij grote problemen
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Bespreek de volgende punten:

- Hebben ze teleport gebruikt als dat mogelijk was?
- Wat is het verhaal van Arnora? Wat is het verhaal van Jorundr? Wie geloven ze eigenlijk? Waarom?
- Hoe zijn ze zelf in de gevangenis beland?
- Welke optie hebben ze gekozen: Arnora doden of Jorundr bedriegen? Waarom? Wat vinden ze achteraf van hun keuze?
- Als ze ervoor gekozen hebben Arnora te doden, hoe hebben ze dat dan aangepakt?
- Zijn ze nog problemen tegengekomen? Welke? Hebben anderen daar oplossingen voor?
- Hebben ze op tijd gesaved?
- Hoe was de samenwerking?

Achtergrondinformatie:

Doelen:

Oriënteren en plannen

- teleporten naar Bruma
- info verzamelen om quest te krijgen (geruchten)
- je weg vinden naar de gevangenis
- in quest lezen dat je je moet laten arresteren om info van Jorundir te krijgen: hij laat zich niet overtuigen
- op bed gevangenisstraf uitliggen; niet vergeten je spullen weer aan te trekken

Keuzes

- humeur beïnvloeden van Arnora: kiezen op welke wijze (Arnora geeft anders geen informatie)
- gevangensbewaker vragen om visite om bij Jorundir te mogen
- je laten arresteren door: bewaker aan te vallen of te pickpocketen, of door te proberen het slot te openen
- keuze: Arnora doden of Jorundir laten geloven dat ze dood is
- bij keuze Arnora doden: zelf doden (moeilijk) of snel naar buiten rennen en de wachters haar laten doden

- Bij keuze Jorundir misleiden (met Arnora meewerken): van belang: niet alsnog Arnora doden, anders vind je het goud niet
- Voordeel Arnora doden: ze wordt alsnog vermoord door Tyrellius, die je dan op staat te wachten bij de schat. Moet vermoord worden (je kunt er niet langs sneaken). Echte geweldloze oplossing is er dus niet.
- De goede amulet vinden (Arnora heeft een valse als buit): in kist op slaapkamer

Lesbrief Handel bijeenkomst 7

Overzicht bijeenkomsten

1. Oriënterende opdrachten
2. Through a nightmare
3. Corruption en conscience
4. Uitgangspunt: eerste save na sewers. Hoe verdien je het meest bij onderhandelen, plus opdracht om naar de arena te gaan (gokken of meedoen).
5. Vilverin: wie verzamelt de meeste Welkynd stenen?
6. Two sides of a coin
7. Wie maakt de meeste winst in een uur?

Bijeenkomst 7: Wie verdient het meest?

Programma

1. Introductie: 5 minuten

- Introductie: deze laatste les is ook weer een wedstrijd. In de vorige lessen zijn jullie bezig geweest met verschillende manieren om in Oblivion geld te verdienen (nb: **geen** voorbeelden geven). Het gaat er nu om in een uur zoveel mogelijk geld te verdienen. Je laadt zo dadelijk het begin save game, in het riool dus. Iedereen heeft dan dezelfde uitgangssituatie. Noteer hoeveel geld je karakter heeft. Dat checken we eerst even. Wacht dan op mijn startsein, zodat iedereen evenveel tijd heeft!
- 20 minuten klassikale nabespreking.

2. Speeltijd: 60 minuten

- Iln hebben de savegame van het begin geladen en het beginbedrag genoteerd.
- Hun eerste opdracht is om te kijken of ze hun karakter willen veranderen. Er zijn karakters die veel onderhandel/marketeer vaardigheden meekrijgen. Als ze hun geld vechtend willen gaan verdienen, ligt een sterke strijder of een goede spellcaster eerder voor de hand. E noteren waarvoor ze gekozen hebben en waarom.
- Iln noteren op welke manier ze veel geld willen gaan verdienen. Ze moeten op grond van wat ze eerder geleerd hebben een aardig beeld hebben van de mogelijkheden. Dit zijn bijv:
 - o zoveel mogelijk buit maken, bijv in Vilverin; daarbij bedenken wat je doet met overbelasting
 - o zo gunstig mogelijk verkopen
 - o potions maken en verkopen ipv ingrediënten (gratis uit mage guild halen). Potions leveren meer op dan de ingrediënten.
 - o arena: gokken
 - o arena: vechten
 - o nog een keer een quest doen die veel oplevert
 - o eventueel (hopelijk niet?): stelen
- Aan het eind van het uur noteren ze hun eindbedrag.

Rol docent tijdens uitvoering:

- Eventuele toelichting op onduidelijkheden (graag doorgeven aan de onderzoeker)
- Geen inhoudelijke hulp dit keer! Ze moeten er zelf uit zien te komen. Wel hulp bij technische problemen/praktische problemen.
- In de gaten houden dat er niet gespiekt wordt op internet
- Verkrijgen van een indruk van de manier waarop er wordt samengewerkt. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat een van beiden alles doet terwijl de ander lui achterover leunt. Echte ruzies zijn ook minder gewenst. In die gevallen ingrijpen.

3. Nabespreking vragen en opdrachten: 20 minuten

Bespreken:

- Wie heeft er gewonnen? Wat hebben ze gedaan?
- Algemeen: hebben Iln gekozen voor een ander karakter? Wat voor karakter? Waarom?
- Hoe hebben de andere groepen hun geld verdiend?
- Hadden ze (bij buitmaken) problemen met overbelasting? Hoe hebben ze dat opgelost?
- Hoe verliep de samenwerking?
- Wat vonden ze van deze opdracht?

Achtergrondinformatie: doelen

Oriënteren en plannen:

- nagaan welke manieren van geldverdienen er mogelijk zijn (gebleken tijdens de voorgaande bijeenkomsten)

Oplossen/keuzes maken:

- winstgevende keuze maken
- beslissen wat haalbaar is binnen een uur
- bij buitmaken: beslissen wat te doen bij overbelasting (zolang in een veilige bergplaats stoppen of tussendoor verkopen)

Log formulier Handel bijeenkomst 1

1. Open Oblivion, kies play, kies 'load' en laad het savegame op dat al op de pc staat.
2. Activeer de deur waar je nu voor staat (space). Beslis met welke klasse jullie willen gaan spelen. Noteer waarom jullie deze keus gemaakt hebben. Je hebt hier ongeveer **tien minuten** de tijd voor.

Het savegame begint in de riolen van de hoofdstad, de Imperial City. als je de deur activeert, krijg je de mogelijkheid je karakter nog aan te passen. Laat ras en geboorteteken voor wat ze zijn, maar kies wel 'edit class'. Neem er samen een minuut of tien de tijd voor om een goede keus te maken.

Zodra je de deur door bent gegaan, kun je niets meer veranderen. Denk er dus goed over na of deze klasse is wat jullie willen.

Elke klasse heeft zijn eigen vaardigheden (skills). Een mage bijvoorbeeld moet het vooral van spreuken hebben, een archer bestookt de vijanden met pijl en boog, terwijl een barbarian bijvoorbeeld van dichtbij zijn brute kracht gebruikt. Een assassin besluipt zijn vijanden.

Er zijn zeven major skills, en zeven minor skills. Elke klasse heeft zijn eigen unieke combinatie van skills. Je kunt ook zelf een combinatie van skills maken, door 'custom class' te kiezen.

In de handleiding kun je meer informatie vinden over klassen (blz 26), skills (20 - 25) en rassen (16-17). De informatie over 'leveling' (blz 27) heb je niet nodig. Het project is te kort om daarmee aan de gang te kunnen.

Wij hebben gekozen voor een, omdat:

3. Beslis hoe jullie samen gaan spelen. Wie gaat er achter de knoppen? Gaan jullie dat afwisselen? En doen jullie dat per bijeenkomst of tijdens elke bijeenkomst?

..... bedient de knoppen
We wisselen wel/niet, op de volgende manier:
.....

4. Ga het riol uit en probeer wat dingen uit, zoals rondlopen, een wapen te voorschijn halen, sluipen, je inventaris bekijken, de kaart bekijken etc. De docent heeft al het een en ander voorgedaan. Besteed hier niet teveel tijd aan, hoogstens **5 minuten**. Tijdens het spelen kom je er vanzelf in.

*In de handleiding staat een overzicht van de controls, op bladzijde 4. Als je de controls wilt veranderen, druk je op Esc en daarna op opties.
Op bladzijde 5 -13 van de handleiding staat gedetailleerde informatie over alle onderdelen van het spel.*

5. Bekijk de opdrachten hieronder en beslis in welke volgorde jullie de opdrachten gaan uitvoeren. Bedenk hierbij dat jullie in totaal nog zo'n **40 minuten** de tijd hebben. Nummer de opdrachten in de volgorde die jullie hebben afgesproken.

Belangrijk: soms is het handig om te saven als je iets wilt uitproberen. Doe dat vooral, maar zorg dat je niet over de eerste savegame (in het riool) heen savet.

0 Ga op jacht en dood drie dieren op drie verschillende manieren. Je kunt de verschillende manieren ook in combinatie met elkaar gebruiken. Noteer de drie manieren die jullie gebruikt hebben.

In de omgeving zijn verschillende dieren te vinden. Kijk bijvoorbeeld eens langs het water, of in de bossen. Je hoeft geen verschillende soorten dieren te doden, maar je moet het wel op verschillende manieren doen.

Hint: je kunt natuurlijk je zwaard gebruiken, maar je kunt ook van een afstand aanvallen. Kijk maar eens in je inventaris wat je nog meer kunt gebruiken (via tab, handleiding blz 10), of in je spreken menu (via tab; handleiding blz 12).

De drie manieren die we gebruikt hebben zijn:

-
-
-

0 Deel jullie sneltoetsen in. De docent heeft laten zien hoe je sneltoetsen kunt gebruiken. Bedenk wat voor jullie handig is. Wil je er bijvoorbeeld wapens opzetten, of spreuken, of iets anders? Noteer jullie indeling en waarom je daarvoor gekozen hebt.

NB: je hoeft niet alle 8 de sneltoetsen in te delen als jullie dat niet nodig vinden.

Je maakt een sneltoets door cijfertoets 1-8 in te drukken en tegelijk links te klikken op het wapen, de armour, de spreuk of het voorwerp dat je op die sneltoets wilt zetten (zie de handleiding, onderaan blz 10). Je kunt de indeling op elk gewenst moment nog wijzigen.

We hebben de sneltoetsen zo ingedeeld:

1:
2:
3:
4:
5:
6:
7:
8:

We hebben voor deze indeling gekozen omdat:

(Alleen als je later nog een spreuk hebt toegevoegd) We hebben de sneltoetsen zo aangepast:

0 Verzamel tenminste twee verschillende kruiden in de natuur.

Teleport naar Chorrol

Ga in Chorrol naar het mages guild.

Sluit je aan bij het guild.

Koop minstens één spreuk.

Verzamel ingrediënten voor potions in het guild huis.

Maak twee verschillende potions.

Noteer welke potions je gemaakt hebt.

Kruiden verzamelen: selecteer een kruid (meestal een bloem) en druk op Z (pakken).

Teleporten: druk op alt, selecteer de kaart, klik op waar je naar toe wilt.

De weg vinden in een stad: gebruik de kaart. Hint: wachters geven aanwijzingen.

Lid worden van een guild: je kunt je aanmelden door degene die daarover gaat in het guild aan te spreken. Als je eenmaal lid bent, kun je doen of je thuis bent. Dat betekent dat je de meeste dingen die er liggen gewoon mee kunt nemen, zonder dat dit als stelen wordt opgevat.

Spreuk kopen: verschillende guild leden verkopen verschillende spreuken. Nb: ga je je nieuwe spreuk ook op een sneltoets zetten? Zo ja, noteer dat dan bij de betreffende opdracht.

Potions maken: de docent heeft laten zien hoe je een vijzel daarvoor kunt gebruiken. Alle informatie kun je terugvinden in de handleiding, op blz 37.

We hebben de volgende potions gemaakt:

1)

2)

0 Praat met iemand in het spel en zorg ervoor dat hij/zij je aardiger vindt.

Beantwoord de volgende vragen: welke twee manieren zijn er om ervoor te zorgen dat iemand je aardiger vindt? Welke manier zouden jullie het liefst gebruiken? Waarom?

In Oblivion krijg je de informatie die je nodig hebt - bijvoorbeeld voor een quest - van npc's: non playing characters. Dat zijn bijvoorbeeld poortwachters, soldaten, verkopers, maar ook gewoon de burgers van een stad. Vaak is het handig om te zorgen dat ze je aardiger vinden en soms is het gewoon echt nodig, omdat ze je anders de informatie die je hebben wilt niet geven. Je moet zijn 'disposition' dan beïnvloeden, zeg maar zijn humeur. Er zijn verschillende manieren om dat te doen. Kies bij de dialoogopties voor 'persuasion' en ontdek welke twee manieren dat oplevert. Probeer minstens een van beide manieren uit. Op blz 45 van de handleiding vind je hierover meer informatie.

Je kunt ervoor zorgen dat iemand je aardiger vindt door:

1)

2)

Wij zouden het liefst ... gebruiken, omdat

6. Save je game, maar NIET over de oorspronkelijke save heen! Die heb je later nog nodig.

7. Noteer aan het eind van de bijeenkomst, na de nabespreking, wat jullie van de samenwerking vonden. Gaan jullie hier nog iets aan veranderen, volgende keer?

We zijn wel/niet tevreden over de samenwerking, omdat:

We gaan de volgende keer:

Log formulier Handel bijeenkomst 2

1. Open Oblivion en laad het laatste savegame van de vorige bijeenkomst.

2. Ga naar Bravil. Ga naar het mages guild. Praat met Kud-Ei over de haar vriend Henantier, tot je de volgende quest krijgt: Trough a Nightmare, Darkly

Als het onderwerp Henantier niet voorkomt in de lijst onderwerpen waar je het met Kud-Ei over kunt hebben, stop dan met praten en begin opnieuw met haar te praten.

3. Volg Kud-Ei naar haar huis. Praat nogmaals met haar, tot je een amulet van haar krijgt, doe het amulet om en ga slapen.

4. Henantier is in een droomwereld, waaruit hij zelf niet kan ontsnappen. Je kunt hem de droomwereld helpen uitkomen door vier tests af te leggen. Elke test levert iets op dat Henantier kwijt is. Jullie gaan er daarvan drie doen:

- de test of perception
- de test of patience
- een derde test naar keuze

Hint: je kunt je health en mana weer op peil brengen door:

- o *iets te eten*
- o *even te wachten: druk op t en wacht een uur.*

5. Lees de informatie over de tests hieronder, bepaal in welke volgorde jullie de tests gaan doen en welke keuzetest jullie gaan doen. Vul voor elk van de tests die jullie gedaan hebben de vragen op de volgende bladzijden in.

Test of perception: goed manoeuvreren door tricky terrein. Kijk uit waar je loopt!

Test of patience: een puzzel

Test of resolve: vechten tegen 2 minotauren. Ze zijn sterk, dus je zult slim moeten zijn.

Test of courage: je weg vinden onder water.

We gaan de volgende tests doen in deze volgorde:

- 1)
- 2)
- 3)

6. Als je tussentijds wilt saven, zorg dan dat je in ieder geval de laatste save van de eerste bijeenkomst houdt, en de save waarmee je vorige keer begonnen bent, in het riool. Je hebt deze saves verderop in het spel nog nodig.

Test of perception

Bij deze test moest je rekening houden met allerlei obstakels. Wat hebben jullie gedaan om snel bij het eindpunt te komen?

Welk gebruiksvoorwerp deed hier goede diensten?

Test of patience

Welk gebruiksvoorwerp had je hier nodig?

Was het ook mogelijk Henantiers Patience te bereiken zonder dit voorwerp te gebruiken? Hoe?

Geef aan hoe jullie de puzzels hebben opgelost.

Test of resolve

Welke gebruiksvorwerpen deden hier goede diensten?

Welke keuze hebben jullie hierbij gemaakt en waarom?

Beschrijf hoe jullie te werk gegaan zijn om Henantier's Resolve te pakken te krijgen.

Test of courage

Welk gebruiksvorwerp deed hier goede diensten?

Beschrijf wat jullie gedaan hebben om Henantier's Courage te pakken te krijgen.

7. Noteer tijdens de nabespreking nuttige tips die je hoort. Noteer aan het eind van de bijeenkomst, na de nabespreking wat jullie van de samenwerking vonden. Gaan jullie hier nog iets aan veranderen, volgende keer?

Nuttige tips voor het spel:

We zijn wel/niet tevreden over de samenwerking, omdat:

We gaan de volgende keer:

Log formulier Handel Bijeenkomst 3: Corruption and Conscience

1. Open Oblivion en laad het laatste savegame van de eerste bijeenkomst.
2. Ga naar Cheydinhal.
3. Praat met mensen die rondlopen in Cheyinhall, tot het onderwerp 'Fines' in het lijstje gespreksonderwerpen verschijnt. Praat met die persoon over dit onderwerp. Je wordt naar Llevana toegestuurd. Beantwoord de volgende vragen voor je verder gaat:

Wie is Ulrich?

Wat is zijn rol in dit verhaal?

4. Praat met Llevana. Beantwoord de volgende vragen.

Wie is Aldos?

Wat is zijn rol in dit verhaal?

5. Llevana stuurt je naar Garrus. Ga naar Garrus. Probeer hem aan het praten te krijgen over Ulrich.

Hint: Garrus geeft je de informatie die je nodig hebt niet zo maar, omdat hij je niet aardig genoeg vindt. Daar moet je dus eerst iets aan doen. Als je niet meer weet wat dat was, kun je nog eens op bladzijde 45 van je handleiding kijken.

6. Garrus stuurt je naar Aldos. Ga naar Aldos. Save je game (er kan een bug in het spel zitten). Nb: save hem niet over het savegame heen waarmee je begonnen bent bij deze les.

Praat met Aldos en volg de aanwijzingen van het spel. Kijk goed in je journal. Beantwoord de volgende vragen.

Wat gebeurt er met Aldos?

Naar wie ga je vervolgens?

Hint: zo kom Je komt bij de informatie over deze quest in je journal:

- druk op tab

- klik de meest rechts button aan: maps

- klik active quest aan (of maak deze quest actief door in 'current quest' op Corruption and Conscience te klikken).

7. Als je de aanwijzingen van het spel goed gevolgd heb, praat je voor de tweede keer met Garrus vóórdat je Ulrich bij Llevana brengt. Je hebt nu twee mogelijkheden om verder te gaan met de quest:

- op de manier van Llevana

- op de manier van Garrus.

Wat denk je dat er gaat gebeuren als je verder gaat op de manier van Llevana?

Wat denk je dat er gaat gebeuren als je verder gaat op de manier van Garrus?

Welke manier zou je het liefst kiezen? Waarom?

8. Save je game. Zorg dan dat je in ieder geval de laatste save van de eerste bijeenkomst houdt, en de save waarmee je vorige keer begonnen bent, in het riool. Je hebt deze saves verderop in het spel nog nodig.

9. Speel de quest op beide manieren uit, dus op de manier van Llevana en op de manier van Garrus. De volgorde waarin je dat doet bepaal je zelf. Beantwoord de volgende vraag.

Wat levert het meeste geld op: de manier van Llevana of de manier van Garrus?

Hoe ben je in beide gevallen aan dat geld gekomen?

De manier van Llevana:

De manier van Garrus:

Hint: als je bezig bent met de manier van Garrus, vraagt hij je om na een bepaalde tijd in de herberg te komen. Tijd overslaan doe je zo: druk op t en bepaal hoevvel tijd je wilt wachten.

10. Kun je zelf nog een andere manier bedenken om deze quest uit te spelen? Je hoeft deze manier niet uit te proberen (mag natuurlijk wel, als je genoeg tijd hebt). Wat voor resultaat verwacht je, als je het op deze manier doet?

Een andere manier om deze quest uit te spelen is:

Ik verwacht daarbij het volgende resultaat:

10. Noteer tijdens de nabespreking nuttige tips die je hoort.

Nuttige tips voor het spel:

Log formulier Handel bijeenkomst 4: Geld verdienen in Oblivion

1. Open Oblivion en laad een savegame.
2. Om dingen uit te kunnen proberen, is het belangrijk op tijd te saven!

2. Ga naar het markt district in de Imperial City. Verschillende handelaren kopen en verkopen verschillende soorten spullen. Beslis wat je wilt verkopen (bijvoorbeeld wapenrusting, wapens, ingrediënten, potions). Zoek een handelaar op om je spullen te verkopen, maar verkoop nog niets!
3. Maak contact met de verkoper en kies de knop voor kopen en verkopen in het interactie menu links onder. Je kunt invloed uitoefenen op de prijs die je voor je spullen krijgt door te onderhandelen (haggle).

Hoever kun je gaan met onderhandelen bij deze verkoper? Welke prijs wil hij nog wel betalen en welke niet?

Ga naar een andere verkoper waar je (sommige van je) spullen kwijt kan en onderhandel daar ook mee. Hoe ver kun je bij deze verkoper gaan?

Hoe komt het dat je bij de ene verkoper beter kunt onderhandelen dan bij de andere? Welke twee factoren zijn daarop van invloed?

Hint: op bladzijde 44 van je handleiding vind je informatie over verkopen en onderhandelen.

4. Ga naar de verkoper die het meest betaalt voor je spullen.

Je kunt het humeur van karakters in het spel op drie manieren beïnvloeden: door het humeurspel te spelen, door steekpenningen te betalen en door een spell te gebruiken. Dat geldt ook voor verkopers. Ga na of het zin heeft om steekpenningen of een spell te gebruiken.

Kies de meest waardevolle onderdelen uit je inventaris. Wat wil de verkoper ervoor betalen, als je tot het uiterste onderhandelt?

Probeer uit wat er met de prijs gebeurt als je de verkoper steekpenningen geeft. Ga zo lang door als je denkt dat zinvol is.

De prijs na één keer steekpenningen:

De prijs na twee keer steekpenningen:

....

...

Wat is je conclusie over het gebruik van steekpenningen als je winst wilt maken?

'Als je winst wilt maken kun je het beste wel/geen steekpenningen betalen, omdat:

Optioneel: probeer uit of het zin heeft een spell aan te schaffen.

Hoe lang duurt het voordat je de kosten van je spell er uit hebt?

Hint: spells kun je in een mages guild aanschaffen. Iedere stad, behalve de Imperial City, heeft zo'n mages guild. Je bent intussen al lid van het guild. Zoek in de guild iemand op die je het soort spells kan verkopen dat je nodig hebt.

5. De prijs die je voor je spullen kunt krijgen hangt ook nog af van je eigen marketeer (mercantile)vaardigheden: hoe hoger, hoe beter. Elke vaardigheid kan verbeterd worden door 'm te gebruiken, in dit geval dus door spullen te verkopen en te onderhandelen.

Hoe kun je je marketeer vaardigheden het snelst vergroten?

6. Ga naar de arena in de Imperial City. Je kunt daar op twee manieren geld verdienen. Welke manieren zijn dat? Probeer beide manieren uit.

Welke twee manieren zijn er om geld te verdienen in de arena?

Welke manier heeft je voorkeur? Waarom?

Logformulier Handel bijeenkomst 5: Vilverin

1. Open Oblivion en laad een savegame. Om dingen uit te kunnen proberen, is het belangrijk op tijd te save!
2. Bij deze opdracht moet je een ruïne verkennen, waarin zich allerlei soorten vijanden bevinden. Beantwoord eerst de volgende vragen.

Denk je dat je karakter de vijanden in de ruïne aankan, of moet je voorbereidingen treffen?

Wanneer ga je die voorbereidingen treffen?

Wat voor voorbereidingen tref je?

2. Deze opdracht is een klassewedstrijd. Ga naar Vilverin; dat is een ruïne vlak bij de Imperial City, ten noordoosten. Verken de ruïne en verzamel zoveel mogelijk Welkyndstenen. De groep die de meeste stenen in een uur heeft verzameld heeft gewonnen.

Hint: Vilverin bestaat uit vier gedeeltes. Op de volgende bladzijden vind je kaarten voor elk deel, daarbij staat echter niet aangegeven wat de letters betekenen. Je moet zelf dus uitvinden hoe je van het ene deel naar het andere komt. Er staat wel bij of je in dat deel (redelijk) veel stenen kunt vinden of weinig tot geen).

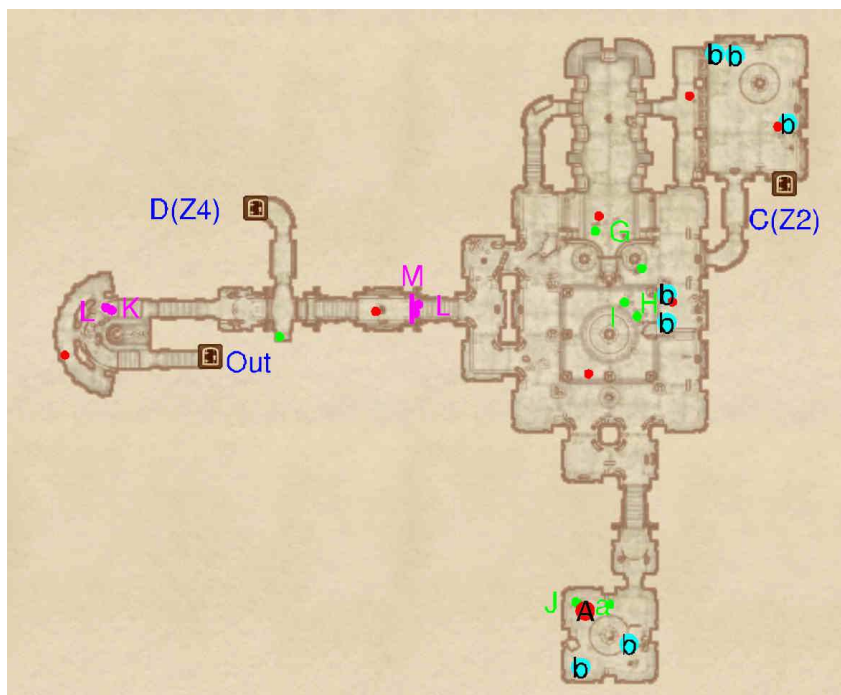
3. Beantwoord tijdens het verkennen van de ruïne de volgende vragen. Nb: de vragen gaan door op de volgende bladzijde.

Je kunt op je vijand afstormen en ze gewoon maar aanvallen, maar je kunt ook slim vechten. Daarvoor zijn wel mogelijkheden in deze ruïne. Hoe zijn jullie te werk gegaan bij het verslaan van je vijanden?

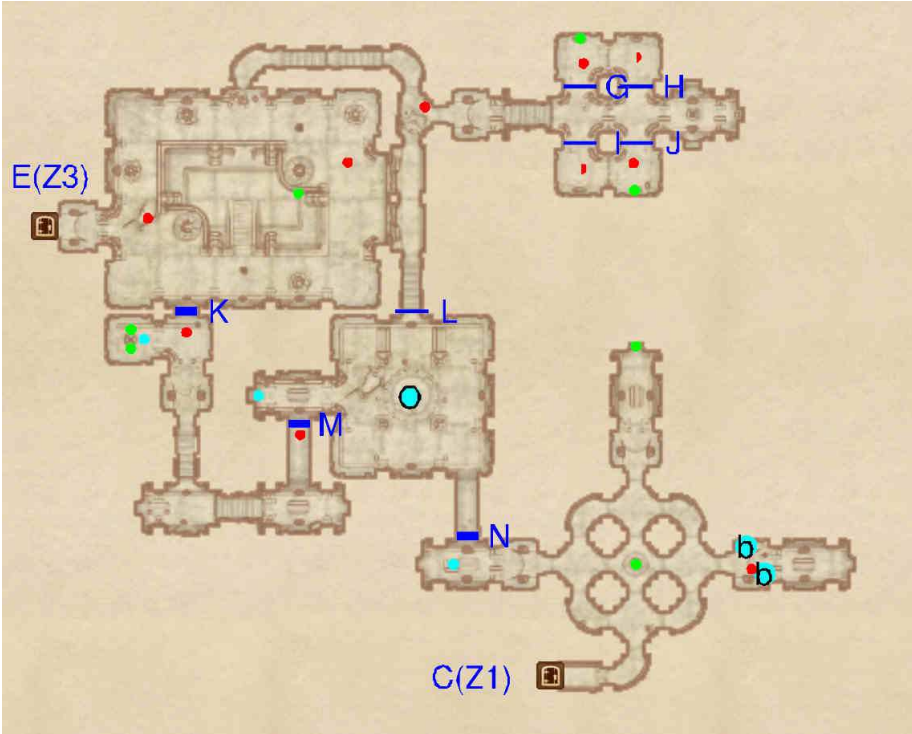
In de ruïne kun je op sommige plaatsen niet zomaar verder. Wat heb je moeten doen om verder te kunnen? Noem drie dingen.

Waarvoor kun je Welkynd stenen gebruiken?

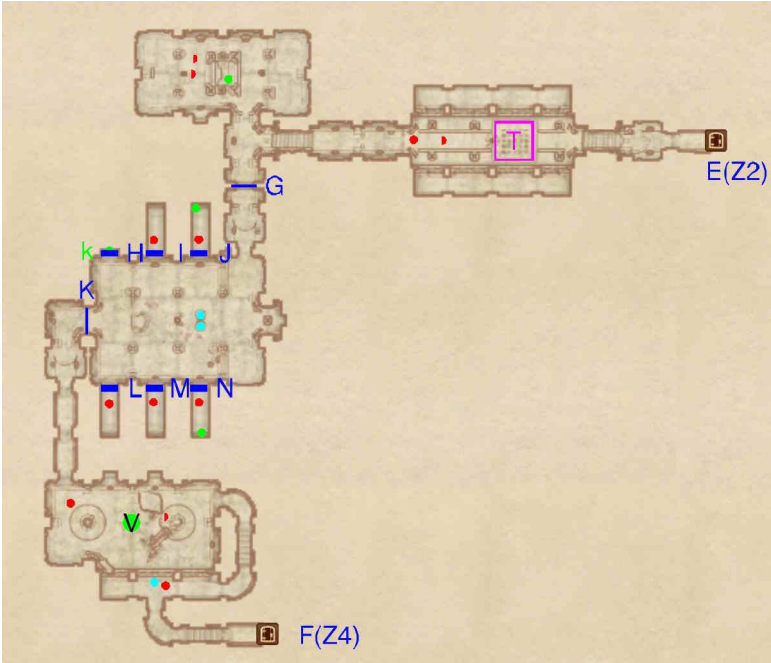
Vilverin: (redelijk) veel stenen



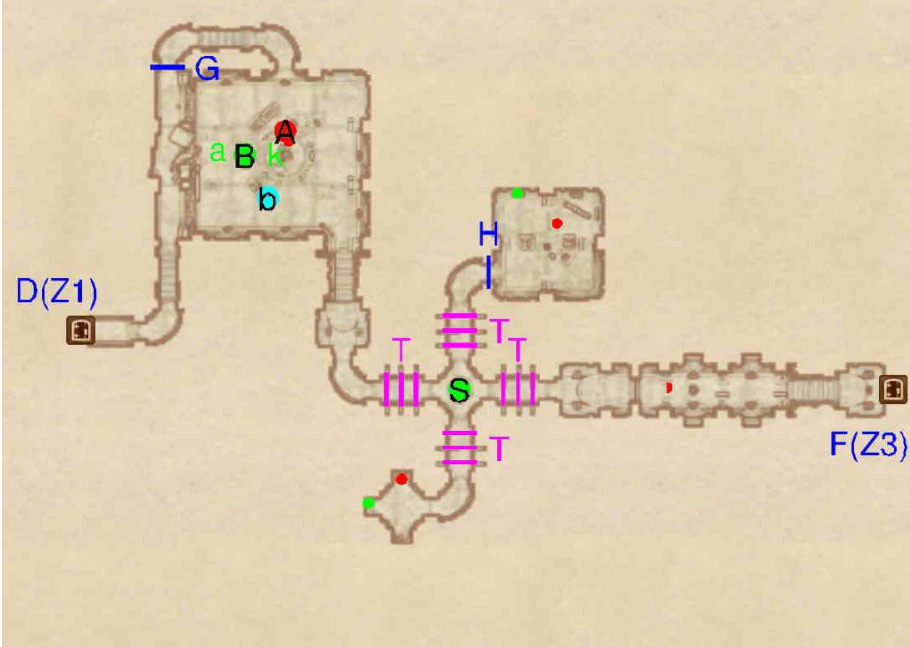
Canosel: weinig tot geen stenen



Wendesel: (redelijk) veel stenen



Vilverin Sel Sancremathi: weinig tot geen stenen



Logformulier Handel bijeenkomst 6: Two sides of a coin

1. Open Oblivion en laad een savegame. Vergeet niet je spel tijdens deze quest zo nu en dan te save!

2. Ga naar Bruma (nb: naar een van de twee poorten).

3. Praat met mensen die rondlopen in Bruma en ondervraag ze over geruchten, tot ze je iets vertellen over een man genaamd Jorundr. Praat met die persoon over dit onderwerp tot je de quest 'Two sides of a coin' krijgt. Beantwoord de volgende vragen voor je verder gaat:

Wie is Arnora?

Wat is haar rol in dit verhaal?

Hint:

- als je bij de ene persoon geen gerucht te horen krijgt over Jorundr, probeer dan iemand anders.
- denk er ook aan dat er overdag meer mensen rondlopen dan 's nachts (gebruik T om een bepaalde tijd te wachten).
- Bruma heeft twee poorten. Als je bij de ene poort niemand vindt die je iets over Jorundr vertelt, probeer het dan eens bij de andere poort.

4. Ga naar Arnora.

Hint: zo kom je bij informatie over deze quest in je journal:

- druk op tab
- klik de meest rechts button aan: maps
- klik actieve quest aan (of maak deze quest actief door in 'current quest' op Corruption and Conscience te klikken).

Hint: de quest 'Two sides of a coin' is nu je actieve quest. De rode pijl op je navigatiekaartje geeft aan waar je volgende doel, in dit geval Arnora, zich bevindt. Je kunt ook (via tab) op de kaart van de omgeving kijken. Daar staat de rode pijl ook weergegeven.

5. Praat met Arnora en probeer meer informatie te krijgen. Ze geeft je die informatie pas als ze je aardig genoeg vindt. In dit geval betekent dat, dat haar humeur boven de 60 moet zijn. Beantwoord de volgende vragen:

Wat heeft Jorundr volgens Arnora gedaan?

Waarom wil Arnora dat je met Jorundr gaat praten?

Hint: als je niet meer weet hoe je kunt zorgen dat iemand je aardiger vindt, kun je nog eens op bladzijde 45 van je handleiding kijken.

6. Ga naar de gevangenis van Bruma en vraag de bewaker of je bij Jorundr op bezoek mag. Praat met Jorundr. Hij wil je niets vertellen, omdat hij je niet vertrouwt. Toch zul je informatie van hem moeten zien te krijgen, anders kun je niet verder. Hoe pak je dat aan? Maak eerst een plan en beantwoord de volgende vragen.

We gaan de informatie van Jorundr krijgen die we nodig hebben door:

Voer je plan uit. Vertrouwt Jorundr je nu genoeg om je te vertellen wat je weten moet? Zo niet, wat ga je dan doen?

Hint: kijk in je quest journal om op ideeën te komen.

7. Jorundr vertelt je een heel ander verhaal over wat er gebeurd is dan Arnora. Beantwoord de volgende vragen.

Wat heeft Arnora gedaan volgens Jorundr?

Jorundr wil dat je iets gaat doen. Wat is dat?

8. Je kunt nog even in de gevangenis blijven (misschien gebeurt er nog wat), of direct je tijd uitdienen. Dat laatste doe je door op het bed te gaan liggen. Pak, voordat je de gevangenis verlaat, de spullen terug uit de kist die daar staat.

Save je game.

Ga naar Arnora en praat met haar. Je hebt nu twee mogelijkheden om verder te gaan met de quest. De ene mogelijkheid is om te doen wat Jorundr je gevraagd heeft.

Beantwoord de vragen voordat je actie onderneemt.

Wat is de andere mogelijkheid om verder te gaan met de quest?

Welke mogelijkheid kies je? Waarom?

Volg stap 9 en 10 als je ervoor kiest om te doen wat Jorundr je gevraagd heeft. Ga direct naar stap 10 als je de andere mogelijkheid hebt gekozen.

9. Het is niet zo makkelijk om te doen wat Jorundr je gevraagd heeft. Je kunt het zelf proberen, of je kunt kijken of je het karweitje op een andere manier op kunt knappen. Bedenk dat Arnora een dief is!

Hoe ben je te werk gegaan?

10. Ga verder met de quest. Om de schat daadwerkelijk in handen te krijgen, blijkt je nog iets te moeten doen. Wat is dat?

11. Noteer tijdens de nabespreking nuttige tips die je hoort.

Nuttige tips voor het spel:

Logformulier Handel bijeenkomst 7: Wie verdient het meest?

1. Open Oblivion en laad het savegame waarmee je ooit begonnen bent: het savegame in het riool.
2. Noteer hoeveel geld je karakter heeft. Als het goed is, heeft iedere groep hetzelfde bedrag.

Begin bedrag:

3. Dit is een klassewedstrijd: wie behaalt de meeste winst in een uur? Je kunt zelf bepalen hoe je je geld wilt verdienen. Wacht op het startsein!

4. Ga na of je je karakter wilt veranderen. Je ziu bijvoorbeeld kunnen kiezen voor een karakter met goede onderhandel skills, of een karakter dat snel veel vijanden verslaat.

Ik heb gekozen voor het volgende karakter:

Dat heb ik gedaan omdat:

4. Noteer op welke manier je in dit uur veel geld wilt gaan verdienen. Noteer aan het eind van het uur je eindstand. Vergeet niet je spullen op tijd (en voordelig) te verkopen.

Dit is mijn plan:

Eindbedrag: