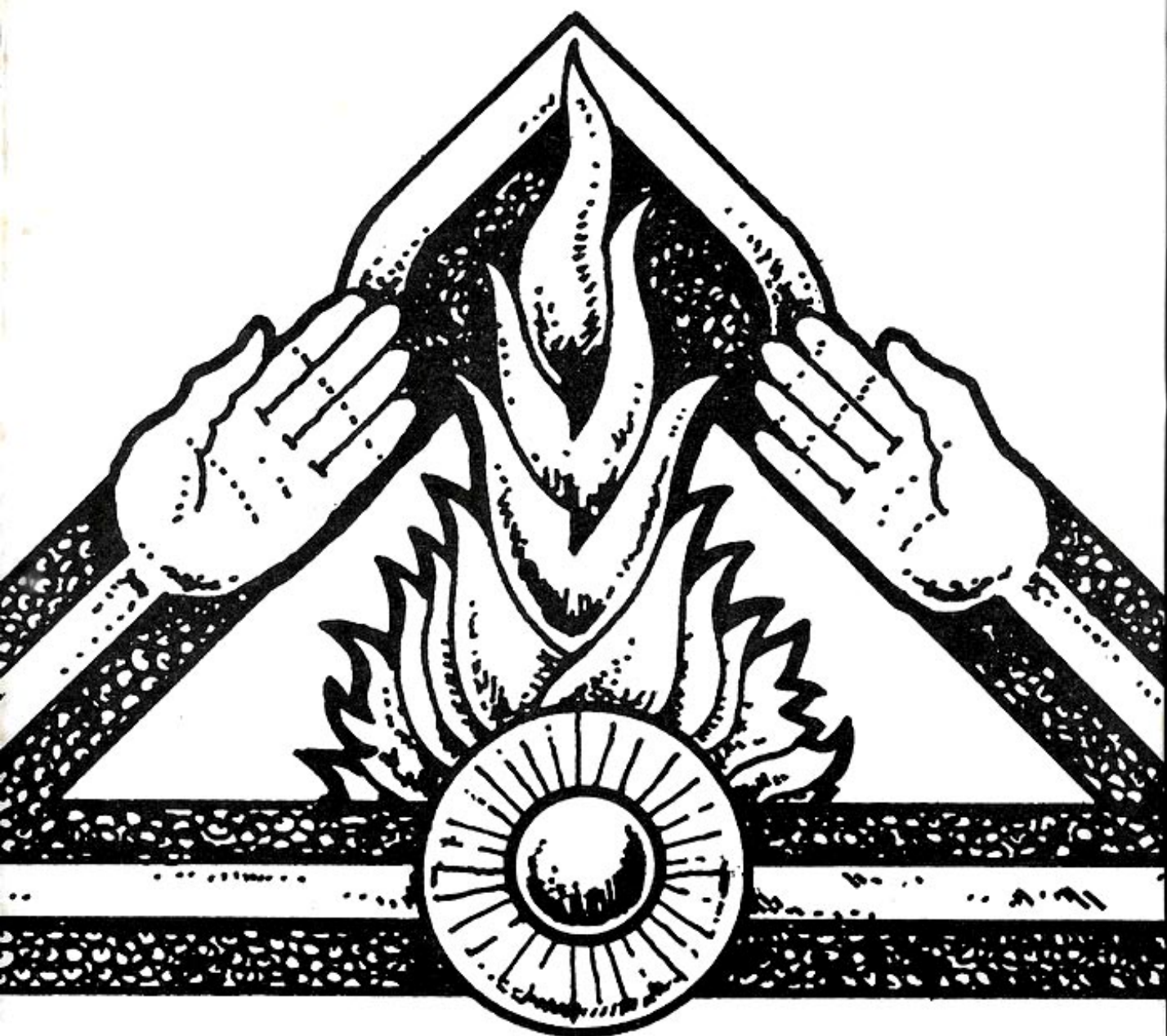


TALISMAN

THE MAGICAL QUEST GAME



SPECTRUM 48K

867

GAMES WORKSHOP

AACKOSOFT SOFTWARE



De tijden veranderen. De oude Heersers hebben hun macht over de wereld verloren en de volkeren leven in angst. Magische schepsels en duistere machten zijn overal. Er wordt verteld dat er in een afgelegen regio een bron met kracht is, zo sterk dat iemand die deze bereikt in staat is de hele wereld te overheersen.



TALISMAN



WATER BOTTLE

Vele avonturiers hebben al geprobeerd deze legendarische plaats te vinden; maar de risico's zijn groot en maar weinige zijn levend teruggekeerd. Degenen die dat wel deden, vertellen allemaal hetzelfde: - zij kunnen de bron niet bereiken zonder de TALISMAN.

Het spel:

1. LADEN

Laad een van beide kanten van de cassette door LOAD™.

2. SELECTEER PERSONAGES

Maximaal vier spelers kunnen het spel spelen. Zij kunnen allemaal door de computer



SWORD



AXE

bestuurd worden (onafhankelijk van elkaar) of door echte spelers. Gevraagd wordt "ARE THERE TO BE NEW PLAYERS?" (Doen er nieuwe spelers mee?). Antwoord Y (voor ja) of N (voor nee). Antwoord ja als u het spel net geladen heeft, of opnieuw wilt beginnen met andere spelers.

Antwoord nee als u opnieuw wilt spelen (b.v. als u net gedood bent), maar met dezelfde spelers wilt doorgaan.

Gevraagd wordt "HOW MANY CHARACTERS ARE THERE?" (Hoeveel personages zijn er?). Kies een getal tussen 1 en 4. (Je kunt de missie zonder concurrentie volbrengen



HELMET

door 1 in te toetsen. Bedenk dat de andere drie door de computer bestuurd kunnen worden.) Kies de personages door de cursortoetsen 6 en 7 te gebruiken voor op en neer. Ø als u de keuze heeft gemaakt. U kunt elk personage een naam geven van maximaal 10 letters. De verschillende personages hebben geringe



SHIELD

verschillen in strijdkracht en listigheid.

Aangegeven in een heden:	kracht	list
THE ELF (elf)	3	4
THE PRIEST (priester)	3	4
THE ASSASSIN (moordenaar)	3	3
THE WARRIOR (krijger)	5	3
THE GHOUL (boze geest)	4	4
THE THIEF (dief)	3	4

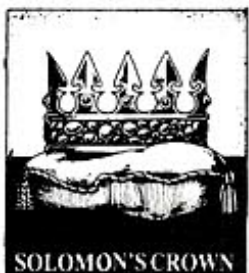


ARMOUR

THE WIZARD (tovenaar)
THE SORCERESS (heks)
THE DRUID (druide)
THE TROLL (trol)

3 5
3 5
3 5
5 3

Na het kiezen van elk personage wordt gevraagd "INDEPENDENT CHARACTER?" (Onafhankelijk personage?). Antwoord



SOLOMON'S CROWN

met Y voor computergestuurd en N voor niet. Als u alle personages heeft gekozen, wordt gevraagd "LAID BACK, MODERATE OR SPEEDY?" (druk hiervoor op L, M of S.) Dit geeft de spelsnelheid aan: langzaam, middelmatig of snel. Begin met "LAID BACK!"

3. SPELEN

Beweeg naar links of rechts met de cursortoetsen (5 en 8). Soms zult u ook om naar een andere plaats te gaan een richting moeten kiezen (b.v. N of W).

Let op het scherm voor informatie. Het bovenste gedeelte van het scherm geeft aan



MAGIC BELT



HOLY GRAIL

welke voorwerpen (magisch of gewoon) te vinden zijn op die plaats. Het middelste gedeelte geeft een plaatje van het personage en zijn kracht, listigheid, levens, goud en toverspreuken (indien van toepassing). Er is een zandloper aan de rechterkant. Het onderste gedeelte geeft in beeld de gewone voorwerpen en welke

begeleiders er zijn.

Om de voorwerpen en de begeleiders te verdienen, moet u die plaats onderzoeken door op ENTER te drukken. Er zullen verschillende dingen gebeuren als u dat doet. U kunt aangevallen worden door een monster. Dan moet u zich verdedigen om de voorwerpen en begelei-



HOLY LANCE

ders te bereiken. Een monster kan aanvallen met kracht of list. Op het moment dat het gebeurt, verschijnt zijn waarde naast uw waarde. Nu kunt u nog vluchten als u snel bent. Bent u eenmaal begonnen met vechten, dan zal elke willekeurige toets een willekeurige waarde tussen 1 en 6 toevoegen aan beide kan-

ten. Degene met de grootste totale waarde wint.

Behalve monsters kunnen zich ook andere verschijnselen voordoen; de meeste plaatsen kennen willekeurige verschijnselen. Wanneer u nergens stopt, zult u automatisch stoppen als de Zandloper leeg is. Bedenk dat er verschijn-



CROSS



RUNESWORD

selen kunnen zijn die uw waarde groter of kleiner kunnen maken. Bijvoorbeeld: het is mogelijk verloren levens terug te krijgen op een kasteel, als u begeleid wordt door een prins of prinses.

Als u P indrukt tijdens uw beurt, krijgt u uw spelersinformatie. Na het indrukken van



MAIDEN

SPACE of spatiebalk kunt u:

- 1, 2, 3 of 4 intoetsen voor informatie over de andere spelers, maar hiermee eindigt meteen uw beurt.
- C intoetsen om uw beurt door te geven aan de volgende speler, zonder dat u wat overkomt.
- R intoetsen om het spel opnieuw te laten beginnen.

Soms zult u een andere speler moeten gaan bestrijden (b.v. als u een speler doodt, verliest deze al zijn voorwerpen). Om dit te bereiken moet u uw personage over het doel plaatsen en dan:

- 2 indrukken om te vechten met kracht
- 1 indrukken om te vechten met list



PRINCE



PRINCESS

Door op CAPS SHIFT te drukken (nadat u gestopt bent) eindigt uw beurt.

Als aan de onderkant van het scherm "CONTINUING" in beeld komt, moet u ook CAPS SHIFT in drukken. Soms moet u een beurt overslaan, en ook al heeft u dus niets gedaan, moet u toch CAPS SHIFT indrukken.

4. TOVERSPREUKEN

Gedurende het spel kunt u toverspreuken verzamelen, die u elk moment tijdens uw beurt kunt gebruiken. Zij staan in het toverspreuk gedeelte van het scherm (onder het goud) als letters. Zij kunnen uitgesproken worden door op de bijbehorende letter te drukken:



PIXIE



UNICORN

A - STAY ALIVE (blijf in leven) u zult in die beurt geen enkel leven verliezen als u een monster aanvalt.

B - PSIONIC BLAST (laser stoot) concentreert alfa-golven in een niet te stoppen energiestraal. Dodelijk.

C - MAGIC CLOAK (magische mantel) beschermt tegen aanvallen van andere spelers in die beurt.

D - TIME DILATION (uitstel) alle andere spelers missen een beurt.

E - EVADE (ontglip) monsters kunnen u in die beurt niet aanvallen.



GNOME

- F - FREEZE (verstijf) uitgesproken over een andere speler zorgt dat die een beurt moet overslaan.
 G - GOLDEN DIVINING (goud detector) bezorgt u drie eenheden goud.
 H - HEALING (herstel) herstelt maximaal 4 verloren gegane levens.
 I - ALIGNMENT CHANGE (verandering van opdracht) zorgt dat uw opdracht in een willekeurig andere opdracht verandert.
 J - TELEPORT JUMP (supersprong) verplaatst naar een willekeurig andere plaats.
 K - SCARE (schrik) verjaagt alle begeleiders van een andere speler.
 L - LOSE ALL (verlies alles) uitgesproken over een andere speler zorgt dat hij al zijn magische voorwerpen verliest.
 M - MEGASTRENGTH (superkracht) voegt 6 eenheden kracht toe tijdens de beurt.
 N - NEGATE (weigering) verbiedt elk gebruik van extra kracht tijdens de strijd.

5. OPDRACHT

U kunt een goed, neutraal of slecht karakter hebben. Dit kan belangrijk zijn tijdens het spel.

6. VOORWERPEN EN BEGELEIDERS

Er zijn 7 gewone en 8 magische voorwerpen en 8 begeleiders. De meeste hiervan dragen bij tot verhoging van uw kracht en vermeerdering van uw listigheid. Enkele hebben specifieke gebruiksmogelijkheden.

Pas op voor de GREMLIN; het kan noodzakelijk zijn deze kwijt te raken!

Voorwerpen
TALISMAN
 (talisman)
WATER BOTTLE
 (waterfles)
SWORD
 (zwaard)
AXE
 (bijl)
HELMET
 (helm)
SHIELD
 (schild)
ARMOUR
 (wapenuitrusting)

Magische voorwerpen
RUNE SWORD
 (toverzwaard)
SOLOMON'S CROWN
 (Salomon's kroon)
MAGIC BELT
 (magische gordel)
HOLY GRAIL
 (heilige graal)
MAGIC POTION
 (magische drank)
HOLY LANCE
 (heilige lans)
CROSS
 (kruis)
RING
 (ring)

Begeleiders
MAIDEN
 (jonkvrouwe)
PRINCE
 (prins)
PRINCESS
 (prinses)
PIXIE
 (toverkabouter)
UNICORN
 (eenhoorn)
GNOME
 (aardmannetje)
GUIDE
 (gids)
GREMLIN
 (pechduiveltje)

7. RUN

Als het programma onderbroken wordt, kunt u het opnieuw laten beginnen door RUN in te toetsen.



TALISMAN werd geschreven en geprogrammeerd
 door SLUG naar een origineel bordspel door
 Robert Harris.

© 1985 Games Workshop Ltd.
 In licentie geproduceerd door AACKOSOFT INTERNATIONAL B.V.
 Zoeterwoude.
 Kopiëren, verhuren, uitlenen of in bruikleen geven van dit programma
 zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van AACKOSOFT
 INTERNATIONAL B.V. is verboden. Tegen overtreders zullen gerechtelijke
 stappen worden ondernomen.

