

### **LAADINSTRUKTIES:**

Stop de cassette in de recorder. Typ dan LOAD " " en druk op enter. Start daarna de recorder. De rest gaat vanzelf.

### **DOEL VAN HET SPEL:**

Vele jaren geleden heeft een van uw voorvaderen een moedige tocht ondernomen naar het koninkrijk Rog. Op zijn reis ontdekte hij de grootste diamant ter wereld, nu bekend onder de naam Fantasia Diamond, en nam hem mee naar zijn huis. Het nieuws over de diamant verspreidde zich snel en velen hebben geprobeerd de diamant te stelen. Tot voor kort had u de diamant in uw bezit maar... Jammer genoeg was de laatste poging de diamant te stelen succesvol en de dieven verstoppen de diamant in een grote burcht aan de andere kant van de rivier. Om de diamant weer in uw bezit te krijgen nam u een van de beste inbrekers ter wereld in dienst, Boris de meester-spion. Ongelukkigerwijs is Boris in het kasteel gesnapt en gevangen genomen en wordt nu continu bewaakt.

De enige manier om de diamant weer terug te krijgen is om zelf naar de burcht te gaan en te proberen de diamant te heroveren en Boris weer uit de gevangenis te bevrijden.

Tijdens uw tocht komt u vele creaturen tegen die zeer verschillend van aard zijn; sommigen zijn ronduit gevaarlijk en anderen zijn zeer vriendelijk en weer andere wezens zijn de ene keer aardig en goedmoedig en de andere keer zeer gevaarlijk.

Aan het begin van het spel bent u vrij zwak en u zult er achter komen dat vele andere wezens aanzienlijk sterker zijn. Door te eten en drinken wordt u wel sterker. Wanneer u niet eet wordt u gaandeweg steeds zwakker en zult u na verloop van tijd aan zwakte sterven. Vlak voor dat u sterft bent u zelfs zo zwak dat u niet eens meer voedsel kunt tillen en dus nooit meer op krachten kunt komen. Eet dus regelmatig.

### **BESTURING:**

Het scherm is in twee delen gesplitst; het bovenste gedeelte wordt gebruikt voor de beelden waarop uw omgeving te zien is en het tweede gedeelte is gereserveerd voor de noodzakelijke hoeveelheid tekst.

Gedurende het spel verandert elke vijftien seconden de positie van de figuren **ONGEACHT OF U AKTIE ONDERNEEMT**. Wanneer u begint een tekst in te toetsen stoppen alle andere figuren totdat u op de enter toets drukt. Wanneer u niet binnen de gestelde vijftien seconden iets doet verschijnt de tekst

U doet niets

op het scherm en de andere figuren verplaatsen zich.

De volgende toetsen mogen door u tijdens het spel worden gebruikt: Alle hoofdletters, de punt, de komma en de aanhalings-tekens. Daarbij zijn er nog een paar speciale toetsen nl:

caps shift plus 0 veegt de laatste karakter uit

caps shift plus 1 veegt de hele invoerregel uit

caps shift plus 9 voert de vorige instructie nog een keer uit.

En verder moet u om te bewegen de cursor besturingstoetsen gebruiken. nl:

5 U gaat naar het westen

6 U gaat naar het zuiden

7 U gaat naar het noorden

8 U gaat naar het oosten

Voor de andere richtingen zoals bijv: "Ga naar het noordwesten" moet u de zin helemaal uittypen, hiervoor zijn geen afkortingen ingebouwd.

FANTASIA DIAMOND heeft een woordenschat van meer dan 300 woorden die allemaal in hele zinnen gebruikt kunnen worden. Het is daarentegen ook mogelijk om zinnen, en soms zelfs woorden, in te korten. Wanneer u een afkorting gebruikt moet u wel oppassen dat u wel

een unieke afkorting gebruikt zodat de computer niet 'per ongeluk' een verkeerde instructie uitvoert. Het vinden van de juiste afkortingen kunt u het best een keer uitproberen.

### **DE COMMANDO'S:**

FANTASIA DIAMOND heeft een zeer uitgebreide tekst analisator die het mogelijk maakt om ingewikkelde zinsopbouw te gebruiken. Elke zin moet met een werkwoord beginnen.

Bijvoorbeeld:

OPEN DE DEUR

GA OOST

Of u kunt beide zinnen combineren. U krijgt dan:

OPEN DE DEUR EN GA OOST

Zowel de leestekens als punten en komma's het woordje EN mogen worden weggelaten.

Veel werkwoorden laten meerdere zelfstandige naamwoorden toe bijvoorbeeld:

PAK HET VOEDSEL EN DE WIJN

In sommige zinnen mag u gedeelten van een opdracht intoetsen en de computer begrijpt dan toch wat u bedoeld, maar meestal is dit niet het geval. In het geval dat u een deur van het slot moet halen moet u opgeven met welke sleutel, de computer zoekt dit niet zelf uit. Soms bewerkstelligt het weglaten van een woord een geheel andere actie, namelijk in het geval van:

VAL DE ELF AAN

betekent dat u de elf met uw blote handen aanvalt.

Wanneer u zegt:

VAL DE ELF AAN MET HET PISTOOL

wordt de elf met het pistool aangevallen.

Wanneer een zelfstandig naamwoord gebruikt kan worden met meerdere bijvoeglijke naamwoorden, bijvoorbeeld wanneer u voor twee verschillend gekleurde deuren staat moet u zeggen welke deur open moet anders kiest de computer misschien de verkeerde.

Wanneer u woorden afkort moet u er wel voor zorgen dat u niet een afkorting gebruikt die bij een ander woord hoort.

Wanneer u meerdere dingen wilt oppakken kunt u de tweede maal het werkwoord weglaten, bijvoorbeeld:

PAK SLEUTEL

WIJN

Omdat deze tweede zin niet met een werkwoord begint neemt de computer automatisch aan dat u opnieuw iets op wilt pakken.

U kunt trouwens niet alleen uw eigen "Inventaris" opvragen, maar ook die van de personen die u tegenkomt.

Gebruik dan het volgende commando:

ZEG ELF "Inventaris"

### **FOUTMELDINGEN**

Wanneer u iets intypt wat de computer niet begrijpt komt er een foutmelding en de computer stopt met alle acties. Een van de meest voorkomende fouten is

... BEGRIJP IK NIET

wanneer dit op het scherm komt voert de computer geen van de instructies uit.

Als

IK BEGRIJP HET NIET

op het scherm verschijnt betekent dat dit de zinsopbouw niet correct was. Bij

U KAN DAT NIET DOEN

heeft u de computer een niet uit te voeren instructie gegeven. Bij de foutmelding

U BENT HIERTOE NIET IN STAAT

betekent dit dat u iets probeert waartoe u niet in staat bent.

WAT...?

betekend dat de computer totaal niet begrijpt wat u hem probeerd op te dragen.

### **UW OMGEVING**

Wanneer u van plaats bent verandert komt er op het scherm een omschrijving te staan van waar u bent en wat er zich in uw omgeving bevindt. Wanneer u de opdracht

KIJK

geeft komt weer de hele beschrijving van de omgeving op het scherm te staan. Wanneer u bepaalde dingen nader wilt onderzoeken zeg dan

KIJK NAAR

Wanneer u in bepaalde dingen wilt kijken zeg dan

KIJK IN

U kunt heel eenvoudig zeggen dat u een bepaalde richting op wilt gaan door te zeggen

GA NOORD

NOORD

N

U kunt ook wanneer u door een deur wilt gaan

GA DOOR DEUR

of als u weet wat er achter de deur zit zeg dan

GA KEUKEN

Wanneer u achter iemand aan wilt gaan zeg dan

VOLG BORIS

### **SAMEN WERKEN MET ANDERE WEZENS**

Een essentieel onderdeel van dit adventure is dat u met andere wezens samenwerkt. Soms is het onmogelijk om verder te komen zonder de hulp van anderen. Soms kunnen die wezens dingen waar u niet toe in staat bent. Wanneer u bijvoorbeeld al teveel draagt zeg dan

ZEG ELF "PAK SLEUTEL"

Soms weigeren de anderen gewoon wat u vraagt. U kunt het ze dan gewoon nog een keer vragen, shift en 9 is daar erg handig voor. Let op dat de anderen een eigen wil hebben en soms hele andere dingen met de gegeven zaken voor hebben dan u.

### **SAVEN EN LADEN**

U kunt uw stand en vordering in het spel altijd naar tape wegschrijven. Typ dan gewoon save en doe wat er op het scherm verschijnt. Spoel na het save de band terug en laat de computer alles verifiëren. Hierna gaat het spel gewoon verder.

Om een vorig spel weer in te laden toets u gewoon "load" in en start de band.

Tijdens het laden kunt u gewoon op de "break toets" drukken. Het inladen stopt dan en het spel begint dan gewoon aan het begin.

### **DE PRINTER**

Alle uitvoer kan op simpele wijze naar de printer gestuurd worden. Toets eenvoudigweg

COPY

en alle uitvoer gaat zowel naar de printer als naar het scherm. Om op te houden met printen typ dan

NO COPY

*Druk tijdens het printen nooit op de break toets.*

## HINTS

Op sommige plaatsen is het mogelijk om naar hints te vragen door

### HELP of HINT

in te toetsen. Hiervoor bestaat geen straf. Al zijn niet alle hints even duidelijk en zijn er geen hints voor de eenvoudige problemen.

Wanneer de computer niet doet wat u hem opdraagt kan dat twee oorzaken hebben. De eerste is dat de opdracht totaal fout is en de tweede is dat de taal te moeilijk was voor de computer om te begrijpen. Gebruik in het laatste geval een andere zin met een eenvoudiger opbouw.

Hoe minder woorden hoe beter! En houdt de volgende regels altijd in gedachten.

1) Wanneer een persoon weigert te helpen kan het zijn dat hij niet in staat is de opdracht uit te voeren of hij heeft geen zin om te helpen. In dat geval kunt u het het beste nog een keer proberen.

2) Niets doen is iets anders dan wachten. Dit kan soms heel belangrijk zijn.

3) Geef nooit op al lijkt een uitweg niet mogelijk. "Vier muren maken geen gevangenis" is een waar gezegde in Fantasia Diamond zelfs wanneer een normale uitweg niet voorhanden is. En dan nog een hint voor muziekliefhebbers; de dirigent is eerder verziend dan bijziend en is daarbij ook nog behoorlijk slordig. Als u hem geen plezier doet zult u nooit ontsnappen.

Veel geluk!

---

©Copyright. Hewson Consultants Ltd. 1984

Het programma en de gegevens op deze cassette zijn door auteursrecht beschermd en mogen noch geheel nog gedeeltelijk op generlei wijze worden vermenigvuldigd zonder de schriftelijke toestemming van Hewsons Consultants Ltd. Alle rechten voorbehouden. Voor eventuele fouten zijn wij niet verantwoordelijk.

Ons streven is om voortdurend programma's te verbeteren. Daarom behouden wij ons het recht voor om elk product zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen.

Hewson Consultants Ltd

Hewson House

56b Milton Trading Estate

Milton, ABINGDON

Oxon. OX14 4RX.

England

Tel +44 235 832939