

Tower of Despair

COMMODORE 64



DE GESCHIEDENIS VAN AELANDOR

Het prachtige groene land Aelandor ging ooit, eeuwen geleden, gebukt onder het juk van een bloederige, uitputtende oorlog, ook wel de "Shadow Wars (de Schaduw Oorlogen)" genoemd. Vijftig jaar lang vochten de mensen van het Westen, onder leiding van de grote tovenaars Kilnoch. Het was een periode van chaos en verwoesting. Uiteindelijk kreeg Kilnoch toch de overhand en verdreef hij de woeste horden van Malnor, de Demonen-heer van de duisternis, naar de "Eastern Wildness" (de wildernis in het oosten). Door deze oorlog won het volk van het westelijke gedeelte het vruchtbare gebied, dat zich ten westen van de rivier Coldfloe bevindt en noemde het Aelandor, wat "Land van herstel" betekent. Onder de "milde regering van de Raad van Tovenaren" heerste er jarenlang vrede in het welvarende land Aelandor. Maar Malnor, de "Screaming Shadow" (de Schreeuwende Schaduw), leeft nog steeds. Hij is gedesillustioneerd; zijn morbide geest zint op wraak. In zijn citadel, de duistere "Tower of Despair" (toren der wanhoop) in de "Mountains of Undying Solitude" (het gebergte van de eeuwige eenzaamheid) bereidt hij zijn apocalyptische wraak voor. Het volk van Aelandor onderschat de groeiende macht van Malnor: hij roept de machten van de duisternis bijeen en herkrijgt, langzaam maar zeker, zijn destijds vernietigde macht. Een reeks van kleine aanvallen van orcs (zeemonsters) begint de kust van Aelandor te teisteren, vaker en vaker. Uiteindelijk laat Malnor zijn beruchte horden de vrije loop. Opnieuw is Aelandor verwickeld in een afgrijselijke oorlog.

Overmeesterd en weerloos tegenover de demonische tovenarij van de vijand kan Aelandor alleen nog maar proberen Malnor, de oorzaak van de duisternis die als een sluier over het land hangt, te vernietigen.

De "Council of Wizards" (de Raad van Tovenaars) komt bijeen. Samen creëren zij de "Gauntlets (handschoenen van metalen platen, zoals in de Middeleeuwen gebruikt werden) of Gold and Silver" (van goud en zilver). De twee "Gauntlets" die onafscheidelijk zijn, zijn symbolisch voor licht en reinheid. De twee machtigste strijder-magiërs, Thorvald van Argent en Ellwood, Ranger van Orshire zijn uitgerust met de Gauntlets en worden met de gevaarlijke opdracht Malnor te vernietigen, er op gestuurd.

De tocht naar de Tower of Despair alleen al is een epos: menig bard heeft later hun avonturen bezongen, op lange winteravonden, rond de warme haardvuren in de kastelen van Aelandor, genietend van een glas

“mead” (een Middeleeuwse alcoholische drank, gemaakt van gegiste honing en water).

Uiteindelijk komen ze bij de toren en vechten met Malnor, terwijl mijlen verder zijn duivelse slaven Aelandor aan het verwoesten zijn. Met behulp van de kracht van de “Gauntlets” wordt Malnor tenslotte verslagen. Hij kan niet sneuvelen, maar wordt voor eeuwig naar Limbo (het voorportaal van de hel) verbannen, tenminste, dat wordt aangenomen, maar de vreugde over de grote overwinning gaat gepaard met droefenis: Thorvald van Argent is bezweken onder de zwarte macht van Malnor; hij sterft als gevolg van zijn gemene magie. Ellwood, die blijft leven, neemt het lichaam van zijn vriend op en keert terug naar Aelandor met het nieuws van de overwinning. Hij blijft echter niet lang bij het opgetogen volk. Diep getroffen door de gruwelen van de strijd, verkiest hij zijn leven in eenzaamheid te slijten in de Eastern Wilderness (wildernis in het oosten), die nu bevrijd is van de Shadow. Nooit zou hij nog een voet in een stad of dorp van Aelandor zetten.

Aelandor zelf herstelt langzaam. Met de nederlaag van Malnor is het oorlogstijg gekeerd. Binnen enkele weken zijn de “Forces of Darkness” (de krachten van de duisternis) tot achter de “Mountains of Undying Solitude” teruggedreven. Er is weer vrede...

ACHTERGROND VAN HET AVONTUUR

Vele jaren zijn inmiddels verstreken. Nu ben jij de strijder-magiër van Kasteel Argent, bewaker van de “Eastern Marches” (oostelijke grensgebieden) en zoon van de held, Thorvald. Je bent de Eigenaar van de Zilveren Gauntlet en Hanteerder van de Vlammenstraal, een staf met knipperende bliksemstralen. Je bent opgegroeid in vrede en welvaart. Het lijkt alweer eeuwen geleden dat jouw vader en Ellwood Malnor, de Demonen-heer van de duisternis, versloegen. Je was toen nog jong, maar je bent het nooit moe geworden deze geschiedenis te vertellen.

Dan, op een heldere zomermorgen, als je aan het werk bent in het INNER SANCTUM (heilige der heiligen) op het Kasteel Argent, begint je kristallen bol, de boodschap-globe van de tovenaars van Aelandor, te gloeien. Het is belangrijk nieuws van de Raad van Tovenaars. Kijkend in de bol, zie je de fijn besneden trekken van Drykor de Lightbearer (lichtdrager), Magie Heer van de tovenaars. Met gebroken stem vertelt hij je het vreselijke nieuws.

“De magische wegen tussen de dimensies worden al enige tijd verstoord. Het kwaad is herboren. We weten de oorzaak: Malnor is terug! Weer smeedt hij plannen in de donkere kamer van de Tower of Despair. Op de vlakte van Limbo, waar wij dachten dat hij opgesloten zat, heeft hij op de een of andere manier een oud kunstvoorwerp, de Ring of Skulls, gevonden. Met deze bron van macht en haat heeft hij zijn ontsnapping gerealiiseerd en is nu machtiger dan ooit tevoren. Demonkin (boze geestjes) en orcs (zeemonsters) zijn in zwermen naar zijn toren gekomen; zijn verdorven wil zal alles rondom hem ondermijnen. Bovendien, alsof dit nog niet erg genoeg is, heeft hij een dienaar aangenomen, een Hellgaunt, afkomstig uit de groeve van de poel der ellende, om zijn gewetenloze orders uit te voeren. Spoedig zal hij al zijn krachten gebruiken en weer zullen we in de duisternis worden gesmeten. Een schaduw hangt boven het land – jij als machtigste strijder moet deze donkere sluier wegnemen.

Jij bent de Eigenaar van de Zilveren Gauntlet en Hanteerder van de Vlammenstraal. Je moet de Gauntlet opnemen en deze verenigen met zijn partner, de Gouden Gauntlet. Slechts wanneer je ze beide in je bezit hebt, zul je sterk genoeg zijn om Malnor te verslaan. De Gouden Gauntlet is bij Ellwood in de wildernis van het oosten. Hij is oud en zwak en kan je niet meer helpen. Je moet naar zijn huis (Ellwoods's house) gaan om de Gouden Gauntlet te halen. Haast je! – als de Gauntlet in de handen van Malnor valt is alles verloren. Hij is dan oppermachtig.

Als de de Gouden Gauntlet hebt, moet je de oorzaak van de Schaduw in zijn schuilplaats, de sombere Tower of Despair, opsporen en voor eens en voor altijd vernietigen. Dat is de enige hoop voor Aelandor. Jij moet het zijn, het bloed van Thorvald stroomt door je aderen en je bent de enige die in staat is de Gauntlets te hanteren.

Het is inderdaad een zware last om alleen te dragen en je tocht zal vol gevaren zijn, maar je bent de aangewezen persoon. Het lot van Aelandor ligt in jouw handen. Faal dus niet! Ga naar het oosten, de wildernis in en zoek Ellwood!”

De globe wordt weer donker. Je bent nu gereed....

HET SPELEN VAN THE TOWER OF DESPAIR

The Tower of Despair bestaat uit twee delen. Het eerste deel van het avontuur bevindt zich op kant 1 van de cassette. Het tweede deel, dat op dezelfde wijze wordt geladen, bevindt zich op kant 2.

Er zijn veel commando's die je moet ontdekken om dit avonturenspel tot een einde te brengen. De meest gebruikte commando's zijn:

Look - repeat room description
(Kijk - herhaal kamerbeschrijving)

Look (object) - describes object
(Bekijk object - beschrijf object)

Get (object) - to pick things up
(Pak het object op)

Drop (object) - to put things down
(laat object vallen)

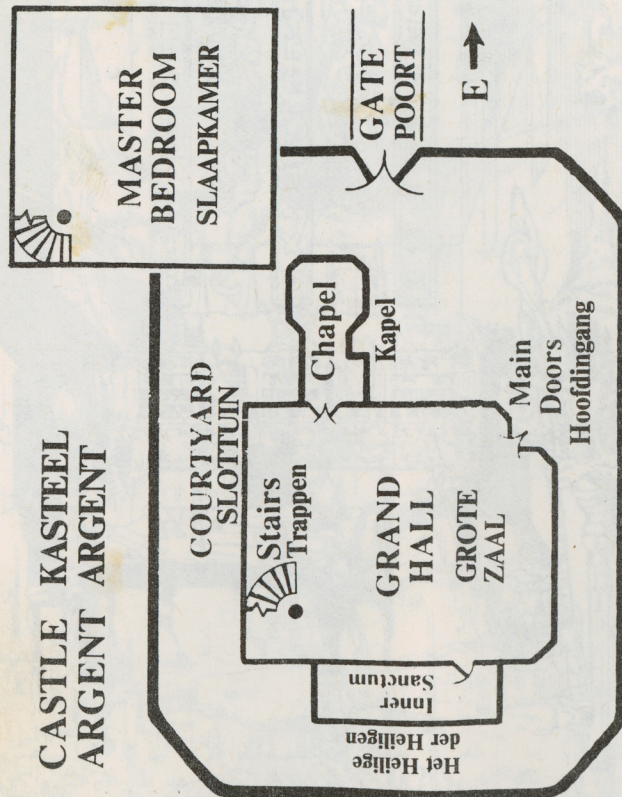
I - Inventory of possessions

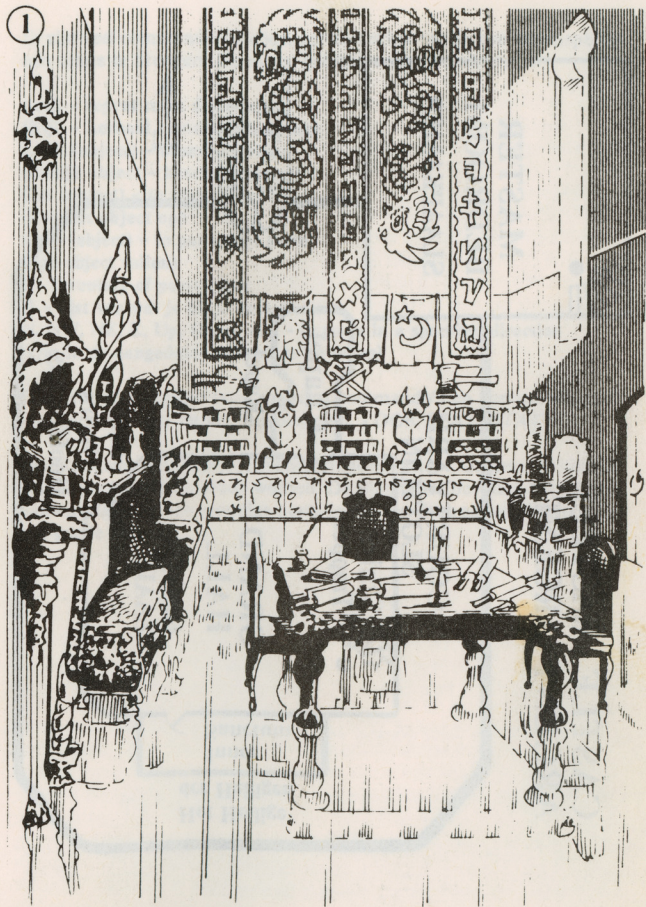
(I - lijst van wat je bij je draagt)

N, NW, NE, E, Up, Down, etc. - to move in a specified direction
(Om in de aangeduide richting te bewegen)

De computer begrijpt twee-woorden commando's en herkent woorden aan de eerste vier letters. Bijvoorbeeld, LOOK STAT (STATUE).

Houd in gedachten, dat je je avonturengids nog hebt. Gedurende het spel zal hiernaar vaak verwezen worden. De illustraties bevatten belangrijke aanwijzingen en een grondige bestudering van deze aanwijzingen zal je ten goede komen!.







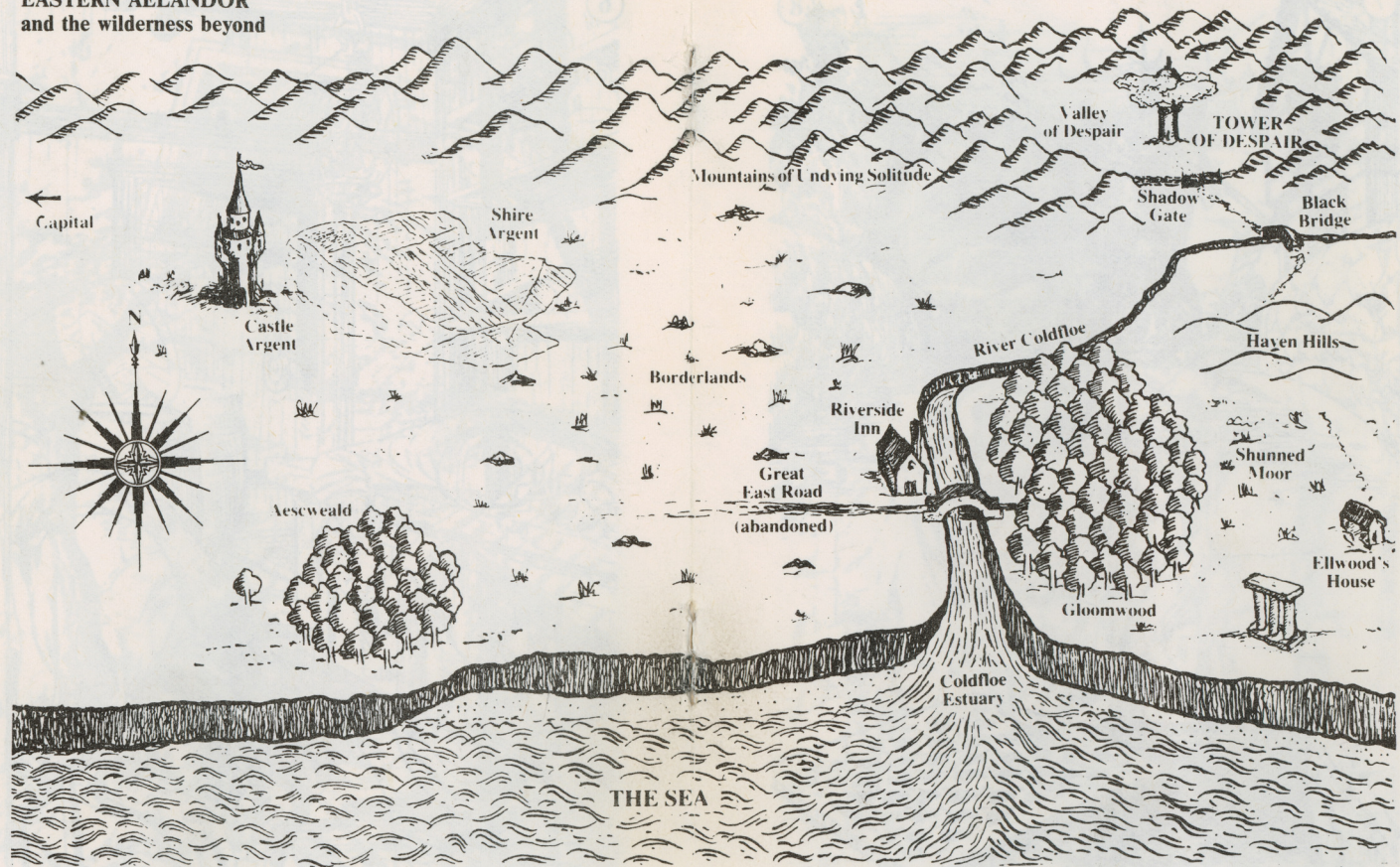
5



6



**EASTERN AELANDOR
and the wilderness beyond**





9

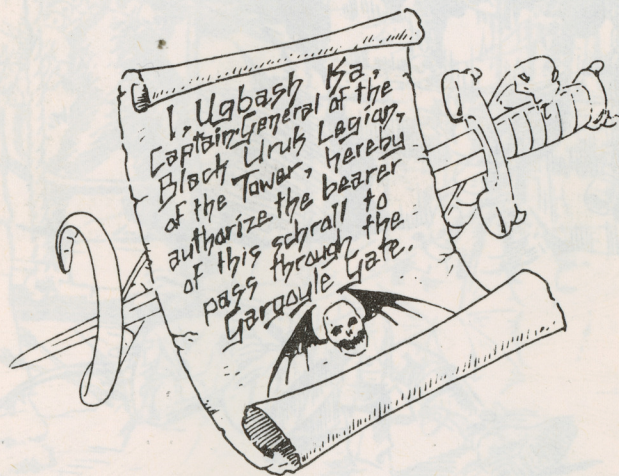
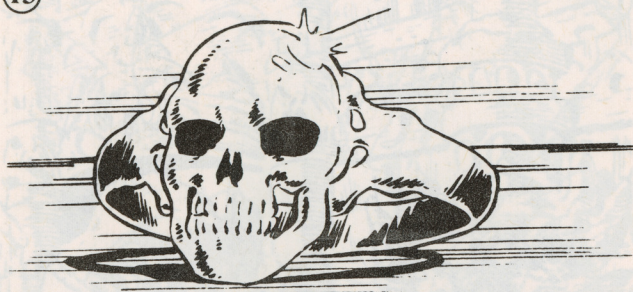


10





13



14



