

ISNAF2

messengers of doom

FRANÇAIS 3

ENGLISH 23

DEUTSCH 43

CREDITS

AUTEURS : Pascal EINSWEILER
Michel PERNOT

PROGRAMMATION : Michel PERNOT
André ROCQUES
Fabrice HAUTECLOQUE

GRAPHISMES : Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER
Eric GALAND

SCENARIO : André ROCQUES
Michel PERNOT
Louis-Marie ROCQUES

MUSIQUES ET SONS : Fabrice HAUTECLOQUE

DIRECTEUR DE PRODUCTION : André ROCQUES

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Pascal EINSWEILER

ASSURANCE QUALITE : Stéphane MATHIOT

MANUEL : André ROCQUES
Eric GALAND

ILLUSTRATION DE LA BOITE : Tim HILDEBRANDT

Remerciements à Richard HENNERLEY et Martina STRACK





SOMMAIRE

| | |
|--------------------------|-------------|
| Description du monde | page 6 |
| Comptine | page 7 |
| Descriptif technique | page 8 |
| Problèmes techniques | page 9 |
| Ergonomie | page 9 |
| Le panneau de commande | page 10 |
| Chargement/Sauvegarde | page 11 |
| Les combats | page 12 |
| Le panneau de l'équipe | page 13 |
| Les actions | page 14 |
| Les lieux | page 15 |
| La feuille de personnage | pages 16-17 |
| Les potions | page 18 |
| Les sorts | page 19 |
| Symboles des sorts | pages 20-22 |

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Dans "Crystals or Arborea", Jarel, le Prince des Elfes, se lança à la quête des cristaux magiques, afin de s'opposer à la puissance maléfique de Morgoth, le dieu noir banni par ses pairs. Soutenu par ses fidèles compagnons, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable.

Par la suite, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous sa gouverne, Kendoria connut une ère de prospérité et de paix. A sa mort, ses héritiers s'entre-déchirèrent et le pays perdit toute sa splendeur.

Dans "Ishar, legend of the fortress", un groupe d'aventuriers parcourra les terres de Kendoria, à la conquête d'Ishar, une mystérieuse forteresse. Ishar - signifiant inconnu en langue elfique - appartenait à Krogh, progéniture démoniaque de Morgoth et de la sorcière Morgula, qui menaçait de réduire toute la population à l'asservissement. Après moult aventures, les compagnons retrouvèrent Ishar et détruisirent Krogh.

LE MONDE D'ISHAR, AUJOURD'HUI

Ishar est devenu un centre culturel et intellectuel, qui rayonne sur tout l'archipel d'Arborea. Celui-ci est composé de sept îles : l'île de Kendoria et six autres dont chacune d'entre elles porte le nom d'un des compagnons de Jarel. Grâce aux arrivées massives des peuples des Terres du Nord, submergées par les eaux, Zach's Island, la plus connue des îles, se développa très rapidement et demeure aujourd'hui une cité très importante. Les autres îles sont habitées par différentes peuplades, plus ou moins évoluées.

Un beau matin, Zurbaran, le nouveau Seigneur d'Ishar, reçoit une curieuse visite...



COMPTINE
à l'usage de l'Aventurier Perspicace
et néanmoins Présomptueux

5 Dwilgelindildong
5 disséminés sur chacune des Terres
5 saints fragments, fondements de l'Humain
5 réunis par leur Fille sans Lumière
5, alors, qui ne deviendront plus qu'Un

4 Dwilgelindildong
4 retranscrits par les mains des Anciens
4 avec 2 pour parcourir les Mers
4 qui mèneront à l'Antre du Malin

3 Dwilgelindildong
3 symboles, parures pour ne pas déplaire
3 présents pour les Serviteurs du Bien

2 Dwilgelindildong
2 druides, un en Poussière et l'autre en Pierre

1 Dwilgelindildong... l'Unique... Shandar...

LANCEMENT DU JEU

- ATARI/AMIGA/AMIGA 1200 : insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.

- ATARI FALCON : Insérez la disquette de jeu puis cliquez deux fois sur l'icône START.PRG.

- PC : Après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A (ou B) puis tapez START.

Au démarrage du jeu, une page de configuration -ou setup- apparaît à l'image. Elle vous propose une configuration optimale, vous pouvez néanmoins la modifier. Si vous sauvegardez la configuration, cette page n'apparaîtra plus lorsque vous relancerez le jeu. Vous pourrez quand même y accéder en appuyant sur la touche DEL, lorsque le programme vous l'indiquera.

- MACINTOSH : cliquez deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

- ATARI/ATARI FALCON : recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire sur votre disque dur.

Sur FALCON, lancez le jeu avec START.PRG.

Sur ATARI, sortez le programme START.PRG du dossier AUTO et copiez-le au même niveau que les autres fichiers. Supprimez ensuite le dossier AUTO sur votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (pour le test de protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.

- AMIGA/AMIGA 1200 : copiez tous les fichiers dans un sous répertoire de votre disque dur. Lancez le jeu par T.X en ayant préalablement placé la disquette A dans le drive A.

- PC : insérez la disquette A dans le drive A (ou B), puis tapez INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées à l'écran. Pour lancer le jeu, il vous suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.

- MACINTOSH : copiez tous les fichiers dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES

Problème spécifique au PC : le programme s'arrête sur un chargement (ou signale une erreur de dépassement de capacité mémoire) : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des programmes résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

POUR TOUS PROBLEMES

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel : un service après-vente analyse les problèmes et peut répondre à vos questions. Vous pourrez également y trouver des aides, des astuces, des solutions pour tous les jeux ou même commander des produits à des prix promotionnels.

Vous pouvez également nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

ERGONOMIE

Le jeu est prévu pour fonctionner entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à refermer les menus sélectionnés.

On peut également utiliser le clavier. Ainsi, le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. La touche <SHIFT> (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

Les touches F1 à F5 émulent les icônes "Action", les touches F6 à F10 les icônes de combats.

La touche <CONTROL> combinée avec le pavé numérique permet :

- * d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 7
- * d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 9
- * de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6,

conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

Une émulation joystick existe, elle n'est cependant pas recommandée. La manette de jeu sert à déplacer la flèche sur l'écran. Le bouton de tir remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

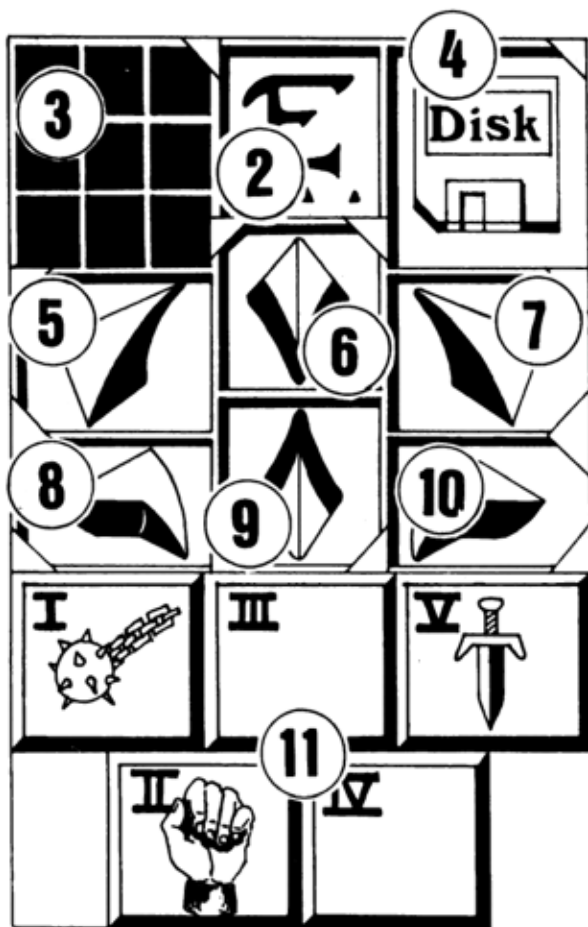
DEPLACEMENTS :

Ils s'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers l'avant (6), latéralement à droite (10) et à gauche (8), faire un quart de tour à droite (7) et à gauche (5) ou reculer (9).

La boussole (2) indique vers quelle direction on est orienté.

Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons.

Dans le panneau en haut de l'écran est inscrit le nom du lieu traversé.



TACTIQUE :

On peut choisir la disposition tactique des personnages. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit cadre (3). Un damier 5x5 s'affiche avec des petits symboles (chiffres romains), qui représentent chacun des personnages de l'équipe -on retrouve ces chiffres en bas à gauche de chaque case de personnage-. Sélectionnez le symbole désiré et placez-le sur une des cases du damier.

Les personnages placés sur les cases les plus hautes seront en tête du groupe. Ils encaisseront les coups les premiers. Les personnages placés derrière seront assez bien protégés (sauf en cas d'attaque par l'arrière) ; mais ils ne pourront pas se battre en corps à corps, à moins qu'ils ne possèdent une arme de jet (voir chapitre "Les combats").

Pour se déplacer en file indienne, il faut placer les symboles sur une même ligne verticale ; le personnage en tête du groupe encaisse alors tous les coups et il est le seul à pouvoir combattre en corps à corps.

Pour se déplacer en ligne, il faut placer les symboles sur une même ligne horizontale. Dans ce cas précis, tous les personnages encaissent et combattent au même niveau.

CHARGEMENT/SAUVEGARDE :

En cliquant sur l'icône disquette (4), vous accédez à un menu avec quatre propositions :

- sauvegarde d'une partie en cours : Suivez alors les instructions indiquées à l'écran. Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez.

- chargement d'une sauvegarde : il faudra entrer le nom de la sauvegarde et mettre la disquette de sauvegarde dans le lecteur.

- recommencer une nouvelle partie.

- reprise d'une ancienne équipe du jeu "Ishar, legend of the fortress" : c'est une disquette de sauvegarde utilisée dans ce logiciel qu'il faudra placer dans le lecteur. La partie commencera alors obligatoirement au début du jeu avec les personnages de cette nouvelle équipe. Ceux-ci garderont leurs caractéristiques, mais perdront leurs objets et sorts de magie. Parfois, les niveaux des personnages seront légèrement modifiés, afin de les ajuster par rapport à ceux d'Ishar II.

ATTENTION :

Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

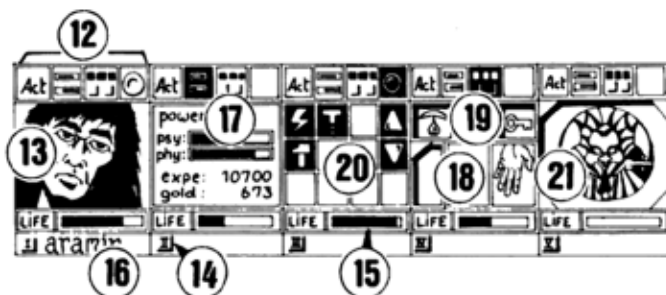
Sur disque dur, vous sauvegardez directement dans la sous- directory du jeu.

Les combats se déroulent en temps réel. Le panneau de combat (11) regroupe les cases de combat de chacun des joueurs avec leur arme active. Ces cases sont placées en quinconce et représentent de gauche à droite les cinq personnages de l'équipe, reconnaissables par leur chiffre romain. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case de combat correspondante. Celle-ci change de couleurs pendant la durée de l'attaque. On pourra refrapper lorsque la case aura retrouvé sa couleur initiale.

Les coups sont portés avec l'arme tenue en main. Ils sont plus ou moins rapides suivant cette arme. Une arme à deux mains est plus lente qu'une arme à une main mais occasionne plus de dégâts. Si le joueur a une arme dans chaque main, il frappera deux fois plus vite qu'avec une arme seule, l'arme utilisée changera alors dans la case à chaque frappe. Sans arme, le personnage donnera des coups de poing.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir chapitre "le panneau de commande : tactique"). Les personnages placés derrière pourront cependant utiliser des armes de jet. Elles sont reconnaissables par des petits traits, symbolisant la vitesse. Pour lancer cette arme, cliquez sur sa case de combat, la souris se transforme, puis sélectionnez l'adversaire à toucher, celui-ci peut être éloigné.

Les impacts sont représentés à l'image par une petite flaque de sang dans laquelle on peut lire les points de dégâts, c'est à dire les points de vie perdus par la victime. Ces dégâts sont fonction de nombreux paramètres : la puissance de l'arme, la force, l'agilité (armes de jet notamment), les compétences dans les armes, la constitution de l'adversaire...



LE PANNEAU DE L'EQUIPE

L'équipe est constituée de 5 personnages au maximum. Au début de la partie, vous commencez avec un seul personnage. Le nom de chaque joueur est inscrit en bas (16). Son visage apparaît dans le médaillon (13). Si la case est vide, le médaillon contient un visage de pierre (21).

Notez le chiffre romain (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir le chapitre "le panneau de commande"). La barre (15) est le niveau des points de vie. Surveillez-la attentivement car le personnage meurt quand elle arrive à zéro. Une tête de mort apparaît alors dans le cadre. On peut récupérer les objets d'un mort dans sa fiche de personnage si on ne change pas de lieu. Le moindre déplacement provoque la disparition du joueur décédé. Quand tous les joueurs sont morts, la partie est terminée. Les quatre icônes (12) permettent d'accéder à des panneaux de gestion et d'information, qui vont s'afficher à la place du visage du personnage. En cliquant une seconde fois sur ces icônes, le visage réapparaîtra dans le médaillon.

- La première icône ouvre un menu qui propose différentes actions (voir chapitre "Les actions", plus loin).

- La deuxième icône reprend les principaux paramètres (17) : niveaux physique et psychique, expérience, argent. La forme physique influe sur les performances au combat. Ce niveau baisse au fur et à mesure des déplacements. Quand il est à zéro, les points de vie se décrémentent petit à petit. Pour le remonter, il faut dormir, manger ou absorber des potions régénératrices. Le psychisme joue sur les effets et la durée des sorts de magie. On récupère des points de psychisme en dormant ou en buvant certaines potions.

- La troisième icône affiche les mains (case 18) et les différents états physiologiques du joueur (case 19). Ces états proviennent de sorts de magie, que le personnage a reçu et subi encore (voir chapitre "Les sorts"). Dans les mains apparaissent les objets éventuellement tenus. On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces fenêtres (voir chapitre "la feuille de personnage").

- La quatrième et dernière icône (point rouge si opérationnelle) sert à lancer des sorts de magie (20). Cette action est réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens, druides). Sélectionnez un sort dans le tableau, certains s'exécuteront directement mais la plupart attendront que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de défense) -la souris se transformant alors en cible-. En utilisant les deux flèches sur les cotés, vous changez de tableau de sorts (3 tableaux possibles : sorts de défense, d'attaque ou divers). Les deux nombres sous les flèches indiquent respectivement l'énergie psychique du personnage et le niveau du sort sélectionné. Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. On les acquiert quand le personnage change de

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "Act" du personnage concerné. Cinq actions sont proposées :

- Enrôler : La souris se transforme en main. Pointez-la sur le personnage à enrôler. Le lieu de prédilection d'enrôlement est la taverne, mais on peut aussi rencontrer des personnages enrolâbles dans les décors en trois dimensions. Un vote est alors émis par les joueurs, résultant de la sympathie qu'ils éprouvent envers le candidat (voir chapitre "la feuille de personnage : ALIGNEMENT"). Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- Licencié : Comme pour l'enrôlement, un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. Un joueur licencié disparaît du jeu et ne pourra plus jamais être enrôlé. Le licenciement est moins dangereux que l'assassinat, mais pas toujours réalisable et on ne récupère pas les objets. Dans le jeu, on sera souvent amené à se débarrasser d'un personnage.

- Assassiner : sélectionnez l'équipier à assassiner. Attention, car la psychologie des personnages entre en jeu : si un des compagnons avait beaucoup de sympathie pour la victime (voir chapitre "la feuille de personnage : ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se perpétuant, on peut provoquer ainsi des assassinats en série !

- Premiers soins : sélectionnez le personnage à soigner. Un individu qui a été soigné ne peut pas l'être une seconde fois, sauf si il a été retouché entre temps. L'efficacité est fonction du niveau de compétence du joueur dans cette matière.

- Carte : la carte globale de l'archipel apparaît à l'image. En sélectionnant une des îles, vous obtiendrez une carte détaillée de celle-ci. Au début du jeu, la carte est incomplète. A vous de trouver les morceaux manquants. Les embarcadères sont indiqués. L'équipe est représentée sur la carte par un point clignotant.

LES LIEUX

LES MARCHANDS

Il existe trois sortes de marchands : les marchands d'animaux, les armuriers, les droguistes où vous pouvez trouver de la nourriture, des potions, divers ustensiles.

Cliquez sur l'icône "Acheter", différents produits avec leur prix respectif apparaissent. Sélectionnez l'objet désiré et validez-le sur le cadre du joueur-acheteur, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.

LES TAVERNES

Quatre possibilités vous sont offertes.

- Ecouter : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.

- Enrôler : la taverne est un lieu de prédilection pour l'enrôlement.

Sélectionnez le buste du personnage à enrôler, le vote validera ou non votre choix.

- Manger : il faut payer un repas complet pour toute l'équipe. Si l'ensemble des joueurs ne dispose pas de la somme suffisante, aucun d'eux ne mangera.

Sinon, la somme sera rétrocédée équitablement entre les compagnons. Si l'un d'eux vient à manquer, le solde sera comblé par les autres compagnons, en prenant dans l'ordre les personnages sur le panneau équipe.

- Dormir : même principe que pour manger. On paye la chambre pour toute l'équipe.

LES MAISONS

Dans ces lieux, les panneaux de commande et de l'équipe sont inopérants. Seules les feuilles de personnage peuvent être sélectionnées. On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations ou vous proposent des "missions". Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-les chez un des personnages.

LES EMBARCADERES

Pour prendre le bateau, recherchez les embarcadères. Vous y rencontrerez un batelier dans une barque. Entrez dans la barque, le batelier vous mènera au navire. La carte s'affichera alors à l'image, sélectionnez l'embarcadère ou vous souhaitez accoster.

Chaque personnage de l'équipe possède sa propre fiche. On y accède en cliquant sur son nom (16).

DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23)

Elle est répartie sur trois pages, que l'on tourne grâce aux icônes "Livres" (27), et contient :

- l'identité : nom, race, classe (profession)
- le niveau du personnage et son expérience
- le degré de forme : physique, psychisme, vitalité

- la cohésion de l'équipe ou **ALIGNEMENT** : on a vu que le relationnel jouait un rôle important : votes pour enrôler ou licencier, assassinats en série, refus de soigner. Il est basé sur les tableaux dits d'"alignement". Ces alignements sont fonction de la tendance à faire le bien ou le mal et des sympathies et antipathies entre les races (exemple : les nains n'aiment pas les elfes). La cohésion de l'équipe résume les différents alignements entre les personnages de l'équipe.

- les caractéristiques et les compétences, qui influent sur les actions du joueur (ex : quelqu'un de fort causera plus de dégâts chez l'ennemi, quelqu'un de robuste encaissera mieux).

Ces paramètres évoluent au cours du jeu en fonction des combats, des réussites et des échecs. Il existe sept compétences : le crochetage, la perception, les premiers soins, le tir (arcs et arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet).

L'ARGENT

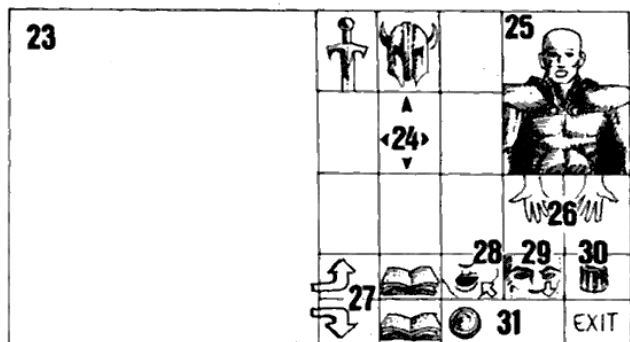
Dans l'icône "Argent" (31), est inscrite la somme d'argent que l'on détient. En cliquant dessus, on accède à un menu de gestion. En sélectionnant l'icône à 3 flèches, toutes les sommes d'argent sont réparties équitablement entre les différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine somme à un autre personnage: utilisez les bornes "+" et "-" pour définir la somme, puis cliquez sur l'icône "pièce", celle-ci prendra la place de la souris. Validez-la ensuite sur le personnage concerné. L'icône "All" sélectionne la somme totale que possède le joueur. L'icône "0" remet la somme à zéro.

OBJETS (cadre 24)

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ces neuf cases. Certains objets peuvent être regroupés dans une même case : nourriture (maxi=5), potions (maxi=10), flèches (maxi=20). Le nombre d'objets est alors inscrit en bas à droite dans la case. On sélectionne un objet en cliquant dessus -ou dans le cas d'objets regroupés, les prendre tous en cliquant sur le nombre.

On peut ensuite :

- le détruire en le validant sur l'icône "POUBELLE" (30).
 - connaître sa dénomination en maintenant le bouton appuyé sur l'icône "Vue" (29).
 - manger et boire en validant la nourriture ou les potions sur l'icône "Absorber" (28). A noter que cette icône peut être utilisée pour souffler. Se rassasier remonte les points de physique et de vitalité du joueur.
 - habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25). Il existe des vêtements pour homme et pour femme.
 - le prendre en main en le validant sur les icônes "Mains" (26).
- Si l'objet est important (armes à deux mains), la deuxième main est grisée et inutilisable.
- le mettre dans une autre fiche de personnage, en cliquant sur le nom du destinataire et en plaçant l'objet dans une de ses cases.
 - le mettre directement dans la main d'un équipier en la validant sur les icônes "Mains" (18) du personnage concerné.
- Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.



Pour fabriquer une potion, il faut détenir un chaudron magique (un seul dans le jeu !), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur le chaudron. Celui-ci est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous aux recettes magiques indiquées ci-dessous, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...

RECETTES MAGIQUES

Soient :

A = compote de pissenlits

C = toile de mygale

E = cervelle de rat

G = champignons noirs (*)

B = huile de salamandre

D = gui séché

F = griffes de gargouille

H = edelweiss

"Bulkal" : 1 dose B + 1 dose F

"Schloumz" : 1 dose B + 1 dose D + 2 doses F

"Dzarna" : 2 doses B + 1 dose C + 1 dose E + 1 dose F

"Kloug" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F

"Clopatos" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F

"Gatö" : 3 doses B + 1 dose G

"Ghoslam" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E

"Arbool" : 1 dose A + 1 dose B + 1 dose D + 1 dose H

"Mildong" : 1 dose F + 1 dose H

"Potaie" : 1 dose C + 1 dose E

"Rhumxy" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose E

"Jablou" : 1 dose A + 1 dose D + 2 doses E

"Humbolg" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose G

"Oklum" : 1 dose D + 1 dose H

"Flukjl" : 3 doses E

(*) : les champignons blancs sont vénéneux.

LES SORTS

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. Seulement trois classes peuvent lancer des sorts : les clercs, les magiciens et les druides. Les sorts sont spécifiques pour chacune de ces classes. En changeant de niveau, le personnage acquiert les sorts correspondants à ce niveau. L'efficacité d'un sort (impact, durée) dépend du niveau du lanceur du sort. Plus celui-ci est élevé, plus le sort sera efficace. Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. Plus le sort est élevé, plus il consommera de l'énergie.

DESCRIPTION DES SORTS

*** Sorts de défense** (dans l'ordre des niveaux, du plus bas au plus élevé) :

- La guérison (Clerc/Druide) : remonte les points de vie des joueurs blessés.
- Les protections : physique (Clerc/Magicien) limite les dégâts dans les combats et psychique (Magicien) protège des sorts ennemis. Il existe des sorts de protection globale pour toute l'équipe, ils sont de niveaux plus élevés.
- Les soins spécifiques (Clerc/Druide) : contre les empoisonnements et la cécité.
- La protection contre le feu (Druide).
- La résurrection d'un joueur (Clerc).
- La métamorphose (Magicien) pour changer d'apparence.

*** Sorts d'attaque :**

- Les frappes dans l'ordre des niveaux : la boule de feu (Magicien) inefficace sur des personnages insensibles au feu (dragon...), le marteau spirituel (Clerc), la main enflammée (Magicien), le nuage de glace (Magicien) recommandé sur les êtres de feu et l'esprit de flamme (Magicien), qui est le sort le plus puissant.
- Les frappes sur tous les ennemis présents : la foudre (Magicien) et la tempête de feu (Magicien) impuissante sur les êtres de feu.
- Les actions spécifiques sur les ennemis : le sommeil (Magicien), l'aveuglement (Clerc), la paralysie (Clerc/Magicien).
- Les inversions : l'inversion classique (Clerc/Magicien) qui change la tendance d'un personnage (ami/ennemi) et le spécial "turn undead" (Magicien) qui rend fou uniquement les morts-vivants.

*** Sorts spécifiques :**

- Le paranormal : la détection "paranormal" (Magicien) signale si l'on est dans un lieu envoûté. L'exorcisme (Clerc) permet de desenvoûter cette zone.
- La reconnaissance télépathique (Clerc) indique les caractéristiques du personnage rencontré.
- La clé magique (Magicien) ouvre toutes les portes.
- Le changement de plan (Magicien) permet en plein combat de changer de plan temporel pendant un certain temps. On peut ainsi remonter ses points de vie et préparer sa stratégie.
- La téléportation (Magicien) s'utilise avec le "mémo--telep" (Magicien) qui enregistre au préalable le point d'arrivée de la téléportation.

Figure 1 : guérison

Figure 3 : anti poison

Figure 5 : résurrection

Figure 7 : protection psychique

Figure 9 : régénération

Figure 11 : protection du feu

Figure 13 : protection physique

Figure 2 : protection physique globale

Figure 4 : soins cécité

Figure 6 : invulnérabilité

Figure 8 : métamorphose

Figure 10 : protection psychique globale

Figure 12 : anti-paralysie



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

SORTS D'ATTAQUE

Figure 1 : boule de feu

Figure 3 : paralysie

Figure 5 : aveuglement

Figure 7 : main enflammée

Figure 9 : sommeil

Figure 11 : marteau spirituel

Figure 2 : foudre

Figure 4 : tempête de feu

Figure 6 : nuage de glace

Figure 8 : esprit de flamme

Figure 10 : inversion

Figure 12 : turn undead



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

Figure 1 : memo-telep

Figure 3 : téléportation

Figure 5 : changement de plan

Figure 7 : reconnaissance télépathique

Figure 2 : clé magique

Figure 4 : détection paranormal

Figure 6 : exorcisme

Figure 8 : empoisonnement



CREDITS

| | |
|-----------------------------|---|
| AUTHORS: | Pascal EINSWEILER Michel PERNOT |
| PROGRAMMING: | Michel PERNOT André ROCQUES Fabrice HAUTECLOQUE |
| GRAPHICS: | Pascal EINSWEILER Jean-Christophe CHARTER Eric GALAND |
| SCENARIO: | André ROCQUES Michel PERNOT Louis-Marie ROCQUES |
| MUSIC AND SOUND: | Fabrice HAUTECLOQUE |
| PRODUCTION DIRECTOR: | André ROCQUES |
| ARTISTIC DIRECTOR: | Pascal EINSWEILER |
| QUALITY ASSURANCE: | Stephane MATHIOT |
| MANUAL: | André ROCQUES Eric GALAND |
| BOX ILLUSTRATION: | Tim HILDEBRANDT |

Thanks to Richard HENNERLEY and Martina STRACK.





SUMMARY

| | |
|--------------------------|-------------|
| Description of the world | page 26 |
| Counting rhyme | page 27 |
| Technical description | page 28 |
| Technical problems | page 29 |
| Ergonomics | page 29 |
| The control panel | page 30 |
| Loading and saving | page 31 |
| Fights | page 32 |
| The team panel | page 33 |
| Actions | page 34 |
| Places | page 35 |
| The character sheet | pages 36-37 |
| Potions | page 38 |
| Spells | page 39 |
| Spell symbols | pages 40-42 |

SUMMARY OF THE PRECEDING EPISODES

In "Crystals of Arborea", Jarel, Prince of the Elves, set out on a quest for the magic crystals in order to oppose the evil power of Morgoth, the black god banished by his peers. With the support of his faithful companions, he regenerated the harmony of the world of Arborea and killed Morgoth in a memorable fight.

Then Jarel became the ruler of the whole land, re-named Kendoria. Under his government, Kendoria knew an era of prosperity and peace. On his death, his heirs fell upon one another and the country lost all its splendour.

In "Ishar, Legend of the Fortress", a group of adventurers travelled through Kendoria to conquer Ishar, a mysterious fortress. Ishar, which means "unknown" in the Elven tongue, belonged to Krogh, the devilish offspring of Morgoth and the witch Morgula, who was threatening to reduce the whole population to slavery. After many adventures, the companions found Ishar and destroyed Krogh.

THE WORLD OF ISHAR TODAY

Ishar became a cultural and intellectual centre, casting its radiance over the whole archipelago of Arborea, which consists of seven islands: the Isle of Kendoria and six others each bearing the name of one of Jarel's companions. Thanks to massive immigration by the peoples of the Northlands, submerged by the sea, Zach, the best known of the islands, developed rapidly and remains a very important city today. The other islands are inhabited by different races at various levels of development.

One fine morning, Zurbaran, the new Ruler of Ishar, received an unusual visitor ...



COUNTING RHYME
for use by the Clever but
Ambitious Adventurer

5 *Dwilgelindildong*
5 *scattered over each Land*
5 *holy fragments, foundations of Humanity*
5 *reunited by their Daughter without Light*
5 *then, who will become only One*

4 *Dwilgelindildong*
4 *re-written by the hands of the Ancients*
4 *with 2 to roam the Seas*
4 *which will lead to the Devil's Lair*

3 *Dwilgelindildong*
3 *symbols, ornaments so as not to offend*
3 *gifts for the Servants of Goodness*

2 *Dwilgelindildong*
2 *druids, one of dust and one of stone*

1 *Dwilgelindildong ... the Only One ... Shanda!*

STARTING THE GAME

- ATARI/AMIGA/AMIGA 1200: Put the game diskette into the drive and then switch on the computer.

- ATARI FALCON: Insert the game diskette, then click twice on the START.PRГ icon.

- PC: After loading MS.DOS, put the diskette into Drive A (or B), then type START.

At the start of the game, a configuration or setup page appears on the screen. It offers you an optimum configuration, but you can modify it. If you save the configuration, this page will no longer appear when you re-start the game. However, you can access it by pressing the DEL key when the program prompts you.

- MACINTOSH: Click twice on the START icon, then select the option PLAY from the COMMAND menu.

INSTALLATION ON HARD DISK

- ATARI/ATARI FALCON: copy all the files on the diskette into a directory on your hard disk.

On FALCON, start the game with START.PRГ.

On ATARI, take the START.PRГ program out of the AUTO folder and copy it at the same level as the other files. Then remove the AUTO folder from your hard disk. To start the game, leave the diskette in the drive (for the protection test), then select the START.PRГ program on your hard disk.

- AMIGA/AMIGA 1200: copy all the files into a sub-directory on your hard disk. Start the game with T.X, having first put diskette A into drive DF0.

- PC: put diskette A into Drive A (or B), then type INSTALL <drive source> <drive destination> (INSTALL A: C: or INSTALL B: C: or INSTALL A: D: or INSTALL B: D:). Then follow the instructions shown on the screen. To start the game all you have to do is enter the sub-directory concerned and type START

- MACINTOSH: copy all the files into a directory on your hard disk. You start the game from this directory by clicking twice on START.

TECHNICAL PROBLEMS

Specific PC problem: The program stops during loading (or indicates a memory capacity overload error): check that your MS.DOS is not installing resident programs for booting the machine which would use too much central memory.

CONTROLS

The game is designed to operate entirely by mouse. The left hand mouse button is used to select and the right hand button to cancel the current operation and close the menus selected. The keyboard can also be used. Thus the numeric pad (figures 1 to 9) emulate the movements of the mouse. The <SHIFT> key (for typing capital letters) replaces the left-hand mouse button and the <ALT> key the right-hand mouse button. Keys F1 to F5 emulate the "Action" icons, and keys F6 to F10 emulate the fight icons.

The <CONTROL> key combined with the number keys enables you to do the following:

- * Access the tactical panel with the 7
- * Access the save menu with the 9
- * Move about the 3-dimensional landscape using 1 to 6, according to the 6 directions on the control panel.

There is a joystick emulation, but it is not recommended. The game lever is used to move the arrow on the screen. The shoot button replaces the left-hand mouse button and the <ALT> key the right-hand mouse button.

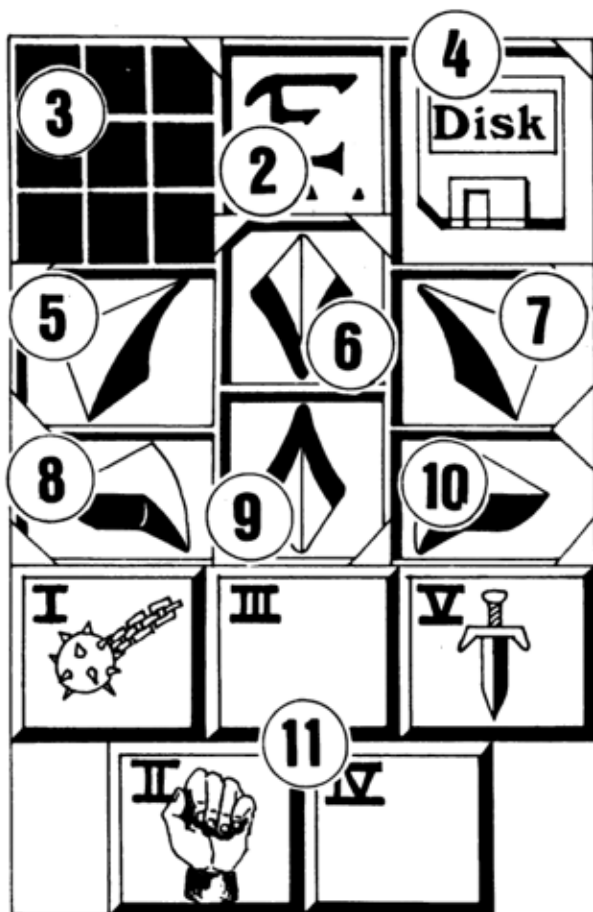
MOVEMENTS

Movements are made using the directional arrows (5 to 10). You can move forward (6), sideways to the right (10) and to the left (8), make a quarter turn to the right (7) and to the left (5) or move backwards (9).

The compass (2) indicates the direction in which you are facing.

Some places are impassable, such as water and high bushes.

The panel at the top of the screen shows the name of the place through which you are travelling.



TACTICS

You can change the tactical positioning of the characters. To do so, click on the small frame (3). A 5 x 5 chequerboard appears with small symbols (Roman numbers), representing each character in the team - you will find these numbers at the bottom left of each character box. Choose the desired symbol and place it in one of the squares of the chequerboard.

The characters placed in the highest boxes will be at the front of the group. They will be the first to receive blows. The characters placed behind will be fairly well protected (except in the case of attack from behind); but they will not be able to fight hand-to-hand unless they have a throwing weapon (see "Fights" section). To move in single file, place the symbols on the same vertical line; the character at the front of the group then receives all the blows and is the only one who can fight hand-to-hand.

To move in a line abreast, place the symbols on the same horizontal line. In this specific case, all the characters receive blows and can fight on the same level.

LOADING AND SAVING

By clicking on the diskette (4) icon you will access a menu with four choices:

- Save a game in progress: follow the instructions on the screen. The program will ask you to insert a previously- formatted diskette. You can save as often as you want to.

- Load a saved game: You must enter the name of the saved game and insert the save diskette in the drive.

- Start a new game.

- Re-use an old team from the game "Ishar, Legend of the Fortress": insert a save diskette used in that program into the drive. The game will then start at the beginning with the characters of this new team. The characters will retain their characteristics but will lose their possessions and magic spells. Sometimes, the characters' experience levels will be slightly altered to suit those of Ishar II.

WARNING:

On Amiga you will have to wait a few seconds after inserting a diskette to give the drive time to read it.

On a hard disk, you save directly into the sub-directory of the game.

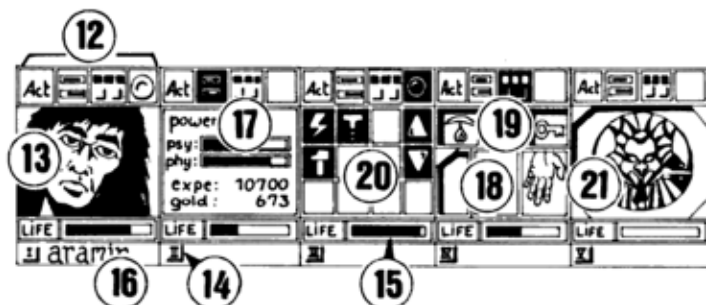
Fights take place in real time. The fight panel (11) groups together the fight icons of each player with their active weapon. These icons are arranged in a quincunx (4 at the corners of the square and 1 in its centre) and represent from left to right the five characters in the team, identified by their Roman numeral. To make a character strike, click on the corresponding fight icon.

The icon will change colour during the attack. You can strike again when the icon has returned to its initial colour.

Blows are struck with the weapon the character is holding. Their speed will vary from weapon to weapon. A two-handed weapon is slower than a one-handed weapon but causes more harm. If the player has a weapon in each hand he will strike twice as fast as with a single weapon. The weapon used will then change in the icon at each blow. Without a weapon, the character will strike with his fists.

To strike an adversary you have to be in the front line (see the section on "The Control Panel: Tactics"). The characters placed behind can however use throwing weapons which can be recognised by little lines symbolising speed. To throw these weapons, click on the fight icon. The cursor will change. Then select the adversary to be hit who can be some distance away.

Hits are represented on the picture by a small patch of blood showing the damage points, that is, the life points the victim has lost. This damage depends on several parameters: the power of the weapon, strength, agility (throwing weapons in particular), skill in weaponry, the adversary's constitution, etc.



The team consists of a maximum of 5 characters. At the start of the game, you will have only one character. The name of each player is written at the bottom (16). His face appears in the medallion (13). If the box is unoccupied, the medallion contains a stone face (21). Note the Roman number (14) at the bottom left which represents the character in the tactical table (see "Control Panel" section). The bar (15) represents the level of life points. Watch it carefully, because the character will die when it reaches zero. A skull will then appear in the frame. You can recover the possessions shown in the character sheet of a character who has died if you do not move elsewhere. The slightest movement will cause the deceased player to disappear. When all the players are dead the game is over. The four icons (12) give access to the management and information panels which will appear in place of the character's face. By re-clicking a second time on these icons, the face will reappear in the medallion.

- The first icon opens a menu which suggests different actions (see "Actions" section below).

- The second icon reiterates the main parameters (17): physical and psychic levels, experience, money. Physical fitness affects fighting performance. This level drops as the character travels. When it reaches zero, the life points gradually decrease. To raise it, the character must sleep, eat or drink reviving potions. Psychic powers influence the effects and duration of magic spells. You can recover psychic points by sleeping or drinking certain potions.

- The third icon shows the hands (box 18) and the different physiological states of the player (box 19). These states are caused by magic spells which have been cast over the character by which he is still affected (see "Spells" section). Any objects which may be held appear in the hands. You can exchange or place objects directly from these windows (see section on "The Character Sheet").

- The fourth and last icon (red dot, if operational) is used to cast magic spells (20). Only certain classes (scholars, magicians, druids) can cast spells. Select a spell from the table. Some can be cast directly but most will wait for you to point to the character on the screen (attack spells) or among your companions (defence spells) - the cursor will then change into a target. By using the two arrows on the sides you can change the spells table (a choice of 3 tables: defence spells, attack spells or various spells). The two numbers under the arrows respectively indicate the character's psychic energy and the level of the spell selected. There are about thirty spells of different levels. They are acquired when the character changes levels (see "Spells" section).

ACTIONS

To carry out a specific action, click on the "Act" icon of the character concerned. Five actions are offered:

- Enrol: The cursor becomes a hand. Point it at the character to be enrolled. The best place for enrolling is the inn, but you can also meet characters worth enrolling in the three dimensional landscape. The players then give their votes, resulting from how sympathetic they feel towards the candidate (see section on "The Character Sheet: ALIGNMENT"). Warning: Traitors can sometimes infiltrate a team. They disappear without trace, sometimes stealing things.

- Dismiss: As with enrolling, the other members of the team give their vote. A dismissed player disappears from the game and cannot be enrolled again. Dismissal is less dangerous than assassination, but is not always practical and the character's possessions cannot be recovered. In the course of the game you will often need to get rid of a character.

- Assassinate: Select the team member to be assassinated. Be careful, because the psychology of the characters comes into play: if one of the companions has a lot of sympathy for the victim (see section on "The Character Sheet: ALIGNMENT"), he may in turn kill the murderer. As this reasoning continues, you could thus bring about a whole series of killings.

- First aid: Select the person to be helped. An individual who has been given first aid cannot receive it a second time unless he has been struck again in the interim. The effectiveness of first aid depends on the player's level of skill in this subject.

- Map: A map of the whole archipelago appears on the screen. By selecting one of the islands, you will obtain a detailed map of it. At the start of the game, the map is incomplete. It is up to you to find the missing pieces. Harbours are indicated. The team is represented on the map by a flashing dot.

SHOPS

There are three kinds of trader: animal traders, arms dealers and general merchants where you can find food, potions and various utensils. Click on the "Buy" icon and various goods with their respective prices will appear. Select the object you want and confirm by clicking on the face of the character who is buying or in the character sheet by clicking on his name. If the buyer does not have enough money, the operation will be cancelled.

INNS

You are offered four options.

- Listen: You can pick up information.
- Enrol: The inn is the best place for enrolling. Select the torso of the person you want to enrol. Your choice will be confirmed or rejected by the vote of other team members.
- Eat: You have to pay for a full meal for the whole team. If all the players together do not have enough money, none of them can eat. Otherwise, the sum will be deducted from the companions in equal shares. If one of them does not have enough the balance will be made up by his companions according to the order in which they are arranged on the team panel.
- Sleep: The same principle as for eating. A room is taken for the whole team.

HOUSES

Here, the team's control panels do not work. Only the character sheets can be selected. You will find various types of people here. Usually, they will give you valuable information or suggest "missions" to you. Sometimes you can pick up objects. Click on them and place them with one of the characters.

HARBOURS

To board a boat, look for a landing stage. Here you will find a boatman in a boat. Board the boat. The boatman will take you to a ship. A map will then appear on the screen. Select the harbour you wish to sail to.

THE CHARACTER SHEET

Each character in the team has his own sheet. Access it by clicking on his name (16).

CHARACTER STATISTICS (frame 23)

This covers three pages which you can turn using the "Book" icons (27), and contains:-

- Identity: name, race, class (profession)
- The character's level and experience
- Degree of fitness: physical, psychic, vitality
- Team cohesion or ALIGNMENT: We have shown that relationships play an important part: votes on enrolment or dismissal, serialkillings, refusal to give first aid. These are based on the "alignment" tables. These alignments depend on the tendency to good or evil and the sympathies and antipathies between races (e.g. dwarfs dislike elves). Team cohesion summarises the different alignments between the characters in the team.

- Characteristics and skills, which influence the player's actions (e.g. a strong person will cause the enemy more damage, a robust person will withstand blows better).

These parameters develop in the course of the game in relation to fights, successes and set-backs. There are seven skills: lock-picking, perception, first aid, shooting (bows and arrows and crossbows), weaponry skills (one-handed weapons, two-handed weapons, throwing weapons).

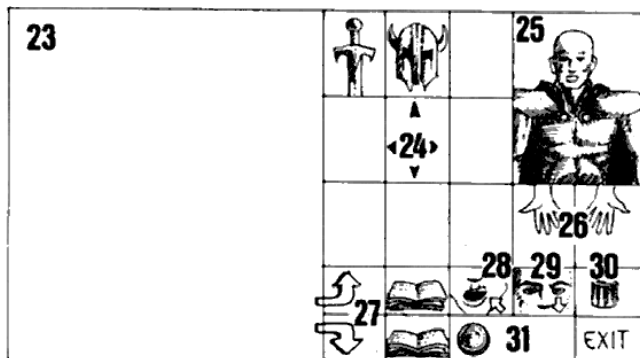
MONEY

The "Money" icon (31) shows the sum of money held. By clicking on it you will access a money management menu. By selecting the icon with 3 arrows, all the sums of money are evenly distributed among the different members of the team. You can also give a certain sum to another character: use the "+" and "-" marks to define the sum, then click on the "coin" icon which will take the place of the cursor. Then validate it on the character concerned. The "All" icon selects the total sum which the player owns. The "0" icon returns the sum back to zero

Then you can:-

- If the object is large (two-handed weapons), the second hand will be dimmed and cannot be used.

- Place it in another character sheet by clicking on the name of the recipient and placing the object in one of his boxes.
- Place it directly into the hand of a team member by validating on the "Hands" icon (18) of the character concerned.
- If you select one object after another, exchanges will be made automatically.



POTIONS

To create a potion you must have a magic cauldron (there is only one in the game!), which will serve as a mixing bowl. Make your mixtures by placing the different potions on the cauldron. The cauldron can be reused after its contents have been absorbed. Consult the magic recipes shown below, because certain mixtures can have rather strange consequences ...

MAGIC RECIPES

A = Dandelion purée

C = Trapdoor spider's web

E = Rat's brain

G = Black mushrooms (*)

B = Oil of salamander

D = Dried mistletoe

F = Gargoyle's claws

H = Edelweiss

"Bulkal": 1 dose of B + 1 dose of F

"Schlounz": 1 dose of B + 1 dose of D + 2 doses of F

"Dzarna": 2 doses of B + 1 dose of C + 1 dose of E + 1 dose of F

"Kloug": 1 dose of B + 1 dose of C + 1 dose of D + 1 dose of E
+ 1 dose of F

"Clopatos": 1 dose of B + 1 dose of D + 1 dose of E + 1 dose of F

"Gato": 3 doses of B + 1 dose of G

"Ghoslam": 1 dose of B + 1 dose of D + 1 dose of E

"Arbool": 1 dose of A + 1 dose of B + 1 dose of D + 1 dose of H

"Mildong": 1 dose of F + 1 dose of H

"Potaic": 1 dose of C + 1 dose of E

"Rhumxy": 2 doses of B + 1 dose of D + 1 dose of E

"Jablou": 1 dose of A + 1 dose of D + 2 doses of E

"Humbolg": 1 dose of B + 1 dose of C + 1 dose of G

"Oklum": 1 dose of D + 1 dose of H

"Flukjl": 3 doses of E

(*): White mushrooms are poisonous.

There are about thirty spells corresponding to different levels of experience. Only three classes can cast spells: scholars, magicians and druids. Spells are specific to each of these classes. By increasing experience level, the character acquires higher level spells. The effectiveness of a spell (impact, duration) depends on the experience level of the spell-caster. The higher the level, the more powerful the spell will be. Casting spells requires a degree of psychic energy. If the character does not have enough, the spell will have no effect. The more powerful the spell, the more energy it will consume.

DESCRIPTION OF SPELLS

*** Defence spells** (in order of level, from lowest to highest):

- Healing (scholar/druid): increases the life points of injured players.
- Protection: physical (scholar/magician) limits injury caused in fights, and psychic (magician) protects against spells cast by enemies. There are overall spells which protect the whole team. They are higher level spells.
- Specific care (scholar/druid): against poisoning and blindness.
- Protection against fire (druid).
- Resurrection of a player (scholar).
- Metamorphosis to change form (magician).

*** Attack spells:**

- Strikes in order of levels: the fireball (magician), powerless against characters impervious to fire (dragons), the spiritual hammer (scholar), the flaming hand (magician), the ice- cloud (magician) recommended against fire creatures, and the spirit of flame (magician) which is the most powerful spell.
- Strikes against all enemies present: lightning (magician) and fire-storm (magician), powerless against fire creatures.
- Specific actions against enemies: sleep (magician), blinding (scholar), paralysis (scholar/magician).
- Inversions: traditional inversion (scholar/magician) which changes a character's natural inclinations (friend/enemy), and the "turn undead" special (Magician) which drives only the living dead mad.

*** Specific spells:**

- The paranormal: "Paranormal" detection (magician) indicates that you are in an accursed place. Exorcism (scholar) enables the curse to be lifted from the place.
- Telepathic reconnaissance (scholar) indicates the characteristics of the character encountered.
- The magic key (magician) opens all doors.
- The change of timescale (magician) allows you to change your temporal plan in the middle of a fight for a certain time. You can thus raise your life points and prepare your strategy.
- Teleportation (magician) is used with "memo-telep" (magician) which records in advance the teleportation arrival point.

DEFENCE SPELLS

Figure 1 : healing

Figure 3 : anti poison

Figure 5 : resurrection

Figure 7 : psychic protection

Figure 9 : regeneration

Figure 11 : fireproofing

Figure 13 : physic protection

Figure 2 : global physic protection

Figure 4 : restore vision

Figure 6 : invulnerability

Figure 8 : metamorphosys

Figure 10 : global psychic protection

Figure 12 : anti-paralysis



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

Figure 1 : fire-ball
 Figure 3 : paralysis
 Figure 5 : blinding
 Figure 7 : flaming hand
 Figure 9 : sleep
 Figure 11 : spiritual hammer

Figure 2 : lightening
 Figure 4 : fire-strom
 Figure 6 : ice-cloud
 Figure 8 : spirit of flame
 Figure 10 : inversion
 Figure 12 : turn undead



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

SPECIFIC SPELLS

Figure 1 : memo-telep

Figure 3 : teleport

Figure 5 : change of timescale

Figure 7 : telepathie reconnaissance

Figure 2 : magic-key

Figure 4 : paranormal detection

Figure 6 : exorcism

Figure 8 : poisoning



1



2



3



4



5



6



7



8

| | |
|---------------------------------|--|
| AUTOREN: | Pascal EINSWEILER Michel PERNOT |
| PROGRAMMIERUNG: | Michel PERNOT André ROCQUES Fabrice HAUTECLOQUE |
| GRAFIK: | Pascal EINSWEILER Jean-Christophe CHARTER Eric GALAND |
| SZENARIO: | André ROCQUES Michel PERNOT Louis-Marie ROCQUES |
| MUSIK und SOUNDS: | Fabrice HAUTECLOQUE |
| PRODUKTIONSLEITUNG: | André ROCQUES |
| KÜNSTLERISCHE LEITUNG: | Pascal EINSWEILER |
| QUALITÄTSÜBERPRÜFUNG: | Stephane MATHIOT |
| HANDBUCH: | André ROCQUES Eric GALAND |
| VERPACKUNGSILLUSTRATION: | Tim HILDEBRANDT |





| | |
|-----------------------|-------------|
| Beschreibung der Welt | Seite 46 |
| Abzählreime | Seite 47 |
| Technische Daten | Seite 48 |
| Technische Probleme | Seite 49 |
| Bedienung | Seite 49 |
| Bedienungsfeld | Seite 50 |
| Laden und Sichern | Seite 51 |
| Kämpfen | Seite 52 |
| Charakterfeld | Seite 53 |
| Aktionen | Seite 54 |
| Gebäude | Seite 55 |
| Charakterübersicht | Seite 56-57 |
| Zaubertränke | Seite 58 |
| Zaubersprüche | Seite 59 |
| Zauberspruchsymbole | Seite 60-62 |

ZUSAMMENFASSUNG DER FRÜHEREN GESCHICHTEN

In "Crystals of Arborea" begab sich Elfenprinz Jarel auf die Suche nach den magischen Kristallen, um damit die böse Macht des finsternen Gottes Morgoth zu brechen, der von den anderen Göttern verbannt worden war. Mit Hilfe seiner treuen Gefährten stellte er die Harmonie der Welt wieder her und vernichtete Morgoth in einer unvergeßlichen Schlacht.

Dann wurde Jarel Herrscher über das ganze Land, das wieder Kendoria genannt wurde. Unter seiner Regierung lebte Kendoria in Wohlstand und Frieden. Nach seinem Tod jedoch fielen seine Erben übereinander her und das Land verlor all seinen Glanz.

In "Ishar, Legend of the Fortress" reiste eine Gruppe Abenteurer durch Kendoria, um die geheimnisvolle Festung Ishar zu erobern. Ishar, was in der Elfensprache so viel wie "unbekannt" bedeutet, gehörte Krogh, dem teuflischen Nachkommen von Morgoth und der Hexe Morgula. Krogh wollte die ganze Bevölkerung zu versklaven. Nach vielen Abenteuern fanden die Gefährten Ishar und vernichteten Krogh.

DIE WELT VON ISHAR HEUTE

Ishar wurde zu einem kulturellen und intellektuellen Zentrum, dessen Ruhm weit über das ganze Archipel von Arborea hinausreichte. Arborea besteht aus sieben Inseln: Der Insel Kendoria und sechs weiteren, von denen jede den Namen eines der Gefährten von Jarel trägt. Dank der starken Einwanderung von Menschen aus den Nordländern, die im Meer untergegangen waren, entwickelte sich Zach, die bekannteste der Inseln, sehr schnell und ist auch heute noch eine sehr wichtige Stadt. Die anderen Inseln sind von unterschiedlichen Rassen bevölkert, die sich auf verschiedenen Entwicklungsstufen befinden.

Eines schönen Morgens empfing Zurbaran, der neue Herrscher von Ishar, einen ungewöhnlichen Besucher ...



zum Gebrauch für den klugen
und ambitionierten Abenteurer

5 Dwilgelindildong
5 verteilt in jedem Land
5 heilige Teile, Fundamente der Menschheit
5 wieder vereint durch ihre Tochter ohne Licht
5 die dann zu Einem werden

4 Dwilgelindildong
4 neugeschrieben von der Hand der Alten
4 mit Zweien die Meere zu durchpflügen
4 die zur Teufelshöhle führen werden

3 Dwilgelindildong
3 Symbole, Ornamente, sie nicht zu verärgern
3 Geschenke für die Diener des Guten

2 Dwilgelindildong
2 Druiden, einer für Staub und einer zu Stein

1 Dwilgelindildong ... Der Eine ... Shandar

STARTEN DES SPIELS

– ATARI/AMIGA/AMIGA 1200: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und schalten Sie den Computer an.

– ATARI FALCON: Legen Sie die Spiel-Diskette ein. Klicken sie zweimal auf das START.PRГ- Icon.

– PC: Booten Sie Ihren MS-DOS-Computer. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A (oder B) und geben START ein.

Zu Beginn des Spiels erscheint eine Konfigurations- oder Setup-Seite auf dem Bildschirm. Sie bietet eine optimale Einstellung, es können jedoch eigene Änderungen vorgenommen werden. Wenn Sie diese Konfiguration speichern, wird die Seite bei späteren Spielstarts nicht mehr erscheinen. Sie können diese Seite jedoch mit der DEL-Taste aufrufen, wenn das Programm sie dazu auffordert.

– MACINTOSH: Zweimal auf das START-Icon klicken, dann im COMMAND-Menü die Option PLAY anwählen.

FESTPLATTEN-INSTALLATION

– ATARI/ATARI FALCON: Kopieren Sie alle Dateien von der Diskette auf ein Verzeichnis auf der Festplatte.

Auf dem FALCON starten Sie das Spiel mit START.PRГ.

Auf dem ATARI nehmen Sie das START.PRГ-Programm aus dem AUTO-Dossier und kopieren es auf die gleiche Ebene wie die anderen Dateien. Entfernen Sie dann das AUTO-Dossier von Ihrer Festplatte. Um das Spiel zu starten, belassen Sie die Diskette im Laufwerk (für die Sicherheitsabfrage) und wählen Sie das START.PRГ auf Ihrer Festplatte an.

– AMIGA/AMIGA 1200: Kopieren Sie alle Dateien in ein Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Starten Sie das Spiel mit T.X, nachdem Sie Diskette A in Laufwerk DF0.

– PC: Legen Sie Diskette A in Laufwerk A (oder B), geben Sie dann Folgendes ein: INSTALL <Quell-Laufwerk> <Ziel-Laufwerk> (INSTALL A: C: oder INSTALL B: C: oder INSTALL A: D: oder INSTALL B: D:). Führen Sie die Anweisungen aus, die auf dem Bildschirm erscheinen. Um das Spiel zu starten, müssen Sie nur noch in das entsprechende Unterverzeichnis gehen und START eintippen.

– MACINTOSH: Kopieren Sie alle Dateien in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Die starten das Spiel von diesem Verzeichnis aus, indem Sie zweimal auf START klicken.

PC-spezifisches Problem: Das Programm hält während des Ladevorgangs an (oder zeigt einen Memory Capacity Overload Error an): Vergewissern Sie sich, daß MS-DOS beim Booten keine residenten Programme lädt, die zuviel Hauptspeicher beanspruchen.

BEDIENUNG

Das Spiel kann komplett über die Maus gesteuert werden. Mit der linken Maustaste wird ein Gegenstand angewählt, mit der rechten Maustaste wird die gewählte Aktion widerrufen und das Menü geschlossen.

Auch die Tastatur kann benutzt werden. Mit dem numerischen Tastenblock (Zahlen 1 bis 9) können die Bewegungen der Maus simuliert werden. Die UMSCHALT-Taste (für die Großschreibung) ersetzt die linke Maustaste und die ALT-Taste den rechten Mausknopf.

Die Funktionstasten F1 bis F5 stehen für die Aktions-Icons, mit den Tasten F6 bis F10 werden die Kampf-Icons aktiviert.

Die CONTROL-Taste in Verbindung mit den Zahlentasten ermöglichen: -

- *Zugang zum Taktik-Feld mit der 7

- *Zugang zum Save-Menü mit der 9

- *Mit den Tasten 1 bis 6 bewegen Sie sich durch die dreidimensionale Landschaft entsprechend den 6 Richtungen auf dem Bedienfeld.

Es ist auch eine Joystick-Emulation vorhanden, die jedoch nicht empfohlen wird. Der Stick dient der Bewegung des Pfeils auf dem Bildschirm. Der Feuerknopf ersetzt die linke Maustaste und die ALT-Taste den rechten Mausknopf.

DAS BEDIENUNGSFELD

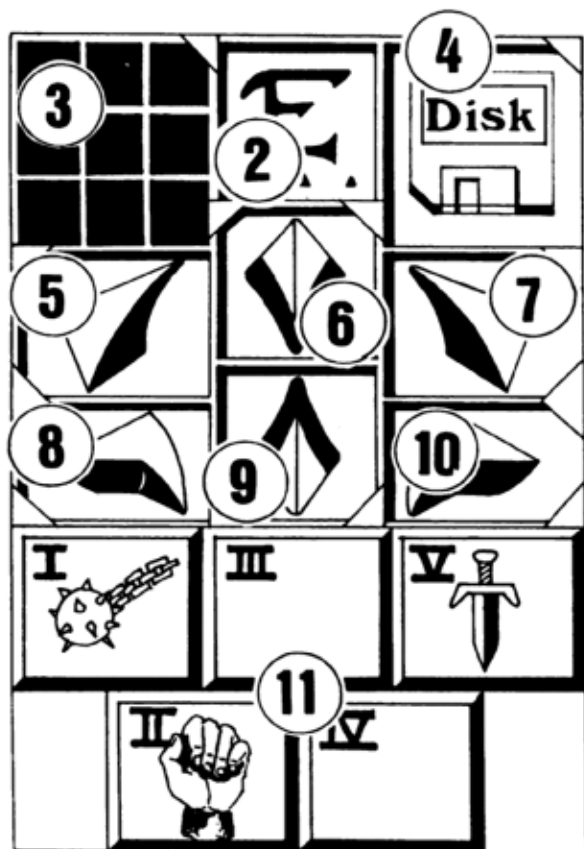
BEWEGUNGEN

Ein Charakter kann durch die Richtungspfeile (5 bis 10) bewegt werden. Er kann sich vorwärts (6), seitlich nach rechts (10) und links (8) bewegen, eine Vierteldrehung nach rechts (7) und links (5) machen und zurückgehen (9).

Der Kompass (2) zeigt die Richtung an, in die der Charakter blickt.

Einige Terrains sind unpassierbar, wie etwa Wasser oder hohe Büsche.

Das Feld am oberen Rand des Bildschirms zeigt den Namen des Gebiets an, in dem sich die Gruppe gerade befindet.



Zweck klicken Sie auf die kleine Box (3). Ein 5x5 Einheiten großes Feld erscheint, in dem kleine Symbole (römische Zahlen) jeden Charakter der Gruppe repräsentieren. Die entsprechenden Zahlen finden Sie unten links in jeder Charakter-Box. Wählen Sie das gewünschte Symbol an, und platzieren Sie es in einem der Quadrate.

Die Charaktere in den obersten Quadraten stehen vorn in der Gruppe und bekommen bei einem Kampf die ersten Treffer ab. Die dahinterstehenden Charaktere genießen dadurch einen gewissen Schutz (außer bei einem Angriff von hinten). Sie können jedoch nicht in Nahkämpfe eingreifen, falls sie nicht mit Wurfaffen ausgerüstet sind (siehe Abschnitt "KÄMPFEN").

Sollen die Charaktere sich im Gänsemarsch weiterbewegen, alle Symbole in die gleiche senkrechte Linie platzieren. Der vorn stehende Charakter wird bei einem Kampf alle Treffer erhalten und als einziger in der Lage sein, Nahkämpfe auszufechten.

Sollen die Charaktere sich in einer geschlossenen Phalanx vorwärtsbewegen, alle Symbole in dieselbe waagerechte Linie platzieren. In diesem speziellen Fall können alle Charaktere getroffen werden, kämpfen aber auch alle auf dem gleichen Level.

LADEN UND SICHERN

Wenn Sie auf das Disketten-Icon (4) klicken, kommen Sie in ein Menü mit vier Wahlmöglichkeiten:

- **Sichern eines Spiels:** Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, legen Sie eine zuvor formatierte Diskette ein. Sie können so oft sichern, wie Sie wollen.

- **Laden eines Spiels:** Geben Sie den Namen eines gesicherten Spiels ein, und legen Sie die Save-Diskette in das Laufwerk.

- **Starten eines neuen Spiels**

- **Importieren einer Gruppe aus "Ishar, Legend of the Fortress":** Legen Sie eine Save-Diskette ins Laufwerk, die im ersten Teil von ISHAR benutzt wurde. Die alten Charaktere werden mitsamt ihren Eigenschaften in das neue Spiel übernommen, jedoch ohne Ausrüstung und Zaubersprüche. Gelegentlich werden die Erfahrungslevels der Charaktere leicht verändert, um sie den in Ishar II benötigten anzugleichen.

WARNUNG:

Amiga-Besitzer müssen nach dem Einlegen der Diskette einige Augenblicke Geduld haben, um dem Laufwerk Zeit zu geben, die Disk zu lesen. Auf der Festplatte speichern Sie direkt in das Unterverzeichnis des Spiels.

KÄMPFEN

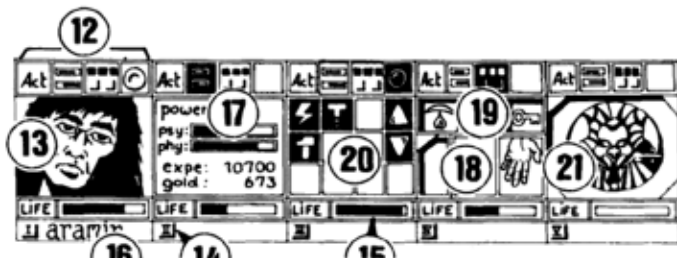
Kämpfe finden in Echtzeit statt. Im Kampf-Feld (11) sind die Kampf-Icons jedes Charakters mit seiner aktiven Waffe zusammengefaßt. Diese Icons sind wie die Fünf auf einem Würfel angeordnet und repräsentieren von links nach rechts die fünf Charaktere der Gruppe, die durch ihr (römisches) Ziffernsymbol gekennzeichnet sind.

Soll ein Charakter angreifen, klickt man auf sein Kampf-Icon. Das Icon wird während des Angriffs die Farbe verändern. Sobald die Farbe wieder zu ihrem ursprünglichen Aussehen zurückgefunden hat, kann der Charakter wieder angreifen.

Schläge werden mit der Waffe ausgeführt, die der Charakter in der Hand hält. Ihre Geschwindigkeit ändert sich je nach Waffe. Eine zweihändige Waffe ist langsamer als eine einhändige, richtet aber mehr Schaden an. Wenn ein Charakter in jeder Hand eine Waffe hat, kann er doppelt so schnell zuschlagen wie mit einer einzelnen Waffe. Die gerade aktive Waffe wird dann im Icon mit jedem Schlag wechseln. Besitzt ein Charakter keine Waffen, wird er statt dessen mit seinen Fäusten zuschlagen.

Um einen Gegner zu treffen, muß ein Charakter in vorderster Linie stehen (siehe auch Abschnitt "DAS BEDIENUNGSFELD: TAKTIK"). Hinter ihm plazierte Charaktere können jedoch Wurfaffen benutzen. Diese sind durch kleine Linien gekennzeichnet, die Geschwindigkeit symbolisieren. Durch Klicken auf das Kampf-Icon werden diese Waffen geworfen, woraufhin sich der Cursor verändert. Wählen Sie dann den Gegner, den Sie treffen wollen – er kann ruhig eine Stück entfernt sein.

Treffer werden durch einen roten Flecken symbolisiert, in dem die Trefferpunkte angezeigt werden, bzw. die Lebenspunkte, die das Opfer verloren hat. Der angerichtete Schaden hängt von mehreren Parametern ab: Die Kraft der Waffe, Stärke, Beweglichkeit (besonders bei Wurfaffen), Kampferfahrung, die Verfassung der Gegner usw.



Die Gruppe besteht aus maximal fünf Charakteren. Zu Beginn des Spiels haben Sie nur einen einzigen Charakter.

Der Name eines jeden Charakters befindet sich am unteren Rand (16). Sein Gesicht erscheint im Medaillon (13). Wenn der Kasten leer ist, enthält das Medaillon ein steinernes Gesicht (21). Beachten Sie bitte die römische Zahl unten links, die den Charakter im Taktfeld symbolisiert (s. auch Abschnitt "BEDIENUNGSFELD").

Die Leiste (15) repräsentiert die Höhe der Lebenspunkte. Behalten Sie sie immer im Auge, denn wenn sie auf Null absinkt, stirbt der Charakter und ein Schädel wird in der Box erscheinen. Sie können in diesem Falle die von ihm mitgeführten Gegenstände auf sammeln (sie sind in seinem Charakterfeld aufgeführt), solange Sie sich nicht wegbewegen. Bei der kleinsten Bewegung der übrigen Charaktere wird der verstorbene Charakter verschwinden. Wenn alle Charaktere gestorben sind, ist das Spiel vorüber.

Die vier Icons (12) ermöglichen den Zugriff auf Management- und Informations-Felder, die anstelle des Gesichts erscheinen. Wird ein zweites Mal draufgekllickt, erscheint das Gesicht wieder im Medaillon.

- Mit dem ersten Icon wird ein Menü geöffnet, das verschiedene Aktionen ermöglicht (auch Abschnitt "AKTIONEN").

- Das zweite Icon wiederholt die Haupt-Parameter (17): körperliche und geistige Verfassung, Erfahrung, Geld. Die körperliche Verfassung beeinflusst das Abschneiden im Kampf. Die Fitness nimmt ab, wenn der Charakter herumläuft. Wenn die körperliche Verfassung auf Null geht, nehmen die Lebenspunkte langsam ab. Um sie wieder nach oben zu bringen, muß der Charakter schlafen, essen oder wiederbelebende Tränke zu sich nehmen. Die geistige Verfassung beeinflusst die Wirkung und Dauer von Zaubersprüchen. Die Punkte für geistige Energie können durch Schlaf und das Trinken bestimmter Tränke wieder aufgefrischt werden.

- Das dritte Icon zeigt die Hände (Kasten 18) und die verschiedenen körperlichen Zustände des Charakters (Kasten 19). Diese werden beeinflusst durch Zaubersprüche, die den Charakter getroffen haben und immer noch wirksam sind (s. auch Abschnitt "Zaubersprüche"). Alle Objekte, die gehalten werden können, erscheinen in den Händen. Gegenstände können in diesen Fenstern direkt gewechselt oder plziert werden (s. auch Abschnitt "CHARAKTERÜBERSICHT").

- Mit dem vierten und letzten Icon (roter Punkt, wenn benutzbar) werden Zaubersprüche (20) aktiviert. Die Benutzung von Zaubersprüchen ist auf bestimmte Klassen beschränkt (Geistliche, Magier, Druiden). Wählen Sie einen Spruch aus der Liste. Einige Sprüche können direkt gezaubert werden. Die meisten jedoch müssen auf einen Charakter auf dem Bildschirm (Angriffszauber) oder einen Gefährten (Verteidigungszauber) gerichtet werden - der Mauszeiger verweilt sich dabei in ein Fadenkreuz. Mittels der beiden Pfeile an den Seiten können die Spruchlisten gewechselt werden (drei Spruchlisten stehen zur Wahl: Angriffs-, Verteidigungs- und diverse Sprüche). Die beiden Zahlen unter den Pfeilen zeigen die geistige Energie des Charakters und den Level des gewählten Spruchs an.

Es gibt ungefähr 30 Zaubersprüche in verschiedenen Levels. Mit steigendem Charakter-Level können sie nach und nach gelernt werden (s. auch Abschnitt "Zaubersprüche").

AKTIONEN

Um eine bestimmte Aktion auszulösen, muß auf das "ACT"-Icon des betreffenden Charakters geklickt werden. Fünf Aktionen werden angeboten: –

– Rekrutieren: Der Cursor verwandelt sich in eine Hand. Zeigen Sie damit auf den Charakter, der rekrutiert werden soll. Der beste Ort um neue Leute anzuwerben, ist das Gasthaus. Aber auch in der dreidimensionalen Landschaft kann man Charaktere treffen, die es anzuwerben lohnt. Die Gruppenmitglieder geben dann ihre Stimme ab, je nachdem, wie sympatisch sie den Kandidaten finden (s. auch Abschnitt "CHARAKTERÜBERSICHT: "GESINNUNG").

Warnung: Hin und wieder können sich Verräter in ein Team einschleichen. Sie verschwinden spurlos, manchmal unter Mitnahme von fremdem Eigentum.

– Ausmustern: Genau wie beim Rekrutieren geben die Gruppenmitglieder ihr Votum ab. Ein ausgemusterter Charakter verschwindet aus dem Spiel und kann nicht wieder rekrutiert werden. Ausmusterung ist zwar weniger gefährlich als Mord, aber nicht immer praktisch, da der Besitz eines Charakters damit verlorenggeht. Im Verlauf des Spiels werden Sie sich häufig eines Charakters entledigen müssen.

– Mord: Wählen Sie das Gruppenmitglied aus, das Sie loswerden wollen. Seien Sie vorsichtig, denn hier kommt die Psychologie der anderen Gruppenmitglieder ins Spiel: Wenn einer der Gefährten viel Mitgefühl für das Opfer hegt (s. auch Abschnitt "CHARAKTERÜBERSICHT: GESINNUNG"), bringt er möglicherweise aus Rache den Mörder um. Da sich derartige Gedankengänge fortsetzen, können Sie damit eine ganze Serie von Morden auslösen.

– Erste Hilfe: Wählen Sie die Person aus, der geholfen werden soll. Einem Charakter, dem Erste Hilfe geleistet wurde, kann erst dann wieder geholfen werden, wenn er erneut einen Treffer erhalten hat. Der Wirkungsgrad der Ersten Hilfe kommt darauf an, wie hoch die Fähigkeiten des helfenden Charakters auf diesem Gebiet sind.

– Karte: Eine Karte des gesamten Archipels erscheint auf dem Bildschirm. Indem eine Insel angewählt wird, erhalten Sie eine detaillierte Karte davon.

Zu Beginn des Spiels ist die Karte unvollständig. Es ist an Ihnen, die fehlenden Stücke zu finden.

Häfen sind markiert. Die Gruppe wird auf der Karte durch einen blinkenden Punkt dargestellt.

GESCHÄFTE

Es gibt drei Arten von Geschäften: Tierhandlungen, Waffengeschäfte und Tante-Emma-Läden, in denen Sie Nahrung, Tränke und diverse Utensilien erstehen können. Klicken Sie auf das Icon für "Kaufen". Verschiedene Gegenstände samt Preisen werden auf dem Bildschirm sichtbar. Wählen Sie den Gegenstand aus, den Sie kaufen möchten und bestätigen Sie die Wahl, indem sie auf das Gesicht des Käufers oder seinen Namen im Charakterfeld klicken. Falls der Käufer nicht genug Geld hat, findet das Geschäft nicht statt.

GASTHÄUSER

Ihnen stehen vier Aktionen zur Auswahl:

- Lauschen: Sie können Informationen sammeln.
- Rekrutieren: Ein Gasthaus in ein perfekter Ort, um Leute anzuheuern. Wählen Sie den Torso der Person, die Sie rekrutieren möchten. Ihre Wahl wird durch das Votum der anderen Gruppenmitglieder bestätigt oder abgelehnt.
- Essen: Sie müssen ein volles Essen für die ganze Gruppe bezahlen. Falls alle Gruppenmitglieder zusammen nicht genügend Geld aufbringen, bekommt keiner was zu essen. Im anderen Falle wird jedem Gefährten ein gleicher Geldbetrag abgezogen. Wenn einer von ihnen nicht genug Geld hat, wird die Differenz von seinen Kollegen einbehalten und zwar in der Reihenfolge, in der sie auf dem Charakterfeld stehen.
- Schlafen: Dasselbe Prinzip wie fürs Essen wird auch beim Schlafen angewandt. Die ganze Gruppe wird in einem Zimmer untergebracht.

HÄUSER

Hier können die Bedienungsfelder nicht benutzt werden. Nur die Charakterübersichten sind aktiv.

Sie werden in den Häusern viele verschiedene Leute treffen. Meistens kann man ihnen wertvolle Informationen entlocken, eventuell werden aber auch "Missionen" angeboten, die erledigt werden sollen.

Hin und wieder können auch Gegenstände mitgenommen werden.

HÄFEN

Um an Bord eines Schiffes zu gehen, müssen Sie einen Landungssteg finden. Dort hält sich sein Seemann mit einem Boot auf. Steigen Sie in das Boot und der Seemann wird Sie zu einem Schiff bringen. Auf dem Bildschirm erscheint dann eine Karte, auf der Sie den Hafen anwählen, zu dem Sie segeln wollen.

CHARAKTERÜBERSICHT

Jeder Charakter hat sein eigenes Charakterbeschreibungsfeld, das Sie durch Anklicken des Namens aktivieren können (16).

CHARAKTERSTATISTIKEN (23)

Die Statistik umfaßt drei Seiten, die mit Hilfe des Buch-Icons (27) durchgeblättert werden können. Sie enthalten:

- Identität: Name, Rasse, Klasse (Beruf)
- Level und Erfahrungsstand des Charakters
- Grad der Fitness: Körperlich, geistig, Vitalität
- Zusammenhalt der Gruppe oder **GESINNUNG:**

Zwischenmenschliche Beziehungen spielen eine wichtige Rolle: Zustimmung oder Weigerung bei Rekrutierung oder Ausmusterung, Folgemorde, Weigerung, Erste Hilfe zu leisten. Diese Regungen fußen auf den **GESINNUNGS**-Listen. Die Gesinnung wiederum hängt von der Neigung nach Gut oder Böse ab, aber auch von Symathien und Antipathien, die zwischen verschiedenen Rassen herrschen (Zwerge mögen zum Beispiel keine Elfen). Gruppenzusammenhalt faßt die verschiedenen Gesinnungen zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern zusammen.

- Eigenschaften und Fähigkeiten, die die Aktionen eines Charakters beeinflussen (ein kräftiger Charakter richtet bei einem Gegner mehr Schaden an, einem widerstandsfähigen Charakter machen Treffer weniger aus).

Diese Parameter entwickeln sich im Laufe des Spiels je nachdem, wie Kämpfe laufen, ob Erfolge oder Mißerfolge zu verzeichnen sind. Es gibt sieben Fähigkeiten: Schlösser knacken, Orientierung, Erste Hilfe, Schießen (Pfeil und Bogen, Armbrust), Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen (einhändige/zweihändige Waffen, Wurfaffen).

GELD

Das Geld-Icon (31) zeigt, wieviel Geld vorhanden ist. Wenn Sie darauf klicken, kommen Sie in das Geldverwaltungs-menü.

Wählen Sie das Icon mit den drei Pfeilen, wird das vorhandene Geld zwischen allen Gruppenmitgliedern zu gleichen Teilen aufgesplittet. Sie können aber auch einzelnen Charakteren separat Geld geben. Benutzen Sie die "+"- und "-"-Markierungen, um die Summe festzulegen. Klicken sie dann auf das Münzen-Icon. Der Cursor verwandelt sich. Bestätigen Sie die Transaktion, indem sie damit auf den betreffenden Charakter klicken. Mit dem "Alles-Icon" wird die gesamte Geldsumme angewählt, die der Spieler besitzt, während das "0-Icon" die Summe wieder auf Null setzt.

Oft besitzt ein Charakter bereits Gegenstände, wenn das Spiel beginnt. Wenn Sie einen Gegenstand finden, können Sie ihn in einen der neun Kästen setzen.

Bestimmte Gegenstände können in einem Kasten zusammengefaßt werden: Nahrung (Maximum=5), Tränke (Maximum=10), Pfeile (Maximum=20). Die Zahl der Gegenstände ist in der rechten unteren Ecke des Kastens abzulesen. Ein Gegenstand wird durch Anklicken ausgewählt; falls es sich um zusammengefaßte Gegenstände handelt, können alle auf einmal aufgenommen werden, indem auf die Zahl geklickt wird.

Dann können Sie: -

- einen Gegenstand zerstören, indem Sie ihn auf das Mülleimer-Icon (30) ziehen und klicken.

- einen Gegenstand identifizieren, indem Sie ihn auf das Sehen-Icon ziehen und klicken.

- essen und trinken, indem Sie Nahrung oder Tränke mit dem Aufnahme-Icon bestätigen. Beachten Sie, daß dieses Icon auch zum Stehlen benutzt werden kann. Essen und Trinken erhöht die Punktzahlen für körperliche Energie und Vitalität.

- Ihren Charakter einkleiden, indem Sie Kleidung, Rüstung und Helme auf dem Körper plazieren (25). Es gibt Kleidung für Männer und Frauen.

- einen Gegenstand benutzen, indem Sie ihn in einem Charakter-Inventory-Kasten anklicken und auf die Hände-Icons (26) ziehen.

Wenn ein Gegenstand groß ist (zweihändige Waffen), leuchtet die zweite Hand nicht mehr und kann deshalb auch nicht benutzt werden.

- einen Gegenstand einem anderen Charakter geben, indem Sie den Namen des Empfängers anklicken und den Gegenstand in einem seiner Kästen plazieren.

- einen Gegenstand einem anderen Charakter direkt in die Hand geben, indem Sie auf das Hände-Icon (18) des betreffenden Charakters klicken.

- einen Gegenstand nach dem anderen anwählen, der Wechsel findet vollautomatisch statt.

ZAUBERTRÄNKE

Zur Bereitung eines Zaubertranks brauchen Sie einen Zauberkessel (davon gibt es im Spiel genau einen!), der als Mischgefäß dient.

Sie stellen Ihre Mixturen her, indem Sie verschiedene Tränke in dem Kessel plazieren. Der Kessel kann wieder verwendet werden, sobald sein Inhalt absorbiert wurde.

Schauen Sie sich die folgenden magischen Rezepte an, denn gewisse Mixturen können ziemlich seltsame Resultate zeitigen ...

MAGISCHE REZEPTE

A = Löwenzahnpüree

C = Falltürspinnennetz

E = Rattenhirn

G = Schwarze Pilze (*)

B = Salamanderöl

D = getrocknete Mistelzweige

F = Flügelmonsterklauen

H = Edelweiß

"Bulka!": 1 Teil B + 1 Teil F

"Schlounz": 1 Teil B + 1 Teil D + 2 Teile F

"Dzarna": 2 Teile B + 1 Teil C + 1 Teil E + 1 Teil F

"Kloug": 1 Teil B + 1 Teil C + 1 Teil D + 1 Teil E + 1 Teil F

"Clopatros": 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil E + 1 Teil F

"Gato": 3 Teile B + 1 Teil G

"Ghoslam": 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil E

"Arbool": 1 Teil A + 1 Teil B + 1 Teil D + 1 Teil H

"Mildong": 1 Teil F + 1 Teil H

"Potaic": 1 Teil C + 1 Teil E

"Rhumxy": 2 Teile B + 1 Teil D + 1 Teil E

"Jablou": 1 Teil A + 1 Teil D + 2 Teile E

"Humbolg": 1 Teil B + 1 Teil C + 1 Teil G

"Oklum": 1 Teil D + 1 Teil H

"Flukjl": 3 Teile E

(*): Weiße Pilze sind giftig

Es gibt ungefähr 30 Zaubersprüche, die unterschiedlichen Erfahrungsleveln angehören. Nur drei Charakter-Klassen können Zaubersprüche benutzen: Geistliche, Magier und Druiden, und auch diese wiederum nur bestimmte Sprüche. Mit steigenden Erfahrungswerten kann der Charakter auch Sprüche höherer Levels anwenden. Die Wirksamkeit eines Zauberspruchs (Stärke, Dauer) hängt vom Erfahrungslevel des jeweiligen Benutzers ab. Je höher der Level, umso stärker der Spruch. Das Benutzen von Zaubersprüchen erfordert einen gewissen Grad körperlicher Energie. Hat der Charakter nicht genug, bleibt der Spruch ohne Wirkung. Je stärker der Spruch, umso mehr Energie verbraucht er.

BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

***Verteidigungssprüche (nach steigendem Level):**

- Heilen (Geistliche/Magier): erhöht die Lebenspunkte eines verletzten Spielers
- Schutz: körperlicher Schutz (Geistlicher/Magier) begrenzt Verwundungen bei Kämpfen, geistiger Schutz (Magier) schützt gegen feindliche Zaubersprüche. Es gibt generelle Sprüche, die die gesamte Gruppe beschützen. Diese sind allerdings erst in höheren Leveln zugänglich.
- Kurieren (Geistlicher/Druide): wirkt gegen Gift und Blindheit.
- Schutz gegen Feuer (Druide)
- Wiederbelebung eines Charakters (Geistlicher)
- Gestaltwandlung verändert die Körperform (Magier)

***Angriffssprüche:**

- Angriffe nach Level: Feuerball (Magier), wirkungslos bei Charakteren, die gegen Feuer immun sind (Drachen); Geistiger Hammer (Geistlicher); Flammende Hand (Magier); Eiswolke (Magier) wird gegen Feuerkreaturen empfohlen; Geist der Flamme (Magier) ist der mächtigste Zauber.
- Angriffe gegen alle anwesenden Feinde: Blitz (Magier) und Feuersturm (Magier) wirkungslos gegen Feuerkreaturen.
- Spezielle Aktionen gegen Feinde: Schlaf (Magier), Blindheit (Geistliche), Lähmung (Geistlicher/Magier).
- Umwandlung: Traditionelle Umwandlung (Geistlicher/Magier) verändert die natürliche Einstellung eines Charakters ins Gegenteil (Freund/Feind): Spezialausführung Untote Umwandeln (Magier) läßt nur Untote verrückt werden.

***Spezielle Sprüche:**

- Paranormal: Paranormales Radar (Magier) zeigt an, daß ein Ort verflucht ist. Exorzismus (Geistlicher) ermöglicht, den Fluch zu lösen.
- Telepathische Aufklärung (Geistlicher) zeigt die Charakteristika eines Charakters auf.
- Magischer Schlüssel (Magier) öffnet alle Türen.
- Zeitwandlung (Magier) erlaubt Ihnen, während eines Kampfes den Zeitablauf für eine bestimmte Spanne zu verändern, um währenddessen die Lebenspunkte zu erhöhen und die Strategie zu überdenken.
- Teleportation (Magier) wird in Verbund mit "Memo-Telep" (Magier) da benutzt, den Ankunftspunkt einer Teleportation im Voraus zu bestimmen.

Abb. 1 : Heilen

Abb. 3 : Kurieren/Gegengift

Abb. 5 : Wiederbeleben

Abb. 7 : Geistiger Schutz

Abb. 9 : Regeneration

Abb. 11 : Schutz gegen Feuer

Abb. 13 : Körperlicher Schutz

Abb. 2 : Genereller körperlicher Schutz

Abb. 4 : Blindheit kurieren

Abb. 6 : Unverwundbarkeit

Abb. 8 : Gestaltwandlung

Abb. 10 : Genereller geistiger Schutz

Abb. 12 : Beweglichkeit



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

Abb. 1 : Feuerball

Abb. 3 : Lähmung

Abb. 5 : Blindheit

Abb. 7 : Flammende Hand

Abb. 9 : Schlaf

Abb. 11 : Geistiger Hammer

Abb. 2 : Blitz

Abb. 4 : Feuersturm

Abb. 6 : Eiswolke

Abb. 8 : Geist der Flamme

Abb. 10 : Umwandlung

Abb. 12 : Untote umwandeln



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

SPEZIELLE SPRUCHE

Abb. 1 : Memo-Telep

Abb. 3 : Teleportieren

Abb. 5 : Zeitwandlung

Abb. 7 : Telepathische Aufklärung

Abb. 2 : Magischer Schlüssel

Abb. 4 : Paranormales Radar

Abb. 6 : Exorzismus

Abb. 8 : Vergiften



1



2



3



4



5



6



7



8

Liste des produits SILMARILS

| TITRE | ATARI Colour & monochrome | AMIGA | AMSTRAD CPC | PC & COMP. 812 K minimum VGA, EGA, CGA, HGC. | MACINTOSH monochrome Colour, SE, PLUS | ATARI FALCON 030 |
|--|---------------------------------|-------|----------------|--|---|---------------------|
| MANHATTAN DEALERS | X (2) | X | | X (1) | | |
| MAD SHOW | X (2) | X | | X (1) | | |
| TARGHAN | X | X | X | X | X | |
| WINDSURF WILLY | X | X | X | X | | |
| LE PETICHE MAYA | X | X | | X | | |
| COLORADO | X | X | | X | | |
| STARBLADE | X | X | | X | | |
| CRYSTALS OF ARBOREA | X | X | | X | | |
| METAL MUTANT | X | X | | X | | |
| THE RAIDERS (Completions TARGHAN MAYA-COLORADO STARBLADE) | X | X | | X | | |
| BOSTON BOMB CLUB | X | X | | X | X | |
| XYPHOES FANTASY | | | X | | | |
| SWORD & MAGIC (Completions ARBOREA, TARGHAN, BARBARIAN II) | X | X | X(3) | X | | |
| STORM MASTER | X | X | | X | X | |
| FUTURE DREAMS | X | X | | X | | |
| ESHAR | X | X | | X | X | X |
| BUNNY BRICKS | X | X | X | X | X | X |
| TRANSARCTICA | | | | | | |
| | X | X | | X | X | X |

(1) : CGA/HERCULES only

(3) TWIN WORLD remplace ARBOREA sur CPC

(2) : no monochrome



News, solutions, SAV, jeux primés,
commandes à prix réduit ...
Vous trouverez tout sur le serveur
3615 SILMARILS





Silmarils

Copyright Silmarils - Avril 1993
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
FRANCE

Le coin info de tof