

# ISHAR TRILOGY

ISHAR  
LEGEND OF THE FORTRESS

ISHAR 2  
messengers of doom

ISHAR 3  
THE SEVEN GATES OF INFINITY

List of passwords	
Liste des mots de passe	4
ENGLISH	5
FRANÇAIS	51
DEUTSCH	99
TARGHAN	145-146
Catalogue / Katalog	147

## PEOPLE OF ISHAR

### Authors

Pascal EINSWEILER

Michel PERNOT

### Programming

Michel PERNOT

André ROCQUES

Louis-Marie ROCQUES

Fabrice HAUTECLOQUE

Jean-François TREVIEN

### Graphics

Pascal EINSWEILER

Eric GALAND

Guillaume MAGINOT

Jean-Christophe CHARTER

Christophe FAGOT

### Music

Fabrice HAUTECLOQUE

### Quality assurance

Cécile GUYARD

### Production

Louis-Marie ROCQUES

André ROCQUES

### Box illustration

Tim WHITE



**LIST OF PASSWORDS**

(P=page/Seite, L=line/ligne/Zeile, W=word/mot/Wort)

**ISHAR 1**

P4 L1 W7 = BEGAN  
 P6 L2 W7 = LEFT  
 P7 L1 W5 = USING  
 P7 L1 W4 = MOVED  
 P8 L1 W2 = TEAM  
 P9 L1 W4 = PLAYED  
 P9 L2 W3 = COLOUR  
 P10 L1 W1 = RECRUIT

P10 L1 W1 = RECRUIT  
 P11 L1 W5 = ICON  
 P12 L1 W5 = PARTY  
 P13 L1 W5 = SOME  
 P13 L1 W3 = OFTEN  
 P13 L2 W4 = PLACE  
 P14 L3 W1 = SPELLS  
 P14 L1 W3 = LAST

**ISHAR 2**

P6 L2 W2 = DES  
 P9 L2 W3 = UNE  
 P10 L2 W3 = VERS  
 P11 L1 W2 = PEUT  
 P12 L1 W6 = TEMPS  
 P13 L2 W1 = PARTIE  
 P14 L2 W3 = CINQ  
 P15 L1 W3 = TROIS  
 P16 L2 W3 = SUR  
 P17 L2 W1 = TROUVE  
 P18 L2 W1 = SEUL  
 P19 L3 W3 = SONT

P26 L2 W1 = FOR  
 P30 L1 W3 = MADE  
 P31 L2 W1 = CLICK  
 P32 L1 W2 = TAKE  
 P33 L1 W2 = TEAM  
 P34 L1 W3 = OUT  
 P34 L2 W2 = FIVE  
 P35 L1 W4 = KINDS  
 P36 L2 W3 = NAME  
 P37 L1 W3 = OFTEN  
 P38 L2 W3 = GAME  
 P39 L1 W5 = SPELLS

**ISHAR 3**

ENGLISH/DEUTSCH

P10 L1 W2 = SKIP  
 P11 L3 W2 = GOD  
 P13 L1 W2 = CAN  
 P13 L2 W3 = SMALL  
 P14 L1 W2 = TAKE  
 P14 L1 W5 = REAL  
 P14 L2 W1 = FIGHT  
 P15 L1 W2 = TEAM  
 P15 L2 W2 = WILL  
 P16 L1 W3 = OUT  
 P18 L2 W2 = NAME  
 P19 L1 W3 = OFTEN  
 P20 L1 W2 = MAKE  
 P21 L2 W2 = FOUR

FRANCAIS

P11 L1 W3 = OR  
 P11 L2 W2 = DES  
 P13 L3 W1 = PETITS  
 P13 L2 W4 = SUR  
 P14 L3 W1 = ACTIVE  
 P14 L2 W3 = CASES  
 P15 L3 W2 = EST  
 P15 L2 W2 = VOUS  
 P16 L2 W5 = SONT  
 P16 L1 W3 = UNE  
 P18 L2 W5 = NOM  
 P19 L2 W1 = TROUVE  
 P20 L2 W1 = SEULE  
 P21 L3 W2 = LES

**ENGLISH****SUMMARY**

TECHNICAL DESCRIPTION

pages 6-8

**ISHAR 1**

Azalgorms tale page 9  
 Controls page 10  
 Control panel page 11  
 Panel page 12  
 Fights / Actions pages 13-14  
 Inside buildings page 15  
 Character sheet pages 16-17  
 Spells/Potions pages 18-19

**ISHAR 2**

Controls page 20  
 Counting rhyme page 21  
 Control panel pages 22-23  
 Fights page 24  
 Team panel page 25  
 Actions page 26  
 Places page 27  
 Character sheet pages 28-29  
 Potions/Spells pages 30-31

**ISHAR 3**

Controls page 32  
 Main menu page 33  
 Control panel pages 34-35  
 Fights page 36  
 Team panel page 37  
 Actions page 38  
 Places page 39  
 Character sheet pages 40-41  
 Potions/Spells pages 42-43  
 SPELL SYMBOLS pages 44-46  
 THE LEGEND page 47  
 CHRONOLOGY pages 48-49  
 COMPUTER PIRACY page 50

## TECHNICAL DESCRIPTION

### ON PC

#### The configuration your computer needs

- IBM PC AT or 100% compatible
- 386 processor or better. 486 processor recommended.
- 4MB RAM (the game operates in protected mode and uses the whole of your computer's memory)
- VGA graphics card
- Hard disk essential
- Mouse
- Sound Blaster sound card optional

#### Starting the game from the diskettes

- Turn on your computer and load DOS. If your computer installs Windows at the start, it is best to exit from Windows before installing the program.

- You cannot play from the diskettes
- Installation on hard disk:

Put the diskette into A (or B) drive

Go into drive A (or B)

Then type `INSTALL <source drive><destination drive>` (for example: `INSTALL A: C:`), then follow the instructions on the screen.

To start the game just enter the sub-directory concerned and type `START`.

#### Starting on CD ROM

- Open your CD-ROM drive directory (e.g. D:)
- Enter : `INSTALL <source reader> <target reader>` (e.g., `INSTALL E: C:`)
- Choose the game which you want to install; a directory will be created on your hard disk in order to save the games.
- In order to launch a game, enter `START` from the directory of your CD ROM, and then choose the game to start up.
- It should be noted that the total memory available is displayed at the bottom right of the configuration page of the «Ishar III» game.

### Game configuration

At the start of the game a configuration (or set-up) page appears on the screen. It offers you an optimum configuration which you can alter if you modify. If you save the configuration this page will no longer appear when you start the game again. However, you can access it by pressing the `<DEL>` key when the program tells you to.

Below is a configuration example which makes it possible to operate your computer with basic, or conventional, memory greater than 600 Ko :

CONFIG.SYS program :

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
BUFFERS=15.0
FILES=8
DOS=HIGH,UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4.0
COUNTRY=033,850;C:\DOS\COUNTRY.SYS
```

AUTOEXEC.BAT program :

```
@ECHO OFF
PATH C:\DOS;C:\MOUSE
LH C:\DOS\KEYB FR.,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE
```

These files are examples; they must be modified according to the specific requirements of your computer (for example, name of the sub-directory for `MOUSE`) and various command lines to be added (CD ROM driver essential).

If you do not wish to change the configuration of your computer, there is always the possibility of creating a bootable floppy disk which includes these two programs, and to initialise your computer with this floppy disk. If you use a version of DOS which is 6.0 or more recent, you can launch `MEMMAKER` in order to optimise the system.

### IN CASE OF TECHNICAL PROBLEMS

You can contact us by telephone on 0171 372 7544 from Monday to Friday between 1pm and 5pm.



## ON AMIGA/AMIGA 1200

- If you play on diskette, insert the diskette A in the drive, then turn on the computer.

- If you play on hard disk (only Ishar III), install as follows :

Insert diskette A in the DF0 drive

Click twice on the A disk icon to display its contents

Click on the INSTALL icon

A screen will then be displayed on which you must enter the following two items of information:

Opposite VOLUME: indicate the name of the partition on which the game is to be installed (DH0 by default)

Opposite DRAWER: the name of the directory (for example "Ishar3")

WARNING! You must have 1MB of graphics memory (chip memory) to be able to play the game on the hard disk.

### Special Case

If you have an Amiga 1200 or an Amiga 4000 with a hard disk and you are using the version designed for Amiga 500/600, commute the graphics mode of the boot menu (accessible by pressing both mouse buttons at RESET) in "ORIGINAL" mode (to start on hard disk only).

### Problems specific to Amiga

If the game screen appears slightly out of place and smaller than normal, reset the overscan (preference Workbench) on the default mode, then click on USE (to keep the previously-saved settings).

# ISHAR 1

## AZALHGORMS TALE

Azalhgorm took a deep breath and began his tale.

*"This land was once called Arborea. Morgoth, Lord of Evil and Chaos, decided to make Arborea his own. His dark powers soon subdued the land. But Jarel, Prince of the Elves fought against this evil-successful in his quest for the magic crystals of Harmony, he and his faithful companions finally destroyed Morgoth in an unforgettable battle (\*).*

*Jarel's companions are still alive and their names are engraved in everyone's memory...Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm and Jon the Alchemist.*

*After his victory Jarel became ruler of the whole land, which he renamed Kendoria. Under the leadership of Jarel and a wise Elven government the many peoples of Kendoria lived health and wealth.*

*Sadly Jarel was killed in a hunting accident, and as his successors struggled violently for power anarchy spread through the whole land. Taking advantage of the troubled situation people of many different races crossed into Kendoria from nearby, poorer lands. Many were traders or farmers...but some were adventurers and mercenaries. Such a one was Krogh...a shady and powerful figure..."*

Azalhgorm paused. He was troubled by these memories of the past...he coughed slightly and his deep, low voice echoed once again...

*"Krogh has grown rich and powerful and built a temple on the Kingdoms borders. The temple is called "Ishar" which means Unknown in the Elven tongue. Krogh is evil and like Morgoth in the past, threatens Kendoria. his powers are great...he seeks the return of darkness. Leave now for Ishar and regain the throne of Jarel."*

It was already dark. I could barely see Azalhgorm's face as, feeling puzzled, I bid him farewell and began my long journey to the mysterious land of Kendoria.



## USER INTERFACE :

- **MOUSE:** The game can be completely controlled with the mouse. Use the left mouse button to select an item, and the right mouse button to cancel the selected action or close the current menus.

- **JOYSTICK :** You can move the arrow on the screen with the joystick. The fire button acts like the left mouse button. The <ALT> key works like the right mouse button.

- **KEYBOARD:** The numeric pad keys (1 to 9) are similar to the mouse controls. The SHIFT key (used to write in upper case) works like the left mouse button, the ALT key like the right button. The F1 to F10 keys activate the ACTION and ATTACK options for the 5 characters. The CONTROL key used with the numeric pad keys allows you activate the following options:

- \* Open the Tactical Panel with the 7 key.
- \* Open the Save Menu with the 9 key.
- \* Move on the 3D screen with the keys 1 to 6, just like the six directions on the control panel.

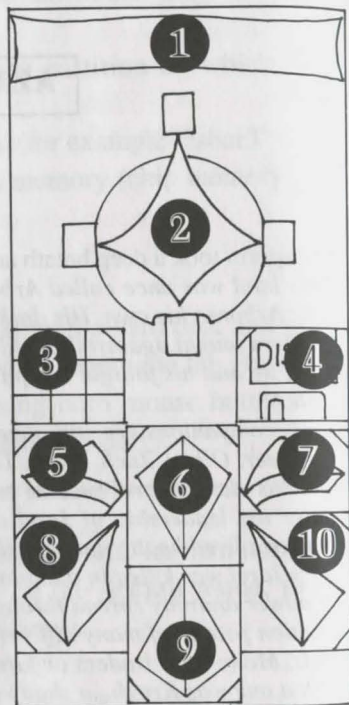
## GAME SCREEN ACTIONS :

- To pick up a visible item, just click on it. The mouse pointer will then take the form of the item. You can place it directly within a character's inventory by clicking on the character's face, or by clicking on his name (displays the character sheet).

- To use an item on another object (a key on a door, for example), select the item on the character sheet and move it to the place you want to use it, then confirm by clicking on the left mouse button.

**TO QUIT THE GAME :** Press <CONTROL> X.

**PAUSE KEY :** Press on the <ESC> key.



## **CONTROL PANEL**

### MOVES :

A character is moved using the directional arrows (5 to 10). You can move forward (6), move to the right (7) and to the left (5), turn 45° right (10) and left (8), or move backwards (9).

The compass (2) displays the current picture orientation. Some type of terrain is impassable, like water, high bushes and dense forest.

The name of the area your party is currently exploring is displayed on the scroll (1)

### TACTICS :

You can alter the tactical disposition of your party. To do this, click on the small box (3). You will then see a 5 X 5 board with small symbols representing each character in the party (See 14 on next page). Select the character's symbol and place it on the board. The characters standing on the top squares of the board will be to the front of the team. They will also be first during battles. The characters at the back will have better protection (if no one attacks you from behind!), but they will not be able to fight in close combat, unless they are equipped with throwing weapons (see "COMBATS").

To move in single file, you must place the character's symbols on the board along a vertical line. The character at the front of the team will be attacked first in battles, and he is the only character able to fight in close combat.

### SAVING A GAME :

To load or save a game, click on the disk icon (4). Follow the instructions displayed on the screen. You will have to insert a formatted disk. You can save as many games as you want.

AMIGA users will have to wait a few seconds after inserting a disk, while the drive reads the data.

HARD DISK users saved games will be directly saved in the same directory or sub-directory as the game.



A team may include a maximum of five characters. You begin the game with only one.

The name of each character is displayed at the bottom of the screen (16). His face appears in the medallion (13). If there is no character, the medallion displays a rock face (21). Note the small symbol (14) displayed at the left bottom of the screen, representing the character in the tactical panel (see "TACTICS").

The bar (15) shows hit points level. Watch this carefully, because the character dies when this bar reaches zero. In that case, a skull appears in the box (22). You can pick up the items carried by the dead character using his character sheet, as long as you stay in the same place. As soon as you move, the dead character and his possessions will be lost forever. If all characters are killed, the game is over.

When you click on the medallion, you can open two other windows. The first one displays the following information:

- Physiology: The boxes (17) show the player's condition after a spell has been cast on him (see "SPELLS SYMBOLS").

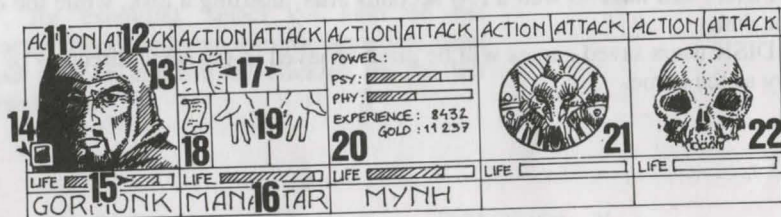
- Spells: When a spell has been prepared - or written in runes (See "CAST A SPELL" in the "ACTIONS" section), the spell symbol is displayed in the left box (18). To cast this spell, just click on it.

- Items held in the hand (box 19). You can trade or place items directly with these icons (See "CHARACTER SHEET").

The second window (20) displays vital information: physical and mental condition, experience and money.

Physical condition affects combat performances. This level goes down as you move. When it reaches zero, the hit points start to go down. To raise the level, you must sleep, eat, or drink special potions.

Mental condition affects effectivity and length of spells. You can regain points when you sleep, or by drinking special potions.



All battles are played in real time. To hit your opponent(s) click on the "ATTACK" box (12). The colour of the box changes during the attack. When the colour returns to the original colour, your character may hit the opponent again.

The character strikes the opponent(s) with the weapon he is currently holding. Depending on the weapon, the character can hit faster or slower. A two handed weapon is slower than a single hand weapon, but it is also more effective, causing more damage to the enemy. If the character holds a different weapon in each hand, he will hit twice as fast as if he only had one weapon in hand. If the character holds no weapon, he will attack with his fists.

To strike an opponent, the character must beat the front of the party (See "TACTICS"). The characters behind the leader can use throwing weapons. You can easily recognize these by the small lines drawn on them. They symbolize speed. To throw a weapon, click on "ATTACK". The mouse pointer changes. You must then select the opponent you want to strike. The enemy chosen can be quite far away.

Hits are shown on the screen by a small blood "puddle", in which the damage points are displayed. Damage varies according to many factors :the weapon's power, strength and agility level (especially for thrown weapons), the character's weapons skills, opponent's constitution...

ACTIONS

To perform a specific action, click on the "ACTION" icon (11) for the selected character. A window opens and displays the following options:

- GIVE ITEM: The character sheet is displayed. Choose the item and click on the character receiving the item.

- GIVE MONEY: This option is similar to the Give Item option, but you must indicate the amount of money to give with the "+" and "-" signs, then click on the "COIN" icon.

- KILL: Select the character you want to kill. WARNING: The character's psychology is important when you perform this action: if one of your characters is a good friend of the victim (See "ALIGNMENT"), he may himself kill the murderer, and so on! You could end up with most of your characters being murdered by each other!

- DISMISS: The other characters in the team vote if you want to dismiss a character. This vote depends on the level of friendship with the character you want to dismiss (See : ALIGNMENT). A dismissed character is taken out of the game, and you will not be able to recruit him again.

Dismissing a character is less risky than killing him. But sometimes you will be in a situation where you can not dismiss a character, and you cannot pick up the items he is carrying. Still, you may often have to dismiss characters during the game.



- RECRUIT : It is impossible to recruit all the characters you meet in this game. Just as when you want to dismiss a character, the other members of your team will vote. Be careful, because even traitors could join your team. Their usual behaviour is to disappear suddenly with some of your possessions.

- CAST SPELL: This action may only be performed by specific character classes (clerics, wizards...). Choose a spell: some of them are automatic (radar), but most of them require you to spot the opponent on the screen (combat spells) or the character within the party (protection spells). The mouse pointer then changes to a torch.

You can also prepare a spell using runes, with the option "RUNES". It will then be available in the spell icon (18).

To cast a spell, a character must have enough psychic energy. If his psychic energy level is too low, the spell will have no effect. The efficiency and length of the spell also depends on intelligence level (wizards) and wisdom level (clerics).

There are about thirty available spells, available for different levels (See "SPELLS DESCRIPTION"). You can learn these spells during magical training courses(See "TRAINING").

- LOCKPICK: the mouse pointer turns into a lockpick. You must click on the lock you wish to open.

- ORIENTATION : the character will give you information about the area you are exploring.

- FIRST AID: Select the character to be healed. A character cannot be healed twice with this option, unless he has been injured since the last healing.

The efficiency of the "LOCKPICK", "ORIENTATION" and "FIRST AID" options depend on the character's skill level in each specific field.

### ALIGNMENT :

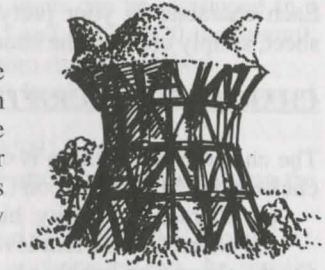
The relationship between the characters is very important in the game: they vote to dismiss or recruit other characters, they can kill each other, and sometimes even refuse to fight against members of their own races. This relationship is based on the traditional RPG (Role Playing Games) alignment tables (good and bad). The alignment of a character depends on his race and his class (for example, dwarfs are not very friendly with elves).

You can gather information about your character's alignments by visiting "psycho analysts".

## INSIDE BUILDINGS

### TRADERS :

Click on the "Buy" icon. A list of the available products is displayed, with their cost. Select the item you want to buy, and click on the character box (the character who is buying), or click on the character name to open his character sheet. If the character does not have enough money, the operation is automatically canceled.



### TAVERNS :

In the taverns, you have a choice of 4 different actions:

- LISTEN: This option allows you to gather useful information.

- RECRUIT: The tavern is the one of the best places to recruit characters. Select the character you want to recruit. The members of your team then vote. The result depends on this vote. If your team agrees, the character will join them.

- EAT: You must buy a meal for the whole party. If there is not enough money, then the team will not eat. If so, the food will be shared between the characters. If a character has not enough money, his share will be paid by the other members of the party, starting with the first character on the team panel.

- SLEEP: This option is similar to the Eat option. You must rent a room for the whole party.

### HOUSES :

You can meet various characters in the houses. Most of the time, they will give you precious information (though often you will have to pay for it!). Sometimes you will find useful items you can pick up. Just click on the item you want to take, and give it to one of your characters.

The "Psycho analysts" will give you their advice for a regular fee. The payment system is similar to the tavern options.

### TRAINING :

Training is essential to reach higher skill levels. There are five different training courses: strength, agility, intelligence, wisdom and spells.

Select the character you wish to train. If he doesn't have enough money to pay for the training, or doesn't have the necessary skills, the training is automatically canceled.

For spells training, you must choose the spell you want to learn after selecting the character. This type of training is only available to certain classes (see "CAST SPELL").



## CHARACTER SHEET

Each character in your party has his own character sheet. To open the character sheet, simply click on the character's name (16).

### CHARACTER DESCRIPTION (box 23) :

The character description is displayed on three sheets. To browse through the pages, click on the "BOOKS" icon (27). The complete character description includes:

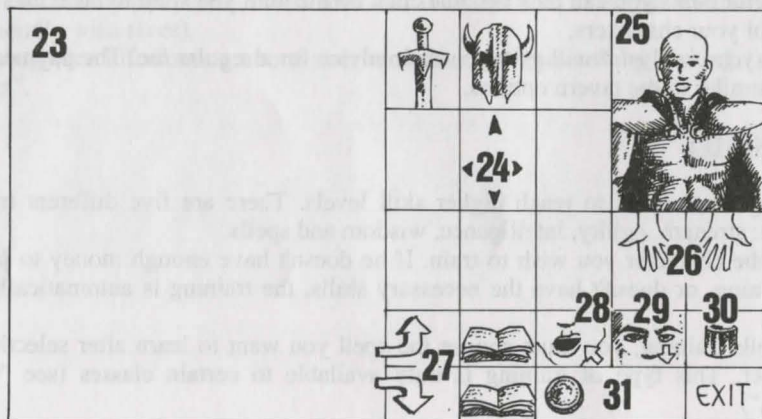
- the character's identity: his name, race and class
- the character's current level and experience level
- the character's health: physical & mental energy and vitality.
- the character's attributes and skills. The skill level determines the effectiveness of a character (Ex: a strong character will cause more damage to the opponent during combat, a robust character will be more resistant).

These parameters change during the game, depending on combat, and your successes and failures. There are eight skills available in the game: lockpick, orientation, first aid, foreign languages (read/spoken), shooting (bows/crossbows) and weapons skills (one handed/two handed/weapons). The three first skills are used through the "ACTION" menu (11).

### MONEY (17) :

The "MONEY" icon (31) displays the amount of money owned by the characters in the party. When you click on this icon, you open a "money management" menu.

With the 3-arrows icon, you can easily share your money between the characters in your party. You can also give a specific amount of money to one of the characters. Use the "+" and "-" signs to enter the correct amount, then click on the "COIN" icon. The mouse pointer will turn into a coin. Click with this coin on the character receiving the money.



### ITEMS (box 24) :

A character often has some items when he first joins the party. When you find a new item, you can place it in one of the nine boxes. Some items can be regrouped in a single box: food (5 maximum), potions (10 maximum) and arrows (20 maximum). In this case, the number of items is displayed at the bottom right of the box.

To select an item, click on it, or, if you hold regrouped items, select the number of items you want to use. You will then be able to:

- drop (destruction) the item by putting it in the "TRASH" icon (30).
- see a description of an item by holding the mouse button down, and moving the item onto "VIEW" icon (29).

- eat and drink by placing any food item or potion on the "ABSORB" icon (28). Note: this icon can also be used for blowing. When a character eats, he regains vitality points.

- equip the character with some items. You must place the clothes, armours and helmets on the character's body (25).

- place the item in your hands. Place it on the "HANDS" icon (26) and click. If the item is cumbersome (two handed swords), the second hand is shaded and cannot be used.

- give the item to another character (on his character sheet). Click on the name of the character receiving the item, then place it in the character's inventory.

- put the item directly in another character's hands. Place the item on the character's "HANDS" icon (19) and click on the mouse.

If you click on an item when you are already holding one, the exchange is automatic.

### MAKING POTIONS :

To create a potion, you must have the magic transparent flask (there is only one in the game!), to use as a container. Mix the ingredients by clicking the different potions you own on the magic flask. This flask is reusable after drinking its contents. Read the magical recipes book at the end of this manual carefully, because some mixtures may have very strange results...



Spells will last a certain length of time, depending on the character's magical powers (See "CAST SPELL"). There are ten different levels for spell casters (1 to 10). Some spells are only available to certain classes. You can learn new spells by training.

### **CLERIC SPELLS (also available for rangers and paladins) :**

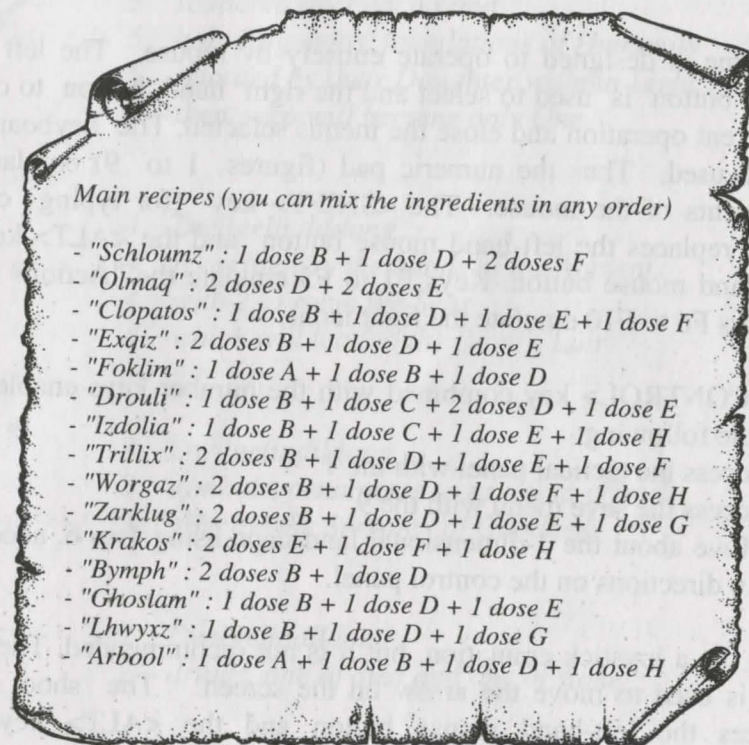
- Healing (Level 1, 3 and 4) : this spell will raise the number of hit points of the selected character.
- Protection (Level 1, 3 and 5) : This spell gives protection during combat. Another spell allows you to protect the whole party (Level 6).
- Sleep (Level 1) : Your opponent will fall asleep.
- Cure poison (Level 2) : This spell cures if the character has been infected by a potion or bitten by an enemy.
- Repulse (Level 8) : This spell will send all your opponents to hell.
- Dissolve (Level 6) : turns one of your team into a gas cloud. He can pass through opponents without any injury.
- Attack spells: Flame Wall (Level 8) and Psychic Hammer (Level 6).
- Inversion (Level 4) : the alignment of the character is reversed. A friend becomes an opponent, the enemy turns into a companion.
- Confusion (Level 3) : The enemy loses all control. He does not remember who's side he is on, and hits randomly at friends and enemies.
- Invisible Party (Level 5).
- Radar (Level 3).
- Resurrection (Level 10) : With this spell, a dead character can be brought back to life.

### **WIZARD SPELLS (also available to Monks and Priests) :**

- Attack Spells: Burning Hands (Level 1), Magic Missile (Level 1), Fireball (Level 3), Flame Spirit (Level 10), Psychic Hand (Level 9), Blindness (Level 9) and Binding (Level 5).
- Lightning: This combat spell hits all the enemy.
- Charm (Level 1) : this spell is useful to gain some information without having to pay for it.
- Invisibility (Level 4) : A character can still be wounded, even if he is invisible.
- Mental Shield (Level 6) : This spell gives protection against magic spells cast by your opponents.
- Regeneration (Level 7) : This spell raises the number of hit points for a certain amount of time.
- Invisibility Detection (Level 4) : This spell allows you to see any invisible enemies.
- Invulnerability (Level 6).

Given :

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| A = toad eye            | B = salamander oil        |
| C = trapdoor spider web | D = dried mistletoe       |
| E = rat brain           | F = gargoyle claws        |
| G = turtle slobber      | H = powdered dragon bones |





# ISHAR 2

## CONTROLS

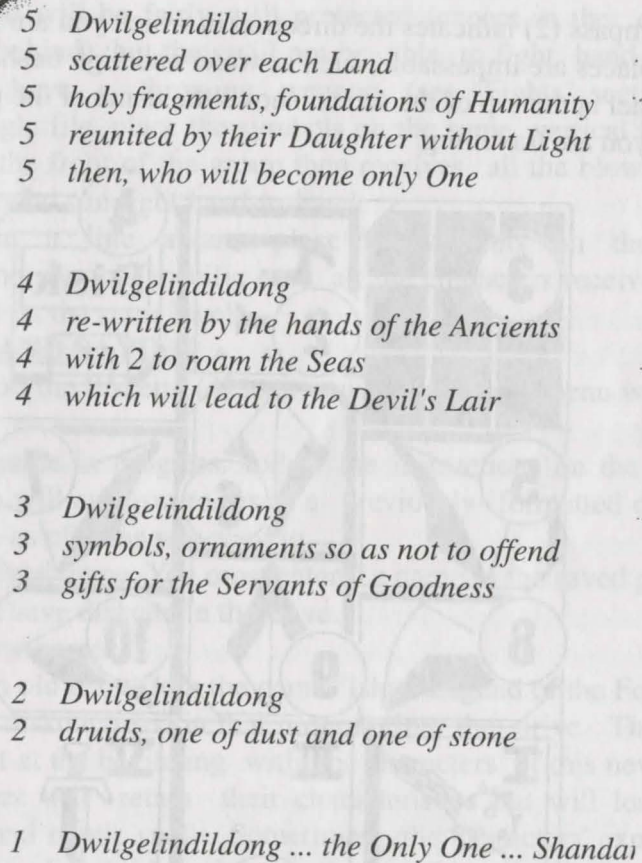
The game is designed to operate entirely by mouse. The left hand mouse button is used to select and the right hand button to cancel the current operation and close the menus selected. The keyboard can also be used. Thus the numeric pad (figures 1 to 9) emulate the movements of the mouse. The <SHIFT> 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.

## 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*



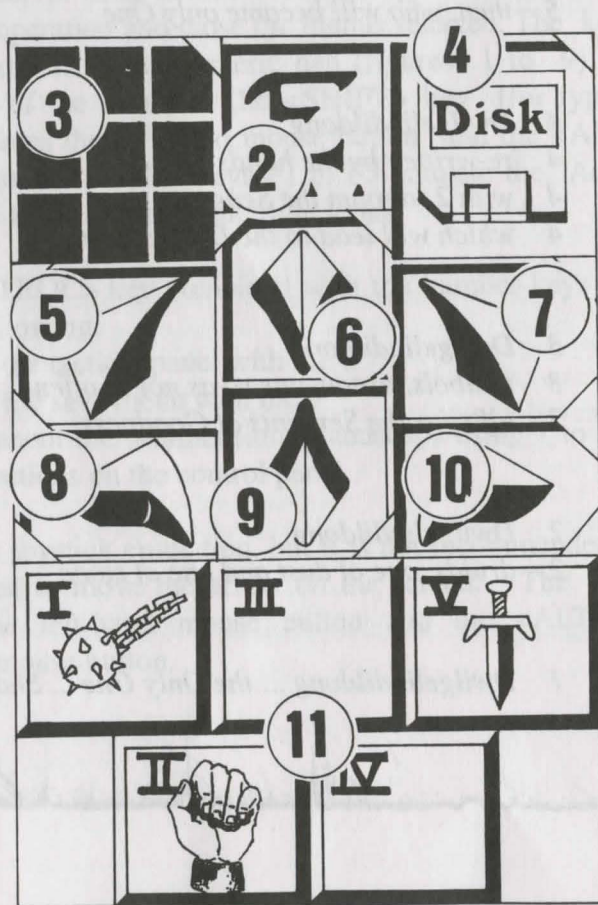
**MOVEMENTS**

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.

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.



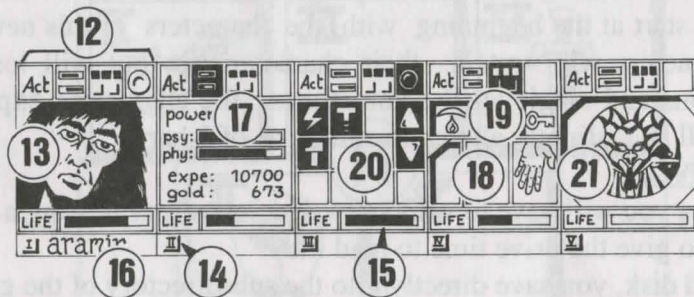
Fights take place in real time. The fight panel (11) groups together the fight icons of each player with their active weapon. These icons are arranged in a quincunx (4 at the corners of the square and 1 in its centre) and represent from left to right the five characters in the team, identified by their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



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.

## OBJECTS (frame 24)

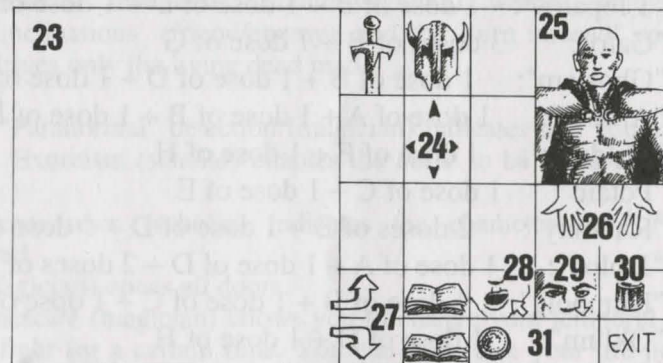
A character often possesses a few objects at the outset. When you find an object you can place it in one of the 9 boxes. Certain objects can be grouped together in the same box: food (maximum = 10), potions (maximum = 10), arrows (maximum = 20). The number of objects is then shown at the bottom right of the box. Select an object by clicking on it - or in the case of objects grouped together, take them all by clicking on the number.

Then you can:

- Destroy it by dragging it on the "DUSTBIN" icon (30) and clicking.
- Identify it by dragging it to the "See" icon (29) and clicking.
- Eat and drink by validating the items on the "Absorb" icon (28). This will have an affect on the physical and vitality points of the player.
- Dress your character by placing clothes, armour and helmets on the torso (25). There are clothes for both men and women.
- Handle objects by clicking on them in the character inventory boxes or on-screen and dragging them to the "Hands" icon (26).

If the object is large (2-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	B = Oil of salamander
C = Trapdoor spider's web	D = Dried mistletoe
E = Rat's brain	F = Gargoyle's claws
G = Black mushrooms (*)	H = Edelweiss

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

## SPELLS

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.



# ISHAR 3

## INTERFACE

The game is designed to be played entirely with the mouse. The left button is used to select, and the right button to cancel the current operation and close selected menus.

## KEYBOARD SHORTCUTS

The F1-F5 keys emulate the "Action" icons, and the F6-F10 keys the combat icons.

The numeric keypad is used to:

- \* access the Tactical panel by pressing 9.
- \* access the Save menu by pressing 7.
- \* move in the 3D environment by pressing keys 1-6, according to the 6 movements on the control panel.

TO QUIT THE GAME: Press <CONTROL>X.

PAUSE KEY: Press <P>.

## MAIN MENU

To skip the introduction, press <ESC>.

After the introduction

Depending on the type of computer you have, you might be given a choice of languages (French, English, German...). Click on the flag of the desired language.

From the main menu, you can:

- load a previously saved game: follow the on-screen instructions.

If you're playing from the hard disk, the games will be saved directly into your sub-directory; if you're playing from floppy disks, you will have to insert a formatted save disk. You can save as many games as you want. (Note: if you're playing on Amiga, you'll have to wait for a few seconds after inserting the disk, allowing enough time for the drive to read it.)

- start a game with an old party from "Ishar, Legend of the Fortress" or "Ishar II, Messengers of Doom":

You'll have to insert a save disk used with the software in the floppy drive. The game will start at the beginning, with the characters from this new party. They will keep their attributes, but not their objects. However, sometimes the character levels and their magic spells might be slightly changed, so that they fit with the ones from Ishar III.

- create a new team: follow the on-screen instructions. You must select the characters one by one. For each one, you must choose a race, a portrait, a class; then, you must share his or her points between the different attributes (strength, constitution...) by clicking on <+> and <->, and finally, you must enter the character's name. To validate the party and start the game, select the START GAME icon.

To cancel the selection and return to the main menu, click on END.

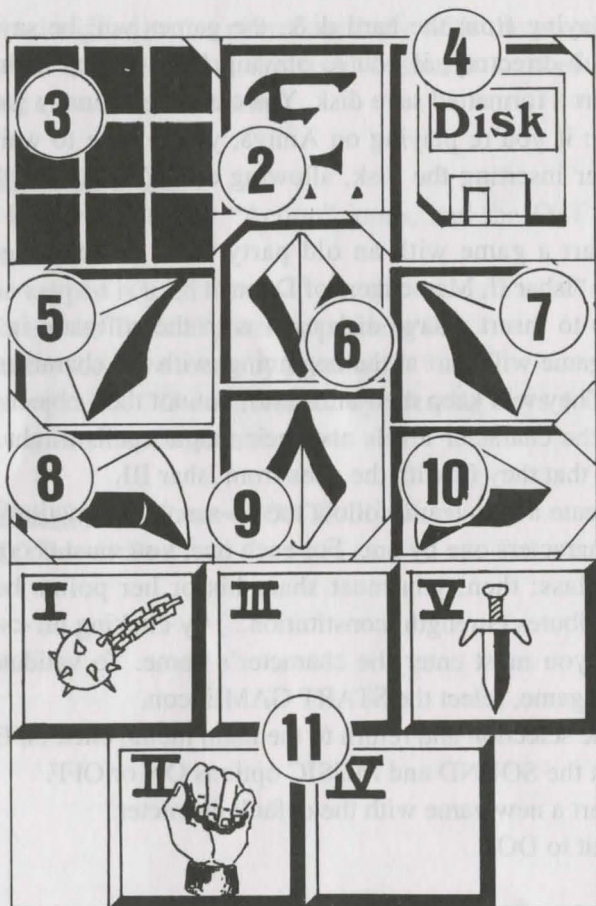
- set the SOUND and MUSIC options ON or OFF.
- start a new game with the default character.
- quit to DOS.



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.



TACTICS

You can change the tactical positioning of the characters. To do so, click on the small frame (3). A 5x5 chequerboard appears with small symbols (Roman numerals) 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 chequer board.

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

LOADING/SAVING A GAME

If you click on the disk icon (4), you can quit the game and return to the main menu, load a previously saved game or save the current game; just follow the on-screen instructions (see "Main Menu").

MAP/TIME:

In the top bar, above the 3D screen, you can see the number of days gone by represented by a moon, the current time represented by a sandglass and a third icon which will change according to the land you are in. If you are in the city, this icon allows you to access a map of the city. Your position is then marked by a flashing arrow, which shows the direction you are facing. As you make new discoveries, new symbols will appear on the map (inns, shops...).

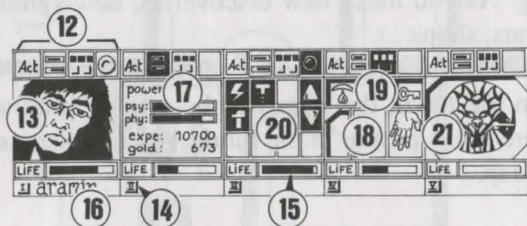
You can only see the town on the map, the other lands are not listed. So if you are not in the town, the icon will be a time scale which indicates whether you are in the past or in the future. You can also use the space bar to access the map.



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 2-handed weapon is slower than a 1-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 section 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, ie the life points the victim has lost. This damage depends on several parameters: the power of the weapon, strength, agility (throwing weapons in particular), weaponry skill, 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 numeral (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. 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 them 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 and 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 Character Sheet section).

- 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 require you to point directly 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 three 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 30 spells of different levels. They are acquired when the character changes levels (see Spells section).



To carry out a specific action click on the “act” icon of the character concerned. Four actions are offered:

- Enrol: The cursor becomes a hand. Point it at the character to be enrolled. Without exception, the best place to enrol is the inn. Each character gives a vote which depends on his or her liking for the character to be enrolled. Candidates are only admitted by a majority decision (see section 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 Character Sheet: Alignment) he may in turn kill the murderer. 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.

### 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 the other team members.

- Eat: You have to pay for a full meal for the whole of the 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 principles 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.

### SHOPS

There are two types of shops: the ones selling weapons and the rest.

To buy an item, select it on the shelves and confirm in the window of the character who wants to buy it or on the character inventory, by clicking on his name. If the buyer hasn’t got enough money, the sale is cancelled.

To sell an item, select the object to be sold in the character inventory and click on the shop-keeper. The price he is ready to pay for the item will appear. You can always refuse his offer.

### TIME GATES

They allow you to access other lands, in the past or future. You can see the time on the top left icon. When you start the game, you don’t know any doors. Of course, past events can change the present and the future...



## THE CHARACTER SHEET

Each character in the team has his own sheet. Access it by clicking on their 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, serial killings, 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 (eg dwarfs dislike elves). Team cohesion summarises the different alignments between the characters in the team.

- Characteristics and skills influence the players' actions (eg 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 (1-handed weapons, 2-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 the 3 arrows, all the sums of money are evenly distributed among the different members of the team. You can also give a certain amount of money to another character: to set a figure click on the various columns of units, tens, hundreds etc. 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.

## OBJECTS (frame 24)

A character often possesses a few objects at the outset. When you find an object, you can place it in one of the nine boxes. Certain objects can be grouped together in the same box: food (maximum = 5), potions (maximum = 10), arrows (maximum = 20). The number of objects is then shown at the bottom right of the box. Select an object by clicking on it - or in the case of objects grouped together, take them all by clicking on the number.

Then you can:-

- Destroy it by dragging it on the "DUSTBIN" icon (30) and clicking.

- Identify it by dragging it to the "See" icon (29) and clicking.

- Eat and drink by validating the food or potions on the "Absorb" icon (28). Note that this icon can be used for blowing. Eating and drinking increases a player's physical and vitality points.

- Dress your character by placing clothes, armour and helmets on the torso (25). There are clothes for both men and women.

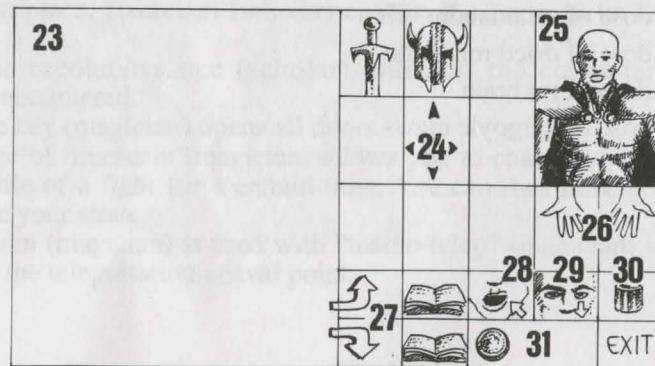
- Handle objects by clicking on them in the character inventory boxes or on-screen and dragging them to the "Hands" icon (26).

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 make a potion, you need a magic flask (there's only one in the game!), to use as a container. Prepare your mixtures by dragging the different potions to the flask and validating. You can use it again once its contents have been absorbed. Refer to the magic recipes below, as certain mixtures can have rather strange consequences...

To empty a full flask without drinking its contents, drag it to the "WASTEBASKET" icon.

## MAGIC RECIPES

"Bulka" or Anti-Paralysis:

- one dose of salamander oil
- one dose of gargoyle claws

"Schloumz" or Physical Regeneration:

- one dose of salamander oil
- one dose of dried mistletoe
- two doses of gargoyle claws

"Ghoslam" or Psychic Regeneration:

- one dose of salamander oil
- one dose of dried mistletoe
- one dose of rat brain

"Clopatos" or Invulnerability:

- one dose of salamander oil
- one dose of dried mistletoe
- one dose of rat brain
- one dose of gargoyle claws

## SPELLS

There are about thirty spells corresponding to different levels of experience. Only four classes can cast spells: scholars, magicians, paladins 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 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

## ATTACK SPELLS

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



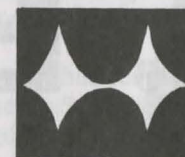
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

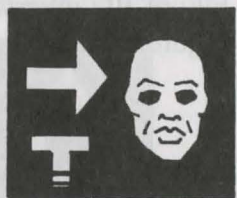


12



- Figure 1 : memo-telep
- Figure 3 : teleport
- Figure 5 : change of timescale
- Figure 7 : telepathie reconnaissance

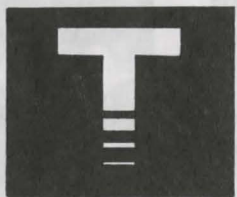
- Figure 2 : magic-key
- Figure 4 : paranormal detection
- Figure 6 : exorcism
- Figure 8 : poisoning



1



2



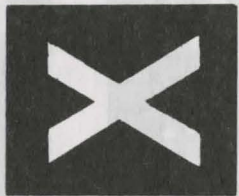
3



4



5



6



7



8

«BEFORE»

The black god Morgoth, helped by Alnathrox, is conspiring against the Spirit Gods, and he is trying to set up a chaotic order. His project fails; Morgoth is banished to the Kingdom of the Gods in a timeless plane. Alnathrox loses all influence, but he retains his place within the Kingdom.

Following this failure, the powers of chaos send their Black Dragons to face the White Knights. These wars, known as the «Wars of the Flame», end with the terrible battle of Sith. The White Knights come out victorious. One single Black Dragon, Wohrntax, survives the battle.

The Gods create the world of Crystals, with Arborea being the central place, where the four magic crystals are to be found, the four symbols of equilibrium in the world : earth, sky, water and fire.

«THE ANCIENT TIMES OF THE FIRST CONJUNCTION»

The First Conjunction takes place. This is the alignment of the sun, the two moons and the planet Arborea. At the time of this cosmic event, Time Doors appear. Morgoth takes advantage of this to escape from the plane where he was exiled, in order to project himself almost 10 000 years into the future.

During these 10 000 years, peace has reigned over the world of Arborea, where three races live together : the orcs, the Sham-nirs, the craftsmen elves and the black elves, who rule the Kingdom.

This period comes to an end with the arrival of Morgoth. The latter takes possession of the minds of the orcs and the black elves, who enter into a war against the Sham-nirs. The Gods decide to scatter the Crystals. The world of Arborea is engulfed under water, and only Arborea remains emerged. The survivors of this apocalypse try to find the Crystals. Jarel, the Prince of the Sham-nirs, and six companions succeed in doing so and they return the Crystals to their original location. The world of Arborea is regenerated and it adopts the name of Kendoria. Morgoth is killed during the quest, but not before he had ensured his lineage with the sorceress Morgula, who had given him a son. Jon the Alchemist, one of Jarel's companions, draws up the Kendorian calendar. One year consists of six months, each of which bears the name of one of the companions : Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm and Jon.



- Year 1 : Jarel is made Price of Kendoria and he reigns in peace over the entire kingdom. Morgula and her son Krogh flee from Arborea, and they go to ground in the Forbidden Forest (future Irvan's Island). With the help of some humans, they found a community and drive back the lizard men into the marshes.

- Year 24 : death of Jarel. His successors tear each other to pieces. Kendoria sinks into anarchy. Numerous adventurers of every race land on Arborea. Morgula and Krogh take advantage of this to establish themselves there.

- Year 28 : Azalhgorm is sent to Kendoria by the Gods. He establishes himself in the mountains and enters into meditation.

- Year 32 - 33 : The jungle people split up. A large part emigrates to Arborea and found a town there : Urshurak. This is the future Koren Bahnir.

- Year 40 : Krogh has a fortress built on the borders of the kingdom. This fortress is called Ishar, which means «unknown» in the elf language.

- Year 45 : «The Story of Ancient Times» from Azalhgorm to Aramir, Jarel's grandson.

- Year 46 : Ishar's first quest. Death of Krogh.

- Year 47 : The Sham-nirs regain power, and Kendoria is forbidden to all the people of the chaotic order. Alnathrox causes the water to rise around Kendoria and he flees from the Kingdom of the Gods. Kendoria, or the archipelago of Arborea, then consists of seven islands, each of which is named after one of Jarel's companions. The jungle people take refuge in the trees. The people from the Northern Lands, which are submerged by the waters, establish themselves in Urshurak, which is renamed Zach's Island. Alnathrox, who is reincarnated as a monk of the chaotic order, takes advantage of the opportunity to enter into the town.

- Year 56 - 62 : Under the reign of Zurbaran, Alnathrox, who calls himself Shandar, develops a trade in hallucinogenic potions, and he becomes a very powerful figure. He has a temple built for himself, which he names «Ishar II» and which is intended to annihilate the hegemony of Ishar. At Zach's Island, numerous followers dedicate a devilish cult to him.

- Year 57 : Azalhgorm writes the Rhyme of the Dwilgelindildong.

- Year 62 : Zurbaran has a vision of Jon the Alchemist.

-Year 62 - 63 : Second quest, known as the «Messengers», who destroy Ishar II and kill Shandar, alias Alnathrox. Before dying, the latter has the time to create a parallel plane, where his vital energy and his knowledge are kept alive.

- Year 63 - 96 : Reign of the Community of the Messengers. Zach's Island is renamed Koren Bahnir, a name borrowed from the people of the Northern Lands. Koren Bahnir becomes a very important town, as numerous people come to establish themselves there; in particular, the inhabitants of Irvan's Island, following an epidemic of White Plague, and the elf and humanoid people of the jungle, after the waters have receded.

- Year 72 : The magician Malahar is eaten by wolves in the mountains. Numerous adventurers leave in search of his magic belt, but in vain.

- Year 80 : Death of Jon the Alchemist after long death pangs, during which he drafts his «Visions of another world».

- Year 93 : The great Alstar, successor to Azalhgorm, makes his prophecy.

- Year 96 : Death of the last «Messenger». The Princess of Koren Bahnir, Thina Dahilim, who was already ruling over the great city, extends her power over the entire kingdom. The fortress of Ishar, which had lost all influence, is left in a state of abandonment. Numerous characters from the chaotic order establish themselves there, particularly Wohrntax, the last of the Black Dragons.

- Year 99 : Thina Dahilim is abducted and confined in Ishar. The Governor of Koren Bahnir takes her succession.

- Year 100 : Appearance of the Time Doors. Third quest of Ishar. Second Conjunction of the planets, which causes a shower of meteorites to fall into the jungle.

- Year 104 : birth of the son of Thina Dahilim and Zoltar Vinks.

- Year 112 : Erkh Moltus is elected Governor of Koren Bahnir.



## COMPUTER PIRACY

Many people have shared in the design and marketing of the software program you are using. This development was financed by the results of selling previous programs.

Illegal copies of software programs lead to a fall in profits, thus making prices rise, harming the consumer and directly threatening the world of video games and their uses.

Apart from the fraudulent sale of copies which is very severely punished by law, there is moral aspect to bare in mind - piracy swells the dole queues !

## FRANÇAIS

## SOMMAIRE

DESCRIPTIF TECHNIQUE pages 52-54

## ISHAR 1

Récit des temps anciens page 55  
Ergonomie page 56  
Panneau de commande page 57  
Panneau de l'équipe page 58  
Combats/Actions pages 59-60  
Intérieurs page 61  
Fiche de personnage pages 62-63  
Sorts/Potions pages 64-65

## ISHAR 2

Ergonomie page 66  
Comptine page 67  
Panneau de commande pages 68-69  
Combats page 70  
Panneau de l'équipe page 71  
Les actions page 72  
Lieux page 73  
Feuille de personnage pages 74-75  
Potions/Sorts pages 76-77

## ISHAR 3

Ergonomie page 78  
Menu d'accueil page 79  
Panneau de commande pages 80-81  
Combats page 82  
Panneau de l'équipe page 83  
Actions page 84  
Lieux page 85  
Feuille de personnage pages 86-87  
Potions/Sorts pages 88-89

SYMBOLES DES SORTS pages 90-92

HISTORIQUE pages 93-95

PIRATERIE INFORMATIQUE page 96  
SERVICE TELEMATIQUE page 96  
EPILEPSIE page 97  
EN CAS DE PROBLEMES page 98



### SUR PC

#### Configuration nécessaire de votre ordinateur

- IBM PC AT ou 100% compatible
- Processeur 386 ou supérieur. Processeur 486 recommandé.
- RAM 4 Mo (le jeu fonctionne en mode protégé et utilise la totalité de la mémoire de votre ordinateur)
- Carte graphique VGA
- Disque dur obligatoire
- Souris
- Carte sonore Sound Blaster optionnelle.

#### Lancement du jeu sur disquette

- Allumez votre ordinateur et chargez le DOS. Si votre ordinateur installe Windows au démarrage, il est préférable de sortir de Windows pour procéder à l'installation du logiciel.
- Vous ne pouvez pas jouer sur disquette.
- Installation sur disque dur :
  - insérez la disquette A dans le lecteur A (ou B)
  - entrez A: (ou B:)
  - tapez ensuite

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(par exemple : INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:)

- suivez alors les instructions indiquées à l'écran
- pour lancer le jeu, il suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné, et de taper START.

#### Lancement sur CD ROM

- Placez-vous sur l'unité de votre CD ROM (exemple : E:).
- Tapez

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(exemple : INSTALL E: C:)

- Choisissez le jeu que vous désirez installer -un répertoire sera créé sur votre disque dur pour la sauvegarde des parties-
- Pour lancer un jeu, tapez START depuis le répertoire de votre CD ROM, puis choisissez le jeu à démarrer.

A signaler que la mémoire totale disponible est affichée en bas à droite de la page de configuration du jeu «Ishar III».

#### Configuration du jeu

Au démarrage du jeu, une page de configuration (ou «set-up») apparaît à l'image. Elle vous propose une configuration optimale que vous pouvez néanmoins 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.

Ci-dessous un exemple de configuration permettant le fonctionnement de votre ordinateur avec une mémoire de base -ou conventionnelle- supérieure à 600 Ko :  
Programme CONFIG.SYS :

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
BUFFERS=15,0
FILES=8
DOS=HIGH,UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4,0
COUNTRY=033,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
```

Programme AUTOEXEC.BAT :

```
@ECHO OFF
PATH C:\DOS;C:\MOUSE
LH C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE
```

Ces fichiers sont des exemples, ils doivent être modifiés en fonction des spécificités de votre machine (nom du sous-répertoire de MOUSE par exemple) et de lignes de commandes diverses à ajouter (driver de CD ROM indispensable). Si vous ne souhaitez pas changer la configuration de votre ordinateur, vous avez toujours la possibilité de créer une disquette «bootable» incluant ces deux programmes, et d'initialiser votre machine avec cette disquette.. Si vous utilisez une version Dos supérieure ou égale à 6.0, vous pouvez lancer MEMMAKER pour optimiser le système.



## SUR AMIGA/AMIGA 1200

- Si vous jouez sur disquette, insérez la disquette A dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur.
  - Si vous jouez sur disque dur (uniquement Ishar III) comme suit :
    - insérez la disquette A dans le lecteur DF0;
    - cliquez deux fois sur l'icône du disque A afin d'en afficher son contenu
    - cliquez sur l'icône INSTALL
    - un écran s'affiche alors, dans lequel vous devez entrer les deux informations suivantes :  
en face de VOLUME : indiquez le nom de la partition sur laquelle le jeu doit être installé (par défaut, «DH0:»);  
en face de DRAWER : le nom du répertoire (par exemple : «Robinson»).
- Attention ! Vous devez impérativement posséder 1 Mo de mémoire graphique (Chip Memory) pour pouvoir exécuter le jeu sur disque dur.

### - Cas particulier

Si vous possédez un Amiga 1200 ou un Amiga 4000 équipé d'un disque dur, et que vous utilisiez la version prévue pour Amiga 500 ou Amiga 600, alors commutez le mode graphique du boot menu (accessible en appuyant sur les deux boutons lors du RESET) en mode «ORIGINAL» (pour un démarrage sur disque dur uniquement).

### Problème spécifique à l'Amiga

Si l'écran de jeu apparaît légèrement décalé et plus petit que la normale, remettre le réglage de l'overscan (préférence Workbench) sur le mode par défaut, puis cliquez sur USE (afin de conserver les réglages précédemment sauvegardés).

# ISHAR 1

## RECIT DES TEMPS ANCIENS

Azalgorm respira profondément et commença son récit :

*"Cette terre portait le nom d'Arborea, jadis. Morgoth, le dieu noir, banni par ses pairs, en avait fait son royaume et sa puissance maléfique dominait les esprits de ses habitants. Le Prince des Elfes, Jarel, s'opposa à son pouvoir et se lança à la quête des cristaux magiques. Accompagné par quelques fidèles, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable(\*)."*

*Les compagnons de Jarel sont toujours en vie. Leur nom est resté gravé dans les mémoires. Ils sont au nombre de six : Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm et Jon, l'Alchimiste.*

*Après sa victoire, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous son règne, dominée exclusivement par la race des elfes, Kendoria connut une ère de paix et de prospérité. A la mort de Jarel, ses successeurs s'entre-déchirèrent et le pays sombra dans une douce anarchie. De nombreuses races en profitèrent pour s'y installer, parmi elles quelques commerçants mais surtout de nombreux aventuriers et errants de toutes sortes. Le plus connu d'entre eux était Krogh, bien que personne ne l'ait jamais vu."*

Azalgorm s'arrêta. Les souvenirs resurgis du passé l'avaient troublé. Il toussota et de sa voix caverneuse reprit son discours.

*"Krogh se construisit un temple aux confins du royaume. Ce temple s'appelle Ishar, ce qui signifie "inconnu" en langue elfique. Krogh, comme autrefois Morgoth, menace de répandre les ténèbres sur tout le pays. Ses pouvoirs sont immenses. Pars à Ishar et reconquiers le trône de Jarel! Toi aussi, tu peux acquérir de grands pouvoirs..."*

La nuit était tombé. Je ne distinguais plus les traits d'Azalgorm. Je pris congé de lui et me lança, perplexe, vers les terres inconnues de Kendoria.



- **SOURIS** : Le jeu fonctionne 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.

- **JOYSTICK** : 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.

- **CLAVIER** : 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 F10 émulent les touches ACTION et ATTACK des 5 personnages.

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.

### **ACTIONS SUR L'ECRAN DE JEU :**

- Pour saisir un objet visible dans le décor, cliquez dessus, la souris prendra la forme de l'objet. Vous pourrez alors le ranger directement en sélectionnant la case d'un des personnages, ou dans sa fiche en cliquant sur son nom.

- pour utiliser un objet sur le décor (ex : clé), sélectionnez cet objet dans votre feuille de personnage, placez-le là où il doit agir (ex : serrure) puis validez en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

**POUR SORTIR DU JEU** : tapez <CONTROL> X.

**TOUCHE PAUSE** : Appuyer sur la touche <ESC>.

### **DEPLACEMENTS :**

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

La boussole (2) indique l'orientation de l'image.

Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons, la forêt dense. Dans le parchemin (1) est inscrit le nom de la région traversée.

### **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, qui représentent chacun des personnages de l'équipe (référence à 14, page suivante). 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 "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.

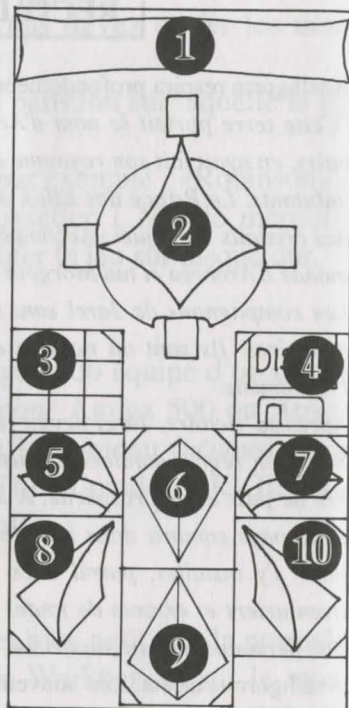
### **SAUVEGARDE :**

Pour charger ou sauvegarder une partie, cliquez sur l'icône disquette (4). 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.

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 le sous-répertoire du jeu.





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 en pierre (21).

Notez le petit symbole (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir "TACTIQUE").

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 (22). On peut récupérer ses objets 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.

En cliquant sur le médaillon, on peut accéder à deux autres fenêtres.

La première fenêtre résume différents états :

- Physiologie : Les cases (17) représentent les états du joueur, dans lequel il se trouve, quand il a subi des sorts de magie (voir "SYMBOLES DES SORTS").

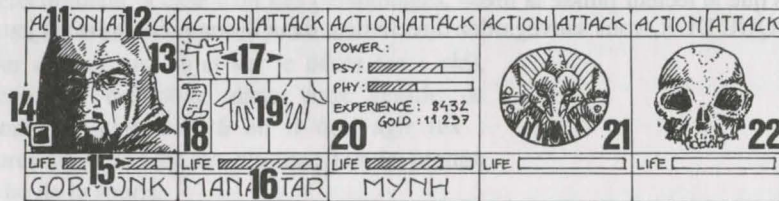
- Sortilège : quand un sort a été préparé -ou mis en runes- (voir "JETER UN SORT" dans "LES ACTIONS"), son symbole est affiché dans la case gauche (18). Pour l'utiliser, il suffit de cliquer dessus.

- Les objets tenus en main (case 19). On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces icônes (voir "FICHE DE PERSONNAGE").

La deuxième fenêtre (20) reprend les principaux paramètres : 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.



Les combats se déroulent en temps réel. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case "ATTACK" (12). 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. Sans arme, le personnage se battra à mains nues.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir "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 "ATTACK", 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...

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "ACTION" (11) du personnage concerné. Une fenêtre s'ouvre avec différentes actions sélectionnables.

- DONNER OBJET : la fiche du personnage apparaît, choisissez un objet et validez-le sur l'individu à qui on fait le don.

- DONNER ARGENT : même principe que précédemment, sauf qu'il faut définir préalablement la somme avec les bornes "+" et "-", puis cliquez sur l'icône "PIECE".

- 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 "ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se continue et on peut provoquer ainsi des assassinats en série!



- LICENCIER : un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. Ce vote est fonction des sympathies entre les personnages (voir "ALIGNEMENT"). 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.

- ENROLER : On ne peut pas enrôler tous les personnages rencontrés. Comme pour le licenciement, un vote est émis par les joueurs. Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- JETER UN SORT : action réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens...). Sélectionnez un sort, certains s'exécutent directement (radar), mais la plupart attendent que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de protection) -la souris se transformant alors en torche-

On peut également préparer un sort grâce à l'instruction "MISE EN RUNES", il sera alors disponible dans l'icône des sorts (18). Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. La réussite et la durée d'un sort seront également fonction de l'intelligence (magicien) et de la sagesse (clerc).

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux (voir "DESCRIPTION DES SORTS"). On les acquiert lors des stades de magie (voir "STAGES").

- CROCHETER : la souris se transforme en pied de biche qu'il faut valider sur la serrure à ouvrir.

- ORIENTATION : le personnage vous informera sur les contrées environnantes.

- 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.

Les actions "CROCHETER", "ORIENTATION" et "PREMIERS SOINS" sont fonction du niveau de compétence du joueur dans ces matières.

### ALIGNEMENT :

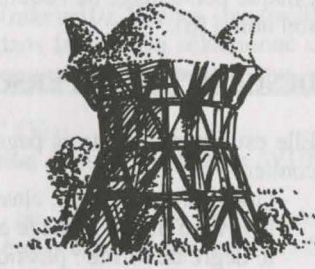
On a vu que le relationnel jouait un rôle important : votes pour enrôler ou licencier, assassinats en série, refus dans certains cas de combattre ses semblables. Il est basé sur les tableaux dits "d'alignement" (sympathies et antipathies) énoncés dans les Jeux de Rôles traditionnels. Ces alignements sont fonction des races et des classes (ex : les nains n'aiment pas les elfes).

On peut les connaître en consultant des sortes de psychanalystes, disséminés un peu partout dans le jeu.

## INTERIEURS

### LES MARCHANDS :

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.

- ENROLER : 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 rétrocedée 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 :

On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations (quelques fois payantes). Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-le chez un des personnages.

Les "Psychanalystes" vous proposent des consultations payantes. Le paiement est alors géré comme dans les tavernes.

### LES STAGES :

Ils permettent d'accéder à des niveaux supérieurs dans certaines caractéristiques. Il existe cinq sortes de stades : force, agilité, intelligence, sagesse et sorts de magie.

Choisissez le joueur qui effectuera le stage. Si celui-ci ne possède pas la somme d'argent requise ou ne dispose pas des compétences suffisantes, le stage est impossible.

Pour les stades de sorts, il faut choisir le sort que l'on veut acquérir après la sélection du personnage. Ces stades ne sont réservés qu'à certaines classes (voir "JETER UN SORT").



## FICHE DE PERSONNAGE

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

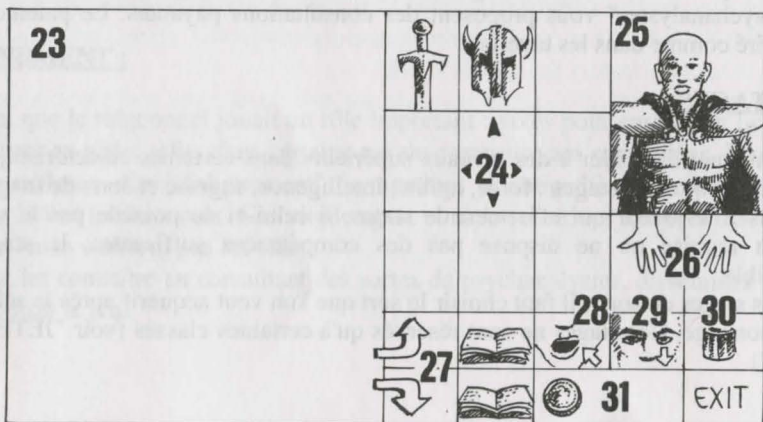
### DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23) :

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
- 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 huit compétences : le crochetage, l'orientation, les premiers soins, les langues (lues/parlées), le tir (arcs/arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet). Les trois premières compétences s'utilisent dans le menu "ACTION" (11).

### L'ARGENT (17) :

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, on peut alors répartir équitablement toutes les sommes d'argent 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.



### OBJETS (cadre 24) :

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ses 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 vitalité du joueur.
- habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25).
- le prendre en main en le validant sur les icônes "MAINS" (26). Si l'objet est encombrant (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 le validant sur les icônes "MAINS" (19) du personnage concerné. Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.

### FABRICATION DE POTIONS :

Pour fabriquer une potion, il faut détenir la fiole magique transparente (une seule dans le jeu!), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur la fiole magique. Cette fiole est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous au petit précis de recettes magiques, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...



Les sorts sont limités dans le temps suivant la puissance du créateur du sort (voir "JETER UN SORT"). Ils sont de différents niveaux (1 à 10), plus ou moins accessibles suivant les classes. On les acquiert dans les stages.

**LES SORTS DE CLERCS (rangers et paladins assimilés) :**

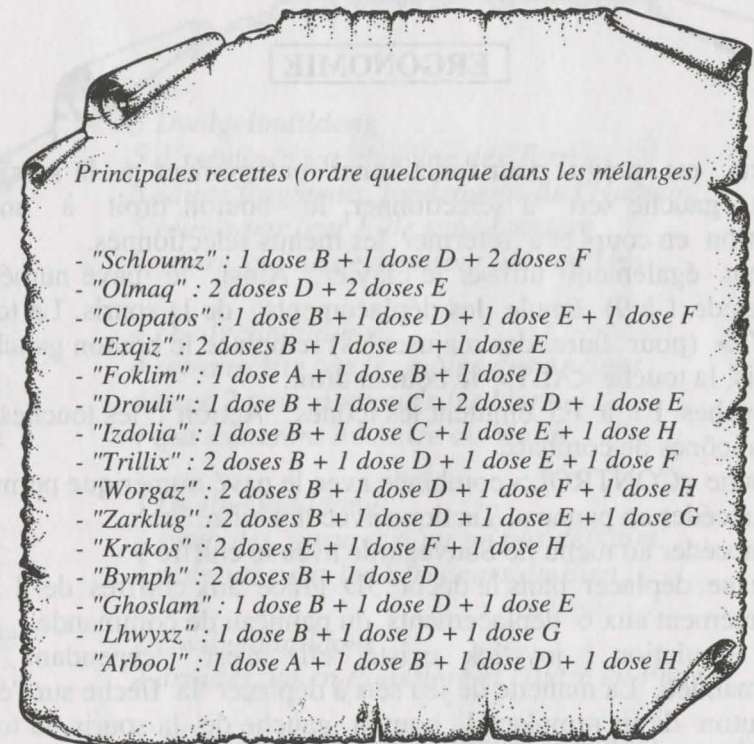
- La guérison (niveaux 1, 3 et 4) : remonte les points de vie d'un joueur blessé.
- La protection (niveaux 1,3 et 5) : limite les dégâts dans les combats. Il existe aussi un sort qui protège toute l'équipe (niveau 6).
- Le sommeil (niveau 1) : pour endormir un ennemi.
- Le contrepoison (n2) : supprime les empoisonnements par potions ou par morsures.
- Le repulse (n8) : envoie tous les ennemis dans l'au-delà.
- La dématérialisation (n6) : transforme un joueur en état gazeux, il peut alors traverser les ennemis sans être touché.
- Les sorts d'attaque sur un ennemi : la barrière de flammes (n8) et le dévoreur psychique (n6).
- L'inversion (n4) : inverse la tendance d'un personnage, l'ami devient ennemi et inversement.
- La confusion (n3) : l'ennemi ne sait plus qui il est, il tape aléatoirement ses alliés et les personnages de l'équipe.
- L'équipe invisible (n5).
- Le radar (n3).
- La résurrection (n10) d'un joueur.

**LES SORTS DE MAGICIEN (prêtres et moines assimilés) :**

- Les sorts d'attaque sur un ennemi : les mains enflammées (n1), le missile magique (n1), la boule de feu (n3), l'esprit de flamme (n10), la main psychique (n9), l'aveuglement (n3), la paralysie (n5).
- L'éclair : sort d'attaque sur tous les ennemis présents.
- Le charme (n1) : à utiliser pour obtenir des renseignements sans payer.
- L'invisibilité (n4) : le personnage peut cependant être touché.
- L'abri psychique (n6) : protège contre les sorts ennemis.
- La régénération (n7) : remonte les points de vie pendant un certain temps.
- La détection d'invisibles (n4) : permet de faire apparaître d'éventuels ennemis invisibles.
- L'invulnérabilité (n6).

Soient :

- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| A = oeil de crapaud | B = huile de salamandre    |
| C = toile de mygale | D = gui séché              |
| E = cervelle de rat | F = griffes de gargouille  |
| G = bave de tortue  | H = os de dragon en poudre |





# ISHAR 2

## 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.

## 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...



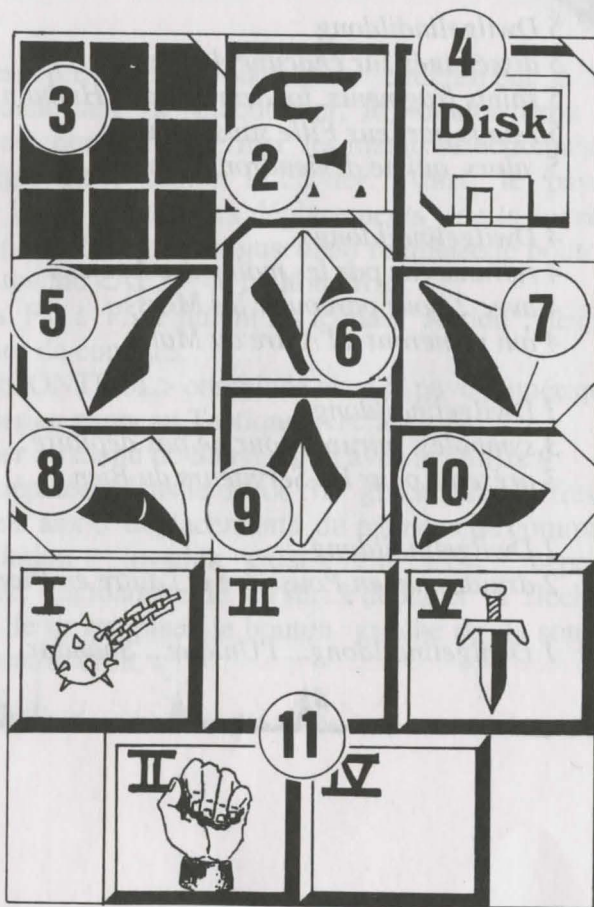
**DEPLACEMENTS :**

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...

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).

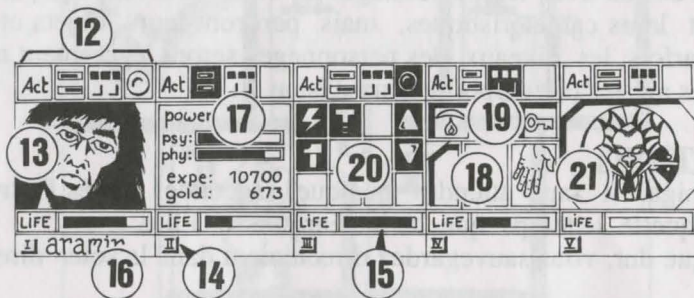
Notez le chiffre romain (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir le chapitre "le panneau de commande"). La barre (15) est le niveau des points de vie. Surveillez-la attentivement car le personnage meurt quand elle arrive à zéro. Une tête de mort apparaît alors 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 re 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) : niveau 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 niveau (voir chapitre "Les sorts").





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 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.



## LA FEUILLE DE PERSONNAGE

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

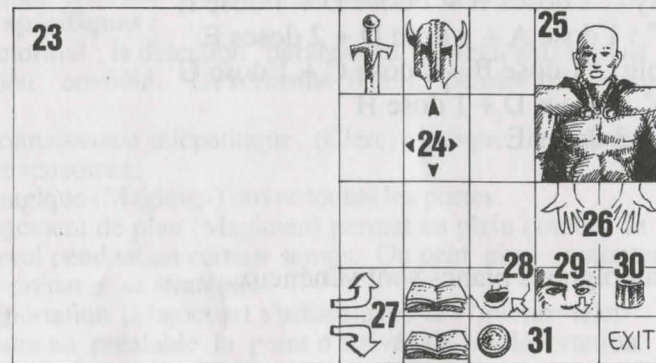
Dans l'icône "Argent" (31), est inscrite la somme d'argent que l'on détient. En cliquant dessus, on accède à un menu de gestion. En sélectionnant l'icône à 3 flèches, toutes les sommes d'argent sont réparties équitablement entre les différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine 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.

## OBJECTS (frame 24)

A character often possesses a few objects at the outset. When you find an object, you can place it in one of the nine boxes. Certain objects can be grouped together in the same box: food (maximum = 5), potions (maximum = 10), arrows (maximum = 20). The number of objects is then shown at the bottom right of the box. Select an object by clicking on it - or in the case of objects grouped together, take them all by clicking on the number.

Then you can:-

- Destroy it by dragging it on the "DUSTBIN" icon (30) and clicking.
  - Identify it by dragging it to the "See" icon (29) and clicking.
  - Eat and drink by validating the food or potions on the "Absorb" icon (28). Note that this icon can be used for blowing. Eating and drinking increases a player's physical and vitality points.
  - Dress your character by placing clothes, armour and helmets on the torso (25). There are clothes for both men and women.
  - Handle objects by clicking on them in the character inventory boxes or on-screen and dragging them to the "Hands" icon (26).
- 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.





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	B = huile de salamandre
C = toile de mygale	D = gui séché
E = cervelle de rat	F = griffes de gargouille
G = champignons noirs (*)	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  
 "Clopotos" : 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.

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.



# ISHAR 3

## 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.

### RACCOURCIS CLAVIER

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

Le pavé numérique permet :

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

**POUR SORTIR DU JEU** : Tapez <CONTROL> X.

**TOUCHE PAUSE** : Appuyez sur la touche <P>.

## MENU D'ACCUEIL

### Pour passer la présentation

Tapez sur la touche <ESC> (ou <ECHAP>)

### Après la présentation

Il peut vous être proposé, suivant l'ordinateur que vous possédez, un choix de langues (français, anglais, allemand,...). Cliquez sur le drapeau correspondant à la langue souhaitée.

Sur le menu d'accueil, vous pouvez :

- recharger une sauvegarde : suivez les instructions indiquées à l'écran.

Si vous jouez sur disque dur, les sauvegardes s'inscriront directement dans votre sous-répertoire ; sur disquette, vous devrez insérer une disquette de sauvegarde préalablement formatée. Vous pourrez sauvegarder autant de fois que vous le voulez. (Nota : Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.)

- reprendre une ancienne équipe des jeux "Ishar, legend of the fortress" ou "Ishar II, messengers of doom" :

C'est une disquette de sauvegarde utilisée dans le 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. Parfois, les niveaux des personnages et leurs sorts de magie seront légèrement modifiés, afin de les ajuster par rapport à ceux d'Ishar III.

- créer une nouvelle équipe de personnages : suivez les instructions indiquées à l'écran. Vous devez sélectionner les personnages un par un ; attribuer pour chacun d'eux la race, le portrait, la classe ; répartir leurs points dans les différentes caractéristiques (force, constitution...) en cliquant sur les <+> et <-> et enfin entrer leur nom. Pour valider l'équipe et commencer le jeu, sélectionnez l'icône START GAME.

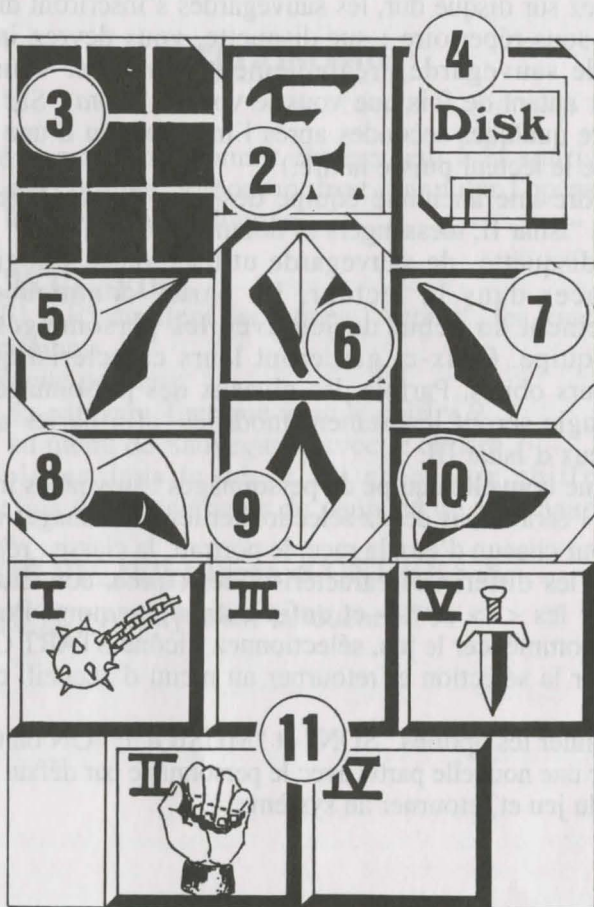
Pour annuler la sélection et retourner au menu d'accueil, cliquez sur END.

- positionner les options "SON" et "MUSIQUE" ON ou OFF.
- débiter une nouvelle partie avec le personnage par défaut au départ.
- sortir du jeu et retourner au système.



**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.



**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 pouvez abandonner la partie et retourner au menu d'accueil, charger une ancienne sauvegarde ou sauver la partie en cours, suivez alors les instructions indiquées à l'écran (voir "menu d'accueil").

**CARTE/TEMPS :**

Dans la barre du haut, située au-dessus de l'écran 3D, vous trouvez le nombre de jours écoulés symbolisé par une lune, l'heure courante symbolisée par un sablier et une troisième icône qui diffère suivant la contrée où vous vous trouvez. Si vous êtes dans la ville, cette icône vous permet d'accéder à la carte de la ville. Votre position est alors signalée par une flèche clignotante, qui indique votre orientation. Au fur et à mesure de vos découvertes, des symboles apparaîtront sur la carte (tavernes, marchands...).

Seule la ville est visualisable sur la carte, les autres contrées ne sont pas répertoriées et l'icône, dans ces cas, représente une échelle du temps et signale ainsi si on se situe dans le passé ou dans le futur.

On peut également accéder à la carte avec la barre d'espace.

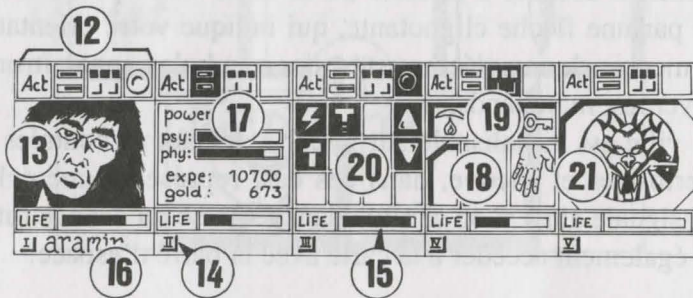


Les combats se déroulent en temps réel. Le panneau de combat (11) regroupe les cases de combat de chacun des joueurs avec leur arme active. Ces cases sont placées en quinconce et représentent de gauche à droite les cinq personnages de l'équipe, reconnaissables par leur chiffre romain. Pour frapper avec 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...



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 place. 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 re 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 reçus et subis 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 côtés, 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 niveau (voir chapitre "Les sorts").



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

- **Enrôler** : La souris se transforme en main. Pointez-la sur le personnage à enrôler. Sauf exception, le lieu d'enrôlement est la taverne. 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.

- **Licencier** : 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.

**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 MARCHANDS**

On distingue les marchands d'armes des autres marchands.

Pour acheter, sélectionnez l'objet désiré sur les étagères et validez-le sur le cadre du joueur qui souhaite l'acquérir, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.

pour vendre, sélectionnez l'objet à vendre dans les feuilles de personnage et validez-le sur le marchand. Celui-ci vous indiquera son prix. Vous pourrez toujours refuser sa proposition.

**LES PORTES DU TEMPS**

Elles permettent d'accéder à d'autres contrées dans le passé ou le futur. L'époque est indiquée sur l'icône en haut à gauche de l'image. Au départ du jeu, vous ne connaissez aucune porte. Bien sûr certaines actions passées peuvent faire changer le présent et le futur...



## LA FEUILLE DE PERSONNAGE

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 :

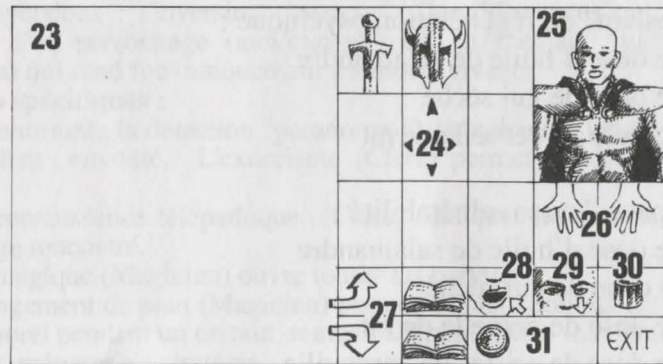
Pour définir cette somme, cliquez sur les différentes colonnes de chiffres pour fixer les unités, les dizaines, les centaines, etc... Cliquez ensuite sur l'icône "PIECE" à gauche, la souris se transformera en pièce. Validez-la sur le personnage concerné. L'icône "ALL" sélectionne la somme totale que possède le joueur. L'icône "O" 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=10), 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). 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 une fiole magique (une seule dans le jeu !), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur la fiole. Celle-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...

Pour vider la fiole remplie sans la boire, validez-la sur l'icône «poubelle».

**RECETTES MAGIQUES**

Le "Bulkal" ou Antiparalyse :

- une dose d'huile de salamandre
- une dose de griffes de gargouille

La "Schloumz" ou régénération physique :

- une dose d'huile de salamandre
- une dose de gui séché
- deux doses de griffes de gargouille

Le "Ghoslam" ou régénération psychique :

- une dose d'huile de salamandre
- une dose de gui séché
- une dose de cervelle de rat

Le "Clopatos" ou invulnérabilité :

- une dose d'huile de salamandre
- une dose de gui séché
- une dose de cervelle de rat
- une dose de griffes de gargouille

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. Seulement quatre classes peuvent lancer des sorts : les clercs, les magiciens, les druides et les paladins. 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.

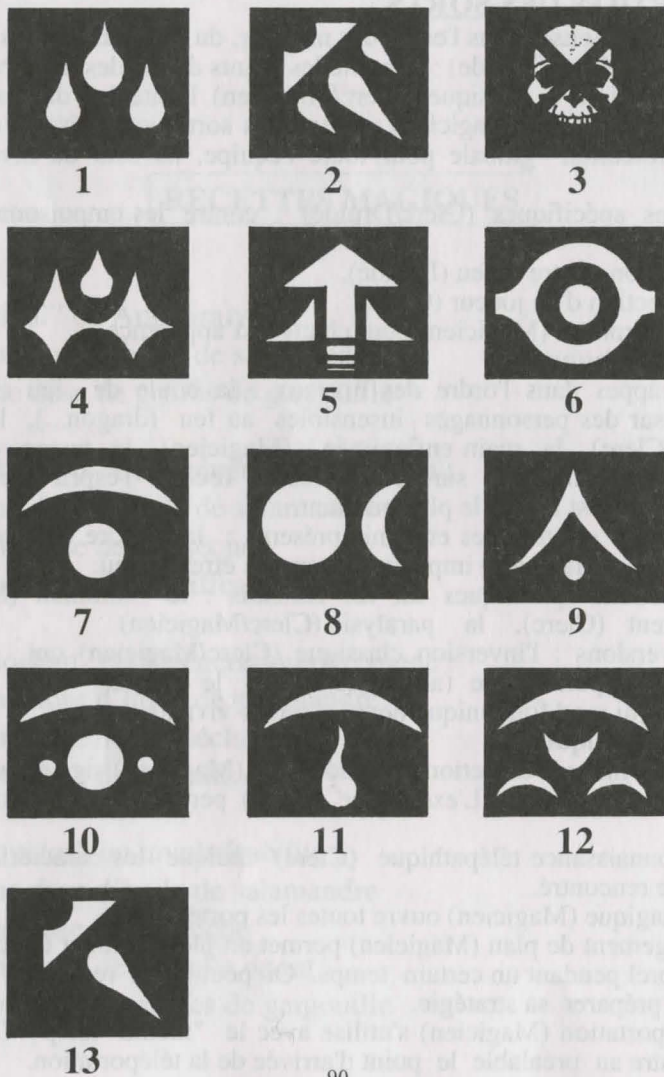
\* **Sorts spécifiques** :

- 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.



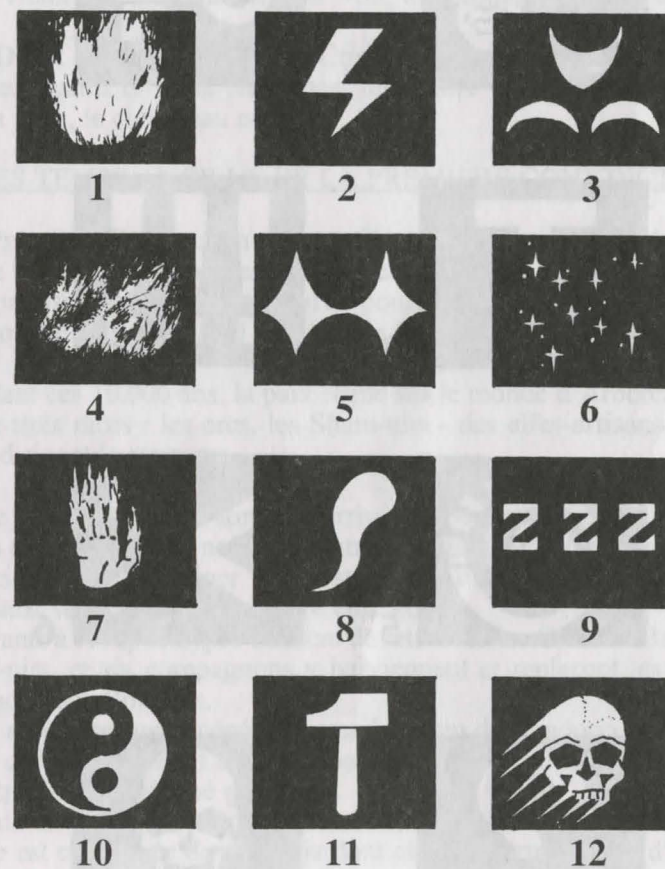
## SORTS DE DEFENSE

- 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



## 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





«L'AVANT»

Le dieu noir Morgoth, aidé d'Alnathrox, conspire contre les Dieux de l'Esprit et tente d'instaurer un ordre chaotique. Son projet échoue, Morgoth est banni du Royaume des Dieux dans un plan intemporel. Alnathrox perd toute influence, mais préserve sa place dans le Royaume.

A la suite de cet échec, les puissances du chaos envoient leurs Dragons Noirs affronter les Chevaliers Blancs. Ces guerres, dites «Guerres de la Flamme» se terminent lors de la terrible bataille de Sith. Les Chevaliers Blancs en sortent victorieux. Un seul Dragon Noir, «Wohratax», survit à la bataille.

Les Dieux créent le monde des Cristaux. Arborea en est le lieu central, où reposent les quatre cristaux magiques, les quatre symboles de l'équilibre du monde : la terre, le ciel, l'eau et le feu.

«LES TEMPS ANCIENS DE LA PREMIERE CONJONCTION»

La Première Conjonction a lieu. C'est l'alignement du soleil, des deux lunes et de la planète d'Arborea. Lors de cet événement cosmique, des Portes du Temps apparaissent. Morgoth en profite pour s'évader du plan, où il était exilé, pour se projeter près de 10.000 ans dans le futur.

Pendant ces 10.000 ans, la paix règne sur le monde d'Arborea, où cohabitent trois races : les orcs, les Sham-nirs - des elfes-artisans - et les elfes noirs, qui dirigent le royaume.

Cette période s'achève lors de l'arrivée de Morgoth. Celui-ci s'empare des esprits des orcs et des elfes noirs, qui entrent en guerre contre les Sham-nirs. Les Dieux décident de disséminer les Cristaux. Le monde d'Arborea est englouti sous les eaux, seule Arborea demeure émergée.

Les survivants à cet apocalypse essaient de retrouver les Cristaux. Jarel, le Prince des Sham-nirs, et six compagnons y parviennent et replacent les Cristaux sur leur emplacement d'origine.

Le monde d'Arborea est régénéré et prend le nom de Kendoria. Morgoth est tué lors de la quête, mais avait assuré auparavant sa descendance avec la sorcière Morgula, qui lui avait donné un fils.

Jon l'Alchimiste, l'un des compagnons de Jarel, établit le calendrier Kendorien. Une année est constituée de six mois dont chacun porte le nom d'un des compagnons : Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm et Jon.

Figure 1 : memo-telep

Figure 2 : clé magique

Figure 3 : téléportation

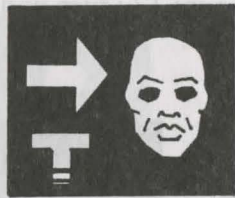
Figure 4 : détection paranormal

Figure 5 : changement de plan

Figure 6 : exorcisme

Figure 7 : reconnaissance télépathique

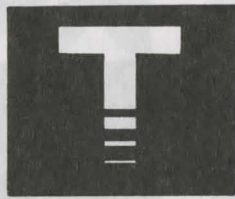
Figure 8 : empoisonnement



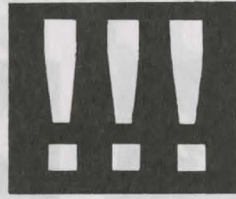
1



2



3



4



5



6



7



8



- L'An : Jarel est nommé Prince de Kendoria et règne en paix sur tout le royaume. Morgula et son fils Krogh fuient Arborea et se terrent dans la Forêt Interdite (future Irvan's Island). Avec l'aide d'humains, ils fondent une communauté et repoussent les hommes-lézards dans les marais.
- An 24 : mort de Jarel. Ses successeurs s'entre-déchirent. Kendoria sombre dans l'anarchie. De nombreux aventuriers de toutes races débarquent sur Arborea. Morgula et Krogh en profitent pour s'y installer.
- An 28 : Azalhgorm est envoyé sur Kendoria par les dieux. Il s'installe dans les montagnes et entre en méditation.
- An 32-33 : le peuple de la jungle se divise. Une grande partie émigre sur Arborea et y fonde une ville : Urshurak, c'est la future Koren Bahnir.
- An 40 : Krogh se fait construire une forteresse aux confins du royaume. Cette forteresse est appelée Ishar, ce qui signifie «inconnu» en langue elfique.
- An 45 : «Récit des Temps Anciens» d'Azalhgorm à Aramir, petit-fils de Jarel.
- An 46 : première quête d'Ishar. Mort de Krogh.
- An 47 : les Sham-nirs reprennent le pouvoir. Kendoria est interdite à tous les chaotiques. Alnathrox provoque une montée des eaux sur Kendoria et fuit le Royaume des Dieux. Kendoria -ou l'archipel d'Arborea- se compose alors de sept îles, dont chacune d'elles porte le nom d'un des compagnons de Jarel. Le peuple de la jungle se réfugie dans les arbres. Les peuples des Terres du Nord, submergées par les eaux, s'installent à Urshurak, rebaptisée Zach's Island. Alnathrox, réincarné en moine du chaos, profite de l'occasion pour pénétrer dans la ville.
- An 56-62 : sous le règne de Zurbaran, Alnathrox, qui se fait appelé Shandar, développe un commerce de potions hallucinogènes et devient un personnage très puissant. Il se fait construire un temple qu'il nomme «Ishar II», destiné à annihiler l'hégémonie d'Ishar. A Zach's Island, de nombreux fidèles lui vouent un culte démoniaque.
- An 57 : Azalhgorm écrit la comptine du Dwilgelindildong.
- An 62 : Zurbaran a une vision de «Jon l'Alchimiste».

- An 62-63 : deuxième quête dite des «Messagers», qui détruisent Ishar II et tuent Shandar, alias Alnathrox. Celui-ci, avant de mourir, a le temps de créer un plan parallèle, où son énergie vitale et sa conscience se maintiennent en vie.
- An 63-96 : règne de la «Communauté des Messagers». Zach's Island est rebaptisée Koren Bahnir, nom emprunté aux peuples des Terres du Nord. Koren Bahnir devient une cité très importante, car de nombreux peuples viennent s'y installer : notamment les habitants d'Irvan's Island, à la suite d'une épidémie de Peste Blanche, et les peuplades elfes et humanoïdes de la jungle, après que les eaux eurent baissé.
- An 72 : le magicien Malahar est dévoré par des loups dans les montagnes. De nombreux aventuriers partent à la recherche de sa ceinture magique, en vain.
- An 80 : mort de Jon l'Alchimiste après une longue agonie, durant laquelle il rédige ses «Visions d'un autre monde».
- An 93 : le grand Alstar, successeur Azalhgorm, fait sa prophétie.
- An 96 : mort du dernier «Messenger». La Princesse de Koren Bahnir, Thina Dahilim, qui régentait déjà la grande cité, étend son pouvoir sur tout le royaume. La forteresse d'Ishar, qui avait perdu toute influence, est laissée à l'abandon. De nombreux personnages chaotiques s'y installent, notamment Wohrntax, le dernier des Dragons Noirs.
- An 99 : Thina Dahilim est enlevée et séquestrée à Ishar. Le Gouverneur de Koren Bahnir prend sa succession.
- An 100 : apparition de Portes du Temps. Troisième quête d'Ishar. Deuxième Conjonction des planètes, qui provoque une chute de météores dans la jungle.
- An 104 : naissance du fils de Thina Dahilim et Zoltar Vinks.
- An 112 : Erkh Moltus est élu Gouverneur de Koren Bahnir.



## PIRATERIE INFORMATIQUE

De nombreuses personnes ont participé à la conception et à la commercialisation du logiciel que vous êtes en train d'utiliser. Ce développement a été financé par le résultat des ventes des précédents logiciels.

Les copies illégales des logiciels entraînent une baisse de rentabilité, provoquant ainsi une augmentation des prix qui lèse le consommateur, et menacent directement le monde des jeux vidéo et ses emplois.

Outre la vente frauduleuse de copies qui est très sévèrement punie par la loi, n'oubliez pas que même les copies offertes par voie de prêt, de location ou de don constituent une violation de la loi.

## SERVICE TELEMATIQUE

Si vous êtes bloqué dans une partie, si vous voulez vendre votre micro-ordinateur ou dialoguer avec les concepteurs des jeux, tapez

### 36.15 code SILMARILS

Vous y trouverez astuces, «cheat-codes», solutions pour tous les jeux, le catalogue complet avec possibilité de commander à prix promotionnels, actualité sur Silmarils, jeux à venir, petites annonces, messagerie, hit-parade, conseils pour devenir créateur de jeux, jeux primés chaque semaine.

Egalement, vos avis, coups-de-tête et coups-de-cœur dans la tribune libre, le service après-vente...

## PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR

### L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à une bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



## EN CAS DE PROBLEMES TECHNIQUES

Vous pouvez nous joindre par téléphone, au (1) 64.80.04.40

- du lundi au jeudi, de 17h à 18h

- le vendredi, de 16h à 17h.

Il est inutile d'appeler pour avoir des solutions de jeu : le service dépannage de Silmarils ne traite que les problèmes techniques.

Si une disquette s'avérait défectueuse, renvoyez-nous l'élément défectueux (sans la boîte, uniquement la disquette originale), à l'adresse suivante :

Silmarils, SAV - 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES.

Si le problème était particulier ou difficile à provoquer, joignez une sauvegarde à votre envoi afin que nous puissions le localiser rapidement.

## EN CAS DE PROBLEMES DE JEU

Notre service 36.15 code SILMARILS est à votre disposition. Vous y trouverez notamment des astuces et la solution détaillée du jeu.

# DEUTSCH

## INHALT

TECHNISCHE BESCHREIBUNG	Seiten 100-102
<b>ISHAR 1</b>	
Azalhgorms Geschichte	Seite 103
Steuerung	Seite 104
Bedienungsfeld	Seite 105
Gruppenfeld	Seite 106
Kampf / Aktionen	Seiten 107-108
Gebäude	Seite 109
Charakterübersicht	Seiten 110-111
Zaubersprüche/Zaubertränke	Seiten 112-113
<b>ISHAR 2</b>	
Steuerung	Seite 114
Abzählreime	Seite 115
Bedienungsfeld	Seiten 116-117
Kämpfen	Seite 118
Charakterfeld	Seite 119
Aktionen	Seite 120
Gebäude	Seite 121
Charakterübersicht	Seiten 122-123
Zaubertränke/Zaubersprüche	Seiten 124-125
<b>ISHAR 3</b>	
Steuerung	Seite 126
Hauptmenü	Seite 127
Steuerungsfeld	Seiten 128-129
Kampf	Seite 130
Gruppenfeld	Seite 131
Aktionen	Seite 132
Gebäude	Seite 133
Charakterübersicht	Seiten 134-135
Zaubertränke/Zaubersprüche	Seiten 136-137
ZAUBERSYMBOLS	Seiten 138-140
LEGENDEN AUS ALTER ZEIT	Seite 141
CHRONOLOGIE	Seiten 142-143
RAUBKOPIEN	Seite 144



## PC

### Diese Konfiguration benötigt Ihr Computer:

- IBM PC AT oder 100% kompatible
- 386 oder höher; 486 wird empfohlen.
- 4 MB RAM (Das Spiel läuft im 'Protected Mode' und nutzt den kompletten Speicherplatz des Computers)
- VGA-Grafikkarte
- Festplatte wird unbedingt benötigt
- Maus
- Sound Blaster-Karte optional

### Installation des Spiels von Diskette

- Schalten Sie den Computer an und starten Sie DOS. Falls Ihr Computer beim Start Windows hochfährt, ist es besser, Windows zu verlassen, bevor Sie das Programm installieren.
- Sie können nicht von Diskette spielen.
- Installation auf der Festplatte:
- Legen Sie die Diskette in Laufwerk A (oder B).
- Wechseln Sie zu Laufwerk A (oder B).
- Geben Sie folgendes ein

INSTALL <Quell-Laufwerk> <Ziel-Laufwerk>

(z.B. INSTALL A: C: oder INSTALL B: C: oder INSTALL A: D: oder INSTALL B: D:)

- Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Um das Spiel zu starten, geben Sie erst das entsprechende Unterverzeichnis ein und dann START.

### Verwendung mit CD ROM

- Laden Sie das CD-ROM-Laufwerk (zum Beispiel :E:).
- Tippen Sie

INSTALL <Ursprungsleser><Zieller>

(zum Beispiel : INSTALL E: C:).

- Wählen Sie das von Ihnen gewünschte Spiel. Auf Ihrer Hartplatte wird ein Verzeichnis zur Speicherung der Partien geschaffen.
- Beginnen Sie ein Spiel, indem Sie START vom Verzeichnis Ihres CD-ROM eintippen, und wählen Sie das gewünschte Spiel.

Die verfügbare Speichergröße wird unten rechts auf der Konfigurationsseite von «Ishar III» aufgeführt.

## Konfiguration des Spiels

Zu Beginn des Spiels erscheint ein Einstellungs- oder Setup-Menü auf dem Bildschirm. Es bietet Ihnen eine optimale Konfiguration an, die Sie auf Wunsch aber auch verändern können. Wenn Sie diese Einstellung abspeichern, erscheint das Menü nicht mehr, wenn Sie das Spiel in Zukunft starten. Sie können das Menü jedoch wieder aufrufen, indem Sie die >DEL<-Taste betätigen, sobald Sie das Programm dazu auffordert.

Nachstehend finden Sie ein Beispiel für die Konfiguration Ihres Computers mit einem Basis- oder konventionellen Speicher von über 600 Ko :

### **Programm CONFIG.SYS**

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
BUFFERS=15,0
FILES=8
DOS=HIGH, UMB
LASDRIVE=E
FCBS=4,0
COUNTRY=033,850,C:\DOS\COUNTRY.SYS
```

### **Programm AUTOEXEC>BAT**

```
@ECHO OFF
PATH C:\DOS;C:\MOUSE
LH C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE
```

Diese Dateien dienen als Beispiel und müssen gemäß den Spezifikationen Ihres Gerätes geändert werden (Name des Unterspeichers der Maus zum Beispiel) und den verschiedenen Befehlen, die hinzuzufügen sind (Ein CD-ROM-Laufwerk ist erforderlich).

Wenn Sie die Konfiguration Ihres Computers nicht wechseln wollen, können Sie eine Ladediskette mit diesen zwei Programmen schaffen und Ihr Gerät mit dieser Diskette initialisieren.....

Wenn Sie ein DOS von 6.0 oder höher verwenden, können Sie zur Optimierung des Systems MEMMAKER verwenden.



- Wenn Sie von Diskette spielen, legen die Diskette A in das Laufwerk und schalten den computer ein.
- Wenn Sie von der Festplatte spielen (nur Ishar III), installieren Sie das Spiel so :
  - Legen Sie die Diskette in Laufwerk DF0:
  - Klicken Sie zweimal auf das Icon der A-Diskette, um den Inhalt sichtbar zu machen.
  - Klicken Sie auf das INSTALL-Icon.
  - Auf dem nun erscheinenden Bildschirm müssen Sie die folgenden beiden Informationen eingeben :

Gegenüber von VOLUME: Geben Sie den Namen der Partition an, in der das Spiel installiert werden soll (normalerweise "DH0:")

Gegenüber von DRAWER: der Name des Verzeichnisses (z.B. "Robinson")

ACHTUNG! Sie brauchen 1 MB Graphics Memory (Chip Memory), um das Spiel von der Festplatte spielen zu können.

- Besonderheiten :

Wenn Sie einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 mit einer Festplatte besitzen und die Version benutzen, die für den Amiga 500 oder Amiga 600 bestimmt ist, ändern Sie den Grafik-Modus des Boot-Menüs (durch gleichzeitiges Drücken beider RESET-Tasten haben Sie darauf Zugriff) in den "Original"-Modus (nur für Start per Festplatte).

Amiga-typische Probleme :

Wenn der Spiel-Bildschirm etwas verschoben und kleiner als normal wirkt, setzen Sie den Overscan (Preference Workbench) des Default-Modus zurück und klicken dann auf USE (um die zuvor gespeicherten Einstellungen zu behalten).

# ISHAR 1

**AZALHGORMS Geschichte**

Azalgorm atmete tief durch und begann mit seiner Erzählung:

*"Einst wurde das Land Arborea genannt. Morgoth, Lord des Chaos und des Bösen, wollte Arborea erobern. Aber Jarel, Prinz der Elfen, kämpfte erfolgreich gegen das Böse während seiner Suche nach dem magischen Kristall der Harmonie. Zusammen mit seinen getreuen Kameraden, besiegte er Morgoth schließlich in einer unvergesslichen Schlacht (\*).*

*Jarels Kameraden leben, und ihre Namen haben sich unauslöschlich eingepägt... Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm und Jon der Zauberer.*

*Nach seinem Sieg wurde Jarel Herrscher über das ganze Land, welches er wieder Kendoria nannte. Unter der Führung von Jarel und einer weisen Elfenregierung lebten die Menschen von Kendoria in Gesundheit und Wohlstand.*

*Bedauerlicherweise wurde Jarel durch einen Jagdunfall getötet, und seine Thronfolger waren gewalttätig, stritten um die Macht und brachten Gesetzlosigkeit ins ganze Land. Immer mehr Menschen verschiedenster Rassen kamen aus den armen, benachbarten Ländern, um in Kendoria ihren Vorteil aus der unruhigen Lage zu ziehen. Viele waren Händler oder Farmer, jedoch gab es auch Abenteurer und Söldner. Krogh war einer von ihnen. Eine zwielichtige, aber mächtige Figur."*

Azalgorm verweilte einen Augenblick. Er war besorgt bei dem Gedanken an das Geschehene.... Dann räusperte er sich, und mit seiner tiefen Stimme sprach er weiter:

*"Krogh ist reich und mächtig geworden und hat einen Tempel an der Grenze zum Königreich gebaut. Der Tempel wird "Ishar" genannt und bedeutet in der Elfensprache soviel wie "Unbekannt". Krogh ist böse und versteht sich gut mit Morgoth, der in der Vergangenheit Kendoria bedrohte. Seine Macht ist groß, und er hofft auf die Rückkehr der Finsternis. Verlasse mich nun und gehe nach Ishar. Gewinne Jarels Thron zurück."*

Es war schon so dunkel, daß ich Azalhgorms Gesicht kaum sehen konnte. Etwas verwirrt sagte ich ihm Lebewohl und begann meine lange Reise ins mysteriöse Land Kendoria.



## Steuerung :

-Maus: Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Drücken Sie die linke Maustaste, um einen Gegenstand anzuwählen und die rechte Maustaste, um die gewählte Aktion zu widerrufen oder um das laufende Menü zu schließen.

-Joystick: Mit dem Joystick können Sie die Pfeile bewegen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Dabei übernimmt der Feuerknopf die Funktion der linken Maustaste. Die <ALT>-Taste übernimmt die Funktion der rechten Maustaste.

-Tastatur: Der numerische Tastenblock (1 bis 9) simuliert die Mausfunktionen. Die SHIFT-Taste ( für die Großbuchstaben ) hat die Funktion der linken Maustaste, die ALT-Taste die der rechten. Die Tasten F1 bis F10 aktivieren die Optionen ACTION und ATTACK der fünf Charaktere, Die CONTROL - Taste zusammen mit dem numerischen Tastenblock erlaubt Ihnen die Ausführung folgender Optionen:

\*Öffnen des Taktik-Boards mit Taste 7.

\*Öffnen des Sicherungsmenüs mit Taste 9

\*Bewegung auf dem 3D-Bildschirm mit Taste 1 bis 6, genau wie die sechs Richtungen auf dem Bedienungsfeld.

## Spielaktionen auf dem Bildschirm

-Um einen sichtbaren Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie ihn an. Der Pfeil der Maus nimmt die Form des Gegenstandes an. Sie können diesen Gegenstand direkt mit einem Charakter verwenden, indem Sie das Gesicht der Figur oder seinen Namen anklicken (Display Charakteranzeige).

-Um einen Gegenstand für ein anderes Objekt zu benutzen (z.B. ein Schlüssel an der Tür), wählen Sie den Gegenstand auf der Charakteranzeige, und bewegen Sie ihn zu der gewünschten Stelle. Dies bestätigen Sie durch Anklicken der linken Maustaste.

**Beenden des Spieles** : Drücken Sie <CONTROL> X

**Pausentaste** : Drücken Sie <ESC>

104

## BEDIENUNGSFELD

### Bewegungen

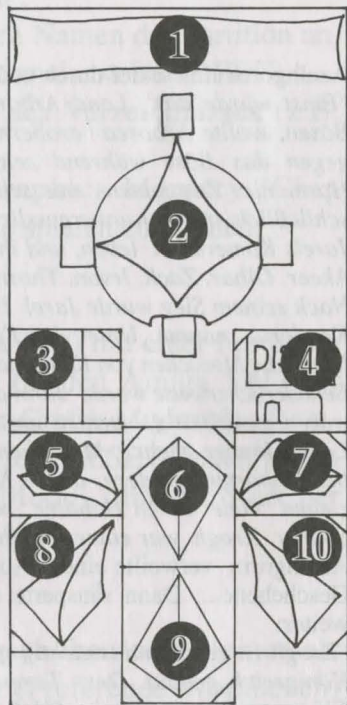
-Ein Charakter kann durch die Tasten (5 bis 10) bewegt werden. Vorwärts mit Taste (6), nach rechts durch Taste (7) und nach links durch Taste (5), 45 Grad-Drehung nach rechts durch Taste (10) nach links durch Taste (8), Rückwärtsbewegung mit Taste (9). Der Kompass (2) zeigt die derzeitige Position an. Manche Terrains sind unpassierbar, wie Wasser, hohe Büsche und dichter Wald. Der Name des Gebietes, das Ihre Gruppe zur Zeit erforscht, wird auf der Scroll-Liste angezeigt.

### Taktiken

Sie können die taktische Anordnung Ihrer Gruppe verändern. Um dies auszuführen, klicken Sie auf die kleine Box (3). Sie werden dann ein 5 x 5 großes Feld mit kleinen Symbolen sehen, die jeden Charakter der Gruppe darstellen. (s. (14) nächste Seite). Wählen Sie das Symbol des Charakters aus, und platzieren Sie es auf dem Feld. Der Charakter, der im oberen Teil des Feldes steht, wird in der Gruppe vorn sein. Er wird auch während der Kämpfe die erste Figur sein. Der Charakter am Ende hat den meisten Schutz (falls kein Angriff von hinten erfolgt). Er kann aber nicht im Nahkampf eingesetzt werden, es sei denn, er ist mit Wurfgeschossen ausgerüstet. (s. "Kampf"). Um in ein einzelnes File zu kommen, müssen Sie die Symbole der Charaktere in einer vertikalen Linie des Feldes platzieren. Der erste Charakter der Gruppe wird auch im Kampf als erstes attackiert und ist der einzige Charakter, der im Nahkampf eingesetzt werden kann.

### Sichern des Spieles

Um ein Spiel zu laden oder zu sichern, klicken Sie das Icon (4) an. Folgen Sie den Instruktionen auf Ihrem Bildschirm. Sie müssen eine formatierte Diskette einlegen. Sie können so viele Spiele sichern wie Sie möchten. AMIGA-Benutzer müssen nach dem Einlegen der Diskette einige Sekunden warten, weil das Laufwerk die Daten liest. Festplatten-Benutzer sichern Ihre Spiele direkt über das Directory oder Subdirectory des Spieles.



105



## BEDIENUNG

Eine Gruppe besteht maximal aus fünf Charakteren. Sie beginnen das Spiel mit einem Charakter. Der Name jedes Charakters wird am unteren Bildschirmrand angezeigt (16). Sein Gesicht erscheint im Sichtfenster (13). Falls keine Charaktere vorhanden sind, erscheint ein Gesicht aus Stein (21). Merken Sie sich das kleine Symbol (14), das auf der linken unteren Anzeige erscheint. Es repräsentiert den Charakter im taktischen Einsatz (s. TAKTIK). Der Balken (15) zeigt den Treffer-Punktstand an. Beobachten Sie die Anzeige genau, denn ein Charakter stirbt, wenn die Anzeige Null erreicht. In dem Fall erscheint ein Totenkopf im Feld (22). Sie können die Punkte des toten Charakters übernehmen, solange Sie am gleichen Platz bleiben. Sobald Sie fortgehen, sind der tote Charakter und sein Besitz für immer verloren. Wenn alle Charaktere tot sind, ist das Spiel beendet. Wenn Sie das Sichtfenster anklicken, können Sie zwei weitere Fenster öffnen. Das erste Fenster gibt ihnen folgende Informationen:

-Psychologie : Das Feld (17) zeigt die Kondition des Spielers, nachdem ein Zauberspruch auferlegt wurde (s."ZAUBERSPRUCHSYMBOLE").

-Zaubersprüche: Wenn ein Zauberspruch verfaßt oder in Runen geschrieben wurde, (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN" in dem Abschnitt "AKTIONEN"), erscheint das Zaubersymbol im linken Feld (18). Um den Zauberspruch zu übernehmen, klicken Sie ihn an.

-Gegenstände, die in der Hand gehalten werden Feld (19) : Mit diesem Icon können Sie die Gegenstände benutzen oder sie plazieren. (s."CHARAKTERÜBERSICHT").

Das zweite Fenster zeigt entscheidende Informationen an: Physische und mentale Kondition, Erfahrung und Geld. Die physische Kondition beeinflusst die Kampfleistung. Der Level sinkt, sobald sie sich bewegen. Sobald Null erreicht wird, gehen Ihre Punkte zurück. Um den Level wieder anzuheben, müssen sie schlafen, essen oder einen speziellen Trunk zu sich nehmen. Die mentale Kondition beeinflusst die Effektivität und Stärke der Zaubersprüche. Sie können Punkte wiedererlangen, indem sie schlafen oder einen speziellen Trunk zu sich nehmen.

14	12	13	17	18	19	20	21	22
ACT	ON	AT	12	ACK	ACTION	ATTACK	ACTION	ATTACK
LIFE	15	LIFE	16	LIFE	17	LIFE	18	LIFE
GOR	JNK	MAN	TAR	MYNH				

## KAMPF

Alle Kämpfe werden in realer Zeit ausgeführt. Um Ihren Gegner zu schlagen, klicken Sie "ATTACK" Feld (12) an. Die Farben der Felder verändern sich während des Kampfes. Wenn die ursprüngliche Farbe erscheint, darf Ihr Charakter erneut den Gegner schlagen. Der Charakter bekämpft den Gegner mit den Waffen, die er momentan in der Hand hält. Es hängt von der Art der Waffen ab, ob der Charakter schnell oder langsam schlägt. Eine zweihändige Waffe ist langsamer als eine einhändige Waffe, aber wesentlich effektiver und richtet beim Feind mehr Schaden an. Wenn ein Charakter jeweils zwei unterschiedliche Waffen in der Hand hält, ist er doppelt so schnell. Wenn ein Charakter keine Waffe hat, kämpft er mit seinen Fäusten. Um einen Gegner zu schlagen, muß die Figur an vorderster Front der Gruppe stehen (s. "TAKTIK"). Die Figur hinter dem Anführer kann Wurfaffen benutzen. Sie können dies an der kleinen Linie erkennen, die über dem Charakter erscheint. Sie symbolisiert die Geschwindigkeit. Um eine Waffe einzusetzen, klicken Sie "ATTACK" an. Die Anzeige der Maus wechselt. Sie müssen dann den Gegner wählen, den Sie schlagen wollen. Der ausgewählte Feind kann auch weit entfernt sein. Schläge werden auf dem Bildschirm als Pfütze angezeigt, in der die Kampfpunkte aufgeführt werden. Der Schaden, den sie anrichten können, entspricht unterschiedlichen Faktoren: Die Kraft der Waffen, Stärke und Beweglichkeit speziell für Wurfgeschosse, die Geschicklichkeit des Charakters im Umgang mit der Waffe und die Verfassung des Gegners.

## AKTIONEN

Um eine bestimmte Aktion auszuführen, klicken Sie das "ACTION"-Icon (11) für einen gewählten Charakter an. Ein Fenster wird geöffnet und zeigt Ihnen folgende Optionen:

- Gebe den Gegenstand: Die Charakteranzeige erscheint. Wählen Sie den Gegenstand, und klicken Sie auf den Charakter, der den Gegenstand erhalten soll.

-Gebe das Geld: Diese Option ist gleich mit der obengenannten Option, aber Sie müssen den Betrag, den Sie einsetzen möchten, mit "+" und "-" einstellen und auf das "GELDSTÜCK"-Icon klicken.

-Töten: Wählen Sie den Charakter, den Sie töten möchten. ACHTUNG: Die Psychologie der Charaktere ist beim Ausführen dieser Aktion wichtig: Ist einer Ihrer Charaktere mit dem Opfer befreundet (s. "DIE CHARAKTERE"), kann es sein, daß dieser den Mörder umbringt und so weiter. Es kann damit enden, daß sich Ihre Charaktere gegenseitig umbringen.



-Entlassung: Die anderen Charaktere in der Gruppe entscheiden darüber, ob ein Charakter ausgeschlossen wird. Diese Stimme ist abhängig vom Freundschaftsgrad zu dem Charakter, der ausgeschlossen werden soll (s. "DIE CHARAKTERE"). Ein Charakter, der ausgeschlossen wurde, kann nicht wieder eingesetzt werden. Einen Charakter auszuschließen, ist nicht so riskant wie ihn zu töten. Aber Sie können in eine Situation kommen, in der Sie die Gegenstände der ausgeschlossenen Charaktere nicht mehr nutzen können. Trotzdem werden Sie im Verlauf des Spieles Charaktere ausschließen müssen.

-Neuaufnahmen: Es ist möglich, alle Charaktere die Sie im Spielverlauf treffen, aufzunehmen. Genau wie beim Ausschluß von Charakteren wird auch bei Neuaufnahmen abgestimmt. Vorsicht: Auch Verräter könnten sich Ihrer Gruppe anschließen. Ihre eigentliche Bestimmung ist es, plötzlich mit Ihrem Besitz zu verschwinden.

- Zauberspruch: Diese Aktion wird nur von bestimmten Charakteren ausgeführt (Geistliche, Zauberer,...). Wählen Sie einen Zauberspruch: Manche erscheinen automatisch, aber die meisten erfordern das Erscheinen des Gegners (Zaubersprüche für den Kampf) oder die Anwesenheit des Charakters (Zauberspruch als Schutz) auf dem Bildschirm. Der Pfeil der Maus erscheint dann als Fackel. Sie können einen Zauberspruch auch durch Benutzung der Runen über die Option "RUNEN" vorbereiten. Sie können ihn dann mit dem Icon (18) abrufen. Um einen Zauberspruch zu Übertragen, muß der Charakter ausreichend psychische Energie besitzen. Wenn der Level zu niedrig ist, hat der Zauberspruch keine Wirkung. Die Effektivität und Stärke sind auch abhängig von der Intelligenz (Zauberer) und der Weisheit (Geistliche). Es sind mehr als 30 Zaubersprüche für die verschiedenen Level vorhanden (s."SPRÜCHE-BESCHREIBUNG"). Sie können diese Zaubersprüche durch magische Trainingskurse lernen (s."TRAINING").

- Schloß öffnen: Bewegen Sie die Maus auf das Schloß. Sie müssen das Schloß anklicken, das Sie öffnen möchten.

- Orientierung: Der Charakter wird Ihnen Informationen über das Gebiet geben ,das Sie erforschen.

- Erste Hilfe: Wählen Sie den Charakter, dem geholfen werden soll. Einem Charakter kann mit dieser Option nicht zweimal hintereinander geholfen werden, es sei denn, er hat sich seit dem letzten Heilvorgang erneut verletzt. Die Effektivität der Optionen "SCHLOß ÖFFNEN", "ORIENTIERUNG" und "ERSTE HILFE" ist in jedem speziellen Bereich abhängig vom Geschicklichkeitsgrad des Charakters.

## **Die Charaktere**

Die Freundschaft zwischen den Charakteren ist in diesem Spiel sehr wichtig: Die Charaktere stimmen über den Ausschluß oder die Neuaufnahme anderer Charaktere ab, sie können jeden anderen Charakter töten, und sie weigern sich manchmal, gegen Mitglieder ihrer eigenen Rasse zu kämpfen. Diese Freundschaft basiert auf dem traditionellen RPG (Rollenspiel) und der Gesinnung (gut und böse). Die Zusammenstellung der Charaktere ist abhängig von ihrer Rasse und ihrem Stand (z.B. sind Zwerge nicht sehr freundlich zu Elfen). Sie können Informationen über den Charakter Ihrer Figuren einholen, indem Sie einen "Psychoanalytiker" aufsuchen.

## **GEBÄUDE**

### **Händler:**

Klicken Sie das "KAUFEN"-Icon an. Es erscheint eine Liste mit Produkten, die Sie erwerben können, sowie deren Preise. Wählen Sie den Gegenstand, den Sie kaufen möchten, und klicken Sie das Charakterfeld (den Charakter, der kauft ) an, oder klicken Sie den Namen des Charakters an, um in seine Charakterübersicht zu kommen. Wenn der Charakter nicht genug Geld hat, wird der Vorgang automatisch beendet.



### **Tavernen:**

In den Tavernen stehen vier verschiedene Aktionen zur Auswahl: -Zuhören: Durch diese Option erhalten Sie nützliche Informationen. -Aufnahme: Die Taverne ist einer der besten Orte, um neue Charaktere aufzunehmen. Wählen Sie den Charakter, den Sie aufnehmen möchten. Danach stimmen die Mitglieder Ihrer Gruppe ab. Das Resultat ist abhängig von der Abstimmung. Wenn die Gruppe zustimmt, wird die Figur aufgenommen. -Essen: Sie müssen für die gesamte Gruppe das Essen einkaufen. Wenn nicht genug Geld zur Verfügung steht, wird das vorhandene Essen unter den Charakteren aufgeteilt. Wenn ein Charakter vermißt wird, wird sein Anteil von den anderen Mitgliedern der Gruppe bezahlt, beginnend mit dem Anführer der Gruppe. Schlafen: Diese Option gleicht der Option "Essen". Sie müssen für die gesamte Gruppe einen Raum mieten.

### **Häuser:**

Sie können verschiedene Charaktere in den Häusern antreffen. Die meiste Zeit geben Sie Ihnen wertvolle Informationen (oft müssen Sie dafür bezahlen). Manchmal finden Sie nützliche Gegenstände, die Sie mitnehmen können. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand an, und geben Sie ihn einer Ihrer Charaktere. Die "Psychoanalytiker" geben Ratschläge nur gegen Bezahlung. Die Methode der Bezahlung gleicht der Option "Taverne".

### **Training:**

Das Training ist wichtig, um einen hohen Geschicklichkeitsgrad zu erreichen. Es gibt fünf verschiedene Trainingskurse: Kraft, Beweglichkeit, Intelligenz, Weisheit und Zaubersprüche. Wählen Sie den Charakter, der trainiert werden soll. Wenn der Charakter nicht genug Geld oder die nötigen Voraussetzungen hat, ist das Training automatisch beendet. Nachdem ein Charakter ausgesucht wurde, müssen Sie z.B. den Zauberspruch, den Sie erlernen möchten, auswählen. Das Training ist nur für gewisse Charaktere möglich (s. "Zaubersprüche Anwenden").



## CHARAKTERÜBERSICHT

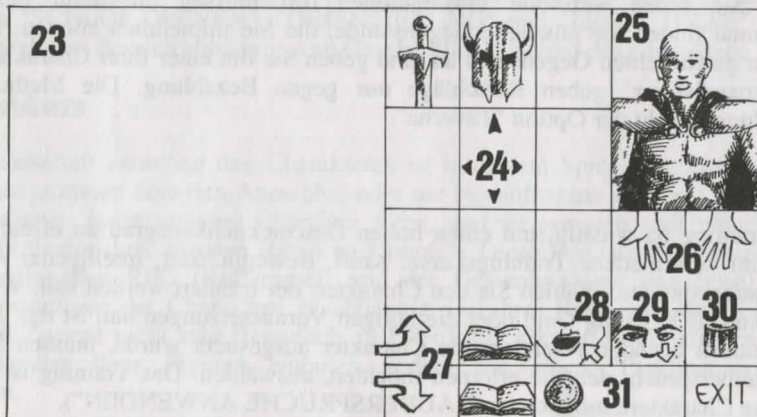
Jeder Charakter der Gruppe hat seine eigene Übersicht. Um die Übersicht zu bekommen, klicken Sie den Namen des Charakters an (16).

### Charakterbeschreibung Feld (23):

Die Beschreibung des Charakters erscheint in drei Übersichten. Um in den Seiten zu blättern, klicken Sie das Icon "BUCH" (27) an. Die Charakterbeschreibung enthält: - Die Identität des Charakters: Name, Rasse und Stand - Das momentane Niveau und den Erfahrungsgrad des Charakters - Den Gesundheitszustand des Charakters: Die physische und mentale Energie und Vitalität. - Die Merkmale und Fähigkeiten des Charakters. Die Fähigkeiten legen die Effektivität fest. (z.B.: Ein starker Charakter richtet in einem Kampf mehr Schaden an, ein robuster Charakter ist widerstandsfähiger). Diese Parameter wechseln während des Spieles, bedingt durch die Kämpfe, Erfolge und Mißerfolge. Es gibt neun Fähigkeiten: Schloß öffnen, Orientierung, Erste Hilfe, Fremdsprachen (lesen/sprechen), Fallen entdecken, Schießen (Bogen/Armbrust) und Waffengeschicklichkeit (einhändige-/zweihändige Waffen). Die ersten drei Fähigkeiten können über das Menü "ACTION" (11) ausgeführt werden.

### Geld (17):

Das "GELD"-Icon (31) zeigt, wieviel Geld jeder Charakter der Gruppe besitzt. Wenn Sie diese Taste anklicken, öffnen Sie das Menü "Geldverwaltung". Mit dem 3-Pfeile-Icon können Sie das Geld unter den Charakteren der Gruppe aufteilen. Sie können jedem Charakter auch einen speziellen Geldbetrag geben. Benutzen Sie "+" und "-", um den korrekten Betrag einzutragen. Dann klicken Sie das "GELDSTÜCK"-Icon an. Der Pfeil der Maus zeigt auf eine Münze. Klicken Sie mit dieser Münze den Charakter an, der das Geld erhalten soll.



### Gegenstände-Feld (24):

Wenn ein Charakter in die Gruppe eintritt, besitzt er meist einige Gegenstände. Finden Sie einen neuen Gegenstand, können Sie ihn in eines der neun Felder plazieren. Einige Gegenstände können in separate Felder umgruppiert werden: Lebensmittel (maximal 5), Trunk (maximal 10) und Pfeile (maximal 20). In diesem Falle erscheint die Anzahl der Gegenstände im unteren rechten Feld. Um einen Gegenstand auszuwählen, klicken Sie ihn an. Wenn Sie die Gegenstände umgruppieren wollen, wählen Sie die gewünschten aus. Sie sind dann in der Lage: - Gegenstände zu vernichten (zerstören), indem Sie sie in das "MÜLLKASTEN"-Icon (30) ablegen. - Die Beschreibung eines Gegenstandes zu sehen, indem Sie den Mausknopf drücken und den Gegenstand in das "SEHEN"-Icon (29) plazieren. - Zu essen und zu trinken, indem Sie die Lebensmittel oder den Trunk in das "ESSEN"-Icon (28) plazieren. Wenn ein Charakter ißt, erhält er Vitalitätspunkte. - Den Charakter mit Gegenständen auszustatten. Sie müssen die Kleidung, Rüstung und Helme auf den Körper des Charakters (25) plazieren. - Die Gegenstände in die Hand zu nehmen. Plazieren Sie es in das "HÄNDE"-Icon (26). Wenn der Gegenstand unhandlich ist (zweihändige Schwerter), wird die zweite Hand blaß und kann nicht für etwas anderes benutzt werden. - Den Gegenstand an einen anderen Charakter weiterzugeben (in seiner Charakteranzeige). Klicken Sie den Namen des Charakters, der den Gegenstand erhalten soll an, und plazieren Sie die Sache in den Charakterbestand. - Einen Gegenstand direkt in die Hand eines anderen Charakters zu geben. Plazieren Sie den Gegenstand auf das "HÄNDE"-Icon (19), und klicken Sie mit der Maus. Wenn sie schon einen Gegenstand in der Hand halten, während Sie einen anderen anklicken, wird automatisch gewechselt.

### Trank zubereiten:

Um einen Trank zuzubereiten, müssen Sie den magischen, durchsichtigen Flakon haben (es gibt nur einen in dem Spiel!), den Sie als Behälter verwenden können. Mixen Sie die Zutaten, indem Sie die unterschiedlichen Flüssigkeiten, die Sie für Ihren magischen Trunk benötigen, anklicken. Nachdem Sie den Inhalt des Flakons geleert haben, können Sie diesen wiederverwenden. Lesen Sie die magischen Rezepte am Ende des Handbuches sorgfältig, denn manche Mixturen ergeben sonderbare Resultate....



## BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche halten eine Zeit lang an, abhängig von der magischen Kraft des Charakters (s. "ZAUBERSPRÜCHE ANWENDEN"). Es gibt 10 verschiedene Level von Zaubersprüchen (1-10). Einige Zaubersprüche sind nur für bestimmte Stände zugänglich. Neue Zaubersprüche können durch Training erlernt werden.

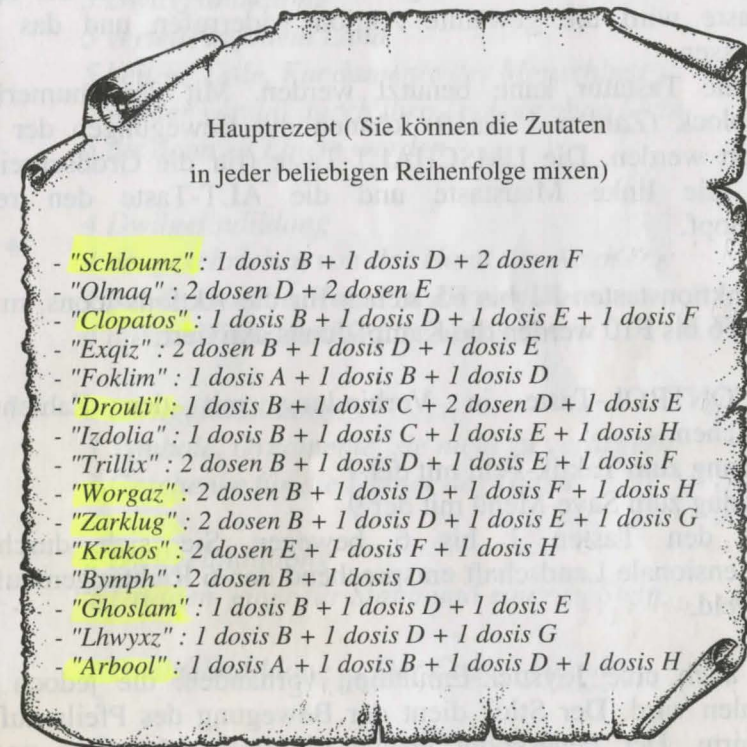
Zaubersprüche für Geistliche (auch für Ranger und Paladine):

- Heilung (Level 1, 3 und 4): Dieser Zauberspruch erhöht die Anzahl der Kampfpunkte eines ausgewählten Charakters.
- Schutz (Level 1, 3 und 5): Dieser Zauberspruch beschützt während eines Kampfes. Ein weiterer Zauberspruch beschützt die ganze Gruppe (Level 6).
- Schlafen (Level 1): Ihr Gegner wird einschlafen.
- Kurieren (Level 2): Durch diesen Zauberspruch wird ein Charakter geheilt, der sich durch einen Trunk vergiftet hat oder vom Feind getroffen wurde.
- Abwehr (Level 8): Dieser Zauberspruch schickt Ihre Gegner in die Hölle!
- Auflösen (Level 6): Dieser Zauberspruch hüllt einen Charakter Ihrer Gruppe in eine Gaswolke. Er kann Gegner passieren, ohne verletzt zu werden.
- Angriffszaubersprüche: Blade Wall (Level 8) und Mental Hammer (Level 6).
- Wandlung (Level 4): Die Gesinnung des Charakters ändert sich. Ein Freund wird zum Feind, und ein Gegner wird zum Mitstreiter.
- Verwirren (Level 3): Der Gegner verliert seine gesamte Kontrolle. Er kann sich nicht daran erinnern, auf welcher Seite er steht und schlägt wahllos auf Freunde und Gegner ein.
- Unsichtbare Gruppe (Level 5).
- Radar (Level 3)
- Wiederbelebung (Level 10): Mit diesem Zauberspruch kann ein toter Charakter wiederbelebt werden.

### Zaubersprüche für Zauberer ( auch für Geistliche und Priester):

- Angriffszaubersprüche: Burning Hands (Level 1), Magic Missile (Level 1), Fireball (Level 3), Flame Spirit (Level 10), Psychic Hand (Level 9), Blindness (Level 9) und Binding (Level 5).
- Gewittersturm: Dieser Zauberspruch betrifft alle Gegner.
- Anziehungskraft (Level 1): Dieser Zauberspruch kann genutzt werden, um Informationen ohne Bezahlung zu erhalten.
- Unsichtbarkeit (Level 4): Ein Charakter kann verwundet werden, obwohl er unsichtbar ist.
- Geistiges Schild (Level 6): Dieser Zauberspruch beschützt vor den magischen Zaubersprüchen Ihrer Gegner.
- Regeneration (Level 7): Für eine gewisse Zeit erhöhen sich die Kampfpunkte.
- Entlarvung von Unsichtbarem (Level 4): Dieser Zauberspruch erlaubt Ihnen, jeden unsichtbaren Feind zu sehen.
- Unverwundbarkeit (Level 6).

- |   |  |
|---|--|
| A = toad eye (Krötenauge)                         | B = salamander-Öl  |
| C = trapdoor spider web<br>(Falltürspinnengewebe) | D = dried mistletoe<br>(Froschmistelzweig)               |
| E = rat brain (Rattenhirn)                        | F = gargoyle claws<br>(Wasserspeierklaue)                |
| G = turtle slobber<br>(Schildkrötensabber)        | H = powdered dragon bones<br>(gepulverte Drachenknochen) |





# ISHAR 2

## 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.

## ABZÄHLREIME 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



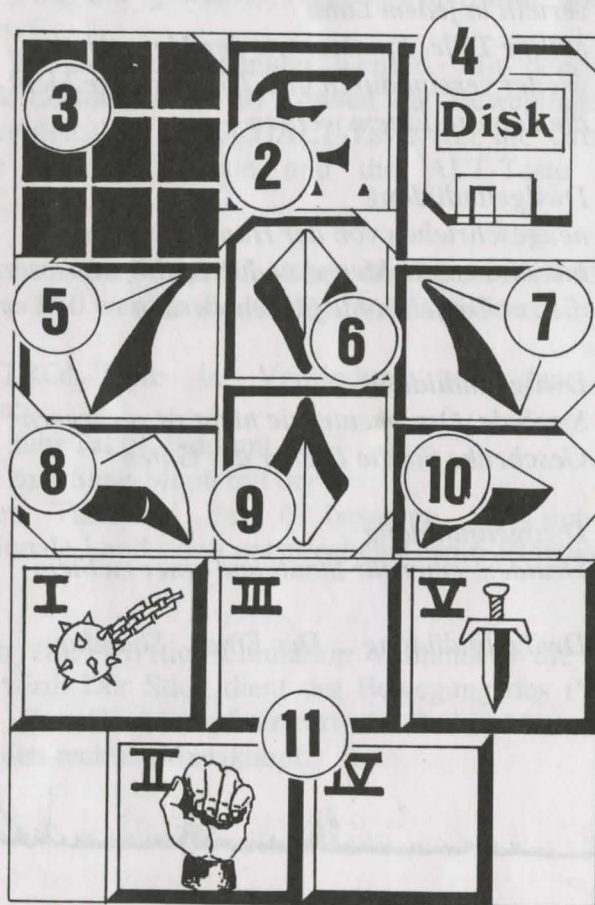
### BEWEGUNGEN

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.



### TAKTIK

Sie können die taktische Anordnung der Charaktere verändern. Zu diesem 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 Quadranten 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.



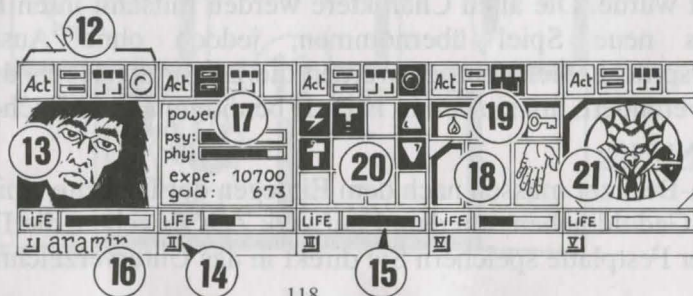
Kämpfe finden in Echtzeit statt. Im Kampf-Feld (11) sind die Kampf-Icons jedes Charakters mit seiner aktiven Waffe zusammengefaßt. Diese Icons sind wie die Fünf auf einem Würfel angeordnet und repräsentieren von links nach rechts die fünf Charaktere der Gruppe, die durch ihr (römisches) Ziffernsymbol 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 Gegners 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 Taktikfeld 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 in der Box erscheinen. Sie können in diesem Falle die von ihm mitgeführten Gegenstände aufsammeln (sie sind in seinem Charakterfeld aufgeführt), solange Sie sich nicht bewegen. 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 draufgeklickt, erscheint das Gesicht wieder im Medaillon.

- Mit dem ersten Icon wird ein Menü geöffnet, das verschiedene Aktionen ermöglicht (s. 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 plaziert 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 eine 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 wandelt 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").



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 verlorenght. 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.



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 Ausrüstung, 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 Sympathien 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.

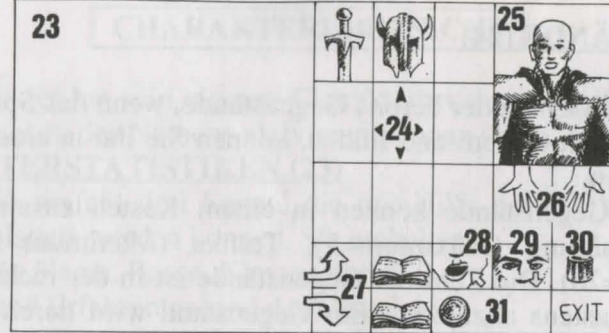
Wenn ein Gegenstand groß ist (zweihändige Waffen), leuchtet die zweite Hand nicht mehr und kann deshalb auch nicht benutzt werden.

- 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 Zauberspruchs 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

"**Bulkal**": 1 Teil B + 1 Teil F  
 "**Schloumz**": 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  
 "Clopatoros": 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

### ZAUBERSPRÜCHE

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/Druiden): wirkt gegen Gift und Blindheit.
  - Schutz gegen Feuer (Druiden)
  - 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 (Geistlicher), 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) dazu benutzt, den Ankunftspunkt einer Teleportation im Voraus zu bestimmen.



# ISHAR 3

## STEUERUNG

Das Spiel läßt sich komplett mit der Maus steuern. Dabei wählt ein Druck auf den linken Mausknopf üblicherweise aus, während die rechte Taste zum Abbrechen und zum Schließen von Menüfenstern dient.

### SCHNELLWAHL UBER DIE TASTATUR

Die Funktionstasten F1 bis F5 entsprechen den Aktionssymbolen, F6 bis F10 den Kampfsymbolen.

Das Ziffernfeld der Tastatur dient dazu,

- \* die taktische Autstellung über die Taste 9 aufzurufen,
- \* mit der Taste 7 das Speicherungs-Menü zu öffnen, und
- \* sich in der dreidimensionalen Spielumgebung mit Hilfe der Tasten 1 bis 6 zu bewegen, entsprechend der sechs Bewegungsmöglichkeiten im Steuerungsfeld auf dem Bildschirm.

UM DAS SPIEL ZU BEENDEN : Drücken Sie STRG-X.

PAUSENTASTE : Drücken Sie P.

## HAUPTMENÜ

Um die Einleitung zu überspringen, drücken Sie <ESC>.

Nach der Einleitung

Je nach Computertyp wird Ihnen eventuell nun die Auswahl zwischen verschiedenen Sprachen angeboten (Französisch, Englisch, Deutsch). Klicken Sie auf die Landesflagge der gewünschten Sprache.

Im Hauptmenü können Sie:

- einen früher gespeicherten Spielstand laden. Folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie von der Festplatte spielen, werden Ihre Spielstände direkt in das entsprechende Unterverzeichnis gespeichert. Wenn Sie von Diskette spielen, müssen Sie eine formatierte Sicherungsdiskette einlegen. Sie können soviele Spielstände speichern, wie Sie möchten (wenn Sie auf dem Amiga spielen, müssen Sie nach dem Einlegen der Diskette einige Sekunden warten, bis der Rechner sie eingelesen hat).

- ein neues Spiel starten, aber mit einer alten Abenteurergruppe aus "Ishar, Legend of the Fortress" oder "Ishar II, Messengers of Doom". Legen Sie die entsprechende Sicherungsdiskette in das Diskettenlaufwerk ein. Sie spielen das Spiel dann mit den Charakteren dieser alten Abenteurergruppe von Anfang an. Die Charaktere behalten ihre Eigenschaften, aber nicht ihre Ausrüstungsgegenstände. In Einzelfällen wird ein Charakter leicht abgeändert, was seine Erfahrungsstufe oder seine Zaubersprüche betrifft, um in das Spielsystem von Ishar III hineinzupassen.

- eine neue Gruppe erschaffen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie müssen die einzelnen Gruppenmitglieder einen nach dem anderen auswählen. Wählen Sie für jeden eine Rasse, ein Portrait und einen Beruf. Dann müssen Sie seine (oder ihre) verfügbaren Punkte zwischen den verschiedenen Fähigkeiten verteilen (Stärke, Ausdauer...). Klicken Sie dazu auf <+> oder <->. Zum Abschluß müssen Sie Ihren Spielfiguren noch Namen geben. Dann ist es Zeit, auf das Spiel-Start-Symbol zu klicken und das Spiel mit der gewählten Abenteurergruppe zu beginnen.

Um die Auswahl abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, klicken Sie auf <Ende>.

- Sound und Musik ein- oder ausschalten.

- ein neues Spiel mit den vorgegebenen Standardfiguren beginnen.

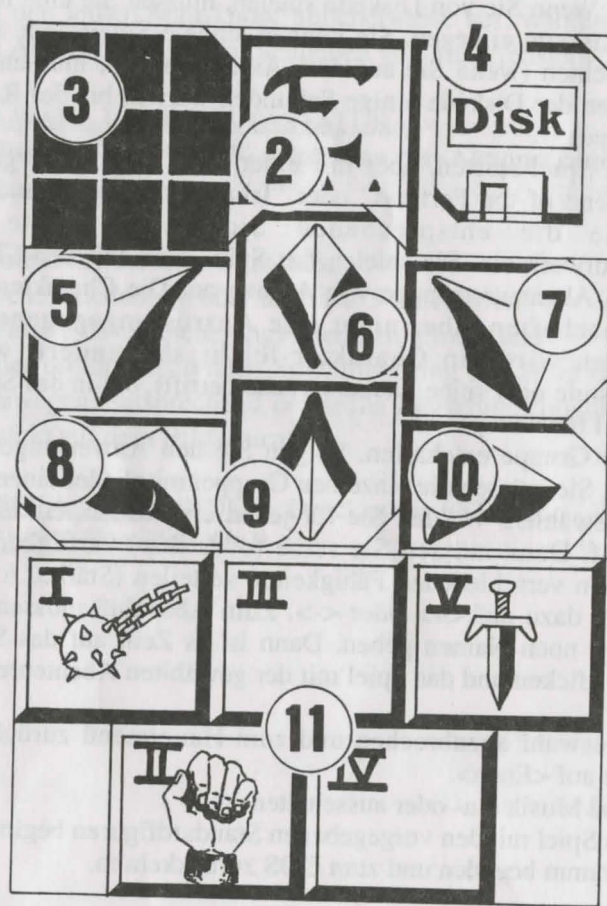
- das Programm beenden und zum DOS zurückkehren.



**BEWEGUNG**

Ein Charakter kann durch die Richtungspfeile (5 - 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 sowie zurückgehen (9).

Der Kompaß (2) zeigt die Richtung an, in die Ihre Spielfigur blickt. Einige Terrains sind unpassierbar, etwa Wasser oder hohes Gebüsch.



**TAKTIK**

Sie können im Spielverlauf die taktische Anordnung der Figuren verändern. Zu diesem Zweck klicken Sie die kleine Box (3). Ein fünf mal fünf Quadrate großes Feld erscheint, in dem kleine Symbole (römische Zahlen) für die einzelnen Mitglieder der Gruppe stehen. Die entsprechenden Zahlen finden Sie in den einzelnen Charakterfenstern unten links. Wählen Sie das gewünschte Symbol an und platzieren Sie es in einem der Quadrate. Die Charaktere in den oberen Quadraten stehen vorne in der Gruppe und bekommen bei einem Kampf daher auch die ersten Treffer ab. Die dahinter stehenden Figuren genießen dagegen einen gewissen Schutz, außer bei einem Angriff von hinten. Sie können jedoch nicht in Nahkämpfe eingreifen, falls sie nicht mit Wurf- oder Schußwaffen ausgerüstet sind (siehe Abschnitt "Kämpfen").

Sollen Ihre Spielfiguren sich im Gänsemarsch weiterbewegen, platzieren Sie alle Symbole in die gleiche senkrechte Linie. Der vorderste Charakter wird bei einem Kampf alle Treffer einstecken müssen und als einziger in der Lage sein, Nahkämpfe auszufechten.

Sollen die Spielfiguren sich in einer geschlossenen Phalanx nebeneinander vorwärtsbewegen, platzieren Sie alle Symbole in derselben waagerechten Linie. In diesem speziellen Fall können alle Charaktere Treffer erhalten, kämpfen aber auch alle im Nahkampf mit.

**SPIELSTÄNDE LADEN UND SPEICHERN**

Wenn Sie auf das Diskettensymbol (4) klicken, können Sie aus dem laufenden Spiel aussteigen und zum Hauptmenü zurückkehren, einen früher gespeicherten Spielstand einladen oder das laufende Spiel abspeichern. Folgen Sie dazu einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm (siehe "Hauptmenü").

**LANDKARTE/ZEIT :**

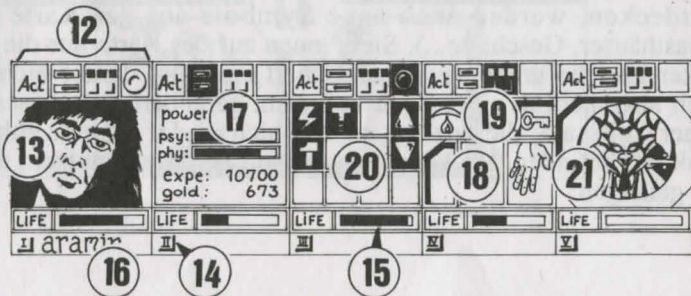
Über dem 3D-Bildschirm am oberen Rand sehen Sie die Anzahl von verstrichenen Tagen, dargestellt durch einen Mond, die gegenwärtige Zeit, dargestellt durch eine Sanduhr, sowie ein drittes Symbol, das sich je nach Umgebung verändert. Wenn Sie sich in einer Stadt befinden, zeigt Ihnen ein Klick auf dieses Symbol eine Straßenkarte der Stadt. Ihre Position darin ist durch einen blinkenden Pfeil markiert, der zugleich auch die Richtung anzeigt, in die Sie schauen. Wenn Sie neue Gebäude entdecken, werden auch neue Symbole auf der Karte auftauchen (Gasthäuser, Geschäfte...). Sie können auf der Karte nur die Stadt selber erkennen, die umgebende Landschaft erscheint darauf nicht. Wenn Sie sich also nicht in einer Stadt befinden, verändert sich dieses Symbol zu einer Zeitskala, die anzeigt, ob Sie sich in der Vergangenheit oder der Zukunft befinden. Sie können auch die Leertaste benutzen, um zur Karte zu gelangen.



Die Kämpfe in Ishar III finden in Echtzeit statt. Im Kampffeld (11) sind die Kampfsymbole der Spielfiguren mit ihren aktiven Waffen zusammengefaßt. Diese Symbole sind abgeordnet wie die Fünf auf einem Würfel und repräsentieren von links nach rechts die fünf Mitglieder der Abenteurergruppe, die durch ihr (römisches) Ziffernsymbol gekennzeichnet sind.

Wenn eine bestimmte Spielfigur angreifen soll, klicken Sie auf sein Kampfsymbol. Das Symbol wird während des Angriffs seine Farbe verändern. Sobald die Farbe wieder zu ihrem ursprünglichen Aussehen zurückgefunden hat, kann die Spielfigur erneut angreifen. Die Angriffe werden immer mit der Waffe ausgeführt, die der Charakter gerade in der Hand hält. Die Schlaggeschwindigkeit ändert sich je nach Waffe. Eine Zweihänder-Waffe ist langsamer als eine einhändig geführte, richtet aber auch mehr Schaden an. Wenn ein Charakter in jeder Hand eine Waffe hat, kann er doppelt so oft zuschlagen wie mit einer einzelnen Waffe. Die im Symbol dargestellte aktive Waffe ändert sich dann mit jedem Schlag. Besitzt ein Charakter gar keine Waffen, wird er stattdessen mit seinen Fäusten zuschlagen.

Um einen Gegner zu treffen, muß eine Spielfigur in der vordersten Linie stehen (siehe auch den Abschnitt "Taktik"). Hinter ihm plazierte Charaktere können jedoch Wurfwaffen benutzen. Diese sind durch kleine Linien gekennzeichnet, die Geschwindigkeit symbolisieren. Durch Klicken auf das Kampfsymbol werden diese Waffen geworfen, woraufhin sich der Cursor verändert. Wählen Sie dann den Gegner, den Sie treffen wollen-er kann ruhig ein Stück entfernt sein. Trefferpunkte angezeigt werden, also die Lebenspunkte, die das Opfer verloren hat. Der angerichtete Schaden hängt von mehreren Parametern ab : von der Kraft der Waffe, der Stärke des Benutzers, seiner Geschicklichkeit (besonders bei Wurfwaffen) und Kampferfahrung, der Verfassung des Gegners und so weiter.



Die Abenteurergruppe besteht aus maximal fünf Spielfiguren. Zu Beginn des Spieles haben Sie nur einen Charakter. Der Name 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 Taktikfeld symbolisiert (siehe auch Abschnitt "Bedienungsfeld"). Die Anzeigeleiste (15) repräsentiert die Höhe der Lebenspunkte. Behalten Sie sie immer im Auge, denn wenn sie auf Null absinkt, stirbt der Charakter, und in der Box erscheint ein Totenschädel. Sie können in diesem Fall die von ihm mitgeführten Gegenstände noch aufsammeln, die in seinem Charakterfeld aufgelistet sind, aber nur, solange Sie sich nicht bewegen. Bei der kleinsten Bewegung der übrigen Spielfiguren wird der verstorbene Charakter verschwinden. Wenn alle Spielfiguren gestorben sind, ist das Spiel vorbei. Die vier Symbole (12) ermöglichen den Zugriff auf Steuerungs- und Informationsfelder, die anstelle des Gesichtes erscheinen. Klicken Sie ein zweites Mal darauf, erscheint wieder das Gesicht.

- Mit dem ersten Symbol öffnen Sie ein Menü, das verschiedene Aktionen ermöglicht (siehe Abschnitt "Aktionen").

- Das zweite Symbol zeigt Ihnen noch einmal die Hauptparameter (17): körperliche und geistige Verfassung, Erfahrung, Geld. Körperliche Verfassung beeinflusst das Abschneiden im Kampf. Die Fitness nimmt ab, wenn der Charakter herumläuft. Wenn die körperliche Verfassung auf Null sinkt, nehmen langsam die Lebenspunkte ab. Um sie wieder nach oben zu bringen, muß der Charakter schlafen, essen oder belebende Getränke zu sich nehmen. Die geistige Verfassung beeinflusst die Wirkung und Dauer von Zaubersprüchen. Die Punkte für geistige Energie können durch Schlaf oder das Trinken bestimmter Getränke wieder aufgefrischt werden.

- Das dritte Symbol zeigt die Hände (Kasten 18) und die verschiedenen körperlichen Zustände der Spielfigur an (Kasten 19). Diese werden beeinflusst durch Zaubersprüche, die den Charakter getroffen haben und immer noch wirksam sind (siehe Abschnitt "Zaubersprüche"). Alle Gegenstände, die festgehalten werden können, erscheinen in den Händen. Gegenstände können in diesen Feldern direkt ausgetauscht oder plaziert werden (siehe auch Abschnitt "Charakterübersicht").

- Mit dem vierten und letzten Symbol (ein roter Punkt wenn es benutzbar ist) werden die Zaubersprüche aktiviert (20). Die Benutzung von Zaubersprüchen ist auf bestimmte Klassen beschränkt (Geistliche, Magier, Paladine, Druiden). Wählen Sie einen Zauberspruch aus der Liste aus. Einige Sprüche können direkt angewendet werden, die meisten jedoch müssen auf einen bestimmten Charakter auf dem Bildschirm (Angriffszauber) oder auf einen Gefährten (Verteidigungszauber) gerichtet werden - der Mauszeiger verwandelt sich dabei in ein Fadenkreuz. Mit den beiden Pfeilen an den Seiten könne Sie die Spruchlisten wechseln. Drei Spruchlisten stehen zur Wahl: Angriffs-, Verteidigungs- und allgemeine Sprüche. Die beiden Zahlen unter den Pfeilen zeigen die geistige Energie des Zaubersers und die Stufe des Zauberspruchs an. Es gibt insgesamt etwa 30 verschiedene Zaubersprüche auf den unterschiedlichen Stufen. Mit steigender Erfahrung und dem Aufstieg der einzelnen Spielfiguren können sie nach und nach erlernt werden (siehe Abschnitt "Zaubersprüche").



Um eine bestimmte Aktion auszulösen, müssen Sie auf das Handlungssymbol des betreffenden Charakters klicken. Fünf Aktionen stehen zur Wahl:

- Anwerben: Der Cursor verwandelt sich in eine Hand. Zeigen Sie damit auf die Figur, die angeworben werden soll. Der beste Ort um neue Leute anzuwerben, ist das Gasthaus. Die Gruppenmitglieder geben nacheinander ihre Stimme ab, je nachdem, wie sympathisch sie den Kandidaten finden. Neue Gruppenmitglieder können nur durch Mehrheitsbeschluß aufgenommen werden (siehe auch Abschnitt "Gesinnung"). Eine Warnung: Hin und wieder werden sich Verräter in Ihr Team einschleichen. Sie verschwinden eines nachts spurlos, manchmal unter Mitnahme fremden Eigentums.

- Entlassen: Genau wie beim Rekrutieren geben auch hier die Gruppenmitglieder ihr Votum ab. Ein ausgemusteter Charakter verschwindet aus dem Spiel und kann nicht wieder aufgenommen werden. Eine Entlassung ist zwar weniger gefährlich als ein Mord, aber nicht immer praktisch, da der gesamte Besitz eines Charakters verloren geht. Im Verlaufe des Spieles werden Sie sich häufig eines Charakters entledigen müssen.

- Mord: Wählen Sie das Gruppenmitglied aus, das sie los werden möchten. Seien Sie aber vorsichtig, denn hier kommt die Psychologie der anderen Gruppenmitglieder ins Spiel: Wenn einer der Gefährten viel Zuneigung für Ihr Opfer empfindet (siehe Abschnitt "Gesinnung"), bringt er möglicherweise anschließend aus Rache den Mörder um. Da sich derartige Gedankengänge fortsetzen, könnten Sie also schlimmstenfalls 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 einstecken mußte. Der Wirkungsgrad der ersten Hilfe richtet sich danach, wie hoch die Fähigkeiten des helfenden Charakters auf diesem Gebiet sind.

- Karte: Eine Karte des gesamten Archipels erscheint auf dem Bildschirm. Nachdem eine Insel ausgewählt wird, erhalten Sie eine detaillierte Karte. Zu Beginn des Spieles ist diese Karte noch unvollständig. Es liegt an Ihnen, die fehlenden Stücke zu finden. Häfen sind markiert, die Gruppe wird auf der Karte durch einen blinkenden Punkt dargestellt.

### GASTHÄUSER

In Gasthäusern stehen Ihnen vier Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl:

- Lauschen: Sie können Informationen sammeln.
- Rekrutieren: Das Gasthaus ist der beste Platz, um neue Leute anzuheuern. Wählen Sie die Person, die Sie anwerben möchten, aus, und Ihre Wahl wird durch das Votum der anderen Gruppenmitglieder entweder bestätigt oder abgelehnt werden.
- Essen: Sie müssen jeweils eine komplette Mahlzeit für die ganze Gruppe bezahlen. Falls alle Gruppenmitglieder zusammen dafür nicht genug Geld aufbringen können, bekommt keiner etwas zu essen. Andernfalls wird jedem Gefährten der gleiche Geldbetrag abgezogen. Wenn einer von ihnen nicht genug Geld hat, wird die Differenz von seinen Kollegen einbehalten, und zwar in der Reihenfolge, in der die Figuren auf dem Bildschirm aufgelistet sind.
- Schlafen: Dasselbe Prinzip wie beim Essen gilt auch beim Schlafen. Die gesamte Gruppe wird in einem Zimmer untergebracht.

### HÄUSER

Hier können die Bedienfelder nicht benutzt werden. Nur die Übersichten der einzelnen Charaktere sind aktiv. Sie werden in den Häusern verschiedene Menschen antreffen. Meistens kann man ihnen wertvolle Informationen entlocken oder kleinere Aufträge für sie erledigen. Manchmal kann man auch Gegenstände mitnehmen. Klicken Sie einfach darauf, und reichen Sie das Objekt an eine Ihrer Spielfiguren weiter.

### GESCHÄFTE

Es gibt zwei Arten von Geschäften: die Art, die Waffen verkauft, und den gesamten Rest.

Um einen Gegenstand zu kaufen, wählen Sie ihn aus und bestätigen die Wahl, indem Sie auf das Gesicht des Käufers oder auf dessen Namen im Charakterfeld klicken. Falls der Käufer nicht genug Geld hat, findet das Geschäft nicht statt.

Um einen Gegenstand zu verkaufen, klicken Sie zunächst auf den Gegenstand im Gepäck der Spielfigur und dann auf den Geschäftsinhaber. Er wird Ihnen daraufhin einen Preis nennen, den er bereit ist, für den Gegenstand zu bezahlen. Sie können sein Angebot natürlich jederzeit ablehnen.

### ZEITPORTALE

Sie gestatten Ihnen den Zugang zu anderen Ländern in der Vergangenheit oder Zukunft. Die Zeitangabe finden Sie auf dem Symbol oben links. Wenn Sie das Spiel beginnen, kennen Sie noch keines dieser Portale. Natürlich können vergangene Geschehnisse die Gegenwart und die Zukunft ändern...



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

**CHARAKTERSTATISTIKEN (23)**

Die Statistik umfaßt drei Seiten, die Sie mit Hilfe des Buch-Symbols (27) durchblättern können. Diese Seiten enthalten:

- die Personendaten: Name, Rasse, Beruf.
- Stufe und Erfahrungsstand des Charakters.
- Grad der Fitness: körperlich, geistig, Lebenskraft
- Zusammenhalt der Gruppe und Gesinnung: Zwischenmenschliche Beziehungen spielen bei Ishar III eine wichtige Rolle. Zustimmung oder Weigerung bei der Rekrutierung oder Entlassung, Serienmorde oder die Weigerung, erste Hilfe zu leisten, hängen davon ab. All diese Regungen richten sich danach, was die einzelnen Spielfiguren voneinander halten, von ihrer Gesinnung. Diese Gesinnung wiederum hängt ab von der Neigung zu Gut oder Böse, aber auch von Sympathien oder Antipathien zwischen verschiedenen Rassen (Zwerge etwa mögen keine Elfen). Der 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, einer widerstandsfähigen Spielfigur hingegen machen Treffer weniger aus). Diese Parameter entwickeln sich im Laufe des Spieles, je nachdem, wie die Kämpfe verlaufen, ob Erfolge oder Mißerfolge zu verzeichnen sind. Es gibt sieben unterschiedliche Fähigkeiten: Schloßknacken, Wahrnehmung, Erste Hilfe, Schußwaffen (Pfeil und Bogen, Armbrust), sowie die Kampfkunst mit Einhänderwaffen, Zweihändern und Wurfaffen.

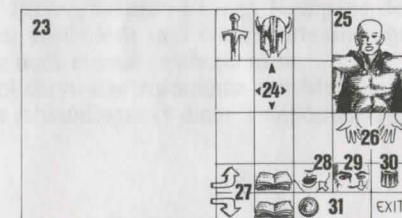
**GELD**

Das Geldsymbol (31) zeigt an, wieviel Geld insgesamt vorhanden ist. Wenn Sie darauf klicken, kommen Sie in das Geldverwaltungs-Menü. Wählen Sie hier das Symbol mit den drei Pfeilen, so wird das vorhandene Geld zwischen allen Gruppenmitgliedern gleichmäßig aufgeteilt. Sie können aber auch einzelnen Spielfiguren separat Geld zuteilen: um eine Zahl einzustellen, klicken Sie auf die verschiedenen Spalten für Einer, Zehner, Hunderter usw. Klicken Sie dann auf das Münzensymbol, das die Stelle des Cursors einnimmt. Bestätigen Sie die Transaktion, indem Sie mit dieser Münze auf den betreffenden Charakter klicken. Mit dem "Alles"-Symbol wird die gesamte Geldsumme ausgewählt, die der Spieler besitzt, während das "0"-Symbol die Summe wieder auf Null setzt.

Oft besitzt eine Spielfigur bereits ein paar Gegenstände, wenn das Spiel losgeht. Wenn Sie einen Gegenstand findet, können Sie ihn in einen der neun Kästen setzen. Bestimmte Gegenstände können Sie in einem Kasten zusammenfassen: Nahrung (maximal 10), Tränke (maximal 10) und Pfeile (maximal 20). Die Anzahl der Objekte ist dann in der rechten unteren Ecke des Kastens abzulesen. Der Gegenstand wird durch Anklicken ausgewählt. Falls es sich um zusammengefaßte Gegenstände handelt, können alle auf einmal aufgenommen werden, indem man auf die Zahl klickt.

Anschließend 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 auf das Aufnahme-Symbol ziehen und klicken. Dadurch erhöhen sich die Punktzahlen für körperliche Energie und Lebenskraft.
- ihren Charakter einkleiden, indem Sie Kleidung, Rüstung und Helm auf den Körper plazieren (25). Es gibt unterschiedliche Kleidungsstücke für Männer und Frauen.
- einen Gegenstand benutzen, indem Sie ihn in einem Charakter-Ausrüstungsfenster anklicken und auf das Hände-Symbol (26) ziehen. Wenn das Objekt groß ist (zum Beispiel eine Zweihand-Waffe), wird die zweite Hand nicht mehr hell dargestellt und kann nicht mehr für andere Gegenstände benutzt werden.
- einen Gegenstand einem anderen Charakter geben, indem Sie den Namen des Empfängers anklicken und den Gegenstand in einem seiner Ausrüstungskästen plazieren.
- einen Gegenstand einem anderen Charakter direkt in die Hand geben, indem Sie auf das Händesymbol (18) der betreffenden Spielfigur klicken.
- zwei Gegenstände nacheinander anklicken, so daß sie automatisch ausgetauscht werden.





Zur Zubereitung eines Zaubertranks benötigen Sie eine magische Karaffe (davon gibt es im Spiel nur eine!), die als Mischgefäß dient. Sie stellen Ihre Mixturen her, indem Sie verschiedene Zutaten auf die Karaffe ziehen und dort loslassen. Sie können die Karaffe erst wieder verwenden, sobald der Inhalt getrunken oder weggeschüttet wurde. Schauen Sie sich die folgenden magischen Rezepturen an, denn gewisse Mixturen können ziemlich seltsame Resultate zeitigen...

Um die gefüllte Karaffe zu entleeren, ohne den Inhalt zu trinken, ziehen Sie sie auf das Papierkorb-Symbol.

### MAGISCHE REZEPTUREN

“Bulkal” Lähmungslöser:

- ein Teil Salamanderöl
- ein Teil Gargoylklauen

“Schloumz” Kraftspender:

- ein Teil Salamanderöl
- ein Teil gedörrten Mistelzweig
- zwei Teile Gargoylklauen

“Ghoslam” Geistige Erholung:

- ein Teil Salamanderöl
- ein Teil gedörrten Mistelzweig
- ein Teil Rattenhirn

“Clopatos” Unverwundbarkeit:

- ein Teil Salamanderöl
- ein Teil gedörrten Mistelzweig
- ein Teil Rattenhirn
- ein Teil Gargoylklauen

Es gibt etwa 30 Zaubersprüche, die unterschiedlichen Erfahrungsstufen zugeordnet sind. Nur vier Berufsgruppen können überhaupt Magie verwenden: Kleriker, Zauberer, Paladine und Druiden. Die Zaubersprüche jeder Berufsgruppe sind unterschiedlich. Mit wachsender Erfahrung kann der einzelne Charakter auch Sprüche höherer Stufen anwenden. Die Wirksamkeit eines Zauberspruchs (Stärke, Dauer) hängt von der Erfahrungsstufe des jeweiligen Benutzers ab. Je höher die Stufe desto mächtiger der Spruch. Das Benutzen von Zaubersprüchen erfordert ein gewisses Maß an geistiger Energie. Wenn die Spielfigur darüber nicht verfügt, bleibt der Zauberspruch ohne Wirkung. Je stärker der Spruch desto mehr Energie verbraucht er.

### BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE

**\*Verteidigungssprüche** (von der niedrigsten zur höchsten Stufe):

- Heilung (Kleriker/Druide): erhöht die Lebenspunkte eines verletzten Charakters.
- Schutz (Kleriker/Zauberer): begrenzt die Verwundungen bei Kämpfen. Der nur für Magier mögliche geistige Schutz schützt gegen feindliche Zaubersprüche. In höheren Leveln kann dieser Spruch die gesamte Gruppe beschützen.
- Kurieren (Kleriker/Druide): wirkt gegen Gift und Blindheit.
- Schutz vor Feuer (Druide).
- Wiedererweckung eines Charakters (Kleriker).
- Metamorphose (Zauberer): erlaubt die Gestaltwandlung.

**\*Angriffssprüche:**

- Angriffszauber gegen einzelne Feinde, in der Reihenfolge der Erfahrungsstufen sortiert:
- der Feuerball (Zauberer), der gegen solche Gegner wirkungslos ist, die gegen Feuer immun sind (zum Beispiel Drachen); der geistige Hammer (Kleriker); die flammende Hand (Zauberer); die Eiswolke (Zauberer), empfohlen gegen Feuergeschöpfe; der Geist der Flamme (Zauberer), der wirkungsvollste aller magischen Einzelangriffe.
- Angriffe gegen alle Gegner zugleich: Blitzschlag (Zauberer) und Feuersturm (Zauberer), wirkungsvoll gegen Feuergeschöpfe.
- besondere Aktionen gegen Feinde: Schlaf (Zauberer); Erblinden (Kleriker); Lähmung (Kleriker/Zauberer).
- Umwandlungen: traditionelle Umwandlung (Kleriker/Zauberer), die die Einstellung eines Gegners von “feindlich” zu “freundlich” verändert, und der Bann der Untoten (Zauberer), der nur die lebenden Toten in den Wahnsinn treibt.

**\*Generelle Sprüche**

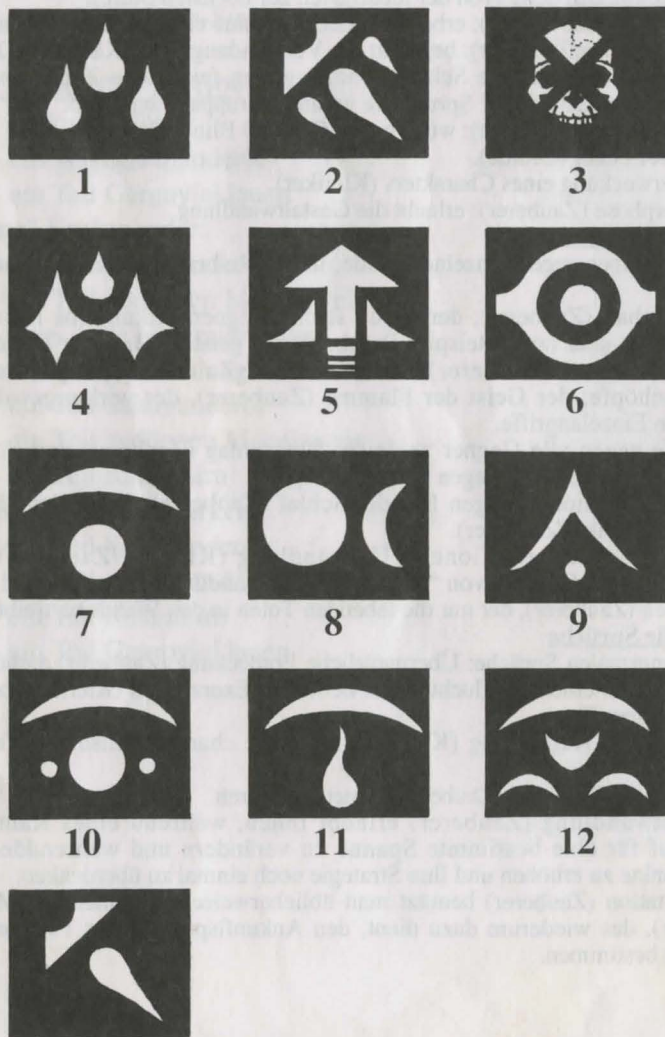
- die paranormalen Sprüche: Übernatürliche Entdeckung (Zauberer) enthüllt Ihnen, daß Sie sich an einem verfluchten Ort befinden. Exorzismus (Kleriker) befreit den Ort von diesem Fluch.
- telepathische Aufklärung (Kleriker) zeigt die charakteristischen Werte eines Gegners an.
- der magische Schlüssel (Zauberer) öffnet alle Türen.
- die Zeitwandlung (Zauberer) erlaubt Ihnen, während eines Kampfes den Zeitablauf für eine bestimmte Spanne zu verändern und währenddessen Ihre Lebenspunkte zu erhöhen und Ihre Strategie noch einmal zu überdenken.
- Teleportation (Zauberer) benutzt man üblicherweise zusammen mit Memotelep (Zauberer), das wiederum dazu dient, den Ankunftspunkt einer Teleportation im voraus zu bestimmen.



# VERTEIDIGUNGSSPRÜCHE

- 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

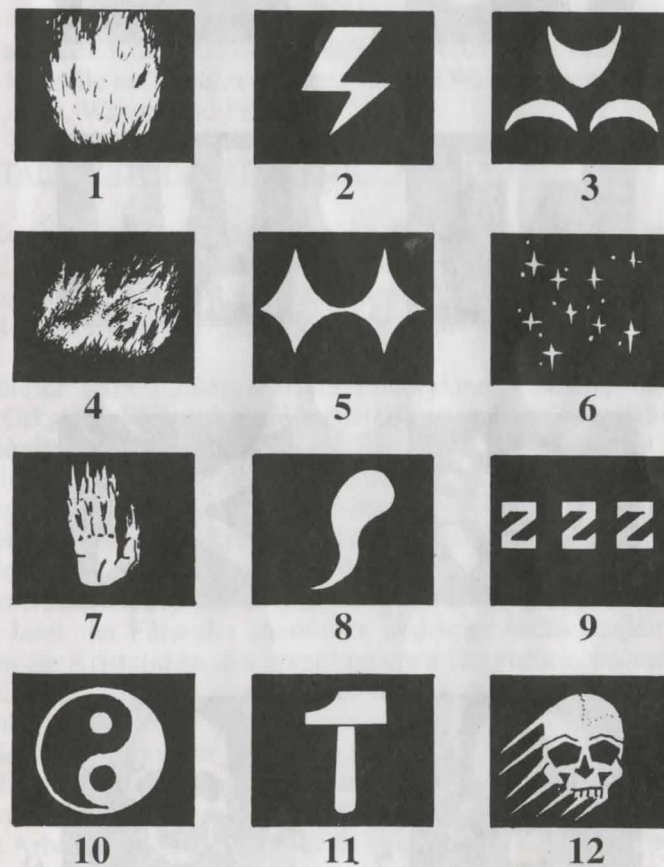


13

# ANGRIFFSSPRÜCHE

- 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



10

11

12



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

«DIE VORZEIT»

Der schwarze Gott Morgoth zettelt mit der Unterstützung von Alnathrox eine Verschwörung gegen die Götter des Geistes an und versucht, dem Chaos zum Durchbruch zu verhelfen. Es gelingt ihm jedoch nicht, und Morgoth wird aus dem Königreich der Götter auf eine zeitlose Ebene verbannt. Alnathrox verliert jeden Einfluß, behält jedoch seine Stellung im Königreich.

Nach dem Scheitern der Verschwörung senden die Gewalten des Chaos ihre Schwarzen Drachen gegen die Weißen Ritter ins Gefecht. Diese Kriege, die als «Kriege des Feuers» bekannt sind, gipfeln in der schrecklichen Schlacht von Sith. Die Weißen Ritter gehen siegreich aus ihr hervor. Ein einziger Schwarzer Drache, «Wohratab», überlebt die Schlacht.

Die Götter erschaffen die Welt der Kristalle. Arborea ist ihr Zentrum, wo die vier magischen Kristalle aufbewahrt werden, die vier Wahrzeichen der Harmonie der Welt: Erde, Luft, Wasser und Feuer.

«DAS ZEITALTER DER ERSTEN KONJUNKTION»

Die erste Konjunktion findet statt, nämlich die Ausrichtung der Sonne, der zwei Monde und des Planeten Arborea. Während dieses kosmischen Ereignisses öffnen sich die Pforten der Zeit. Morgoth nutzt dies und entflieht der Ebene, in die er verbannt worden war, und projiziert sich 10.000 Jahre in die Zukunft.

Während dieser 10.000 Jahre herrscht Frieden auf Arborea, wo drei Rassen leben: die Orks, die Sham-nirs - Künstlerelfen - und die Schwarzen Elfen, die über das Königreich herrschen.

Dieses Zeitalter findet mit dem Auftauchen Morgoths sein Ende. Morgoth ergreift vom Geist der Orks und der Schwarzen Elfen Besitz, und sie ziehen gegen die Sham-nirs in den Krieg. Die Götter beschließen, die Kristalle zu verstreuen. Der Planet Arborea wird überflutet, nur Arborea selbst ragt über die Fluten. Die Überlebenden dieser Sintflut machen sich auf die Suche nach den Kristallen. Jarel, der Fürst der Sham-nirs, und seine sechs Begleiter finden sie und bringen die Kristalle an den ursprünglichen Ort zurück. während der Suche nach den Kristallen getötet, zeugt jedoch vor seinem Tod mit der Hexe Morgula einen Sohn.

Jon der Alchimist, einer der Begleiter Jarels, legt den kendorischen Kalender fest. Ein Jahr besteht aus sechs Monaten, von denen jeder nach einem der Begleiter von Jarel benannt ist: Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm und Jon. Der Planet Arborea erholt sich und heißt nun Kendoria. Morgoth wird.



## Chronologie Der kendorische Kalender

- Das Jahr 1: Jarel besteigt den Thron von Kendoria und herrscht in Frieden über das ganze Königreich.

Morgula und ihre Sohn Krogh flüchten aus Arborea und finden im Verbotenen Wald (der zukünftigen Insel Irvan) Unterschlupf. Mit der Hilfe von Menschen gründen sie eine Gemeinschaft und verdrängen die Echsen-Menschen in die Sümpfe.

- Jahr 24: Jarel stirbt. Seine Nachfolger bekriegen sich. Kendoria versinkt in der Anarchie. Zahlreiche Abenteurer aller Rassen kommen nach Arborea. Morgula und Korgh nutzen die Gelegenheit und lassen sich in Arborea nieder.

- Jahr 28: Azalhgorm kommt im Auftrag der Götter nach Kendoria. Er läßt sich in den Bergen nieder und beginnt zu meditieren.

- Jahr 32-33: Das Dschungelvolk teilt sich. Eine Großteil emigriert nach Arborea und gründet dort die Stadt Urshurak, das künftige Koren Bahnir.

- Jahr 40: Krogh läßt sich an der Grenze des Königreiches eine Festung bauen. Diese Festung heißt Ishar, was in der Elfensprache «unbekannt» bedeutet.

- Jahr 45: Azalhgorm erzählt Aramir, dem Enkel von Jarel, die «Geschichte der alten Zeiten».

- Jahr 46: Erster Ishar-Feldzug. Tod von Krogh.

- Jahr 47: Die Sham-nirs ergreifen erneut die Macht. Kendoria wird zu einer verbotenen Zone für alle Chaoten erklärt.

Alnathrox läßt Kendoria überfluten und flüchtet aus dem Königreich der Götter. Kendoria oder das Archipel von Arborea besteht nun aus sieben Inseln, von denen jede nach einem der Begleiter von Jarel benannt ist. Das Dschungelvolk flieht in die Bäume. Die Völker des überfluteten Nordens lassen sich in Urshurak nieder, das neu Zach's Island heißt. Alnathrox der als Mönch des Chaos wiedergeboren wird, nutzt die Gelegenheit, um in die Stadt einzudringen.

- Jahr 56-62: Unter der Herrschaft von Zurbaran ist Alnathrox, der sich Shandar nennt, als Händler magischer halluzinatorischer Tränke tätig und wird sehr mächtig. Er läßt sich einen Tempel erbauen, den er «Ishar II» nennt, der die Vorherrschaft von Ishar beseitigen soll. Auf Zach's Island widmen ihm zahlreiche seiner Anhänger einen Dämonenkult.

- Jahr 57: Azalhgorm verfaßt Dwilgelindildong.

- Jahr 62: Zurbaran sieht in einer Vision «Jon den Alchimisten».

- Jahr 62-63: Zweiter, sogenannter Feldzug der Botschafter, die Ishar II zerstören und Shandar, alias Alnathrox, töten. Vor seinem Tod gelingt es ihm jedoch eine parallele Zeitebene zu schaffen, wo seine Lebensenergie und sein Bewußtsein am Leben bleiben.

- Jahr 63-96: Herrschaft der «Gemeinschaft der Botschafter». Zach's Island heißt neu Koren Bahnir, ein Name, der von den Völkern des Nordens stammt. Koren Bahnir wird zu einer sehr bedeutenden Stadt, denn zahlreiche Völker lassen sich in ihr nieder, so vor allem die Bewohner von Irvan's Island nach einer Epidemie der Weißen Pest und die Völker der Elfen und der Humanoiden des Dschungels nach dem Sinken der Fluten.

- Jahr 72: Der Magier Malahar wird von Wölfen in den Bergen zerrissen. Zahlreiche Abenteurer machen sich vergeblich auf die Suche nach seinem magischen Gürtel.

- Jahr 80: Jon der Alchimist stirbt nach einem langen Todeskampf, während dessen er seine «Visionen einer anderen Welt» verfaßt.

- Jahr 93: Der Große Alstar, Nachfolger Azalhgorms, macht seine Weissagung.

- Jahr 96: Tod des letzten Botschafters. Die Prinzessin von Koren Bahnir, Thina Dahilim, die bereits über die prächtige Stadt herrscht, weitet ihre Macht auf das ganze Königreich aus. Die Festung von Ishar, die jeden Einfluß verloren hat, wird dem Verfall überlassen. Zahlreiche Chaoten lassen sich dort nieder, so etwa Wohratax, der letzte der Schwarzen Drachen.

- Jahr 99: Thina Dahilim wird entführt und in Ishar eingekerkert. Der Gouverneur von Koren Bahnir übernimmt die Macht.

- Jahr 100: Die Pforten der Zeit öffnen sich. Dritter Feldzug von Ishar. Zweite Konjunktion der Planeten, die einen Meteoritenregen im Dschungel zur Folge hat.

- Jahr 104: Geburt des Sohnes von Thina Dahilim und Zoltar Vinks.

- Jahr 112: Erhk Moltus wird zum Gouverneur von Koren Bahnir gewählt.



Eine Menge Leute waren an der Erstellung und Verbreitung der Software beteiligt, die Sie hier benutzen. Die Entwicklung wurde durch die Verkaufs-Ergebnisse früherer Programme finanziert.

Illegale Kopien von Software-Programmen schmälern diese Einkünfte, dadurch werden die Preise erhöht, was wiederum den Verbraucher trifft und die Welt der Video-Spiele und deren Gebrauch direkt bedroht.

Von dem betrügerischen Verkauf von Kopien einmal abgesehen, der gesetzlich strengstens bestraft wird, sollte man vielleicht auch die moralische Seite im Auge behalten ...

### VORSICHTSMASSNAHMEN BEI ALLEN VIDEOSPIELEN

- Sitzen Sie nicht zu nahe am Bildschirm.
- Spielen Sie wo weit wie möglich entfernt vom Bildschirm und soweit es das Tastatur- oder Joystick-Kabel erlaubt.
- Benutzen Sie für Videospiele möglichst kleine Bildschirme.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Spielen Sie nur in einem gut beleuchteten Raum.
- Wenn Sie spielen, sollten Sie jede Stunde eine Pause von zehn bis fünfzehn Minuten einlegen.

Somewhere in a valley fertile enough to shelter human beings, lies the village of Edengarhn. Born in this village was a boy named Targhan, which means « the one who will come back ». As a child, Targhan liked to listen to the legends that the wizard Athna-An sung to him. One of them remained etched in his memory and tormented his thoughts :

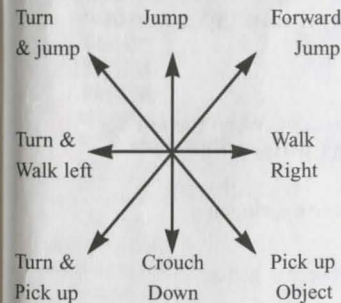
« Far from Edengarhn is the castle of the Evil One, far from your village, a lord keeps a secret, such a powerful lord that he cannot be human, a creature floating in a world that dies and grows again ».

The little boy grew up and became chief of Edengarhn. The wizard had died long ago. One day Athna-An appeared before Targhan uttering the following words with a supernatural harmony :

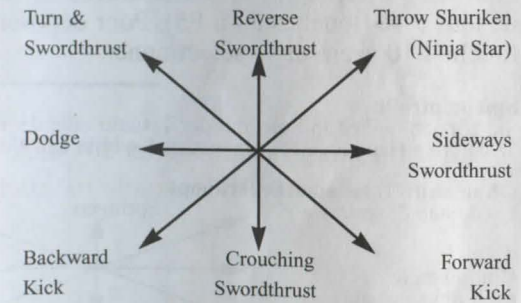
### Controls

This game can be played with keyboard or joystick. With keyboard, use the numeric keypad and the Shift key.

Without Shift key or fire button :



With Shift key or fire button :



When you pick up objects, they will be displayed as icons. To use them, press the corresponding function key ( 1 to 5 ). To place an object on the ground, press key 0 before selecting the object. Save game by crouching in front of statue.



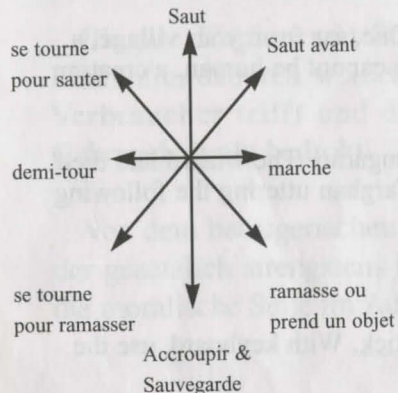
# TARGHAN

## CLAVIER & JOYSTICK :

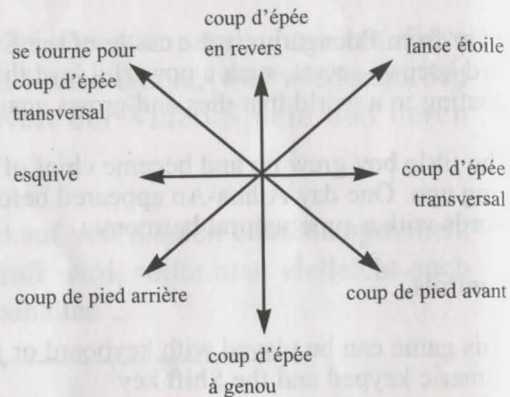
Se joue au clavier ou au joystick.

Pour le clavier, utiliser le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) et la touche shift.

### Sans bouton ou sans shift :



### Avec bouton ou avec shift :



## GESTION DES OBJETS :

Les objets ramassés s'afficheront dans les icônes.

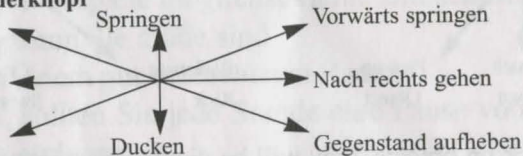
Pour les utiliser, appuyez sur la touche de fonction correspondante au numéro de leur case (touches F1 à F5). Pour déposer un objet, il faut taper sur la touche F10 avant de le sélectionner.

### Spielkontrolle

Sie können in diesem Spiel mit der Tastatur oder dem Joystick steuern. Wenn Sie mit der Tastatur spielen möchten, verwenden Sie bitte den Nummernblock und die Shift-Taste

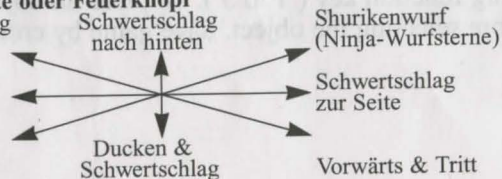
### Ohne Shift-Taste oder Feuerknopf

Umdrehen & springen



### Mit gedrückter Shift-Taste oder Feuerknopf

Umdrehen & Schwertschlag



Wenn Sie Gegenstände aufheben, werden sie als Icon dargestellt. Um diese Gegenstände zu benutzen, drücken Sie bitte die entsprechende Funktionstaste (F1 bis F5)

TITRE	ATARI	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & Comp.	MAC	ATARI FALCON 030 AMIGA 1200	CD ROM
MANHATTAN DEALERS	X	X		X (1)			
MAD SHOW	X	X		X (1)			
TARGHAN	X	X	X	X	X (2)		
WINDSURF	X	X	X	X			
WILLY							
FETICHE 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 <small>(Compilation TARGHAN-MAYA-COLORADO-STARBLADE)</small>	X	X		X			
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X (2)		
XYPHOES			X				
FANTASY SWORD & MAGIC <small>(Compilation ARBOREA-TARGHAN-BARBARIAN II)</small>	X	X	X (3)	X			
STORM MASTER	X	X		X	X (2)		
FUTURE DREAMS <small>(Compilation MIDWINTER-METAL MUTANT-STARBLADE-MAD SHOW)</small>	X	X		X			
ISHAR	X	X		X	X (2)	X	X
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X		
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X	X
ISHAR II	X	X		X	X	X	X
ISHAR III	X	X		X	X	X	X
ROBINSON'S REQUIEM	X	X		X	X	X	X
DREAMLANDS <small>(Compilation STORM MASTER-ISHAR-TRANSARCTICA)</small>	X	X		X			
STARDUST	X	X		X			X

(1) : CGA/HERCULES only

(2) : no monochrom

(3) TWIN WORLD remplace ARBOREA sur CPC





Copyright Silmarils Mai 95  
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES  
FRANCE