

ISHAR 2

MESSENGERS OF DOOM

ZUSAMMENFASSUNG DER FRÜHEREN GESCHICHTEN

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

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

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

DIE WELT VON ISHAR HEUTE

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

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

TECHNISCHE DATEN

STARTEN DES SPIELS

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

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

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

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

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

FESTPLATTEN-INSTALLATION

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

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

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

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

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

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

TECHNISCHE PROBLEME

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

BEDIENUNG

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

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

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

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

- *Zugang zum Taktik-Feld mit der 7
- *Zugang zum Save-Menü mit der 9
- *Mit den Tasten 1 bis 6 bewegen Sie sich durch die dreidimensionale Landschaft entsprechend den 6 Richtungen auf dem Bedienfeld.

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

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

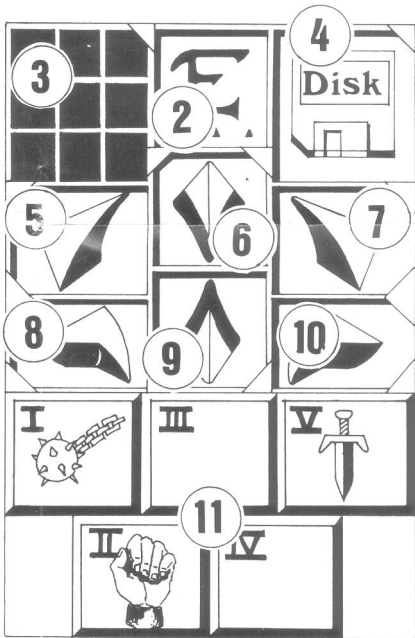
DAS BEDIENUNGSFELD

BEWEGUNGEN

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

Der Kompass (2) zeigt die Richtung an, in die der Charakter blickt. Einige Terrains sind unpassierbar, wie etwa Wasser oder hohe Büsche.

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



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.

KÄMPFEN

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



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

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

Um einen Gegner zu treffen, muß ein Charakter in vorderster Linie stehen (siehe auch Abschnitt "DAS BEDIENUNGSFELD: TAKTIK"). Hinter ihm plazierte Charaktere können jedoch Wurf Waffen 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 Wurf Waffen), Kampferfahrung, die Verfassung der Gegners usw.

12

Act				Act				Act				Act				Act			
	power 17								19										
	psy:				20		18		21										
	expe: 10700																		
	gold: 673																		
LIFE	LIFE			LIFE	LIFE			LIFE	LIFE										
aramin					15														

13

16

14

15

DAS CHARAKTERFELD

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

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

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

Die vier Icons (12) ermöglichen den Zugriff auf Management- und Informations-Felder, die anstelle des Gesichts erscheinen. Wird ein zweites Mal 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 einen Spruch aus der Liste. Einige Sprüche können direkt gezaubert werden. Die meisten jedoch müssen auf einen Charakter auf dem Bildschirm (Angriffszauber) oder einen Gefährten (Verteidigungszauber) gerichtet werden - der Mauszeiger verwandelt sich dabei in ein Fadenkreuz. Mittels der beiden Pfeile an den Seiten können die Spruchlisten gewechselt werden (drei Spruchlisten stehen zur Wahl: Angriffs-, Verteidigungs- und diverse Sprüche). Die beiden Zahlen unter den Pfeilen zeigen die geistige Energie des Charakters und den Level des gewählten Spruchs an.

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

AKTIONEN

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

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

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

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

GEBÄUDE

GESCHÄFTE

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

GASTHÄUSER

Ihnen stehen vier Aktionen zur Auswahl:

- Lauschen: Sie können Informationen sammeln.
- Rekrutieren: Ein Gasthaus in ein perfekter Ort, um Leute anzuheuern. Wählen Sie den Torso der Person, die Sie rekrutieren möchten. Ihre Wahl wird durch das Votum der anderen Gruppenmitglieder bestätigt oder abgelehnt.

- Essen: Sie müssen ein volles Essen für die ganze Gruppe bezahlen. Falls alle Gruppenmitglieder zusammen nicht genügend Geld aufbringen, bekommt keiner was zu essen. Im anderen Falle wird jedem Gefährten ein gleicher Geldbetrag abgezogen. Wenn einer von ihnen nicht genug Geld hat, wird die Differenz von seinen Kollegen einbehalten und zwar in der Reihenfolge, in der sie auf dem Charakterfeld stehen.

- Schlafen: Dasselbe Prinzip wie fürs Essen wird auch beim Schlafen angewandt. Die ganze Gruppe wird in einem Zimmer untergebracht.

HÄUSER

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

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

Hin und wieder können auch Gegenstände mitgenommen werden.

HÄFEN

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

CHARAKTERÜBERSICHT

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

CHARAKTERSTATISTIKEN (23)

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

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

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

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

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

GELD

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

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.

GEGENSTÄNDE (24)

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

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

Dann können Sie: -

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ZAUBERTRÄNKE

Zur Bereitung eines Zaubertranks brauchen Sie einen Zauberkeessel (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

"Clopattros": 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 gehören. 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 im Kämpfen, geistiger Schutz (Magier) schützt gegen feindliche Zaubersprüche. Es gibt generelle Sprüche, die die gesamte Gruppe beschützen. Diese sind allerdings erst in höheren Leveln zugänglich.
- Kurieren (Geistlicher/Druide): wirkt gegen Gift und Blindheit.
- Schutz gegen Feuer (Druide)
- Wiederbelebung eines Charakters (Geistlicher)
- Gestaltwandlung verändert die Körperform (Magier)

***Angriffssprüche:**

- Angriffe nach Level: Feuerball (Magier), wirkungslos bei Charakteren, die gegen Feuer immun sind (Drachen); Geistiger Hammer (Geistlicher); Flammender Hammer (Magier); Eiswolke (Magier) wird gegen Feuerkreaturen empfohlen; Geistige 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) dann benutzt, den Ankunftspunkt einer Teleportation im Voraus zu bestimmen.

SPEZIELLE SPRÜCHE

Abb. 1 : Memo-Telep

Abb. 3 : Teleportieren

Abb. 5 : Zeitwandlung

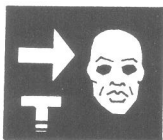
Abb. 7 : Telepathische Aufklärung

Abb. 2 : Magischer Schlüssel

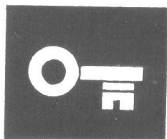
Abb. 4 : Paranormales Radar

Abb. 6 : Exorzismus

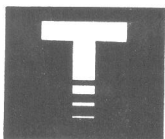
Abb. 8 : Vergiften



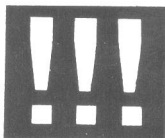
1



2



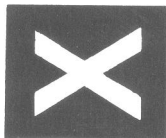
3



4



5



6



7



8

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



1



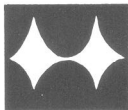
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

WERTEIDIGUNGSSPRÜCHE

Abb. 1 : Heilen

Abb. 3 : Kurieren/Gegengift

Abb. 5 : Wiederbeleben

Abb. 7 : Geistiger Schutz

Abb. 9 : Regeneration

Abb. 11 : Schutz gegen Feuer

Abb. 13 : Körperlicher Schutz

Abb. 2 : Genereller körperlicher Schutz

Abb. 4 : Blindheit kurieren

Abb. 6 : Unverwundbarkeit

Abb. 8 : Gestaltwandlung

Abb. 10 : Genereller geistiger Schutz

Abb. 12 : Beweglichkeit



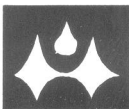
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

PASSWORDS

Page	Line	Word	Passwords
5	1	4	VALLEY
5	5	5	DAY
5	8	9	BOY
5	12	1	THEN
6	1	5	VERSES
6	3	1	ONE
7	2	9	LEAVE
7	7	3	BEFORE
26	2	1	FOR
30	1	3	MADE
33	1	2	TEAM
34	1	3	OUT
35	1	4	KINDS
37	1	3	OFTEN
39	1	5	SPELLS
38	2	3	GAME