

PC

Diese Konfiguration benötigt Ihr Computer:

- IBM PC AT oder 100% kompatibel
- 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><Ziellereser>

(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.

ISHAR 1

AZALHGORMS Geschichte

Azalhgorm 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."

Azalhgorm 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.

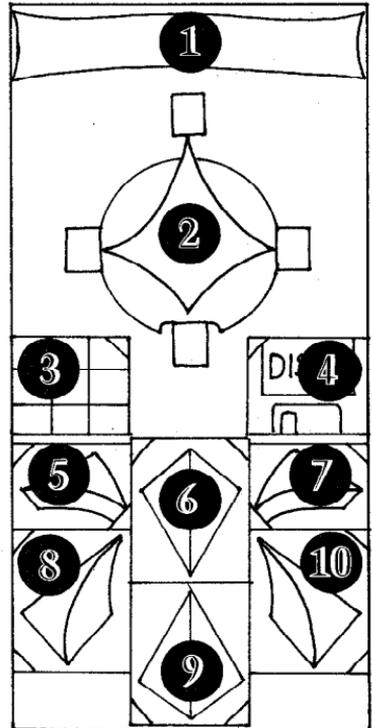
Spielaktionen auf dem Bildschirm

-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>



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 plazieren 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 plazieren. 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.

BEDIENUNG

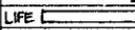
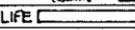
Eine Gruppe besteht maximal aus fünf Charakteren. Sie beginnen das Spiel mit einem Charakter. Der Name jedes Charakters wird am unteren Bildschirmrand angezeigt (16). Sein Gesicht erscheint im Sichtfenster (13). Falls keine Charaktere vorhanden sind, erscheint ein Gesicht aus Stein (21). Merken Sie sich 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  15 LIFE  GORJUNK	12 ACTION 13  17 ACTION 18  19  20 LIFE  MANATAR	ACTION ATTACK POWER:  PSY:  PHY:  EXPERIENCE: 8432 GOLD: 11 257 21  LIFE  MYNH	ACTION ATTACK 22  LIFE 
--	--	---	---

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) angeführt 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 "GELDESTÜCK"-Icon an. Der Pfeil der Maus zeigt auf eine Münze. Klicken Sie mit dieser Münze den Charakter an, der das Geld erhalten soll.

23			25	
		▲ 24 ▼		
				 26
	↕ 27 ↕		28 	29 
			31	30  EXIT

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 Handbuchs 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).

MAGISCHES REZEPTEBUCH FÜR JUNGE ZAUBERER

A = toad eye (Krötenauge)

C = trapdoor spider web
(Falltürspinnengewebe)

E = rat brain (Rattenhirn)

G = turtle slobber
(Schildkrötensabber)

B = salamander-Öl

D = dried mistletoe
(Froschmistelzweig)

F = gargoyle claws
(Wasserspeierklaue)

H = powdered dragon bones
(gepulverte Drachenknochen)



Hauptrezept (Sie können die Zutaten
in jeder beliebigen Reihenfolge mixen)

- "Schloumz" : 1 dosis B + 1 dosis D + 2 dosen F
- "Olmaq" : 2 dosen D + 2 dosen E
- "Clopato" : 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis E + 1 dosis F
- "Exqiz" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis E
- "Foklim" : 1 dosis A + 1 dosis B + 1 dosis D
- "Drouli" : 1 dosis B + 1 dosis C + 2 dosen D + 1 dosis E
- "Izdolia" : 1 dosis B + 1 dosis C + 1 dosis E + 1 dosis H
- "Trillix" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis E + 1 dosis F
- "Worgaz" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis F + 1 dosis H
- "Zarklug" : 2 dosen B + 1 dosis D + 1 dosis E + 1 dosis G
- "Krakos" : 2 dosen E + 1 dosis F + 1 dosis H
- "Bymph" : 2 dosen B + 1 dosis D
- "Ghoslam" : 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis E
- "Lhwyxz" : 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis G
- "Arbool" : 1 dosis A + 1 dosis B + 1 dosis D + 1 dosis H