

STAR 3

THE SEVEN GATES OF INFINITY

ENGLISH 3
DEUTSCH 33

ISHAR III

Authors

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

Programming

Michel PERNOT
Louis-Marie ROCQUES
Jean-François TREVIEN

Graphics

Pascal EINSWEILER
Guillaume MAGINOT
Eric GALAND

Music

Fabrice HAUTECLOQUE

Quality assurance

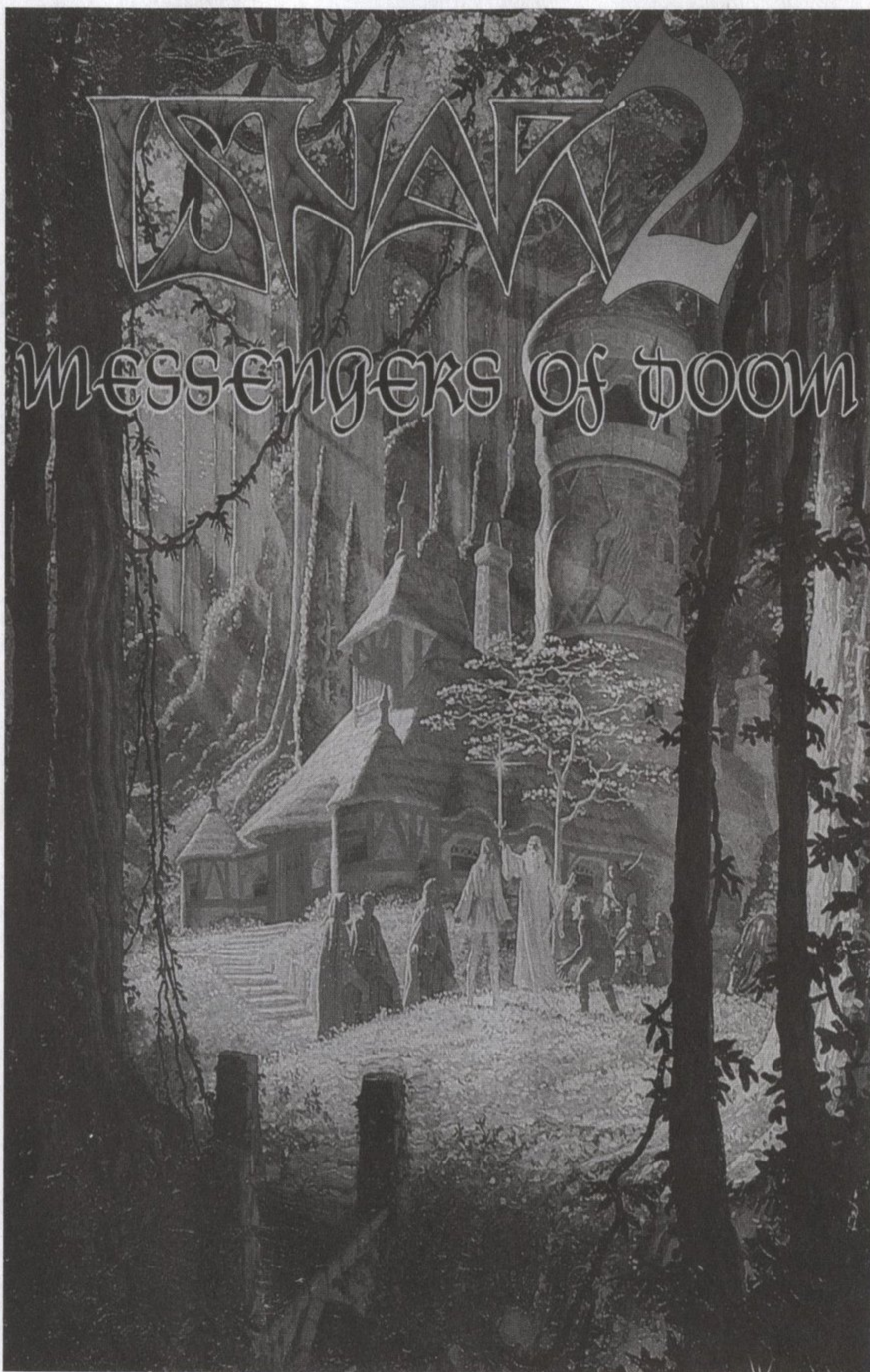
Cécile GUYARD

Production

Louis-Marie ROCQUES
André ROCQUES

Box illustration

Cirvelo CABRAL



SUMMARY

Technical Description	pages 6-8
Problems	page 9
Interface	page 9
Main Menu	page 10
Summary of Previous Episodes	page 11
Control panel	page 12
Tactics/Loading/Saving/Map	page 13
Fighting	page 14
Team Panel	page 15
Actions	page 16
Places	page 17
Character Inventory	pages 18-19
Potions	page 20
Spells	page 21
Spell symbols	pages 22-24
Appendix : Computer piracy	page 26
Catalogue	page 27

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

- 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

- Enter the sub-directory for your CD-ROM
- Type INSTALL <source driver><destination drive> (for example INSTALL E: C:)
- To start the game, type START from the sub-directory for your CD-ROM.

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 key when the program tells you to.

Problems specific to PCs and compatibles

If the program stops while loading and displays the message "not enough memory", check that your MS-DOS is not installing resident programs when the machine starts, which would use up too much central memory. (For example, "SMARTDRV". In this case, reduce the memory allocated to "SMARTDRV" in the CONFIG.SYS or AUTOEXEC.BAT files).

ON ATARI/ATARI FALCON

- If you play on diskettes, insert game diskette A into the drive, then turn on the computer and, on FALCON, insert game diskette A, then click twice on the START.PRG icon.

- If you play on hard disk, install the game as follows:

Copy all the files on the diskette into a directory on your hard disk

On FALCON, start the game with START.PRG from the hard disk

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

ON AMIGA/AMIGA 1200

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

- If you play on hard disk, 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).

IN CASE OF TECHNICAL PROBLEMS

You can contact us by telephone on 071 328 3144 from Monday to Friday between 1pm and 5pm.

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.

SUMMARY OF THE PRECEDING EPISODES

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

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

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

The powers of chaos were banished from Kendoria and Ishar became a prevailing cultural and intellectual centre.

Many people came to Kendoria and soon a city developed. It was named "Zach's Island", after one of Jarel's mythical companions.

Shandar, monk of chaos, took advantage of the massive arrival of the peoples from the Northern Lands to secretly enter "Zach's Island". He started an illicit business selling hallucinogenic potions and became so rich and powerful that he soon controlled the whole town. Many followers worshipped this evil man. He built a strong fortress, a second Ishar, to wreck Ishar's empire.

In "Ishar II, Messengers of Doom", the Messengers, helped by the twin brothers Grimz and Griml, succeeded in freeing "Zach's Island" from Shandar's influence. The city was then renamed "Koren Bahnir", an old name borrowed from the Northern peoples.

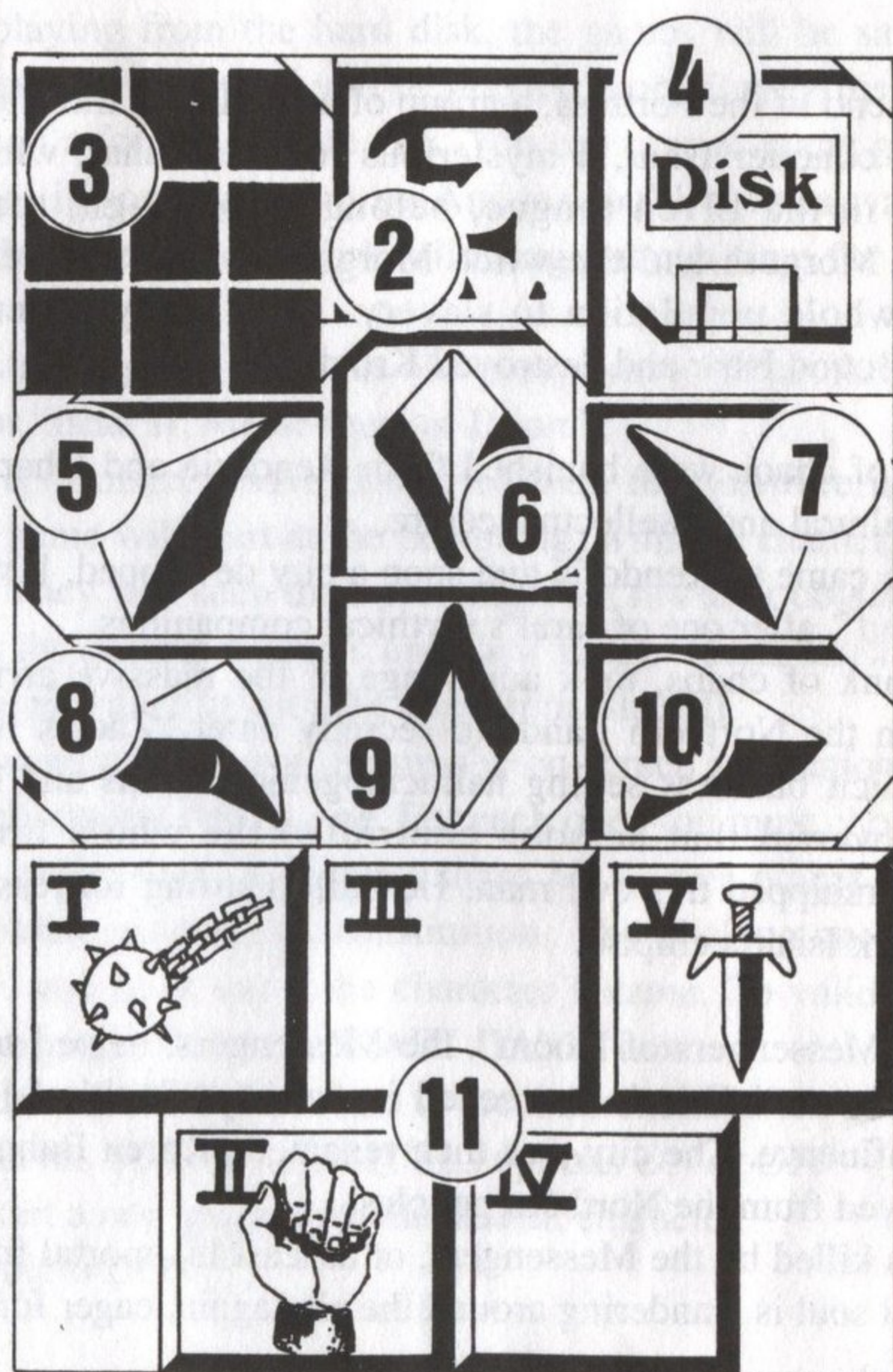
Shandar was killed by the Messengers, or at least his mortal frame was... since his evil soul is wandering around the city again, eager for revenge.

THE CONTROL PANEL

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...).

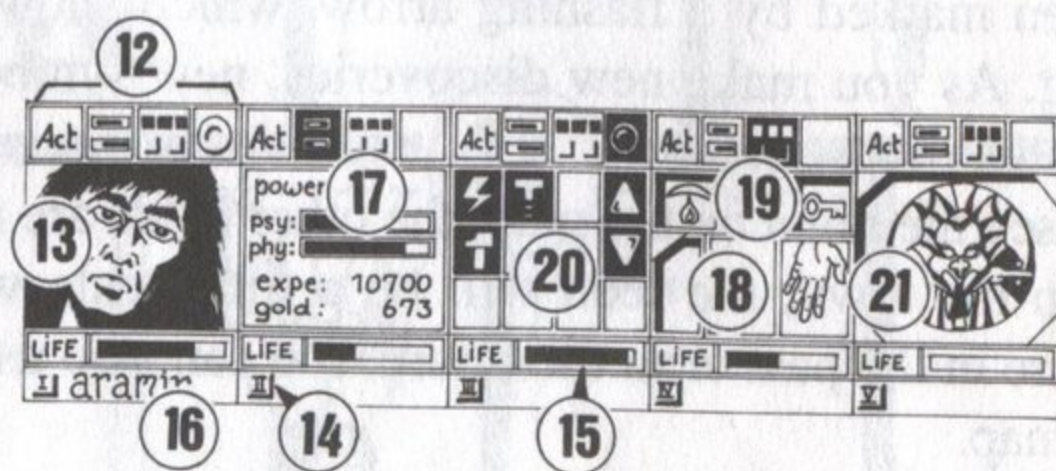
You can only see the town on the map, the other lands are not listed. So if you are not in the town, the icon will be a time scale which indicates whether you are in the past or in the future. You can also use the space bar to access the map.

COMBAT

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 PANEL

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).

ACTIONS

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.

PLACES

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

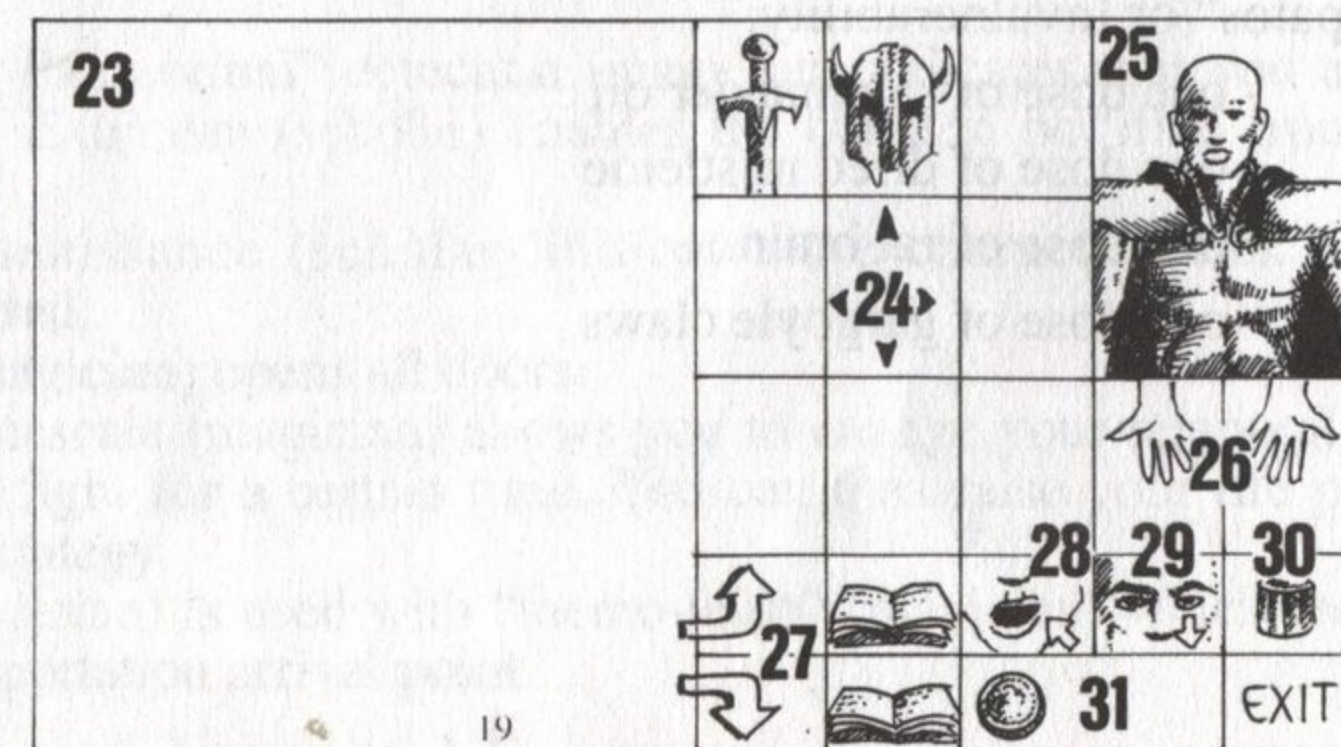
The "Money" icon (31) shows the sum of money held. By clicking on it you will access a money management menu. By selecting the icon with the 3 arrows, all the sums of money are evenly distributed among the different members of the team. You can also give a certain amount of money to another character: 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 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 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

"Bulkal" or Anti-Paralysis:

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

"Schlounz" 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



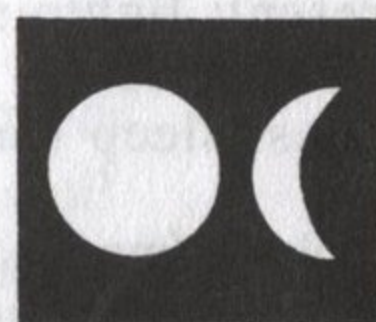
5



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

SPECIFIC SPELLS

Figure 1 : memo-telep

Figure 3 : teleport

Figure 5 : change of timescale

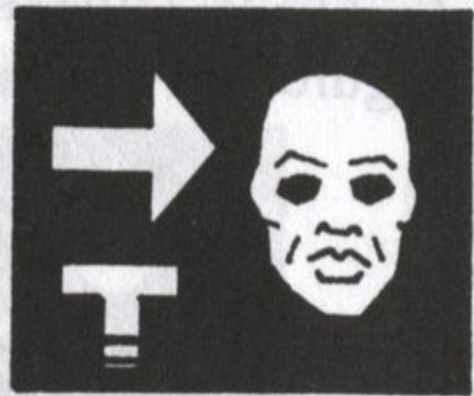
Figure 7 : telepathie reconnaissance

Figure 2 : magic-key

Figure 4 : paranormal detection

Figure 6 : exorcism

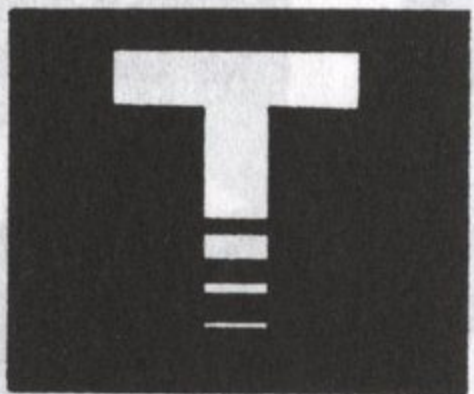
Figure 8 : poisoning



1



2



3



4



5



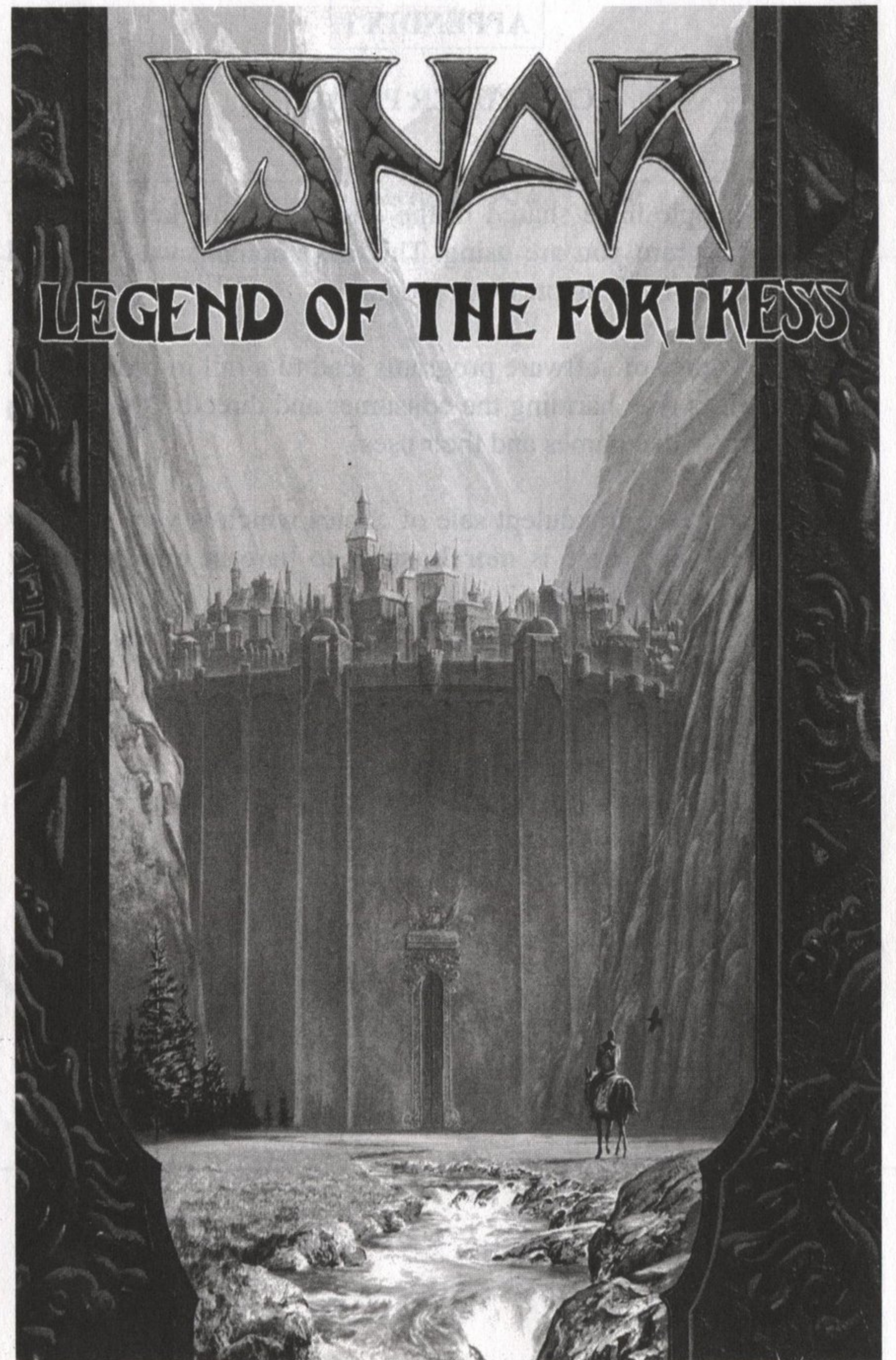
6



7



8



APPENDIX I

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 !

TITRE	ATARI	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & Comp.	MAC	ATARI FALCON 030 AMIGA 1200	CD ROM CD 32, 3DO JAGUAR
MANHATTAN	X	X		X (1)			
DEALERS							
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	X	X		X			
ARBOREA							
METAL	X	X		X			
MUTANT							
THE RAIDERS	X	X		X			
(Compilation TARGHAN- MAYA-COLORADO- STARBLADE)							
BOSTON BOMB	X	X		X	X(2)		
CLUB							
XYPHOES			X				
FANTASY							
SWORD &	X	X	X (3)	X			
MAGIC							
(Compilation ARBOREA- TARGHAN-BARBARIAN II)							
STORM	X	X		X	X (2)		
MASTER							
FUTURE	X	X		X			
DREAMS							
(Compilation MIDWINTER- METAL MUTANT- STARBLADE-MAD SHOW)							
ISHAR	X	X		X	X (2)	X	
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X		
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X	
ISHAR II	X	X		X	X	X	
ISHAR III	X	X		X			
ROBINSON'S	X	X		X	X	X	
REQUIEM							
DREAMLANDS	X	X		X			
(Compilation STORM MASTER- ISHAR-TRANSARCTICA)							

Sep.94

NOTES

2- mistletoe

2- Salamanders

1- rat brain

1- kelinin powder

for racoon
poison

NOTES

NOTES

NOTES

ISHAR III

DEUTSCH

NOTES

ISHAR III

Adress
Michel PERNOT
Paul EINSWEILER

Coordination
Michel PERNOT
Louis-Marc ROCQUES
Jean-François TRIVIN

Coord
Paul EINSWEILER
Thierry VACIN

DEUTSCH

Adress
Paul EINSWEILER

Coordination
Louis-Marc ROCQUES
Thierry VACIN

Production
Louis-Marc ROCQUES
André ROCQUES

Coordination
Thierry VACIN

ISHAR III

DEUTSCH

ISHAR III

Autoren

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

Programmierung

Michel PERNOT
Louis-Marie ROCQUES
Jean-François TREVIEN

Grafik

Pascal EINSWEILER
Guillaume MAGINOT
Eric GALAND

Musik

Fabrice HAUTECLOQUE

Qualitätsüberprüfung

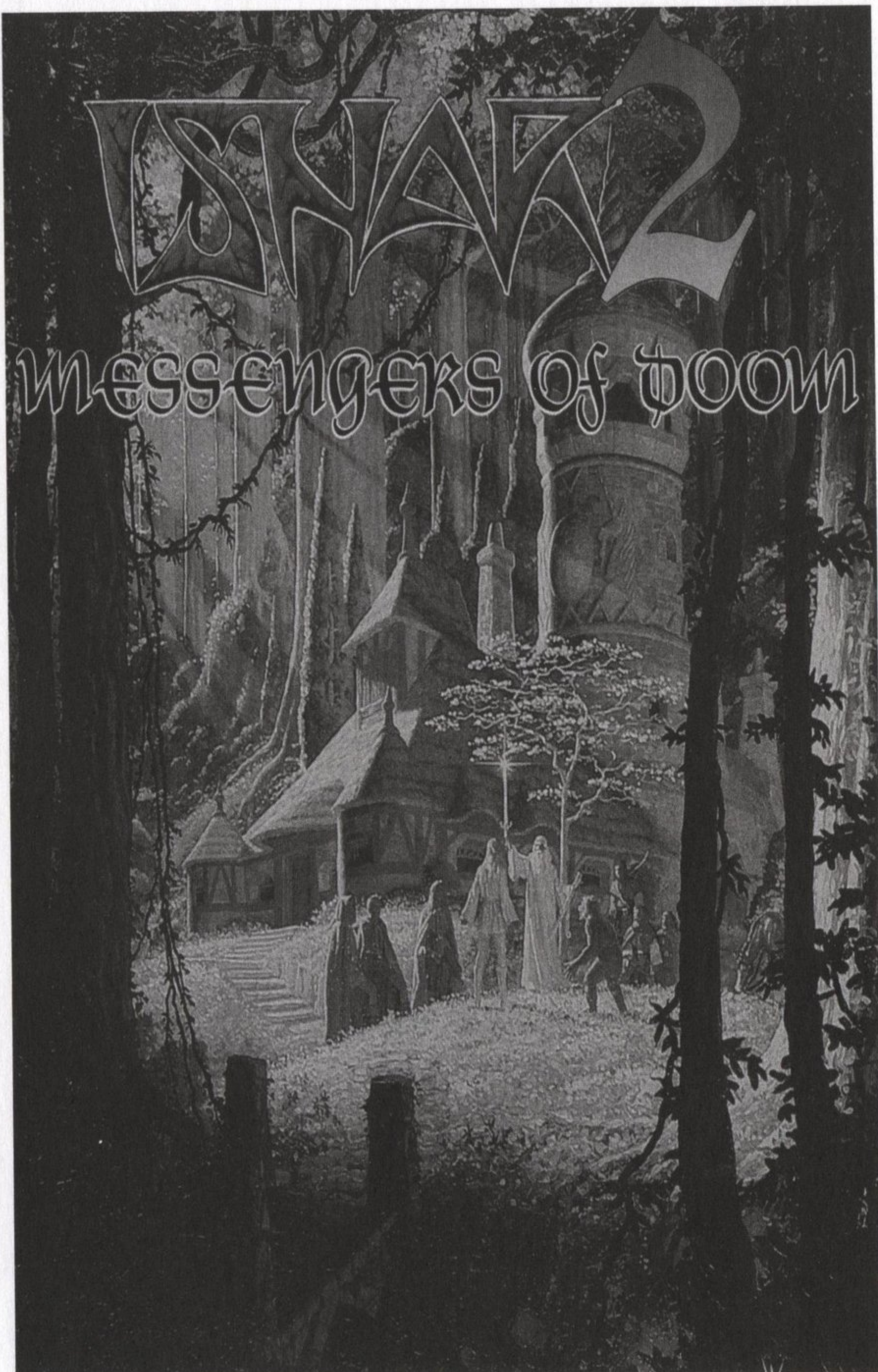
Cecile GUYARD

Produktion

Louis-Marie ROCQUES
André ROCQUES

Illustration

Cirvelo CABRAL



INHALT

Technische Beschreibung	Seiten 38-40
Technische Probleme	Seite 41
Steuerung	Seite 41
Hauptmenu	Seite 42
Zusammenfassung der bisherigen Episoden	Seite 43
Das Steuerungsfeld	Seite 44
Taktik/Speichern und Laden/Landkarte	Seite 45
Kampf	Seite 46
Das Gruppenfeld	Seite 47
Aktionen	Seite 48
Gebäude	Seite 49
Charakterübersicht	Seiten 50-51
Zaubertränke	Seite 52
Zaubersprüche	Seite 53
Zaubersymbole	Seiten 54-56
Anhang I : Raubkopien	Seite 58
Katalog	Seite 61

TECHNISCHE BESCHREIBUNG

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

- 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.

Von CD-ROM starten

- Wechseln Sie in das Verzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks
- Geben Sie folgendes ein

INSTALL <Quell-Laufwerk> <Ziel-Laufwerk>

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

- Um das Spiel zu starten, geben Sie START ein, wenn Sie sich im Verzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks befinden.

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.

PC-typische Probleme

Falls das Programm während des Ladevorgangs stehenbleibt und die Meldung erscheint "Not enough memory", vergewissern Sie sich, daß MS-DOS beim Start keine residenten Programme installiert, die zuviel Speicherplatz beanspruchen. (z.B. "SMARTDRV". In diesem Fall verringern Sie den Speicher, der "SMARTDRV" in den Dateien CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT zugewiesen wird.)

ATARI / ATARI FALCON

- Wenn Sie von Diskette spielen, legen Sie die Spiel-Diskette A in das Laufwerk und schalten den Computer ein. Beim Falcon legen Sie die Spiel-Diskette A ein und klicken dann zweimal auf das START-PRG-Icon.
- Wenn Sie von der Festplatte spielen, installieren Sie das Spiel folgendermaßen :
- Kopieren Sie alle Dateien von der Diskette in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.
- Auf dem FALCON starten Sie das Spiel mit START.PRG von der Festplatte.
- Auf dem ATARI entfernen Sie die Datei START.PRG aus dem AUTO-Verzeichnis und kopieren sie auf dieselbe Höhe wie die anderen Dateien. Löschen Sie dann das AUTO-Verzeichnis von Ihrer Festplatte. Um das Spiel zu starten, lassen Sie die Diskette im Laufwerk (Kopierschutz) und wählen das START.PRG-Programm auf Ihrer Festplatte an.

AMIGA / AMIGA 1200

- Wenn Sie von Diskette spielen, legen Sie die Spiel-Diskette in das Laufwerk und schalten den Computer ein.
- Wenn Sie von der Festplatte spielen, 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).

HILFE BEI TECHNISCHEN PROBLEMEN

Sie können uns von Montag bis Freitag zwischen 11 und 16 Uhr unter folgender Telefonnummer erreichen : 0044 71 328 3144.

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 so viele 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 abubrechen 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.

ZUSAMMENFASSUNG DER BISHERIGEN EPISODEN

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.

Darauf ernannte man Jarel zum Herrscher über das ganze Land, das fortan wieder Kendoria hieß. Unter seiner Regierung lebte Kendoria in Wohlstand und Frieden. Nach seinem Tode jedoch fielen seine Erben übereinander her, und das Land verlor all seinen Glanz.

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

Die Kräfte des Chaos wurden aus Kendoria verbannt, und Ishar wurde das kulturelle und intellektuelle Zentrum des Landes. Viele Menschen kamen nach Kendoria, und bald entwickelte sich hier eine Stadt. Man nannte sie Zach, nach einem von Jarels mystischen Gefährten.

Shandar, ein Mönch des Chaos, nutzte diesen massiven Zustrom von Menschen aus den nördlichen Ländern, um heimlich ebenfalls nach Zach einzureisen. Er begann einen illegalen Handel mit halluzinogenen Getränken und wurde bald so reich und mächtig, daß er die gesamte Stadt kontrollierte. Es fanden sich viele Anhänger, die diesen bösen Mann verehrten. Er baute eine starke Festung, ein zweites Ishar, um das Imperium von Ishar zu vernichten.

In "Ishar II, Messengers of Doom" konnten die Boten mit der Hilfe der Zwillingbrüder Grimz und Griml Zach von Shandars Einfluß befreien. Die Stadt trug fortan den Namen Koren Bahnir, einen alten Namen aus der Sprache der Nordvölker.

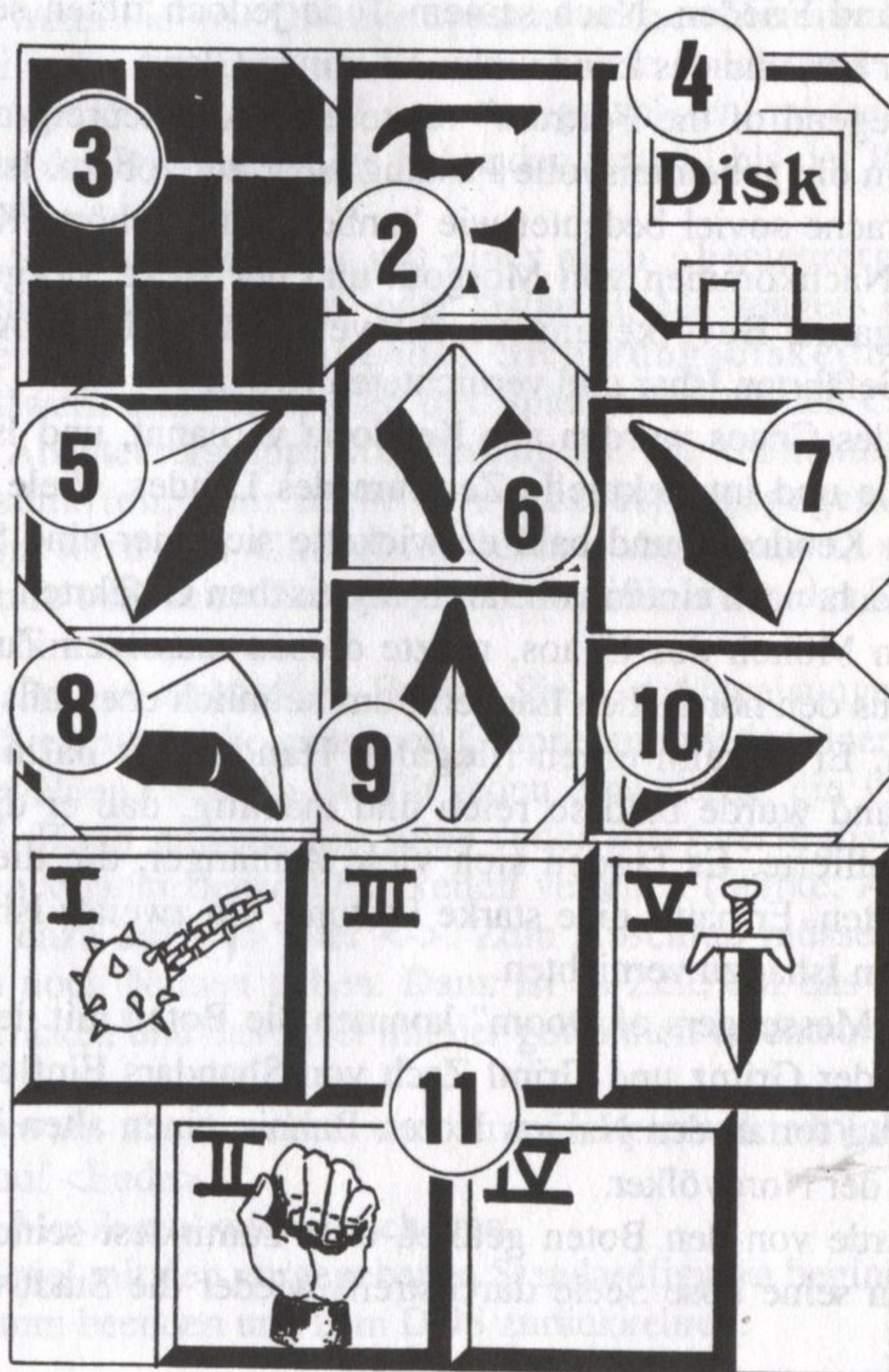
Shandar wurde von den Boten getötet, oder zumindest seine sterbliche Hülle... denn seine böse Seele durchstreift wieder die Stadt und dürstet nach Rache.

DAS STEUERUNGSFELD

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 Quadranten 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:

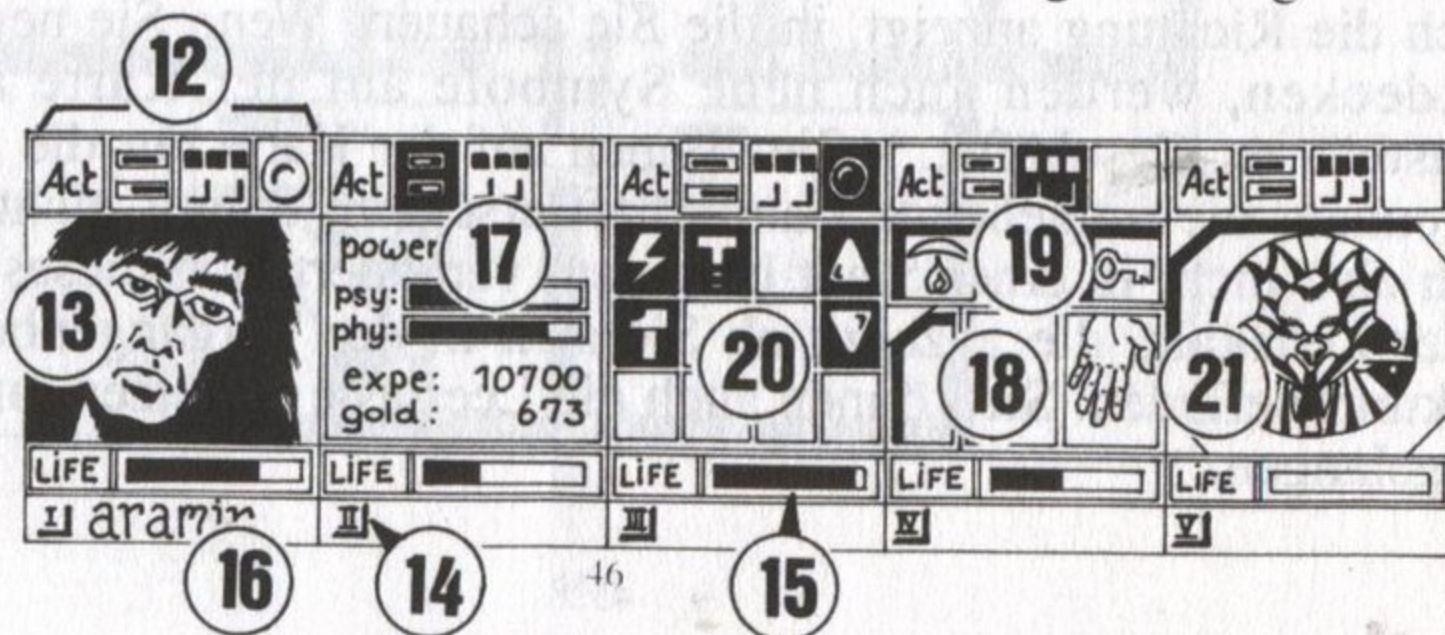
Über dem 3D-Bildschirm am oberen Rand sehen Sie die Anzahl von verstrichenen Tagen, dargestellt durch einen Mond, die gegenwärtige Zeit, dargestellt durch eine Sanduhr, sowie ein drittes Symbol, das sich je nach Umgebung verändert. Wenn Sie sich in einer Stadt befinden, zeigt Ihnen ein Klick auf dieses 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.

KAMPF

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 platzierte Charaktere können jedoch Wurfaffen 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 Wurfaffen) und Kampferfahrung, der Verfassung des Gegners und so weiter.



DAS GRUPPENFELD

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 Tränke 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 Tränke 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 platziert 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 Zauberspruches 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").

AKTIONEN

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.

GEBÄUDE

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...

CHARAKTERÜBERSICHT

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 Wurfwaffen.

GELD

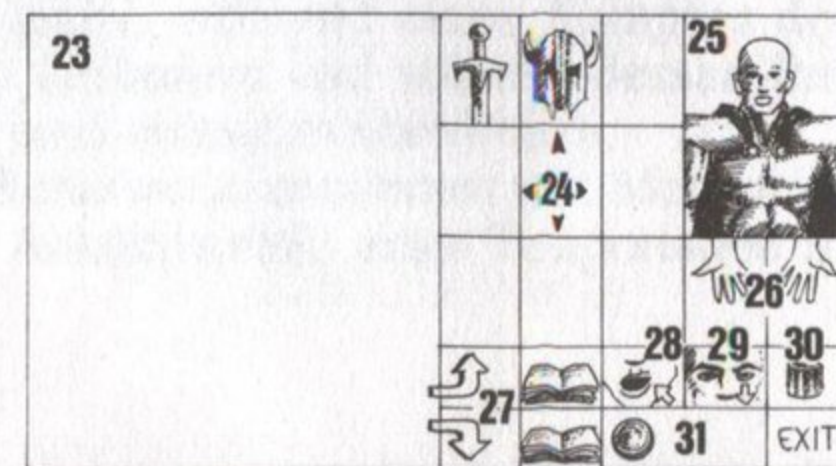
Das Geldsymbol (31) zeigt an, wieviel Geld insgesamt vorhanden ist. Wenn Sie darauf klicken, kommen Sie in das Geldverwaltungs-Menü. Wählen Sie hier das Symbol mit den drei Pfeilen, so wird das vorhandene Geld zwischen allen Gruppenmitgliedern gleichmäßig aufgeteilt. Sie können aber auch einzelnen Spielfiguren 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.

GEGENSTÄNDE

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.



TRÄNKE

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 Gargoyleklaue

“Schlounz” Kraftspender:

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

“Ghoslam” Geistige Erholung:

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

“Clopotos” Unverwundbarkeit:

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

ZAUBERSPRÜCHE

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 Berufsklasse 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

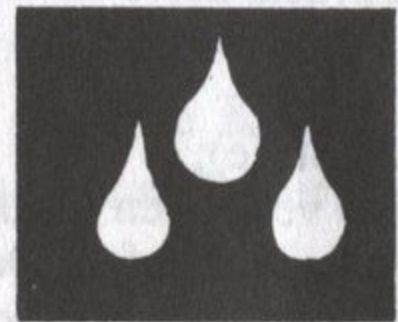
Abb. 4 : Blindheit kurieren

Abb. 6 : Unverwundbarkeit

Abb. 8 : Gestaltwandlung

Abb. 10 : Genereller geistiger Schutz

Abb. 12 : Beweglichkeit



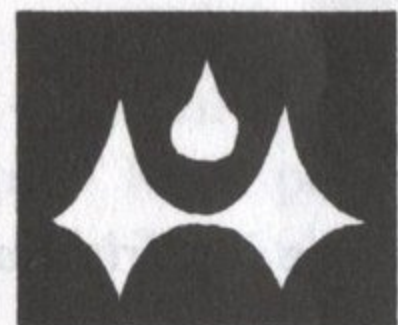
1



2



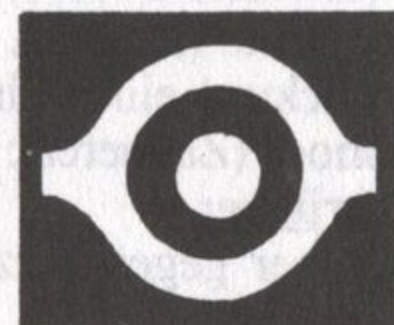
3



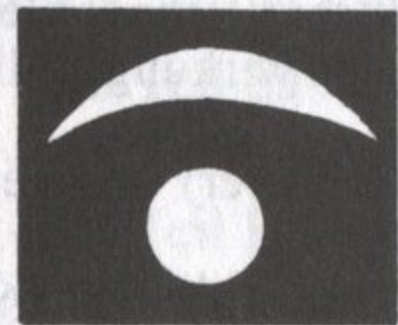
4



5



6



7



8



9



10



11



12



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

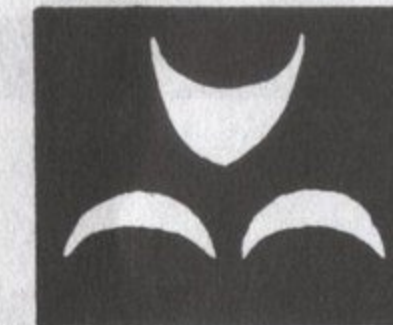
Abb. 12 : Untote umwandeln



1



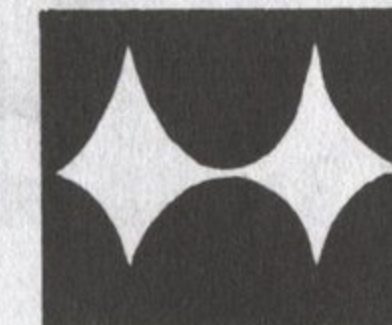
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

SPEZIELLE SPRÜCHE

Abb. 1 : Memo-Telep

Abb. 3 : Teleportieren

Abb. 5 : Zeitwandlung

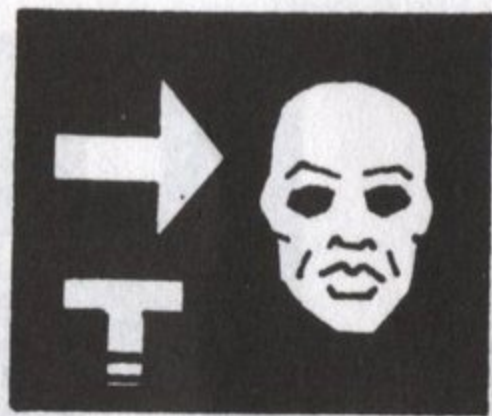
Abb. 7 : Telepathische Aufklärung

Abb. 2 : Magischer Schlüssel

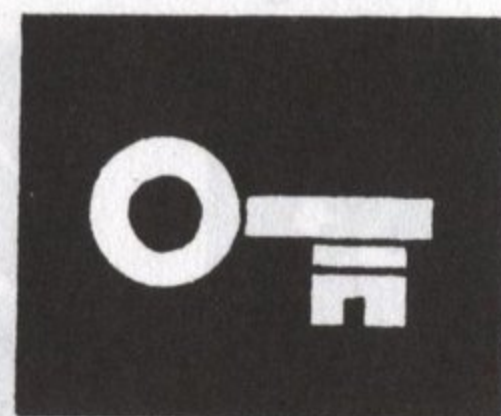
Abb. 4 : Paranormales Radar

Abb. 6 : Exorzismus

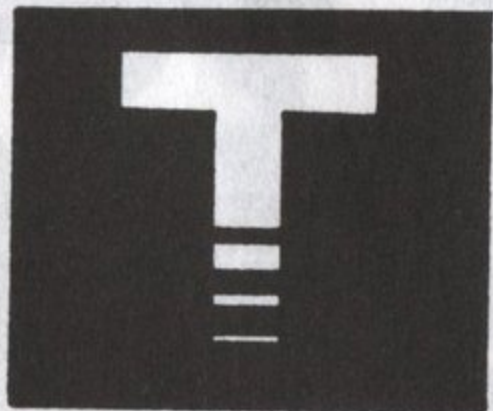
Abb. 8 : Vergiften



1



2



3



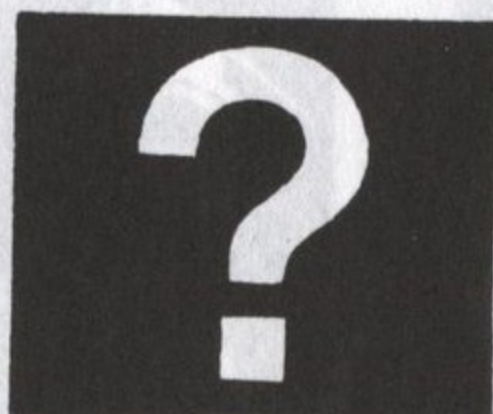
4



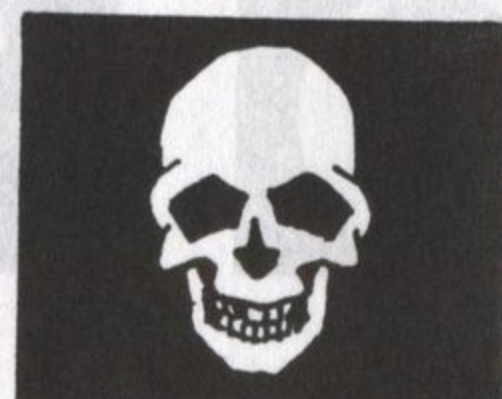
5



6



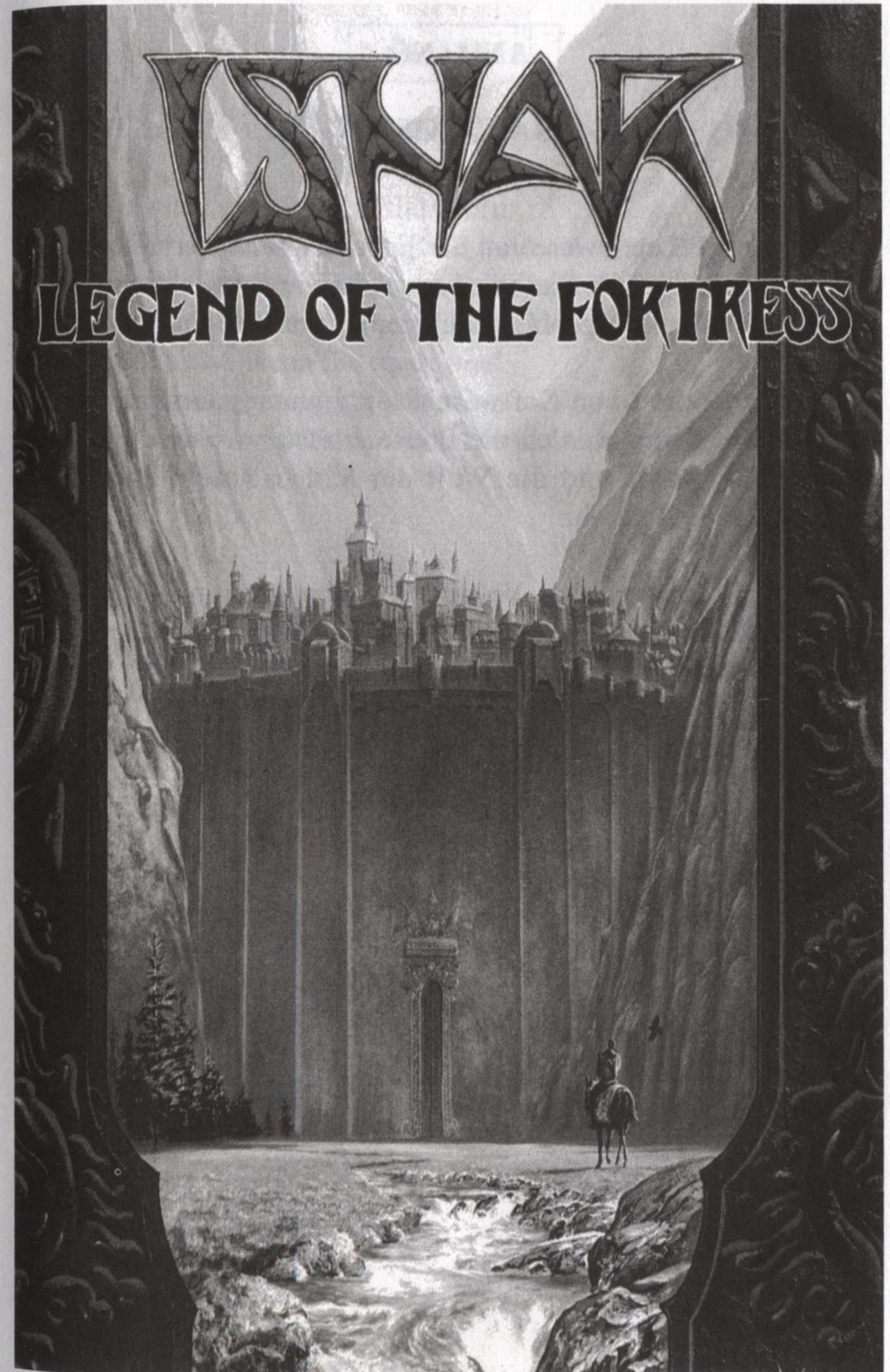
7



8

WAR

LEGEND OF THE FORTRESS



ANHANG 1

RAUBKOPIEN

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 ...

ANHANG 2

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.

TITRE	ATARI	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & Comp.	MAC	ATARI FALCON 030 AMIGA 1200	CD ROM CD 32, 3DO JAGUAR
MANHATTAN	X	X		X (1)			
DEALERS							
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	X	X		X			
ARBOREA							
METAL	X	X		X			
MUTANT							
THE RAIDERS	X	X		X			
(Compilation TARCHAN- MAYA-COLORADO- STARBLADE)							
BOSTON BOMB	X	X		X	X(2)		
CLUB							
XYPHOES			X				
FANTASY							
SWORD &	X	X	X (3)	X			
MAGIC							
(Compilation ARBOREA- TARGHAN-BARBARIAN II)							
STORM	X	X		X	X (2)		
MASTER							
FUTURE	X	X		X			
DREAMS							
(Compilation MIDWINTER- METAL MUTANT- STARBLADE-MAD SHOW)							
ISHAR	X	X		X	X (2)	X	
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X		
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X	
ISHAR II	X	X		X	X		
ISHAR III	X	X		X			
ROBINSON'S	X	X		X	X	X	
REQUIEM							
DREAMLANDS	X	X		X			
(Compilation STORM MASTER- ISHAR-TRANSARCTICA)							

Sep.94

NOTES



Copyright Silmarils Juillet 1994
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES
FRANCE