

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

Impression : Arts Graphiques P.O.P. - 64.05.52.66

ISHAR 2

MESSENGERS OF DOOM

FRANÇAIS 3

ENGLISH 23

CREDITS

AUTEURS :	Pascal EINSWEILER Michel PERNOT
PROGRAMMATION :	Michel PERNOT André ROCQUES Fabrice HAUTECLOQUE
GRAPHISMES :	Pascal EINSWEILER Jean-Christophe CHARTER Eric GALAND
SCENARIO :	André ROCQUES Michel PERNOT Louis-Marie ROCQUES
MUSIQUES ET SONS :	Fabrice HAUTECLOQUE
DIRECTEUR DE PRODUCTION :	André ROCQUES
DIRECTEUR ARTISTIQUE :	Pascal EINSWEILER
ASSURANCE QUALITE :	Stéphane MATHIOT
MANUEL :	André ROCQUES Eric GALAND

ILLUSTRATION DE LA BOITE : Tim HILDEBRANDT

Remerciements à Richard HENNERLEY et Martina STRACK





SOMMAIRE

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

DESCRIPTION DU MONDE

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Dans "Crystals or Arborea", Jarel, le Prince des Elfes, se lança à la quête des cristaux magiques, afin de s'opposer à la puissance maléfique de Morgoth, le dieu noir banni par ses pairs. Soutenu par ses fidèles compagnons, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable.
Par la suite, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous sa gouverne, Kendoria connut une ère de prospérité et de paix. A sa mort, ses héritiers s'entre-déchirèrent et le pays perdit toute sa splendeur.
Dans "Ishar, legend of the fortress", un groupe d'aventuriers parcourra les terres de Kendoria, à la conquête d'Ishar, une mystérieuse forteresse. Ishar - signifiant inconnu en langue elfique- appartenait à Krogh, progéniture démoniaque de Morgoth et de la sorcière Morgula, qui menaçait de réduire toute la population à l'asservissement. Après moult aventures, les compagnons retrouvèrent Ishar et détruisirent Krogh.

LE MONDE D'ISHAR, AUJOURD'HUI

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



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

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

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

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

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

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

DESCRIPTIF TECHNIQUE

LANCEMENT DU JEU

- ATARI/AMIGA/AMIGA 1200 : insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- ATARI FALCON : Insérez la disquette de jeu puis cliquez deux fois sur l'icône START.PRG.
- PC : Après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A (ou B) puis tapez START.

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

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

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

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

Sur FALCON, lancez le jeu avec START.PRG.

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

- AMIGA/AMIGA 1200 : copiez tous les fichiers dans un sous répertoire de votre disque dur. Lancez le jeu par T.X en ayant préalablement placé la disquette A dans le drive A.
- PC : insérez la disquette A dans le drive A (ou B), puis tapez INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées à l'écran. Pour lancer le jeu, il vous suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.
- MACINTOSH : copiez tous les fichiers dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES

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

POUR TOUS PROBLEMES

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

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

ERGONOMIE

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

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

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

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

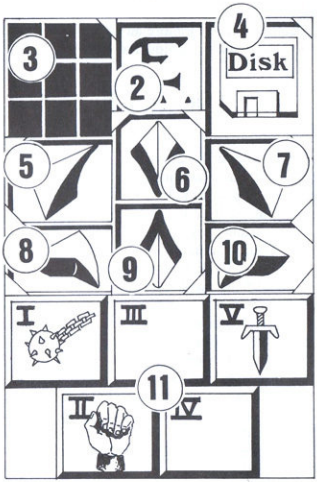
* d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 7
* d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 9
* de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6, conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

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

LE PANNEAU DE COMMANDE

DEPLACEMENTS :

Ils s'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers l'avant (6), latéralement à droite (10) et à gauche (8), faire un quart de tour à droite (7) et à gauche (5) ou reculer (9).
La boussole (2) indique vers quelle direction on est orienté.
Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons.
Dans le panneau en haut de l'écran est inscrit le nom du lieu traversé.



TACTIQUE :

On peut choisir la disposition tactique des personnages. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit cadre (3). Un damier 5x5 s'affiche avec des petits symboles (chiffres romains), qui représentent chacun des personnages de l'équipe -on retrouve ces chiffres en bas à gauche de chaque case de personnage-. Sélectionnez le symbole désiré et placez-le sur une des cases du damier.
Les personnages placés sur les cases les plus hautes seront en tête du groupe. Ils encaisseront les coups les premiers. Les personnages placés derrière seront assez bien protégés (sauf en cas d'attaque par l'arrière) ; mais ils ne pourront pas se battre en corps à corps, à moins qu'ils ne possèdent une arme de jet (voir chapitre "Les combats").
Pour se déplacer en file indienne, il faut placer les symboles sur une même ligne verticale ; le personnage en tête du groupe encaisse alors tous les coups et il est le seul à pouvoir combattre en corps à corps.
Pour se déplacer en ligne, il faut placer les symboles sur une même ligne horizontale. Dans ce cas précis, tous les personnages encaissent et combattent au même niveau.

CHARGEMENT/SAUVEGARDE :

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

- sauvegarde d'une partie en cours : Suivez alors les instructions indiquées à l'écran. Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez.
- chargement d'une sauvegarde : il faudra entrer le nom de la sauvegarde et mettre la disquette de sauvegarde dans le lecteur.
- recommencer une nouvelle partie.
- reprise d'une ancienne équipe du jeu "Ishar, legend of the fortress" : c'est une disquette de sauvegarde utilisée dans ce logiciel qu'il faudra placer dans le lecteur. La partie commencera alors obligatoirement au début du jeu avec les personnages de cette nouvelle équipe. Ceux-ci garderont leurs caractéristiques, mais perdront leurs objets et sorts de magie. Parfois, les niveaux des personnages seront légèrement modifiés, afin de les ajuster par rapport à ceux d'Ishar II.

ATTENTION :

Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.
Sur disque dur, vous sauvegardez directement dans la sous- directory du jeu.

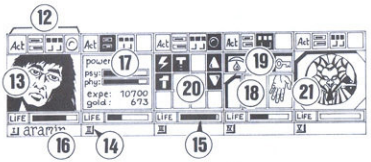
LES COMBATS

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

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

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

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



LE PANNEAU DE L'EQUIPE

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

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

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

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

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

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

LES ACTIONS

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

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

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

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

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

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

LES LIEUX

LES MARCHANDS

Il existe trois sortes de marchands : les marchands d'animaux, les armuriers, les droguistes où vous pouvez trouver de la nourriture, des potions, divers ustensiles.
Cliquez sur l'icône "Acheter", différents produits avec leur prix respectif apparaissent. Sélectionnez l'objet désiré et validez-le sur le cadre du joueur-acheteur, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.

LES TAVERNES

Quatre possibilités vous sont offertes.

- Ecouter : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.
- Enrôler : la taverne est un lieu de prédilection pour l'enrôlement.

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

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

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

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

LES MAISONS

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

LES EMBARCADERES

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

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

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

DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23)

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

- l'identité : nom, race, classe (profession)
- le niveau du personnage et son expérience
- le degré de forme : physique, psychisme, vitalité
- la cohésion de l'équipe ou ALIGNEMENT : on a vu que le relationnel jouait un role important : votes pour enroler ou licencier, assassinats en série, refus de soigner. Il est basé sur les tableaux dits d'"alignement". Ces alignements sont fonction de la tendance à faire le bien ou le mal et des sympathies et antipathies entre les races (exemple : les nains n'aiment pas les elfes). La cohésion de l'équipe résume les différents alignements entre les personnages de l'équipe.
- les caractéristiques et les compétences, qui influent sur les actions du joueur (ex : quelqu'un de fort causera plus de dégâts chez l'ennemi, quelqu'un de robuste encaissera mieux).

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

L'ARGENT

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

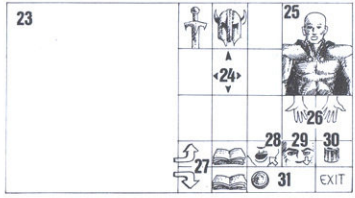
OBJETS (cadre 24)

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

On peut ensuite :

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

Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.



LES POTIONS

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

RECETTES MAGIQUES

Soient :

A = compote de pissenlits
B = huile de salamandre
C = toile de mygale
D = gui séché
E = cervelle de rat
F = griffes de gargouille
G= champignons noirs (*)
H = edelweiss

"Bulkal" : 1 dose B + 1 dose F
"Schloumz" : 1 dose B + 1 dose D + 2 doses F
"Dzarna" : 2 doses B + 1 dose C + 1 dose E + 1 dose F
"Kloug" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F
"Clopatos" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F
"Gatö" : 3 doses B + 1 dose G
"Ghoslam" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E
"Arbool" : 1 dose A + 1 dose B + 1 dose D + 1 dose H
"Mildong" : 1 dose F + 1 dose H
"Potaie" : 1 dose C + 1 dose E
"Rhumxy" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose E
"Jablou" : 1 dose A + 1 dose D + 2 doses E
"Humbolg" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose G
"Oklum" : 1 dose D + 1 dose H
"Flukjl" : 3 doses E

(*) : les champignons blancs sont vénéneux.

LES SORTS

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

DESCRIPTION DES SORTS

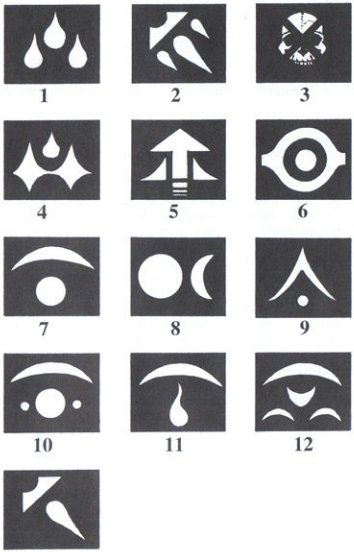
*** Sorts de défense** (dans l'ordre des niveaux, du plus bas au plus élevé) :
- La guérison (Clerc/Druide) : remonte les points de vie des joueurs blessés.
- Les protections : physique (Clerc/Magicien) limite les dégâts dans les combats et psychique (Magicien) protège des sorts ennemis. Il existe des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

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

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

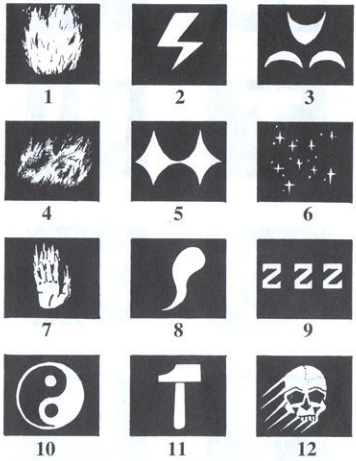
SORTS DE DEFENSE

Figure 1 : guérison
Figure 2 : protection physique globale
Figure 3 : anti poison
Figure 4 : soins cécité
Figure 5 : résurrection
Figure 6 : invulnérabilité
Figure 7 : protection psychique
Figure 8 : métamorphose
Figure 9 : régénération
Figure 10 : protection psychique globale
Figure 11 : protection du feu
Figure 12 : anti-paralysie
Figure 13 : protection physique



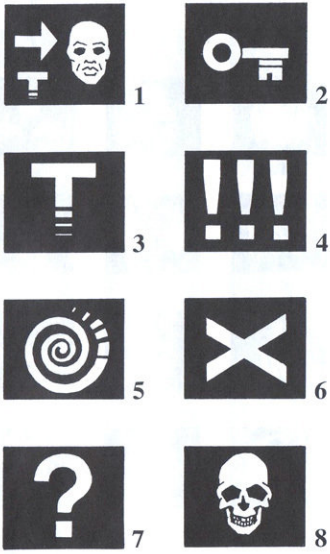
SORTS D'ATTAQUE

Figure 1 : boule de feu
Figure 2 : foudre
Figure 3 : paralysie
Figure 4 : tempête de feu
Figure 5 : aveuglement
Figure 6 : nuage de glace
Figure 7 : main enflammée
Figure 8 : esprit de flamme
Figure 9 : sommeil
Figure 10 : inversion
Figure 11 : marteau spirituel
Figure 12 : turn undead



SORTS SPECIFIQUES

Figure 1 : memo-telep
Figure 2 : clé magique
Figure 3 : téléportation
Figure 4 : détection paranormal
Figure 5 : changement de plan
Figure 6 : exorcisme
Figure 7 : reconnaissance télépathique
Figure 8 : empoisonnement



CREDITS

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

Thanks to Richard HENNERLEY and Martina STRACK.





SUMMARY

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

DESCRIPTION OF THE WORLD

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 or prosperity and peace. On his death, his heirs fell upon one another and the country lost all its splendour.
In "Ishar, Legend of the Fortress", a group of adventurers travelled through Kendoria to conquer Ishar, a mysterious fortress. Ishar, which means "unknown" in the Elven tongue, belonged to Krogh, the devilish offspring of Morgoth and the witch Morgula, who was threatening to reduce the whole population to slavery. After many adventures, the companions found Ishar and destroyed Krogh.

THE WORLD OF ISHAR TODAY

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



COUNTING RHYME
for use by the Clever but Ambitious Adventurer

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

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

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

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

1 Dwilgelindildong ... the Only One ... Shandal

TECHNICAL DESCRIPTION

STARTING THE GAME

- ATARI/AMIGA/AMIGA 1200: Put the game diskette into the drive and then switch on the computer.
- ATARI FALCON: Insert the game diskette, then click twice on the START.PRG icon.
- PC: After loading MS.DOS, put the diskette into Drive A (or B), then type START.

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

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

INSTALLATION ON HARD DISK

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

On FALCON, start the game with START.PRG.

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

- AMIGA/AMIGA 1200: copy all the files into a sub-directory on your hard disk. Start the game with T.X, having first put diskette A into drive DF0.
- PC: put diskette A into Drive A (or B), then type INSTALL <drive source> <drive destination> (INSTALL A: C: or INSTALL B: C: or INSTALL A: D: or INSTALL B: D:). Then follow the instructions shown on the screen. To start the game all you have to do is enter the sub-directory concerned and type START
- MACINTOSH: copy all the files into a directory on your hard disk. You start the game from this directory by clicking twice on START.

TECHNICAL PROBLEMS

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

CONTROLS

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

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

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

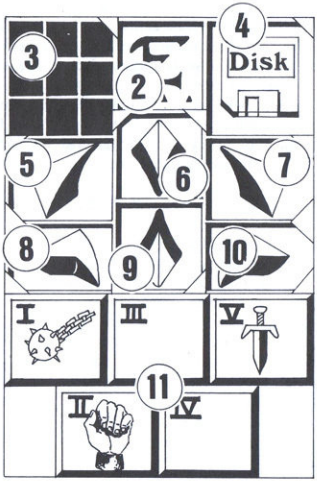
There is a joystick emulation, but it is not recommended. The game lever is used to move the arrow on the screen. The shoot button replaces the left-hand mouse button and the <ALT> key the right-hand mouse button.

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



TACTICS

You can change the tactical positionning of the characters. To do so, click on the small frame (3). A 5 x 5 chequerboard appears with small symbols (Roman numbers), representing each character in the team - you will find these numbers at the bottom left of each character box. Choose the desired symbol and place it in one of the squares of the chequerboard.
The characters placed in the highest boxes will be at the front of the group. They will be the first to receive blows. The characters placed behind will be fairly well protected (except in the case of attack from behind); but they will not be able to fight hand-to-hand unless they have a throwing weapon (see "Fights" section). To move in single file, place the symbols on the same vertical line; the character at the front of the group then receives all the blows and is the only one who can fight hand-to-hand.
To move in a line abreast, place the symbols on the same horizontal line. In this specific case, all the characters receive blows and can fight on the same level.

LOADING AND SAVING

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

- Save a game in progress: follow the instructions on the screen. The program will ask you to insert a previously- formatted diskette. You can save as often as you want to.
- Load a saved game: You must enter the name of the saved game and insert the save diskette in the drive.
- Start a new game.
- Re-use an old team from the game "Ishar, Legend of the Fortress": insert a save diskette used in that program into the drive. The game will then start at the beginning with the characters of this new team. The characters will retain their characteristics but will lose their possessions and magic spells. Sometimes, the characters' experience levels will be slightly altered to suit those of Ishar II.

WARNING:

On Amiga you will have to wait a few seconds after inserting a diskette to give the drive time to read it.
On a hard disk, you save directly into the sub-directory of the game.

FIGHTS

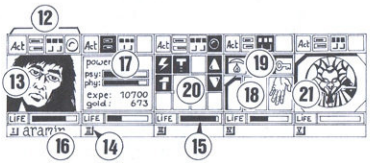
Fights take place in real time. The fight panel (11) groups together the fight icons of each player with their active weapon. These icons are arranged in a quincunx (4 at the corners of the square and 1 in its centre) and represent from left to right the five characters in the team, identified by their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

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

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

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

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



THE TEAM 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 number (14) at the bottom left which represents the character in the tactical table (see "Control Panel" section). The bar (15) represents the level of life points. Watch it carefully, because the character will die when it reaches zero. A skull will then appear in the frame. You can recover the possessions shown in the character sheet of a character who has died if you do not move elsewhere. The slightest movement will cause the deceased player to disappear. When all the players are dead the game is over. The four icons (12) give access to the management and information panels which will appear in place of the character's face. By re-clicking a second time on these icons, the face will reappear in the medallion.

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

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

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

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

ACTIONS

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

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

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

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

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

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

PLACES

SHOPS

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

INNS

You are offered four options.

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

HOUSES

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

HARBOURS

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

THE CHARACTER SHEET

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

CHARACTER STATISTICS (frame 23)

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

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

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

MONEY

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

OBJECTS (frame 24)

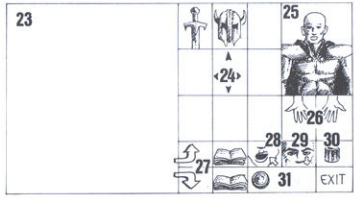
A character often possesses a few objects at the outset. When you find an object, you can place it in one of the nine boxes. Certain objects can be grouped together in the same box: food (maximum = 5), potions (maximum = 10), arrows (maximum = 20). The number of objects is then shown at the bottom right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

Then you can:-

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

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

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



POTIONS

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

MAGIC RECIPES

A = Dandelion purée
B = Oil of salamander
C = Trapdoor spider's web
D = Dried mistletoe
E = Rat's brain
F = Gargoyle's claws
G = Black mushrooms (*)
H = Edelweiss

"Bulkal": 1 dose of B + 1 dose of F
"Schloumz": 1 dose of B + 1 dose of D + 2 doses of F
"Dzarna": 2 doses of B + 1 dose of C + 1 dose of E + 1 dose of F
"Kloug": 1 dose of B + 1 dose of C + 1 dose of D + 1 dose of E + 1 dose of F
"Clopatos": 1 dose of B + 1 dose of D + 1 dose of E + 1 dose of F
"Gato": 3 doses of B + 1 dose of G
"Ghoslam": 1 dose of B + 1 dose of D + 1 dose of E
"Arbool": 1 dose of A + 1 dose of B + 1 dose of D + 1 dose of H
"Mildong": 1 dose of F + 1 dose of H
"Potaic": 1 dose of C + 1 dose of E
"Rhumxy": 2 doses of B + 1 dose of D + 1 dose of E
"Jablou": 1 dose of A + 1 dose of D + 2 doses of E
"Humbolg": 1 dose of B + 1 dose of C + 1 dose of G
"Oklum": 1 dose of D + 1 dose of H
"Flukjl": 3 doses of E

(*): White mushrooms are poisonous.

SPELLS

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

DESCRIPTION OF SPELLS

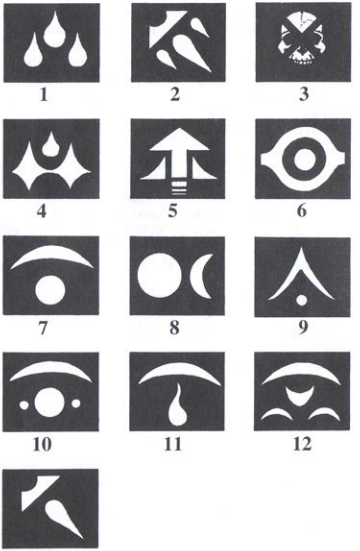
*** Defence spells** (in order of level, from lowest to highest):
- Healing (scholar/druid): increases the life points of injured players.
- Protection: physical (scholar/magician) limits injury caused in fights, and psychic (magician) protects against spells cast by enemies. There are overall spells which protect the whole team. They are higher level spells.
- Specific care (scholar/druid): against poisoning and blindness.
- Protection against fire (druid).
- Resurrection of a player (scholar).
- Metamophosys 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 2 : global physic protection
Figure 3 : anti poison
Figure 4 : restore vision
Figure 5 : resurrection
Figure 6 : invulnerability
Figure 7 : psychic protection
Figure 8 : metamorphosys
Figure 9 : regeneration
Figure 10 : global psychic protection
Figure 11 : fireproofing
Figure 12 : anti-paralysis
Figure 13 : physic protection



ATTACK SPELLS

Figure 1 : fire-ball
Figure 2 : lightening
Figure 3 : paralysis
Figure 4 : fire-strom
Figure 5 : blinding
Figure 6 : ice-cloud
Figure 7 : flaming hand
Figure 8 : spirit of flame
Figure 9 : sleep
Figure 10 : inversion
Figure 11 : spiritual hammer
Figure 12 : turn undead

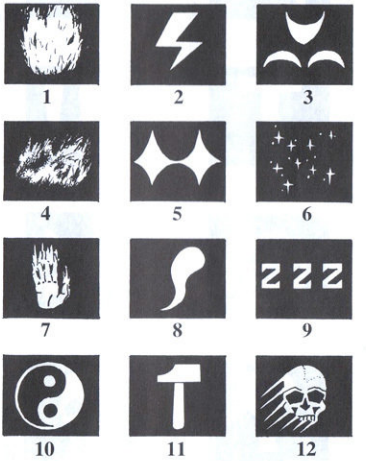


Figure 1 : memo-telep
Figure 2 : magic-key
Figure 3 : teleport
Figure 4 : paranormal detection
Figure 5 : change of timescale
Figure 6 : exorcism
Figure 7 : telepathie reconnaissance
Figure 8 : poisoning


1


2


3


4


5


6


7


8

NOTES

NOTES

Liste des produits SILMARILS

TITRE	ATARI Colour & monochrom	AMIGA	AMSTRAD C P C	PC & COMP. 512 k. minimum VGA, EGA, CGA, HGC	MACINTOSH monochrom Classic, SE, PLUS	ATARI FALCON Ø30	AMIGA 1200
MANHATTAN DEALERS	X (2)	X		X (1)			
MAD SHOW	X (2)	X		X (1)			
TARGHAN	X	X	X	X	X		
WINDSURF WILLY	X	X	X	X			
LE FETICHE MAYA	X	X		X			
COLORADO	X	X		X			
STARBLADE	X	X		X			
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X			
METAL MUTANT	X	X		X			
THE RAIDERS (Compilation TARGHAN MAYA COLORADO STARBLADE)	X	X		X			
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X		
XYPHOES FANTASY			X				
SWORD & MAGIC (Compilation ARMURE, TARGHAN, BARBARIAN II)	X	X	X(3)	X			
STORM MASTER	X	X		X	X		
FUTURE DREAMS	X	X		X			
ISHAR	X	X		X	X	X	X
BUNNY BRICKS	X	X	X	X			
TRANSARCTICA	X (5)	X		X	X (4)	X	X
ISHAR II	X (5)	X		X	X (4)		

(1) : CGA/HERCULES only
(2) : no monochrom
(3) : TWIN VORLD remplace ARBOREA sur CPC
(4) : COLOUR only
(5) : 1040 only

36.15 SILMARILS

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

36.15 SILMARILS



Welcome to the Kingdom of Kendoria, as you set off across 7 spectacular islands in pursuit of the evil Shandar.

Your mission is tough. Your journey will take many paths, and all your powers of intuition and lateral thinking. But fear not - help is at hand!



Ishar 2 - The Solution is now published by Daze, at a special price

This game player's guide to Kendoria will bring you invaluable tips and hints to secure your victory against Shandar, without your having to learn the hard way.

The Solution takes you through each island, explaining what you need to buy, where you should go, and what you must do in order to advance your team towards victory. Learn which spells are the most effective on which enemies, where to locate secret passages, when to listen and when to fight, and how to avoid biting the dust!

Ishar 2 - The Solution is your essential survivor's guide. Don't leave Irvan's island without it.

Available only direct from Daze Marketing. Send cheque or postal order for £2.99 inc p & p to: Daze Marketing, 2 Canfield Place, London NW6 3BT. Tel 071 328 2762.

Please send me ***Ishar 2 - The Solution***
I enclose payment of £2.99

Name: _____

Address _____

_____

Postcode _____

Post to Daze Marketing, 2 Canfield Place, London NW6 3BT. Tel 071 328 2762