

Ishar II :

Allgemeine Tips: Regelmäßig speichern!!! Zu leicht gerät man in eine Sackgasse, stürzt in eine Schlucht oder verliert wertvolle Charaktere.

Je mehr Erfahrungspunkte man sammelt, je höher der Level bzw. die max. Vitalität, desto mehr Zaubersprüche beherrscht man.

Da Erfahrungspunkte für die ganze Gruppe gesammelt werden, sollte man früh einen Magier oder Geistlichen anheuern und in der Gruppe hinten mitmarschieren lassen, da die wesentlichen Zaubersprüche erst in sehr hohen Levels zugänglich werden. Profitiert der Magier anfangs noch von der Erfahrung der Gruppe, so ändert sich das später, da der Magier im höheren Level mit "Blitz" und "Feuersturm" sehr effektiv und schnell Gegner bekämpfen kann. Oft die beste Methode gegen feindliche Zauberer. Außerdem gibt es einen Zauberspruch, um die Vitalität der Gruppe aufzufrischen u.v.m.

Grundsätzlich in Gasthäusern herumhorchen. Lauschen ist im Spiel die wichtigste Informationsquelle.

Schlafen (in Gasthäusern) frischt die Vitalität (Lebenspunkte) auf. Verliert ein Charakter alle Lebenspunkte, so stirbt er.

Essen (in Gasthäusern oder von mitgeführter Nahrung) stärkt die Fitneß (körperlich).

Je niedriger die Fitneß, desto schwächer die Schläge im Kampf. Ist die Fitneß auf 0 gesunken, so kann gar nicht mehr gekämpft werden. Also bei großen Schlachten regelmäßig Nahrung zu sich nehmen. Jedes Brot erhöht die Fitneß um 10 Punkte (max. 100).

Irvan's Island :

Die 3 Wegelagerer sind zu gefährlich, um sie alleine anzugreifen. Besser, man fängt in der Siedlung im Nordwesten der Insel an, in den Gasthäusern Leute anzuheuern und diese beim Waffenschmied mit Waffen auszurüsten. Beim Opfer der Wegelagerer findet man einen Anhänger (???).

Um die Insel zu verlassen, muß man dem Lord der Insel (nordwestl. Haus) die Kette geben, die der Krötenkönig (ca. Mitte d. Insel) geraubt hat.

Am südwestl. Ufer befindet sich die Anlegestelle für das Boot.

Am östl. Ufer findet man einen weisen alten Mann. Er verlangt 10.000 für seine Dienste. Bringt man ihm einen Adler aus der Zoohandlung auf Zach's Island, so findet der Adler für uns Jon's Island (Karte).

An der westlichen Küste findet man eine Reliquie (Totenkopf in Kasten). Sie wird von zwei Monstern bewacht, die erwachen, sobald man die Reliquie berührt. Vorher auf jeden Fall speichern! Man benötigt gute Waffen, um die Jungs überhaupt zu verletzen, oder einen guten Magier. Also vielleicht auf später verschieben.

Im nordöstlichen Teil der Insel befinden sich zahlreiche Zauberezutaten, die man einsammeln sollte (Löwenzahn, Pilze usw.).

Zach's Island :

Auf Zach's Insel befinden sich die meisten Gasthäuser und Läden im Spiel. Man sollte alle Gasthäuser abklappern, um viele Informationen zu sammeln und den richtigen Nachschub für die Gruppe zu finden.

In einem Gasthaus (Nordwest) wird ein Treffen vorgeschlagen (zw. 2 und 4 Uhr). Der Treffpunkt (?) liegt in der Sackgasse nahe des Hafens, die nach Norden zeigt. Man erhält dort gegen genügend Gold eine Reliquie. Hat man nicht genügend Gold, so sollte man vorher vielleicht auf die Bank gehen.

Ein Laden in der Nähe des Hafens verkauft Pelzmäntel, Mönchskutten und Abendanzüge. Die Pelzmäntel braucht man für Jon's Insel, um nicht zu erfrieren.

Zoohandlung (südwestl. Ecke der Stadt)

Hier bekommt man Adler, Elstern, Mäuse, Affen, Papageien und fleischfressende Pflanzen. Den Adler braucht man für den Weisen auf Irvan's Island. Die Elster nimmt man mit ins Blue Velvet. Sie stibitzt für uns den Schlüssel für die Gefängniszelle.

Gouverneur (nordwestl. Ecke)

Der Gouverneur erzählt von seiner großen Vorliebe für antike Statuen. Ob er etwas mit dem Verschwinden der Statue (Idol) aus dem Tempel zu tun hat ?

Tempel (nördl. Rand)

Anfangs kann man hier das Idol bewundern, später ist es verschwunden. Sicherlich winkt eine Belohnung für das Wiederbeschaffen der Statue. (?)

Bank (nördl. Rand, östl. vom Tempel)

Die Bank hat einen Hintereingang. Kämpft man sich durch die Wachen hindurch und geht auf die Wand (westl.) zu, so gelangt man in die Schatzkammer und erbeutet eine Riesensumme (180.000). Funktioniert aber nur einmal!!! Das Geld sollte man nicht alles sofort in gute Ausrüstung investieren, da man auch eine große Summe für die Reliquie bezahlen muß.

Bibliothek (nordöstl. Ecke)

Hier findet man einen Plan (Karte) von Akeer's Island. Nachdem man in Besitz des Zauberkessels gelangt ist, kann man hier auch die Wirkungen der Zaubertänke nachlesen. Vor der Bibliothek befindet sich ein Sänger, der uns gegen etwas Kleingeld etwas Rätselhaftes mitteilt.

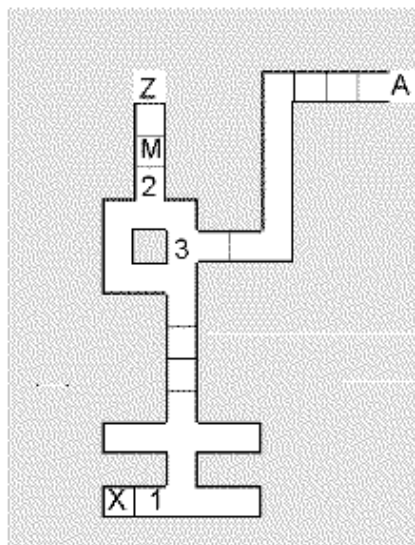
Blue Velvet (südöstl. Teil)

Auf jeden Fall vorher speichern!!! Angeregt durch das belauschte Gespräch nähert man sich abends (!) dem Haus. Nachdem man die Wache eliminiert hat, tappt man in den Hinterhalt und wird ins Gefängnis geworfen.

Gefängnis (Stadtmitte, siehe Skizze)

Nur über den Hinterhalt im Blue Velvet zu erreichen.

Gefängnis auf Zach's Island



X Startpunkt

1 Eine Elster aus der Zoohandlung besorgt den Schlüssel

2 Diese Tür schließt gegen 4 Uhr morgens, also Beeilung !

M Zauberer

Z Zeremonien-Raum (Schlüssel mitnehmen)

3 Geheimgang der mit dem Schlüssel von "Z" benutzbar ist

A Ausgang (führt nur nach draußen und nicht mehr zurück)

Wir starten bei X. Die Elster aus der Zoohandlung besorgt uns den Zellschlüssel für Tür 1. Über den nördlichen Gang und die Treppe (T) gelangen wir ins Erdgeschoß. Wenn wir früh genug dran sind (vor 4 Uhr morgens!), dann wird die Tür 2 noch offen sein. Dahinter befindet sich ein Zauberer (M), der uns angreift. Den Zauberer ausschalten (kann auch Schlafen, Lähmen etc. sein) und die Treppe nördlich hinunter direkt in den Zeremonienraum (Z) hinein. Von einem der Mönche aus der Szene nehmen wir den Gefängnischlüssel (!). Nun wieder südlich und bei 3 nach Osten (links) in den Geheimgang. Folgen wir diesem, so landen wir beim Ausgang A in der Gasse mit den vielen Wachen vor dem Gefängnis. Zurück ins Gefängnis kommen wir von hier aus nicht (es sei denn mit Teleportieren)!

Jon's Island

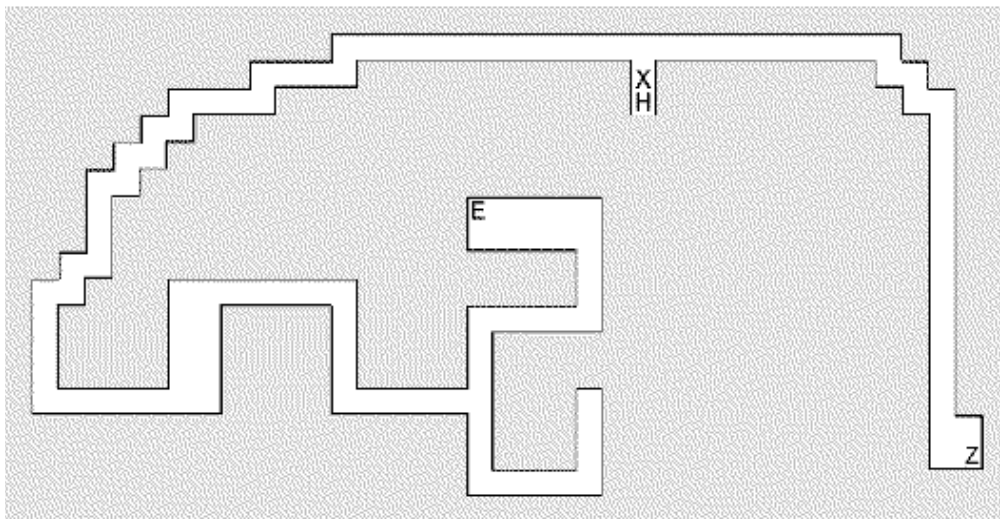
Man sollte sich warm anziehen, bevor (!) man zu Jon's Insel aufbricht. Pelzmäntel gibt es auf Zach's Insel nahe dem Hafen in einem Laden zu kaufen.

Angelegten und Positionen auf der Karte passen hier nicht zusammen. Ich beziehe mich auf die Position, die man sieht, wenn man die Karte anklickt.

Paßt auf, daß Ihr nicht in einen Abgrund fällt! Das geht schneller als man denkt. Also vielleicht doch vorher sichern.

Nordöstl. Berg

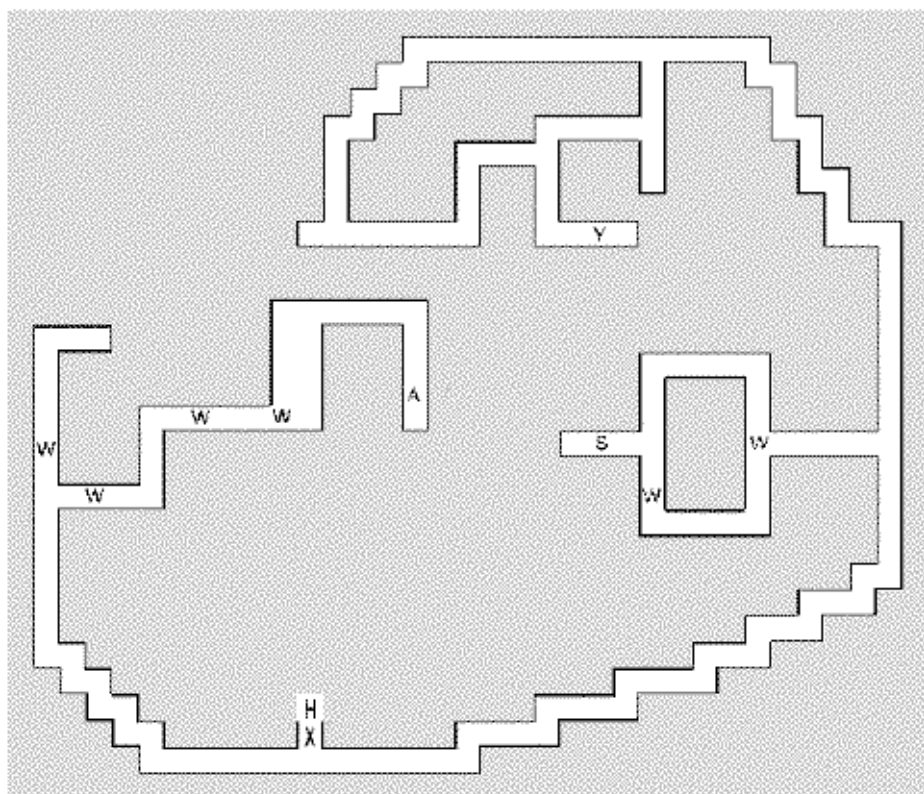
Jon's Island (Nordöstlicher Teil)



Der Startpunkt liegt bei X. Südlich befindet sich die Anlegestelle (H). Geht man in östlicher Richtung, so findet man bei Z den Zauberkessel. In westlicher Richtung befindet sich ein Elefant E, der nach seinem Ableben ein Horn zurückläßt.

Südl. Berg

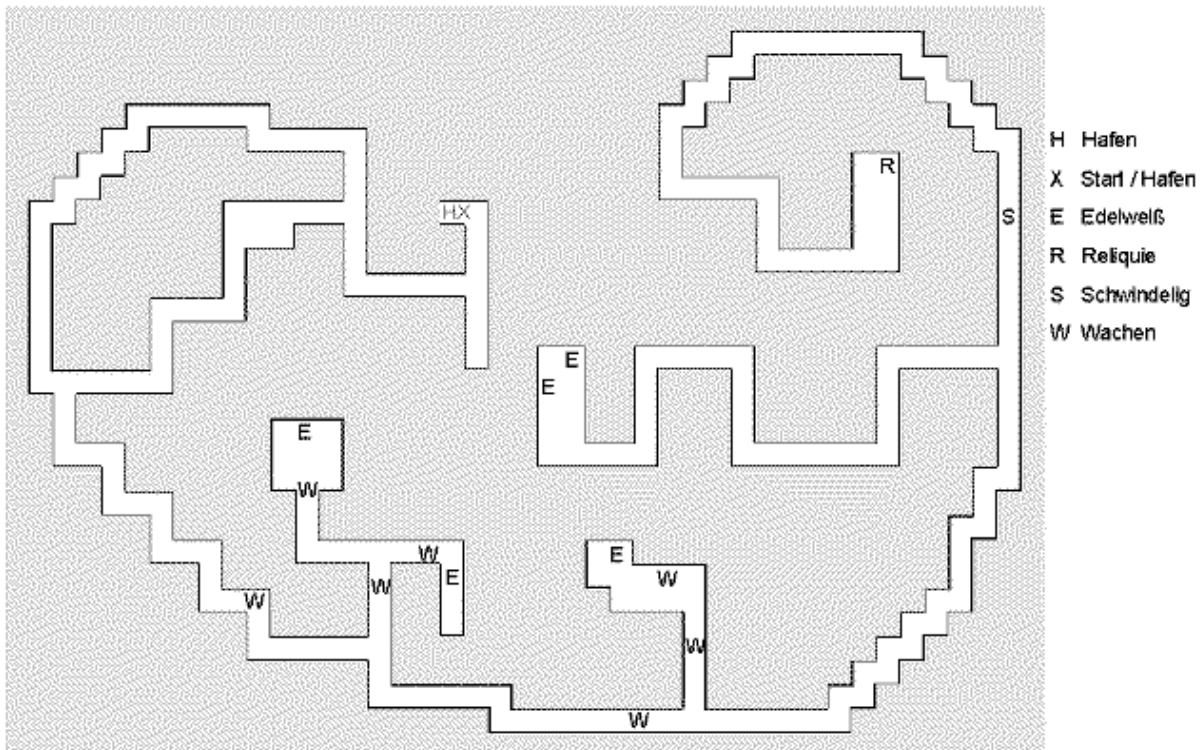
Jon's Island (südlicher Teil)



Auf diesem Berg sind zahlreiche Gegner vorhanden (W). Sie erscheinen immer wieder, sobald man aufs neue in ihr Gebiet eindringt. S bezeichnet das Lebende Schwert (+20). Es ist eine der stärksten Waffen im Spiel und wird von 2 Riesen bewacht. Bei Y schwebt ein weiser Mann (Yogi) in der Luft. A steht für Altar. Dieser Altar hat genau 5 Pfosten (für 5 Reliquien, die noch auf 5 Inseln verteilt sind?).

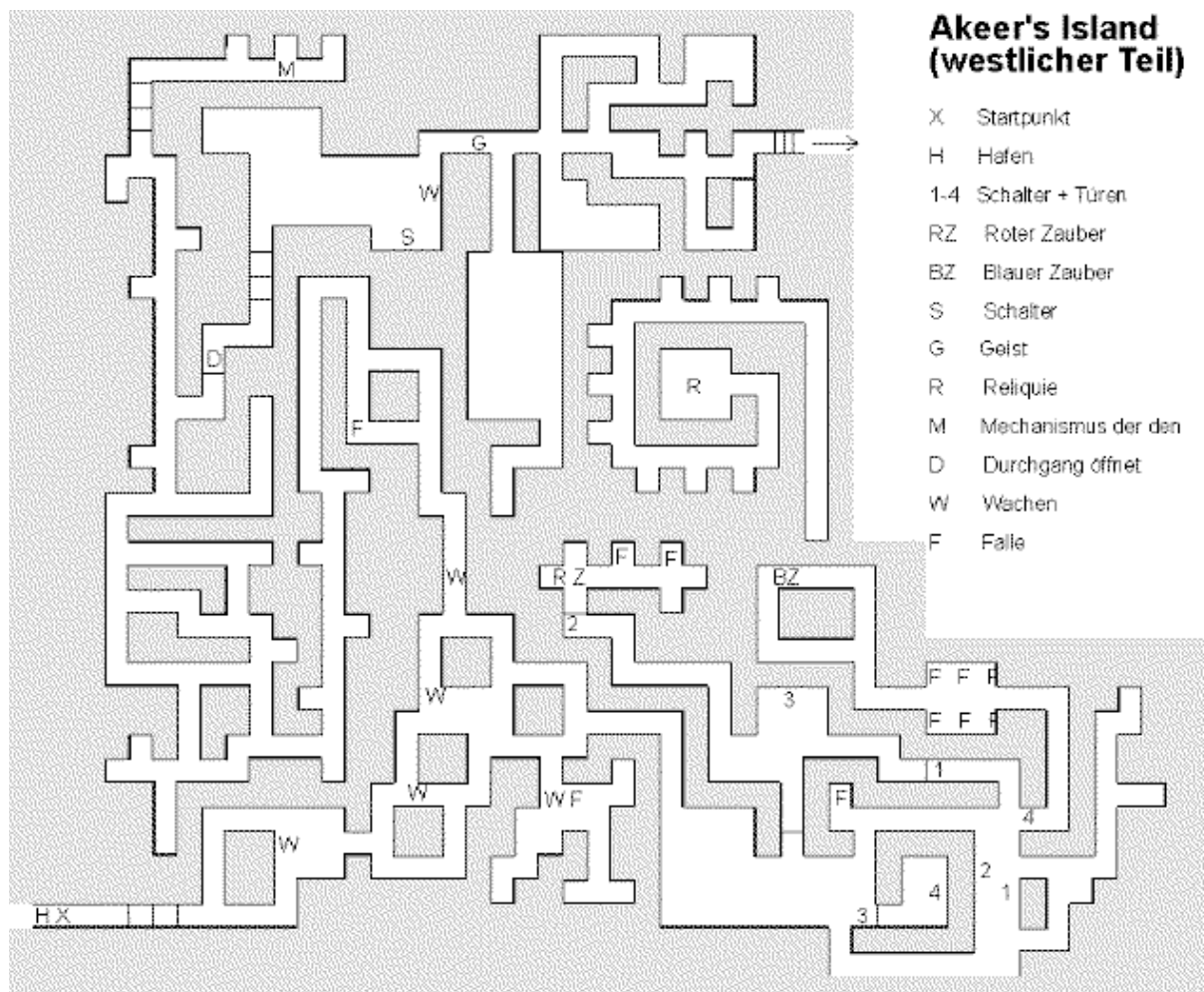
Nordwestl. Berg :

Jon's Island (nordwestlicher Teil)

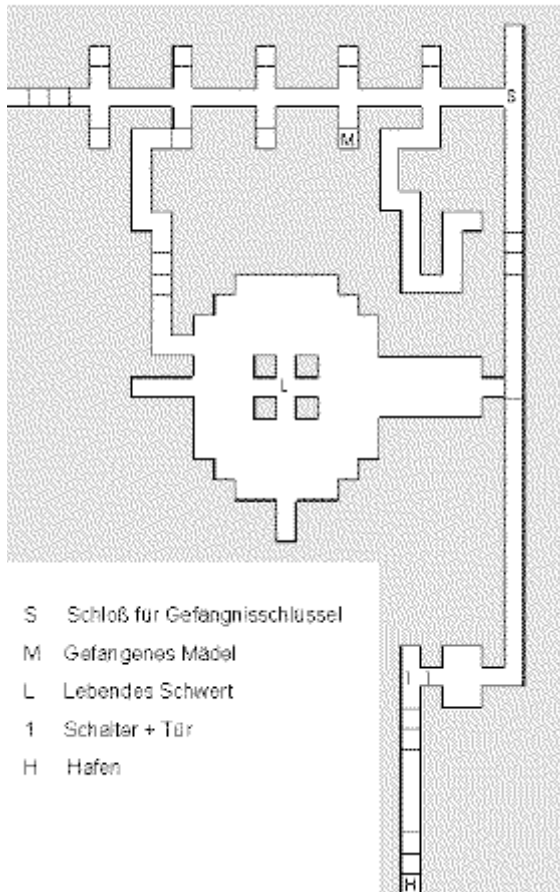


Auch auf diesem Berg tummeln sich zahlreiche Wachen (W). Man findet insgesamt 5 Edelweiß (E), die benötigt werden, um einen Zaubertrank gegen den Schwindel an der Stelle (S) zu brauen. Nur so kann man weitergehen und die Reliquie (R) mitnehmen.

AKEER'S ISLAND :



Akeer's Island (östlicher Teil)



Der Dungeon auf Akeer's Insel ist sehr komplex. Man startet bei X am linken unteren Kartenrand. Begibt man sich in östlicher Richtung, so findet man vereinzelt Schätze, Totenköpfe, Wurfmesser und haufenweise Skelette, die einen angreifen.

Auch auf Fallen sollte man aufpassen. Die Skelette tauchen übrigens immer wieder an der gleichen Stelle auf, wenn man wieder an diese zurückkehrt.

Am östlichen Ende befinden sich verschiedene Türen, welche durch Umlegen bestimmter Schalter geöffnet werden können.

Auf der Skizze sind die Tür/Schalter-Paare mit der gleichen Ziffer bezeichnet. Durch Öffnen der Türen 1 und 2 macht man den Weg frei zum Roten Zauberer (RZ). Er bewacht eine Art Schatzkammer. Auf dem Rückweg legt man den Schalter 3 um. In der so zugänglichen Kammer wartet neben Gold und Totenkopf Schalter 4.

Der Blaue Zauberer (BZ), der etwas schwieriger als der Rote zu besiegen ist, scheint einen Geheimgang zu bewachen (siehe Bemerkung über Luftzug im Spiel). Den Mechanismus, der diesen Geheimgang öffnet, habe ich noch nicht gefunden. Der Gang selber ist auf der Skizze eingezeichnet. Er führt zu einem verschlossenen Raum mit einer weiteren Reliquie. Vermutlich öffnet sich die Tür, wenn man die Waagschalen im Gang richtig beschwert.

Bemerkung zum Geheimgang: Vielleicht spielt die Reihenfolge der Schalter-Betätigungen oder ihre Kombination eine Rolle. (???)

Begibt man sich gleich am Anfang in nördliche Richtung, so gelangt man in einen Raum mit einer großen Kugel an der Decke (Falle!!!). Dieser Raum enthält zwei Geheimtüren. Durch die eine sind wir gerade gekommen, die andere führt nach Norden, macht einen Schwenker und führt zurück nach Süden.

Westlich gibt es einen Einstieg in die Kanalisation. Folgt man dieser nach Norden bis zu ihrem Ende, so kommt man in einen Raum mit 3 Waagschalen (M).

In der hintersten liegen 3.500 Goldstücke. Legt man diesen Betrag in jede Waagschale, so verschwindet das Wasser und bei (D) wird ein Durchgang frei.

Andere Kombinationen öffnen die Käfige für die Kanalmonster, so daß die Kanalisation zum Schlachtfeld wird.

(Vorsicht!!!)

Der Durchgang führt in einen großen Raum mit Schalter (S). Der andere Ausgang wird von einem Geist (G) bewacht, der scheinbar gegen Waffen und Magie unempfindlich ist und manchmal auf einen Schlag 100 – 150 Hitpoints pro Person verteilt. Außerdem wird die Gruppe mit Lähmung und Blindheit geschlagen.

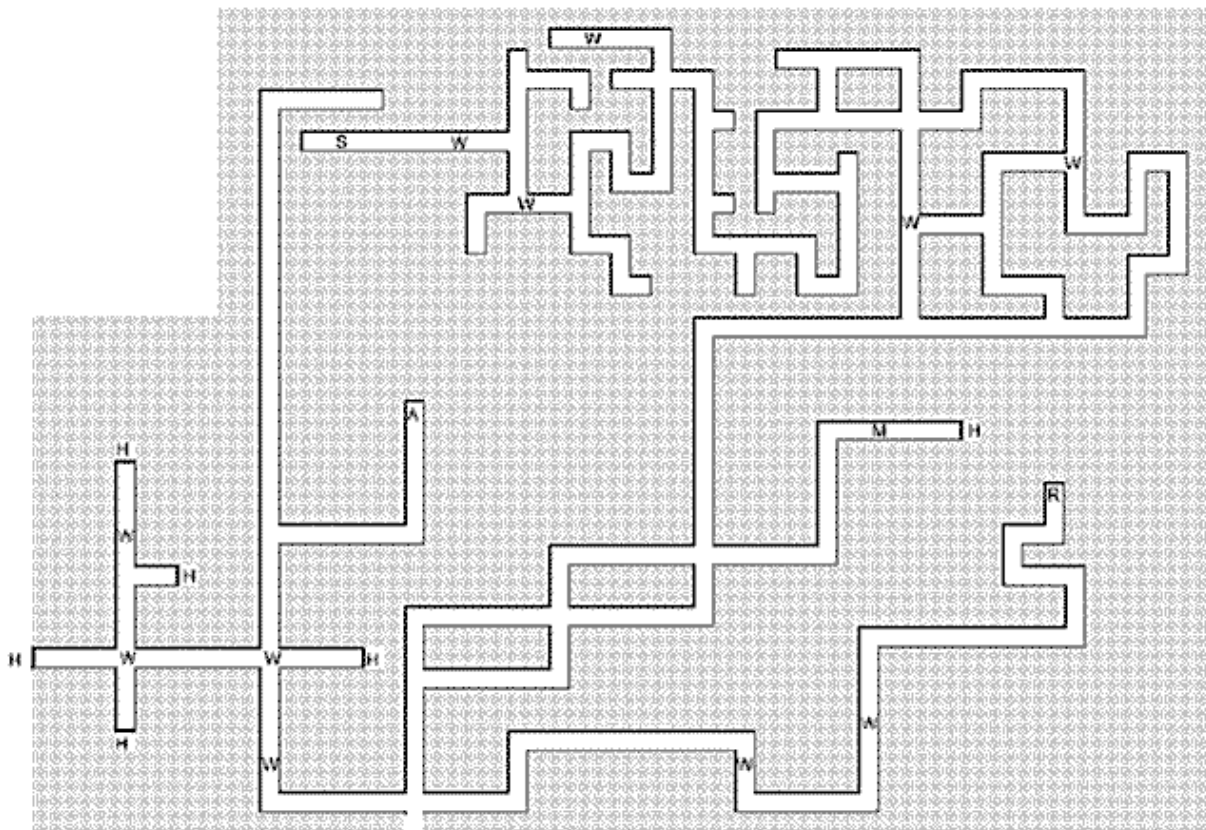
Schafft man es trotzdem, an diesem Wächter vorbeizukommen, so kommt man in östlicher Richtung zu einer Treppe. Diese führt in einen Kerker mit zahlreichen Gefängniszellen.

Am östlichen Ende des Ganges befindet sich ein Schlüsselloch (S), welches man mit dem Gefängnissschlüssel von Zach's Island benutzt. In den Zellen findet man eine Gefangene (M) und zwei Geheimgänge, von denen einer nach Süden in einen Palast führt. Dieser ist mit zahlreichen Fallen gespickt.

In der Mitte bei L findet sich ein weiteres "Lebendes Schwert".

Der östliche Ausgang aus dem Palast ist verschlossen. Folgt man beim Schlüsselloch (S) dem Gang nach Süden, so stößt man auf 2 Türen. Die westliche führt in den Palastraum (s.o.), die andere nach Süden. Beide sind verschlossen. Hinter der südlichen Tür geht der Weg weiter nach Süden und endet schließlich vor einem verschlossenen Tor (1). Der dazugehörige Schalter (1) befindet sich auf der anderen (westl.) Seite. Nach diesem Tor gelangt man in Richtung Süden zu einer Anlegestelle (H), die leider auf keiner Karte vermerkt ist. Vermutlich wird im späteren Spielverlauf dieser Teil der Karte freigegeben.

Thorm's Island :



Neben zahlreichen Wächtern (W) und abgeschlossenen Türen (H) findet man hier

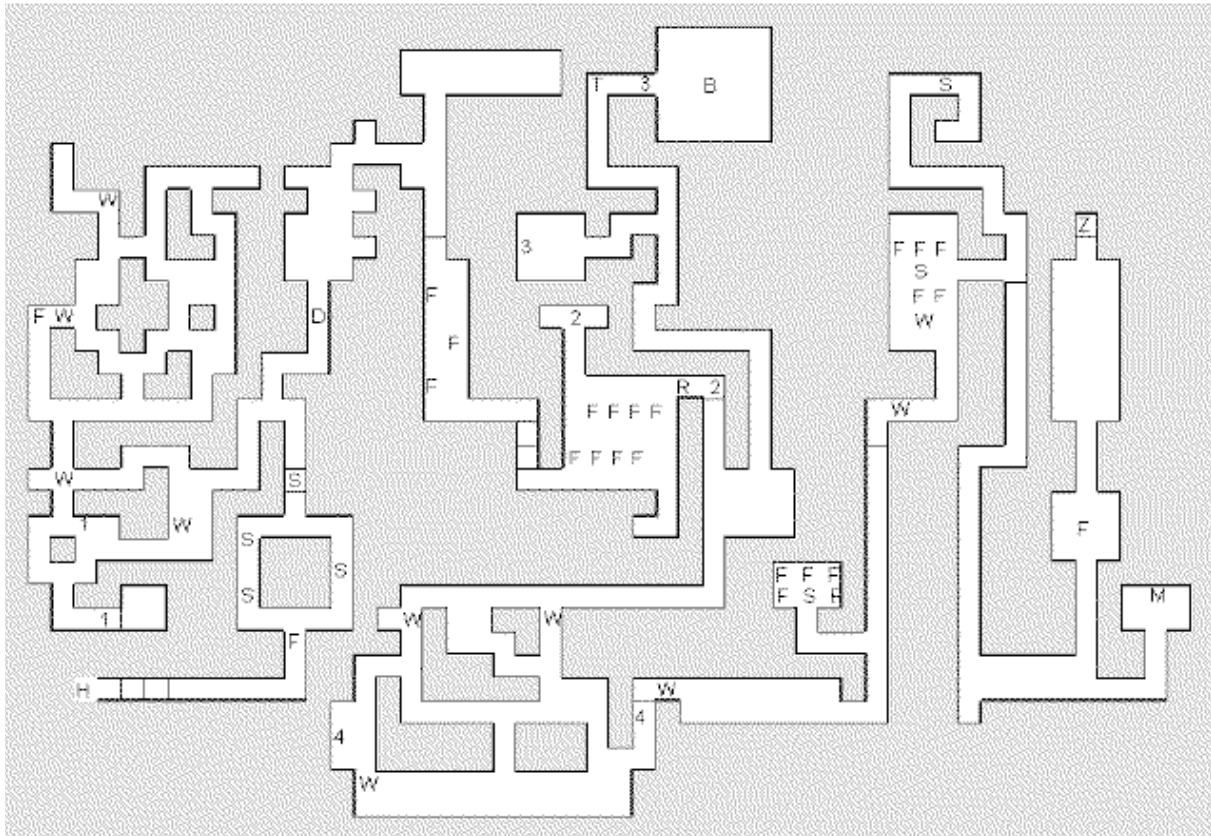
- in westl. Richtung eine Reliquie (R);
- ebenfalls im Westen einen alten weisen Mann (M);
- im Norden (von Westen kommend) ein Mädel mit dem Schlüssel (S) des Chefs und der 2. Handbuchabfrage;
- im Osten etwas, was sich als Altar (A) interpretieren läßt.

Olbar's Island

Wir sind auf der letzten Insel angelangt. Es wimmelt nur so von schweren Gegnern und man sollte häufig

speichern! Auch wenn man einen Gegner besiegt hat, können seine Verfluchungen noch Schaden anrichten. Gelegentlich sperren solche Flüche schmale Durchgänge, und man sitzt in einer Sackgasse fest oder kommt an einer wichtigen Stelle nicht weiter. Häufig findet man auch Bodenplatten, die Kippschalter auslösen und damit Türen öffnen oder schließen.

Olbar's Island



H steht für die Anlegestelle, X bezeichnet den Startpunkt. Vorsicht vor den Fallen f! S = Schalter. Kurz nach der Treppe t erwartet uns ein Feuergeist F. Um die Türen 1 und 2 zu öffnen, erst links bis zum 2. Schalter S gehen, auf diesem wenden und rechts herum nach Norden durch die Türen gehen. (Es sollte genau viermal Klack machen vor der ersten Tür.)

Wir halten uns links und legen bei 3 den Schalter um, wodurch sich bei 3 im Süden die Tür öffnet. Im Nordwesten warten weitere Schätze und Wachen auf uns.

Der Hauptweg wird bei D durch einen Drachen versperrt.

Anschließend muß man sich um den Roten Zauberer RZ kümmern. Vorsicht! Beim letzten Spiel hatte dieser mir einen Bann hinterlassen, der mich in der oberen Kammer einsperrte.

Womit man die nächste Tür öffnet, weiß ich nicht. (?)

Über die Treppe gelangt man in das Obergeschoß. Nachdem der Ritter R ausgeschaltet wurde, den Schalter 4 umlegen, um den Durchgang zu öffnen.

Der nördliche Abzweiger führt an einem Teufel T vorbei zu einem Brunnen B.

Um die Tür zu öffnen, Schalter bei 5 umlegen.

Im südlichen Teil warten zahlreiche Gegner.

Durch die Tore 6, 7 und 8 (Schalter S einmal aktivieren) hindurch zum Showdown. Ein bekanntes Gesicht zeigt sich bei M. Es ist der Zauberer aus dem Gefängnis auf Zach's Insel. Er greift uns diesmal nicht an!

Die Tür bei 9 trennt uns von Shandar, der sich im (über)nächsten Raum (Z) aufhält. Besiegt man ihn, so ist das Spiel vorbei.

The End

PS: Dieser Bericht gibt eine Übersicht über die ersten Schritte im Spiel und stellt Karten zu den verschiedenen

Inseln zur Verfügung. Die Karten dienen in erster Linie dazu, sich nicht zu verirren. Man kann sie leicht ausdrucken und mit eigenen Bemerkungen versehen. Es wird keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Auch werden andere Spieler andere Taktiken bevorzugen.

Die eigentliche Handlung scheint wesentlich umfangreicher zu sein, als oben dargestellt, ich habe weitere Stationen bloß noch nicht gefunden.

Die Karten entstanden bei einer Wanderung im "God-Modus", weil ich hoffte, so im Spiel weiterzukommen, was in gewisser Weise auch stimmte, denn als ich Shandar in die ewigen Jagdgründe schickte, war das Spiel plötzlich zu Ende. Bloß hatte ich mir das alles etwas anders vorgestellt ...

Ich hoffe, die Karten nützen jemandem, der vielleicht mehr herausfindet als ich und sein Wissen auch mitteilt. Viel Spaß!

Karel Kaufmann