

ISHAK 2

*A Rough Guide to
Kendoria*

Stage 1: Irvan's Island

You begin the game alone, armed with only your sword, cunning and a fairly good view of a woman being murdered. This is the point where most people make the biggest mistake of their lives, and have their game time effectively shortened to around five seconds. Whatever you do, do not attack. There may only be three bandits, but together they form some of the toughest enemies you'll have met to date. You will need to kill them, but for now exercise a little patience.

Instead, head for the nearby village. You'll find it to the North-West of your starting location. To find it quickly, try to face North when you travel, as the village lies more to the North than the West. Wander to the centre of the village where you'll find a well. Turn the crankshaft - you may need to walk around the well to find it, and Kudsac the Thief will appear. Recruit him, remove all his objects and then kill him. Kudsac is as despicable as they come, and you should on no account keep him.

Now visit the two inns in the village and recruit the following characters: A scholar, preferably Eliandr, a magician, Zeloran if he's available, an archer - very important as you'll see soon, and a warrior, of course. All are necessary, and will make your journey through the game that little bit easier. With your party and their collective riches, move to the village armoury and buy a sword, a bow and as many arrows as you can carry, plus food from the shopkeeper to top up your strength after the fights that are to come. They do say that packing is half the fun!

At this point you might be feeling a little aimless, so let's figure out what's going on. Make your way to the harbour (shown on the in-game map as a small rectangle in the South-West corner), and walk forward to the boat. A guard will bar your way and stop you from boarding the boat. Walk forward and hit him, just once. You'll find out very quickly that striking one of the Chief's guards is a criminal offence, and you'll be dragged off to see the Chief himself. Now things are getting a little exciting!

The Chief is a dejected sort of fellow, as you soon realise. As he talks to you, he'll tell you that a necklace belonging to his daughter has been stolen, and he badly wants it back. Now is the time to prove your worth. Thank him for his time, and leave scraping your knuckles along the floor.

Armed up and ready for action, return to your starting point, to the South-East of the village. You'll recognise it by the group of standing stones set out in a circle. Now you will be strong enough to take on the thieves, so lay in with everything you have. Within minutes the three will lie dead, and you will be able to approach the girl lying on the floor. Listen to what she has to say, which isn't much as she dies half way through the sentence, and take the pendant from around her neck. No, don't get too excited, it isn't the one you want.

Eat the food you have, if you need to, and return to the village. Now go back to the armoury and pick up shields and helmets for your merry crew. The war has only just started.

Now you want to head into the forest to the East. Not just into it, but right through it to the other side. Go as far East as you dare, and then North. Before long you'll come across some black and white mushrooms. Collect these, but don't eat them. Keep going North, and you'll come across another stone circle. In the middle of this is a large bunch of dandelions. Pick these and store them away. Don't worry, that's it for the flower picking session, here's where the action starts.

Go South back into the forest, attacking the wasps as they swarm around you. Keep going South and you'll come across a clearing. In this clearing will be a couple of orcs, which should be no problem to dispatch with, and a very large chief orc, who will be unbelievably difficult to deal with. Don't wade in, as that will spell certain death for anyone unlucky enough to be caught in range.

Instead, back off and use every arrow you have against him. This should, if you're lucky, weaken him enough for you to step in and finish off the job with your swords. Once you have him on his knees, take the necklace from around his foul, scaly neck. What do you know? It's the one you've been looking for!

Head back to the village, and go and see the chief. He'll be so pleased to see you, and more importantly the necklace that he'll completely forget about that little incident concerning the guard earlier and give you complete use of his boat! Go to one of the taverns, eat, drink and sleep. In the morning, pop into the armoury and stock up on arrows. Buy some more food, and then head back towards the harbour. Well done, you've completed your first mission!

Onwards to Zach's Island!

Stage 2: Zach's Island

The main city on Zach's Island is a place you'll soon get to know, if not exactly love. During the course of the game you'll spend quite a while going back and forth from here, but for now it will merely act as a passage to the next island. Once you arrive at the harbour, make your way to the North-East corner of the map, where you will find a minstrel playing. Ignore him for the moment and enter the library.

Here you will find a piece of parchment which will extend your map to include Akeer's Island. For the moment this is all you actually have to do on this island, but while you're here, work your way through the town killing as many thieves and mercenaries as you can. This will leave you dripping with gold, allowing you to use some of the more expensive armories in the town, giving you a heavily equipped party.

Eat sleep and be merry then go back to the harbour. From here its time to pay a visit to Akeer's Island.

Stage 3: Akeers Island

On docking at Akeer's Island, you'll need to make your way to the East. The easiest way to do this is to follow the wall on the right all the way across. On your way, you'll come across a fair few skeletons. Keep fighting these until you reach the passage branching off to the South. Wander down here and check both cul-de-sacs at the end. To the East you'll find a skull and to the West you'll find some treasure. Collect these and head back out of the passage.

Continue East along the wall, then follow it South once more. Remember to eat if your strength is beginning to drop. As you travel South, you'll discover a large room. From here, you need to take the extreme South-East exit, then move South. Carry on South, and then East and you will come to a corridor leading North. Go up this dark and mysterious alleyway, and activate both the switches you find here - one on the left hand wall and one on the right.

Keep going along the corridor, which will eventually lead into the large room. Once you get here, you'll want to use the handle on the North wall. Once that's done, take the extreme South-East exit again and follow the corridor (as if you have any choice!).

Enter the cul-de-sac you pass as you traipse along, and take the skull you find there. Go back into the North corridor - the one with the handles on the walls and walk around the West wall. On the other side, you'll find a small room containing some treasure, yet another skull and some arms (weapons, not fleshy things with fingers and elbows). Now make your way back to the landing stage and set sail for Zach's Island once more!

Stage 4: Zach's Island

Back in the city, start to amass your fortune once more by wandering around some of the seedier looking parts and waiting to be attacked by wandering thieves. At least one member of each band will leave a bag of cash, and believe me you're going to need a lot. Later in this stage, you are going to have to go up against some of the toughest opponents yet, so find the armories and be prepared to spend whacking great sums of cash on arrows, new swords and armour for all and as much food as you can possibly carry.

Head back to the harbour, just to give yourself some bearing, and head towards the clothes shop. You'll find this in a road leading to the North and culminating in a small square. Here, buy five monk's habits and five fur coats.

Odd purchases, but vital ones. Now go to the library, found at the North-East of the city. Here, read the parchment on potions. Once read, and noted, head for the bank for the fight of your life.

You'll find the bank in a square to the West of the library. You'll notice when you get there that there are about a dozen town guards stood outside the back. These are your adversaries in this battle. One thing to note before you start fighting is that you have to take all the guards out in one battle, as leaving and returning results in a whole new platoon being deployed to replace the dead ones. As with the Chief Orc on Irvan's Island, weaken the guards with arrows and spells, and then step in for the kill. Make sure you can knock them out quickly, as these particular soldiers are heavily and expertly armed. If you're losing energy, step back two paces and eat some food before returning to the fray.

Once you've knocked them out, walk forward and enter the door at the end of the alley, which just happens to be the back door to the bank. What's more, someone has carelessly left 100,000 coins lying there. Take these, and wander round to the front of the bank (you'll have to walk around the square to do this) and enter. Now comes the cheeky part. Deposit 10,000 coins in your personal account, smile and leave.

When the going gets tough the tough go shopping! In the extreme South-East of the town you'll find a pet shop. Here, buy a monkey, a magpie, an eagle and a parrot. On the opposite side of the road from the pet shop is one of the best armourers in the city. However, he is also one of the most expensive, so if you can afford it, arm up with whatever he has.

Head South, and you'll find a provisions shop. From here, buy 5 ropes. Go to the shop on the other side of the road, the West side, buy potions for the "Troublesome Priest" (Humbolg) and "Ent Reviver" (Jablou). Eat to get your strength back up to maximum, and go West across three crossroads, head North, then West and then take the first East. Here you'll find the giant guard.

Into battle once more, again weakening him with arrows and spells before stepping in for the kill. This is one hell of a fight, so remember to step back to eat when your energy drops too low. Now go into the Blue Velvet night club (the building the giant guard was guarding). This place is only open at night.

As soon as you set foot inside, you'll be slung into prison. Some of these places can get rough before you've got a chance to get your coat off! In prison, release the Magpie through the bars and wait. In case you weren't aware, Magpies have a fixation with shiny objects. They just can't help but pick them up. The object this particular Magpie spies is the key to the cell door, which it brings to you dutifully. You can now open the door to freedom.

Before you leave, put on the five monk's habits. It wouldn't help your progress much if you were to walk out and meet the same guards who locked you up the night before, and the monk's habits make excellent disguises. You'll now be inside the fortress.

Wander along the passage (which is only open between midnight and four in the morning), and walk past the monk.

Now you see why it was such a good idea to wear the monk's outfits, even if they do scratch.

Keep going and you'll enter the sacrificial hall, where there will be a sacrifice going on. Don't just stand there gawking, though. Look around, as one of the monks will have the prison key hanging from his belt. Quickly step forward and take it, and head back to the passage again.

Wander up and down the passage for a while until one of your characters comments on a draught. When you locate the draught, you are in fact discovering a secret invisible door, disguised as wall. Step through it, and leave the prison. Oh, that sweet city air!

Not that you have too much time to breathe it, you understand. No sooner have you stepped out, when you bump into a large gang of city guards. To battle once more, remembering all the combat tactics you've learned so far, before heading back to the harbour. Before you can get on the boat, make sure you are carrying at least 10,000 coins and an iron shield. If you don't have the cash, go back to the bank and withdraw it from your account. Now board the boat and return to Irvan's Island.

Stage 5: Irvan's Island

Back where you started, where the grass is greener and the wasps have a real sting in their tails. From the harbour, follow the East coast all the way around until you meet a wandering magician. This might not prove too easy, but remember the ancient maxim: You wait for ages, and then three come along at once. Talk to the man, and then give him the 10,000 coins. He'll cast a very useful spell on your eagle, which you can then send out into the wild.

Within moments the eagle will return carrying a scroll. Take this and read it, and you'll have the mountain parchment in your possession.

Now head back to the West along the coast. Find the standing stones (this isn't particularly difficult) and head to the West end of them. Here you'll find a Golem with some relics at his feet. Take the relics and prepare yourself for a fight, as he comes to life as soon as you take them. Fight him with weapons, as most spells won't work on him. Once you've killed him, you'll need to fight him all over again, so spin round and face him as he appears behind you.

Once you've destroyed him, head back to the harbour. Board your boat, and head for the harbour to the South of the mountains on Jon's Island.

Stage 6: Jon's Island

Jon's Island has some of the most fantastic graphics in this game, so try not to let them distract you too much. Before you head into the mountains, take off the monk's habits and put on the fur coats, as it can get very cold up there. Next, attach the ropes to each member of the party to stop any danger of falling from the slippery slopes.

Now head East across the mountain path, slowly and carefully. Keep searching the snow as you move, and before too long you will find a cauldron in the snow. Take this, as you'll need it, and head back the way you came. Follow the mountain road back to the West and head into the mountains when the path bends that way.

Search the mountains as you travel through them, and you will come across a rhinoceros. After all, how hard can it be to find a rhino? Anyway, once you've found it, fight it to the death and then break off its horn. That is all you need to do in this part of the mountains.

Head back to the landing stage and board your boat. If your party are wounded, or in need of rest or food then head back to the city to recuperate. Once done, head for the landing stage to the North-West of the island.

Once at the North-West harbour, head East along the coast. Ignore the lovely scenery and watch out for the mountain passage leading West. Once you find it, head up it and be on your guard for a fight. It's a good idea at this stage to make sure that your archer is fully armed and that your entire party is ready for battle, as two giants will soon appear and try to kill you.

Dispose of the giants and carry on up the passage until you come across a natural hollow in the ground. Here you will find the Living Sword - one hell of a good weapon. Take this and head back out of the passage towards the coast once more.

Back at the coast, continue to the North. At the end of this stretch, you'll reach a small cul-de-sac. Wander down this until you come across a very disgruntled priest. Prepare the Humbolg potion, and give this to the priest, who will cheer up almost immediately. In return for your favour, he will give you the parchment for the tree island of Thorm, almost completing your map.

Now return to the harbour and head back to Zach's island for a complete rest. Once your party is ready for some more hardship and heroic exploits, set sail for Thorm's Island. Note: it is imperative that you are carrying an iron shield at this point. If you still haven't got round to buying one, then now is most definitely the time to.

Stage 7: Thorm's Island

The first thing you need to do once you land on Thorm's Island is put on the pendant that you took from the dead woman at the start of your adventures. See, you knew it

would come in handy sooner or later. From the harbour, take the crossroads to the left, head North and take the second turning on the right. Follow this turning down, and at the end you will come across an Ent (a kind of living-tree-person).

Mix up the Jablou potion, and give it to him to drink. When he is fully revived, he'll drop a pendant. Pick this up and head South. Take the next turning to the West and go into the small village you find there.

Try every hut you come across, as two of the open ones will give you some very interesting information.

Now return to the harbour, but don't try to board the boat. Your work isn't done here yet. This time, take the East road and follow it to the end. Along the way Ewoks will attack you, but with the portable armoury you should have by this point, they shouldn't cause you too much trouble. At the end of this road, you'll find a relic, which you should of course take. Now head back towards the harbour, remembering to beat the stuffing out of any Ewoks that should try to stop you.

No, you're still not leaving. From here, go North, and then East, and then North again, and once more East. From here just follow the road until you reach the stone druid at the end. Take the rhino horn from your pocket and place it on the druid, which will then wake up. Now give it the iron shield you should have been carrying all along. It will transform it into a magic shield, which will protect you against fire.

Now go back the way you came. At the crossing, go North, then go East and finally the first North. A monster will leap out with a murderous cry, which you should then dispatch (the monster, not the cry). Now take the first West turning. Work through the labyrinth, watching out for both false trails and the over excited eagles, and you will come out close to the dead woman at the end of the maze to the West. Around her neck is the key to the town hall in the city. Take this and get back to the harbour as quickly as you can. Head for Zach's Island with a look of purpose in your eyes.

Stage 8: Zach's Island

With no time to waste, run to the Town Hall, which you'll find in the extreme North-West corner of the city. Use the key to get in, and grab the idol you find inside. Now leave as silently as possible and head for the temple, which you will locate to the West of the bank.

Inside, a monk will be waiting for you. Give him the idol you stole back for him and he will give you the Air Elemental Pendant. Take this gratefully, remembering to say thank you, and head for the bank.

At the bank, draw out your money and collect it all together to see how much you have left. You will need at least 7,100 coins in all, so use whatever you have over to stock up on weapons and food. Have a meal and a room in an inn to completely recuperate. Once you are ready, head for the harbour and sail to the fortress on Akeer's Island.

Stage 9: Akeer's Island

This time follow the left hand wall, moving North around the fortress instead of East. Continue until you reach the passage, which you should enter. Keep on to the circular corridor, and find the invisible door to the North.

Again, this is found by wandering around until someone in your party mentions that they can feel a draught. Step through, and follow the corridors that you meet until you reach an area completely flooded.

Now enter the maze. Like the maze at Hampton Court, this one is deceptively simple to get through. All you need to do is keep heading North through every corridor, and before you know it you'll be free. Well, free of the maze anyway.

You'll now be in a room with three weighing scales. In the first two put EXACTLY 3,550 coins. Ignore the third and go back to the catacombs through the maze, this time heading South all the way.

When you return to the catacombs, all the water will have disappeared. Continue through the recently flooded area, and take the second exit to the South-East. At the end of this small tunnel, go through the underground passage.

When you emerge into the large room, gamble with your life and pull the handle at the South-East end. Go to the North-West end and take the treasure that you find there. Wear the Air Elemental Pendant given to you by the monk and wander over to the North-East end. Leave the room and take the first turning to the right.

As you wander along this passage, you'll be set upon by mummies with murder on their minds. The best way to deal with these is to use fire cloud and lightning spells. Carry on through the passage and stop at the end, to the South to pick up the skull.

Now walk back up the passage, to the North, and take the East turning. Along this turning is an invisible door, so wait for that familiar draught and step south through it. In the small room behind it, take the treasure and skull you find. Go back through the invisible door and start moving East.

It might not look like you can move much to the East, but most of the walls you come across are in fact invisible doors. If you find that you can't walk through one, then step to the South and try again.

There are more invisible doors to your left and right as you wander along, all of which are hiding treasures of one form or another, so feel free to step through any you pass, remembering to return to the corridor afterwards.

At the end of the invisible doors, you will find yourself in the prison. Follow the corridor to the East until you meet the lion-guard. Kill him as quickly and efficiently as you can, and then walk to the Eastern end of the corridor. Here you will find a lock. Use the prison key you took from the monk in the sacrifice chamber in this lock, and all the cells in the prison will open.

Turn, and head back West along the corridor. In the first cell you come to on the right, you will find some treasures. First hunt for the invisible door, shown as always by a draught.

Step through this, and you'll get your reward. In one of the other cells is a blind girl. It's very important that you recruit her, so you'll need to dismiss one of your present party, either the archer or the warrior, whichever is the weakest. Remember to take all their possessions first! Once you have the girl, go to the second cell from the South on the West wall. In here you will discover a secret passage behind an invisible door, provided you look closely enough!

Go through the corridor, and you will enter an enormous room. An immensely imposing room in fact. One so big that it has been cursed, and may cause some of your characters to invert, and go bad. To turn them back, you'll need to cast a curse-lifting spell. This is the only way you can ever help them!

Go to the centre of the columns in the middle of the room, and pick up the living sword. From here, go to the North of the room, check the wall and return to the centre. Now go to the South of the room, check the wall and come back once more. Finally go to the West wall, check it and come back again. If you haven't done it yet, then at each wall you will either find an invisible door with treasures behind it, or a secret passageway. If it seems like there isn't a door there, click on the plate in front of the wall to open the passage.

When that's done, take the South-East exit from the room. Watch out for the hooks hanging from the ceiling - they might have someone's eye out. Go past the door and keep on down the passageway to the South. When you reach the grille at the end, which you undoubtedly will, release the monkey. I bet you'd forgotten you were carrying him. Wait for him to carry out his duties, and then open the passageway.

Go to the landing stage you find there, and board your boat. Don't prepare for a long ride, though, as you're only going round the island.

Yes, it's back to the fortress entrance once more.

Stage 10: Akeer's Island

Back at the entrance, you'll want to find your way to the corridor with handles again. Well, you might not want to, but it isn't going to do your quest any favours if you don't! To get to it, just in case you don't remember, you need to start by following the wall to the right, moving East all the way. Along the way, bash some skeletons' skulls together, and walk straight past the first passage to the South. Keep going East, and take the next bend South, and then keep going until you reach the large room. Leave this room by the extreme South-East exit, go South, then East and finally turn into the corridor to the North, which you will soon find is the one with the handles in it. Got there? Good.

Now head North up the passage, and follow it around to the West when the opportunity arises. Before you go round the bend (so to speak), prepare to cast the psychic protection spell.

Somewhere around this area lurks the Destroying Wizard of Chaos - a pompous title but a no nonsense magical warrior. When he shows himself, kill him. Simple as that. No messing, not this late in the game. Pick up the treasures and the skull left behind afterward. Go back to the passage entrance, and this time head down the corridor that leads South-East.

A word of warning at this point - these things always come in pairs. You may just have killed one magician, but there's another one on the way. Down this passage is the abode of the Dangerous Magician. Kill him when you find him and check along the corridor for secret passages. When you find it, you won't be able to open it. Find the statue of the eagle heads, and click on the button underneath them to open the passage.

Now go down the secret passage and follow it along to the North. At the end of it you will find a set of six scales. Place the six skulls on the scales (at last you have something to do with all those lumps of bone you've been carrying about!) and then keep on down the corridor. Kill the guard at the end of it in your usual kill first, ask questions later manner, and take the relic he was guarding.

Now back to the landing stage, and return once more to Zach's Island

Stage 11: Zach's Island

Back in the city once more. Head for the clothes shop (found in a small road leading to the North near the harbour) and buy five evening tunics. None of this rough fur nonsense for you now).

Put on your new garb, pausing for a moment to admire yourself in the mirror, and wear the pendant given to you by the Ent, before you make your entrance into the Blue

Velvet nightclub. Here you will find one end of the Fortress parchment.

Now check your finances, as you will need at least 20,000 coins for this next instalment of your quest. If you don't have enough, then ensure that your team is properly rested and fed, and go on a killing spree through the streets of the city. When you have lined your pockets sufficiently, go to the alley of the four towers, which can be found North-East of the harbour and is easily recognisable by the fact that it has four towers on it. Wait here between midnight and two in the morning, and a suspicious looking character will appear.

If you have been one to enter as many pubs as you can during the game, chances are you will have already been approached by this character and been told to come here already. Give the person your 20,000 coins and he will disappear, leaving behind one of those all important relics (I bet you thought I was going to say a skull then. Admit it, you did didn't you?).

Go to the herb shop and buy the ingredients for 5 anti-vertigo potions, otherwise known as the Mildong potion. Now eat, and get loads of rest. The serious stuff is just about to begin. Head for the harbour once more, remembering your sea-sickness pills this time and head for Jon's Island and the North-East landing stage.

Stage 12: Jon's Island

On Jon's Island, find the passage to the West. Head along this road, and keep looking around you for groups of dwarves. These mean little tykes are to be found all over this area, and will always kill on sight. After a while you'll come to a turning to the North, into the mountains. Take it.

On your way, you'll pass two cul-de-sacs, one to the East and one to the West. Head down both of these and take the edelweiss plant found at the end of them. Go back to the passage and head East. Now watch out for the vultures that attack you relentlessly - a hero's work is never done.

Head North into the mountains once more, and find yet another edelweiss plant. Go South back to the passage and keep on East. Soon you'll find another path North into the mountains, which you should take. Then walk along the next passage to the East where you will be rewarded with two more edelweiss plants. One thing to watch out for here though is the curse that lies on this area. It will help matters greatly if you cast a curse-lifting spell before entering.

You might have noticed that you are getting quite high up, and vertigo might be beginning to affect your party's abilities. The best thing to do here is make sure everyone drinks an anti-vertigo potion. When they have taken effect, continue up into the mountains. Collect the relic you find at the end and then return to the harbour once more. Board your boat and select the North-West landing stage of Jon's Island.

Stage 13: Jon's Island

From the harbour, head West along the coast, breathing in that brisk sea air. Keep your weapons ready to attack the guards that rush to meet you. When you have the mountains to the East, dismiss one of your characters. Yes, it's a shame to get rid of one this late in the day, but it has to be done. Just to twist the knife a little, remember to remove all their gold and possessions before getting rid of them.

Now head for the mountains to the East, again watching out for the guards. Keep going until you reach the end of the path, at which point you should come across five pillars and a dead druid. By this stage you should be carrying five relics. If you aren't, read back through the previous chapters to see if there are any you have missed.

Place the five relics on the five pillars, one on each, and the druid will be revived. Introduce yourself nicely, and then recruit him. If you're wondering why you threw away a perfectly good character for a guy in a dress, you'll need him later for his fire protection spell (and don't be so quick to disregard men in dresses!).

Now head back to the harbour. If you are running low on any supplies, or your party needs to rest, then head back to the city and perform all necessary actions. Then head for the end of the fortress on Olbar's Island.

Stage 14: Olbar's Island

The end of your quest is nearing. If you've been sneaking looks ahead in this book, you'll have seen that this is the last island. It's also the most demanding and the most deadly, so prepare yourself for battles that will make everything prior to this look like a custard pie fight in a Charlie Chaplin movie.

The first thing you'll have to do on this island is fight the Fire Elemental. The problem with Fire Elementals is that you can't just walk forward and strike whenever you feel like it. What you need to do is make one of the characters hold the magic shield, then cast the fire protection spell, and then step forward and strike. Any other approach will result in you burning more than just your fingers.

At the first crossroads you come to, turn right and travel all the way around the block. When you come to an opening to the North, take it.

Keep going and you'll come to another crossroads.

Take the West exit here, if you fancy some more treasure and experience. Work your way through the maze killing all the orcs that attack you (there are a lot) and grab everything you find. Get back to the crossroads once you've exhausted the maze.

Now go North, where you'll find a hideous fire-breathing dragon. This is one of the toughest creatures in the game, and makes the Fire Elemental look like a Zippo lighter.

To fight the dragon, use the same attack method as you did with the Fire Elemental (arm up with the magical shield, cast the Fire Protection spell and then step forward). Check constantly that the Fire Protection spell is working, otherwise you won't last a minute in front of those flaming nostrils.

If you are losing energy, take a couple of steps backward and use the healing spell. The dragon will take quite some time to kill, so be ready to attack in multiple runs.

With the dragon out of the way, head North. Examine all the nooks and crannies in the walls as you walk along, as many of them hide treasures and other toys. After a bit, you'll come to another crossroads. Head North from this, and follow it round. Keep an eye out for a secret passage leading from the North wall.

Head down this new passage, and have loads of fights with skeletons and wizards. We told you it was going to get a lot harder. At the end of this passage, you'll enter a maze. This is no typical maze, however, as many of the walls are actually invisible doors, so map carefully as you go. When you reach the end of the maze you'll find a handle. Pull this, and then work your way back to the crossroads, leaving a trail of death and destruction in your wake.

From the crossroads, go South and stop before you enter the room. The walls in here have spikes poking out of them, so move through the room slaloming as you go. Keep going, and you will eventually reach Shandar's fortress! In the first large room you come to, move around the edges - not through the middle.

There are missiles lodged in the ceiling which will fire at you as soon as you walk underneath them. At the South-East end of the room, collect the treasure you find. Keep on round the room to the North-East end, and pull the handle. Around the room once more to the North-West corner, where you will have to fight a knight. Kill him, and leave buy the door behind him.

Walk straight through the next room and leave by the North exit. Wander along the corridor and look out for a small room to the West. When you find it, enter and activate the mechanism you find there. Now, go back out into the corridor and race to the end.

Prepare to encounter a Gorgon that has to be destroyed as quickly as possible. Watch out for her special ability to invert people. Its a talent she likes to employ. Once she is dead, walk past her still-twitching corpse and into the large room beyond.

In the middle of the room is a fountain - drink from this to restore life points. Ignore the exit to the North and head directly South, which will take you to another labyrinth, full of mummies and witches. Kill everything you find as you work through it, and take the passage to the South when you come out the other end.

Then take the next passage East. Follow the passage round and look for another small room to the West. When you find it, enter and activate the mechanism you find there. Head back into the passage and follow it all the way round. At the end, you will find some Lion guards. Kill them as quickly as possible, and then eat or cast a healing spell to revive any wounded characters.

Now examine the grille in front of you. To open it, you'll need to activate the trap door next to it. Walk through the open grille and take the North passage from the next crossroads you come to. Walk right up the passageway, take the treasure you find there and activate the mechanism. Now return to the crossroads.

Head down the South passage and follow it as far as you can. At the end, find the small room which contains a Magician. Don't attack him, whatever you do. Instead, talk to him and listen to what he has to say. Go back out to the corridor and take the North exit from the passage.

When you come to a closed passage, place the parrot in front of the large ear, and let it talk. The passage will open and you can proceed. The next room you come to has some very low ceiling blocks, so slalom your way through this room. When you reach the next room, work around the edges rather than through the middle of the room.

You are now about to fight the final battle of the game, so arm up and make sure everyone is up to maximum strength. Finally prepare the Psychic Shelter spell and step into the North doorway.

When Shandar appears you will finally get your chance to prove that you are worthy of hero status. You have come this far so don't blow it. If you can kill Shandar then your mission is complete and Kendoria can look forward to a peaceful and prosperous future, free of evil. All you need do now is work your way back out of the fortress and enjoy the pyrotechnics!

The End (or is it...)

Schritt 1: Irvan's Insel

Kaum haben Sie Irvan's Insel betreten, sehen Sie sich schon Ihrem ersten Problem gegenüber. Sie sind allein, können sich nur auf Ihre Geschicklichkeit und Ihre Bewaffnung mit einem Schwert verlassen und sehen, wie 3 Banditen gerade dabei sind, das Leben einer jungen Frau zu bedrohen. Das ist der Punkt, wo die meisten Spieler den entscheidenden Fehler machen, der ihr Abenteuer in ISHAR II nach rund 5 Sekunden jäh beendet. Was Sie auch tun wollen, greifen Sie nicht an! Das sind zwar nur drei Banditen, aber zusammengenommen gehören Sie zu den stärksten Gegnern, die Sie heute auf Irvan's Insel finden. Heben Sie sich das Problem für später auf. Weichen Sie der Situation aus, und gehen Sie Richtung Nord-West, um die ersten Verbotten der Zivilisation anzutreffen.

Sie sind gut beraten, dabei häufiger die Richtung Norden zu wählen, um direkt auf das Dorf zu stossen. Dort angekommen, gehen Sie mitten ins Zentrum. Sie finden einen Brunnen vor, in dem der Dieb Kudsak sitzt und auf seine Befreiung wartet. Betätigen Sie die Kurbel mit einem kurzen Anklicken, und holen Sie ihn raus. Da Kudsak wenig vertrauenswürdig ist und wir Ihnen anraten, ihn nicht in Ihrer Mannschaft zu belassen empfehlen wir folgendes Vorgehen: Bessern Sie Ihre Reisekasse auf, indem Sie ihm sein Geld und seine Habseligkeiten abnehmen, und machen Sie ihn anschliessend unschadlich.

Stürzen Sie sich jetzt ins Nachtleben. Zwei Gasthauser stehen Ihnen zur Wahl. Dort suchen Sie nach passenden "Mitreisenden", die Ihnen ein wenig unter die Arme greifen werden. Treffen Sie Ihre Auswahl mit unterschiedlichen Charakteren. Vorzuziehen ist folgende Zusammensetzung: Ein Geistlicher (Eliandr), einen Magier (Zeloran, falls er verfügbar ist), ein Krieger und ein Bogenschütze, der bald sehr wichtig für Sie wird. Begeben Sie sich nun mit Ihrer Gruppe und Ihrem gemeinsam verfügbaren Geld in den Waffenladen. Dort erstehen Sie ein Schwert, einen Bogen und so viele Pfeile, wie Sie tragen können (auch die Mitglieder der Crew, die keinen Bogen haben, können Pfeile tragen!). Natürlich müssen Sie auch an Ihren Magen denken. Kaufen Sie also genug Nahrung ein, denn Kampfen macht bekanntlich hungrig.

Nun sind Sie an einem Punkt angelangt, an dem Sie vielleicht nicht ganz genau wissen, wo Sie jetzt hingehen sollen. Wir schlagen vor, dass Sie sich auf den Weg zum Hafen machen. Wie Sie der ersten Landkarte entnehmen können, liegt dieser in der süd-westlichen Ecke. Begeben Sie sich direkt dorthin, und lassen Sie sich nicht von der Wache aufhalten, das Boot zu besteigen. Sie finden schnell heraus, dass es ungesund sein kann, Wachen anzugreifen, da Sie sich nun wegen eines kriminellen Delikts vor dem Dorf-Chef verantworten müssen. Jetzt fängt der Spass richtig an.

Sie werden dem Chefkommandanten vorgeführt und bemerken, dass dieser vollkommen niedergeschlagen ist, da man die Halskette seiner Tochter gestohlen hat. Danken Sie ihm herzlich, und verlassen Sie den Raum in ehrfurchtiger Haltung, denn nun ist es Zeit, Ihr Können unter Beweis zu stellen.

Zu neuen Taten bereit, begeben Sie sich wieder an Ihren Ausgangspunkt. Sie erinnern Sie sich mit Sicherheit noch an die Steine, die wie ein Kreis angelegt sind. Dort stossen Sie auf die

bewusste Gruppe von Dieben. Sie haben jetzt die Kraft, sie zu besiegen. Also, legen Sie los. Innerhalb von ein paar Minuten hat sich alles erledigt, und Sie können sich dem Mädchen nähern, das auf dem Boden liegt. Hören Sie gut zu, was Sie Ihnen zu sagen hat, und nehmen Sie den Anhänger mit. Freuen Sie sich nicht zu früh, denn das ist nicht die Halskette, die Sie brauchen.

Fühlen Sie sich jetzt schlapp? Kein Problem, denn Sie haben ja noch den Proviant, den Sie zu sich nehmen können. Gehen Sie nun zurück ins Dorf und kaufen dort im Waffenlager Schilder und Helme für Ihre Gruppe, denn das Abenteuer auf Irvan's Insel hält noch einige Steigerungen bereit.

Ihr nächstes Ziel ist der Wald, der sich im Osten befindet. Nicht nur, dass Sie dort hineingehen, sondern geradewegs durch ihn hindurch bis zur gegenüberliegenden Seite. Gehen Sie soweit nach Osten, wie Sie sich trauen, danach geht es in Richtung Norden. Am Wegrand sehen Sie schwarze und weisse Pilze. Pflücken Sie diese. Wenn Sie auf die Idee kommen sollten, die weissen zu essen, tun Sie's nicht! Gehen Sie weiter in Richtung Norden. Dort treffen Sie wieder auf Steine. Sie sehen einen grossen Busch Lowenzahn. Nehmen Sie ihn mit, und verstauen Sie ihn gut. Das ist das Ende des botanischen Teils, jetzt geht's mit ein paar finsternen Gesellen weiter.

Es ist Zeit, zurück in den Wald zu gehen. Schlagen Sie die südliche Richtung ein, und erledigen Sie den Wespenschwarm. Sie haben mit Sicherheit alles gut überstanden, oder? Keine Müdigkeit aufkommen lassen, denn es geht weiter in Richtung Süden auf eine Lichtung. Dort erwartet Sie schon eine Schar von Orks, mit denen Sie eigentlich keine Probleme haben sollten. Allerdings befindet sich dort auch noch der "Oberork", der Ihre Gruppe sämtliche Köpfe kosten kann, wenn Sie nicht vorsichtig zu Werke gehen. Gehen Sie nicht zu nah an ihn heran, und weichen Sie gegebenenfalls einen Schritt zurück.

Benutzen Sie jetzt jeden verfügbaren Pfeil, und setzen Sie ihn gegen den Oberork ein. Das sollte den Fiesling so weich klopfen, dass Sie den Kampf mit dem Schwert beenden können. Haben Sie ihn in die Knie gezwungen? Sehr gut, denn nun können Sie die Kette an seinem Hals als Ihr Eigentum betrachten. Sie wissen ja wofür Sie diese brauchen.

Stolzen Schrittes geht es nun zurück zum Chefkommandanten. Dieser ist freudig überrascht, Sie zu sehen, denn seine Erwartungen, die gestohlene Halskette seiner Tochter so schnell wiederzubekommen, waren nicht sehr hoch. Der kleine Zwischenfall mit dem Wachmann ist schon vergessen, und Sie erhalten aus Dankbarkeit ein Boot, das Sie auf die zweite Insel bringen wird.

Bevor Sie zur zweiten Insel reisen, sollten Sie eine der Gaststätten besuchen, denn Sie sollten auch an Ihr leibliches Wohl denken. Nachdem Sie gegessen und getrunken haben, gönnen Sie sich auch eine Runde Schlaf. Ein neuer Morgen ist angebrochen. Aktualisieren Sie Ihre Waffenbestände (Pfeile!), und stocken Sie Ihre Verpflegung wieder auf. Jetzt aber schleunigst zum Hafen. Der erste Abschnitt ist überstanden, nun auf zu neuen Taten auf der zweiten Insel: Zach's Insel!

Schritt 2: Zach's Insel

Sie befinden sich in der Hauptstadt, Zach's Insel, und haben es mit Sicherheit schnell raus, sich dort zurechtzufinden. Innerhalb des Spielverlaufs werden Sie immer wieder an diesen Ort zurückkehren und erneut wieder ausziehen. Im Augenblick sind Sie eher "auf der Durchreise" zur nächsten Insel. Gerade im Hafen angekommen, begeben Sie sich in die nord-östliche Ecke auf der zweiten Landkarte. Dort sehen Sie einen Minnesänger. Ignorieren Sie ihn diesmal, und gehen Sie in die Bucherei.

Dort finden Sie ein Stück Pergament, das Ihnen hilft, Ihre Kartensammlung zu vervollständigen: Akeer's Insel. Im Augenblick gibt es für Sie hier nichts mehr zu tun, aber da Sie schon mal da sind, nutzen Sie Ihre Zeit. Gehen Sie durch die Stadt, und versuchen Sie, soviel Diebe und Soldner wie möglich unschädlich zu machen. Mit dem "verdienten" Gold können Sie es sich leisten, in den teuren Waffengeschäften einzukaufen. Jetzt besitzen Sie eine gute Ausstattung, mit der Sie sich verteidigen können. Wenn nicht, sollten Sie sich zumindest solange auf Zach's Island vergnügen, bis Sie Ihre Fetzen gegen eine widerstandsfähige Ausrüstung tauschen konnten. Freuen Sie sich an Ihrer guten Leistung, und kehren Sie wieder zum Essen und Schlafen in einer Kneipe ein. Gehen Sie nun zurück zum Hafen, denn von dort starten Sie zu Akeer's Insel

Schritt 3: Akeer's Insel

Auf Akeer's Insel angelangt, führt Sie Ihr erster Weg nach Osten. Um am einfachsten dorthin zu gelangen, gehen Sie den ganzen Weg rechts an der Mauer entlang. Es stellen sich Ihnen ein paar Skelette in den Weg. Kampfen Sie mit diesen, bis die Abzweigung nach Süden kommt. In dieser Abzweigung erforschen Sie beide Sackgassen am Ende. Im Osten finden Sie einen Schadel und im Westen einen Schatz. Nehmen Sie beides mit, und setzen Sie Ihre Reise wie ursprünglich fort.

Gehen Sie weiter Richtung Osten, und folgen Sie dem Weg an der Mauer bis zum Schluss. Danach begeben Sie sich in Richtung Süden. Übrigens, vergessen Sie nicht, an Ihr leibliches Wohl zu denken, denn Ihre Energie konnte nachgelassen haben. Auf Ihrer Reise Richtung Süden stossen Sie auf einen grossen Raum. Von dort aus nehmen Sie den extrem sud-östlichen Ausgang und gehen dann weiter nach Süden. Bleiben Sie weiter in Richtung Süden und gehen dann nach Osten, denn Sie treffen dort auf einen Weg, der in Richtung Norden geht. Beschreiten Sie diese dunkle und mysteriöse Passage und aktivieren Sie die beiden Schalter, die Sie dort finden - einer befindet sich an der linken und einer an der rechten Wand.

Gehen Sie den Korridor weiter entlang, und Sie gelangen in einen grossen Raum. Dort angekommen, betätigen Sie den Schalter an der Nordmauer. Wenn Sie das getan haben, nehmen Sie wieder den extrem sud-östlichen Ausgang und folgen diesem Korridor (als ob Sie irgendeine andere Wahl hatten ...).

Jetzt geht es in die Sackgasse, an der Sie vorbei kommen. Vergessen Sie nicht, den Schadel

mitzunehmen, den Sie dort finden. Gehen Sie jetzt zurück in den Nord-Korridor (der mit den Schaltern an der Wand). Dort gehen Sie um die westliche Mauer herum. Auf der anderen Seite finden Sie einen kleinen Raum, in dem Sie einige Schätze, einen weiteren Schadel und Waffen finden. Begeben Sie sich nun wieder zum Landungssteg zurück, und setzen Sie Ihre Segel, denn es geht wieder zurück zu Zach's Insel.

Schritt 4: Zach's Insel

Zurück in der Stadt fordern Sie ein weiteres Mal Ihr Schicksal heraus. Laufen Sie ruhig in den abgerisseneren Vierteln herum, in denen genügend Diebesgruppen herumlungern, die nichts Besseres zu tun haben, als Sie anzumachen. Mindestens ein Mitglied dieser Gruppen wird Ihnen mehr oder weniger "freiwillig" einen Geldsack hinterlassen. Sie werden es brauchen! Später steht Ihnen ein ausserst zäher Gegner gegenüber. Die anderen, die Sie bis dahin kennengelernt haben, nehmen sich dagegen wie Waisenknaben aus. Sie werden sehr viel Geld für Waffen ausgeben müssen; Sie benötigen neue Schwerter, Pfeile, Rüstung und soviel Proviant, wie Sie tragen können.

Gehen Sie nun zurück zum Hafen, um Ihre Orientierung wiederzufinden. Von dort aus gehen Sie zum Bekleidungsgeschäft, das Sie in einer der nach Norden führenden Strassen finden werden, die in einen kleinen Platz mündet. Hier kaufen Sie 5 Monchskutten und 5 Pelzmantel. Ziemlich teuer, das Ganze, aber leider für die weitere Reise notwendig.

Nun geht es wieder in die Bibliothek, die sich im Nord-Osten der Stadt befindet. Dort finden Sie ein Pergament mit einer Auflistung von Zaubertänzen. Sie sollten diese lesen und notieren! Jetzt geht es weiter in Richtung Bank, wo Sie den Kampf Ihres Lebens ausfechten dürfen.

Die Bank liegt im Westen der Bibliothek. Sie sehen, dass ein ganzes Dutzend Wächter draussen am Hintereingang steht. Das sind Ihre Gegner in diesem Gefecht. Verwickeln Sie unbedingt die gesamte Wachmannschaft in das Gefecht, und bringen Sie's auf einmal hinter sich. Sollten Sie zurückweichen und wiederkommen müssen, wird Ihnen die Mannschaft wieder komplett gegenüberstehen! Sie finden hier eine ähnliche Situation vor, wie auf Ivan's Insel beim Oberork. Also, schießen Sie aus allen Rohren, damit Sie die Wächter ausschalten können. Ihre Gegner strotzen nur so vor Kraft.

Falls Sie Energie verloren haben gehen Sie zwei Schritte zurück und nehmen Sie etwas Nahrung zu sich, damit Sie wieder am Geschehen teilnehmen können. Verlassen Sie aber nie den Ort der Handlung komplett (siehe oben), bevor Sie Ihren Job nicht erledigt haben.

Nach diesem erfolgreichen Kampf gehen Sie in die Tür am Ende der Strasse, die sich als Hintertür zur Bank herausstellt. Welch ein Glück, dass jemand offensichtlich 100.000 po dort vergessen hat. Die nehmen wir natürlich, und gehen als nächstes in die Bank - aber durch den Vordereingang! (Um dorthin zu gelangen, müssen Sie um den Platz herumgehen.) Jetzt kommt die Stunde der Wahrheit. Hinterlegen Sie 10.000 po auf Ihrem persönlichen Konto, lachen Sie freundlich, und verlassen Sie mit dem restlichen Geld die Bank.

Bevor sich Abenteurer kaufen lassen, gehen die Abenteurer einkaufen! Mit diesem Spruch aus der Mottenkiste auf den Lippen und mindestens 90.000 po im Sackel begeben Sie sich ganz tief in die sudostlichste Ecke der Stadt. Hier finden Sie ein Zoogeschäft. Dort kaufen Sie einen Affen, eine Elster, einen Adler und einen Papagei. Auf der gegenüberliegenden Seite des Zoogeschäftes finden Sie den besten Waffenschmied der Stadt. Obwohl er auch einer der teuersten ist, kaufen Sie soviel wie möglich ein.

Nun geht es weiter Richtung Süden. Dort finden Sie ein Haushaltsgeschäft, wo Sie 5 Stricke kaufen. Gehen Sie auch in das Geschäft auf der westlich gegenüberliegenden Seite. Dort kaufen Sie die Zutaten für HUMBOLDT und JABLOU. Es ist wahrscheinlich an der Zeit, wieder etwas zu essen ("xxxx" - bringt verbrauchte Energie sofort zurück ...), denn der nächste harte Gegner wartet schon. Gehen Sie jetzt in Richtung Westen über 3 Kreuzungen, um dann kurz nach Norden und kurz nach Westen und in die erste Strasse nach Osten einzubiegen. Dort befindet sich ein riesiger Wächter (heehee ...).

Womit wir in der nächsten Auseinandersetzung waren. Schiessen Sie wieder alle Pfeile ab, um den geschwachten Wächter danach zu vernichten. Dies ist ein sehr schwerer Kampf. Treten Sie im Zweifelsfall einen Schritt zurück, damit Sie Nahrung zu sich nehmen können, wenn Ihre Energie zu weit fällt. Nachdem Sie den Wächter erledigt haben, betreten Sie den vor Ihnen liegenden Nachtclub "Blue Velvet". Dieses Lokal ist nur nachts geöffnet.

Sobald Sie Ihren Fuss dort hineinsetzen, werden Sie ins Gefängnis geworfen. Manchmal zeigen sich die Ortlichkeiten von ihrer weniger angenehmen Seite, bevor Sie auch nur eine Chance hatten, Ihren Mantel auszuziehen. Wenn Sie im Gefängnis sind, lassen Sie Ihre Elster frei und warten. Falls Sie es noch nicht wussten: Elstern haben ein Faible für alles, was glänzt und glitzert. Sie können gar nicht anders, als solche Dinge in ihren Schnabel zu verfrachten. Diese spezielle Elster wird Ihnen übrigens einen ganz speziellen Zellschlüssel bringen. In Ihrer Situation ist das wohl das Beste, was Ihnen passieren kann. Also, nichts wie zurück in die Freiheit!

Aber, halt! Bevor Sie diesen gastlichen Ort verlassen, ziehen Sie sich Ihre 5 Monchskutten an. Sie machen sicher nicht sehr viele Fortschritte, wenn Sie einfach losziehen und dabei von denselben Wachen gesehen werden, die Sie am Tag davor eingesperrt haben. Die Monchskutten sind eine sehr hilfreiche Verkleidung. Sie befinden sich jetzt in der Festung. Gehen Sie nun den Gang entlang, der nur zwischen Mitternacht und 4 Uhr morgens geöffnet ist, und gehen Sie am Monch vorbei.

Sie sehen jetzt, warum die Monchskutte eine so gute Verkleidung war, auch wenn Sie ein bisschen kratzt.

Gehen Sie weiter, und Sie werden in eine Opferhalle kommen, in der gerade ein Opfer dargebracht wird. Stehen Sie nicht nur rum, sondern gucken Sie sich um. Sie werden einen Monch sehen, der an seinem Gurtel den Gefängnischlüssel trägt. Nehmen Sie diesen Schlüssel schnell an sich, und begeben Sie sich schleunigst zu dem eben genannten Gang zurück. Gehen Sie diesen Gang rauf und runter, bis einer Ihrer Gruppenmitglieder einen Luftzug verspürt.

Suchen Sie die Ursache dieses Luftzuges, und Sie werden auf eine unsichtbare Geheimtür stossen, die als Wand getarnt ist. Verlassen Sie das Gefängnis durch diese Tür.

Oh, welch schöne Stadtluft! Nicht dass Sie viel Zeit haben, die frische Luft zu geniessen, denn beim Verlassen des Gefängnisses werden Sie auf eine grosse Gruppe von Stadtwachern stossen und erneut kämpfen. Erinnern Sie sich an all die Kampftechniken, die Sie zuvor erlernt haben. Gehen Sie jetzt zurück zum Hafen. Bevor Sie in das Boot steigen, sollten Sie mindestens 10.000 po und einen eisernen Schild Ihrer Eigen nennen. Sollten Sie diese Summe nicht bei sich haben, gehen Sie zurück zur Bank, und heben Sie das fehlende Geld von Ihrem Konto ab. Steigen Sie jetzt in das Boot, und kehren Sie zurück zu Irvan's Insel

Schritt 5: Irvan's Insel

Zurück am Ausgangsort, wo das Gras grüner ist und die Wespen noch echte Wespen sind, folgen Sie der Ostküste, bis Sie auf einen wandernden Magier treffen. Sprechen Sie mit dem Magier, und geben Sie ihm die 10.000 po. Er wird einen sehr hilfreichen Zauberspruch an Ihrem Adler aussprechen, den Sie in die Wildnis schicken können.

Kurz darauf wird der Adler mit einer Pergamentrolle zurückkehren. Nehmen Sie diese an sich, und lesen Sie sie. Nun befindet sich die Karte der Gebirgsinsel (Jon's Insel) in Ihrem Besitz. Gehen Sie jetzt in westlicher Richtung die Küste entlang. Finden Sie die stehenden Steine im Westen. (Dieses dürfte Ihnen nicht sonderlich schwer fallen.) Begeben Sie sich vom westlichen Ende dieser Ansammlung von Steinen in den schmalen Grünstreifen nach Westen. An dessen Ende finden Sie einen Golem mit einer Reliquie zu seinen Füssen. Sobald Sie diese Reliquie an sich nehmen, gibt's ein "boses Erwachen", und Sie müssen sich auf einen besonders harten Kampf vorbereiten.

Bekämpfen Sie ihn mit normalen Waffen, da die meisten Sprüche an ihm keine Wirkung zeigen. Sobald Sie glauben, ihn vernichtet zu haben, wird er erneut zuschlagen (drehen Sie sich mal um!), und Sie müssen sich auf eine neue Auseinandersetzung einstellen. Sobald Sie ihn zerstört haben, gehen Sie zurück zum Hafen. Begeben Sie sich mit Ihrem Boot zu den Bergen im Süden von Jon's Insel.

Schritt 6: Jon's Insel

Auf Jon's Insel finden Sie die schönsten Grafiken in diesem Spiel, aber, lassen Sie sich nicht ablenken. Bevor Sie in die Berge gehen, ziehen Sie Ihre Monchskutten aus. Da es mit Sicherheit sehr kalt wird, ziehen Sie stattdessen Ihre Pelzmantel an. Als nächstes verteilen Sie an jeden in Ihrer Gruppe ein Seil, das sich alle um den Bauch schlingen, damit keiner abstürzen kann.

Gehen Sie nun langsam und vorsichtig auf dem Bergpfad Richtung Osten. Betrachten Sie den Schnee aufmerksam! Nach nicht allzu langer Zeit finden Sie einen Kessel im Schnee. Nehmen Sie diesen mit. Es ist der bewusste Kessel, in dem Sie zukünftig Ihre Zaubersprüche zubereiten können. Gehen Sie nun wieder zurück zum Ausgangspunkt. Folgen Sie jetzt dem Bergpfad

zurück in den Westen, und biegen Sie den nächsten Weg ein, der Richtung Gebirge geht.

Jetzt wo Sie in den Bergen unterwegs sind, machen Sie auch weiterhin die Augen auf, denn Sie sind auf der Suche nach einem Rhinoceros. Wenn Sie es gefunden haben, vernichten Sie es und brechen Sie ihm das Horn ab. Das ist alles, was Sie in diesem Teil der Berge zu tun haben.

Gehen Sie nun zurück zum Landungssteg. Ist Ihre Mannschaft eventuell verletzt und hungrig? Dann segeln Sie zurück in die Stadt (Zach's Insel) und erholen sich erstmal. Achten Sie darauf, dass Sie alle Zutaten zum Zaubertrank HUMBOLG bei sich führen, bevor Sie aufbrechen. Nachdem Sie wieder frisch und munter sind, begeben Sie sich nun zum Landungssteg und schippern zum nord-westlichen Teil von John's Insel.

Sie sind am Nord-West Hafen angelangt. Wandern Sie an der Ostküste entlang, und ignorieren Sie die schöne Aussicht. Achten Sie auf den Bergübergang, der nach Westen führt. Wenn Sie ihn gefunden haben, beschreiten Sie ihn, und bereiten Sie sich auf einen Kampf vor. Überprüfen Sie, ob Ihr Bogenschütze gut ausgerüstet und ob Ihre Gruppe kampfbereit ist, da im handumdrehen zwei Riesen auftauchen, um Sie zu vernichten.

Sie sollten jetzt die Riesen loswerden und weitergehen, bis Sie zu einem Loch im Boden kommen. Hier finden Sie das lebende Schwert. Dies ist eine der stärksten Waffen. Nehmen Sie das Schwert an sich und gehen Sie wieder zurück zur Küste.

Hier beschreiten Sie jetzt den Weg Richtung Norden. Am Ende dieser Strecke befindet sich eine schmale Sackgasse. Gehen Sie in diese hinein, bis Sie an einen murrischen Priester geraten. Bereiten Sie den HUMBOLG zu, und überreichen Sie diesen. Sie werden sehen, dass der Priester Ihnen sofort freundlich gesonnen ist. Aus Dankbarkeit wird er Ihnen ein Pergament mit der Wald-Insel von Thorm überreichen. Wie Sie sehen, ist Ihre Karte bald komplett.

Gehen Sie jetzt zurück zum Hafen, und fahren Sie zu Zach's Insel. Dort entspannen Sie sich, bis Sie wieder zu neuen Abenteuern bereit sind. Ausgeruht und wohlgenährt setzen Sie mit Ihrer Mannschaft Segel in Richtung Thorm's Insel. Ab diesem Moment ist es überlebenswichtig, einen Eisenschild mit sich zu führen. Sollten Sie noch keinen besitzen, so ist jetzt definitiv der Zeitpunkt zum Erwerb dieser Ausrüstung gekommen! Sie sollten übrigens auch die Zutaten für den JABLOU bei sich haben.

Schritt 7: Thorm's Insel

Auf Thorm's Insel angekommen, legen Sie sich als erstes den Anhänger um, den Sie von der verstorbenen Frau ganz am Anfang dieses Abenteuers bekommen haben. Sie haben sich sicher schon gedacht, dass dieser irgendwann einmal nützlich sein wird. Auf dem Weg vom Hafen nehmen Sie an der ersten Kreuzung die linke Abzweigung. Begeben Sie sich nun in Richtung Norden, und biegen Sie in die zweite Strasse rechts ein. Gehen Sie bis zum Ende, und Sie stossen auf einen Ent (eine Art "Baumperson").

Mischen Sie den Zaubertrank JABLOU, den Sie anschliessend dem ENT geben. Wenn er völlig

erwacht ist, verliert er einen Anhänger. Heben Sie diesen auf, und gehen Sie wieder nach Süden. An der nächsten Abzweigung begeben Sie sich in Richtung Westen. Sie finden dort ein kleines Dorf. Versuchen Sie, jede Hütte zu betreten. Zwei der offenen Hütten halten sehr interessante Informationen für Sie bereit.

Nun ist es wieder Zeit, in Richtung Hafen zurückzugehen. Gehen Sie aber noch nicht auf Ihr Boot, denn Sie sind hier noch nicht fertig. Nehmen Sie diesmal die östliche Strasse, und gehen Sie sie bis zum Ende. Am Wegesrand lauern schon Ewoks, die Sie angreifen. Diese sollten kein grosses Problem sein, denn Sie führen ja reichlich Waffen mit sich. Am Ende dieser Strasse finden Sie eine Reliquie, die Sie auf alle Felle mitnehmen sollten. Gehen Sie nun zum Hafen zurück. Schalten Sie jeden Ewok aus, der Sie auf Ihrem Weg behindern will.

Am Hafen angekommen, verlassen Sie die Insel ... immer noch nicht! Noch gibt es für Sie einiges zu tun. Gehen Sie von hier aus nach Norden, nach Osten, wieder nach Norden und erneut nach Osten. Folgen Sie der Strasse bis zum Ende. Dort treffen Sie einen Steindruiden. Nehmen Sie das Horn des Rhinoceros aus Ihrer Tasche, und plazieren Sie es auf dem Druiden, der dann erwacht. Geben Sie ihm Ihren Eisenschild. Er wird es in einen magischen Schild verwandeln, der Sie gegen Feuer schützt.

Gehen Sie nun den Weg zurück, den Sie gekommen sind. An der nächsten Kreuzung gehen Sie Richtung Norden, danach Richtung Osten und schliesslich die erste Passage nach Norden. Ein Monster springt mit einem mörderischen Schrei auf Sie zu. Fertigen Sie es ab! Danach nehmen Sie die erste Abzweigung nach Westen. Kampfen Sie sich nun durchs Labyrinth, und achten Sie auf die übermühten Adler und eventuell vorhandene falsche Spuren. Am westlichen Ende des Labyrinths sollten Sie sich ganz in der Nähe einer toten Frau befinden. Um Ihren Hals hängt der Schlüssel zur Stadthalle. Jetzt geht's schnell zurück zum Hafen. Brechen Sie auf. Ihr Ziel: Zach's Insel.

Schritt 8: Zach's Insel

Gehen Sie ohne Umstände direkt zur Stadthalle, die sich in der äussersten nord-westlichen Ecke der Stadt befindet. Benutzen Sie Ihren Schlüssel und nehmen Sie die Figur mit, die Sie dort finden. Versuchen Sie nun, so unauffällig wie möglich diesen Ort zu verlassen, und gehen Sie dann in den Tempel. Diesen finden Sie westlich der Bank.

Im Tempel wartet schon ein Mönch auf Sie. Geben Sie ihm das Idol. Zum Dank dafür erhalten Sie den Anhänger des Luft-Elementaren. Nehmen Sie diesen, und vergessen Sie nicht, Danke zu sagen. Dann gehen Sie in die Bank.

In der Bank verschaffen Sie sich einen Überblick über Ihre Barschaft. Sie brauchen mindestens 7.100 po in Bar. Sollten Sie darüberhinaus über Geld verfügen, geben Sie's für Waffen und Nahrungsvorräte aus. Nun erholen Sie sich, denn Sie haben es dringend nötig. Mit neuer Kraft und Energie begeben Sie sich zum Hafen und segeln zur Festung auf Akeer's Insel.

Schritt 9: Akeer's Insel

Diesmal gehen Sie zur Festung. Begeben Sie sich nun in die nordliche Richtung links an der Mauer entlang. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie zu einem Gang kommen. Gehen im Norden finden Sie eine unsichtbare Tur.

Die unsichtbare Tur finden Sie wiederum dadurch, dass jemand aus der Gruppe einen Luftzug verspürt. Gehen Sie an dieser Stelle durch, und folgen Sie den Gängen, die Sie dort vorfinden, bis Sie auf eine Stelle treffen, die komplett überflutet ist.

Gehen Sie nun in den Irrgarten hinein. Auch dieser Irrgarten ist unglaublich einfach zu durchmessen. Alles, was Sie tun müssen, ist, sich immer nach Norden zu halten, und bevor Sie sich umgucken, sind Sie schon draussen. Nun-zumindest "draussen", was das Labyrinth betrifft.

Sie befinden sich jetzt in einem Raum mit 3 Waagschalen. Legen Sie in die ersten beiden genau je 3.550 po, und ignorieren Sie die dritte. Begeben Sie sich nun durch das Labyrinth zurück, indem Sie sich immer in Richtung Süden halten.

Sie sind jetzt an der Stelle, wo vorher alles überflutet war. Praktischerweise ist hier nichts mehr überflutet. Nehmen Sie nun den zweiten Ausgang süd-östlich. Am Ende des schmalen Tunnels gehen Sie weiter in einen unterirdischen Gang.

Wenn Sie in dem grossen Raum auftauchen, haben Sie die Gelegenheit, mit Ihrem Leben zu spielen: Ziehen Sie den Griff am süd-östlichen Ende. Gehen Sie nun zum nord-westlichen Ende. Nehmen Sie den Schatz mit, den Sie dort finden. Legen Sie sich den Anhänger des Luft-Elementaren um, den Sie vom Monch bekommen haben, und gehen zum nord-östlichen Ende. Verlassen Sie jetzt den Raum, indem Sie die erste Abzweigung auf der rechten Seite nehmen.

Auf diesem Weg begegnen Ihnen ein paar Mumien, die ausserst abwegige Gedanken mit sich rumtragen. Der beste Weg, sich mit diesen Kreaturen auseinanderzusetzen, sind die Zaubersprüche Feuerball und Blitz. Gehen Sie weiter durch die Passage und bleiben am südlichen Ende stehen. Sie finden Sie einen Schadel, den Sie selbstverständlich einpacken.

Gehen Sie nun in nordlicher Richtung zurück, und nehmen Sie die östliche Abzweigung. An dieser Abzweigung befindet sich eine weitere unsichtbare Tur. Warten Sie auf die Meldung über den berühmten Luftzug und gehen Sie nach Süden durch diese hindurch. In dem kleinen Raum dahinter, finden Sie einen Schatz und einen weiteren Schadel. Nehmen Sie beides, und gehen Sie durch die Tur zurück, um sich dann weiter in Richtung Osten zu bewegen.

Vielleicht sieht es im ersten Augenblick so aus, als ob Sie nicht weit in Richtung Osten weiterziehen können, aber die meisten Mauern sind in Wirklichkeit unsichtbare Türen. Falls Sie den Durchgang nicht sofort finden, gehen Sie einen Schritt nach Süden und versuchen Sie es noch einmal.

Es befinden sich etliche unsichtbare Türen auf der rechten und linken Seite des Ganges. hinter denen sich eine Reihe von Schätzen und "Wertsachen" verbergen. Gehen Sie ruhig hinein,

vergessen Sie aber nicht, immer wieder in den ursprünglichen Gang zurück zu kommen.

Nachdem Sie alle durchsichtigen Türen erforscht haben, finden Sie sich im Gefängnis wieder. Folgen Sie dem Gang Richtung Osten bis Sie auf einen Lowenwächter stossen. Machen Sie diesen so schnell wie möglich unschädlich, und begeben Sie sich an das östliche Ende dieses Ganges. Dort finden Sie ein Schloss. Um dieses zu öffnen, erinnern Sie sich an den Schlüssel, den Sie in der Opferhalle vom Monch entgegengenommen haben. Benutzen Sie diesen Schlüssel, und die Zellen des Gefängnisses werden sich öffnen.

Drehen Sie sich um, und gehen Sie jetzt in westlicher Richtung den Gang entlang. In der ersten Zelle auf der rechten Seite finden Sie einige Schätze. Suchen Sie zuerst nach der durchsichtigen Tur. Sie werden Sie wieder am Luftzug erkennen.

Gehen Sie durch diese Tur, und Sie werden Ihre Belohnung dafür bekommen. In einer der anderen Zellen finden Sie ein blindes Mädchen. Es ist sehr wichtig, das Mädchen in Ihre Gruppe aufzunehmen. Natürlich ist es nun vonnoten, sich von einem der Mitglieder Ihrer Gruppe zu verabschieden. Zur Wahl stehen der Bogenschütze und der Krieger. Nehmen Sie den, der am wenigsten Energie hat, und vergessen Sie nicht, vorher seinen Besitz an sich zu nehmen. Gehen Sie mit dem Mädchen in Ihrer Gruppe nun aus südlicher Richtung kommend in die zweite Zelle an der westlichen Mauer. Wenn Sie genau hinschauen, befindet sich dort ein Geheimgang hinter einer unsichtbaren Tur.

Gehen Sie in diesen Geheimgang, und Sie werden auf einen gewaltigen Raum stossen. Dieser ist so beeindruckend, geheimnisvoll und verflucht, dass einige Ihrer Gruppenmitglieder, die diesen Raum betreten haben, "umgedreht" wurden. Um Sie wieder zu gewinnen, müssen Sie den Umwandlungsspruch aufheben. Das ist der einzige Weg, Ihren Getreuen zu helfen.

Gehen Sie nun in die Mitte des Raumes zwischen den Säulen. Nehmen Sie das lebende Schwert. Von dort aus gehen Sie zur nordlichen Wand und schauen sich diese genau an. Gehen Sie dann zurück in die Mitte des Raumes. Verfahren Sie genauso mit der südlichen und westlichen Wand. Sollte es Ihnen nicht aufgefallen sein: An diesen Wänden befinden sich entweder unsichtbare Türen, die Schätze verbergen, oder geheime Passagen. Falls Sie diese Türen nicht gefunden haben, klicken Sie die Tafel vor der Wand an, um die Gänge zu öffnen.

Nachdem Sie das erledigt haben, nehmen Sie den süd-östlichen Ausgang des Raumes. Achten Sie auf die Haken an der Decke! Konnte sonst für das eine oder andere Gruppenmitglied peinlich enden. Aus der Tur herausgetreten, nehmen Sie den Gang Richtung Süden. Wenn Sie auf das Gitter am Ende des Ganges stossen - was Sie zweifellos tun werden - lassen Sie den Affen frei, den Sie die ganze Zeit mitgeschleppt haben. Warten Sie auf ihn, bis er seine Pflicht erfüllt hat. Dann öffnen Sie den Gang.

Gehen Sie zum Landungssteg auf Ihr Boot. Bereiten Sie sich nicht auf eine grosse Reise vor, denn Sie segeln nur um die Insel. Richtig, es geht wieder zurück zum Eingang der Festung.

Schritt 10: Akeer's Insel

Sie sind wieder am Eingang der Festung angelangt, und wollen den Weg mit den Schaltern wiederfinden. Nun, vielleicht kann von "wollen" gar keine Rede sein, und eigentlich haben Sie sogar überhaupt keine Lust dazu, aber leider wurde es jetzt wenig Vorteilhaft sein, wenn Sie jetzt nicht in diese Passage gingen. Falls Sie sich nicht erinnern: Um dorthin zu gelangen, folgen Sie der Mauer auf der rechten Seite in Richtung Osten. Auf Ihrem Weg schlagen Sie ein paar Skelettschädel zusammen. Gehen Sie an der ersten Passage nach Süden geradeaus vorbei weiter nach Osten. Nehmen Sie die nächste südliche Abzweigung, bis Sie in einen sehr grossen Raum kommen. Hier gehen Sie in den äussersten süd-östlichen Ausgang. Danach gehen Sie nach Süden, dann nach Osten und zuguterletzt in den Gang nach Norden. Das ist der mit den Schaltern. Angekommen? Gut.

Es geht weiter in Richtung Norden bis sich eine Möglichkeit in Richtung Westen ergibt. Bevor wir Sie - sozusagen - um die Ecke bringen, sollten Sie den Zauberspruch "Geistiger Schutz" vorbereiten.

Irgendwo in diesem Streckenabschnitt lauert DER ZERSTÄERISCHE ZAUBERER DES CHAOS. Ein sehr pomposer Titel, der seiner Person aber gerecht wird. Wenn Sie ihn sehen, machen Sie ihn unschädlich. So einfach ist das. Halten Sie sich nicht unnötig lang mit ihm auf - nicht zu dieser fortgeschrittenen Zeit im Spiel. Nehmen Sie danach den Schädel und den Schatz auf Ihre Reise mit. Jetzt gehen Sie zurück an den Eingang dieses Ganges und gehen diesmal in den Gang, der in süd-östliche Richtung führt.

Obrigens, seien Sie gewarnt: Ein Fiesling kommt selten allein. Zwar haben Sie schon einen magischen Krieger unschädlich gemacht, aber leider ist noch einer unterwegs. Zumindest haben Sie schon etwas Übung. Wenn Sie ihn gefunden haben, sollte ihn das Schicksal seines Vorgängers ereilen. Halten Sie nun im Gang Ausschau nach versteckten Passagen. Nachdem Sie eine gefunden haben, werden Sie feststellen, dass sie sich nicht Öffnen lässt. Suchen Sie jetzt nach der Statue der Adlerköpfe. Wenn Sie diese gefunden haben, klicken Sie den Knopf unter der Statue an, und die Passage wird geöffnet.

Gehen Sie nun in diesen Geheimgang, und folgen Sie diesem in Richtung Norden. Am Ende dieses Weges stossen Sie auf sechs Schalen. Legen Sie in jeder dieser Schalen einen Schädel und bleiben Sie auf diesem Weg (jetzt macht sich die Schlepperei bezahlt). Am Ende dieses Ganges steht wieder eine Wache, die Sie bezwingen müssen. Nehmen Sie die Reliquie an sich.

Ihr Weg führt Sie wieder zurück zum Landungssteg und noch einmal zu Zach's Insel.

Schritt 11: Zach's Insel

Sie sind jetzt wieder in der Stadt. Gehen Sie zum Bekleidungsgeschäft (befindet sich in einer kleinen Strasse in der Nähe vom Hafen in Richtung Norden) und kaufen Sie dort 5 Abendanzüge (nichts mehr von dem Monchskutten - und Winterpelz-Unsinn, jetzt gibt's nur noch vom

Feinsten - vorläufig ...)

Legen Sie Ihre neue Kleidung und den Anhänger an, den Sie vom Ent bekommen haben. Begeben Sie sich dann in den Nachtclub "Blue Velvet", an den Sie ja von Ihrem ersten Ausflug noch so nette Erinnerungen haben. Hier finden Sie einen Teil des Pergaments der Festung.

überprüfen Sie nun Ihre Finanzen. Sie benötigen 20.000 po für Ihre nächste Aufgabe. Falls Ihre Barschaft nicht reicht, überprüfen Sie den Zustand Ihrer gesamten Mannschaft. Wenn alle in guter Verfassung sind, ziehen Sie los in die Stadt. Sie wissen ja, wie man auf Zach's Insel zu Geld kommt. Sobald Ihre Taschen ausreichend gefüllt sind, gehen Sie in die Vier-Türme-Allee. Diese befindet sich im nord-östlichen Richtung vom Hafen und kann daran erkannt werden, dass sich dort vier Türme befinden. Dort angekommen, begeben Sie sich in Wartestellung. Zwischen Mitternacht und 2 Uhr morgens wird Ihnen ein misstrauischer Geselle erscheinen.

Falls Sie schon öfter in Gaststätten eingekehrt sind, wird Ihnen diese Person bekannt vorkommen, und Sie sind eventuell auch schon damals gebeten worden, sich in der Gasse mit den 4 Türmen einzufinden. Geben Sie dieser Person 20.000 po. Sie wird verschwinden und etwas zurücklassen (nein, ausnahmsweise keinen Schädel, wie Sie jetzt vielleicht dachten, sondern eine von diesen uberaus wichtigen Reliquien). Nehmen Sie's mit.

Gehen Sie nun zu einem Krauterladen und kaufen dort die verschiedenen Bestandteile für 5 Zauberkraut der Sorte MILDONG. Gönnen Sie sich nun ein wenig Ruhe, denn jetzt wird's ernst! Rusten Sie sich für Ihre nächsten Reiseabschnitte. Sie gehen zum Hafen, vergessen wieder mal, Ihre Pillen gegen Seekrankheit mitzunehmen und legen ab. Ihr Ziel: Jon's Insel, nord-östlicher Landungssteg.

Schritt 12: Jon's Insel

Auf Jon's Insel suchen Sie den Weg Richtung Westen. Bleiben Sie auf diesem Weg, und halten Sie Ausschau nach Gruppen von Zwergen. Diese kleinen Personen finden Sie überall in diesem Gebiet. Alles, was sie sehen, wird von den Zwergen wirksam angegriffen. Nach einer Weile sollten Sie eine Abzweigung finden, die nach Norden in die Berge führt. Gehen Sie da rein.

Auf Ihrem Weg kommen Sie an zwei Sackgassen vorbei. Eine geht in die östliche und die andere in die westliche Richtung. Gehen Sie in beide hinein, um das Edelweiss an den jeweiligen Enden zu pflücken. Zurück auf Ihrem Weg angelangt, begeben Sie sich in Richtung Osten. Achten Sie auf die Geier, die sich jeden Augenblick auf Sie stürzen können. Helden gönnt man eben keine Pause.

Gehen Sie jetzt noch einmal Richtung Norden in die Berge, und finden Sie dort ein weiteres Edelweiss. Gehen Sie nun in südlicher Richtung zurück auf den Weg, um danach die Richtung Osten einzuschlagen. Dort treffen Sie auf einen weiteren Weg, der sich durch die Berge schlängelt. Nehmen Sie diesen und gehen Sie den nächstmöglichen Weg Richtung Osten. Dort finden Sie zwei weitere Edelweiss. Leider liegt ein Fluch auf dieser Umgebung. Es ist sehr hilfreich, wenn Sie den Gegenzauber sprechen, bevor Sie dort hinein gehen.

Sie werden mit Sicherheit schon bemerkt haben, dass Sie sehr hoch hinauf gehen und Ihre Gruppe von Schwindel befallen wird. Jeder sollte dagegen einen Anti-Schwindel-Zaubertrank einnehmen. Wenn alles wieder in Ordnung ist, vervollständigen Sie Ihren Weg hinauf in die Berge. Nehmen Sie die Reliquie mit, die Sie am Ende des Weges finden, und begeben Sie sich zurück zum Hafen. Nun setzen Sie Segel in Richtung Nord-West-Landungssteg auf Jon's Insel.

Schritt 13: Jon's Insel

Vom Hafen aus gehen Sie nun in Richtung Westen an der Küste entlang. Schnuppern Sie nicht nur die gute Seeluft, sondern bereiten Sie sich auf einen Kampf vor, da schon ein paar Wachen in Ihrer Richtung unterwegs sind. Wenn sich die Berge östlich von Ihnen befinden, werden Sie leider ein weiteres Gruppenmitglied verabschieden müssen. So leid es Ihnen auch tut, aber es muss sein. Denken Sie daran, die Gegenstände des armen Teufels in Ihren Besitz zu nehmen, bevor Sie sich seiner entledigen.

Gehen Sie nun in die Berge Richtung Osten, bis Sie das Ende des Weges erreichen, aber achten Sie immer noch auf Wachposten. Dort stossen Sie auf 5 Pfeiler und einen toten Druiden. Hoffentlich haben Sie zu diesem Zeitpunkt 5 Reliquien bei sich. Falls das nicht der Fall sein sollte, wird es Zeit noch einmal genau nachzuforschen, ob Sie nicht eventuell eine vergessen haben.

Plazieren Sie nun jeweils eine der 5 Reliquien auf die Pfeiler; der Druide erwacht zum Leben. Stellen Sie sich ihm freundlich vor, und nehmen Sie ihn in Ihre Gruppe auf. Çrgern Sie sich nicht, dass Sie einen guten Mann dafür entlassen haben, denn diesen Druiden brauchen Sie später für den Zauberspruch "Schutz gegen Feuer".

Falls Ihre Gruppe ein wenig erschöpft ist, begeben Sie sich in die Stadt, um sich erneut auszuruhen und etwas zu Essen zu sich zu nehmen. Mit neuen Kräften geht es nun zum Hafen. Das Ende der Festung auf Olbar's Insel naht!

Schritt 14: Olbar's Insel

So langsam naht das Ende Ihrer langen Reise. Die anstrengste und auch die gefährlichste Insel liegt vor Ihnen. Alles, was Sie bisher erfahren haben, wirkt dagegen wie eine Tortenschlacht in einem Charlie-Chaplin-Film. Wir wünschen einen angenehmen Aufenthalt ... (ehm ... rausper ...).

Das erste, was Sie auf dieser Insel erledigen sollten, ist, gegen den Feuer-Elementaren anzutreten. Das Problem mit Feuer-Elementaren ist, dass Sie nicht einfach wie bisher nach vorn gehen und zuschlagen können. Gegen Feuer-Elementare geht man wie folgt vor: Ein Gruppenmitglied trägt den magischen Schild. Dann geben Sie magischen "Feuerschutz" (genau, der Druide). Dann gehen Sie einen Schritt nach vorn und schlagen. Alle anderen Strategien können Sie getrost vergessen, sonst verbrennen Sie sich nicht nur Ihre Finger.

An der ersten Kreuzung an die Sie kommen, biegen Sie rechts ab und wandern den ganzen Weg

um den Block herum. Wenn Sie eine Öffnung Richtung Norden finden, nehmen Sie diese.

Gehen Sie weiter bis zur nächsten Kreuzung.

Nehmen Sie hier den westlichen Ausgang, falls Sie noch ein paar Schätze und Erfahrungen sammeln mochten. Arbeiten Sie sich durch das Labyrinth, in dem schon eine Menge Orks auf Sie lauern. Machen Sie kurzen Prozess, und nehmen Sie alles mit, was Sie dort vorfinden. Gehen Sie jetzt zur Kreuzung zurück.

Gehen Sie nun in Richtung Norden und Sie treffen auf einen grauenhaften feuerspeienden Drachen. Dies ist eine der gefährlichsten Figuren im Spiel. Dagegen war das Feuer ausserst lacherlich.

Aber nichts desto Trotz wenden Sie Ihre Angreiftaktik an, die Sie schon beim Feuer benutzt haben. (Magisches Schild hoch, einen Zauberspruch gegen das Feuer aussprechen und forwärts gehen) Oberprüfen Sie sofort ob Ihr Zauberspruch gewirkt hat, denn sonst überleben Sie keine weitere Minute in den speienden Flammen des Drachens.

Falls Sie jetzt Energie verloren haben, gehen Sie ein paar Schritte zurück und benutzen Sie Ihren heilenden Zauberspruch. Da der Drache ausserst zah ist, werden Sie mehrere Anläufe brauchen ihn unschädlich zu machen.

Begeben Sie sich nun in Richtung Norden und untersuchen Sie alle Winkel und Spalten an der Wand. Dort sind noch einige Schätze und auch noch andere Sachen versteckt. Nach einer Weile kommen Sie wieder auf eine Kreuzung zu. Gehen Sie an dieser Richtung Norden und halten Sie Ausschau nach einem Geheimgang, der an der nördlichen Mauer entlangführt.

Gehen Sie in den Geheimgang und machen Sie sich auf einige Auseinandersetzungen mit Zauberer und Skletts gefasst. Ja, der Weg wird nicht einfacher sondern schwerer. Am Ende dieses Weges kommen Sie automatisch in einen Irrgarten. Dieser ist nicht ein typischer Irrgarten, da viele durchsichtige Türen in den Wänden sind. Gehen Sie vorsichtig weiter und Sie finden am Ende des Irrgartens eine Klinke. Ziehen Sie diese und arbeiten Sie sich wieder zurück zur Kreuzung.

Wieder an der Kreuzung angelangt, gehen Sie jetzt in Richtung Süden. Dort stossen Sie auf einen grossen Raum. Betreten Sie ihn noch nicht, denn dieser hat Stacheln an der Wand. Gehen Sie im Slalomrhythmus durch den Raum und Sie erreichen die Festung von Shandar. Dort angekommen heisst es aufgepasst. Bewegen Sie sich nicht durch die Mitte, sondern gehen Sie um die Messer herum.

Es sind auch noch Geschütze an der Decke versteckt, die sofort losfeuern sobald man unter diesen entlanggeht. Vergessen Sie nicht den Schatz mitzunehmen, den Sie am süd-östlichen Ende des Raumes vorfinden. Von dort aus gehen Sie zum nord-östlichen Ende des Raumes und ziehen wieder eine Klinke. Jetzt geht es zur nord-westlichen Ecke. Dort steht ein Ritter vor der Tür.

Machen Sie diesen unschädlich und gehen Sie durch diese Tür. Begeben Sie sich nun geradeaus zum nächsten Raum und verlassen Sie diesen durch den nördlichen Ausgang. Dort halten Sie auf

Ihrem Weg Ausschau nach einem kleinen Raum, der sich auf der westlichen Seite befindet.

Wenn Sie ihn gefunden haben treten Sie ein und betätigen dort einen Mechanismus.

Begeben Sie sich wieder auf Ihren Weg zurück, denn Sie haben es bald geschafft. Halten Sie sich nun bereit, denn Sie stossen mal wieder auf einen Drachen. Machen Sie ihn so schnell wie möglich unschadlich, denn er hat das sagenhafte Talent Leute zu beeinflussen. Begeben Sie sich nun in den grossen Raum, der sich hinter dem toten Drachen befindet. In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein Brunnen.

Trinken Sie von diesem und Ihre Lebensgeister werden wieder lebendig. Auf Ihrem weiteren Weg ignorieren Sie den nordlichen Ausgang und gehen Sie direkt nach Süden. Dort stossen Sie auf ein weiteres Labyrinth, das voll von Hexen und Mumien ist. Kampfen Sie sich durch das Labyrinth und nehmen Sie am Ende den Weg Richtung Süden. Nehmen Sie nun den nächsten Weg Richtung Westen und folgen Sie diesem.

Halten Sie Ausschau nach einem kleinen Raum der westlich gelegen ist. Wenn Sie diesen gefunden haben, betätigen Sie auch hier den Mechanismus. Begeben Sie wieder auf Ihren Weg zurück von wo Sie gekommen sind und folgen Sie diesem. Am Ende treffen Sie auf ein paar Lowenwächter.

Jetzt ist es wieder Zeit zu rasten. Essen Sie und kurieren Sie Ihre Wunden mit den jeweiligen Heilungssprüchen aus. Jetzt sehen Sie vor sich ein Gitter. Um dieses zu öffnen, müssen Sie zuerst die daneben stehende Falltür aktivieren. Gehen Sie durch das geöffnete Gitter und nehmen Sie die nordliche Abbiegung an der nächsten Kreuzung. Es geht immer noch weiter geradeaus. Dort finden Sie einen Schatz, den Sie mitnehmen. Aktivieren Sie auch dort einen Mechanismus. Gehen Sie jetzt zurück zur Kreuzung. Begeben Sie sich nun in die südliche Richtung und folgen Sie diesem Weg soweit Sie können. Am Ende gelangen Sie an einen kleinen Raum, indem sich ein Magier befindet.

Greifen Sie ihn nicht an, sondern reden Sie mit ihm und hören Sie ihm zu. Von dort aus begeben Sie sich auf Ihren Weg zurück und nehmen den nordlichen Ausgang. Jetzt kommen Sie an einen verschlossenen Weg. Platzieren Sie Ihren Papagei vor dem grossen Ohr und lassen Sie ihn sprechen. Der Weg wird geöffnet und Sie können eintreten.

Der nächste Raum in den Sie kommen hat eine niedrige Decke. Geben Sie acht und gehen Sie wieder in slalom durch diesen Raum. Wenn Sie den nächsten Raum erreicht haben, gehen Sie um die Messerspitzen herum. Danach begeben Sie sich in die Mitte des Raumes. Jetzt fängt das "Grande Finale" Ihrer Reise an. Versichern Sie sich, dass Ihre Mannschaft in der optimalsten Verfassung ist. Bereiten Sie noch einen psychischen Zaubertrank vor und treten Sie in den nordlichen Eingang ein. Jetzt ist die Zeit gekommen Ihre Kraft unter Beweis zu stellen. Wenn Shandar erscheint lassen Sie sich nicht ins Boxhorn jagen, sondern bringen Sie ihn zur Strecke.

Wenn Sie Shandar unschadlich gemacht haben ist Ihre Mission erfüllt und Kendoria kann wieder in eine glückliche Zukunft, ohne einen Teufel an der Macht, schauen.

Der letzte Schritt ist sich den Weg aus der Festung zu bahnen und sich auf ein Feuerwerk zu freuen.

Ende (mal sehen...)

Special offer !

Crystals of Arborea - yours for just £2.99 (RRP £9.99)

The game that started it all off! The first part of the Ishar trilogy, in which you, as Prince Jarel, must assemble a team of heroes and set off on your first mission. With over 16,000 locations, large screen 3D perspectives and beautiful atmospheric graphics

"Excellent, polished till it shines".

The One - 90%

For your copy of Crystals of Arborea at this special price please send a cheque or postal order for £2.99, made payable to Daze Marketing, along with your name, address, and computer type (Amiga, ST or PC) to:
Daze Marketing, 2 Canfield Place London NW6 3BT

Offer only available in the UK.

© Silmarils 1993

Thanks to Tony Dillon and Martina Strach.

Ishar 2 is a Silmarils product, marketed by Daze.
For more information on other Silmarils games write to Daze at the address above