

Ishar

Amiga Aga & PC 256 couleurs

Après avoir butiné sur un peu tous les genres, Silmarils s'essaya au jeu de rôle avec Arborea, le résultat fut suffisamment convainquant pour que le projet Ishar voit le jour. Un petit développeur Français qui se lance à l'attaque des plus grands comme Bard's Tale, Ultima, Eye of the Beholder, Might & Magic, Wizardry mais surtout Dungeon Master, ça ne pouvait que faire rire. Mais ceux qui l'ont fini savent, qu'il n'y a vraiment pas de quoi rire...

Silmarils. 1992/1993. Jeu de rôle.



L'action prend place et lieux plusieurs dizaines d'années après Arborea alors que la vie est paisible et que les oiseaux chantent. Tout ceci serait d'un ennui mortel (paraît-il) si Krogh, le rejeton de Morgoth (le méchant d'Arborea) n'ambitionnait de suivre les traces de papouin en pourissant la vie du royaume. Après qu'il ai tué Jarel, le leader du précédent épisode, vous, Aramis, décidez de partir éradiquer la vermine avec quatre potes mais en guise de viré du samedi soir, c'est une viré en enfer qui vous attends, Ha Ha Ha !

Vous débarquer armé d'une épée un peu pourri et d'une poignée de sous, seul, dans une prairie presque déserte avec un voleur très faible en face de vous qui crève d'envie de rejoindre votre team, à vous de jouer. La première chose qui saute aux yeux est... le soleil ! Eh oui, fini les donjons crasseux, la majorité de l'aventure se déroulera en extérieur ce qui fut une révolution à l'époque, comme quoi tout était encore à faire. Le système de déplacement, en 3D est très fluide, vous pouvez ainsi laisser le doigt enfonceur sur la flèche du haut pour avancer de plusieurs écrans, ce qui permet une certaine rapidité indéniablement alors que les concurrents proposaient généralement un déplacement écran par écran. Une sympathique musique guide vos pas, en revanche les bruitages se font plus discret et l'animation, inexistante pour ainsi dire mais ce n'est pas propre à Ishar. On retrouve ici la même cohérence que Targhan face à l'Heroic Fantasy avec les classes habituelles à ce genre de jeu : humains, lézards, orcs, elfs et bien sûr les nains.



Ce qui peut arriver si vous n'avez pas de chance [Amiga]

Les ennemis sont eux aussi dans le plus pur style HF, dragon, sorciers, orcs, loups, humains... La magie prend enfin une place importante dans le jeu, s'entourer d'une ou deux personnes la pratiquant ne sera pas superflue surtout que chaque classe possède ces propres sorts comme les paladins ou les moines par exemple. Les lieux visités enfin sont également typiques et rafraichissants que ce soit des forêts,

La difficulté à concevoir une équipe hétérogène également est à souligner car s'il est vrai que nombreuses sont les races que vous pourrez recruter, il sera quasiment ingérable d'avoir deux, voir, trois représentant de chaque race dans votre équipe sous peine de conflits et de désertements après une nuit de sommeil, le leader lui même est un vrai xénophobe et ne peut sentir les elfs, nains et autres orcs...

Vu son statut on aurait aimé qu'il montre l'exemple et se constituer une équipe 100% humaine avec de bons éléments est loin d'être une tâche facile. L'argent également est un gros problème dans le jeu car en gros, soit vous misez sur les muscles, ce qui demandera de customiser vos hommes dans des stades moyennant finance une grosse somme d'argent, soit vous miserez sur la magie et les potions mais dans ce cas vous passerez votre temps à soigner les troupes et il vous faudra alors beaucoup de potions et à l'arrivée ça vous reviendra cher. La seule solution pour ne plus avoir de problèmes d'argent est de finter le jeu du genre recruter des hommes, leur prendre leur argent et s'en débarrasser ou aller combattre plusieurs fois les mêmes adversaires pour récupérer leur bourse mais c'est vraiment du système D.



Hmm, ça sent la fin du jeu... [Amiga]

Les stades encore, le prix est prohibitif et vous n'avez aucune certitude de gagner l'aptitude à la fin ce qui fait qu'il faudra sauvegarder, effectuer le stade, le refaire et ainsi de suite jusqu'au résultat escompté pour ne pas avoir à dépenser l'argent pour échouer, c'est vraiment rageant et inutile comme contrainte, idem pour les sauvegardes qui sont payantes, du grand n'importe quoi, vive les émulateurs ! Dans le dernier donjon, de nombreuses clefs ne serviront à rien et des portes resteront fermées à vie, tout comme le coffre d'Irvan qui n'est là que pour nous narguer, un peu frustrant tout de même. Enfin je ne pouvais pas parler des points noirs sans évoquer la carte. Alors que dans Arborea, un pixel clignotant indiquait notre position et qu'au fur et à mesure de nos déplacements, des lieux apparaissaient sur la carte, ici elle est cruellement inerte. Pas de curseur clignotant, pas de noms, pas de

donjons (forcément) ou villages bref aucune fausse note concernant l'univers où se déroule le jeu. Les dialogues pour finir sont anecdotiques mais franchement marrants et parodiques et, bizarrement, ne cassent pas l'ambiance, ça donne même un je-ne-sais-quoi supplémentaire mais quand on voit l'humour qui y est utilisé on se dit que Silmarils aurait très facilement pu proposer un jeu 100% aventure avec ce dialogiste mais ça, c'est une autre histoire...

Là où Ishar se distingue clairement des autres jeu de rôle, le concept révolutionnaire, c'est l'importance accordée aux personnages. Ici le plus petit guerrier, le plus vieux mage ou la plus vilaine sorcière ont leur mot à dire lorsque vous décidez d'intégrer un nouveau membre à l'équipe ou de vous en séparer puisque ça se passe par vote dans les deux cas. Pour, contre, neutre, la majorité l'emporte et le jeu va même plus loin en prenant en considération les différents préjugés de chaque race ainsi les humains ne voudront pas entendre parler des orcs, pas plus que les elfs accepteront un nain et vice versa. Et si vous vous retrouvez dans une impasse pour licencier un perso et que vous optez pour l'assassinat, cela peut atteindre des proportions inimaginables pour peu qu'il soit populaire au sein de l'équipe (ce qui est le cas si la majorité s'oppose à son départ) ainsi non seulement, l'assassin peut perdre la vie avec sa victime mais un carnage peut avoir lieu dans l'équipe en total désaccord, quand des hommes ne décideront pas de ne plus combattre devant l'ennemi en signe de protestation voir même vous quitter lâchement dans une auberge, écoeuré par votre décision, du jamais vu ! Si par chance, vous arrivez à intégrer un elf par exemple dans une équipe 100% humaine, il risque également de vous quitter pendant votre sommeil, dégouté d'être détesté par tous les membres de l'équipe, ainsi il existe deux mediums dans le jeu qui, moyennant finance, vous indiquerons l'ambiance qui règne au sein de l'équipe, vraiment Silmarils à frappé un grand coup sur ce coup là.



Les dialogues sont vraiment cocasses [Amiga]

Une autre idée excellente également concerne la tactique. Un petit damier en haut à droite de l'écran permettant de disposer vos hommes comme des pions et ainsi, par exemple, de placer les plus faibles en arrière et les guerriers en premier plan, vous pourrez également disposer les archers au font, bref sans ça vous n'irez pas bien loin mais il faut également tenir compte de la géographie pour placer votre équipe puisque dans certaines contrées, les attaques par l'arrière risquent d'avoir lieu, vraiment excellent.

Silmarils a regorgé d'idées pour Ishar, si certaines jouent en leur faveur, d'autres en revanches sont vraiment discutables. C'est la cas par exemple pour le système de combat, alors qu'il était au tour par tour

maisons ou autres apparaissant dessus si bien que l'on doit faire les cartes sois même ! Un oubli absent donc sur Arborea et heureusement sur Ishar 2 qui semble, globalement, avoir gommé la plupart des défauts mentionnés ici. La fin est clairement bâclée également, un défaut récurrent chez ce développeur.


Les temps de chargements, les changements de disquettes et surtout les mots de passe sont vraiment lourd sur Amiga. Sur PC il n'y a plus de temps de chargement en revanche bonne chance pour réussir à le faire tourner avec la musique sur une config actuelle... L'absence de sauvegarde "gratuite", comme c'est le cas avec Winuae, pénalise fortement cette version.



Bonjour l'accueil ! [Amiga]

Ishar est donc un jeu avec de grosses innovations par rapport à ces concurrents mais également des défauts. C'est le prix à payer si vous voulez un gros jeu de rôle généralement. Au finish la durée de vie est donc énorme et plusieurs semaines vous seront nécessaire pour en venir à bout, préparez-vous aussi à tout refaire depuis le début si vous faites de trop mauvais choix dans votre équipe mais la richesse des lieux, les différents persos existant et les quêtes renforcent l'intérêt du jeu et votre curiosité si bien qu'on a envie de savoir ce qu'il va se passer si on continue, quel genre d'ennemi allez-vous rencontrer, par quel tour de magie allez-vous vous en débarrasser ? Et ce donjon, que renferme t-il ? Par ailleurs la beauté des graphismes et des ennemis est une carotte suffisamment alléchante pour nous faire continuer.

L'individualisme de l'équipe reste un élément intéressant qui fait d'Ishar un jeu pour les curieux mais également pour les bons joueurs, la lecture de la doc est plus que nécessaire pour bien maîtriser tous les aspects du soft et ainsi utiliser toutes les possibilités pour mener au mieu sa quête. Donc si vous êtes un bon joueur, familier aux jeux de rôles et qu'un gros challenge ne vous fait pas peur, vous avez trouver chaussure à votre pied.

Intérêt _____ 16 

Versions Atari & Amiga 500

Ces versions sont similaires, à savoir pas de musique, graphismes ternes en 16 couleurs et lanteur générale du soft le randant quasiment injouable mais surtout inintéressant quand on connaît les autres versions.

dans Arborea, ici le combat est en temps réel, seul problème, chaque commande de combat d'un personnage est au dessus de son avatar. Elles ne sont pas toutes réunies au même endroit ce qui est vraiment handicapant dans la mesure où vous risquez de perdre beaucoup de points de vie si vous décidez de combattre un adversaire avec plus de deux persos.

Le temps de bouger la souris vous recevrez des coups, cela a été corrigé dans Ishar 2, justifiant ainsi les cinq persos car sinon il y en a facile un ou deux de trop qui serviront surtout de bouche trou (puisque vous devrez avoir cinq persos pour finir le jeu).



Versions Amiga Aga & Atari

Blood



Langue	
Config Amiga	Winuae avec configuration Amiga 1200
Config Atari	Steem + Tos 1.62fr + 2Mo
Voir aussi	Arborea , Ishar 2 & 3
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	1,39 Mo 1,2 Mo 1Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

