Ishar - Legend of Fortress

Sebastian Rosa

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Francuska firma Silmarils już nie raz wprowadzała na rynek programy, które szybko stawały się hitami. Podobna sytuacja wygląda również w przypadku gry "Ishar" - nieoficjalnej kontynuacji gry "Crystals of Arborea". Podobnie jak poprzedniczka, należy ona do typu gier role-playing, w których grający kompletuje podczas wędrówek swoją drużynę, zbiera broń, doskonali swoje umiejętności, by w końcu wypełnić jakieś ważne zadanie - zwykle pokonanie potężnego, złego przeciwnika. "Ishar" nie odbiega zbytnio fabułą od tego schematu. W krainie Arborea książę elfów, Jarel, zostaje królem po wygranej z Morgothem, lordem chaosu. Niestety, rychło ginie w wypadku na polowaniu. Tron ponownie zostaje objęty przez siły ciemności. Krogh, potężny mag mieszkający w tytułowej świątyni-twierdzy, zagarnia władzę. Na szczęście żyją jeszcze przyjaciele Jarela - Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm i Jon. Nie brak też wielu śmiałków i zwykłych najemników spragnionych przygód. Czy zebrana przez Ciebie drużyna zdoła jednak pokonać Krogha, jest pytaniem otwartym. Wszystko zależy od Twoich umiejętności i przysłowiowego szczęścia.

To, co odróżnia całą trylogię (a właściwie tetralogię) "Ishar" od innych tego typu gier jest niesamowity klimat, budowany przez występujące w grze postaci oraz miejsca naszych podróży. Nie jest to bowiem klasyczna labiryntówka. W grze wędrujemy po polach, lasach i łąkach, zwiedzając bezdroża krainy Kendoria. Czasami tylko wkraczamy do podziemnych labiryntów czy zaułków ciasnych miast. Większość gry spędzamy jednak na otwartej przestrzeni, nieograniczonej ścianami labiryntu. Postaci występujące w grze (a jest ich ponad pięćdziesiąt) charakteryzują się różnymi cechami. Każda z nich jest specjalistą w jakiejś dziedzinie. Oprócz tak standardowych cech, jak siła i zręczność, występuje wiele innych, między innymi umiejętność posługiwania się obcymi językami czy orientacja w terenie.

Przygodę rozpoczynamy jednym bohaterem - innych członków drużyny będziemy rekrutować po drodze bądź spotykając ich na bezdrożach lub odwiedzając pobliskie karczmy i zajazdy. Ciekawym pomysłem jest nadanie naszym bohaterom indywidualnych cech charakteru. Ich działania są nacechowane emocjami. Niemiłym zaskoczeniem dla gracza może być chociażby fakt, że w trakcie rekrutowania nowej postaci starzy towarzysze wyprawy nie zaakceptują jego decyzji. Innym przykładem jest możliwość zakochania się członków drużyny w sobie, co wbrew pozorom może nastręczać sporo kłopotów.

Nieodłącznym elementem gier role-playing są oczywiście czary i walka wręcz. W "Ishar" mamy zarówno jedno, jak i drugie. Przeciwników spotykamy praktycznie na każdym kroku. Są to zarówno dzikie zwierzęta, miejskie osiłki, a także doskonale wyszkoleni rycerze i wszechmocni magowie. Nasz oręż składa się z mnogiej ilości hełmów, tarcz, zbroi i różnego rodzaju broni siecznej: od prostych sztyletów, przez miecze, na toporach kończąc. W miarę postępu w grze będziemy spotykać coraz trudniejszych przeciwników, lecz będziemy również mogli nabyć lub zdobyć coraz lepsze uzbrojenie i broń. Oprócz broni klasycznej mamy również magię. Dostępnych jest około dwudziestu czarów. Poza tym, możemy preparować mikstury magiczne (w grze występuje tylko jedno naczynie do ich przyrządzania!).

W toku wyprawy spada nasza kondycja fizyczna (podczas walki) i psychiczna (przy rzucaniu czarów). Możemy regenerować nasze siły, ale wymaga to albo spożycia posiłku, albo noclegu w karczmie. I tu dochodzimy do bardzo istotnej rzeczy w tej grze. Chodzi oczywiście o pieniądze. Powiem szczerze - tak bardzo "materialistycznego" programu nie widziałem już dawno. Ceny za każdą usługę czy choćby prosty przedmiot są horrendalnie wysokie. Jakby tego było mało, nawet zapisanie stanu gry wymaga poświęcenia sporej kwoty (1000 sztuk złota). Nie należy się zatem dziwić, że nieustającym problemem jest stan kasy drużyny.

Poza sklepami, gdzie możemy zakupić niezbędną żywność, broń i składniki do magicznych napojów, możemy natrafić na różnego rodzaju domy treningowe, tak władania orężem jak i czarami, domy medyków, którzy za "drobną" opłatą wyjawią nam jakie stosunki aktualnie panują w naszej drużynie. Taka informacja może nam pomóc ustalić, którą z osób

Ishar - Legend of Fortress

Sebastian Rosa

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

drużyny powinniśmy oddalić lub zabić, gdy zajdzie sytuacja przyjęcia do naszego składu osoby, która jest kluczowym elementem fabuły.

Obsługa programu jest dobrze przemyślana. Naszą drużyną kierujemy przy pomocy panelu ikon kierunkowych stosowanych w wielu grach RPG. Możemy dokonywać tego myszą lub klawiaturą numeryczną. Dodatkowo mamy możliwość zajrzenia do naszego plecaka, aby stamtąd wydawać polecenia takie jak jedzenie, badanie przedmiotów, rozdzielanie gotówki, przydział broni. Inne polecenia można wybrać z menu. Są to takie działania jak: udzielenie pierwszej pomocy, rzucenie czaru, przyjęcie/odrzucenie członka do/z drużyny, obejrzenie mapy terenu itp. Znajduje się tutaj bardzo istotna opcja "orientacji", dzięki której możemy określić swoje położenie w stosunku do okolicznych krain. Lista dostępnych w ten sposób czynności jest zależna od charakteru, umiejętności i rasy postaci. Przyczepić się można jedynie do niefortunnego ustawienia ikon odpowiedzialnych za atak. Znajdują się one nad każdą z postaci. Efekt tego taki, że jeżeli np. dwóch wojowników, którzy stanowią pierwszą linię naszej drużyny, mamy w okienkach numer 1 i 5, aby wydać polecenie musimy przeskakiwać z jednego końca ekranu na drugi.

Niewątpliwym atutem tej gry jest bardzo dobra, jak na tego typu program, grafika i dźwięk. Poruszamy się po krainie widząc ją oczyma naszych bohaterów. Krajobraz obfituje w dużą ilość detali i jest niezwykle urozmaicony. Swoje robi również zastosowanie perspektywy: przedmioty położone dalej są wyraźnie mniejsze oraz zamglone, co sprawia wrażenie, że czujemy ogrom otoczenia oraz jego przestrzeń. Nastrój jest skutecznie potęgowany przez odpowiedni dobór dźwięków przyrody: kumkanie żab, śpiew ptaków, jak również przez atmosferyczną muzykę (którą czasami proponuję wyłączyć, bo potrafi nieźle zanudzić). Chociaż w grze nie ma zbyt wielu zagadek do rozwiązania i misji do wypełnienia, to jednak początkujący gracze mogą mieć pewne trudności z jej ukończeniem. O wielu sprawach dowiadujemy się pośrednio z kontekstu zdań, a do ich zrozumienia potrzebna jest przynajmniej średnia znajomość jednego z czterech języków, które obsługuje gra: angielskiego, francuskiego, włoskiego lub niemieckiego. Z drugiej strony, "starzy wyjadacze" mogą być zawiedzeni tym, że przygody są mało skomplikowane.

Gra zajmuje dwie dyskietki. Istnieją osobne wersje dla komputerów z chipsetem AGA i ECS. Do poprawnej pracy wymaga 1 MB pamięci, z czego aby obecna była podczas gry muzyka potrzebne jest 1 MB pamięci Chip. Zapisy dokonywane są na dodatkowy dysk. Gra bezproblemowo instaluje się na twardym dysku, lecz komfort jej bezproblemowego uruchomienia występuje tylko na procesorach do 68020. Na wyższych trzeba uciekać się do sztuczek degradujących system lub zainstalować grę przy pomocy WHDLoad.

Rozwiązanie do gry dostępne jest pod tym odnośnikiem.

Tips'n'Tricks

Grzebiemy w save. Zmieniamy bajty od 3993 (włącznie) na 7FFF7EFF7EFF7EFF7FF i mamy mnóstwo pieniędzy, ale jeżeli chcemy je wykorzystać, musimy w grze przełożyć jakąś kwotę z sakwy jednego bohatera do drugiego.

Teraz energia:
W bajty 469, 471, 473, 475, 477 wpisujemy FFh.

Siła fizyczna:
W bajty 768, 769, 770, 771, 772 wpisujemy 7Fh.

Zdrowie psychiczne:
W bajty 773, 774, 775, 776, 777 wpisujemy 7Fh.

Ishar - Legend of Fortress

Sebastian Rosa

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

 Ishar - Legend of the Fortress - Silmarils 1992 95 2
90 OCS/ECS 1 MB, AGA 100
Po prostu klasyka.

www.ppa.pl