

B.A.T. II : The Koshan Conspiracy

Titre Alternatif : BAT 2 (Bureau Des Affaires Temporelles)

Test de la version : PC DOS Version CD

Autres Supports : Amiga, Atari ST, PC DOS Version Disk

Développeur : Haiku Studio

Editeur : Ubi Soft

Année : 1993

Langue : Français

Genre : Action/Aventure

Jeux similaires : B.A.T.

Classification Personnelle : Tous publics



Sorti en 1993, Koshan Conspiracy n'est autre que la version remixée de B.A.T II sur un tout nouveau support à l'époque... le CD-rom. On peut dire qu'on était à l'aube des jeux CD et c'est un des premiers (en tout cas en France) jeu à se pencher sur les capacités du format : nouvelle intro, interface remaniée, musiques de qualité CD...

Nous sommes au XXII^{ème} siècle et vous êtes Jehan Menasis, un agent du B.A.T parti en mission dans le système B8 sur la planète Shedishan. Si vous ne faites rien un puissant trust, la Koshan va détenir le monopole d'un matériau très précieux, l'Echiatone. Un autre agent Sylvia a été dépeché sur Roma II mais elle craint pour sa vie, vous devez prendre contact avec elle et déjouer le plan de la Koshan...

Cà y est ! Me voilà enfin en train d'écrire les premières lignes du test de **B.A.T II** enfin sur sa version CD appelée **The Koshan Conspiracy** sortie un an plus tard. Et pour tout dire pendant un moment j'ai douté que ce jour arrive. Quand j'ai fini **B.A.T** sur Amiga j'ai tout de suite pensé à me plonger dans sa suite. Plus complète, plus aboutie je lisais dans les magazines, et sur les forums à ce que j'ai pu voir beaucoup de joueurs en ont gardé un très bon souvenir. Pourtant c'était le début de la galère car **B.A.T II** existe sur ST/Amiga et sur PC en 2 versions : floppy et la version CD testée et largement améliorée.



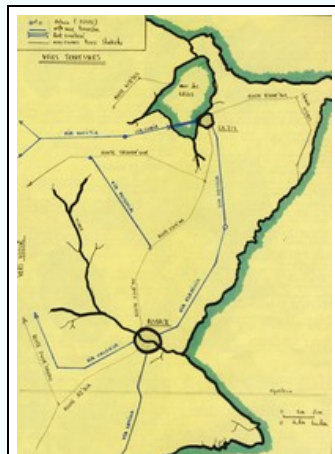
Graphiquement c'est bien foutu, du VGA 256 couleurs. Tiens y a un bar intéressant au fond à droite.

Remarquez j'ai pas cherché longtemps, la version ST était plutôt bof avec ses 16 couleurs, celle Amiga s'en sortait un peu mieux avec ses pseudos 32 couleurs... mais la version PC en 256 couleurs pouah !!! Alors que dire d'une version CD-rom utilisant enfin ce support à sa juste valeur. L'univers de **B.A.T** (Je rappelle que ça signifie *Bureau des Affaires Temporelles* pour ceux qui croient encore que c'est un jeu tiré d'un film avec des chauves souris tueuses et mangeuses d'homme) est l'œuvre de *Computer's Dreams* mais plutôt je devrais dire *Haiku Studio* car l'histoire de *Computer's Dreams* s'arrête lors de la création de la version CD de **B.A.T II**, et pour votre culture Haiku signifie un exercice pour retranscrire un exercice émotionnel en programme informatique. Contrairement au premier où toutes les versions étaient identiques, les concepteurs ont tapé très fort puisqu'ils ont utilisé les capacités de chaque machine, avec plus ou moins

de succès, ce qui fait que chaque version est différente, du sacré boulot donc ça mérite d'être souligné. Lors du test, je me suis donc tourné tout naturellement sur la version CD française en 256 couleurs mais à mon grand regret à cette époque impossible de la faire tourner sur PC. Il ne faudra attendre que DosBox 0.70 (un grand merci encore à Peter de l'équipe de DosBox) pour enfin y jouer dignement. La fin de la galère croyais-je ...

Ceux qui ont déjà joué à **B.A.T** plus d'une heure ne seront pas déçus car le jeu reprend en grande partie le système précédent appelé *Dynorama*, un multiple fenêtrage qui donne un look BD avec une gestion du temps. Ce système a grandement été amélioré et a nécessité 4 programmeurs, il gère entre autre le jour/la nuit, la fatigue du personnage (l'écran devient flou si vous êtes faibles), certaines fenêtres peuvent maintenant scroller horizontalement. Au départ, vous avez toujours une phase de création de votre personnage où il faudra équilibrer ses aptitudes entre force, intelligence, charme... une phase à ne surtout pas négliger car elle influencera toute la suite du jeu.

Ensuite un petit entraînement où vous pourrez augmenter certains de ces paramètres. Ensuite ça commence et vous êtes débarquez sur Roma II. Un conseil lisez attentivement le manuel et le scénario (ainsi que la carte de référence pour les commandes des transports) car ils répondront à la plupart de vos interrogations : prix des denrées, niveau de champ de protection, les combats...



Le plan de la planète Shedishan qui a servi à la construction du jeu.

Dès le départ, vous verrez que **B.A.T II** est un véritable simulateur de vie, votre personnage évolue sur une planète où chaque personnage se promène librement. Pour l'interface reste somme toute assez classique avec au centre le lieu où vous êtes, dans la partie haute à gauche se trouve l'EVI (*Etre Vivant Informatisé*) où vous pourrez gérer les personnages qui vous accompagnent et sur la droite la fenêtre du fameux B.O.B (*Bioputer Organique Bidirectionnel*) que l'on ne présente plus mais pour les novices je dirai que c'est une sorte d'ordinateur implanté dans votre bras. Pour accoster vos premiers passants rien de plus simple dès qu'ils sont à l'écran vous positionnez la souris sur eux et une bouche apparaît, il suffit alors de cliquer. Vous pourrez les questionner, leur acheter un ou des objets(s), vendre, les voler ou même les enrôler comme dans un JDR. En tout 250 personnages tous différents avec chacun leur nom et ils parlent même de vive voix (et en français s'il vous plaît). Mais leurs réponses sont assez limitées tout comme les questions que l'on peut poser (attention si vous leur faite une crasse ils s'en souviendront), c'est vraiment trop restreint et ça ne fait pas trop avancé le schmilblick « La ville est composée de 6 secteurs... » ah bon ?!!! vous allez l'entendre souvent cette phrase. Enfin le très classique inventaire accessible à partir du clic droit. A signaler que ce dernier dispose d'une hiérarchie assez peu commune, il faut dire, par exemple pour utiliser un objet comme un enregistreur vocal il faudra le mettre dans votre main.

Pour revenir au B.O.B pièce essentielle de l'univers de **B.A.T** et de tout agent spéciaux qui veut rester en vie plus d'une heure. Il faudra l'utiliser à bon escient comme en créant par exemple un programme pour traduire la langue shedish (celle des hommes singes) mais aussi apprenant à manier la fonction d'implant qui n'existait d'ailleurs pas dans le premier **B.A.T**. Personnellement j'ai trouvé la programmation du B.O.B trop poussée du moins en conception car même si cela reste des schémas logiques (que l'on apprend en cours d'info par exemple) je ne pense pas que tout le monde ait pu saisir ou comprendre comment cela fonctionner, c'est un peu complexe à manier et je comprends que cela ait pu en rebuter plus d'un. Je préfère largement le système du premier épisode avec juste une petite syntaxe. C'est bien l'ensemble des nouveautés apportées dans la gestion du jeu qui fait la force de **B.A.T II** : acheter de la nourriture, boire, dormir et surtout ne pas agresser les passants sans s'être au préalable métamorphoser. Par contre j'ai été confronté à des bugs bizarres par exemple ma force descend sans cesse à 0 sans savoir pourquoi, pourtant je ne meure pas pour autant. Mon agent a aussi continuellement faim et soif, toute les 5 min de jeu... alors vrai problème ou lié à l'émulation ??? J'ai même baissé la vitesse d'exécution du jeu mais sans résultat et virer mon programme du B.O.B (je pensais qu'il consommé de l'énergie... ce foutu B.O.B). La gestion de l'argent est aussi un gros point noir du jeu car le moindre achat coûte une fortune et je ne parle pas du prix du taxi. Pour pouvoir enrôler quelqu'un il faudra lui donner un objet très chères qu'ils ne peuvent acheter comme un AUREUS qui coûte 40.000 crédits ... et alors là si vous voulez le voler bon courage car j'y suis jamais arrivé.



Le B.A.D nan le B.U.D, ou le B.O.B je sais plus.

Graphiquement cette version CD est vraiment très belle affichant 256 couleurs en 320 x 200 (parfois des rares fixes en 640x480) en quasi plein écran, tous dessinés par *Olivier Cordolèani* et *Mohand Zennadi*. Mais la surprise vient de la partition musicale d' *Olivier Robin*, soit presque 40 min de musiques en qualité CD, celles-ci sont tout bonnement superbes et j'ai rarement vu des musiques aussi abouties pour un jeu et encore plus à cette époque. Pour le côté technique, la musique a été développée à l'aide de Cubase Audio et pour les sons ils ont été enregistrés avec Sound Designer 2 puis arrangés par *Stéphane Flachier*. De temps en temps des séquences en Full Motion Video (qui n' existe que sur la version CD) ou des transitions sur fond fixes intégrant de la 3D viennent s'intercaler entre 2 phases importantes ou lorsque vous décollez. Les images fixes furent conçues sur Macintosh Quadra 950 en 16 millions de couleurs puis retravaillées en VGA 256 couleurs puis mixé avec le vaisseau en 3D grâce à Animator Pro, les images de synthèses ont été conçues avec 3D Studio d'Autodesk.



L'équipe de B.A.T II : Olivier Cordolèani et Mohand Zennadi (Graphiste), Olivier Crozet, Dominique Bouré, Hervé Lange et André Villard (Programmeur), Olivier Robin (Musicien)



L'espagnol, l'espagnol... c'est un peu Gladiator mais 10 ans avant.

Côté action il y a toujours les phases de combats qui pourront suivant votre configuration être soit orientée stratégique soit action. La stratégie RPG avec des pions sur des cases c'est clairement pas mon truc, j'ai donc opté pour la manière forte où vous devez viser vos ennemis dans un décor bleu avec des ombres rouges tramées, ça a un look très **Blade Runner**, c'est certainement pas anodin, mais ce style de jeu à la prohibition merci mais on peut mieux faire. Bien sûr vous pourrez prendre la fuite et là votre perso déambule dans les rues et s'arrête au hasard. Un conseil évitez de vous faire des ennemis si vous n'avez pas assuré auparavant vos arrières (comprenez par là que vous êtes armé, protégé et votre apparence modifiée). Dans la seconde partie du jeu vous aurez à combattre dans l'arène contre des gladiateurs, là c'est un peu plus travaillé et un bon maniement de la souris est exigé ainsi pour réussir à vaincre vos adversaires.



Ca aurait dû s'appeler le Chiandam, comme j'ai laissé mon pion vert dans le coin en bas à droite le jeu est bloqué, super !!!

Côté stratégique pour empocher un max de frouse, vous aurez plusieurs solutions soit vous vous mettez un p'tit coup d'implant pour changer votre visage pendant une heure et voler les passants (ça paie un max) soit vous jouez à l'un des 3 jeux dans la salle d'arcade :

- Le **Quattro**, un casse brique trop difficile avec des raquettes sur chaque côté
- Le **Tubular**, un jeu avec des réservoirs d'eau qu'il faut gérer avec des robinets... un jeu sans intérêt, on a du mal à voir si le clic de la souris répond à votre demande.
- Le **Chidam**, jeu de dames chinois avec une étoile à 6 branches où vous devrez faire passer vos pions dans les 3 branches adverses.

Les parties sont trop longues pour un gain relatif j'ai d'ailleurs réussi à arriver faire bugger le Chidam dès ma première partie et arriver dans une voie sans issue pour moi et pour l'ordinateur...un comble. Autant vous dire que ce n'est pas avec ces pseudo jeux que vous allez vous enrichir, et on en revient un peu à mon opinion générale de **B.A.T** la profusion de jeu dans le jeu fini par le desservir. Quand je veux jouer à Tetris je mets la disquette de Tetris et pas **B.A.T**. Il est difficile d'aimer tout le style jeu perso j'aime pas les simulateurs (et les jeux de sport mais bon c'est une autre histoire) alors j'y joue pas mais **B.A.T** a un côté aventure plaisant mais comporte pas 1 mais 5 simulateurs !!!

- Le **Via-Express** dont vous pouvez vous passer en vous payant un taxi (cher bien sûr)
- Le **Mosquito** (un petit vaisseau taxi que vous pouvez éviter aussi)

- Le **Katatruck** (vaisseau d'entretien)
- Le **RAEDA V6** (vaisseau interplanétaire)
- Le **Sershoyer** (foreuse spatiale)

Pour les 3 derniers vous ne pourrez les éviter pour les besoins du scénario. Je vous conseille donc vivement d'utiliser la manette pour ces phases (CTRL + J) car avec la souris c'est tout bonnement incontrôlable. Personnellement je ne suis pas adapté de la simulation qui plus est de la vieille 3D des années 80 et cela a été un calvaire de me retrouver dans ces phases où le coup de blues vous guette à chaque instant et qu'on se dit qu'on est finalement bien peu de chose face à quelques cubes dans une plaine de 30 ha et ... que finalement **Driller** sur CPC ca c'est un jeu super !

Pour finir **B.A.T II** comporte donc du bon et du moins bon, certaines phases ont été amélioré mais d'autres ont été amplifié et pas forcément les meilleures mais reste néanmoins un jeu atypique.



La bonne vieille 3D, même à l'époque je trouvais ça mûche mais bon avant c'était le top du top.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Le scénario
- + La richesse du jeu
- + Chaque version utilise "presque" les capacités des machines

Contre :

- 5 simulateurs c'est trop
- Les jeux d'arcade... bof bof
- La programmation du B.O.B

Intérêt Général :

15/ 20

J'ai maintes fois failli abandonner le jeu, trop complexe, trop hétéroclite pour mes quelques neurones restants car il faut sans cesse avoir l'œil sur pleins de paramètres, ce qui à la longue est assez rébarbatif. Finalement on en revient à la même analyse que sur mon test de **B.A.T**, et il faut s'accrocher pour en voir le bout mais l'aventure reste très prenante et le jeu terriblement bien foutu, un vrai simulateur de vie très bien programmé.

Comme tout jeu CD avec DosBox je vous conseille d'utiliser un Frontend style D-fend afin de vous éviter divers manipulations au chargement.

Ranx, le 7 juillet 2007



Review

PC DOS version disk

La version floppy qui est sortie quelques mois avant celle CD n'a rien à lui envier... si ce n'est les musiques audio, le speech des personnages et les petites transitions en full motions vidéo par contre les quelques transitions en 3D demeurent (ouffff!!). Et le titre ne fait plus référence à **Koshan Conspiracy** (quel titre naze mais bon c'est pour exporter !!) mais bien **B.A.T II**. Bien sûr il serait faux de ne pas dire que je préfère les petites plus de la version CD en particulier les superbes musiques audio mais ca je ne vous le dirai pas. A noter aussi que le mode de gestion de l'inventaire est différent et beaucoup moins pratique que celui sur la version CD (encore elle!!!). Une excellente version tout de même.

Review

Amiga

Je n'avais jamais joué à **B.A.T II** sur Amiga ou ST avant ce jour. Il est assez difficile d'y jouer surtout après avoir vu la version CD. C'est horrible !!! pourtant je suis un fan de l'Amiga mais là je n'en peux plus je vais craquer. Les graphismes sont en 16 couleurs comme sur ST mais pour faire bien, un petit dégradé bleu a été ajouté dans un coin. Côté simulateur de vie, je dénote un passant toutes les 10 minutes et encore, des graphismes bien trop ternes alors que la version PC a des couleurs plus chatoyantes, quant aux musiques, elles sont d'un autre âge (beurk !!!)... et aussi fini les animations et je ne parle même pas des simulateurs. Je préfère à mille lieues le premier **B.A.T** sur Amiga. Bon on ne peut pas non plus en vouloir aux développeurs car le jeu a été conçu sur PC... donc si vous voulez jouer à **B.A.T II**, évitez d'y jouer sur Amiga ou ST.

