

STAR TREK

25th ANNIVERSARY



Test de la version : Amiga 1200 HD
Autre supports : PC CD-Rom et disks,
Développeur : Interplay
Année : 1992 (PC disks) - 1994 (A1200) - 1995 (PC CD-ROM)
Langue : Français
Genre : Aventure
Similaire à : Star Trek Judgment rites, The Kristal
Classification Personnel : Tous Publics
Réalisation du test : 29 Janvier 2006

Avant Propos

Sorti presque deux ans après la version PC, le jeu d'Interplay basé sur la série originale arrive enfin sur A1200 en 1994; Sons digitalisés, graphismes superbes en 256 couleurs, un des rares jeux d'aventure utilisant les capacités du chipset AGA. Alors si Dr McCoy ramène sa fraise, que Spock a l'air indisposé et que vous apprenez que Scotty a oublié de faire le plein d'essence de l' U.S.S Enterprise alors que vous subissez une attaque Alien, c'est sûr vous êtes bien dans "STAR TREK : 25th anniversary"

Résumé



Carnet de bord du capitaine, coefficient 2297.3; L'exploration du confin de l'univers n'est pas sans risque. Les civilisations rencontrées n'ont pas toutes des intentions honorables, les Klingons et les Romulans en sont la preuve. Mr Spock exprime son incompréhension sur l'illogisme de ces réactions agressives que l'on retrouve aussi chez les humains, Dr McCoy ne manque pas de désapprouver ce parallèle, en regrettant l'absence d'émotion des Vulcains. Les querelles finies, le haut commandement vient d'affecter une nouvelle mission à l'équipage de l' U.S.S Enterprise sur Pollux V où des colons ont été attaqués par des démons... Mr Sulu pleine puissance direction Pollux V

Test

S'il y a bien une série qui méritait une adaptation micro digne de ce nom c'est bien *Star Trek*; La série n'est en effet que matière à imagination, chaque épisode est un tout qui peut suivre des chemins complètement différents. Pourtant ce n'est pas la première adaptation du feuilleton en jeu vidéo et en faisant une petite recherche sur le Net, vous y trouverez des jeux sur des plateformes aussi variées allant du Tandy en passant par le C64, le Spectrum et même l'Arcade; Mais toutes ces versions étaient assez éloignées du concept original on ne retrouvait guère l'ambiance et l'aventure propre à la série. "*Star trek - 25 th anniversary*" est donc en ce sens une excellente transposition de la série originale imaginée par Gene Roddenberry. Interplay réussit à nous faire revivre dans ce jeu de nouvelles aventures avec l'équipage de l' U.S.S Enterprise et sa mission au travers l'infiniment grand. D'abord sorti sur PC disquette en 1992, la version A1200 ne sort que 2 ans plus tard dans une très mauvaise conjoncture pour Commodore France qui déposait alors son bilan. Huit disquettes en

français installables uniquement sur DD, ce qui a dû limité les ventes sachant le prix de ce matos sur Amiga à cette époque.



Système opérationnel ! téléportation [A1200].



Contrôler l'U.S.S Enterprise, un rêve ? non c'est possible dans ce superbe écran, très fidèle à la série [A1200].

Le jeu est un pur point & click dans le style des "Monkey's island". Vous dirigez le commandant James T. Kirk et son équipage notamment *Spock* et *Dr McCoy*. Le jeu est découpé en 7 missions, chaque mission commence par un message de *Starfleet* vous indiquant votre objectif. Même si chacune est indépendante et forme un tout comme un épisode de la série, votre manière d'y aboutir peut changer votre résultat final. Un bon pourcentage de réussite vous permettra d'augmenter votre expérience et donc votre capacité de défense lors de mauvaises postures par exemple dans les combats spatiaux. N'oubliez pas que votre mission première est d'entrer en contact avec les autres civilisations et non les détruire. A début vous choisissez votre destination sur une carte stellaire, la majeure partie du jeu se déroulant sur des planètes. Un clic droit de la souris affiche un petit menu qui vous permet de sélectionner votre action : marcher, parler, prendre, regarder et utiliser. Cette interface est peu ergonomique, un petit menu permanent en haut ou en bas de l'image aurait été plus pratique mais fort heureusement vous pourrez utiliser des raccourcis claviers.

Les graphismes sont en 256 couleurs et très fins, ils sont identiques à la version PC disquettes. Ils arrivent à retranscrire parfaitement l'ambiance de la série, on reconnaît facilement les personnages et même les oreilles pointus de *Spock*, c'est pour dire. Beaucoup de petites animations viennent donner vie au jeu voir les personnages se téléporter est un vrai régal. Les bruitages ont aussi été digitalisés de la série : le bip bip des computers de la passerelle, le communicateur et le fameux bruit de la téléportation.... Les thèmes musicaux ont été aussi retranscrit assez fidèlement. Interplay n'a donc pas fait les choses à moitié et on sent que la réalisation a été peaufinée même si quelques lacunes demeurent car comme je l'ai déjà dit l'interface n'est pas ergonomique, de plus certains graphismes sont moins bons comme sur la surface d' *Alpha Proxima* (on dirait un screen amateur des premières démos sur Atari !!) ou n'occupent pas tout l'écran comme sur *Pollux V* dans la forêt, ça n'est pas vraiment gênant mais on n'en comprend pas toujours la raison. Non, le point noir du jeu est ailleurs et vous ne le découvrirez qu'à la toute fin du jeu lors du dernier combat spatial vous opposant à un faux vaisseau *Enterprise* et 2 vaisseaux des pirates *Elasis*, ce combat est quasi-ment impossible à mener à son terme tant la difficulté est très très mal dosée. Les 3 vaisseaux ennemis sont plus forts, plus rapides, mieux armés et ils se régénèrent plus vite à vos attaques... bref en m'y accrochant j'y suis arrivé après plusieurs jours d'acharnement. Néanmoins hormis cet illogisme la majorité du jeu est bien entendu de qualité;

Tout au long de l'aventure vous rencontrerez les personnages connus de l'univers trekkien : *Harry Mudd* le magouilleur, escroc et vendeur de femmes; La race des klingons certainement vos plus féroces ennemis; Les pirates *Elasis* qui écument les espaces non contrôlé par la *Fédération* ou encore les *Romulans*, des vulcains qui ont choisi la voie de la violence. Le tout bardé d'humour avec des prises de bec constantes entre *McCoy* et *Spock*.

Finalement "Star Trek - 25th anniversary" prend toute sa dimension sur Amiga 1200 surtout avec des graphismes en 320x200 en 256 couleurs, comme sur PC, mais là où le PC a des concurrents sérieux comme les jeux SIERRA, sur Amiga ce n'est pas vraiment le cas du moins sous ce format (jeux VGA 256 couleurs sur disque dur). Le jeu d'Interplay réussit là où les autres avaient jusque là échoué c'est à dire une immersion totale dans l'univers de la série ... et c'est bien tout ce qu'on lui demandait.



Vous prenez la main détachée du Klingon.

Mais pourquoi ca n'est pas en plein écran ??



Ces pierres ressemblent à des visages.

Sur Alpha Proxima, graphiquement pas top.



Dr. McCoy
Il n'est pas gravement blessé. Je peux le ranimer.

Qui est à l'origine de ce désastre : Elasi ou Romulans.



Centurion Preax
Je suis le Centurion Ardea Preax de l'Empire Romulan. Nous avons découvert votre usine génocide ici et nous avons demandé de l'aide pour la détruire. Nos vies ne seront pas sacrifiées en vain.

Les Romulans sont des vulcains agressifs.



Un appareil qui semble vieux, un peu comme une torpille du 20ème siècle, équipée d'un mécanisme expérimental.

Dans la salle de contrôle d'une station orbitale.



Harry Mudd
Bienvenue, Capitaine Kirk!! Si content que vous soyez ici. Les Elasis m'ont causé beaucoup de problèmes.

Mudd, encore toi, tu es un escroc de la pire espèce.

Conclusion

Interplay signe un jeu très fidèle à l'univers trekkien. Passionnant et servi par de superbes graphismes, on revit avec délectation les missions de l'Enterprise, les combats contre les Klingons, les jeux de mots médiocres du docteur et la logique implacable de Spock. Et même si la difficulté des combats plombent injustement l'ensemble, on en redemande. Souhaité exhaussé car en 1996 la suite "Judgment rites" a vu le jour ...mais cette uniquement sur PC.

Ranx



Dont la mission de cinq ans



Pour

- 🔴 La réalisation dans sa globalité et les 256 couleurs
- 🔴 La durée de vie
- 🔴 L'univers de Star Trek et l'infiniment grand

Contre

- 🔵 La quasi impossibilité de le terminer à cause du dernier combat spatial
- 🔵 Certains graphismes n'occupent qu'une partie de l'écran
- 🔵 Le dernier combat spatial encoreARGH !!!!



Version PC-CD Rom

Sortie en 1995, cette version a subi quelques changements par rapport à la version disquette et donc à celle aussi A1200, support CD oblige. Tout d'abord les véritables acteurs ont prêté leurs voix au jeu (texte français mais talkie VO), ce qui renforce considérablement l'immersion du joueur, même si j'aurai bien apprécié une VF avec les doublers d'origines (je rêve, je rêve!!!), l'environnement sonore est aussi plus fournie et un peu plus d'animation en particulier lors des combats ou lorsque l'U.S.S Enterprise se met en orbite autour d'une planète. Il semblerait qu'il existe 2 versions CD-ROM tout comme "*Dune*", une qui n'est que la version disquette sur CD et l'autre la "vrai" version CD avec ses améliorations. Si vous recherchez cette version, je vous conseille la version "*White Label*" et vive les achats d'occam en ligne.....à noter que la dernière mission "Vengeance" est plus longue sur CD-ROM que sur disquette.



Star Trek : La série originale (1966-1969)



© paramount pictures

"*Star Trek - 25th anniversary*" est la transposition micro de la série originale (en VO "*The Original Serie*" ou "*TOS*") qui fut diffusée du 8 septembre 1966 au 3 juin 1969 sur le réseau NBC. En France, la série n'a été diffusée que tardivement à partir du 26 décembre 1982 sur TF1. La série se passe au 23^{ème} siècle et raconte les aventures de *James T-Kirk*, capitaine de l'U.S.S Enterprise et de son équipage partie vers l'inconnu. On y retrouve *William Shatner* en capitaine, il avait jusque là joué de petits rôles dans certaines séries comme un épisode de la *quatrième dimension* "*cauchemard à 20.000 pieds*". La série originale a été faite avec très peu de moyen car la chaîne ne croyait pas en son

potentielle... Les western étaient alors très à la mode. Elle s'arrêta au bout de seulement 3 saisons (79 épisodes) faute d'audience alors que 5 saisons étaient prévues. Elle ne rencontra son public que tardivement par les multiples rediffusion télé.

Aujourd'hui certains épisodes sont certes parfois un peu kitsch par leur décor comme "*fausse*

manoeuvre" où l' *U.S.S Enterprise* est confrontée à un Rubix Cube censé nous effrayer (ça ne s'invente pas), et pourtant c'est regardable grâce à de vrais scénarios écrits par de grands auteurs de la sci-fi : *Harlan Ellison, George Clayton Johnson, Ted Sturgeon, Richard Matheson* et c'est là toute la force de la série, même si le charisme des personnages est tout aussi important. Le succès grandissant avec les années, des films furent mis en chantier fin des années 70 toujours avec l'équipage d'origine et des moyens plus conséquents.

D'autres séries avec un nouvel équipage virent le jour fin des années 80 : "*Next Generation*", "*Deep Space Nine*", "*Voyager*" ou la dernière en date "*Enterprise*" racontant des débuts parfois difficile de *Starfleet* ou de la *fédération*, séries diffusées bien entendu sur chaîne cryptée ou câble (que je n'ai pas), je ne pourrai donc vous donner mon avis. Dans la dernière en date, on y retrouve d'ailleurs *Scott Bakula*, le héros de "*Code Quantum*". La série originale est sortie dans 3 superbes coffrets DVD chez "Paramount Pictures" reprenant les couleurs kitsch des uniformes de la fédération. Pour conclure, je trouve que la série est vraiment excellente et contrairement à ce que j'ai pu lire sur les forums, elle a bien vieilli justement grâce à la diversité de ces scénarios et un excellent doublage. A regarder sans modération..

Le saviez-vous ?

- L' épisode pilote de la série "*The cage*" n'a jamais été diffusé à la télé car il a été refusé par la chaîne NBC. On peut néanmoins en voir une partie dans le double épisode "*La ménagerie*" de la saison 1 ou intégralement en VO sur le 3ème coffret DVD.
- Dans ce même pilote, l' officier en second de l' *Enterprise* était une femme, *Majel Barrett* or curieusement les femmes présentes à la projection test n'ont pas apprécié son air supérieur, et *Spock* l'a remplacé, on la retrouve dans la série éperdument amoureuse du vulcain et en tant qu'infirmière au côté de *McCoy*.
- Les oreilles de *Spock* ont donné des sueurs froides à l'équipe car elles n'ont été prêtes qu'à la dernière minute et ont coûté la bagatelle de 600\$.
- L' *Enterprise* devait se poser sur chaque planète visitée mais pour des raisons budgétaires et de temps, une astuce a été trouvée : la téléportation.
- *Spock* devait, à l'origine, avoir la peau rouge mais comme la majorité des téléviseurs étaient encore en noir et blanc, les tests ont montré que le rouge devenait noir.
- L'épisode "*Contretemps*" avec *Joan Collins*, considéré par les fans comme le meilleur épisode de la série, a été écrit par *Harlan Ellison* (voir test de "*I have no mouth and i must scream*").
- *William Shatner* alias Capitaine *James Kirk* a joué dans une autre série très connue mais cette fois policière : *HOOKER*.
- Le livre de *Leonard Nimoy* alias *Spock* sorti fin des années 80, intitulé "*Je ne suis pas Spock*", a failli lui coûter la réalisation de "*STAR TREK III - à la recherche de Spock*", par la suite il sortira un autre livre : "*Je suis Spock*".
- *DeForest Kelley* alias le *Dr McCoy* est décédé en 1999 à l'âge de 70 ans.

Avant

Star Trek (C64) 1983

Comme toute bonne licence juteuse et susceptible d'engendrer des meilleures ventes, "*Star Trek*" a eu aussi son lot d'adaptation qui parfois n'avait en rapport avec la série que le nom. On trouve des jeux presque sur toutes les machines : *tandy, apple, spectrum, amstrad, atari, amiga, pc...* et d'autres. L'année de la diffusion en France de la série donc en 1983, un petit jeu sort sous C64. Ce jeu est en fait l'adaptation de la version arcade de SEGA. Cette dernière étant un des premiers jeux en fil de fer, juste avant la sortie l'année suivante de la référence en 3D-fil de fer : *Star Wars*.



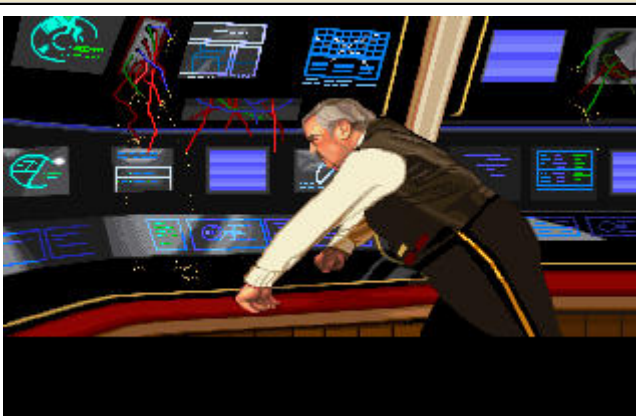
Star Trek - Rebel Universe (Atari ST) 1987

Ce fut certainement un des premiers jeux qui donnait l'impression de diriger l'Enterprise, "Star Trek - Rebel Universe" comportait non seulement quelques graphismes digitalisés mais aussi des bruitages extraits de la série ce qui renforçait considérablement l'ambiance. Chaque membre avait ses fonctions sur le navire et les combats étaient aussi de la partie, bref un jeu qui donna sûrement des idées à Interplay...à noter que le jeu n'a jamais été converti sur Amiga, dommage car en 32 couleurs ça aurait pu faire un malheur.

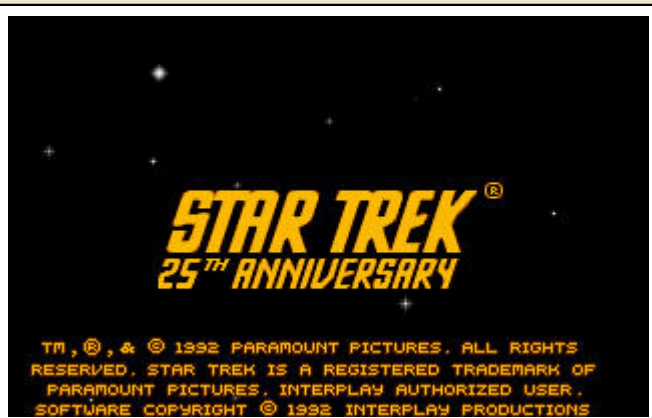


Star Trek V - Final Frontier (PC) 1989

On sort un peu du contexte de la série pour ce cinquième film mais je ferai un sacrilège si je ne mentionnais pas ce jeu de Mindscape sur PC qui proposait tout de même des graphismes VGA de toute beauté et en 64 couleurs. Vous pourrez enfin vous téléporter sur les planètes et vivre quelques aventures... mais rien de trépidant. L'Enterprise est encore en danger et vous devez rejoindre la planète "Sha Ka Ree". J'avais découvert ce jeu uniquement par les photos des magazines d'époques, et c'est vrai que c'était une sacrée claque. Je ne m'attarderai pas dessus mais si vous y aviez longuement joué voir même fini, vous pouvez en parler en me mailant votre avis. A noter que ce jeu ne fut jamais adapté sur Amiga ou Atari ST, machine pourtant à leur âge d'or à cette époque.



Téléchargement



Configuration Amiga : [Winuae config A1200](#)

Manuel :  8 Mo

Solution : 

Mot de Passe : www.aitpast.com

Version [A1200 HD](#) : 12 Mo