

# Final Command

## Amiga

*Vous ne connaissez pas Final Command ? Vous n'êtes pas le seul. Mélange de B.A.T du même éditeur et de Star Trap de Loricel, ce jeu est passé complètement inaperçu à sa sortie, certainement à cause d'une interface peu intuitive et son côté sonore assez pauvre. Ce jeu n'est certainement pas un hit, loin s'en faut mais si vous êtes amateur de jeu d'aventure spatial alors ce jeu devrait vous plaire.*

**Ubi Soft. 1989. Aventure.**



**E**n 1999, la course pour l'armement a aboutie à une troisième guerre mondiale entraînant ainsi la mort d'un tiers de la population de la Terre. Après 20 années de conflit un groupe de savant découvre le moyen de voyager dans l'espace mettant ainsi fin au conflit. Une reconstruction commence et les différentes nations s'unissent pour conquérir l'espace. En 2025, commence une nouvelle ère avec la création des Etats-Unis de la Terre et le début d'un nouveau calendrier : Le calendrier fédéral. Année 129, la FEDERATION a conquis un nombre incalculable de planète mais se trouve face à une nouvelle menace : les Horgants, des extra-terrestres très avancés technologiquement. Pour conquérir les planètes ils utilisent une arme bactériologique très efficace. Année 146, un groupe de savant réussi à créer un téléporteur fonctionnant sur de grande distance qui permettrait de voyager d'une planète à une autre en quelques secondes. Ce projet est réalisé sur une planète figurant sur aucune carte "IPSOS III". Hélas une fuite survient dans la station JUNAR G1. Une minorité de savant survivent et les autres sont portés disparus et présumés morts. Année 148, une autre station JUNAR G2 est créée à côté de l'ancienne. Malheureusement le contact avec la station est coupée et la FEDERATION décide d'envoyer un vaisseau militaire : LE CENTAURE. Quelques jours plus tard, c'est au tour du CENTAURE de ne plus donner signe de vie. Que se passe t-il ? C'est à vous l'agent YG30 de le découvrir....



La mission commence bien déjà 2 cadavres !! [Amiga]

Sortie en 1990, "Final Command" est un jeu assez rare et méconnu. Ressemblant étrangement à "B.A.T" (Bureau des Affaires Temporelles) du même éditeur mais sans toutefois l'égaler, il s'en dégage une accroche que l'on peut avoir sur les jeux pas très beau mais qui vous force à en découvrir plus, en fait un peu comme sur les 8 bits. Vous commencez donc le jeu en débarquant sur le CENTAURE. Vous découvrez 2 cadavres dans la salle des commandes. Sur l'ordinateur de bord, un dernier message du capitaine indiquant

Certains graphismes sont assez réussis comme ceux du CENTAURE ou au alentour de la station JUNAR d'autres sont franchement môche, je pense à celui où vous êtes dans le dôme avec une femme mutante et je ne vous parle pas des bugs (quand vous tuez celle-ci elle disparaît mais en cliquant sur la zone vous avez toujours un message du type "un mutant au pouvoir télépathique"). Pour avancer dans le jeu, il faut souvent épuiser toutes les possibilités avec les objets en main. Cela peut devenir un peu énervant à la longue sachant qu'aucun raccourci ne permet de répéter la dernière action. D'ailleurs je n'ai toujours pas compris comment finir le jeu même après avoir retrouvé la banque de données...

Si vous désirez connaître les motivations qui m'ont poussé à faire ce test et bien je ne vous les dirai pas. Ne les connaissant pas moi non plus :-)). Non en fait je voulais faire connaître ce jeu d'Ubi Soft qui est totalement inconnu chez la majorité des joueurs Amiga/ST et je ne crois pas qu'aucun site ne propose un jour un autre test. La solution n'est parue dans aucun magazine et j'ai donc dû m'y coller, même si elle demeure incomplète, elle vous permettra de découvrir mieux ce jeu en attendant une aide d'un internaute somnambule et nostalgique.



Le vaisseau Horgants a connu quelques problèmes. [Amiga]

En conclusion "Final Command" reste bien en deça des jeux tels que "B.A.T" mais est dans une catégorie très peu représentée sur micro : Le jeu d'aventure subjectif spatial. Il reste donc à découvrir pour ceux qui ne le connaissent pas et qui sait peut-être qu'il vous plaira. Pour les plus vieux qui ont connu les jeux d'aventure 8 bits, je crois que ce jeu pourra vous tenir en haleine car il s'inscrit typiquement dans ce style de jeu où l'aventure prend le dessus sur le reste. Pour les autres faites vous votre opinion.

qu'il y a un traite à la solde des Horgants. Le but du jeu est donc de partir sur la planète "IPSOS III" et de récupérer la banque de données concernant le télétransporteur à grande distance. Vous commencez votre mission avec : Un pistolet laser, un ordinateur de poche et un casque télépathique très utile pour parler avec les mutants. L'écran se divise en 2 parties :

— L'écran principal montrant le lieu dans lequel vous évoluez.

— La partie inférieur, avec 3 icônes :

A gauche, la tête représente l'ordinateur de poche. Il vous donne des renseignements au sujet sur le lieu où vous vous trouvez.

Au centre le losange vous permet de retourner dans la salle où vous vous trouviez précédemment.

A droite, le I vous permet d'afficher votre inventaire. Vous pourrez ainsi avoir des info sur l'objet (?), l'utiliser (USED), quitter l'inventaire (DONE) (NDLA: mais un clic sur une partie de l'écran donne le même résultat) ou faire défiler les objets (l'icone à droite de l'objet).

Pour découvrir des objets, il vous suffit de balader votre curseur sur l'écran et celui-ci change en fonction des possibilités. Une fois bien compris ces commandes vous manierez mieu "Final Command" car il est vrai que sans manuel, c'est pas évident (en téléchargement sur le site). Entre-nous l'ordinateur de poche vous servira très peu car il ne fait que décrire le lieu, de même la touche "DONE" dans l'inventaire est complètement inutile. L'ordinateur de poche est assez moche, tout comme ses crachouillis inodibles. Pendant le jeu n' hésitez pas à couper le son et mettre un CD car niveau sonore c'est pas terrible. Sans cesse les même bruits reviennent indiquant que vous avez cliqué sur un truc ou passez dans un lieu suivant... et pas de musiques non plus sauf pour la page d'intro.

## ATARI ST

Bizarrement la version Atari possède quelques différences avec celle de Commodore. L'écriture de la zone texte est différente est presque illisible, ce qui rend cette version assez difficile d'emploi. Un bémol sur Atari ou alors est-ce la première version et ce défaut a été corrigé sur Amiga ? Sinon côté graphisme c'est identique.



Une zone texte pas très lisible. [ST]

Ranx



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	<a href="#">Winuae config A500 fidel</a>
Voir aussi	B.A.T, B.A.T 2, Star Trap
Mot de passe	<a href="http://www.aitpast.com">www.aitpast.com</a>
Téléchargements	0,44 Mo  0,5 Mo
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.**

