

**Test de la version :** Amiga  
**Autre supports :** Atari ST, PC, Amstrad CPC  
**Développeur :** Computer's Dream  
**Editeur :** Ubi Soft  
**Année :** 1989  
**Langue :** Français  
**Genre :** Arcade/Aventure  
**Similaire à :** B.A.T II - The Koshan Conspiracy, Rise of the Dragon  
**Classification Personnel :** tous public  
**Réalisation du test :** 16 Avril 2006

## Avant Propos

Avant gardiste est le premier terme qui me vient à l'esprit en me souvenant de B.A.T. Imaginez donc en 1989 un jeu d'aventure multi-fenêtrage combinant romans d'anticipations, films de sciences-fictions et qui se déroulent dans une mégapole inter-planétaire carrefour de civilisations. Ajoutez à tout cela une pincée de jeu de rôle et de simulateur, et vous avez un jeu qui restera graver à tout jamais dans la mémoire des joueurs, et en étant un peu chauvin, je dirais aussi réalisé par des français ^\_^

## Résumé



Début de XXII<sup>ème</sup> siècle, la Terre, bouleversée par divers événements était au bord de l'agonie. La déstabilisation des pouvoirs, l'exploitation humaine, le rendement et surtout l'ingérence scientifique obligèrent les politiques à réagir et à freiner les trusts. Ainsi un gouvernement mondial fut formé : la CFG (Confédération des Galaxies). Pour lutter contre ces mesures, "les milliardaires" décidèrent de quitter la Terre en emportant leurs mega-cités, une partie de la population et les meilleurs scientifiques vers d'autres voies lactées. Vous faites partie de l'organisation secrète **B.A.T** (Bureau des Affaires Temporelles), chargé de maintenir l'ordre et la justice dans toute la galaxie, c'est alors qu'un fou dangereux nommé Vrangor projette la destruction d'une planète, *Selenia* dont le sous-sol contient du *dytroxine* et du *licox*, composants essentiels du carburant servant pour les voyages planétaires (appelé *Kergol*). Alors quand il n'y a plus aucun espoir, on appelle qui ?

## Test



*Ca me rappelle fortement la Tyrell Corporation, là où Deckard fait le test Voight-Kampff à Rachel*

Que l'attente fut longue avant de pouvoir avoir entre ces mains un exemplaire de ce jeu que j'avais découvert dans la presse spécialisée, les quelques images des preview me faisant saliver. Il faut dire que comme à l'accoutumer les éditeurs ont tendance à vendre (et sur-vendre) leur produit avant qu'il ne soit finalisé, certains même avant que la programmation ait commencé (cf *Sukiya*).

Et **B.A.T** ne déroge pas à la règle, car déjà en octobre 1988 on pouvait contempler les premières images de ce chef d'oeuvre créé par une toute jeune équipe **Computer's Dream** composée essentiellement de *Philippe Derambure*, *Olivier Cordoleani* (graphiste) et *Hervé Lange* (programmeur), ces 2 derniers ayant déjà travaillé ensemble sur **Fer & Flamme** pour *Ubi Soft*, ainsi qu'une version Atari ST qui ne vit malheureusement jamais le

jour justement car ils planchaient déjà sur **B.A.T**. On peut dire que leur intention était plus que louable : Développer un jeu de rôle-aventure dans un univers complet et non linéaire le tout dans un monde futuriste de style cyberpunk. Simple à dire mais ce fut une autre paire de manche pour le réaliser, il a fallu tout d'abord se pencher sur le scénario et mettre en place toute l'histoire découlant jusqu'à la menace de Vrangor. Un scénario très bien ficelé, inspiré des romans dits d'anticipation comme celui de *Philip K. Dick* "*Do Androids Dream of Electric Sheep ?*" qui a donné le film **Blade Runner**. On y retrouve une certaine moralité humaine, la recherche du mal (incarné ici par Vrangor) et une certaine dégénérescence de la société (La violence de *Terrapolis*, la ville est plongée dans une pénombre constante). D'ailleurs le scénario est écrit comme un vrai préambule de roman et pour accentuer ce réalisme, un extrait des "*Chronique Terriennes*" vous dévoile comment l'exploitation humaine, le libéralisme économique et l'ingérence scientifique (la génétique...) ont conduit à la perte de tout pouvoir du gouvernement face aux Trusts industriels; Aussi par crainte d'une crise planétaire, il fut décidé de créer des quotas et des lois de contrôles de ces Trusts, qui finirent par quitter le sol terrestre vers des horizons plus "*libéraux*" comme

*Selenia* planète du système B-15, on se croierai presque un sujet d'actualité. Vous trouverez même un glossaire du monde de **B.A.T**, une mini-BD, des croquis sur le style vestimentaire du futur et un fac sur un extrait de journal sur l'explication sur la théorie du pont *Einstein-Roben* ou plus communément "le voyage inter-stellaire".

Le jeu commence par une phase de création des caractéristiques de votre personnage, phase bien connue des amateurs de RPG et qui est souvent négligé par le joueur mais pourtant indispensable pour avancer. Le choix de vos armes, vos capacités intellectuelles, la force de persuasion seront des atouts pour délier les langues face à cette population austère et assez peu bavarde. Ce qui impressionne au premier abord c'est la liberté de mouvement presque totale donnée au joueur. Vous êtes livré à vous même dans cette ville digne d'un Space-Opera. Par contre j'ai été vite rebuté par la complexité et la difficulté du jeu. Complexe car tout d'abord on n'est pas habitué par une telle interface, le graphisme occupant la totalité de l'écran c'est le curseur qui change de forme pour indiquer une action possible dans le lieu actuel, au début vous vous retrouverez souvent dans un menu différent à celui désirer car il se peut qu' au moment où vous avez cliqué, le curseur ait changé de forme. Il vous faudra donc un petit temps d' adaptation.

J'avais aussi trouver le jeu difficile car à peine arriver sur *Selenia*, si vous restez trop longtemps en place, vous pouvez être la cible d'un robot tueur envoyé par l' ignoble Vrangor et mourir finalement assez vite. D'où une nécessité absolue de bien lire le manuel, de savoir manier l' interface (surtout pendant les combats, apprenez à fuir ou vous protégez très rapidement) ainsi qu' à utiliser judicieusement le B.O.B, un mini ordinateur implanté dans votre bras. Sa programmation devenant inévitable, la négliger mettrait votre vie en péril et rendrait votre tâche plus ardue. Toutes vos fonctions vitales, vos besoins y sont enregistrés : faim, soif, blessure, maladie, accélérer/décélérer votre rythme cardiaque lors de phase cruciale pour la suite du jeu comme charmer Lydia, combattre Merigo ou Vrangor. Cet objet anodin au premier abord vous rendra bien des services en cas de problème. Comme tout bon jeu d'aventure vous pourrez interpellé les passants et *Terrapolis* n'en manque pas. Le choix des questions étant assez limité "Vrangor", "Merigo" ou sur "La ville", les réponses le sont tout autant et reviendront sans cesse des "Je ne connais pas ce type" ou "Mêlez-vous de vos affaires", par contre il est fort dommage que le jour et l'heure ne soient pas une donnée affichée constamment, ce qui vous oblige à poser fréquemment cette question.



Le B.O.B est le meilleur ami du B.A.T [Amiga]



Le genre de phase que je déteste : gauche-droite en rythme.

dernière.

La version ST comportait une particularité de plus : la fameuse carte MV-16 améliorant les capacités sonores de la machine (cf explication ci-bas), faisant de **B.A.T** LE jeu le plus difficile à pirater, non seulement à cause du dongle particulier qui dérive le système sonore atariste, moyen quasi inviolable d'en faire une copie utilisable sans cette carte, mais surtout le manuel indispensable pour profiter pleinement du scénario et espérer s'en sortir vivant après quelques minutes de jeu. Je ne pourrai pas émettre d'avis sur la musique ST ne l'ayant pas entendu mais celle Amiga s'en sort donc plutôt bien, par contre les bruitages sont quasi-inexistants. On pourra noter quelques différences entre les versions ST/Amiga dû certainement au délai supplémentaires qu'a la version Amiga, ainsi l'éditeur de programmes du B.O.B est plus maniable sur cette dernière grâce à la visualisation en même temps de 4 mots clés et l'édition de 6 messages (contre 2 et 4 sur ST), je trouve aussi que le son Amiga est vraiment très bon hormis les bruitages trop discret à mon goût.

Concernant le système non linéaire appelé par ses auteurs "*dynorama*", il est construit sur des actions de bases appelées noeuds reliés ensemble par des arcs, formant un "*réseau de neurones*", censé représenter le cerveau humain et très connu en intelligence artificielle. Le chemin menant à un noeud n'est pas unique mais certaines actions sont nécessaires pour débloquent d'autres actions et ouvrir des chemins. Par exemple il vous sera impossible de vous procurer un pass d'accès technicien à un skunk dans le musée si vous n'avez pas parlé avant à une femme dans un bar vous menant à ce même individu. Et de surcroît la solution change à chaque partie, pas pour la trame générale mais pour quelques détails comme un numéro de téléphone, des coordonnées ou des rendez-vous que l'on vous fixe à des horaires précis.



Les souterrains de Selenia dans ce remake de D. Master.

Tel le jeu dans le jeu, **B.A.T** en comporte plus d'un car si l'aventure commence par une création de son personnage façon



RPG, la majorité du jeu se déroule comme un jeu d' aventure classique en vue subjective mais pas seulement car différentes étapes vous emmèneront à danser sur un podium dans une phase d'arcade en cliquant sur les boutons de la souris pour donner du rythme, l' exploration des souterrains de Selenia façon **Dungeon Master** plus light que like et le survol de Selenia à bord du Drag arborant des graphismes mi 2D/3D.

Personnellement je n' ai pas trouvé ces 2 phases indispensables et leur réalisation aurait pu être peaufiné, il est quasi-ment impossible par exemple de faire un plan des souterrains, quant à la phase à bord du Drag ca ressemble fortement à **Captain Blood** quand on se pose sur les planètes avec un peu de 3D pour les vaisseaux, le pilotage n'est vraiment pas évident et il faudra vous accrocher pour trouver Vrangor, le pilonner et entrez dans la station, sauvegarde émulateur recommandé.

Et c'est peut être là le défaut de **B.A.T.**, par la multitude de jeux hétéroclites que l'on y trouve, certains aventuriers n'aimant pas trop les RPG ou d'autres détestant les phases arcades dans un jeu d'aventure. Il vous faudra donc savoir vaincre vos réticences et acquérir certains réflexes que vous pensiez être perdu à tout jamais, par exemple je ne compte pas le nombre de fois que j'ai dû réitérer la danse avec Lydia pour qu' elle puisse me suivre. Le principe d'agiter le manche à balai pour réussir une phase d'arcade étant certainement l'invention la plus frustable, inutile et destructrice (Paix pour toutes mes Speedking qui ont trépassé) que l'on ait inventé dans le monde ludique, à l'époque d'ailleurs il ne faisait déjà pas l'unanimité. Fort heureusement il ne s'agit que de 2-3 phases sur la totalité du jeu... oufff !!!

Tout comme **Dungeon Master** ou **Maupiti Island** mais dans d' autres catégories, il est difficile de ne pas se souvenir de **B.A.T.** Sa relative complexité et la programmation du B.O.B a pu en rebuter plus d'un dont je faisais aussi parti, il faut dire que le jeu s'adresse surtout un public plus mature qu'à l'accoutumé (voir scène torride dans le Night Club). **B.A.T** est un jeu avant-gardiste, plein de bonnes trouvailles avec une réalisation très soignée. Si vous l' avez connu mais êtes resté sur un échec alors aujourd' hui pourquoi ne pas laver cet affront, pour les nouveaux alors tout est maintenant plus simple avec le manuel en ligne et bien sûr, il faut bien le dire une certaine fierté, le guide qui vous mènera à l'ultime combat contre Vrangor.



*La phase en 2D/3D où vous pilotez un Drag .*



*Le SAS Nord où vous pourrez louer un Drag mais faudra vous faire aider de Sloan pour passer le garde*

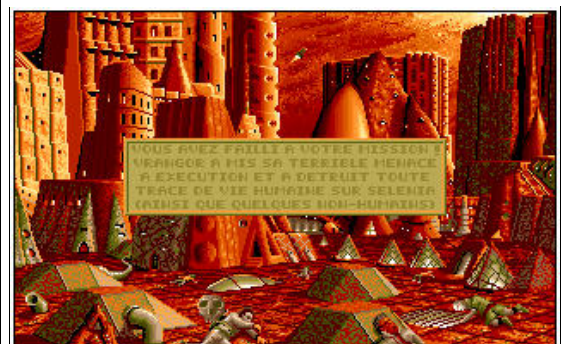


*Le combat est toujours une phase délicate surtout contre plusieurs ennemis. Soyez bien armé.*

## Conclusion

**B.A.T** demeure encore de nos jours un jeu unique par son ambiance, son scénario et réussi le pari fou de mélanger les genres sans toutefois égaler les meilleurs jeux qu'il essaye de réunir. On pourra lui reprocher une prise en main trop longue et grande difficulté dans les souterrains de Selenia, la durée de vie n'en est que plus élevé et on a en pour son argent. Pour fini **B.A.T** a reçu maintes récompense et eut un énorme succès, qui engendra en 1992 une suite appelée **B.A.T II - The Koshan Conspiracy** toujours avec la même équipe. Un an plus tard, une superbe version PC CD-Rom vit le jour avec à la clé des vidéos, des musiques qualités CD et des graphismes en 256 couleurs rien que ça :-).

Ranx



*Ben quoi vous êtes mauvais c'est tout .*

## Pour

- 🔥 L'ambiance, l' univers et le manuel de B.A.T
- 🔥 La liberté de mouvement et l' I.A
- 🔥 Les graphismes et la musique

## Contre

- 🔥 Les bruitages trop pauvres
- 🔥 Les souterrains difficiles et pas très logique
- 🔥 Le simulateur 2D/3D



### Version Atari

La version Atari a fait beaucoup parlé d'elle sans doute à cause de sa fameuse carte MV-16 qui était censé donner un son unique à l'Atari ST, la bande sonore était ainsi écoutable soit par casque soit sur chaîne hi-fi. Sur le plan hardware, la cartouche était composée d'un convertisseur numérique/analogique sur 12 bits, un filtre passe-bas et un mini amplificateur, le tout enveloppé dans un boîtier en carton mou d'une fragilité indéniable. A noter que la version anglaise semble posséder une routine tout autre qui permet d'émuler le son sans cette carte.



Rendez-vous compte sur le papier on annonçait 16 voies indépendantes monophonique en 8 bits, 4 voies en 10 bits ou encore 1 voie en 16 bits. Pourtant le résultat ne fut pas aussi convainquant pour être exploité par d'autres titres car seul à ma connaissance **B.A.T II** ou **Music Master** l'ont aussi utilisé. Reste un formidable procédé anti-pirate qui aujourd'hui encore ne permet pas faire tourner le jeu avec le son même sur émulateur. Quand la technologie se retourne contre elle ...

### Version PC

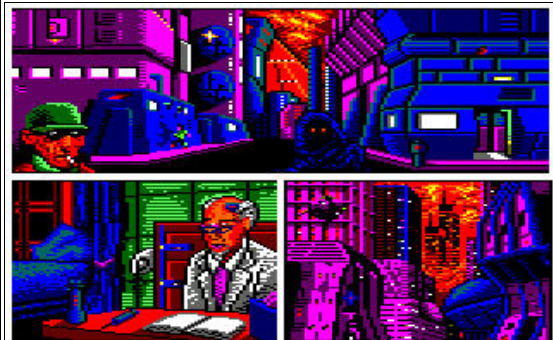
Graphiquement quasi-identique à la version Amiga, hormis quelques subtilités comme le pilotage du drag ou l'état de fatigue. La page de présentation est légèrement plus colorée avec un beau logo *Computer's Dream* mais malheureusement le reste du jeu reste en 16 couleurs... dommage car on aurait bien aimé un **B.A.T** en VGA 256 couleurs, affront heureusement corrigé dans sa suite.



La page de présentation est plus colorées. [PC]

### Version CPC

Difficile à croire qu'un jeu ayant déjà besoin d'un méga-octets sur ST, Amiga puissent être adapté sur Amstrad CPC. La première fois que j'en ai entendu parler je me suis dit tiens c'est purement marketing, on essaie de vendre un jeu merdique qui n'a rien à voir avec **B.A.T** (hormis le nom) avec la notoriété du jeu 16 bits. Et bien ce n'est pas le cas et vous serez surpris en jouant à cette version 8 bits qui est très fidèle à son aîné. Programmation du B.O.B, fenêtrage graphique en 16 couleurs par contre je n'ai pas pu aller jusqu'au Drag ou dans les souterrains de *Selenia*, qu'importe les possesseurs CPC ont dû être comblé à l'époque. Seul hic, le joystick remplace la souris.



Très fidèle à la version 16 bits. [CPC]

### Téléchargement



Mot de Passe : [www.aitpast.com](http://www.aitpast.com)

Manuel : 8 Mo

Solution : DOS

Atari ST : Pack Aitpasti 010

Amiga : [adf](#) 1,44 Mo, [SPS](#) 1,44 Mo

PC : Disponible sur [Lost Treasures Fr](#)

Interview : [Olivier Cordoleani](#)

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

