

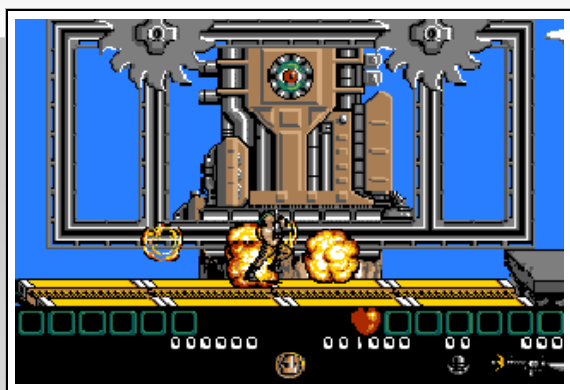
# Midnight Resistance

Directement importé de la borne d'arcade, *Midnight Resistance* est un jeu qui a remporté un succès certain auprès des joueurs acharnés qui exprimaient leur rage envers les sprites à coup de pièces de 10F. C'est donc avec engouement que le public a réagit aux multiples adaptations ordinateur/console disponibles alors, et qui ont rendu célèbre ce jeu au même titre qu'une poignée de ses grands frères qui avaient déjà montré la voie. Alors bien sûr aujourd'hui il est très facile de passer par un émulateur de borne arcade pour connaître le jeu dans sa forme brut, mais certains apprécieront sûrement de retrouver un modèle de ce jeu sculpté sur nos bonnes vieilles machines que sont l'Amiga et l'Atari (ou l'Atari et l'Amiga pour facher personne ^^)

**Ocean. 1989. Arcade**



On va faire court sur le scénario parce que l'arcade est surtout fait pour se défouler alors si dans le cas présent ça peut aider le héros à sauver sa famille, pas la peine de se poser de questions. Le temps d'enfiler son treillis, de s'armer decemment, et c'est parti pour une virée en Jeep qui vous mènera à l'action. C'est seul ou à 2 que vous partirez en guerre contre une armée lourdement équipée mais il en faut bien plus pour vous faire peur non ?



*Big Brother is watching you. Destroy Big Brother !! (Am)*

Si le jeu sur borne d'arcade est comme on peut s'y attendre, très beau, il ne faut pas cracher sur les autres versions qui ont vraiment été gâtées de ce côté-là. Pour 89, voir un jeu aussi détaillé et fluide ce n'est pas courant et si en plus on y retrouve le fun que dire sinon merci ? Seul les décors par moments un peu pauvres pourront donner à redire mais ce léger détail se plie devant le rythme effréné de l'action soutenu par une musique entraînante qui vous accompagne du début à la fin. Voilà qui en fait déjà un bon jeu, mais pas encore un incontournable, en effet pour gagner ce titre, il faut apporter une innovation qui fait la différence avec les autres et qui va marquer le joueur. Ici elle est simple, il s'agit de la liberté de mouvement du perso qui peut tirer dans les 8 directions, donnant lieu à des poses héroïques mais encore plus fort, il est capable de ramper et de se défendre des attaques toujours avec cette même liberté de tir. Ses déplacements sont réalistes et accentuent davantage le charisme de votre commando. Les niveaux vous dirigeront dans des fusillades entre soldats faisant plus office de transition entre boss que de réelles parties de jeu. Justement les boss, ils sont en nombre important et très différents les uns des autres ce qui vous force à les aborder d'une certaine manière. Il va falloir apprendre la patience car tous les boss se détruisent avec une stratégie rondement élaborée, ceux qui foncent dans le

## Version Amiga

Les différentes versions existantes sont assez différentes, on remarque ainsi tout de suite sur l'Amiga un filtre obscur recouvrant l'écran. Une fois qu'on est dedans on y fait plus attention mais c'est un détail étrange qui vient peut-être du crackage du jeu ... À part ça, il est de qualité équivalente à la version ST et sa fluidité le rendrait un tantinet supérieur si la maniabilité ne venait pas tout compliquer. Sur borne d'arcade l'utilisateur avait droit à un stick rotatif permettant de diriger le corps du héros. Ici, il faut faire sans, et les flèches de directions sont assignées pour répondre à ce rôle. Prendre tel ou tel pose devient assez compliqué et vous demandera pas mal d'entraînement.

## Version ST



*Mitrailleur ou conduire, il faut choisir ... (St)*




Chez Atari, c'est beaucoup plus agréable à regarder, et puis il y a davantage d'adversaires que la normale, ce qui donne lieu à des hécatombes assez appréciables. Le jeu se prend en main beaucoup plus facilement mais là aussi il y a une tâche dans le paysage. Pour évoluer dans le niveau, vous devrez automatiquement cogner contre l'écran pour faire avancer la vue ce qui vous promet parfois de mauvaises surprises ...

Intérêt \_\_\_\_\_ 15

Largo

tas vont vite comprendre ce que je veux dire. La se situe la grande difficulté du jeu et y jouer à 2 sera un atout non négligeable et puis c'est toujours plus fun.



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	<a href="#">Winuae config A500</a>
Voir aussi	Turrican, Assassin
Mot de passe	<a href="http://www.aftp.fr.st">www.aftp.fr.st</a>
Téléchargements	0,3Mo  0,6Mo 
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.

