

After the War



Test de la version : Atari ST

Autre Supports : Amiga, PC, C64, CPC, ZX Spectrum, MSX

Développeur : Dinamic

Année : 1989

Langue : Anglais

Genre : Beat-Them-All, Kill Them All

Similaire à : [Vigilante](#), Astro Marine Corps, Dragon Ninja, Freddy Hardest, [Ranx](#)

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

Réalisation du test : 16 Janvier 2006

Avant Propos

Je vois déjà des visages s'illuminer à l'appellation de ce jeu. C'est avec vos poings et votre mitrailleuse que vous allez devoir éradiquer les survivants d'une terre dévisagée pour gagner un endroit où vous pourrez tout recommencer comme rouler en 4x4 et mettre la clime en hiver...

Résumé



2019, Manhattan après la guerre nucléaire. Ceux qui ne sont pas morts des radiations errent dans les rues en volant et en tuant, dans l'espoir de trouver de la nourriture. Vous êtes l'un des rescapés, Jonathan Rogers. Votre seule chance de sortir de ce cauchemar est de gagner la plate-forme de lancement xv-238, bonne chance.

Test

L'éditeur Espagnol, Dinamic, a fait les beaux jours des 8 bits dans les années 80 avec des jeux d'action regroupant deux jeux en un comme en témoigne des titres tel que **Navy Moves** ou **Narco Police** du genre, première partie shoot-them-up, seconde partie plates-formes. Passés sur 16 bits, ils ont signés peu de succès, mais tous de notoriétés publique, qu'il s'agisse d'**Army Moves**, **Risky Woods** ou encore, **After the War**.

Le jeu ne déroge donc pas à la règle de l'éditeur et propose deux parties bien distinctes, la première est un pur beat-them-all où l'on doit progresser tous en éclatant punks, chiens et rollers-skaters avec un boss à la fin des trois niveaux. Une fois cette partie remportée, un code, que tout le monde connaît, vous est délivré, vous redémarrez alors le jeu pour choisir, avant le menu principal, la seconde partie cette fois. A présent, c'est armé d'une mitrailleuse de bourrin que vous allez nettoyer trois niveaux infestés de rats, mutants, zombis et robots, le premier boss étant un clone d'ED 209.



C'est toi ou moi !

Dans la première partie, vous aurez la possibilité de frapper l'ennemi avec vos poings et vos pieds, sur émulateur, il est possible de paramétrer un second bouton du pad pour les coups de pieds, ce qui est franchement agréable. Vous pouvez passer sur une plate-forme et faire une roulade arrière. Les items parsèment les rues, statue de la liberté, chrono, coca et, nécessitant quelques combats, des armes telles qu'une chaîne, une revolver et une batte de baseball.

La seconde partie propose moins de mouvements, vous pouvez donc tirer, passer d'une plate-forme à une autre, vous accroupir, orienter la position du canon de votre mitrailleuse et ramasser des objets, dont le logo Dinamic offrant une vie supplémentaire (au niveau deux), mais vous ne pouvez plus changer d'arme bien entendu.

Le jeu n'est pas en plein écran, une barre en bas de l'écran indique votre état de santé, celui de l'ennemi pour les boss ainsi que les points. Graphiquement, c'est une énorme claque pour un jeu micro. Les décors sont soignés, détaillés, les couleurs sont judicieusement utilisées et il est impensable d'avoir eu ce résultat avec seulement seize couleurs, les sprites sont très bien rendus, dans une taille imposante qui plus est. Il n'y a pas de musique durant le jeu mais les bruitages sont d'une très bonne tenue, ça sent bon la bonne baston à papa. L'animation est bonne, même s'il est à noter des ralentissements qui s'accroissent avec le nombre de sprites présents à l'écran.



On sent que l'ambition de Dinamic a été au-delà du vulgaire portage d'un hit 8 bits sur 16 bits. Le moteur a



Et dire qu'on se plaint de nos banlieues...

complètement été ré-écrit, la bande son aussi, et que dire des graphismes ? Le jeu affiche sa prétention de jouer dans la cours des grands et se place, sans problème, comme le meilleur jeu de baston développé pour les micros exclusivement. La petite intro de la version 8 bits a sauté malheureusement mais c'est le seul jeu de l'éditeur, clairement meilleur sur 16 bits que sur 8 bits, bien loin des conversions ratées tel qu'**Astro Marines Corp** ou **Satan**. Il est dommage que le mode baston ne compte finalement que trois niveaux, que l'on retrouve deux fois de suite le même boss et surtout, la seconde partie n'apporte pas grand-chose. Carton rouge pour la fin tout simplement bâclée, comme s'ils avaient été pressés par le temps. Ces points n'enlèvent cependant rien au jeu qui reste une vraie

référence.

On sent dans *After the War*, les inspirations des précédents jeux de l'éditeur tels que le post-nuke ou New York. L'action prend donc place à Manhattan comme **Freddy Hardest 2** et le sprite du personnage principal ressemble beaucoup à celui de Freddy justement ou à celui de **Bestiale Warrior**, au choix. Parmi les décors de la ville, on pourra apercevoir un célèbre pont explosé similaire à celui de **Buggy Ranger**. Une seconde partie à mot de passe est accessible comme **Game Over 2** ou **Army Moves**, seconde partie qui n'est pas sans rappeler celle de **Navy Moves**, **Bestiale Warrior** ou **Astro Marine Corps**. La mitrailleuse est la même que l'on peut trouver dans **Narco Police**. Graphiquement, le second niveau est très proche de **Cosmic Sheriff**. Enfin, le jeu baigne dans une culture Américaine avec des débris de la société de consommation (les boîtes de Coca) ou des symboles de l'oncle Sam (la statue de la liberté de **Mega Nova**) à la manière de la bande son d'**Army Moves sur 16 bits**. En bref, mis à part les babes malheureusement, ils ont exploré les différentes bonnes idées mises en place dans leurs précédents jeux, pas toujours très inspirés, pour les transcender dans un seul titre, ce qui en fait l'apogée de leur savoir-faire et de leurs thèmes de prédilection, cela a dû demander un examen complet de leur catalogue et fait, au final, d'*After the War*, à la fois un condensé, ainsi qu'un pur produit estampillé Dinamic dont le concept sera repris quelques années plus tard pour donner vie à son petit frère spirituel, **Duke Nukem**, comme quoi.

Sur Amiga, le jeu est sensiblement identique, hormis un sérieux problème de contraste similaire à **Targhan** ou **Iron-Lord**. C'est très gênant car Winuae ne permet pas de jouer sur ce paramètre si bien que le jeu est plongé dans la pénombre. On peut régler soi-même le contraste ou la luminosité sur son moniteur mais cela nuit au confort d'utilisation.

En 1991, Dinamic porta trois de ses jeux sur arcade dont *After the War*, la rom n'est pas encore émulée.

Dinamic existe toujours et s'appelle désormais Dinamic Multimedia, ils ont notamment distribué en 2001, **Runaway** de Pendulo Studios sur le territoire Espagnol. La même année, l'unreleased "**Arctic Moves**", troisième volet des Moves (après **Army Moves** et **Navy Moves**) a été terminé dans sa version ST par son programmeur. Vous pouvez le trouver sur [Computer Emuzone](#).



C'est à moi que tu parles ?

Conclusion



Le soucis du détail.

Capcom a révolutionné le jeu de frappe sur arcade avec **Final Fight**, on peut à juste titre prétendre que Dinamic a fait la même chose sur micro avec *After the War*, un excellent jeu de frappe, très court, mais très jouissif. Qui plus est, avec un peu de pratique et de patience, on peut le finir sans tricher (mais pas sans sauvegarder, du moins, j'ai manqué de patience à la seconde partie). Enfin un excellent jeu d'action qui nous vient d'un pays qui n'avait, jusqu'à présent, pas beaucoup parlé de lui, ce jeu fut et reste une grosse baffe.

Blood



Pour

- 🔥 L'ambiance Post-Nuke
- 🔥 La première partie, très borne d'arcade
- 🔥 Les graphismes

Contre

- 💧 La seconde partie, hyper dur en plus
- 💧 La fin
- 💧 Les ralentissements



Telechargement



Version Atari ST : [Automation](#)

La version proposée est celle d'Automation sur ST. Celle des Replicants plante (impossible ?!) au second ou troisième niveau, sur les sprites des boss...



Avis de Recherche

Je recherche un Pasti d'After the War et la notice.

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