

Strider Hiryu



Test de la version : CPS/1

Autre supports : Atari ST, Amiga, PC, Amstrad CPC, C64, MD, PSX, MS, Nes, ZX Spectrum, PCE CD, Sharp X68000

Développeur : Capcom

Année : 1989

Langue : Japonais

Genre : Plates-Formes

Similaire à : Strider 2, Strider Hiryu 2, Trojan, Bionic Commando, [Tiger Road](#), Ghouls'n ghosts, Black Tiger, Run Saber, Assassin, Marvel vs Capcom

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 27 Juin 2005

Avant Propos

Strider fut le plus gros carton de Capcom jusqu'a Street Fighter II. Digne représentant de son époque, il a su se faire une place de choix grâce à son ambiance unique mariée avec une prise en main innovante, histoire d'un mythe.

Résumé



Fatigué de combattre les ennemis imaginaires ? Point de Dragon, sorcier ou beau-frère ici, votre ennemi a un nom et surtout une couleur, il s'appelle "le Communisme". Ainsi vous allez entrer dans la combinaison moulante d'un agent secret chargé de contrer la menace Soviétique et, pour ce faire, vous allez devoir voyager notamment en Sibérie pour arriver jusqu'a Moscou et libérer le monde de ces sales rouges, yeah...

Test

Strider c'est donc à première vue un jeu d'arcade tout simple. Cinq niveaux, des ennemis à la pelle, une difficulté élevée, notamment contre certains boss pour faire tomber les pièces, etc... Mais à y regarder de plus près, il se démarque du lot.

Hiryu dispose d'un sabre laser, pas le genre qu'on donne aux jedis, plus le genre rônin comme dans les manga, qui laisse une traînée de lumière en plus de l'explosion de votre ennemi dans le sang. Lorsqu'il se déplace, il marche, bon, jusque là rien de nouveau mais quand il saute, il fait une pirouette mais surtout, il peut s'aggriper à n'importe quelle paroi, horizontale ou verticale et se hisser par la force de ses petites bras, un peu comme **Bionic Commando** mais sans artifices. Les ennemis sont très nombreux tout comme les items, impossible de prendre le temps de nettoyer chaque niveau donc, car, en plus, ils sont chronométrés, pas le temps de refaire son lacet.

Les niveaux s'enchaînent et ne se ressemblent pas, hormis le cinquième, le dernier, où vous retrouverez tous vos boss. Une chose amusante, à certains moments vous entrez dans des salles sans apesanteur, ainsi vous vous retrouvez la tête en bas et les commandes inversées, on s'y fait très vite je vous rassure. La difficulté est assez poussée, déjà on ne peut pas liquider tout le monde, ce qui est un peu frustrant mais surtout, il y a beaucoup de précipices, un faux pas et c'est fini, mais vous reprendrez l'aventure pas très loin heureusement. On sent quand même le concept du jeu d'arcade, il en faut des crédits pour arriver au bout de vos aventures, Strider sur borne d'arcade c'était pas fait pour les chômeurs^^

Graphiquement ça tient la route, on aurait aimé des niveaux plus détaillés mais ce qui me gêne le plus à vrai dire, c'est les boss tellement gigantesques qu'il tiennent sur deux écrans. OK la première fois ça en met plein la vue mais au bout d'un moment, je trouve que ça gêne plutôt qu'autre chose. La bande-son en revanche n'est pas critiquable, elle est parfaite avec des morceaux devenus mythiques, des voix digitalisées qui sont gravées quelque part dans notre cerveau, ils se sont surpassés. L'animation est de bonne tenue mais sans plus.

Malgré sa difficulté on prend plaisir à persévérer car chaque obstacle traversé nous offre une grande satisfaction, c'est un peu la force de Strider et le jeu est tellement dépayçant avec sa maniabilité par exemple, qu'il offre un challenge à la hauteur de nos espérances. A noter que seule la version Japonaise



Ils crèvent de faim mais pas de compassion !



Ne vous fiez pas à son apparence, c'est une lopette^^

possède des voix digitalisées. Pour fêter ses dix ans, un petit frère fut mis sur pieds par Capcom sur arcade et PSX mais, avant cela, on pouvait déjà retrouver Hiryu parmi les personnages de **Marvel vs Capcom** en 1998.

Conclusion

C'est grâce à des jeux de cette qualité que Capcom est vite devenu l'un des plus célèbres développeurs du Japon et, à la vue de Strider, on comprend tout à fait. Le jeu est bon, la musique est belle, la prise en main est bonne et intuitive et Hiryu nous en met plein la vue. Un titre qui aurait gagné à être un peu plus facile peut-être mais qui reste tout de même une référence et n'a absolument pas à rougir des jeux de plates-formes sortis depuis.

Blood



C'est quand même la classe !



Pour

- 🔧 Le sabre laser
- 🔧 La musique mythique
- 🔧 Une expérience inoubliable

Contre

- 🔧 Purée que c'est dur vers la fin !
- 🔧 La précision des sauts parfois, un coup à prendre
- 🔧 Retrouver les anciens boss au dernier niveau, c'est récurant mais j'aime pas.



Strider II par Tiertex [1990]



*L'idée aurait été bonne si elle était venue de Capcom...
[Strider 2]*

L'année suivante, US.Gold commenda au développeur Tiertex, une suite pour Megadrive où il faudrait combattre des terroristes extra-terrestres (Sic !). Le jeu reprend le même principe mais il manque indubitablement la patte Capcom, ainsi il ne sera pas reconnu comme la suite officielle par la maison d'origine qui en apportera la preuve en sortant un autre épisode en 1999 qu'elle appellera **Strider Hiryu 2**.



Version Sharp X68000

La meilleure conversion car tout simplement parfaitement identique. Seule la palette de couleurs a perdu 2/3 nuances mais c'est vraiment minime, j'ai dû regarder à la loupe. On a même droit à un menu

à présent !

Version Megadrive

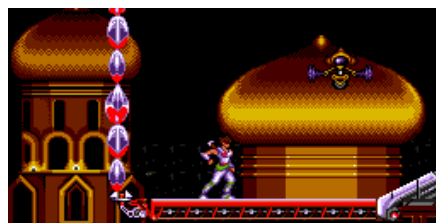
La palette de couleurs a souffert, il n'y a plus de sang, la résolution est passée de 384x224 à 320x224 et de légères saccades à chaque bosse mais d'une manière générale le résultat est très concluant, une excellente conversion. On a également le menu.

Version Amiga par Tiertex

La palette a morflé et l'écran a été coupé au cutter pour n'atteindre plus que 255x128, un gros menu a été improvisé en bas, si bien que le jeu n'est plus en plein écran et les sprites, tout petits. L'animation des ennemis coupés en deux avec du sang a été remplacée, ils explosent sans une seule goutte à présent. Un tripatouillage a été fait à l'écran de présentation avec des vignettes et une voix digitalisée du dernier niveau. Mais le gros problème vient du niveau cinq qui a tout simplement été supprimé ! Un vrai carnage, quand on sait que c'est eux qui ont réalisé le Strider 2 de 1990, ça jette un froid...

Version Atari ST par Tiertex

Même constat que sur Amiga si ce n'est qu'il n'y a plus les cris d'Hiryu. En revanche la palette est mieux utilisée, il y a des reflets, bordures et globalement le jeu est plus beau.



Strider après lavage... [ST]

Avis de recherche

Chose étrange, la musique qu'on peut entendre pendant l'intro sur ST et Amiga existe bien sur la version Arcade, sur les fichiers de la version d'Arcade en tous cas puisqu'on peut la ripper avec un outil mais on ne l'entend pas pendant le jeu, si jamais quelqu'un a une explication ?

[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.

