



Strider Hiryu 2

Test de la version : Arcade
Autres Supports : Playstation
Editeur : [Capcom](#)
Année : 1999
Langue : Japonais
Genre : Plates-Formes
Jeux similaires : Osman - [Strider Hiryu](#)
Classification Personnelle : Tous publics



Strider est de retour pour son dixième anniversaire et ça va faire mal. Vous allez de nouveau pouvoir compter sur votre épée plasma machin truc pour tabasser les vilains pas beaux mais à présent, une toute nouvelle gamme de mouvements vous permettra de remplir votre mission avec style car, changements de temps, changement de moeurs, Hiryu est désormais un super héros stylé.

Nous sommes en 2048 et Hiryu le strider, sorte de ninja des temps modernes, va bientôt devenir un héros pour faire face à une menace sans commune mesure. Cette menace s'appelle grand maître Meio, un mégalo qui a fait construire une station spatiale connue également sous le nom de troisième lune. Hiryu va alors devoir voyager aux quatre coins du globe avant de mettre la main sur cet inconscient.

Pour fêter comme il se doit le dixième anniversaire d'un de leur plus grand succès, **Capcom** a offert un remake aux aventures de Strider où l'on devra visiter cinq mondes pour mettre un terme aux agissements du grand maître Meio. On commence en ville pour enchaîner dans un château puis, une base arctique, une base aérienne et enfin, le dernier niveau, celui des boss.

Cure de jouvence pour le jeu qui adopte à présent une représentation 2D/3D avec des zooms à la manière de **Darius Gaiden** par exemple. Une mise en scène héritée du cinéma qui nous permet ainsi d'apercevoir, tantôt, Hiryu en gros plan, dans la même échelle de dimension que le premier volet lorsqu'il évolue dans les niveaux, tantôt, un zoom arrière nous présentant davantage de vue lorsqu'un boss fait son apparition où qu'un élément important du décors s'écroule comme la passerelle du second niveau. Cet aspect donne effectivement plus de profondeur aux scènes et un côté anthologique à certains moments clefs comme lorsqu'on est poursuivi par une espèce de gros mécha et que l'on voit l'engin se cracher dans un faussé pendant qu'on saute pour se raccrocher au pont-levis du château, grandiose.



On sait pas déjà vu quelque part ?



Eh le dragon, regarde la lune. Paf, Strider style !

Au niveau des mouvements, Hiryu peut désormais courir, glisser (technique empruntée à **Megaman**), faire un double saut si l'on appuie deux fois de suite sur le bouton et, lorsque sa barre de vie est assez haute, utiliser un combo limité dans le temps (technique empruntée à **Street Fighter II**) pouvant ainsi affliger plus de dégâts bien sûr mais également avec un certain esthétisme puisque chaque coup porté laissera dans son sillage une traînée de couleurs, si vous êtes loin de votre ennemi, chaque coup ira le frapper où qu'il se cache.

Chaque mission est découpée en plusieurs sous missions comportant plusieurs boss, le dernier de chaque mission est toujours impressionnant tel que le Dragon évoluant au coeur d'une ville où il sera nécessaire de rester perché pour le frapper. Strider 2 reprends donc des passages marquants du jeu original tel que le niveau 4 où la gravité est inversée ainsi que la sphère du même niveau qui en avait fait baver plus d'un sur le premier

volet. Au dernier niveau, on retrouvera également Meio.

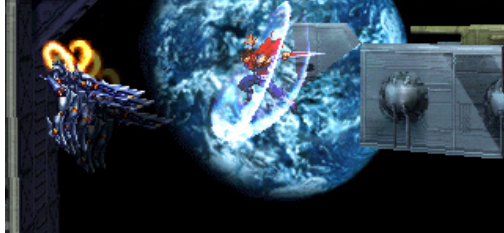
1999, Strider Hiryu 2 est haute résolution, tout du moins, les artworks entre les missions car le jeu en lui-même est toujours en basse résolution. Un graphisme fin qui se ressent à travers les dessins présents en début et fin de mission ainsi que les sprites des persos, Hiryu en premier lieu qui aborde une écharpe rouge, des mouvements, un style, un charisme indiscutable hérité de son apparition dans **Marvel vs Capcom**. A mon grand regret, aucun thème de son grand frère n'est présent, même remixé, ce qui n'empêche pas la bande son de faire son maximum pour nous immerger dans l'action en prenant exemple sur celle des Megaman VII et X par exemple, mention spéciale pour celle du dragon à tendance techno qui est une de ces mélodies qui reste en tête même une fois la partie finie. L'animation est impeccable, Hiryu cours, saute, on peut diriger le second saut dans les airs, chose qui n'était pas possible dans le premier épisode et qui trouve toute sa justification ici puisqu'il n'est pas rare de devoir sauter une très longue distance pour se raccrocher à mur par exemple.



Je vais te tuer jusqu'à ce que tu sois mort !



C'est simple, à la manière de son cousin américain, **Spider-Man**, Hiryu peut s'accrocher sur toutes les surfaces, horizontales comme verticales, progresser, se défendre et si l'on appuie dans la direction opposée à la paroi et que l'on saute, Hiryu peut se projeter très loin tout en affligeant un maximum de dégâts à ses adversaires.



Je veux rentrer maison...

Strider Hiryu 2 semble avoir été programmé dans l'optique que n'importe quel joueur puisse le finir sans frapper la borne d'arcade. Le jeu n'est pas très dur à partir du moment où l'on regarde où l'on met les pieds, qu'on se montre réactif et que l'on ne laisse aucun item derrière soit car ils sont précieux. On peut désormais anticiper les ruses des adversaires, éviter de mourir bêtement. On peut voir le bout du tunnel sans trop de problèmes, du moins, pour peu que l'on soit habitué à ce type de jeu, avoir fini le premier épisode permettra juste de mieux apprécier les différents clin d'oeils.

On retrouvera Hiryu dans Marvel vs Capcom et **Namco x Capcom**.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Réalisation
- + Mise en scène
- + Prise en main

Contre :

- Trop de 3D tue la 3D
- Un remake qui n'a pas le charme de son illustre ancêtre

Intérêt Général :

16/ 20

Le fer étant devenu froid depuis longtemps pour la licence Strider, on en attendait plus rien. De plus, les remakes laissent souvent le joueur pour le moins dubitatif. Cette fois-ci, ce n'est heureusement pas le cas puisque fort de nous offrir un jeu de plates-formes réalisant un bon compromis 2D/3D, Capcom s'est essayé à un style de représentation assez original à coups de gros plans et autres zooms, plans larges, plans serrés et même si l'idée peut paraître saugrenue aux premiers abords, il n'en est rien dans la pratique.

Strider Hiryu est un melting pot de toutes les bonnes idées de Capcom, à travers le premier volet, Street Fighter II et Megaman. Pas aussi old school que les vieux jeux de plates-formes des années 80, pas aussi laid que les jeux de plates-formes de l'époque 100% en 3D, pas aussi dur que le premier volet, pas aussi technique que Street Fighter II. Bénéficiant d'une prise en main simple et intuitive ne nécessitant aucune ruse pour accéder aux différents mouvements possibles d'Hiryu. Le résultat est la recette magique pour concilier les deux générations de joueurs, ceux ayant connus Strider à l'époque et les nouveaux. Au travers de ces poules aux oeufs d'or, Capcom a montré qu'ils savaient exploiter un filon, autant dire qu'avec Strider, ils n'ont pas gâché le public. Le premier volet c'est imposé comme un jeu d'excellence, Capcom a su évoluer avec le temps et recréer la magie Strider sans pour autant utiliser de grosses ficelles, mission réussie.



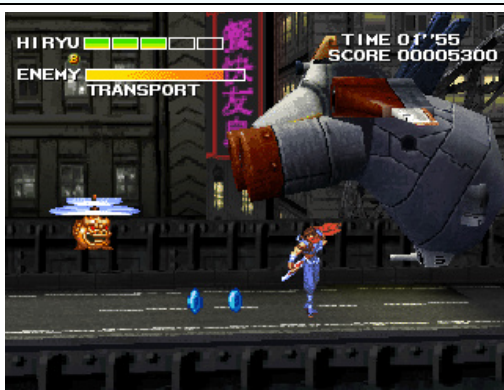
Hmm, un remake ? J'y vais ou j'y vais pas ?

Blood, le 12 mars 2007

Review

Capcom - 2000

Playstation



Converti seulement un an après sur Playstation, toujours par Capcom, cette version propose un filtre atténuant les contours comme sur Mame ainsi qu'une palette légèrement plus riche palliant ainsi les dégradés trop marqués de la version arcade. Une touche a été affectée au glissement alors que sur arcade il fallait faire sauter + bas. Un menu est également disponible avec pas mal d'options. Durant les cinématiques, les voix ont disparues par contre. Du très bon travail en somme.

Liens

[Scan du manga](#)
[Strider Island Morales](#)
[Strider-Otaku](#)
[The Light Sword Cypher Mainframe](#)