



Stormtrooper

Test des versions : Atari ST / Amiga

Développeur : Creation

Année : 1988

Langue : Anglais

Genre : Kill-Them-All

Similaire à : Baal, Obliterator, Hellraiser, Trantor

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 15 Janvier 2006

Avant Propos

Stormtrooper nous renvoie plusieurs années en arrière, une époque où les jeux d'action ne pouvaient se finir sans vies infinies et où, pour un succès, on avait aussitôt cinquante clones qui débarquaient. Une fois encore, on a besoin de vous pour aller mettre la main sur un homme dangereux, eh oui, pourquoi changer une recette qui marche ?^^

Résumé



Un groupe de mercenaires avec, à sa tête, un géophysicien, ont installé un complexe d'extraction sur une planète isolée, se croyant suffisamment loin de toute représaille. C'était sans compter sur les Stormtroopers, unité d'élite de soldats sur-entraînés dont vous faites partie. La mission est simple, retrouver le scientifique et le tuer sans sommation.

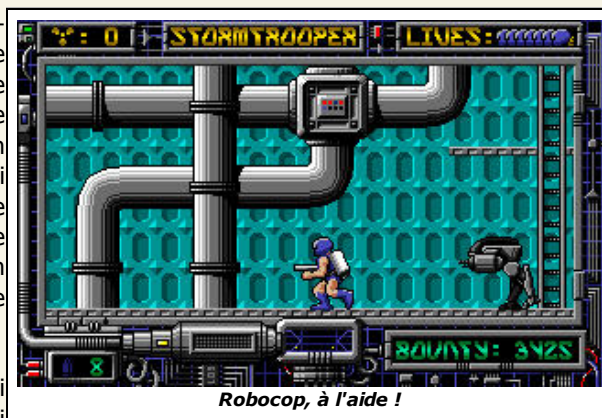
Test

Après le succès de *Psygnosis* dans ce que j'appelle le "Kill-Them-All" spatial à travers **Baal** et **Obliterator**, une pléthore de petits jeux basés sur le même concept ont vu le jour, le pire côtoyant le meilleur. Le concept est très simple en fait, dans la même veine que **Contra** ou **Metal Slug**, on contrôle son petit soldat qui avance, tire sur tout ce qui bouge et, occasionnellement, détruit des générateurs de champ électrique pour pouvoir continuer sa progression. De temps en temps des plates-formes, de temps en temps un boss, et tout le temps, des dizaines d'ennemis sortant de nulle part pour vous ralentir.

L'armement est sympathique, un fusil à multi-fonctions qui pourra tirer des vulgaires balles en quantité illimitée ainsi que, moyennant le fait de trouver les items correspondants, des balles renforcées, explosives, et même un rayon laser pour témoigner qu'on est bien en pleine SF. On peut switcher d'une arme à une autre avec les touches espace, F3, F4 et F5. Huit niveaux sont nécessaires pour rencontrer le supra méchant et lui vider son chargeur dans le fion.

Le jeu n'est pas en plein écran mais presque, une interface entoure l'écran et nous dévoile le stock des munitions, le type de balles choisies ainsi qu'un radar qu'il sera nécessaire de suivre du regard pour déterminer si un ennemi approche et à quel niveau, rez-de-chaussée ou sur une plates-formes. La palette de couleurs est assez pauvre, au niveau des décors qui se veulent cyberpunk sur le premier niveau, pour ensuite nous offrir une succession de niveaux fermés, dans une sorte d'usine. Le problème est que les plates-formes ont la même couleur que le plancher ainsi parfois on en loupe une, faute de l'avoir vue même si on comprend tout de suite, enfin, après avoir perdu une vie. Les sprites des humains, dont le personnage principal, sont également assez laids, avec ses bottines et son casque bleu, il ferait sensation en boîte. Une seule musique, de qualité, tourne durant tout le jeu aussi il est conseillé de l'apprécier (sinon F2), les bruitages quant à eux sont de bonne facture avec pas mal de voix digitalisées pour les faux pas. Enfin l'animation est fluide mais les sprites sont mal animés mais, ce qui m'a fait grincer des dents est la précision des sauts, au pixel près, c'est vraiment de la difficulté superficielle, le jeu n'est pas pour les mauviettes, il n'était pas nécessaire d'ajouter ça.

On se demande parfois si les développeurs testent leurs jeux avant de les mettre sur le marché. Visiblement c'est le cas ici puisqu'un cheat code existe mais alors une question me vient à l'esprit, ont-ils réussi à finir les huit niveaux avec quatre vies ? Si oui, je veux tout de suite les rencontrer et leur baiser les pieds^^ Nan, plus sérieusement, c'est le type même de jeu pour lequel le mode "Trainer" existe, ça grouille de partout, tout le monde nous canarde et le premier niveau est une promenade de santé comparé aux suivants, on rate les plates-formes en sautant un pixel trop tôt, on se prend un coup de laser en plein saut, sans parler que, pour





J'en ai marre, je rentre à ma maison

économiser les munitions qui sont aussi rares qu'une chaîne de TV sans pub, on doit s'amuser à permuter les munitions en fonction de l'ennemi, des petites balles pour les trouffions, des grosses pour les robots. En plus, les militaires sont tellement réactifs qu'il est pour ainsi dire impossible de leur tirer dessus, debout, dès qu'ils apparaissent à l'écran sans se faire toucher, en pratique ça donne, je cours, un militaire, je me couche, je tire, je me relève, je cours, ainsi de suite. Il est donc plus que probable qu'au bout du 629ème décet, un sentiment de lassitude naisse chez le joueur moyen, ainsi la version proposée propose des vies infinies, donc...

volet n'a pas vu le jour.

Il n'y a pour ainsi dire aucune différence entre les versions ST & Amiga si ce n'est 2-3 couleurs personnalisées ci et là et une difficulté revue à la baisse sur ST. Par contre, l'Amiga tire son épingle du jeu avec une meilleur bande son et plus de voix digitalisées.

Contrairement à ce qui est indiqué à la conclusion, un second

Conclusion

Des clins d'oeil sont distillés ici et là, Star Wars (le titre, à moins que ce soit **Trantor**), Psygnosis, James Cameron (le cheat code), on a même droit à l'ED 209 de Robocop en miniature. Mais de clins d'oeil à plagias, il n'y a qu'un pas et finalement, Stormtrooper laisse un goût mitigé. Aussi sympa qu'un jeu d'arcade, aussi dur qu'un jeu d'arcade, mais ça s'arrête là. Un de mes premiers coups de coeur, donc un test purement subjectif mais il est vraiment dommage que la difficulté soit si élevée et que seul le premier niveau soit en extérieur. De plus, son cruel manque d'ambition donne comme résultat un jeu qui ne brille ni par son scénario, ni par son gameplay, ni sur le plan technique et qui se contente de multiplier les références, un gros pompage mais un bon jeu d'action qui ne laisse pas de répit, pour les gamers qui ont déjà finis tous les **Contra** et **Metal Slug** dix fois et qui cherchent un nouveau challenge.



Examinez les parallaxes ^__^

Blood

Pour

- 🔥 Une bonne musique
- 🔥 Le premier niveau, bien cyberpunk
- 🔥

Contre

- 💧 Techniquement pauvre
- 💧 Aucune innovation
- 💧 Une difficulté bien trop élevée



Téléchargement



Version Amiga : [ADF](#)

La version Amiga bug un peu à partir du boss du sixième niveau, cela se manifeste par des clignotements mais ça n'empêche pas de le finir. C'est pourquoi je recherche le titre au format Caps ou une autre version que celle de CSL.

Avis de Recherche

Le jeu sur Amiga, format Caps ou une autre version que celle de CSL.

Le jeu sur Atari, format Pasti ou une autre version que Replicants (qui plante au 6ème niveau, ****) et Automation (où on ne peut pas taper de nom dans les High Scores pour le cheat code).

[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.