

## Darius Gaiden - Silver Hawk

- **Année :** 1994
- **Editeur :** Taito
- **Deux joueurs** simultanés
- **Scrolling Horizontal**

Testé par [Katmoda](#)  
Dernière mäj. le 15-09-2004

📖 **Pourquoi ce titre?** : "Gaiden" pour "hors série", Silver Hawk semble être le nom du vaisseau

Abandonnant l'idée un peu bizarre du shoot sur 50 écrans de large, Taito produit en 94 le meilleur rejeton de la grande famille des chasseurs de merlans avec **Darius Gaiden**, un titre aussi haut en couleur que flatteur à l'oreille.

Les poissons pourris de l'espace sont donc une fois de plus de retour, comme l'indique l'introduction d'un engrish assez cryptique (on attaque la planète qu'ils ont quitté mais ou ils sont retournés, ou pas...), et ils ramènent avec eux toute la puissance du système taito f3: le jeu s'enrichit d'excellents visuels émaillés de très nombreux effets spéciaux, de zooms et de rotations. Le premier niveau est une surprise de taille, avec ses décors classieux et fignoles, et surtout l'impressionnant Golden Ogre l'immense poisson rouge, superbement animé, qui fait son entrée si théâtrale en fracassant un building d'un coup de queue.

Les boss sont d'ailleurs un des points forts de ce Darius. Autre monstre mémorable, le fameux Titanic Lance, sorte de calmar monstrueux, et ses nombreux écrans de cauchemard. Tous très typés donc, et inspirés bien entendu de la faune marine, c'est une horde de plus de 25 bestioles qu'il vous faudra ainsi affronter. 25? Oui car cet épisode reste fidèle à la tradition du choix du chemin: après chaque niveau franchi, le joueur doit choisir entre deux chemins possibles, pour au final une durée de vie très respectable, avec des voies plus faciles que d'autres (notamment celles qui ne passent pas par "M"...)

Compositeur fétiche de Taito ainsi que de nombreux connaisseurs, c'est une fois de plus Zuntata qui signe la bande son. Unique en son genre et complètement déstabilisante au début, elle allie une pop japonaise avec *chanteuse* (incroyable) à des passages rock / piano. On pourra lui reprocher une certaine mollesse ne cadrant pas toujours avec la violence d'un shoot, mais l'ambiance rendue est vraiment unique. Les bruitages sont eux aussi très travaillés, avec de chouettes effets de stéréo.

Le gameplay est très bon, le vaisseau est maniable (il s'offre dans cet épisode une très attendue bombe aux effets pyrotechniques assez nauséux, en plus des tirs classiques) et la difficulté bien pensée. Le système armement/bouclier est simple et efficace. On note aussi quelques trouvailles amusantes, comme la possibilité de prendre le contrôle de certains gros ennemis! A mi chemin de la plupart des niveaux, une rascasse plus grande que les autres, portant une sphère bleue, s'en prend au joueur: détruire la sphère sans amoher la bête permet d'en prendre le contrôle, on se retrouve ainsi avec des monstres



alliés faisant un bon tiers de la zone de jeu, c'est énorme.

Un Darius très réussi donc, auquel on ne peut faire que très peu de reproches, le plus notable étant, peut-être, l'emploi de palettes de couleur parfois maladroites, et l'abondance d'effets visuels parfois confus. Ou pire: les deux en même temps ^^ Quelques niveaux sont ainsi assez maladroits, magma ondulant de mauve, marron et vert fluo... Mais pas de quoi bouder son plaisir. Un excellent shoot!

- ➡ **4 jeux liés** : [Darius II](#), [Darius Gaiden - Silver Hawk / EV](#), [Darius Force](#), [G-Darius](#)
  - **Graphisme** : Effets de profondeur excellents, décors et sprites très chouettes, boss très réussis
  - **Son** : Bande son unique en son genre, bruitages impeccables
- 

<http://www.shmup.com>