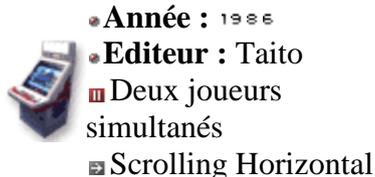


Darius



Testé par [Yace](#) ☒

Dernière mäj. le 11-09-2008

Diantre, que voilà un grand classique du shmup qui n'avait pas encore sa fiche sur le site, à mon grand étonnement. Remédions à cette carence avec la présentation de **Darius** premier du nom, père de toute une série déclinée sur des supports aussi divers que la Master System, la Megadrive, la SNES, la GB, la PCE ou encore la PSX... Vous l'avez compris, Darius est vraiment ce que l'on peut appeler une grande saga du shoot them up, même si force est de reconnaître que son aura n'a jamais atteint l'ampleur des ses concurrentes Aleste, Gradius ou R-Type.

Tout a un commencement, et c'est en 1986 que naquit le premier Darius en arcade. Tout d'abord, je présente mes excuses aux puristes pour les screenshots ci-contre, qui ne sont en réalité que des morceaux des écrans dans leur intégralité, car Darius a pour évidente particularité d'être le shmup le plus étiré de l'histoire: il se joue en effet sur 3 écrans de large ! Mais que ces mêmes puristes se rassurent, ils trouveront en fin de test des liens vers les screenshots complets du jeu.

Difficile de proposer une review complète d'un jeu à la postérité aussi conséquente, mais je vais tâcher de faire exhaustif. Ce qui marque tout de suite c'est la qualité générale du jeu au regard de son époque. Ici, point de shmup lent au tir grabataire et à la maniabilité pesante comme ce fut le cas pour bon nombre de titres de 1986. Mais au contraire: un tir rapide, un vaisseau-le désormais bien connu silver hawk- très vif, des déplacements ennemis rapides et une navigation aux exigences de précision quasi-métronomiques, en bref un jeu incroyable de dynamisme.

Mais les programmeurs de chez Taito ne s'en sont pas arrêtés là, ils ont créé le premier véritable shmup moderne, en approfondissant la volonté de renouveau entamée l'année précédente avec le premier Gradius. Dans ce Darius, tout est évolutif. Petit panégyrique:

-Le silver hawk dispose de 3 attributs: le tir, le missile et le bouclier.

Tout l'équipement de votre vaisseau est upgradable et verra son statut gagner en puissance et en efficacité selon sa progression. Les items rouges upgradent votre tir, les verts vos missiles et les bleus votre bouclier.

-A la fin de chaque niveau, vous devrez choisir votre route entre 2 zones suivantes, en empruntant l'un ou l'autre des corridors après la mort du boss. ce qui multiplie les possibilités de jeu de manière assez conséquente, une idée toute bête mais diablement appréciable dans la pratique, et unique pour l'époque !

-Même le système de scoring apporte son lot de nouveauté, avec deux idées également toutes simples, mais très efficaces: d'une part, les ennemis attaquent par salves plus ou moins rangées, et détruire tous les ennemis d'une même salve vous accordera une prime exceptionnelle variable selon la vitesse et la résistance des ennemis composant ladite salve. En gros, si vous détruisez tout, bonjour les points. L'autre idée, c'est le bonus caché à débusquer au hasard, dont la valeur va de 200 à 51.200 points. A vous de le trouver et de le saisir au bon moment^^



Les graphismes sont exemplaires de lisibilité et de qualité, chaque level est bien typé, c'est appréciable au possible. Les bandes sonores sont également très réussies avec cette ambiance à la fois glauque, organique et futuriste, avec des thèmes même épiques lors des bastons de fin de zone...Et d'ailleurs, parlons-en un peu, de ces boss ! Avec le recul, il apparaît aujourd'hui que les boss sont clairement la marque de fabrique de la série, avec leurs attaques souvent machiavéliques...Même si ce premier volet n'est pas vraiment confondant concernant ses boss (quoique certains sont de vraies plaies), il faut reconnaître qu'ils sont tous très réussis. Séquence émotion: voir le volet originel de toute la poisonnerie maléfique de l'espace, la première apparition du King Fossil...Quand on pense à ce que deviendront les boss dans les volets ultérieurs, ça laisse rêveur. Séquence émotion, hein...

Le seul défaut que l'on peut trouver à ce Darius, et qui d'ailleurs est un défaut assez récurrent dans les shmups de cette période, résiderait dans le déséquilibre de sa difficulté. Car globalement le jeu donne du fil à retordre. En fait, le jeu peut virer de la promenade de santé pour un joueur entraîné au désastre le plus total pour le joueur qui a eu le malheur de perdre une vie: reprendre en arrière avec un tir et des missiles fortement diminués peut être synonyme de fin de partie rageante et prématurée...Maintenir son bouclier et son niveau d'arsenal est la seule solution, ou vous risquez de ne jamais dépasser la 3ème zone...

Les derniers niveaux (7 zones sont à franchir) sont tout de même de sacrés défis d'adresse et d'endurance.

Voilà. De nos jours, tout le monde connaît Darius, aussi ce test peut comporter des évidences...Mais pour l'époque, ce devait être assez incroyable, et j'envierais presque ceux qui ont eu la chance d'y jouer sur la borne dédiée aux 3 écrans de large...Moi je n'étais alors qu'un mouflet et je commençais à peine à découvrir l'existence du jeu vidéo en cette année 1986.

Un grand classique, qui tourne bien sous MAME, avis à ceux qui sauront s'habituer à son affichage très spécial, ou à ceux qui connaissent un endroit où y jouer en VO (genre le vieux café que personne ne connaît...)

Un jeu fondateur.

Pour finir comme promis, voici des liens vers des screenshots dans leur intégralité et leur splendeur:

[Zone B](#)

[Zone A](#)

[Zone D-Boss](#)

☛ **9 jeux liés** : [Darius II](#), [Darius Twin](#), [Darius Gaiden - Silver Hawk](#), [Darius II](#), [Darius Gaiden - Silver Hawk / EV](#), [Darius Force](#), [Darius R](#), [Darius Alpha](#), [Darius Plus](#)

• **Graphisme** : Ils sont beaux, aujourd'hui encore.

• **Son** : Il est bon, aujourd'hui encore.
