



Nom : DODONPACHI - **Année** : 1996 - **Développeur** : CAVE - **Editeur** : ATLUS
Type : Shoot Them Up vertical (Manic Shooter) - **joueur(s)** : 2

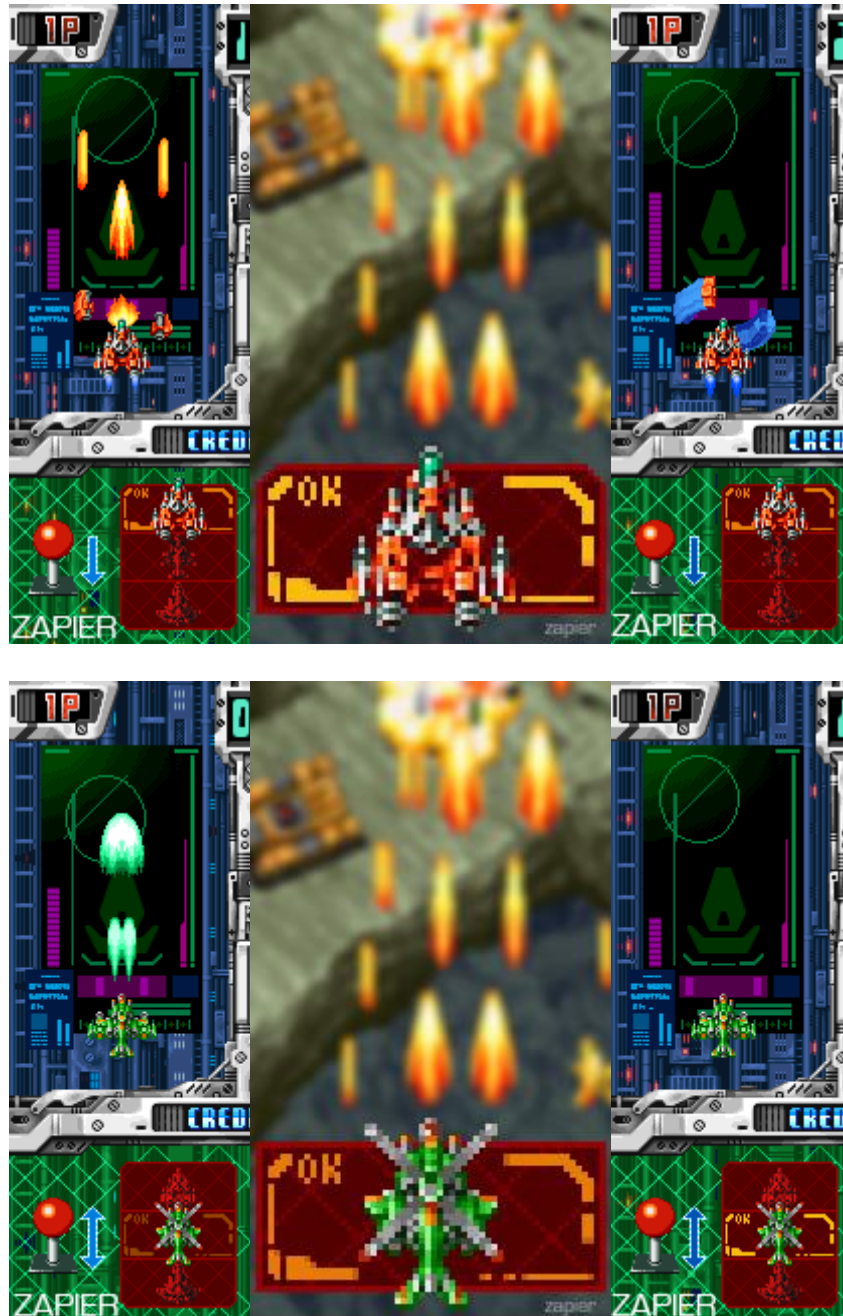
Est-il encore utile de présenter le titre de Cave? Bien entendu que non. Toutefois, ce monument inoubliable des années 90 est parfois perçu comme un jeu "bourrin" et ses subtilités ne sont pas toujours correctement perçues.

DODONPACHI est donc la suite du très bon DONPACHI sortie une année auparavant. Ce Shoot qui inspirera beaucoup d'autres s'est rapidement imposé auprès des fans pour son système de jeu et surtout ses qualités graphiques impressionnantes. Petit tour en détails.



T'as pas du feu?

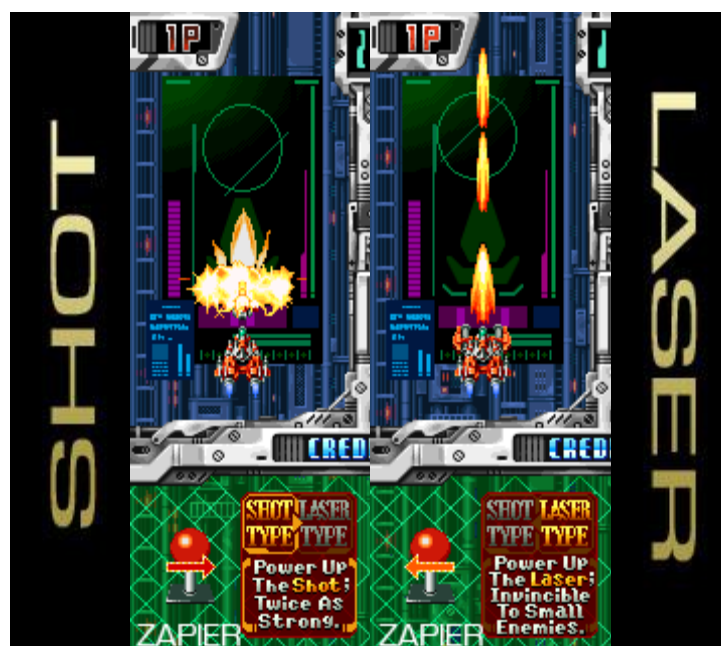
Premier point à voir ensemble, les bêtes. Trois vaisseaux aux caractéristiques de tirs différentes sont à dispositions et se distinguent via trois couleurs: **Rouge** (Type A), **Vert** (Type B), et **Bleu** (Type C). Le premier possède un tir frontal étroit et se veut être le plus rapide du lot. Le second plus modeste peut tirer grâce à ses satellites dans la direction du déplacement. Le dernier lui, compense sa "faible" vitesse par une portance de tir supérieur à ses camarades.





Second point, le type de tir. Celui-ci se divise en deux catégories, SHOT et LASER. Le SHOT est le tir le plus puissant des deux, mais le LASER à l'avantage de ne pas être absorbé par les ennemis de petites tailles. Cette subtilité apporte un rôle vraiment différent dans le déroulement de la partie en changeant le choix des priorités. Le tir de base (non concentré) est également sensible au choix du Type, la version SHOT étant plus puissante.

L'utilisation de ces deux tirs se fait simplement par la répétition ou la concentration du bouton tir. A noter que la puissance du tir concentré ralentit énormément les vaisseaux et modifie du coup leurs comportements.



Le potentiel destructeur de vos machines est amplifié grâce au classique ramassage de PowerUp. Une petite pilule et le tir monte d'un cran. Phénomène inverse lorsque vous perdez une vie avec la régression d'un niveau. Toutefois, votre niveau de tir durant la partie sera régulièrement à son maximum, le nombre de (P) à ramasser est important et vous récupérez un module (MP) qui redonnera les pleins pouvoirs lors de la perte d'un continu.



Et pour corser la note, des bombes sont à dispositions pour un nettoyage tout en finesse. Ces bombes sont affichées en bas de l'écran et s'utilisent de deux façons:

- Soit par la simple pression du second bouton qui déclenchera une explosion générale sur l'ensemble de l'écran.
- Soit par la pression du second bouton combiné à l'action du tir, qui provoquera un "Méga" tir du plus bel effet qui permettra de concentrer toute cette force en un point plus précis (très utiles pour les boss de fin).



Shoot le bébé.

Dodonpachi est donc un Manic vertical vous mettant au commande d'un, ou de deux vaisseaux en simultanés dans un univers de sur-agression de bullets. Ce shoot (avec Donpachi) à clairement posé le ciment dans la démocratisation des Danmaku dans le monde des Shoots. D'ailleurs il paraît que la team de Cave n'aurait pas osé tant d'exagération dans l'enfer de boulette si "Battle Garegga" de Raizing ne s'était pas tant imposé auprès des joueurs.

Le niveau du joueur est mis en avant avec les caractéristiques des vaisseaux. Le vaisseau rouge par exemple avec son rayon puissant mais étroit oblige à bien connaître les patterns, alors que le bleu au rayon très large inonde l'écran et pose moins de contrainte. Ainsi jouer avec le rouge ou le bleu n'offre pas la même vision du patterns, et donc du jeu.

Dodonpachi c'est aussi la possibilité de scorer un max grâce à divers subtilités. Premièrement en enchaînant les hits grâce à une gauge situé en haut à gauche. Vous pouvez ainsi accumuler une infinité de hits tant que le contenu de cette gauge est maintenue. Cela donne un aspect technique au déroulement du jeu car pour emmagasiner les Hits, il vous faudra bien connaître l'arrivée des ennemis. Du coup l'amplitude de tir des vaisseaux entre une nouvelle fois en compte.



Autre possibilité d'augmenter votre score (autre que la destruction), l'économie de bombe. En effet, lorsque vous accumulez assez de bombes pour obtenir son Maximum, chaque seconde vous rapportera des points supplémentaires (il me semble au alentour de 13000 points). De plus, pour chaque nouvelle acquisition de bombe, ce "bonus" sera doublé. Voilà une bonne raison de jouer à la fourmi.



13 Abeilles par niveaux, plus de nombreuses étoiles sont également à ramassé et gonfleront votre score dans un aspect plus classique.

Tout cela pour vous dire que si la puissance de feu des vaisseaux rend le jeu abordable pour une quelconque personne, le jeu cache un aspect bien plus technique pour le joueur averti.

Opposition:

Les ennemis sont nombreux, mais ne resteront pas bien longtemps à l'écran avec le balayage du rayon (surtout le Laser), c'est principalement la puissance des tirs ennemis qui est à prendre en compte avec une surabondance de tirs prenant souvent la totalité de l'écran. Des boulettes en veux tu en voilas, l'attaque adverse est un festival transformant vos déplacements en un véritable parcours du combattant. Le comportement des attaques (boulettes) est assez divers entre rapide, lente, explosive, ou venant de plusieurs directions, ces attitudes sont bien entendu à prendre en compte pour une esquive efficace.

Les petits ennemis ne feront donc pas long feu si vous anticipez leurs arrivés, ceux de taille moyennes (chars, vaisseaux) donneront un peu plus de résistance et occuperont quelques instants votre rayon, ce qui peut parfois représenter un piège avec l'arrivée d'autres ennemis.

Définir la priorité de destruction est donc importante, surtout dans la seconde moitié du jeu où seules les esquives ne suffiront plus. Il faut préparer tel ou tel élément à détruire sous peine de se trouver sous une pluie torrentiel de boulettes impossible à esquiver.



Les Boss de fin de stage sont immenses, agressifs, et évolutifs en fonction des dégâts subits. Ils alterneront les attaques frontales avec des attaques (boulettes) plus pernicieuses. Un véritable moment d'amour où anticipation et esquive seront de rigueur. Ces boss bénéficient de plusieurs zones de touches, le coeur à détruire pour en venir à bout, et des parties annexes (souvent des armes) qu'il faudra détruire pour ne pas trop subir et éventuellement scorer.



Les 6 boss de fin

Le positionnement du vaisseau par rapport aux attaques des boss est importante car vous serez souvent bloqué en phase d'esquive sans pouvoir toucher le moindre élément, et donc perdre du temps et vous rendre la tâche difficile.

Jouabilité :

Le hit de Cave est un modèle de jouabilité, les vaisseaux dégagent une souplesse dans les mouvements assez surprenante au point de s'en apercevoir même après de nombreuses parties. Les vaisseaux sont rapides en tir normal, mais sont ralentis en tir concentré. D'ailleurs cette résistance face à la puissance du rayon est étonnamment retranscrite, vous ne subissez pas simplement un ralentissement des vaisseaux, mais bien d'une véritable force qui freine les déplacements. Un véritable travail de sensation a été réalisé par Cave.

Cette gestion des deux tirs et des deux vitesses permet combiné à une zone de collision très réduite (juste de coque) de se sortir de situation qui pourrait paraître impossible. D'ailleurs en parlant des tirs, ces deux possibilités (répété ou concentré) sont importantes car les secteurs ne proposent pas les mêmes difficultés, et rester entêté sur le tir concentré ne vous mènera obligatoirement qu'à la perte d'une vie.

La gestion des bombes à aussi sont importance, les situations ne manqueront pas pour les utiliser c'est sûr, mais si vous souhaitez terminer le jeu sans trop perdre de vie, elle seront un levier de survie obligatoire face à des attaques insurmontables, notamment lors des boss de fin en deuxième partie du jeu.

Dodon est un shoot qui peut paraître bourrin quand on ne le connaît pas, mais quelques parties suffisent à démontrer toute sa finesse et ses possibilités de scoring.

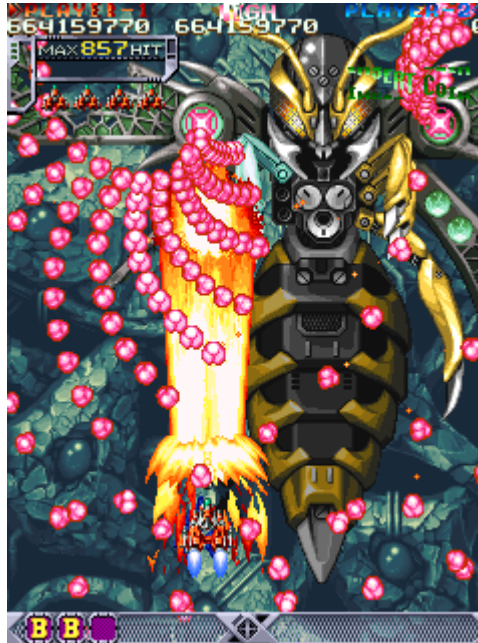
Difficulté et durée de vie.

Dodon est assez court, 6 niveaux seulement. Il est à la portée de tous et même les plus jeunes enfants pourront prétendre à le terminer, à condition bien sûr d'emboîter les crédits et de bombarder un maximum. Toutefois, un challenge conséquent attend les plus coriaces d'entre vous car un 7ème niveau est à déverrouiller contenant un redoutable boss de fin au doux nom d'Hibachi. Pour cela rien de plus facile (hum hum) :

Il faut finir le jeu une première fois dans ces conditions :

- Ne pas perdre plus de 2 vies :D.
- Réaliser une chaîne de minimum de 270 hits (Vaisseau rouge), de 300 Hits (Vaisseau bleu), et de 330 hits (Vaisseau vert).
- Obtenir un score minimum de 50 millions.
- Récupérer 13 guêpes dans un moins 4 niveaux.

Vous repartirez ainsi dans une seconde boucle (en mode Hard) avec normalement l'accès au 7ème stage. Voilà donc une bonne raison de vous entraîner.



Hibachi

Sinon la difficulté est progressive et se corse méchamment au boss de troisième niveau pour devenir infernal dans les levels suivants où le placement et l'anticipation seront déterminants. Pour les scoreurs cela devient redoutable.

Réalisation.

Certains aiment les tableaux de grands maîtres, d'autres les réalisations vidéoludiques de grands développeurs. Je ne vous surprendrai pas en disant que DDP c'est de la dynamite. Et cette connotation n'est pas exagérée, le jeu est un festival d'effets en tout genre. Entre scrolling parallaxe, oppositions divers, rayons imposants, avalanche et chorégraphie de boulettes, et explosions de tout genre, il y a de quoi faire bouger la rétine, et le tout sans quasiment le moindre ralentissement, ça décoiffe!

Chaque niveau propose son univers avec un premier et un second plan bien distinct, ce qui est très appréciable étant donné le nombre d'éléments à l'écran.

L'ensemble du jeu regorge de détails et bénéficie d'une variété importante de sprites et d'éléments visuels, dommage qu'il faille être spectateur pour profiter d'autant d'éléments, les joueurs eux resteront concentrés sur la qualité et le puissant rendu des rayons. Le jeu jouit également d'un Level design cohérent et travaillé "Mecha" très accrocheur.



Les musiques Rock et les bruitages nombreux et adaptés sont du niveau du jeu, c'est à dire d'excellente facture et donne un rythme encore plus pressant dans cette ambiance déjà de folie. Une seule chose à faire finalement, prenez vos manettes et "insert coin"!

DDP c'est simplement un croc dans une barre d'Ovomaltine.

En conclusion.

Dodonpachi malgré son âge reste une référence du Shoot Manic vertical. Chaque partie est un régal grâce à une très belle réalisation et une jouabilité dès plus agréable. Il est de surcroit accessible à tous et offre un challenge corsé pour les plus dur des gamers.

Source : <http://www.planetemu.net/article/dodonpachi>