

GUWANGE

Cave, désormais célèbre développeur de shoot them'up, nous a habitué à sortir des jeux relativement souvent. Parmi leurs créations les plus célèbres on peut citer la série des DonPachi ou ESPra.de mais il en est un qui est resté un peu dans la pénombre des salles, allez ne sois pas timide, viens dire bonjour ... c'est Guwange

!!



Sorti en 1999 (Cave/Atlus) et prévu pour le marché arcade du Japon uniquement.

Les développeurs se sont directement inspirés des dessins de l'ère Muromachi (XVe siècle en gros). C'est comme s'ils s'étaient amusés à donner vie à l'une de ces illustrations.



Insert Coin

On a le choix entre 3 personnages humains aux caractéristiques propres. Première chose que l'on remarque, le design et les couleurs du jeu, on a jamais vu un shoot comme ça ! c'est un peu le Kikikaikai version Cave et version plus violente aussi. Forcément à cette époque pas de tanks et missiles, on se bat donc contre monstres, esprits, et autres créatures légendaires à coup d'objets tranchants et de magie. Le level-design est extrêmement soigné, rares sont les shoots classiques en 2D qui atteignent ce niveau. De l'Art !





Shishin (35 ans) se présente comme un ninja armé de ses poignards et de ses Kunais, accompagné de son Shikigami Rikiou L'homme arrive à garder l'esprit sous son contrôle, il désire se séparer de cette malédiction, mais aussi de libérer sa fille Mikoto.



Kamono Gensuke (15 ans), avec le Shikigami Kirinmaru , Gensuke exerce la profession d'un apothicaire avec ses larges lunettes. Le tir reste similaire face à Shishin, notre pharmacien a lui aussi son histoire et tout est scénarisé par des vignettes accompagnés de quelques lignes.



Le troisième protagoniste **Hiiragi Kosame (17 ans)**, avec Yatsuhisha , un démon loup, la jeune femme utilise son arc avec dextérité.. Les attaques à l'arc et des flèches. Kosame est une miko et membre d'une famille de chasseurs de démons.

Chaque joueur reçoit une introduction unique, et se terminant après avoir terminé le jeu.

Le design des personnages est lui aussi très réussi, ainsi que tous les autres protagonistes ennemis, je repense tout de suite au boss du stage 3, le chat-araignée qui est assez bluffant de par son design, ses couleurs et son animation, le bébé géant est assez étrange aussi ... un petit côté malsain qui n'est pas pour déplaire.



L'animation est très correcte, comme je viens de le dire, certains boss sont très bien animés ainsi que tous les effets spéciaux du jeu (magies, explosions, sang)

La bande son est elle aussi de toute beauté, la musique dans un stage peut brusquement changer à l'apparition d'un ennemi spécial, c'est très réussi, les basses sont superbes. (Taiko powaa !) La musique du stage 3 est merveilleuse, toute douce, en opposition avec ce qui se passe à l'écran, redoutablement efficace !! puis celle du stage 4 est magique aussi, bien plus rythmée avec bien entendu des instruments de la même époque. Rien à dire, du déchirage de slip depuis l'écran de sélection des persos jusqu'à la fin ! Egalement des voix digitalisées pour les personnages que l'on contrôle et certains boss humains.



Dans ce jeu votre personnage ne vole pas, il marche au sol ! il faut donc surveiller un peu le relief du décor pour ne pas se faire coincer. De plus le scrolling est en général vertical mais il peut devenir latéral de temps à autres et même en diagonale !



Continue ?

Le gameplay est relativement simple, seulement 2 boutons sont nécessaires. Bouton A pour le tir, selon le personnage choisi les armes tirées seront différentes (flèches / kunais). Si l'on maintient A enfoncé on peut contrôler un esprit (à la Shaman King ou autre stall dans Jojo), c'est là que le jeu devient diaboliquement jouissif, cet esprit que l'on dirige ensuite à l'aide du stick peut aller attaquer les ennemis mais aussi ralentir les tirs ennemis lorsque l'on passe dessus, les tirs ennemis deviennent alors roses et se stoppent, si vous relâchez le bouton A les tirs reprennent leur couleur et leur vitesse initiale, par contre si vous détruisez l'ennemi responsable de ces tirs entre-temps, les tirs disparaissent et se transforment en pièces que l'on récupère ! Autre précision, lorsque l'on dirige l'esprit, le personnage du joueur bouge très lentement dans les mêmes directions que l'esprit et peut bien entendu se faire toucher ... il est donc inévitable à certains moments de désactiver son esprit pour pouvoir re-bouger librement et échapper à certaines boulettes qui vous arrivent dessus !



Le bouton B sert uniquement à déclencher la magie salvatrice, une pression sur B et le gros rayon de magie part tout droit, si l'on maintient B enfoncé on peut diriger le rayon magique à l'aide du stick.

On récupère donc des pièces avec les tirs ennemis neutralisés, on peut aussi faire des enchaînements de kills d'ennemis, une jauge « têtes de mort » va alors se remplir pour relâcher au final des pièces aussi. Voilà donc les deux moyens de contrer et scorer dans ce jeu.



On ne meurt pas en se faisant toucher une fois, on dispose d'une barre de vie. Cependant contrairement à d'autres shoots lorsque l'on se fait toucher, on n'est pas invincible durant quelques secondes, on peut se manger 2 ou 3 coups d'affilé ! aïe !



On peut également ramasser des items tels que : énergie / power up tir principal / power up bombe-magie / bombe-magie supplémentaire ...

Tout le jeu est en en Japonais, même la saisie de votre pseudo pour le « hall of fame» !

Source : <http://lavalloedublaba.frbb.net/t8838-oldies-test-guwange>

http://www.arcade-system.com/tests_html/guwange.htm