

Puzzle! Mushihimetama (パズル！虫姫たま) - Arcade (September 2005)



Avec le succès de Mushihime-sama tout le monde voulait savoir quelle serait la suite la série. Personne ne se attendait à un jeux de puzzle, qui finalement sortira en Février 1998. Puzzle! Mushihime-tama est une suite spirituelle à Uo Poko, remplaçant le motif sous-marin du premier jeu avec le look du monde de Mushihime-sama; Reco avec la prise en compte du personnage principal du jeu.

Developer: [Cave](#)
Publisher: [AMI \(Arcade\)](#)
Genre: [Puzzle](#)
Themes: [Insects](#)

Histoire

L'histoire de Puzzle! Mushihime-tama est plutôt ridicule, et ne se prend pas trop au sérieux. Comme dans Super Mario Bros 2, l'ensemble du jeu se déroule dans un rêve, le rêve d'un jeune Reco, pour être précis. Reco rêve d'elle-même à l'avenir, après être devenu la déesse de la Shinju Forest. Pour des raisons inconnues, Reco doit sauver le Kabutan, un bébé Koju piégé sous "Rainbow Stones." Si Reco ne se dépêche pas, le Kabutan sera mangé



Puzzle! Mushihimetama (Arcade)

par le grand Koju. Ainsi, Reco va dans cinq mondes différents pour sauver le Kabutan piégé avant qu'il ne soit trop tard!

Personnages



Reco

Uuuuum Il s'agit du personnage principale de Mushihime-sama.



Puzzle! Mushihimetama (Arcade)



Kabutan

Minuscule bébés kojus. Ils sont coincés dans des tas de pierres pour une raison quelconque, et Reco doit les sortir hors de là!



Puzzle! Mushihimetama (Arcade)

Gameplay

Le gameplay de Puzzle! Mushihime-tama peut être décrit comme un "Puzzle Bobble avec un piston de flipper". Plutôt que de tirer des balles dans le bas de l'écran, les joueurs pourront lancer des sphères colorées du côté gauche de l'écran dans une tentative de libérer le Kabutan piégé dans chaque étape. Après un certain nombre de parties ont été jouées, le terrain commencera à augmenter une ligne à la fois. Cela continuera jusqu'à ce que le joueur libère Kabutan ou perd une vie. Le jeu se joue entièrement sans boutons mais avec un joystick. En tirant sur la manette de commande, on manipule la force du piston, et relâcher la manette de commande provoque le piston pour lancer la sphère sur le terrain à partir



Puzzle! Mushihimetama (Arcade)

du haut de l'écran. Lors du premier démarrage du jeu, la force et le placement de la sphère sera notée par une ligne pointillée sur le plateau de jeu. Cette ligne pointillée disparaît progressivement au fil du temps, pour finalement devenir complètement invisible. La ligne réapparaît si le joueur perd une vie, et sera de nouveau disparaître quelques étapes plus tard.

Chaque monde dans Puzzle! Mushihime-tama se compose de six étapes, la dernière étape étant un combat contre un boss. Les étapes de boss sont supprimées lorsque le Kabutan est en mesure d'échapper à la pile. Ce qui est différent de Uo Poko, où le joueur devrait effacer toutes les sphères de la terrain de jeu pour terminer une étape. L'autre monde est en fait sélectionnable en maintenant le haut ou le bas sur la manette, permettant au joueur de choisir entre un système de chemin de branchement.



Puzzle! Mushihime-tama introduit quelques nouvelles techniques non présents dans Uo Poko. Le plus notable étant les techniques Just Fit. Just Fit est effectuée par l'atterrissage d'une sphère parfaitement entre l'espace où se rencontrent deux autres sphères. Obtenir 100 attribuera une vie supplémentaire pour le reste du jeu, et restera même si le joueur continue à partir d'un game over. L'autre technique plus difficile est le Hit Counter. Après une sphère lancé, il reste quelques secondes avant que la prochaine sphère soit chargé sur le piston. En tirant le piston vers le bas avant la prochaine sphère est chargé, et la libération après la sphère est libéré, frapper la sphère que sa chute se lancer à une plus grande vitesse et la force que la normale. Cette technique est cruciale lorsque le joueur a besoin de foncer à travers un grand

nombre de gemmes cassables. La technique Hit Counter double également le potentiel de notation de ce mouvement. Comme le jeu continue, Reco va réagir aux actions du joueur, comme les acclamations, faire la moue, et même fredonner un air. Lorsque les choses deviennent vraiment dure, Reco pourra parfois jeter une rafale de semences dans la goulotte.



Scoring

Tout dans Puzzle! Mushihime-tama est pré-déterminée, les pierres précieuses et l'ordre de la sphère étant le même à chaque fois. Par conséquent, la notation est basée sur la vitesse et la quantité moindre de mouvements. Cependant, la solution la plus rapide sera toujours la même sur chaque jouer à travers, il devient un point plutôt théorique d'avoir le temps comme facteur réel



Mushihime-tama est un amusant petit jeu. Merci au matériel SH3, le jeu est plus fluide que Uo Poko, avec les réactions de Reco, un certain charme a été apporté au jeu.



Source : <http://www.hardcoregaming101.net/mushihimesama/mushihimesama4.htm>