



Espgaluda est un shoot them up développé par Cave paru en 2003 sur borne d'arcade, c'est la suite directe d'Esprade.

Espgaluda est le manic shoot par excellence, des milliers de tirs à l'écran !!! Mais Cave a trouvé là un game play fabuleux qui une fois maîtrisé fait passer un super moment malgré un écran rempli de tir ! Autre particularité déjà présente dans Esprade : on ne dirige pas un vaisseau mais un personnage ailé.



Système de jeu



Alors ? Mieux qu'ESP RaDe ? Eh bien avec l'ajout d'un système de gestion d'énergie finement pensé, le gameplay déjà parfait prend un nouveau souffle. 3 boutons toujours:



Le premier bouton est assez classique : appuis répétés pour un tir simple, un appui long pour un tir plus concentré et des mouvements plus lent du personnage.



Le deuxième bouton sert à activer/désactiver le mode "kakusei". Ce mode consomme les rubis verts glanés en détruisant les ennemis. Lorsque ce mode est activé et que le nombre de rubis est supérieur à 0, alors tous les ennemis (et leur tirs) sont ralentis. Par contre, une fois les rubis arrivés à 0, tout s'accélère : C'est ce qu'on appelle l'over-mode.



A quoi servent ces cristaux verts ?

Tout simplement à ralentir le temps. Dès que l'écran est submergé de tir, hop une pression sur le bouton B et tout devient plus facile. Bien entendu le nombre de cristaux diminue encore plus à chaque ennemi détruit. On peut revenir en mode normal ou ralenti à volonté par simple pression sur le bouton B.



Le troisième bouton sert à déclencher la bombe. Plus on laisse le bouton charger plus on concentre de l'énergie pour lancer une vague dévastatrice. Mais attention, cela consomme fortement la barre verte d'énergie présente en bas de l'écran. À noter qu'en mode "kakusei", une collision ne vous coûtera pas directement une vie, mais déclenchera une bombe consommant une demie barre d'énergie.

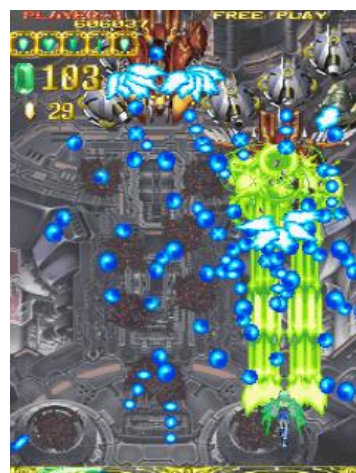
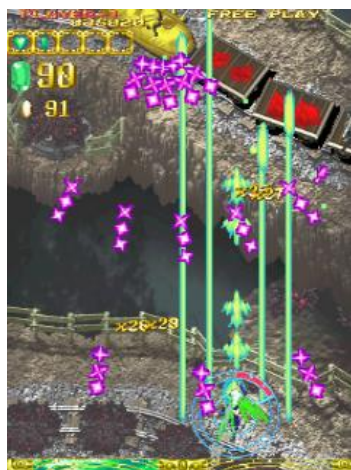
Comme décrit plus haut, ce bouton est l'équivalent de la bombe. Son utilisation est simple, plus on laisse son doigt appuyé plus sa puissance sera destructrice ! Point important : quand on est en mode ralenti et qu'on se fait toucher, au lieu de perdre une vie la jauge de bombe se fait entamer de moitié.



L'innovation est un système de 'timer' activable avec le deuxième bouton et qui a le quadruple avantage de ralentir les tirs (qui passent du bleu au mauve), de booster la puissance de feu de manière significative, de déclencher la bombe automatiquement en cas de collision fâcheuse, et de transformer les tirs des ennemis abbatués dans ce mode en gems jaunes très rémunératrices en score et en énergie. Hors de ce mode ralenti (désactivé par une nouvelle pression du second bouton) les ennemis lâchent des gems vertes qui rechargent le timer. Bien doser les 2 compteurs est la clé d'une partie habilement gérée, car une fois le timer à 0, le mode ralenti passe en accéléré (et les tirs deviennent rouges comme pour crier "danger !!!")

La durée de vie

Le jeu comporte 5 niveaux (le dernier étant divisé en 2). La difficulté est progressive mais arrivé au niveau 4 ça commence a être bien corsé. On revient sur ce jeu sans aucun problème soit pour l'ingéniosité du gameplay soit pour améliorer son score !



Score

Les Lingots. Lorsque l'on est en mode "kakusei", et que l'on détruit un ennemi, tous ses tirs se transforment en lingots à la fin du "kakusei" (y compris en over-mode). Plus on a de lingots, plus on multiplie les points. Pour maximiser l'obtention de lingots, il faut attendre qu'un maximum de boulettes apparaissent à l'écran avant d'éradiquer le tireur.

Le multiplicateur. En une session de "kakusei" (et non en over-mode), tous les ennemis détruits et leurs boulettes se transforment en multiplicateur de points qui peut atteindre x 100. Il vous faut donc optimiser vos sessions de "kakusei" pour que celles-ci soient longue et remplies de boulettes.



Les rubis. Pour engranger un maximum de points il faut du lingot et un multiplicateur élevé, mais pour ça il faut du kakusei, et donc des rubis. Il y a 2 moyens de faire grandir l'amasement de lingots : - Le premier est le niveau d'over-mode. Si vous restez longtemps en over-mode, vous verrez un cercle autour de vous. Dès la consommation totale de ce cercle vous passez au niveau suivant. Il y a 3 niveaux d'overmode, et chacun augmente vos revenus en rubis. Si vous arrêtez de tirer pendant l'over-mode, ces niveaux montent plus vite. - La deuxième dépend de la position de l'ennemi détruit. Quand celui-ci est détruit dans les 10 % supérieur de l'écran, vous récolterez plus de rubis.

En utilisant le mode ralenti, tous les tirs ennemis deviennent violets. Plus il y a de tirs à l'écran, mieux c'est car à la destruction de l'ennemi, ces tirs deviennent des points. Une bonne connaissance des niveaux et des tirs ennemis permet de faire de bons scores.

Les personnages

Vous avez le choix entre deux personnages, un jeune homme (Ageha) et une jeune fille (Tateha). Mis à part leur différence physique, les deux êtres ont aussi une puissance et une portée de tir différentes. C'est sans compter que la transformation de chaque individu se fait dans le sexe inverse (l'homme se transforme en femme et inversement). La transformation s'active en appuyant sur le 3eme bouton.



Ageha, rapide et frontal et **Tateha** plus lente avec un tir plus.



Équipe de développement

- Producteur : Kenichi Takano
- Directeur : Tsuneki Ikeda
- *Design* des stages et des personnages : Kado Tukasa (Yuji Sakabon)
- Programmeurs : Tsuneki Ikeda, Takashi Ichimura
- *Designers* : Akira Wakabayashi, Hiroyuki Tanaka, Hideki Nomura, Kengo Arai
- Voix des personnages :
 - Ageha Male : Yutaka Koizumi (小泉豊)
 - Ageha Female : Iho Matsukubo (松久保維穂)
 - Tateha Female : Sakuri Nagayama (永山悟久梨)
 - Tateha Male : Yuko Gibu (儀武祐子)
 - Sesei : Yoshimi Ninomiya (二宮圭美)
 - Jakou : Hiroshi Yamasaki (山崎大志)
 - System : Ai Hiwasa (日和佐愛)
- Producteur musique : Toshiaki Tomizawa
- Créateurs des sons : Neptune, Reeb, T-FORCE
- Assistants spéciaux : Satoshi Kouyama, Yasushi Imai, AMI ALL STAFFS



Source :

<http://www.world-of-arcades.net/Cave/Espgaluda/Espgaluda.htm>

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Espgaluda>

<http://www.hardcoregaming101.net/espgaluda/espgaluda.htm>

http://www.cf-network.com/cfan/spip.php?page=article_cfan&id_article=3687

<http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=472>