

DoDonPachi Dai-Ou-Jou



DoDonPachi Dai-Ou-Jou (怒首領蜂 大往生?) est un jeu vidéo développé par Cave et édité par AMI. Il s'agit d'un shoot them up à défilement vertical de type manic shooter. Il est paru en 2002 sur borne d'arcade, puis porté sur PlayStation 2 en 2003. C'est le troisième épisode de la série DonPachi développé par Cave, et le quatrième opus en comptant DoDonPachi II développé par la société taïwanaise IGS.

Les ingrédients : le système de tir, des ennemis (certains sprites sont à peine retouchés !), le système de combo et, plus étonnant, le level design ! Niveau 1 : rangées obliques de tanks + gros avions ; niveau 2 : sable rouge, cratères, base, grosse porte à la fin ; niveau 3 (le plus flagrant à mon sens) : nuages, gros cargos, grosse base volante, boss monolithique tout rond. Le niveau 4 innove un peu mais fait franchement penser au niveau 5 de DDP, s'ensuit un niveau medley où on retrouve certains boss de DDP pour finir sur une jolie abeille (complètement refaite, elle, superbe).



La sauce : 2 vaisseaux sont sélectionnables (exit l'hélico), frontal ou dispersé. La préférence shot/laser se fait désormais en choisissant parmi 3 pilotes (des dolls toutes mimi) la troisième étant douée dans les 2 modes, mais ne pouvant embarquer qu'une seule bombe.

Les épices : le compteur de combo grimpe très vite, et c'est tant mieux car il permet de faire apparaître des item "Hyper charge". Ces bonus à récolter s'utilisent à la place des bombes. Leurs effets sont les suivants : annule les tirs à l'écran, rend invincible une demi seconde, booste monstrueusement le tir pendant quelques dizaines de secondes, accélère légèrement les tirs ennemis (haha ! Vive les effets pervers !)



Etc... : c'est dur ! La plupart des motifs de tirs a été revue en double, les treillis sont plus serrés, les boulettes plus grosses et/ou plus rapides, les boss plus retors encore. Le tir principal est moins flashy que dans DDP et ça contribue énormément à la lisibilité.

Et la mousse au chocolat du chef ? Le jeu gagne non seulement en lisibilité, mais aussi en finesse, en richesse et se voit agrémenté d'un 'boss mode' (appelé Death Label) où l'ont combat des boss survoltés avec l'armement max et 5 Hyper charge d'office : terrifiant. Tout l'environnement sonore a été revu et certaines musiques sont franchement superbes (niveau 1, dernier boss). Aucune raison de se sentir trahi par ce DDP, il se place comme une juste suite entre le remix d'une légende du shmup et une véritable évolution dans la saga.

Équipe de développement

- Producteur : Ken'ichi Takano
- Réalisateur : Tsuneki Ikeda
- Programmeur en chef : Tsuneki Ikeda
- Programmeur : Takashi Ichimura
- Chef designer : Akira Wakabayashi
- Character designer : Shohei Satoh
- Design mécanique: Akira Wakabayashi, Kengo Arai, Hiroyuki Tanaka
- Design des décors: Hiroyuki Tanaka, Shohei Satoh
- Producteur musical : Shohei Satoh
- Compositeur : Manabu Namiki, Hitoshi Sakimoto
- "Roi" des débogueurs : Satoshi Kouyama
- Super Adviser: Junya Inoue
- Assistant spécial: Toshiaki Tomizawa, Yasushi Imai



怒首領蜂ありがとう。
そしてさようなら...
本格シューティングゲーム永遠へ...

© 2002 cave

* 画面は開発中のものです。

■ 総発売元 ■
AM アイ エム アイ 株式会社
エンターテインメントマーケティングインターナショナル
〒171-0031 東京都豊島区目黒3-13-20 ダイビル301
TEL:03-3565-7961 FAX:03-3565-7963

● 開発元 ●
株式会社 ケイブ
<http://www.cave.co.jp/>
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂1-1 三幸ビル
TEL:03-5261-4561 FAX:03-5261-2997