

## DoDonPachi Daifukkatsu

Après la grande et belle mort du Dai Ou Jou, c'est une Grande Résurrection que nous avons là.

La version initialement sortie ayant très vite présenté des faiblesses (équilibre discutable, counter stop à 99milliards avant la fin du premier loop par les "pros" japonais...) une version 1.5 a été annoncée dans la foulée et fournie gracieusement à tout possesseur de la 1.0 qui renvoyait la pcb à CAVE.

C'est donc de cette version 1.5 que l'on va parler. Puisque c'est la "version finale" du jeu, et seule version trouvable dans les Game-Centers Japonais (du moins pour ce que j'ai pu voir)

On prend les mêmes et on recommence.

Afin de rattraper la frustration des fans suite au DaiOuJou qui avait passé l'hélico vert à la trappe, là, retour de nos trois vaisseaux fétiches :

- Le vaisseau rouge et son gros laser qui aide bien contre les boss, mais ne dispose pas d'une mobilité exemplaire ni d'une capacité à nettoyer l'écran phénoménale.
- L'hélico vert, homogène et maniable, qui garde ses tourelles orientables permettant au 'shot' de balayer l'écran vers la gauche ou la droite selon le sens de déplacement du vaisseau.
- L'arrosoir bleu, qui recouvre l'écran de ses boulettes supersoniques, ce qui aide considérablement pendant les niveaux, mais peut rendre les boss un peu plus lents à trépasser.

Après la sélection du vaisseau, vient la sélection d'un 'mode de jeu' à choisir parmi 3. Les deux premiers sont disponibles depuis la sortie du jeu, le troisième est débloqué via une petite manipulation que voici :

Mettre un crédit.

Maintenir ABD (oui,oui, D ^^) sur le player 2 et entrer la série suivante sur les commandes du player 1:

B, C, B, A, D, down, up, A, A, D, D, C, C, B, B, left, left, A, right, left, left, left

Une petite voix confirmera le bonne activation du nouveau mode.

Modes que voici :

- BOMB : Tirs habituels de DDP (shot en tapotant,



laser en maintenant le bouton), la différence notable se faisant dans les bombes, qui sont désormais 'AUTO', ce qui aide considérablement à la survie. A noter que l'effet de l'autobomb est moins long et moins destructeur que celui d'une bombe déclenchée manuellement par le joueur.

- **POWER** : pas de bombes. Zéro, rien, nada. Par contre, sont présents deux modes de tirs, 'NORMAL' et 'BOOST'. On change de mode avec le deuxième bouton (celui de la bombe normalement). Le mode BOOST offre un tir plus puissant mais des déplacements ralentis. Il faut noter que lorsqu'on détruit un 'vaisseau porte-bombe' et qu'on récupère le bonus, le joueur acquiert une auto-bomb.
- **STRONG** : un mix des deux premiers, on va dire. Le stock de bombe est le même qu'en normal, mais le tir est aussi puissant que celui du power-BOOST.

Vient ensuite le choix de la configuration des boutons :

Shot - bombe - autofire - hyper  
ou

Shot - bombe - hyper - autofire

Et nous voilà lancés dans le jeu.

Première remarque : c'est beau. Très beau. A mon goût le deuxième plus beau System 3 CAVE derrière ESP Galuda 2, ex aequo avec MuchiMuchiPork (mais cet avis ne regarde que moi )

Deuxième remarque, c'est furieux. L'écran se remplit assez vite, de boulettes qui heureusement ne sont pas très vicieuses (du moins dans les 3 premiers niveaux, comme d'habitude).

On reste en terrain connu car le level design est dans la lignée de DoDonPachi et de DaiOuJou. La surprise du chef vient des demi-boss cachés qui se débloquent dans chaque stage selon certaines conditions, et qui sont pour chaque stage le boss du stage correspondant dans DoDonPachi premier du nom.

Les quatre premiers stages passent vite (merci l'autobomb qui permettra aux moins aguerris de survivre et de profiter plus longtemps de leur crédit), et offrent une vie pas très cachée (stage 3), le cinquième quant à lui est un long chemin de croix comportant deux demi-boss et des passages à scrolling 'variable' qui vous piègeront plus d'une fois, et dont les anneaux de tourelles rappelleront quelque chose aux fans



d'Ikaruga.

Les boss sont beaux et gros, et prennent pour leur dernière forme un aspect de poupée androïde féminine géante qui dérangera les détracteurs de la Kawaiisation des shoots, mais qui passe sans problème derrière le nuage de boulettes qu'elles lâchent.

En parlant boulette, d'ailleurs, revenons un peu sur le gameplay du jeu.

Pas de secret, le score se fait au hit, et à la chaîne, comme dans les vénérables prédécesseurs, l'hyper est toujours là, comme dans DaiOuJou, mais il ajoute quelques subtilités. En plus de faire grimper le hit en flèche, le shot, (du mode hyper, donc) fait aussi du bullet-cancel qui transforme les tirs adverses en étoiles (médailles) et peut considérablement aider contre certaines formes des boss. Le laser quant à lui est dévastateur et viendra à bout des mid-boss et boss en quelques secondes pour certains.

Autre nouveauté, certains ennemis destructibles (ou non, pour certaines tourelles) tirent des lasers roses qui peuvent (et doivent) être repoussés en se mettant soi-même en laser. Le deuxième tiers du stage 5 est d'ailleurs un enfer de tourelles noyant l'écran de lasers qu'il faudra franchir en étant aussi en laser (donc au ralenti) tout en esquivant les grappes de boulettes que ne manquent pas d'envoyer les tanks et vaisseaux occupant le reste de l'espace disponible.



D'un point de vue plus pragmatique, le jeu propose deux extends au score à 1milliard et 10milliards, et deux loops alternatifs (comme Ketsui), un seul des deux menant à Hibachi.

A propos d'abeilles, elles n'ont pas été oubliées. au nombre de 45 (7\*5 pour les stages et 2 de plus par mid-boss caché), elles changent périodiquement de couleur entre doré et vert. Récupérées en Orange, elles donnent 10000\*hits points, en vert, elles rechargent un peu la jauge d'hyper. Leur collecte est d'ailleurs une des conditions permettant d'accéder aux Tsujou et Ura loops.

Que dire de plus si ce n'est que DoDonPachi Dai Fukatsu est un très très bon CAVE, beaucoup plus coloré qu'un Dai Ou Jou sans être aussi glucose qu'un Mushihime Sama ou un MuchiPork. Tandis que le mode Power est réservé aux pros du stick, les modes

Bomb et Strong permettent aux joueurs d'un niveau plus raisonnable de se faire plaisir sur les 4 premiers stages (et même dans le cinquième une fois connus les quelques patterns vicieux des boss précédents).

Le scoring apporte une dimension toute autre aux parties, et les difficultés sont vraiment là. Si le premier extend à 1milliard est tout à fait accessible, le deuxième à 10milliard l'est beaucoup moins. En effet, les bombes cassent les chaines et donc pénalisent d'autant le score.

Voilà donc un CAVE polyvalent, proposant des modes de jeu assez variés pour intéresser les casual shooters comme les pros du stick les plus acharnés.

Source : <http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=1159>