

DoDonPachi Dai Ou Jou Black Label

• Année : 2002

Testé par [Radigo](#)

Dernière mäj. le 05-01-2014



• Editeur : Cave

■ Deux joueurs simultanés

■ Scrolling Vertical

📖 **Pourquoi ce titre?** : C'est beau de mourir, la nuit...



Il n'est pas facile de mettre la main sur ce DDP. Rare, cher, et présentant à priori peu d'intérêt pour le joueur occidental moyen. C'est vrai, pourquoi dépenser 3x le prix d'un jeu déjà cher à la base pour avoir une version où seules quelques données ont été modifiées ? Bah, c'est juste qu'à partir d'un certain niveau de maîtrise (tant de la part des développeurs que des joueurs), il suffit de doser un peu différemment 3 ou 4 variables pour changer radicalement les habitudes et de créer un jeu "presque" nouveau.

Mais d'abord, qu'est-ce qui change vraiment ?

On peut trouver la liste des modifications un peu partout, elle tient sur un post-it :

- on a le choix du mode White Label (normal) ou Black Label ("new version") au démarrage du jeu.
- on peut choisir un jeu en 1 ou 2 loops en début de partie.
- on conserve ses vies pour le loop2.
- certains patterns du [loop](#) 2 sont différents.
- le compteur de hits peut aller au delà de 9999.
- la jauge d'hyper monte plus facilement.
- il faut dépenser un prix "Black Label" pour l'acquérir.

La majeure partie des points cités ne concernant que les joueurs qui maîtrisent vraiment le jeu (loop2, max hit de folie), d'autres flattent un peu l'acquéreur (mode de jeu sélectionnable, 1 ou 2 loops, possibilité d'affronter Hibachi en bourrant de crédits...). Mais au delà de tout, c'est surtout la modification de la jauge d'hyper qui saute aux yeux et fait de ce Black Label un jeu à part.

Hyper Hyper Gage 500% !!

DDP DOJ était carré, huilé dans ses moindres rouages de level design, les hits qui se chainent aux bons endroits, les hyper items qui tombent au bon moment, les [boss](#) qui remplissent la jauge d'hyper comme il faut.



Il a suffi de changer le remplissage de cette jauge pour pêter tout en mille et demander aux habitués de (presque) tout réapprendre. Mais la magie, c'est que ça fonctionne aussi très bien comme ça ! L'équilibre est même meilleur que dans la version standard. Et cela constitue un véritable exploit quand on sait que cette jauge détermine tout le reste du jeu. Oui : TOUT. Je résume : on combatte > la jauge monte > l'hyper item apparait (un bullet cancel au passage) > on choppe, on passe en hyper mode > ca score > le [rank](#) monte > la jauge monte > les items re-pleuvent > on recommence ... En gros, l'Hyper mode qui sauve la mise au début et rend le jeu infernal par la suite est beaucoup plus fréquent et transforme complètement la courbe de difficulté du jeu : plus facile au début > plus dur à la fin.



Pourquoi ce BL ?

Cave nous habitue aujourd'hui à développer une version "Black" (ou "Blue", ou "Mega Black"...) de ses jeux en changeant le système de scoring, en ajoutant un perso, un niveau... mais là c'est un peu plus aride. Tout simplement parceque Cave n'a pas développé ce BL pour répondre à la demande des collectionneurs, mais pour satisfaire les vrais hardcore gamers. Ceux-là même qui se plaignaient de ne pas pouvoir s'entraîner sur Hibachi facilement ou qui bloquaient le compteur de hit au [boss](#) du niveau 4.



DDP DOJ BL réservé à l'élite ?

Si seulement ! Car même avec un niveau de couillon comme le rédacteur de la présente fiche, le jeu est vraiment différent, plus accessible, plus "punchy", plus hyper. Mais avec une légende qui prétend que seule une centaine d'exemplaires tourne dans le monde, il faut être sévèrement motivé pour vouloir acquérir ce double jeu au triple du prix normal, qui lui-même vaut 4 ou 5 fois le prix de la version (parfaite) sur PS2. Ou alors il faut avoir de bons potes...

⇒ **1 jeu lié** : [DoDonPachi Dai Ou Jou](#)

⇒ [Site conseillé](#)

• **Graphisme** : Ouh ! L'écran titre à changé ! C'est tout.

• **Son** : +1

Avis du testeur : [Radigo](#)

Avis de **23 visiteur(s)**, moyenne : 9.82

Source : <http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=1317>