



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 parce que 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...



## 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

## Équipe de développement sur la version "Black Label"

- Planning : Tsuneki Ikeda
- System program : Takashi Ichimura
- Modification du titre : Akira Wakabayashi
- Assistants spéciaux : Toshiaki Tomizawa, Mikio Yamaguchi, Satoshi Kouyama

Source : [http://fr.wikipedia.org/wiki/DoDonPachi\\_Dai-Ou-Jou](http://fr.wikipedia.org/wiki/DoDonPachi_Dai-Ou-Jou)

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