

DoDonPachi 2 Bee Storm

- **Année :** 1999 Testé par [Mark Matrix](#) # Dernière mäj. le 14-09-2013
- **Editeur :** I.G.S.
- Deux joueurs simultanés
- Scrolling Vertical



Difficile de porter un numéro 2 quand on se prétend de la lignée d'un **Dodonpachi!!!** et faut dire que relever le gant est déjà un acte de bravoure (ou le reflet d'un bas esprit mercantile, au choix). Visiblement, les critiques étant plutôt négatives, j'ai voulu savoir si je devais tirer sur l'ambulance ou prendre la défense de Caliméro.

J'ai donc réussi à me faire prêter ce [shmup](#) le temps d'un test (merci à PJ) et je vais essayer de rester objectif.

La première vision, au moment de l'écran titre, va vous faire sourire! Quelques cut-scenes présentent les 3 vaisseaux allant protéger une planète avant de se fritter à une méchante abeille, bref rien de folichon.

Arrivé à l'écran de sélection, vous avez le choix entre 3 mode de jeux: *Practice* avec seulement 4 stages, *Combat* présentant le jeu complet et *Internet Ranking* où la difficulté a été revue à la hausse. Les pilotes sont aussi charismatiques qu'une botte de radis malgré leur look typé manga. Point positif cependant, on peut choisir entre l'option bombe (X3) (effet bombe simple) utilisable à tous moments ou une jauge qu'il va falloir charger en scratchant (effet mega laser), la seule option disponible en mode Internet ranking. A noter que le bouton D vous permet de changer en cours de jeu les caractéristiques de votre vaisseau.

Allez, en route pour le mode combat.

Et là, sourire narquois: la première vision est une pauvre abeille (mais si, le [boss](#) caché de DDP) déjà mal en point qu'il ne vous faudra pas longtemps pour abattre. Commence alors le vrai jeu et là, [force](#) est de constater que si la qualité graphique est au rendez-vous, ça sent la repompe à plein nez. Petit problème, ce premier vrai stage est ultra facile, idéal pour se faire la main au scratchant sur la hitbox du vaisseaux (RAS) mais faite gaffe à ne pas vous endormir. Le deuxième stage ne fait que confirmer ce plagiat et ce sera pareil tout au long du jeu, les [boss](#) sont quasi identiques, tout comme certains passages. Heureusement que la



difficulté augmente, sans devenir toute fois insurmontable (enfin sur les premiers niveaux parce que sur la fin, c'est du velu).

Je vous parle de la musique? oui? vraiment? Bon, oubliez les rifs de guitare du DDP, place aux synthé-techno passe partout... ça c'est pas un point positif. On ira même dire que c'est naze et insignifiant, peut être la partie la plus mal réalisée du jeu.

Pourtant, ce Bee Storm ne mérite pas tout le mal qui se dit de lui. D'abord, le gameplay ne souffre aucune critique, pas de soucis de hitbox foireuses et le fun est au rendez-vous, surtout en prenant l'option scratching. Cette innovation apporte un réel plaisir et une nouvelle dimension au jeu. Ensuite, la repompe est plutôt de qualité ce qui est assez rare quand elle vient d'un développeur différent, surtout quand le modèle est aussi emblématique. Enfin, la difficulté du jeu, même si elle manque un peu de progressivité vous fera traverser tout le spectre possible. On passe d'un "fastoche" à un "houla!!! ça défouaille sévère!!!" sur la fin.

Tout ça pour dire que je me suis bien éclaté le temps d'un test et que si vous avez un jour l'occasion de glisser une pièce dans la fente, faite le sans hésiter.



Source : <http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=712>