

# Mushihime Sama Futari Ver 1.5



En 2004, le premier Mushihime-sama sort sur bornes d'arcade. Une révolution des jeux de shoot qui aujourd'hui encore est considéré comme l'un des plus grands titres de Cave, le maître dans le développement des shoot'em up. Deux ans après, c'est au tour du second volet de sortir dans une version 1.0 toujours en arcade. Une version 1.5 est proposée plus tard permettant de corriger quelques bugs et d'ajouter des bonus inédits. Cette version garde le même scénario que les autres, à savoir une histoire très floue qui manque cruellement de texte. Vous incarnez une princesse de 15 ans nommée Reco qui se doit d'être sacrifiée au cours d'un rituel ayant lieu tous les 200 ans. Les insectes dominent désormais le monde et les humains sont obligés de se cacher comme ils le peuvent sauf pour effectuer le sacrifice et satisfaire les insectes. Evidemment, la princesse ne va pas rester les bras croisés et décide de se mettre en route pour terrasser la reine des insectes une bonne fois pour toutes !



Vous ne serez pas seule dans votre quête puisqu'un autre personnage fait son apparition dans cette version. Il s'agit de Palm. Vous avez à votre disposition deux types de tir pour chaque personnage : Normal et ab-normal. Les seules différences notables sont la vitesse de déplacement et la dispersion des tirs sur le terrain de jeu. Tout cela peut paraître un peu banal, mais détrompez-vous, vous avez devant vous un pur chef-d'œuvre. Avec ses deux personnages, Mushihime-sama vous fera voyager dans des environnements variés pour combattre des insectes qui au final ressemblent plus à des monstres.

On passera d'une montagne à un chemin glacé, notre héroïne traversera ensuite une forêt qui la mènera jusqu'au palais de la reine. Là où ça se complique, c'est au niveau de la vitesse du défilement. En effet, les tirs partent comme des fusées dans tous les sens et c'est très difficile de s'y retrouver là-dedans, mais c'est aussi cette activité continue qui donne à cet épisode un gameplay hors normes et jouissif à souhait, surtout lorsque l'action se retrouve mise en valeur par des musiques bien "arcades" comme on les aime.



La variété, voilà un mot pour décrire ce monument vidéoludique. On la ressent particulièrement lorsque l'on voit le menu principal qui propose pas moins de quatre modes distincts : la version 1.5, le mode Arrange, le Black Label et enfin la version classique 1.01.



Il faut savoir que ceux-ci sont aussi divisés en trois modes bien différents, de par leur difficulté mais aussi par la manière totalement différente de gonfler son compteur de points. Le mode Original est le tout premier, le plus facile bien que le mot ne soit pas tellement approprié vu qu'à partir du troisième stage, la difficulté se fait déjà bien ressentir !

La manière de scorer est plutôt basique. Lorsque vous tuez des ennemis, vous récupérez des ambres de couleur jaune qui s'ajoutent à un compteur qui lui, passe du vert au bleu à chaque fois que vous en aurez 500, et vice versa. Lorsque vous mourez ou que vous utilisez une bombe, vous perdez aussi des ambres. Si la difficulté est plus abordable que les deux autres modes, il vous demandera tout de même de vous entraîner durement avant d'arriver à faire un bon score.



Passons maintenant au mode Maniac, qui est déjà plus difficile. Les tirs sont plus rapides et nombreux qu'en Original, mais pas seulement ! Tout le système de score est modifié et laisse place à quelque chose de bien plus complexe qui vous demandera une concentration hors du commun pour pouvoir tout gérer. L'ajout principal ici est une sorte de barre de combo qui peut monter jusqu'à 9999. Lorsque vous récupérez les ambres des petits ennemis, celle-ci grimpe et il vous faudra ensuite tout lâcher sur les plus gros morceaux histoire de récupérer vos ambres avec le multiplicateur. Simple à première vue, beaucoup moins une fois le pad à la main. Passons maintenant à la chose la plus terrifiante jamais inventée dans un jeu vidéo, le plus redoutable, difficile mode de difficulté. Tout simplement du jamais-vu, le mode Ultra est réservé aux plus acharnés d'entre vous... Vous ne soufflez pas pendant une seule seconde vu le nombre de tirs simultanés à l'écran qui défilent aussi vite que l'éclair. Outre la difficulté cauchemardesque, le principe du score est pareil qu'en original sauf qu'ici on pourra grimper jusqu'à 2000 ambres avant que la couleur ne change.

