



*Dangun Feveron* (弾銃フィーバロン en japonais, également connu en dehors du Japon sous le nom de *Fever SOS*) est un *shoot them up* développé par Cave paru en 1998 sur borne d'arcade.



Vous avez le choix entre 3 vaisseaux dès le début. Chaque vaisseau a un rayon d'actions différent. Les commandes sont somme toutes classiques, le A sert au tir et le B sert pour la superbombe utile pour nettoyer l'écran des indésirables.

Après le choix de votre vaisseau, c'est vous qui choisissez votre super-shot que vous pouvez activer en maintenant le bouton A. Vous avez le choix entre, des disques à têtes chercheuses (pas très puissantes mais qui visent automatiquement l'ennemi), des mini-bombes très puissantes (elles sont lentes et vous ne pouvez en larguer que 3 à la fois), et des boules d'énergie (vous les concentrez autour de vous avant de les relâcher en un tir puissant et perforant).

Et enfin, chose appréciable, vous choisissez la vitesse de déplacement de votre vaisseau entre 5 vitesses, en gardant à l'esprit qu'il est moins facile d'éviter les tirs avec un vaisseau trop véloce car moins précis.



Une fois dans le jeu, on remarque que les graphismes sont très honnêtes.

Ne comptez surtout pas sur un ralentissement pour vous aidez à éviter les vagues de tir, y'en a aucun. Et en plus de ça les tirs ennemis sont hyper-rapide.

Ajoutez à ça que l'écran se remplit sans problème, et vous comprendrez qu'un simple clignement d'oeil peut vous coûter cher. Et enfin l'action est rapide.



En regardant ces images, on voit que le jeu est bien fait mais ce n'est pas ça qui fait sa force. NON, messieurs. Ce n'est pas ses graphismes très honnêtes ni son animation rapide et sans ralentissements qui font de lui un très bon shoot (même si ça aide beaucoup ;). Ce qui fait la force de ce jeu c'est ... LE DISCO ! (Nan, ne partez pas, revenez, j'ai pas fini !). Toutes les musiques du jeu sont de ce genre et sont super-fun. On à presque envie d'augmenter le son à fond et de danser tellement que c'est bon. Et la voix of est parfaitement assortie.

Même les bombes et les écrans de fin de niveaux sont assortis. C'est n'importe quoi mais c'est tellement bon. D'ailleurs, rien que pour être bien dans le ton, le début du second stage est tout rose (ça doit faire plaisir à Sulf°, ça).



Le jeu est dur surtout parce qu'il est assez rapide et qu'il n'y a pas de ralentissements.

Pas de grande originalité à signaler, un très bon shoot qui sait tirer son épingle du jeu avec son ambiance très disco. Ça le rend un peu spécial. Il ne laisse que peu de répit et il en devient très jouissif. Un très bon shoot à essayer, recommandé aux amateurs de shoot et de disco 😊



### Équipe de développement

- Producteur: Kenichi Takano
- *Graphic Designer*: Naoki Ogiwara (荻原 直樹), Hiroyuki Tanaka (田中 周幸)
- Programmeurs: CRUSTY, Takashi Ichimura (市村 崇志), Hiroyuki Uchida (内田 裕之)
- Musique: Ryuichi Yabuki (矢吹 隆一), Quark Company, T's Music
- Remerciements: Atunori Aburatani, Tsuneki Ikeda, Satoru Kamiyama, Toshiaki Tomizawa, Yuko Nakamura (中村 祐子), 平沢 利保

Source: <http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=43>

<http://www.neo-arcadia.com/tests/tests-arcade/dangun-feveron/>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Dangun\\_Feveron](http://fr.wikipedia.org/wiki/Dangun_Feveron)