

# ESP GALUDA II

Année : 2005

Editeur : Cave

Deux joueurs simultanés

Scrolling vertical

## LES PERSONNAGES :

-AGEHA : personnage issu du premier galuda.

-TATEHA : personnage issu aussi du premier galuda.

-ASAGI : nouveau personnage, bien qu'il puisse paraître faible au début, c'est le personnage le plus puissant du jeu une fois son tir au niveau maximum. Son lapia marche comme un système de lock.

-TSUBAME : boss du premier stage ainsi que last boss du jeu avec sa soeur Janome.



-JANOME : elle est également le boss du troisième niveau.



-MADARA : mid-boss du stage 2 anise que boss du stage 4.



-SESERI : boss du cinquième niveau, déjà présent dans le premier gaula.



-**KUKAJU** : second boss du dernier niveau, c'est une fusion de Tsubame et Janome.



## LES NIVEAUX :

Il y a 6 niveaux au total.

## LE SYSTEME :

Les tirs (bouton A):

- Normal en appuyant de façon répétée
- Lapidation ou laser en gardant le bouton de tir appuyé  
Apparition de la hit box et vitesse de déplacement ralentie

Les modes (bouton B):

- Normal
- Kakusei Shikai ou **Kakusei**  
Dans ce mode, les gems diminuent en fonction de la taille de l'ennemi tué  
Chaque ennemi tué rapporte des golds  
A chaque ennemi tué, le multiplicateur de score interne augmente pour atteindre un maximum de 100%  
Dans ce mode, certains patterns voient leur nombre de boulettes multiplier
- Kakusei Zesshikai ou **Zesshikai**  
Dans ce mode, gems et golds diminuent  
Chaque ennemi tué apporte plus de boulettes à l'écran mais le multiplicateur de score augmente jusqu'à 500%  
Contre un boss, lorsque l'on bat une partie du boss, les boulettes ne sont pas multipliées  
Dans ce mode, certains patterns voient leur nombre de boulettes multiplier, mais il faut souvent attendre longtemps pour voir ces patterns apparaître
- Kakusei Shikai Over ou **OverHeat**  
Ce mode s'active quand on appuie sur B sans gems ou quand le compteur de gems atteint zéro  
La vitesse des tirs ennemis est augmentée  
Chaque ennemi tué rapporte 1 gold, peu importe sa taille  
Pas de multiplicateur de score dans ce mode

La Guard Barrier (bouton C):

- Appuyé une fois, 25% de la guard en moins
- La guard barrier ne génère pas de gems
- Plus on appuie longtemps, plus il est destructeur



L'auto-Guard Barrier (automatique):

- En mode Kakusei, fait perdre 50% de la guard
- En mode Zesshikai, fait perdre 100% de la guard

La perte des gems est fonction de l'ennemi tué cependant elle varie selon le mode.

En mode Kakusei:

- Petit ennemi : 5 gems
- Ennemi moyen : 25 gems
- Boss : 60 gems

En mode Zesshikai:

- Petit ennemi : 0 gems
- Ennemi moyen : 10 gems
- Boss: 50 gems

De même, en mode Zesshikai, la perte de gems est fonction de la perte de golds selon les taux suivants:

- Stage 1 : 500 gems 999 gold
- Stage 2 : 500 gems 999 gold

- Stage 3 : 500 gems 666 gold
- Stage 4 : 500 gems 666 gold
- Stage 5 : 500 gems 499 gold
- Stage 6 : 500 gems 499 gold

A noter que la perte de gems et de golds en Zesshikai n'est pas fonction de la taille des ennemis tués comme en Kakusei. Cette perte est fonction du temps, donc ne pas se soucier de la taille des ennemis.

Le gain de gems varie selon le tir et la proximité de l'ennemi.

- Tir standard à distance de l'ennemi= gain faible
- Tir en Lapia à distance de l'ennemi= gain normale
- Tir standard très proche de l'ennemi= gain maximum

**Une chose très importante maintenant** que peu d'heureux possesseurs de ce merveilleux jeu connaissent:

### **Le Kakusei Level:**

Pour augmenter son level de Kakusei, il faut entrer en mode OverHeat.

Une fois en OverHeat, un cercle apparait autour du personnage choisi.

Dans ce cercle une barre de progression apparait en faisant le mouvement inverse des aiguilles d'une montre.

Chaque barre de progression ayant fait un tour complet augmente le level de Kakusei jusqu'à un maximum de 4.

Une fois atteint le level 4, le cercle disparaît et on peut se remettre en mode normale.

Plus le level de Kakusei est élevé, plus les ennemis génèrent de gems en mode normale et plus de golds en mode kakusei.

Par contre les boulettes iront bien plus vite en mode OverHeat une fois le Kakusei Level au max.

Chose importante à retenir est que le level de Kakusei reste même si on perd un point de vie ou si on meurt.

Avoir le Kakusei level au max est quasi une obligation pour les high scorers!

Vie supplémentaires:

Au niveau 3:

1. Abattre toutes les tours du mid boss
2. Ne pas utiliser de Guard Barrier jusqu'à la fin du niveau
3. Entrer en mode Zesshikai
4. Tirer toujours en mode Zesshikai entre les deux cônes marrons sur la dernière tour avant le boss



Au niveau 5:

- Battre le boss du niveau 5 sans se faire toucher une fois
- Votre niveau de Kakusei doit être au moins à trois
- Cette astuce n'est valable qu'en mode 1 joueur

La fontaine de jouvence:

- Au niveau 2, vous devez abattre le mid boss rapidement, bien souvent en utilisant de la guard barrier sinon ce sera trop lent
- Une fois ce mid boss détruit rapidement, une fontaine de gems ou de golds devrait apparaître sous un canon du bateau juste après ce mid boss
- On ne peut déterminer si la fontaine crachera des gems ou des golds, mais certains pensent que si on ne détruit pas le premier bateau du stage 2, la fontaine aura plus tendance à donner des gems (bien plus bénéfique)

Astuce du Zesshikai:

Lorsque vous avez bien scoré en Zesshikai, il reste souvent un nombre de boulettes impressionnant à l'écran en revenant en mode normale, parfois trop.

Pour enlever toute ses boulettes, s'il vous reste un peu de gems, il suffit de se mettre en Kakusei et de tuer un seul ennemie pour que toutes ses boulettes disparaissent.

Le multiplicateur n'ira que jusqu'à 100 et ça ne vous rapportera pas de



golds, mais cette manœuvre est parfois salutaire.