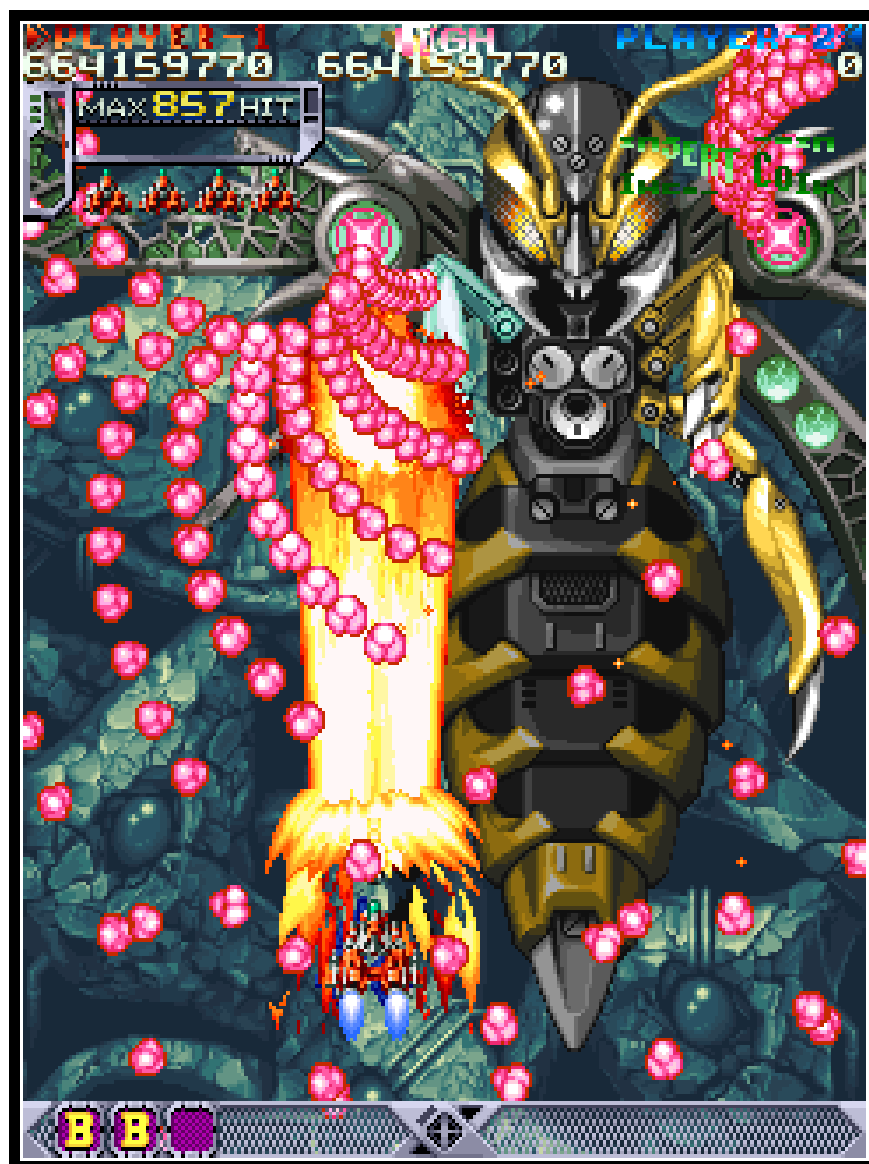


The Full Extent of the Jam

Guide de pratique compétitive des Shoot'em Ups



Ecrit par Dimitri « ProMeTheus » Aupetit
Traduit de l'anglais par Hydeux – Achevé d'écrire le 28/11/2010



The Full Extent of the Jam

The Full Extent of... What ?? p.3

I. Démarrer p.6

Choisir un jeu p.6

Choisir une version p.10

Choisir un contrôleur p.13

Choisir un vaisseau p.13

II. S'entraîner p.16

Trouver la Voie p.16

La mode « Practice » p.18

Techniques p.22

III. Performance p.30

Hors du mode « Practice » p.30

La Grande Epreuve p.32

IV. Histoire de Shmup p.36

The Full Extent of... What ??

Ce guide traite de techniques d'entraînement et de performance, avec l'objectif d'atteindre des scores élevés, dans les Shoot'em ups, aussi appelés **Shooting Games (STG)**, ou shmups. Le lecteur supposé est un joueur de tout niveau, qui s'intéresse au scoring.

Une chose sur laquelle je voudrais tout de suite insister, c'est que le scoring est une façon d'aborder les STGs qui les rend beaucoup plus intéressants et plus funs. J'adore le scoring ! Progresser et apprendre à jouer pour le score signifie jouer d'une façon beaucoup plus complexe. Vous jouerez avec un plan en tête. Les possibilités de scoring devront être estimées en fonction du risque qu'elles représentent. Vous devez développer une compréhension poussée de comment naviguer dans ces motifs de tirs apparemment impassables. Vous solliciterez beaucoup plus votre cerveau en jouant. Et ce que vous accomplirez sera reconnu par d'autres personnes.

Ça vous fait penser à du travail ? C'est sûr que ce n'est pas vraiment relaxant. Mais je ne pense pas que se relaxer soit la meilleure façon de s'amuser. Jouer devient toujours beaucoup plus fun quand je joue pour le score, pas seulement parce qu'atteindre des scores élevés est généralement satisfaisant, mais parce que **je pense qu'utiliser le meilleur de ses capacités pour exécuter des actions très précises et esquiver des motifs impossibles est tout simplement exaltant.**

En ce sens, le scoring est, en effet, bien plus fun que la simple survie, le jeu au hasard, dans lequel on suit un vague plan d'attaque et utilise les bombes au moindre danger, dans le seul but de finir le jeu.

J'espère donc que ce document aidera les nouveaux joueurs à réaliser à quel point ces jeux deviennent plus intéressants et plus funs quand on les joue pour le score, et qu'il les aidera à devenir bon dans cette discipline. Cependant, si vous persistez juste à la recherche de quelques 1CC (One Credit Clear), les conseils que vous trouverez ici vous aideront sans aucun doute. Vous les adapterez et utiliserez à une autre fin.

Parce que je suis avant tout expérimenté avec le jeu nommé « **DoDonPachi** » (DDP), je l'utiliserai comme exemple tout au long du guide. Chaque exemple dans DoDonPachi est utile pour illustrer comment résoudre la même situation dans un autre jeu. Par exemple, comment choisir son vaisseau ? Son contrôleur ? Comment s'entraîner ? Comment esquiver certains types de patterns ? Ne considérez donc pas ce guide comme traitant exclusivement de **DoDonpachi**, mais plutôt comme un guide de shmups en général.

Du coup, je n'expliquerai pas ici le système de chaining de DoDonPachi, ou la façon dont il fonctionne en général. Si vous recherchez ces informations, je

suggère que vous jetiez un oeil au site de **Bernard Doria** ([DoDonPachi @ Bee Preying](#)) où j'ai moi-même appris la plupart des règles du jeu.



Moi, l'auteur, suis Dimitri Aupetit, connu en ligne sous le nom de **ProMeTheus**, et détiens le record occidental à DoDonPachi, approchant les meilleurs scores japonais. J'ai beaucoup étudié ce jeu particulier, et ai réalisés d'autres bons scores dans quelques autres. J'ai décidé d'écrire ce guide pour partager mon expérience et aider d'autres joueurs à apprécier les STGs et progresser. J'ai remarqué que beaucoup de joueurs s'y prenaient mal pour s'entraîner, et donnaient de mauvais conseils aux nouveaux joueurs à la recherche de méthodes pour approcher le scoring dans leur jeu.

J'ai pu prouver à moi-même que mes méthodes d'entraînement sont extrêmement efficaces comparées à la façon dont beaucoup d'autres procèdent, notamment lors de ma participation au tournoi d'**Arcade Extreme**, il y a quelques années, sur le jeu Cave intitulé **Guwange**. Une poignée de bons joueurs y participaient, alors que j'étais moi-même inconnu à l'époque, et le gagnant devait recevoir 100 euros en guise de prix, encourageant les joueurs à faire de leur mieux. Le détenteur du record occidental à Guwange de l'époque participait également. On avait deux mois pour s'entraîner et soumettre nos meilleurs scores sous la forme d'un replay MAME. J'ai totalisé cent heures de jeu dans ces deux mois, utilisant mes méthodes au meilleur de leur potentiel, sans perdre de temps.

Le précédent détenteur du record occidental a augmenté son meilleur score, passant de 21 millions (21M) à 23M, alors que la plupart des autres bons joueurs ont atteint des scores autour de 20M. A ma propre surprise, je suis sorti de loin vainqueur avec un score de 49,8M, avec pratiquement aucune expérience préalable de ce jeu.

Je ne pense pas avoir un talent spécial pour jouer aux STGs (personne n'en a), mais je pense que beaucoup de gens pourraient bénéficier de quelques uns de mes conseils ! Alors voilà mon gros morceau de conseil, sous la forme de ce guide.



Si vous lisez et suivez les conseils que je vous présente dans ce guide, et avez suffisamment de détermination et de motivation pour atteindre des scores aussi hauts que vous le pouvez, je suis assez sûr que vous arriverez à approcher ou même battre mes scores en jouant autant que moi, ou peut-être

même moins.

J'ai commencé grand débutant, et en 600 heures de jeu (incluant le temps passé à s'entraîner grâce aux save states, et le temps passé en runs complets), j'ai atteint un score de 547M à DoDonPachi, finissant les deux loops, « true last boss » compris, avec 2 vies restantes. C'est un assez bon score sachant que le record du monde est 749M, et d'après ce qui m'a été dit il n'y a vraiment pas beaucoup de joueurs japonais qui ont jamais atteint au dessus de 500M, bien que je ne sache pas exactement combien.

Vous y arriverez peut-être un peu plus ou un peu moins vite en fonction de vos expériences passées et vos capacités.

Mais qui que vous soyez, si vous le voulez vraiment, vous pouvez le faire aussi.

Les gens qui ne se fixeront pas des objectifs aussi hauts pourront énormément profiter, également, de ce document, pour améliorer leur compréhension des STGs. A moins que vous ayez fait votre propre chemin de réflexion dans ce domaine aussi loin que moi, je suis sûr qu'il vous aidera à progresser bien plus vite.

Ce guide n'est pas particulièrement censé être lu entièrement de la première à la dernière page. En fonction de votre propre expérience, vous aurez peut-être envie de sauter certains passages, ou lire les chapitres dans un ordre différent. N'hésitez pas à le faire !



*And now, let's see how we can get those Shooting Games
totally **prosecuted***

I. Démarrer

Choisir un Jeu

Alors comme ça vous aimez les shmups et vous pensez vous attaquer sérieusement à l'un d'entre eux ? Vous avez probablement conscience que cela signifie passer un sacré bout de temps sur le jeu que vous allez choisir, il est donc important de bien faire ce choix.

DoDonPachi a de fortes chances d'être l'un de vos préférés si vous n'avez pas encore eu envie d'acheter des portages consoles ou des PCBs (Printed Circuit Boards) de shmups. Il est certainement, en effet, le plus difficile et le plus complexe des Danmaku disponibles actuellement sous MAME (Multiple Arcade Machine Emulator). Il a redéfini le genre même du Danmaku en repoussant les limites de DonPachi, son prédécesseur. Parce qu'il est utile de choisir un exemple pour illustrer comment choisir son jeu, nous supposons ici que DoDonPachi est le celui que vous considérez.



Comme vous le savez probablement, Cave a réalisé de nombreux autres STGs après DoDonPachi. L'un d'eux, Guwange, est lui aussi jouable sous MAME. Quelques autres sont assez facilement accessibles sous forme de portage console, sur Playstation 2 ou X-Box 360 japonaises : DoDonPachi DaiOuJou, qu'on peut considérer comme étant DoDonPachi 2, Mushihimesama, Ibara, EspGaluda, Mushihimesama Futari, Death Smiles, Ketsui... Sans oublier les jeux extraordinaires d'autres compagnies telles que Treasure.

Que vaut DoDonPachi par rapport à tous ces autres grands jeux ?

Tout d'abord, il faut comprendre que DoDonPachi est un manic (ou danmaku) : cela implique que les compétences entrant principalement en jeu sont la lecture et l'esquive de motifs de tirs serrés. On peut aussi qualifier DoDonPachi de méthodique car son système de chaîne requiert du joueur des actions très précises exécutées avec un timing excellent, sans lien avec l'esquive pure. Si un gameplay majoritairement méthodique est ce que vous préférez, DoDonPachi n'est peut-être pas le bon choix étant donné qu'il y a d'autres jeux offrant plus de variété et de profondeur dans ce genre-là, bien qu'ils n'offrent pas les mêmes qualités que DoDonPachi en tant que danmaku, tels que Ikaruga ou Radiant Silvergun. Si l'esquive est bien ce qui vous intéresse le plus, c'est sans doute parmi les jeux Cave qu'il faut choisir, et vous pouvez ignorer les autres (bien que quelques « Doujins » puissent aussi être qualifiés de danmaku de qualité).

Voilà maintenant DoDonPachi dans une position difficile : beaucoup des jeux que Cave a produit ces dernières années ont amélioré différents de ses aspects. Quelques uns d'entre eux visent un autre public, comme EspGaluda, ou ont clairement un gameplay différent, comme Ibara, mais les autres sont très semblables tant dans le public visé que le gameplay.

DoDonPachi DaiOuJou, par exemple, est globalement **harder, better, faster, stronger**. Cela peut sembler une mauvaise chose si vous n'êtes pas encore un bon joueur, ou si vous n'êtes pas très musique électro, mais en progressant vous apprendrez à apprécier qu'une plus grande difficulté bien équilibrée apporte plus de plaisir.

Ketsui se débarrasse du système de score trop impitoyable et globalement injuste des DoDonPachi, offrant une courbe de progression du score plus linéaire, et des punitions moindres en cas d'erreur.

Les MushiHimesama se sont débarrassés des loops absurdes et les ont remplacés par différents modes de difficulté, ce qui les rend un peu plus courts que deux loops de DoDonPachi, et permet à l'action de démarrer fort dès le premier niveau.

Ces jeux plus récents proposent aussi des graphismes, musiques et ambiances de meilleure qualité, ce qui est assez important lorsqu'on compte passer de nombreuses heures sur un jeu, puisqu'ils rendront vos sessions d'entraînement bien plus agréables.



Il reste pas beaucoup de raisons de choisir DoDonPachi maintenant... si ?

Effectivement, il en reste pas beaucoup -_-

Mais il y a quand même quelques arguments très importants en sa faveur.

Un : vous pouvez y jouer sur MAME. Référez-vous à la section suivante (« Quel DoDonPachi ? ») pour savoir pourquoi vous devriez considérer ça comme un avantage majeur. La moitié de ce qu'apporte MAME, un portage console vous l'apporte aussi, mais il faut absolument éviter de s'entraîner sur PCB si vous tenez à votre temps et à votre argent. Au jour où j'écris, DoDonPachi DaiOuJou et Ketsui sont nouvellement disponibles sur MAME. Quoi qu'il en soit, choisissez un jeu qui propose au moins un portage console avec la possibilité de choisir quel stage on veut jouer.

Deux : à ce jour, DoDonPachi reste un des STGs les plus populaires, car beaucoup de gens ne vont pas s'embêter à acheter une console japonaise pour jouer aux portages. Ça veut dire qu'en jouant à DoDonPachi, vous aurez plus de gens à vos côtés (enfin... en ligne en tout cas) qui vous feront concurrence, pourront vous conseiller, et vous encourageront lorsque vous progresserez.

Trois : même si beaucoup de jeux récents sont meilleurs, DoDonPachi ne leur est pas si inférieur. Et si vous devenez bon à celui-là, ce sera facile de devenir bon aux autres jeux ensuite !

Maintenant que vous avez examiné vos choix, voici une liste des compétences que la pratique à haut niveau de DoDonPachi (ou de tout autre Danmaku) vous apprendra selon moi :

- **Excellente coordination entre les mains et les yeux**
- **Excellente capacité à anticiper les mouvements**
- **Grande précision dans les timings**
- **Excellents réflexes**
- **Formidable mémoire**
- **Contrôle de la nervosité**
- **Maîtrise de l'exécution avec votre contrôleur de choix**
- **Meilleure capacité de concentration**

Jolie petite liste, non ?

Je suis assez confiant par rapport à cette liste. Il pourrait bien y avoir d'autres compétences mineures qui entrent aussi en jeu, mais les principales sont là et je suis convaincu que progresser signifie les développer.

Bien sûr, personne ne joue aux shmups dans ce seul but. Bien que certaines d'entre elles peuvent facilement être transférées à d'autres genres de jeu, une bonne partie d'entre elles ne sont que très peu utiles dans la vie de tous les jours.

Néanmoins, je crois qu'elles représentent un joli bonus et ont le pouvoir de vous améliorer en tant que personne (tant que vous n'oubliez pas de développer aussi d'autres compétences très importantes dans d'autres activités ! Par exemple, sortir est un excellent moyen d'améliorer la confiance en soi, ce qui est une compétence vraiment cruciale ! Prouvez à ceux qui pensent que les gamers sont tous des geeks ennuyeux qu'ils ont tort, en vous affichant comme contre-exemple).

Travailler ces compétences est une grande source de fun et de plaisir. Pouvez-vous imaginer ce qu'on ressent en évitant les attaques d'Hibachi en les utilisant toutes à la fois ?

Ce qui est bien plaisant avec ces compétences, c'est qu'elles ne disparaissent jamais vraiment. Ce qu'on apprend par répétition nous reste, tout comme on n'oublie jamais vraiment comment faire du vélo, même si on n'en a

pas fait depuis des années. Cela s'applique aussi à DoDonPachi. Non seulement mes compétences sont intactes quand j'y reviens après 6 mois de pause, mais il semble que je ne puisse même plus oublier quoi que ce soit des 45 minutes d'actions précises que j'ai mémorisées. C'est parce que je les ai répétées assez de fois pour qu'elles entrent dans ma mémoire de long terme.

Bien sûr, quelques détails peuvent parfois s'estomper dans votre mémoire, et vous pourriez trouver vos compétences légèrement rouillées. Mais pas d'inquiétude, car elles reviennent toujours à leur plein potentiel infiniment plus rapidement qu'il a fallu pour les acquérir !



« Hey ! Pourquoi ne pas jouer à plein de jeux au lieu d'en choisir un seul ? »

Bonne question ! En choisissant un seul jeu, vous passerez le minimum de temps à rassembler des informations et connaissances, et le maximum de temps à améliorer vos compétences. Je m'explique.

Quand vous commencez à jouer à un nouveau jeu, vous devez faire connaissance avec son système de score et ses différentes règles. Vous devez apprendre les différences entre les vaisseaux, les essayer puis en choisir un. Plus important encore, vous devez mémoriser des plans d'action dans chaque niveau pour survivre et atteindre un bon score. Comme dans tous les jeux compétitifs, il y a énormément de choses à mémoriser pour bien jouer à un STG. La seule compétence qu'on améliore pendant la mémorisation est... la mémoire. Quand vous apprenez un nouveau jeu, vous devrez passer un paquet d'heures à apprendre même les premiers niveaux, qui sont habituellement des niveaux faciles, ce qui signifie qu'ils ne vous demanderont pas d'améliorer vos compétences si elles sont déjà à la hauteur.

Du coup, si vous vous accrochez à un seul jeu, vous pourrez continuer d'avancer vers les sections les plus difficiles dès que vous passerez tranquillement les sections faciles. A partir de là, pourquoi changer de jeu et passer à nouveau du temps à réapprendre des sections faciles ? Restez sur un seul jeu, progressez-y aussi loin que vous pouvez, et vos compétences continueront à s'améliorer. Quand vous sentez que vous en avez fini avec celui-là, et que vous souhaitez vraiment passer à un autre, allez-y. Si ce nouveau jeu est plus dur, il vous apprendra de nouvelles choses et vous apportera un feeling différent, une fois passée la phase « faire connaissance, apprendre et mémoriser ». Evitez à tout prix de passer constamment d'un jeu à l'autre si vous voulez progresser.

Donc si j'ai bien suivi, je devrais bien me débrouiller dans un nouveau jeu si je suis très bon à un autre ?

Oui ! Après avoir passé suffisamment de temps à faire connaissance et mémoriser ce nouveau jeu, vous constaterez une amélioration de très loin plus rapide que lorsque vous débutiez dans le genre avec votre premier jeu, sur lequel vous êtes devenu très bon. Plus les jeux sont semblables, plus simple est le transfert de vos compétences. Donc si vous êtes bon à DoDonPachi, je ne doute pas que vous réussissiez très vite à DoDonPachi DaiOuJou ou DaiFukkatsu, pourvu que vous passiez un peu de temps à les apprendre.

Choisir une version

Si vous avez déjà traîné sur l'un ou l'autre forum de shmups, vous êtes sous doute tombé plusieurs fois sur les mêmes topics dans lesquels un nouveau venu pose la plus redondante des questions : « quelle version du jeu X est la meilleure ? ». DoDonPachi est probablement l'un des plus discutés, parce qu'il est très populaire, et parce qu'il existe sous forme de quatre versions au moins : on peut y jouer sur MAME, sur Playstation, sur Saturn, et bien sûr sur PCB, son format d'origine.



Un point important à considérer pour choisir la version sur laquelle vous allez jouer : la PCB est la version sur laquelle les joueurs japonais jouent depuis toujours. Si vous voulez comparer vos scores avec les leurs, il vous faut une version très proche. Heureusement pour vous, DoDonPachi sur MAME reproduit casi-parfaitement la version arcade d'origine (PCB), pourvu que vous utilisiez la bonne version de MAME avec une configuration correcte (j'y reviendrai plus tard). Oh, peut-être que quelques personnes réussiront à pointer du doigt

quelques différences extrêmement mineures dans l'affichage ou le son, mais rien qui ne mérite d'être pris au sérieux quant à la fidélité du gameplay : c'est bien le même jeu avec exactement la même difficulté, et les scores que vous obtiendrez sur MAME sont des scores que vous pourrez comparer aux scores arcade.

Si votre esprit reste tourmenté parce que vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que vous ne jouez pas à une version « authentique », alors allez vous acheter une PCB (500€), mais utilisez quand même MAME pour vous entrainer et n'utilisez la PCB que pour faire vos parties complètes de scoring.

Car voici ce que MAME va vous apporter :

- Une fonction de sauvegarde (charger instantanément n'importe quel passage du jeu, idéal pour répéter des sections difficiles)
- Enregistrement et visionnage très facile de replays (il est très appréciable de pouvoir revoir et de publier ses parties).
- **Permet aisément de jouer au clavier <(^_^o)~**

Le plus important est la fonction de sauvegarde. Un shmup nécessite toujours beaucoup de mémorisation et DoDonPachi n'y fait pas exception. En fait, étant un danmaku, DoDonPachi requiert bien plus d'efforts de mémorisation que la majorité, sinon la totalité, des jeux old school. C'est dommage parce qu'apprendre des choses par cœur devient rapidement pénible, mais à cause de la nature même de ces jeux, c'est une caractéristique nécessaire dont on ne peut se débarrasser sans produire un jeu ennuyeux, simpliste ou trop facile...

Bon, au moins ça fera efficacement travailler votre mémoire.

Cave a choisi de compliquer encore la courbe d'apprentissage du joueur en rendant DoDonPachi très long (un run complet dure environ 45 minutes), avec des derniers stages qui demandent de connaître des routes précises et absolument pas évidentes pour survivre et scorer, tandis que les premiers stages paraissent extrêmement simples en comparaison, et vous ennueront à mourir une fois maîtrisés mais que pourtant vous devrez jouer encore et encore en tentant un nouveau record...

Les sauvegardes vous permettront d'apprendre au moins 5 fois plus vite en vous donnant la possibilité d'éviter ces premiers niveaux très simples, mais aussi d'isoler les sections les plus difficiles qui nécessitent plus d'attention (j'y reviendrai plus tard). Pour l'instant, retenez juste que c'est un avantage crucial !

Pouvoir enregistrer des replays facilement est très agréable. C'est une excellente façon de garder une trace de vos meilleures parties, parfois pour analyser vos erreurs, mais aussi pour montrer ce que vous savez faire aux autres joueurs ! Publier ses parties profite à toute la communauté tant dans un but pédagogique que divertissant, et la communauté vous le rendra bien, en

vous félicitant ou en vous donnant des conseils pour vous améliorer. Il n'y a rien de mieux pour votre motivation que de recevoir les félicitations d'autres personnes montrant qu'elles prêtent attention à ce que vous faites. Si vous jouiez sur la PCB, il serait bien plus pénible de réunir le matériel nécessaire à l'enregistrement d'un replay. De plus, le résultat final serait bien moins pratique à publier, et d'une qualité moindre...

Je n'ai pas encore parlé des portages console. En fait il n'y a aucune raison d'utiliser un portage de DoDonPachi plutôt que MAME : ils sont moins beaux, tant graphiquement que musicalement, ils se jouent un peu différemment de la version PCB (et donc de MAME), ils ont un stage select je crois mais pas de sauvegarde (ce qui dans l'absolu n'est pas aussi pratique mais BIEN mieux que rien !), et c'est vraiment chiant d'enregistrer un replay avec. Donc si vous pouvez vous acheter au moins un vieux PC, ne vous gênez pas !

Dans tous les cas, évitez les PCBs pour vous entraîner ! Elles n'ont ni level select ni sauvegarde et ne sont donc pas bonnes pour l'apprentissage. Je ne pourrai jamais assez insister là-dessus. Je sais bien que les joueurs japonais des premiers classements ont appris ainsi, mais c'est surtout qu'ils n'avaient pas d'autre possibilité. Croyez moi : si MAME avait pu être utilisé, ses utilisateurs auraient été bien au dessus des autres !

Et puis les PCBs sont très chères.

Cela dit si vous aimez ça, ce n'est pas une mauvaise idée de jouer votre run final sur la PCB, mais alors trouvez un moyen de vous enregistrer !



Si après tout ça vous n'êtes toujours pas convaincu que vous devez vous entraîner avec MAME, vous êtes un imbécile !!

Et si tel n'est pas le cas, alors voici quelques informations sur la version de MAME que vous devriez utiliser : MAME Lagless 0.99 fonctionne sans faille avec DoDonPachi (à la fois pour les sauvegardes et pour les replays), de plus il fonctionne sans lag du tout (toutes les autres versions ont une frame de lag).

Vous pourrez le trouver sur ce topic :

<http://shmups.system11.org/viewtopic.php?p=563841#p563841>

Il n'y a qu'un seul petit problème avec cette version. On peut facilement tricher en enregistrant un replay avec l'option « Frame Advance ». J'attends toujours que quelqu'un mette en ligne une version lagless sur laquelle on ne puisse pas tricher si facilement. Car il y a toujours quelques tricheurs qui montrent le bout de leur nez.

Voici les réglages corrects pour que MAME affiche le jeu proprement et le fasse tourner à la bonne vitesse, vérifiez les avant de lancer la partie : dans les options de la rom (properties), sous l'onglet Display, cochez « Throttle » et « Start maximized » et décochez tout le reste. Vérifiez que le saut de frame est bien sur « Draw every frame ». Sous l'onglet Advanced, cochez « Use DirectDraw », réglez la résolution et les couleurs sur « Fit », et cochez « Stretch using hardware ». Décochez le reste. Vérifiez bien que le ratio d'affichage est le même que votre ratio d'écran ! Vous pourrez utiliser Kreed's 2xSaI comme amélioration de l'image, pour un rendu plus agréable.

Choisir sa manette

Stick, pad ou... clavier ??

Vous connaissez sans doute déjà votre arme de prédilection, mais si vous avez besoin d'être conforté dans votre choix : n'importe laquelle de ces méthodes de contrôle est parfaite pour les shmups !

Les sticks arcade sont ce que la majorité utilise car les bornes sont équipées exclusivement de ces systèmes, mais rien ne les rend meilleurs que les pads ou les claviers pour ce genre de jeux. Le seul désavantage à ne pas jouer avec un stick, c'est qu'on est handicapé le jour où on va jouer dans une salle ou à une convention / un tournoi et que pad et clavier ne sont pas disponibles...

Quelque soit votre choix, souvenez-vous que MrMonkeyMan a prouvé qu'on pouvait venir à bout d'un Cave difficile avec un score de folie en utilisant un pad, et que j'ai prouvé la même chose avec un clavier. Si vous avez déjà pratiqué des jeux compétitifs au pad ou au clavier, alors vous devriez vous y tenir étant donné que vous êtes déjà familier de la chose et compétent pour l'utiliser rapidement et précisément. Mais n'écoutez pas la foule qui chante à l'unisson que les STGs sont faits pour être joués avec un stick arcade et que donc les sticks arcade sont ce qu'il y a de mieux pour y jouer. Ils ont tort.

Personnellement je pense même, en secret, que les claviers sont supérieurs aux sticks arcade. *Et merde ça y est je l'ai dit, c'est plus un secret !*

Car en fait les claviers sont plus rapides pour les changements de directions, et ils sont aussi meilleurs quand il s'agit de tapoter une direction, bref : des avantages certains pour les shmups. Certaines personnes vous soutiendront qu'il est plus facile, et plus instinctif, de faire des cercles avec un stick, mais ça ne sert **absolument à rien !!**

Je me trompe peut-être à propos des claviers étant supérieurs aux sticks. J'y connais rien en stick arcade et je m'en fous. *Les claviers gèrent de toute façon.*

Choisir son vaisseau

Vous devriez réfléchir un peu avant de vous lancer dans la mémorisation d'un niveau avec un vaisseau en particulier. D'abord essayez-les tous un peu et expérimentez pour voir de quoi ils ont l'air et l'impression qu'ils donnent. Ensuite essayer de mettre la main sur des superplays pour chaque type de vaisseau pour voir ce que c'est que de bien jouer avec chacun d'eux, quel est leur style, et peut-être aussi pour voir les différences de difficulté selon le vaisseau utilisé (ils ne sont pas censés être parfaitement équilibrés).



Je n'en connais pas tant que ça moi-même sur les types de vaisseaux (je joue seulement A-L), je ne peux donc pas vous dire lequel est le meilleur parti, mais voici quelques informations que vous devriez prendre en considération : j'ai déjà fait un superplay avec le A-L, et K.O (joueur japonais) avait déjà publié un superplay à 603 millions avec le même A-L. Ce que je veux dire c'est que les gens connaissent le A-L, ils l'ont vu être joué à haut niveau, et ce même par des occidentaux, et donc vous n'attirez leur attention ni ne les surprenez autant avec le A-L qu'avec un autre type de vaisseau, moins connu. Je ne dis pas qu'il ne faut pas choisir le A-L, juste qu'il faut prendre ça en considération.

Maintenant il faut savoir que le B-L a un gameplay très semblable au A-L, il est cependant suffisamment différent pour vous rendre intéressant si vous scorez avec lui. Et il peut d'ailleurs scorer sans plus de difficulté comme K.O l'a prouvé dans son autre vidéo hébergée par **superplay.co.uk**.

Le C-S se joue très différemment des deux autres et bien que beaucoup de gens utilisent ce vaisseau car il est aisé de survivre avec sans scorer, il reste très intéressant à jouer et aucun occidental n'a dépassé 149 millions avec, alors si vous pouvez publier un replay en C-S avec un score supérieur, les gens le remarqueraient et je serais parmi ceux qui le regarderaient et applaudiraient.

Je ne sais pas vraiment si A-S, B-S et C-L sont moins bons pour le score ou pas, alors découvrez-le si vous voulez les jouer. J'ai vu un replay en A-S avec un score de 200 millions sur le premier loop, ce qui est optimal, donc je pense que celui-là marche bien aussi.



Il y a quelque chose d'important que vous devez remarquer en choisissant votre vaisseau. Découvrir par vous-même les routes à suivre à travers les

niveaux peut sembler marrant au début, mais ce n'est pas vraiment le moyen le plus rapide de réussir et ça ne sera pas marrant très longtemps. Vous vous améliorerez infiniment plus vite et vos routes seront plus sûres si vous utilisez une vidéo de superplay comme modèle. De fait si vraiment vous ne trouvez pas de vidéo de superplay avec un gros score, et qui ne soit pas un fake, avec le vaisseau que vous voulez jouer, je vous conseille simplement de changer de vaisseau. Demandez aux gens sur les forums pour trouver des vidéos de superplay.

Ensuite, il se peut que vous soyez tenté par la version « deuxième joueur » de votre vaisseau, à cause de sa **couleur** par exemple. La **couleur** c'est bien mais peut-être le savez-vous ou pas, jouer en joueur 2 change 3 choses dans le gameplay :

- Vous démarrez du côté droit de l'écran. Ce n'est jamais un problème car vous avez toujours le temps de vous placer où bon vous semble avant que les premiers ennemis arrivent, à l'exception du stage 2.1 où vous devrez effectuer une manœuvre un peu plus difficile pour commencer le niveau (rien d'insurmontable).
- Les bonus d'étoiles sont cumulés au lieu d'être remis à zéro à la fin de chaque stage : chaque petite étoile que vous ramassez vous donne un bonus en fin de niveau si vous ne mourez pas, mais en jouant le joueur 2, vous aurez un bonus pour chaque petite étoile que vous aurez ramassées depuis votre dernière mort, où depuis le début de votre run si vous n'avez pas perdu de vie. Exemple : vous ramassez une étoile au niveau 1 et ne mourez pas jusqu'au niveau 5. Cette étoile vous donnerait un bonus seulement à la fin du niveau 1 si vous jouiez en joueur 1. Mais comme vous jouez en joueur 2, elle vous donnera aussi un bonus à la fin des stages suivants. C'est sympa mais en fait assez mineur : faire un no-miss jusqu'à Hibachi (12 niveaux) en ramassant normalement les étoiles vous octroiera 4 millions supplémentaires par rapport à la même partie en joueur 1. Fondamental si vous cherchez un record du monde, pas vraiment important si c'est pas le cas.

D'ailleurs, j'espère que c'est pas le cas.

- Vous ne pouvez pas continuer votre chaîne après une bombe laser quand vous êtes en mode Maximum comme vous pouvez normalement le faire en joueur 1. Ca c'est zéro et vous avez toutes les chances de perdre à cause de ça bien plus de points que ce que rapportent les bonus d'étoiles dont je viens de parler.

A moins que vous n'ayez en tête un no-miss no-bomb sur les deux loops jusqu'à Hibachi, ou que vous soyez **VRAIMENT** dingue de la couleur du vaisseau du second joueur, ne l'utilisez pas ! Cela ferait vraisemblablement diminuer votre score d'une vingtaine de millions.



En jouant, faites des pauses, et mangez donc un Giga Pudding !

III. S'entraîner

Trouver la Voie

Les deux sources de points principales dans DoDonPachi sont les chaînes et le mode Maximum. Pour avoir des chaînes correctes, vous devez avoir en tête un chemin précis à travers chaque niveau, et cela vous profitera aussi pour le mode Maximum car connaître un chemin précis vous donne en même temps un plan de survie correct (sans nécessité d'utiliser des bombes).



Voyons à quel point la mémorisation est importante pour bien faire, pour comprendre exactement quel est le but à atteindre et la façon dont vous allez jouer.

Un Danmaku met le joueur en danger partout où il peut se trouver à l'écran, en jetant contre lui différents ennemis venant de différentes directions, à différents moments et en projetant des motifs de boulettes de formes et de vitesses différentes, dirigés ou non sur le joueur, généralement remplissant tout l'écran assez vite si on ne prend pas les devants. Un autre élément dont il faut avoir conscience, c'est que le jeu, partie après partie, est toujours quasiment le même. Au moment T, tel ennemi vient sur vous de telle direction en tirant tel motif.

Cela implique deux choses :

Un : vous avez la possibilité de trouver une ou plusieurs positions à tout moment qui sera la moins dangereuse pour votre survie. Si on va plus loin, en trouvant les positions les moins risquées tout au long du jeu et en les reliant les unes aux autres, on peut trouver une ou plusieurs routes sur lesquelles la survie sera aussi simple que possible. Comme le score est votre but ultime, vous devrez suivre la route qui vous donnera le plus de points possibles, tout en vous exposant au moins possible de danger.

Deux : Parce que le jeu ne change pas d'une partie à l'autre, vous avez la possibilité de faire que tout se passe exactement de la même façon d'une partie à l'autre, en exécutant les mêmes actions à chaque partie. En agissant ainsi, vous réduisez l'imprévisible au minimum et ça vous permet à chaque instant de mettre toute votre attention sur LE détail dont vous savez qu'il est le plus dangereux pour vous à ce moment-là. C'est très important car vous jouerez beaucoup mieux en ne regardant que ce détail plutôt que de scanner tout l'écran

tout le temps pour des trucs dont vous craignez qu'ils ne vous tuent plus tard et dont vous devez avoir conscience. En sachant tout et en faisant les mêmes actions à chaque fois, vous avez tout mémorisé et vous n'avez pas à regarder l'écran pour savoir que ces hélicoptères arrivent sur vous, ou que ces boulettes viennent sur votre côté. Vous ne les avez pas regardés directement, mais vous savez qu'elles sont là, vous savez même exactement où elles sont. Ainsi, vous pouvez vous concentrer sur l'esquive des boulettes qui sont proches de votre hitbox.



Votre but alors est de découvrir cette séquence d'actions tout le long du jeu, séquence qu'il vous faudra répéter. Dans la suite de ce texte, je ferai référence à cette séquence en tant que le chemin, la route ou le plan.

Sachant cela, vous voudrez probablement trouver vous-même comment passer chaque partie du jeu, en inventant votre propre séquence d'enchaînement à travers les niveaux 1, 2, 3...

Vous pouvez faire comme ça si vous le souhaitez, je pense même que ce n'est pas une mauvaise idée de jouer un moment en tentant vos propres chemins de score dans les premiers niveaux. Mais si vous souhaitez vraiment bien faire, alors vous devriez couper court cette expérience. Car vous allez vite découvrir que les chemins de score viables sont très difficiles à découvrir.

Cela vient, encore, du fait que le jeu est dur, et qu'il le reste même quand on y joue de la façon la plus sûre qui soit. Dur dans le sens où les motifs de boulettes sont difficiles à esquiver, et dur aussi dans le sens où le chemin lui-même exige un timing impeccable et une grande précision dans les tirs et les mouvements à effectuer. Découvrir ce chemin si complexe n'est pas chose aisée, et demande énormément de temps, d'essais et d'erreurs. Dans les salles d'arcade, les joueurs se regardent jouer les uns les autres pour voir quelle est la route correcte à travers chaque niveau. Si un type reste dans son coin et ne regarde pas ce que font les autres, alors il restera à la traîne. Et vous ne voulez pas rester à la traîne n'est-ce pas ?

Certains joueurs, je l'ai appris, sont contre l'usage de replays, car ils assimilent le fait d'apprendre via des replays à de la tricherie. Pour ces joueurs, voici un petit paragraphe qui je l'espère chassera cette fausse idée de leur esprit. Présentons les choses ainsi : pensez-vous que les joueurs d'échecs apprennent à jouer seuls, en jouant contre eux-mêmes ou contre seulement quelques amis, en étudiant le jeu sans aide extérieure ? Non, ils étudient le jeu dans des livres, reçoivent de l'aide de professeurs d'échecs, s'inspirent de leurs adversaires de jeu et des parties dont ils ont été spectateurs.

Il en va de même pour pratiquement tout ce qu'on apprend dans la vie. Les professeurs,

les livres, la communication, vous permettent d'avoir accès à l'intelligence et au savoir que vous n'auriez jamais atteint tout seul. Si on est isolé dans la nature dès la naissance, on devient un homme des cavernes, rien de plus.

Pour les STGs, le score final que vous obtenez est une évaluation de vos performances sur un run unique. Hors ce run final visant le score le plus haut possible, tous les moyens, et je dis bien TOUS, sont bons à apprendre et à utiliser. C'est très important. Ne voyez plus le jeu comme quelque chose que vous devez vaincre seul – ce qui d'ailleurs est illusoire puisqu'il est certain que vous regarderez jouer d'autres joueurs, ou que vous parlerez du jeu avec d'autres.

Vous devez aussi comprendre que les meilleurs scores sur DoDonPachi sont faits en utilisant des routes qui ont été définies et travaillées pendant des années dans les salles d'arcade, avec plein d'excellents joueurs se regardant les uns les autres. Vous ne découvririez pas ces routes en 5 années de travail ! Vous ne vous en rapprocheriez même pas !

Alors utilisez ces foutues routes qui en plus vous sont littéralement offertes sur un plateau, dans un format vidéo très pratique !



Pas tout seul donc. Vous apprendrez d'autres joueurs. Mais comment ?

J'ai dit plus tôt que vous deviez vous assurer d'avoir accès à des superplays de référence, avec le vaisseau que vous avez choisi. Récupérez autant de ces vidéos que vous le pouvez, de préférence avec un score très élevé. Ca sera peut-être difficile de vous en procurer. Mais je ne sais pas combien : pour moi ça a été facile puisque je joue le A-L et que K.O a mis en ligne cette super vidéo avec le A-L qui score à 603 millions, montrant comment passer les 2 loops. Cette vidéo est disponible sur **superplay.co.uk**.

Vous utiliserez ces vidéos comme sources d'inspiration.

J'ai dit inspiration ? Des clous ! Copiez méticuleusement ces satanées vidéos !

Et quand je dis copiez, je veux dire copiez ! Votre but c'est que les choses se passent exactement comme dans la vidéo. Si la vidéo est légitime (c'est-à-dire n'a pas été faite en utilisant le ralenti ou d'autres tricheries) et qu'elle montre un score élevé, il y a de fortes chances qu'elle ne vous montre rien d'autre que le chemin de la victoire ! Et n'est-ce pas ce que vous cherchez, un chemin à creuser et à répéter ? Hé bien les routes que vous verrez dans ces vidéos sont vos futures routes. Ou presque, vous pourrez toujours les adapter et les modifier un peu.

En mode « Practice »

Je vais présenter ici la façon dont vous devriez vous entraîner pour un maximum d'efficacité. Le **Full Extent Of The Jam** pour ainsi dire. Vous verrez que ça tourne largement autour de l'utilisation de vidéos modèles et de sauvegardes pour pratiquer. Beaucoup de joueurs refusent d'utiliser les sauvegardes, et parfois même refusent d'en reconnaître les avantages, ce qui m'a maintes fois étonné. Si vous utilisez « ma » façon de s'entraîner, je garantis que vos résultats s'amélioreront au moins 4 ou 5 fois plus vite que si vous n'utilisiez pas de sauvegardes.



Comme vous avez déjà lancé le jeu, vous avez sans aucun doute déjà fait quelques runs, commençant du début et avançant jusqu'à ce que votre compte de vie tombe à zéro, ou peut-être à la fin du premier loop si vous avez claqué des « continues ».

Mais maintenant vous voulez scorer. Votre façon de jouer va radicalement changer. Vous savez qu'il va vous falloir mémoriser quasiment chaque seconde du jeu du début jusqu'à la fin. C'est un peu comme apprendre à jouer une chanson.

=====> Analogie Musicale <=====

DoDonPachi est une chanson qui est très simple à jouer au début, et devient de plus en plus difficile. C'est un morceau qui dure 45 longues minutes, et les dernières de ces minutes sont horriblement difficiles à jouer !

Devant une telle oeuvre, et en ayant la volonté de maîtriser cette œuvre, vous essaieriez naturellement de jouer le morceau jusqu'à ce que vous arriviez à des passages qui semblent bien trop difficiles pour vous. Puis vous réessaieriez, du début jusqu'à ces mêmes passages. Encore, et encore, et encore... Au bout d'un moment, vous réaliserez qu'il est assez stupide de jouer les passages faciles chaque fois qu'on veut jouer les difficiles, alors vous vous concentrerez sur les passages difficiles seulement. Mesure par mesure, vous décomposerez et étudierez alors le morceau. Les mesures les plus difficiles seront celles que vous travaillerez le plus.

=====> Fin de l'Analogie Musicale <=====

Décomposer le jeu et étudier le plus les passages les plus difficiles... C'est là que les sauvegardes entrent en piste. Et c'est tant mieux : si elles

n'étaient pas là on serait forcés de s'entraîner si inefficacement, pas vrai ?

Effectivement ! Les pauvres joueurs japonais qui ont joué en salle avant que DoDonPachi ne soit jouable sur MAME ont dû s'entraîner ainsi. S'ils avaient pu faire autrement, je suis sûr qu'ils l'auraient fait ! Mais ils étaient coincés dans la pire des routines d'entraînement imaginable, ce qui leur a coûté beaucoup de temps et d'argent. Et croyez-moi, ils auraient atteint les mêmes scores tellement plus vite ! Peut-être même que le record mondial serait un peu plus élevé (même si le run à 749 millions doit être très proche de la perfection. Je n'imagine même pas quel pan de sa vie ce type a dû investir dans le jeu sans sauvegarde ! Dans tous les cas : RESPECT !).

Si vous jouez à un autre jeu que DoDonPachi, tout ce que j'explique ici s'appliquera aussi, tant que vous pouvez vous entraîner avec au moins un portage console qui permet de choisir quel niveau on veut jouer. Ce n'est certes pas aussi efficace, mais ça reste acceptable.



Mais en tant que joueur plus moderne et donc disposant de meilleurs outils, autant en faire bon usage ! Commencez par faire une sauvegarde au début du niveau 1. Placez la par exemple sur la touche 1 du clavier.

Vous devriez aussi configurer vos touches, surtout pour le chargement, afin de pouvoir charger très vite une sauvegarde quand vous jouez. Ma config' perso est : *chargement* sur la **barre d'espace** et *sauvegarde* sur **CTRL**.

Revenons maintenant à votre vidéo référence. Regardez-la et observez bien comment le joueur passe le premier niveau. Après l'avoir visionné une ou deux fois, commencez à regarder ça segment par segment, à partir du début, et reprenez ce qui se passe. Vous pouvez procéder par morceaux de 10 à 20 secondes.

Revenez ensuite au jeu, et tentez de faire la même chose que ce que vous avez vu et retenu. Certaines parties du jeu sont plus cool que d'autres, et laisseront un peu plus de place pour « l'erreur », certaines au contraire exigeront un placement et un timing exactement semblables à ceux de la vidéo.

Si vous êtes débutant, soyez attentif à l'ordre et au moment où le joueur détruit les ennemis. Au tir ou au laser ? Où va-t-il ensuite et quand ? En conséquence de ses déplacements et de ses tirs, combien de balles ennemies apparaissent et dans quelle direction se dirigent-elles ? Si vous êtes précis dans votre copie de la vidéo, tout va arriver de la même façon, partie après partie, quand vous jouerez.

Il est acceptable de se fixer sur quelque chose qui n'est pas exactement dans la vidéo, mais semble fonctionner efficacement pour vous, en adaptant les choses à votre propre façon de jouer. Mais alors assurez-vous que ce que vous faites n'apporte pas de risque supplémentaire, ne vous fait pas mourir plus souvent, ou ne vous fait pas scorer moins que vous ne pourriez.

Pour gagner du temps, faites autant de sauvegardes que vous le jugerez utile à l'intérieur d'un niveau. Et libre à vous de les organiser et les utiliser comme vous le souhaitez. Voici mon exemple : mon clavier a une sauvegarde pour le début de chaque niveau, 1 pour le niveau 1, 2 pour le niveau 2, ..., 9 pour le niveau 2-3 et quelques autres pour les niveaux 2-4, 2-5, 2-6. Ensuite j'ai Y pour cette partie du niveau 1-6 avant les grands avions. U, c'est le boss 2-3. J est pour le midboss du 2-2. E est juste avant un passage difficile du 2-4. N est ce motif particulier du boss 2-6 que je trouve difficile...

Vous avez deviné : chaque touche de mon clavier a une sauvegarde qui lui est attribuée. Utilisez et sur-utilisez ces sauvegardes pour tout mémoriser et pour vous entraîner sur tout !

Quand votre habileté n'est pas suffisante, copier s'avère très difficile. Si vous essayez d'enchaîner directement le niveau 1 sans expérience préalable des STGs, vous allez sans doute galérer pendant quelques jours, voire plus. Mais si vous maintenez le cap, vos compétences s'amélioreront bien plus vite que si vous jouiez un peu au hasard, en essayant de 1cc le jeu.

Ecartez vous le moins possible de ce que j'ai dit pour vous améliorer aussi vite que possible. Si c'est trop dur maintenant, ça le sera moins plus tard. Vos sauvegardes vous permettent de répéter la section qui vous pose problème autant de fois qu'il est nécessaire pour la passer correctement le plus souvent possible. **Ne vous entraînez pas sur ce que vous savez faire, entraînez-vous sur ce que vous ne savez pas faire !** Si une section difficile est précédée par 20 secondes de jeu que vous maîtrisez déjà bien, enlevez ces 20 secondes en faisant une sauvegarde juste après et en vous entraînant seulement sur ce qui suit.

N'ayez pas peur de répéter une séquence de 10 ou même 5 secondes plein de fois pour en venir à bout. Cela ne veut pas dire qu'il faut toujours travailler par segments de 5 ou 10 secondes, faites varier la durée en fonction des besoins. Parfois sur 5, 10 ou 20 secondes, d'autres fois sur 40 secondes ou une minute, d'autres fois encore il vous faudra vous confronter à un niveau entier, un bon nombre de fois d'affilé, pour voir si vous l'exécutez correctement suffisamment souvent.

Faites varier les sections à travailler, et revenez aussi de temps en temps à des choses que vous savez déjà et vérifiez que vous êtes régulier dessus. Améliorez votre régularité. A la fin, vous découvrirez qu'il est important d'être vraiment régulier et efficace partout, afin que vos runs ne soient pas échecs sur

échecs répétés à différents passages de vos runs.

Parce que les capacités d'esquive sont un gros morceau des Danmaku, s'entraîner sur les boss est un excellent moyen d'améliorer lesdites capacités. Mais même ça demande de la méthode. Chaque motif a une ou deux façons optimales d'être abordé.



Vous craignez que ça ne soit pas marrant ? Vous ne devriez pas vous inquiéter pour ça. Je trouve en fait que c'est bien plus marrant de jouer comme ça, car on peut se débarrasser des moments faciles et se concentrer sur le plus intéressant –bien que le plus fatigant !- : les moments difficiles ! Quand je cherche à m'amuser en affrontant des motifs de folie, je charge Hibachi et c'est parti pour de l'action démentielle. Ensuite je fais route arrière et je m'entraîne sur cette chaîne difficile du 1-5 qui me semble impossible, et je bosse mon chemin sur plein d'essais jusqu'à ce que ça passe. Vous pouvez aussi varier les séances d'entraînement en pratiquant différentes sections chaque jour.

Mes meilleurs moments sur DoDonPachi, je les ai eus pendant des entraînements avec sauvegarde, esquivant et enchaînant à tour de bras, sur mes niveaux ou mes boss favoris, en écoutant de la super musique. De grands moments, oui, et je reviendrai probablement toujours sur le jeu de temps à autre pour en avoir encore.

J'espère que vous m'avez suivi et compris sur l'utilisation de sauvegardes et de vidéos, car ça fait vraiment **un monde** de différence. Si vous ne les utilisez pas, je suis confiant sur le fait que vous ne mettrez pas mon record en danger avant très, très longtemps !

Techniques

Cette section traite de plusieurs concepts et techniques très utiles. Apprendre ces techniques vous aidera à comprendre et à vous adapter aux vidéos de superplay que vous essayez de copier, ainsi qu'à faire face à toutes les situations inattendues.

Je les utilise même beaucoup quand je joue à un nouveau jeu, que je n'ai pas encore appris et mémorisé. La technique du Bullet Herding est très efficace face aux patterns trouvés dans les stages, même utilisée dans des endroits hasardeux, et elle peut vous aider à 1cc des jeux auxquels vous n'avez pratiquement jamais joués.

Où regarder quand je joue ?

Quand vous esquivez un motif, votre regard doit nécessairement ne pas être sur la hitbox de votre vaisseau. Car vous n'êtes pas assez conscient de ce qui vient sur vous si vous regardez votre vaisseau. En fait vous devez regarder les choses qui seront dangereuses pour votre vaisseau dans les secondes à venir. La plupart du temps, ces choses sont des tirs devant votre vaisseau. L'art de naviguer dans des motifs de Danmaku consiste à voir les chemins ou les positions pour votre vaisseau en temps réel, puis à les suivre, ou à vous y rendre, le plus précisément possible.

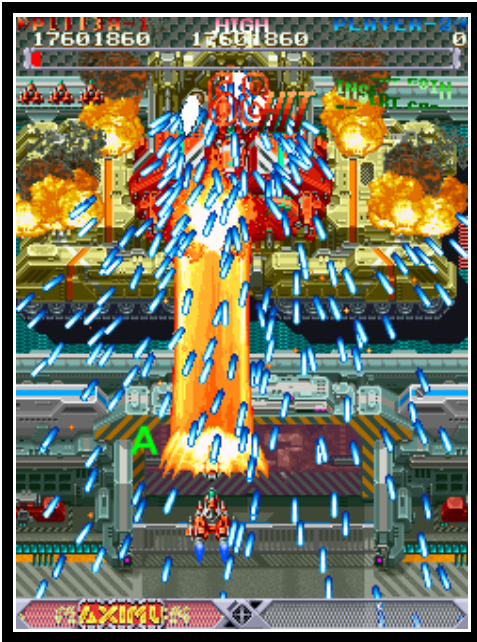
Vous pouvez regarder très brièvement votre vaisseau pour vérifier sa position, mais vous ne le ferez pas trop souvent et malgré cela vous devrez savoir exactement où il se trouve, tout le temps. Pour développer cette habileté ; vous devez avoir une bonne connaissance de la hitbox et de sa position sur votre vaisseau. Trouvez une image de cette hitbox si le jeu auquel vous jouez ne vous la montre pas clairement. Ensuite, une fois que vous aurez un peu plus d'expérience de jeu, vous développerez une bonne appréciation de la vitesse de déplacement de votre vaisseau. Avec ça, bonne connaissance de sa position sur le vaisseau et bonne appréciation de la vitesse, vous saurez précisément où se trouve votre hitbox pendant le jeu, même si vous ne la regardez pas pendant plusieurs secondes alors que vous naviguez parmi les tirs ennemis.

S'améliorer, c'est aussi développer la capacité de regarder de plus en plus loin de votre vaisseau, et embrasser d'un seul coup d'œil une portion de plus en plus large de l'écran. Si vous n'êtes pas capable de ça, alors vous ne saurez pas trouver les positions et les chemins les plus sûrs, et vous perdrez en temps de réaction.



Aviez-vous remarqué le Dragon Laser ? Mortel ;O

Technique 1 : Vitesse réduite sur la ligne de fond



Boss 2-2, le motif dispersé

Les tirs sont émis d'un point en haut de l'écran, et donc naturellement leur densité est plus faible en bas de l'écran. Beaucoup de débutants tendent à rester sur la ligne la plus basse de l'aire de jeu pour esquiver. Ce n'est pas une mauvaise idée, à condition de connaître cette petite astuce très sympathique : quand vous êtes contre la bordure inférieure de l'écran, si vous appuyez sur une direction diagonale basse telle que bas-gauche par exemple, la vitesse latérale de votre vaisseau sera plus basse que si vous appuyiez sur gauche seulement. Cela signifie donc que vous pouvez ralentir votre vaisseau tant que vous êtes sur la ligne de fond !! C'est très important, car plus votre vitesse est réduite, plus vous êtes précis.

Technique 2 : Changement d'emplacement

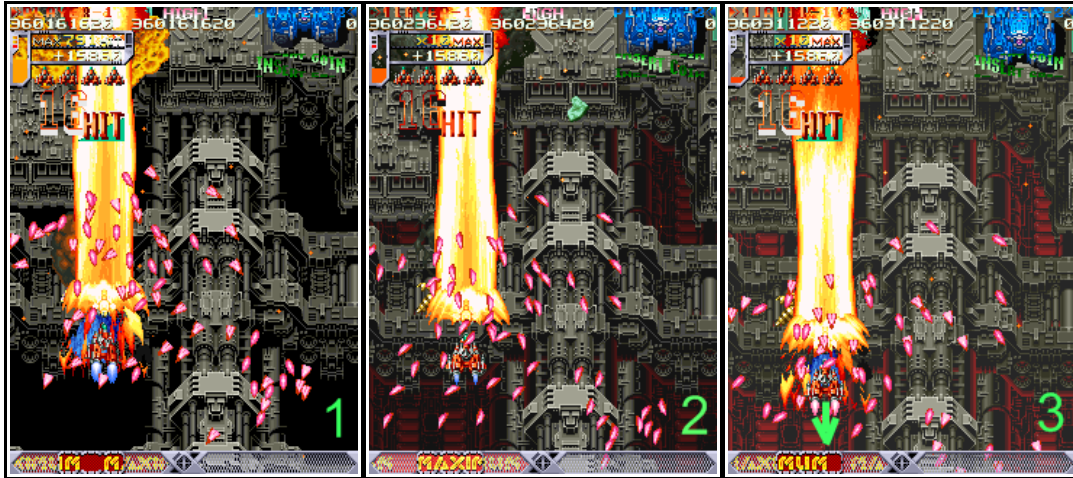
En progressant, vous identifierez des emplacements vers lesquels il peut être intéressant de se déplacer car ils sont plus sûrs, et qui restent parfois inaccessibles en restant sur la ligne de fond. L'emplacement A sur la photo est i, exemple d'emplacement plus sûr que celle actuelle du joueur. Il est bon de chercher ces endroits qui présentent moins de risques plutôt que de rester à la même place en se contentant d'éviter ce qui vous arrive droit dessus, même dans un motif homogène comme celui-ci. Alors essayez de ne pas regarder seulement entre vous et la source des tirs !

Technique 3 : Vitesse réduite partout ?

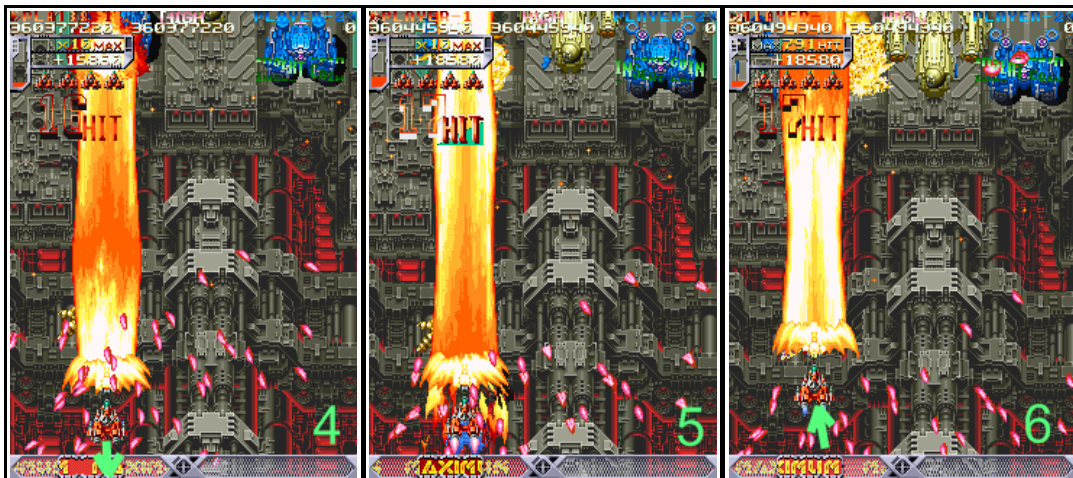
Il s'agit en fait d'une généralisation de la technique de la ligne de fond. Disons que des tirs viennent sur vous et que vous avez besoin de vous déplacer latéralement, pour être entre les trajectoires de deux tirs. Si vous êtes au milieu de l'écran, vous pouvez tout de même utiliser la vitesse réduite de fond de court sans être sur la ligne de fond, en vous déplaçant vers le bas tout en ajustant votre position horizontale avec droite et gauche ! Cela ralentit votre vitesse horizontale, et donc augmente votre précision. Ça marche dans toutes les directions : allez vers la droite tout en ajustant votre position verticale avec haut et bas si vous avez besoin de vous placer entre des tirs qui ont une trajectoire horizontale !

Technique 4 : Suivez le mouvement.

Pour les joueurs un peu plus avancés, il y a une technique supplémentaire qui devient importante et qui s'applique à différents types de motifs. Je l'appelle « suivre le mouvement ». Parfois, vous vous trouverez dans une situation où il sera difficile de trouver une sortie à partir de votre position actuelle. En vous positionnant d'avance un peu plus haut que la ligne de fond, vous pouvez suivre le mouvement des tirs pour une seconde ou deux, ce qui vous permet d'attendre que des espaces plus favorables se créent. Exemple tiré du 2-5 :



- 1) Coincé dans un motif compliqué, je ne peux pas trouver tout de suite un moyen de m'en sortir.
- 2) Je recule légèrement et j'observe les trajectoires des tirs.
- 3) Quelques tirs se sont éloignés pendant que j'attendais, et maintenant je recule, je suis le mouvement pour gagner du temps et trouver une voie de sortie.



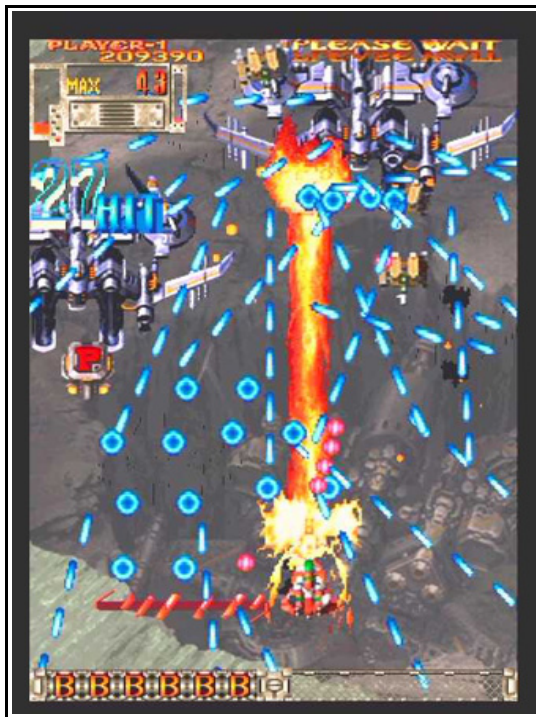
- 4) Toujours à la peine pour m'en sortir, j'arrive presque sur la ligne de fond en suivant le mouvement. Les tirs ne me menacent plus autant car il y en a nettement moins qui passent près de moi chaque seconde, puisque je suis leur mouvement et me déplace avec eux.
- 5) Je vois un espace juste devant moi !
- 6) Go go go ! J'avance dans cet espace, sortant ainsi du motif.

Cette séquence a duré environ 3 secondes. Utilisez cette technique aussi souvent que possible quand vous êtes perdu dans les tirs ennemis. Suivez leur mouvement et quand vous apercevez une issue allez contre leur mouvement pour passer au travers.

Comme vous le voyez, vous avez besoin de place dans la direction du mouvement pour que cette technique fonctionne. Ainsi dans le motif dispersé du boss 2-2 (voyez la technique 1), essayez de garder de la place derrière vous jusqu'à ce que vous n'ayez plus de solution face à votre vaisseau, suivez alors le mouvement, vers le fond. Utilisez la vitesse réduite sur la ligne de fond pour une esquive précise et regagnez un peu de terrain dès que vous le pouvez en remontant un peu à l'intérieur du motif.

Vous allez voir que suivre le mouvement est une excellente façon de naviguer au travers des motifs, même les plus simples. En suivant le mouvement, les tirs autour de vous avancent avec vous (même si souvent à des vitesses différentes). Si sur votre flanc il y a un mur vertical de tirs qui se déplacent vers le bas, et que vous voulez passer au travers, vous pouvez suivre son mouvement dans la même direction (le bas donc !). Surveillez si un trou dans le mur passe sur votre côté, et quand il y en a un, passez dedans.

Suivre le mouvement aide à visualiser les espaces dans les motifs, car ces espaces se déplacent près de vous à vitesse réduite (puisque vous bougez dans la même direction qu'eux), ça simplifie donc le timing pour les voir et passer pour y passer.

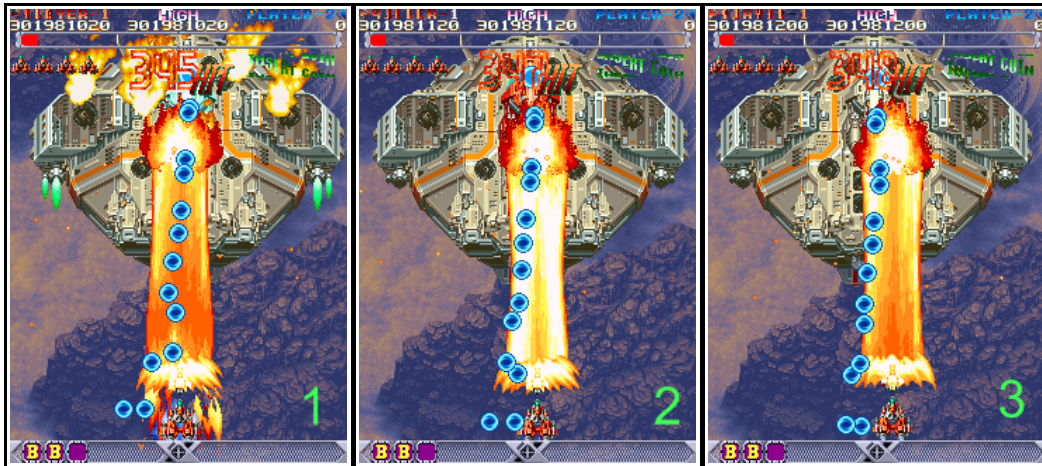


Ces techniques sont facilement applicables à tous les danmakus !

Technique 5 : Le Bullet Herding

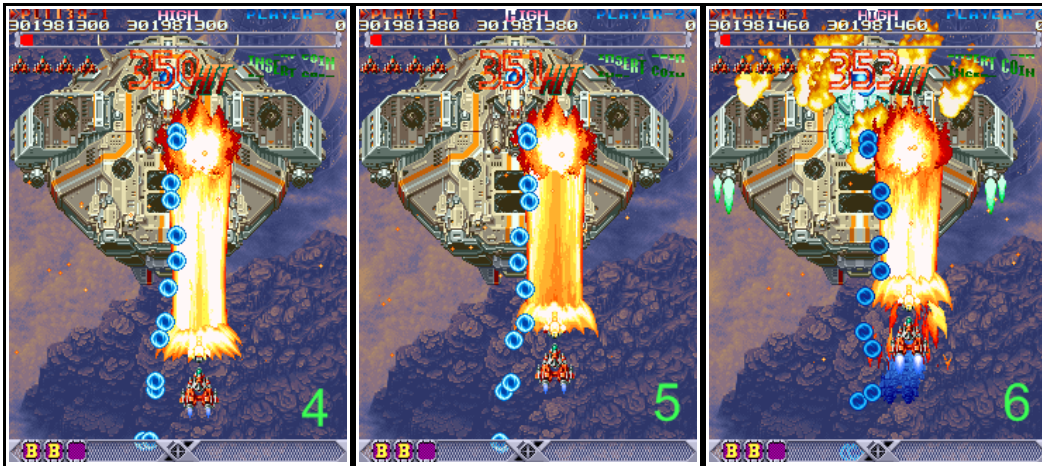
C'est une très importante technique, que vous utiliserez tout le temps dans les shmups ! Utilisons le motif sniper du boss 2-3 pour l'illustrer. Ce motif est un simple tir linéaire et rapide dirigé sur vous. Il dure suffisamment longtemps pour que vous soyez obligé de traverser plusieurs fois le mur de tirs qu'il crée.

Pour passer ce motif sûrement et intelligemment, vous utiliserez la très universelle technique du Bullet Herding :



1) Parce je veux toucher le boss le plus longtemps possible, et veux éviter au maximum de passer au milieu des tirs, je reste là où je suis et je bouge un peu sur le côté seulement quand un tir vient directement sur moi et qu'il est déjà très proche de ma hitbox.

2) et 3) : Je continue à aller de côté aussi lentement que possible.

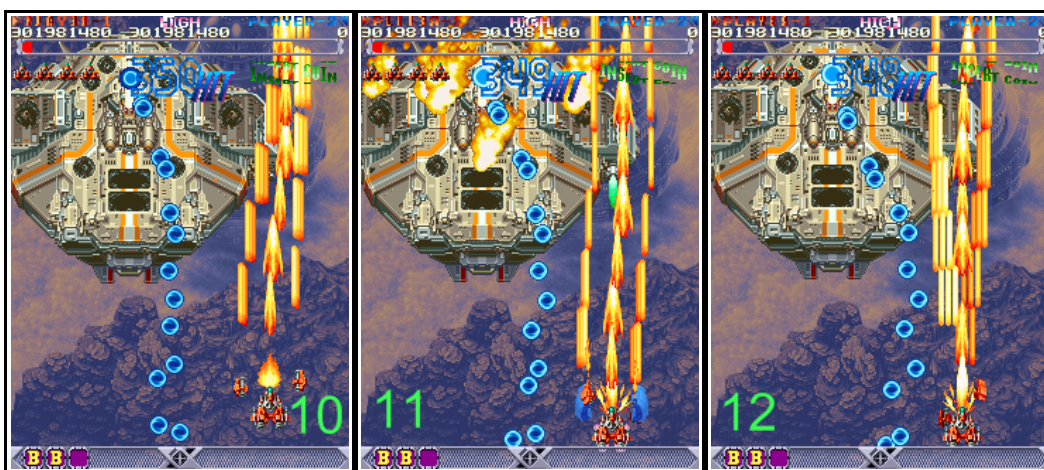


4) Bientôt je ne pourrai plus toucher le boss. Il est temps de passer au travers du mur de tirs. Je vais donc exécuter un mouvement pour m'ouvrir un passage.

5) et 6) Je me rapproche du point qui émet les tirs.



- 7) et 8) Quand je juge que je suis suffisamment proche de la source des tirs, je passe en shot pour avoir plus de vitesse et je fais un grand mouvement vers le côté de l'écran, loin d'eux.
- 9) Quand j'estime que mon mouvement est suffisamment ample, je retourne au bas de l'écran, loin de la source. Mais je veille à bien rester sur le côté de l'écran, loin des tirs.



- 10) Les tirs, toujours dirigés vers moi, seront bientôt sur ma position.
- 11) On peut voir que le mouvement que j'ai exécuté dans les étapes précédentes a créé un arc dans le motif.
- 12) Chaque fois que le boss tire, il envoie deux balles bleues allant dans la même direction mais avec des vitesses différentes. Clairement, cet arc a créé des trous entre chaque tir du boss. Sans cet arc, j'aurais dû esquiver directement à l'intérieur du mur, à travers des balles lentes et rapides alignées. Là, tout ce que j'ai à faire c'est me positionner dans un angle où il n'y a pas de tir, dans un trou quoi !



13) J'ai décidé dans quel espace j'allais passer. Je re-passe en laser pour moins de vitesse, c'est-à-dire plus de précision, j'utilise aussi la vitesse réduite sur ligne de fond pour une vitesse encore plus basse, et donc plus encore de précision ! *Dragon Laser, quel style.*

14) Me voilà sortant du trou choisi en **13)**. Les tirs ont avancé et une large zone vide m'attend vers la gauche de l'écran.

15) Je n'ai qu'à répéter cette technique. D'abord en allant vers la gauche aussi lentement que possible tout en touchant le boss avec le laser.

Cool... Comment ça marche ?

Cette technique peut-être divisée en trois parties.

Un : vous bougez aussi lentement que possible vers le côté jusqu'à ce que vous décidiez qu'il est temps de passer à travers cette inquiétante masse de tirs. Cela vous fait gagner autant de temps que possible. Ce temps gagné est important pour deux raisons : bouger aussi lentement que vous le pouvez avant de traverser les tirs, ça vous permet de les traverser un minimum de fois. Pour le cas du boss 2-3, ça permet de le toucher aussi longtemps que possible entre deux mouvements et donc de lui infliger un maximum de dégâts pendant ce motif. Dans beaucoup de niveaux de STGs, vous verrez qu'exécuter simplement ce mouvement lent vous permettra d'éliminer tous les ennemis qui vous tirent dessus, et vous n'aurez même pas à traverser leurs tirs !

Deux : vous avancez au plus près de la source des boulettes puis vous allez le plus vite possible vers le côté. Pourquoi ça ? Afin d'étaler au maximum les tirs en faisant le mouvement latéral. Si vous êtes plus proche de la source votre vitesse angulaire relative à cette source est supérieure. Ainsi, en allant vers le côté, vous effectuerez une rotation plus rapide autour de cette source. Cette vitesse de rotation détermine quelle sera la largeur des espaces entre les tirs.

Techniquement, cela signifie que vous devez être le plus près possible de la source avant d'effectuer ce mouvement. Cela dit, vous verrez qu'en fonction des circonstances (présence d'ennemis, forme et vitesse des motifs de tirs) il n'est pas toujours sûr de s'approcher autant de l'ennemi avant le mouvement latéral.

Faites ce mouvement latéral aussi vite que possible, en passant sur la vitesse la plus élevée, ou même, quand c'est possible, en faisant un arc de cercle autour de la source.

Trois : une fois votre mouvement latéral effectué et avant que les tirs n'atteignent votre position, naviguez au travers là où ils sont en moindre densité. Sur ce dernier point, vous pouvez utiliser les techniques « suivre le mouvement » et la vitesse réduite sur ligne de fond pour plus de précision ou sécurité. Faites attention à vous sortir de là avant que de nouveaux tirs arrivent sur vous !

Technique 6 : La bonne utilisation des Bombes

Puisque toutes ces bombes vous sont données, vous devez apprendre à en faire bon usage. Comme vous le savez, bomber va instantanément stopper le bonus Maximum qui est une véritable usine à points dans DoDonPachi, mais bomber au bon moment reste une compétence cruciale à apprendre et maîtriser pour après avoir perdu sa première vie, pour quand le danger est trop grand, ou pour affronter le TLB...

Alors quand est-ce qu'on bombe ?

Certains joueurs aiment planifier l'usage de la bombe dans leurs runs pour faire face à des passages qu'ils ne savent pas passer autrement. De la bombe préventive pour ainsi dire. Vous pouvez utiliser cette façon de bomber si ça vous chante (ce n'est pas mon cas), pour améliorer votre régularité. Mais n'oubliez pas de développer l'autre façon de bomber, celle qui demande de vraies compétences : **l'urgence** !

Effectivement, pensez plutôt au bouton de bombe comme à un bouton d'urgence, sur lequel vous devez appuyer quand le danger est extrêmement proche et que vous êtes à 1 seconde de la mort. Développer la capacité à évaluer le danger tout en esquivant les motifs vient naturellement au fur et à mesure de vos progrès en esquive, mais il faut apprendre également à **appuyer sur le bouton** au moment approprié. Si vous bombez trop tôt, peut-être que vous n'auriez pas eu besoin de bomber, si vous aviez utilisé les quelques secondes qui vous restait pour rechercher un trajet sûr parmi les tirs. Vous pouvez aussi savoir que vous avez bombé trop tard quand des tirs ont frôlé votre hitbox sans que vous les ayez anticipées. Le meilleur moment pour bomber, c'est moins d'une seconde avant qu'un tir dangereux, non anticipé précisément, ne touche votre hitbox.

En vous améliorant, il vous arrivera de mourir tout en ayant des bombes en stock. La **bonne façon** de mourir avec des bombes en stock, c'est de se planter dans l'esquive d'un motif qui est trop pointu pour nous : on se trompe en suivant un chemin qu'on avait pourtant repéré, par manque de précision.

La **mauvaise façon** de mourir avec des bombes en réserve, c'est quand on ne suit plus ce qui se passe à l'écran, qu'on s'emmêle les pinceaux et qu'on oublie de bomber... En pratique, bombez chaque fois que vous n'avez pas en tête un chemin à travers les boulettes pour la prochaine seconde. Assurez-vous de développer les compétences nécessaires pour y parvenir.

Essayez de reconnaître ces techniques quand vous regardez un superplay. Cela vous aidera à reconnaître les différentes situations dans lesquelles elles peuvent être utiles, ainsi qu'à vous faire connaître les différentes façons de les mettre en application.



Maintenant, t'as toutes les techniques pour complètement casser tes ennemis et surfer dans les patterns ! (sans toucher la Corse)

■■■. Performance

Hors du mode « Practice »

Après quelques douzaines d'heures d'entraînement, vous réaliserez sans doute que vous vous avez suffisamment progressé pour tenter un nouveau score, significativement plus élevé. Dans l'idéal, il faut tenter ça aussi rarement que possible, car le temps passé à essayer d'obtenir ce nouveau record, c'est du temps que vous ne passerez pas à progresser en mode Practice, augmentant ainsi votre potentiel nouveau record...

Mais de temps en temps, il est bon de se confronter au jeu, du début à la fin, en un crédit. Ca vous permettra de tester votre régularité, et aussi d'enregistrer quelques replays à poster sur des forums dédiés aux shmups. Monter dans les tableaux de score online et recevoir les commentaires des autres joueurs boostera votre motivation et votre confiance en vous pour continuer. Si de meilleurs joueurs regardent votre replay, ils pourront vous donner des conseils utiles, en soulignant vos qualités mais aussi en pointant du doigt vos défauts, ou en vous expliquant comment vous en sortir dans un passage qui vous pose problème, en vous faisant partager leur expérience, etc.

C'est à vous de décider la fréquence avec laquelle vous voulez tenter un nouveau record, mais je vous suggère de ne pas sortir du mode Practice plus souvent qu'à chaque fois que vous avez appris un nouveau niveau et que vous pouvez le passer assez régulièrement.

La question qui se pose maintenant est : quand faut-il retourner à l'entraînement ? Chaque fois que vous quittez le mode Practice, vous devez avoir un but assez précis en tête. Ca peut être quelque chose comme « Je veux chaîner correctement le 1-4 que je viens juste d'apprendre en entraînement, sans mourir dans les niveaux 1, 2 et 3 ». Vous pouvez même ajouter « la chaîne des niveaux 1, 2 et 3 doit aussi être OK ». Ou encore « une fois la chaîne du 1-4 correctement effectuée, je veux au moins finir le premier loop sans perdre toutes mes vies ».

Bref ça peut être ce que vous voulez mais il y a quand même une chose qui est très importante : vous devrez estimer quel sera votre taux de réussite sur cette épreuve spécifique. Si vous estimez que vous loupez la chaîne du niveau 2 la moitié du temps, ça multipliera par 2 le nombre probable de runs qu'il vous faudra faire avant de parvenir à faire la chaîne du niveau 4 avec la chaîne du niveau 2 comme condition supplémentaire dans le même run. Ajoutez à cela, par exemple, votre incapacité à enchaîner correctement le niveau 3 plus d'une fois sur cinq, et un niveau 1 loupé presque une fois sur six, et vous obtenez un nombre probable de runs multiplié par 12 ! Ca vous rendra probablement dingue si vous ne l'anticipez pas et que vous êtes trop têtu pour abandonner. Restez

raisonnable dans votre estimation, essayez 30, 40, 50 runs, et si votre but n'est toujours pas atteint, ne conservez que votre meilleur run et retournez à l'entraînement.

Pour garder une bonne courbe de progression, je vous conseille de ne pas passer plus de 20% de votre temps en runs, et de passer au moins 80% de votre temps en entraînement avec sauvegardes

Vous ne pourrez pas jouer correctement à DoDonPachi si vos mains sont froides. Sous 20°C et sans échauffement vos doigts sont significativement moins efficaces. Donc si vous sentez que vos mains sont froides, réchauffez les avant de jouer, par exemple en les immergeant dans de l'eau chaude quelques minutes.

Une chose dont vous ferez l'expérience et qui diffèrera de l'entraînement, c'est le fait de devenir nerveux en passant un certain point et en sentant venir un nouveau record. Parfois vous deviendrez si nerveux que vos mains commenceront à trembler. J'ai connu des tremblements délirants à cause de ça, et ça a totalement foutu en l'air mes parties. Respirer profondément quand on sent l'énervement arriver aide pas mal, souvenez vous-en en temps voulu.

Quelque chose d'autre liée à la nervosité, les « Et si ? ». Surtout quand vous jouez vraiment bien et que le record est en vue. Et si je merde sur le boss ? Ou pas et que je score très haut ? Sur le forum, je vais avoir la classe ! Chassez ces pensées hors de votre esprit dès qu'elles apparaissent, et concentrez-vous sur le jeu ! Pour mieux fixer votre attention, imaginez plutôt les quelques secondes qui suivent l'endroit où vous vous trouvez dans le jeu. Ça gardera votre esprit occupé sur ce qui compte, en l'empêchant de virevolter.

Je pense que la nervosité se manifestera moins si vous êtes bien reposé, bien nourri et dans une pièce à la température agréable.

Je ne sais pas vraiment comment limiter la nervosité sur le long terme mais j'ai découvert que je la gérais mieux au fur et à mesure de l'expérience. Quand vous avez loupé un passage pas mal de fois à cause d'elle, graduellement vous vous habituez à perdre à cet endroit et donc la tension se fera plus basse en y retournant. Jusqu'à ce que vous le passiez et là la tension redevient énorme à nouveau. Ce qui reste à faire alors c'est louer encore, et jouer jusqu'à ce que ça passe bien, faisant ainsi redescendre la pression et ainsi de suite...





Trop nerveux, on perd les pédales.

Dans vos runs, surtout après avoir perdu votre première vie, pensez à bomber ! Vraiment l'idée est de bomber autant que possible (ne jamais mourir avec des bombes en réserve), mais aussi le moins possible (seulement en cas d'urgence).

Montrez donc votre habileté à bomber, montrez vos réflexes et votre gestion du risque !

La Grande Epreuve

Soyez prêts à être sérieusement mis à l'épreuve car le temps est venu pour vous de laisser une trace indélébile dans les tableaux de score ! Ce sera votre ultime performance, au moment où vous estimez avoir acquis assez d'habileté, assez de compétences, pour sortir quelque chose de suffisamment exceptionnel pour mériter des centaines de runs. Peut-être quelque chose que vous n'imaginiez même pas réussir quand vous avez commencé à vous entraîner.

Ce que j'appelle « l'épreuve de force » est en fait votre dernière série de full runs, que vous débuterez après une longue période d'entraînement, avec l'intention de ne plus améliorer votre score ensuite, peut-être car vous voulez passer sur un autre jeu. Ce que vous ferez essentiellement c'est vous fixer un but dont vous sentirez qu'il va vous satisfaire pour de bon, et tant qu'à faire, vous le fixerez aussi haut qu'il est raisonnable au vu de vos compétences, tout en étant à peine atteignable.

Le résultat en sera que votre score final sera remarquablement haut par rapport à votre habileté (car correspondant au meilleur de ce que vous savez faire), et supposera un nombre d'essais très important pour l'atteindre.

Ca n'a pas de sens de se lancer dans une telle série de full runs à moins de vouloir vraiment s'arrêter de s'améliorer sur le jeu.

Car si vous comptez continuer à vous améliorer ensuite, à quoi ça rime de passer tant de temps en full runs alors que vous auriez pu bosser en entraînement, vous améliorant bien plus efficacement ? Si ce n'est pas votre score final que vous cherchez, alors fixez-vous un but atteignable en moins de 50 essais comme d'habitude, et retournez ensuite à l'entraînement.

Puisqu'il s'agit bien de votre série finale, plutôt que d'un truc que vous réussiriez à faire en moins de 50 essais, il vous faudra viser plus haut que

d'ordinaire, viser un but certes dans vos compétences mais exigeant le meilleur de ces compétences. Le taux de réussite devient difficile à évaluer car le nombre de facteurs à prendre en compte est devenu trop important, mais il devrait vous sembler que moins de 1 000 tentatives suffiront. Et choisissez bien un but dont vous serez fier ! Ca pourrait être un nouveau record pour votre pays, ou atteindre Hibachi avec plus de 300 millions, ou même un 2-ALL ! Ca pourrait aussi être un nouveau record occidental...

Et après ça, vous êtes quasiment sûr de ne plus en redemander.

Cela dit, je vous suggère de ne jamais vous lancer dans un nouveau record du monde. Ce serait insensé, ce record à 749 millions est quasi-impossible à battre. Je ne sais même pas quels trucs cachés de chaining ce type a découverts, et en plus il a dû tous les exécuter parfaitement en 1 seul run, avant une performance exceptionnelle contre le TLB. La quantité d'heures qu'on doit passer pour battre un tel record est gigantesque.

Je vous aurai prévenu !



La série finale de full runs est un effort pour lequel j'ai déjà donné, et ça m'a usé. Je sais ce que c'est que de détester un jeu, et de détester les jeux vidéo pour un moment à cause de lui, mais de continuer tout de même à s'infliger chaque jour des sessions pour être sûr d'atteindre l'objectif avant le prochain siècle. Oh ne vous inquiétez pas, je suis totalement guéri aujourd'hui et je retourne régulièrement sur DoDonPachi. Je pense à cette période, qui a duré plusieurs mois, comme une période où j'ai combattu le jeu de mon mieux et avec toute ma volonté, sans pourtant être arrivé au top. Je suis fier d'avoir résisté si longtemps et c'est devenu un souvenir agréable.

Faites attention à ne pas fixer trop haut votre but. Ne choisissez pas le meilleur score que vous avez atteint à l'entraînement. Ce score représente seulement la théorie. Si vous êtes musicien, vous savez probablement à quel point le niveau théorique diffère du niveau réel. La même chose s'applique à DDP ! En guise d'exemple, sachez que j'ai travaillé pour atteindre un score théorique de 696 millions, et j'ai effectivement atteint ce score via sauvegardes. Ca ne m'a d'ailleurs pas demandé trop d'essais puisque je pouvais refaire immédiatement ce que j'avais foiré. Mais houlàlà, c'est différent en pratique. Et je le savais, alors je me suis fixé un but à 500 millions.

L'estimation sera plus difficile, mais estimez tout de même. Vous semble-t-il possible d'atteindre ce but en moins de 1 000 essais ? Pouvez-vous réussir régulièrement les passages difficiles que requiert ce but ? Et même les passages faciles, êtes-vous bien constant dessus ?

Passez autant de temps que possible à vérifier précautionneusement que

vous connaissez vraiment, VRAIMENT, ce qu'il faut faire dans chacune des parties que vous avez apprises. Cela ne sert à rien de se jeter sans réfléchir dans les full runs, car le moindre détail que vous n'avez pas travaillé suffisamment avec les sauvegardes va vous pourrir la vie dans ces runs, et il y demandera beaucoup, beaucoup plus de temps pour être identifié et corrigé. Jouer tous ces runs pour finalement se rendre compte que telle ou telle chose ne va pas dans telle ou telle partie et qu'il vaudrait mieux retourner à l'entraînement pour re-travailler un peu, c'est juste une grosse perte de temps.

Mais quand le temps est venu et que vous êtes prêt, préparez votre plate-forme de jeu, et préparez-vous mentalement.

Cette fois, étant donné le nombre faramineux d'essais que ça peut prendre pour atteindre votre but, assurez-vous de pouvoir jouer régulièrement pour pouvoir garder une bonne moyenne par semaine. Vous pourriez par exemple choisir un moment chaque jour pour jouer deux runs d'affilée. Ou peut-être deux moments, pour jouer deux runs, chaque jour. Ou n'importe quoi pourvu que ça vous convienne.

Si vous ne vivez pas seul, expliquez à vos proches que vous ne pouvez pas parler pendant que vous enregistrez un de vos runs. Si vous ne le faites pas, ils vous parleront, vous vous planterez à cause d'eux ce qui vous irritera, et ce n'est vraiment pas le but recherché, bien au contraire. Pensez à enfermer le chat et le chien ! Mon chat a fait foirer pas mal de mes parties. Vous devriez aussi, exceptionnellement, mettre un écran en TATE (c'est-à-dire sur le flanc, pour une vision agrandie du jeu) pour un meilleur confort. Cela n'amène pas une grande différence dans les performances, à moins que vous ne jouiez sur un écran particulièrement petit ou de piètre qualité, mais c'est en général plus sympa et ça vous aidera à ne pas trop perdre la motivation.



A un certain moment, vous deviendrez probablement dingue à cause du jeu et vos tentatives ne seront plus amusantes du tout. Si vous voulez devenir un des meilleurs, c'est là qu'il ne faut surtout pas s'arrêter. Tenez-vous alors à un planning de jeu minimum et ne vous arrêtez jamais de jouer plus de quelques jours. La discipline c'est la clé !

DoDonPachi vous gratifiera hélas assez rarement d'un meilleur score. Comme vous l'avez probablement déjà remarqué, la plus petite erreur est sévèrement punie et laisse un joli trou dans votre score. Mais le jour où vous jouerez parfaitement au lieu de presque parfaitement, vous allez exploser le score ! Je veux dire que pendant vos runs, vous ne verrez pas nécessairement votre score augmenter beaucoup, même si vous vous améliorez de façon significative.

C'est pourquoi, dans l'optique de ne pas lâcher l'affaire, je vous conseille dès que vous vous lancez dans cette série de runs de tenir à jour un petit texte dans lequel vous commenterez brièvement chaque run que vous jouerez. Vous pouvez numéroter les replays de chacun d'eux, et sur votre fichier texte indiquer dans quel niveau vous êtes mort la première fois, quel type d'erreur vous avez fait. Si vous le souhaitez, vous pouvez même ajouter un petit commentaire sur chaque run.

Tous les 50 runs à peu près, revenez sur ces 50 replays et faites des statistiques. Dans combien de ces runs avez-vous passé le premier loop sans mourir ? Ou en no-miss no-bomb ? Dans combien de runs, après avoir plié le premier correctement, avez-vous aussi passé les niveaux 2-1, 2-2 sans mourir ou bomber ? Dans combien de vos runs êtes-vous mort dans ce passage terrible sur lequel vous n'arrivez décidément pas à être efficace ? Etudier ces statistiques est un bon moyen de voir si votre but est faisable, et ça permet aussi de voir vos progrès, ce qu'un seul score ne montre pas. Au fur et à mesure de vos séries de 50 runs, vous devriez constater que vos stats s'améliorent, et ça vous motivera malgré tous ces échecs répétés...

Si ces statistiques, ou quelques-unes, n'augmentent pas du tout, demandez-vous si ce n'est pas un indice indiquant qu'il faut retourner à l'entraînement pour un petit moment, afin de remettre les choses d'équerre.

N'ayez pas peur de faire ça, ne serait-ce que pour vous rafraîchir la mémoire.

Vous constaterez qu'il est difficile de ne pas être distrait en jouant. J'ai perdu des vies un nombre incalculable de fois car je n'étais pas assez attentif ou que je pensais tout simplement à quelque chose d'autre, qui n'avait aucun rapport avec le jeu. C'est parce que quand on a pratiqué beaucoup, on devient si bon qu'on peut jouer sans y penser. C'est le cœur de l'apprentissage par répétition. Vous n'avez pas besoin de penser à pédaler quand vous faites du vélo. Vous ne pensez pas à marcher quand vous marchez. Ou à respirer. C'est à ce point-là que vous êtes devenu bon sur le jeu.

Une fois distrait, des trucs aussi stupides qu'oublier de sortir du chemin d'un tir égaré peuvent arriver. Vous êtes alors capable de mourir face à des choses incroyablement faciles.

Et ce qui est terrible avec la distraction, c'est que le plus souvent on ne réalise pas qu'on est distrait. On ne le remarque que quand on se met à penser « Tiens, je me rappelle pas précisément ce qu'il s'est passé dans le jeu ces 2 dernières minutes. ».

Ecouter votre propre musique plutôt que celle du jeu ne vous aidera pas, au contraire les sons du jeu sont un excellent moyen de garder votre attention sur le jeu. Mais là encore, à mon avis il n'est pas nécessaire de vous infliger la même musique pour des centaines d'heures. A la place, mettez votre musique perso, celle qui vous plaît, et disciplinez-vous à rester concentré, toujours en

visualisant vos prochaines actions tout en jouant, pour garder votre esprit occupé et fixé sur le jeu.

C'est assez difficile, mais si vous êtes prudent et que vous faites attention à vos mauvaises habitudes, ça devrait aller et vous améliorerez votre concentration.

Evitez de jouer si vous êtes malade, déprimé ou trop fatigué. Ce sont autant d'états qui vont entraver vos performances, et puis mal jouer ne fera que vous mettre dans de pires dispositions et cassera votre motivation.



**Hein.. quoi ?! Remettez-moi à l'intérieur !
Pas encore une fois !! NOOON !**

IV. Histoire de Shmup

Après tout ce temps passé sur le jeu, les difficultés, les succès, après toutes ces rencontres avec d'autres joueurs, les meetings, les drames, hé bien je sens que les shmups ont été une formidable petite aventure dans ma vie. On pourrait penser qu'un joueur de ce genre de jeux solo reste seul. Mais en réalité les shmups m'ont fait voyager et faire des découvertes que je n'avais pas imaginées.

Je veux écrire l'histoire de cette petite aventure, car je tiens à m'en souvenir, et car quelques personnes pourraient bien la trouver intéressante puisqu'elle est un exemple de progression et de résultats basés sur les techniques expliquées dans ce guide. Je crois que les gens qui sont nouveaux dans les STGs devraient la lire car ils n'imaginent pas à quel point ces jeux peuvent être joués sérieusement et ce qu'ils pourraient représenter dans leur vie ou leur apporter. J'avais été captivé quand j'ai lu le journal de Bernard Doria où il exposait ses nombreuses pensées et frustrations face à DDP, aussi bien que ses rencontres avec d'autres joueurs. Je me disais « Ah ouais ! C'est ça jouer le score. C'est aussi sérieux que ça. Les STGs ne sont pas des jeux pour amateurs après tout ! »

J'étais loin de me douter que j'allais m'y plonger à ce point.



Ca ne m'a pas pris trop de temps, après que j'ai découvert mon attirance pour les shmups, de découvrir DoDonPachi et les quelques autres jeux Cave jouables avec MAME. Il est aisé de sentir à quel point leurs jeux sont conçus pour développer l'aspect compétitif du genre, plutôt que le côté artistique. Les jeux compétitifs ont toujours été mon truc. Je connaissais ce sentiment particulier qu'on a après avoir bien exécuté une stratégie dans Starcraft, ou un mouvement qui a bluffé votre adversaire et qui se termine par un joli tir dans Quake III Arena. J'avais 15 ou 16 ans en 2003, entre le collège et le lycée, quand j'ai commencé à jouer à ce bon vieux DoDonPachi.

En 2006, j'ai compris que j'avais une place à prendre parmi les meilleurs joueurs occidentaux quand j'ai réussi à finir EspRaDe en un crédit. Surpris de voir mon score boosté par un généreux bonus de fin de jeu, je me suis placé dans les 5 premiers du tableau de score du forum shmups.com. Ce jour-là, le rêve de pouvoir afficher des faits d'armes plus remarquables a germé dans un coin de mon esprit.

DoDonPachi était mon préféré, alors naturellement c'est lui que j'ai commencé à travailler plus sérieusement. Au lieu de juste chercher à survivre et à finir le jeu en espérant rien de mon score, le temps était venu d'apprendre l'alpha et l'oméga de ces chaînes. J'ai commencé par tracer mes propres chemins d'enchaînement pour le niveau 1, ce qui fut fait en une journée, puis pour le niveau 2, ce qui a pris des mois.

Quand le tournoi Arcade Extreme sur Guwange est arrivé, en mai 2007, j'avais appris à enchaîner seul les niveaux 1, 2, 3 et presque le 4. Mon meilleur score tournait autour de 72 millions, encore très loin des meilleurs joueurs occidentaux, notamment d'un joueur nommé « BR1 » qui culminait à 149 millions.

Le tournoi fut une excellente occasion de tester mes compétences face à d'autres joueurs, et de me plonger un peu plus profondément dans le super jeu que Guwange semblait être. Et puis, il y avait un peu d'argent à se faire pour les meilleurs : 20 € pour le premier des joueurs Low Tier, 100 pour le premier des Top Tier.

Je n'avais que mes scores médiocres sur DDP et EspRaDe à l'époque, je fus donc placé dans les Low Tier. Le tournoi comptait quelque chose comme 20 joueurs et j'avais reconnu parmi eux quelques noms célèbres de joueurs. L'un d'entre eux était le recordman occidental sur Guwange.

Les règles étaient simples. Nous avions deux mois pour nous entraîner et scorer aussi haut que possible, avec deux ou trois dates « checkpoint » où nous étions invités à montrer nos progrès. Je me suis donc mis à étudier le jeu, avec des sauvegardes comme j'étais déjà habitué à le faire, créant mes propres chemins. Les compétences que j'avais acquises sur DoDonPachi se sont montrées très utiles sur Guwange, et j'ai appris ses 6 niveaux bien plus rapidement que je n'avais appris les 4 premiers de DDP.

Avant la fin des 2 mois, j'avais déjà fait d'énormes progrès, mais j'étais convaincu que les joueurs qui avaient fait aussi bien que moi à la première date checkpoint avaient caché leur véritable score ou avaient progressé plus vite que moi. Le détenteur du record occidental était à 23 millions, quelques autres joueurs étaient à 20 millions... Mais ce n'était que ce qu'ils avaient bien voulu montrer et peut-être que comme moi, ils cachaient leurs progrès.

J'ai continué à bosser, à une bonne cadence, et quand j'ai eu un joli score théorique en entraînement, j'ai commencé les runs.

Je ne me souviens plus combien d'essais il m'a fallu avant d'arriver devant le boss final sans avoir foiré quelque chose avant lui. Son dernier motif est un genre de spirale hypnotique, rapide, assez complexe et difficile à appréhender. J'avais passé des heures d'entraînement à esquiver ce seul motif. Toute mon attention et mes compétences convergeaient à présent sur le seul but de l'esquiver.

Je l'ai fait, et bien fait, mieux que d'ordinaire. C'était vraiment LE run. Ça m'a demandé toute mon habileté, mais je voyais la solution à travers les

boulettes. Vagues après vagues, de rapides spirales allaient décider de mon score final, et mon esprit n'avait aucun répit entre chacune d'elles.

A la seconde où j'ai vu que le boss était battu, j'ai sauté de joie.
Je l'avais fait !

Mon visage contre la fenêtre, dos à l'ordinateur, je n'y croyais pas. Mon score, révélé après les crédits de fin et incluant le bonus de fin de jeu, était de 49.8 millions.

C'était un tel moment que je m'en souviens encore aujourd'hui aussi précisément.



Je pouvais enfin me reposer et arrêter de jouer. En deux mois, j'avais joué une centaine d'heures sur Guwange, avec les deux dernières semaines intensives puisque je jouais plus de 3 heures par jour.

Le jour de fin du tournoi, je regardais, un peu nerveux, les autres joueurs postant leur score. Pas un n'avait posté de score véritablement haut jusque-là. Un peu paranoïaque, je décidais d'attendre les toutes dernières heures. Si quelqu'un avait scoré 48 millions et que je postais mon score trop tôt dans la journée, il aurait le temps de refaire un essai pour peut-être me battre !

Aussitôt mon score posté, j'ai reçu mes premières félicitations des autres joueurs, qui étaient tous très surpris de voir un tel score sortir de nulle part. Vraiment je me sentais comme si j'avais accompli quelque chose de spécial, et en recevoir de la reconnaissance était une belle récompense pour tous mes efforts. La page des scores existe encore, close, sur le forum d'Arcade Extreme, et j'admets que je suis retourné y jeter un œil de temps en temps.

Et j'ai aussi gagné 120 € en me plaçant premier sur les deux tableaux : Low et Top Tier, la première fois que je gagnais de l'argent en jouant à des jeux vidéo !



Cette jolie victoire m'a rendu avide de performance sur DoDonPachi, qui restait mon jeu préféré. Clairement je devais arrêter de chercher à créer moi-même mes routes d'enchaînement, un processus qui me prenait trop de temps sur ce jeu, bien plus que sur Guwange, et j'ai commencé d'apprendre les chaînes des niveaux 4, 5 et 6 grâce à une vidéo du A-L publié par un joueur

japonais nommé K.O.

Pendant l'été 2007, je décidais d'aller au London Meet, où quelques italiens d'Arcade Extreme, qui géraient le site et avaient organisé le tournoi, allaient eux aussi. L'un d'eux était BR1, celui qui tenait le record occidental sur DDP à l'époque. Je savais qu'il y avait une borne DoDonPachi dans la salle où aurait lieu le rassemblement, je me suis alors entraîné pour cette occasion et j'ai atteint un point où je savais pouvoir battre le score de BR1 en quelques essais. Apparemment, il avait cessé de jouer depuis un petit moment et j'espérais raviver son intérêt pour le jeu en lui montrant qu'il avait un nouveau challenger. Deux de mes amis m'ont accompagné, nous avons pris l'Eurostar et avons logé 6 jours dans un hôtel de jeunesse à Piccadilly.

Rencontrer d'autres joueurs était génial. La petite salle où nous nous sommes rencontrés avait Ketsui, Mushihimesama, DoDonPachi et Progear. J'ai pu découvrir quelques jeux récents, qui n'étaient pas encore jouable sur MAME. J'ai rencontré DEL, MHK et Mills, des joueurs londoniens, Ayanami, joueur américain venu rendre visite à sa famille, LUN, BR1 et JCK, des types super venus d'Italie.

Malheureusement, comme j'étais habitué à jouer aux shmups seulement au clavier sur mon ordinateur, je n'ai pas réussi à approcher le score de BR1 sur la borne DDP. Mais nous sommes allés à la salle ensemble, tous les jours, nous sommes allés au resto, nous avons même visité la ville ensemble. Mills nous a fait une démonstration et un 2-ALL sur Strikers à la salle Trocadero Arcade. LUN nous a montré la puissance du mode Ultra sur Mushihimesama. JCK a battu le record italien sur Progear. Tout le monde était un peu plus âgé que moi mais c'était super de traîner ensemble et de parler de notre intérêt commun.

J'ai quitté Londres en pensant que j'adorerais les revoir. Sitôt de retour à la maison, je me suis lancé dans quelques runs sur DDP avec mon cher clavier et j'ai battu en quelques heures le record de BR1, comme je pensais pouvoir le faire. Dès lors j'étais le nouveau recordman occidental, avec 172 millions au compteur, dans le second loop.

L'hiver suivant les joueurs italiens que j'avais rencontrés à Londres m'ont invité à un de leur shmupmeet chez NEV, l'ancien détenteur du record sur Guwange, à Milan. Ce fut mon deuxième rassemblement shmup, et ça a été absolument génial. Je suis arrivé en gare de Milan où deux italiens que je n'avais jamais vu avant m'attendaient avec une pancarte marquée « ProMeTheus112 ». Le premier était NEV, le second PowerFuran. J'ai rencontré plein de gens sympa et on a passé le week-end à jouer à tous les jeux Cave. J'étais le seul étranger de l'assemblée, et du coup j'étais perdu dans toutes ces conversations en italien, ce qui était assez drôle. Une nouvelle fois je suis parti en espérant revoir tout le monde un jour. Espérant aussi voir plus de Milan car j'en avais à peine vu plus que la gare et la maison de NEV !



Quelques mois après le tournoi Guwange, mes scores allaient crescendo : 215, 260 et 314 millions. Je jouais beaucoup plus qu'avant, et beaucoup mieux. Chaque nouveau score était accueilli par des félicitations qui faisaient toujours plaisir à lire. J'étais devenu connu comme le type qui dominait DDP avec un clavier.

Et puis je m'amusais énormément. Jouer un morceau du jeu que vous aimez avec vos sauvegardes, tout en laissant votre esprit suivre la musique que vous écoutez, c'est le pied. Et meilleur vous devenez, plus amusant ça devient, car le jeu devient plus complexe et vous apprenez à surmonter des problèmes de plus en plus ardues. C'est pourquoi je pense que je ne m'arrêterai probablement jamais de jouer. Je me sentirai toujours obligé d'y revenir pour un peu plus d'action.

J'atteignis finalement ce point à l'entraînement où j'ai compris que finir les deux loops et le dernier boss devrait être possible avec un peu plus de pratique. Pour un gros joueur de DDP, c'est vraiment une victoire qui fait rêver. Y parvenir, c'est avoir acquis un certain niveau de maîtrise. Mais ça semble toujours impossible. Ce sacré dernier boss est si difficile qu'il faut garder autant de vies que possibles pour avoir une chance de le battre. Et ce qu'il y a avant le boss est salement dur aussi ! Mais, pour la première fois, je sentais que c'était possible.

Après quelques douzaines d'heures supplémentaires à l'entraînement, j'étais prêt. Mon temps de jeu tournait autour de 450 heures. Mon but était le 2-ALL, avec un score supérieur à 500 millions. J'avais tout mémorisé. Je trouvais encore que certains passages étaient très difficiles et je ne les passais qu'une fois sur cinq. Mais c'était un risque que j'étais prêt à prendre. Je me suis mis en quête de mon nouveau record, sans m'inquiéter du nombre d'essais que cela allait impliquer.

C'était en mars 2008.

Les premiers jours, je jouais plus de 10 runs quotidiennement. J'essayais vraiment de faire de mon mieux. Même quand je n'en avais pas très envie, je jouais tout de même, je me disciplinais pour. Puis j'ai eu une phase où je jouais 3 ou 4 runs par jour. Il y avait des jours où je ne jouais pas. Mais je ne relâchais pas la pression.

Mes premiers 2-ALLs arrivèrent bientôt, ce qui fut naturellement très agréable, même si sans surprise.

J'ai enregistré et conservé tous mes replays, et j'ai fait un petit commentaire à chaque fois pour garder trace de ce qui se passait dans chacun d'eux. A les relire aujourd'hui, je me souviens de mes frustrations, mes espoirs, mon excitation.

« run number 102 : unhealthy miss at 1-4 boss.

It's amazing what you can fuck up when you're not focused. »

« run number 115 : miss at ship selection screen : chose A-S instead of A-L »

« run number 279 : 488M new record, almost almost almost >.< incredibly close again. ».

Si vous voulez y jeter un oeil, je l'ai rendu accessible online l'archive rare avec le texte et les replays.

If you want to take a look at it, I made it available for download online, text entries and replays. You can find the archive at :

<http://www.mediafire.com/?p86ap92lbe6lg9u>



« run number 380 : 1-5. 15 sucky runs in a row, that's depressing. If this goes on for a little longer I guess I'll just stop playing this stupid game. »

Et en effet, peu de temps après j'ai abandonné, au run numéro 391. Quatre mois de jeu m'avaient usé, et je laissais mon score de 488 millions comme mon meilleur. J'en voulais au jeu d'être si injuste dans son système de score et pour être si pénible car demandant de jouer le premier loop à chaque fois. Si vous mourez une fois dans le premier loop, votre score est fini, et ma régularité à passer ce premier loop n'a jamais dépassé 40%. Déjà pas mal, mais insuffisant quand il s'agit d'essayer 100 fois le second pour réussir. J'ai été très, très proche de réussir, plusieurs fois.

J'ai commencé à aller à des rassemblements français, chose que je n'avais jamais faite, et j'y ai rencontré d'autres personnes extra.

Et il y en a un en particulier dont le nom est Wovou, qui n'a pas voulu accepter que l'arcade était morte dans notre pays. Il a décidé de prendre des cours de droit et d'économie, a amassé autant d'argent que possible au fil des années et a acheté un grand nombre de bornes d'arcade ainsi qu'un espace commercial très bien placé dans une des rues principales de Toulouse. Il y a ouvert un superbe Game Center dans le style japonais, avec plein de jeux modernes de musique, de combat, de course. Beatmania, Guitar Freaks, Dance Dance Revolution, et aussi une borne DoDonPachi DaiFukkatsu !

C'est un endroit énorme et très bien agencé où il a tenu une fête d'ouverture pour les joueurs qui traînaient sur les forums d'arcade en France, et une pour l'anniversaire un an plus tard, et encore l'année suivante. C'était super d'y aller à chaque fois. L'endroit aujourd'hui tourne bien et a assez de joueurs

réguliers pour assurer un peu d'argent à Wovou et lui permettre d'acheter de nouveaux jeux de temps en temps.

Japan Expo et Epitanime à Paris, Stunfest à Rennes, les fêtes de Wovou à Toulouse, autant d'occasions de rencontrer des joueurs ou de revoir ceux qu'on connaît déjà. Ces gars-là n'hésitent pas à traverser tout le pays pour pouvoir se revoir. Il est rare, dans des circonstances non familiales, de voir des gens de tous âges et tous métiers rassemblés autour d'une même activité. Ingénieur, lycéen, chauffeur de bus, informaticien, de 16 à 35 ans, l'ambiance est inhabituelle et excellente.

A Rennes nous avons eu une petite compétition sur Guwange et les organisateurs avaient gentiment préparé des médailles avec le nom du jeu gravé dessus. Encore une fois obligé de jouer au stick, j'ai peiné à battre Erhune. A la fin de l'événement, on nous a invités à monter sur une petite scène pour recevoir nos prix devant un petit groupe de personnes qui nous applaudissaient. Ça n'arrive pas souvent dans une vie de joueur de shmup, j'en suis très reconnaissant.



En février 2009, après des mois sans jouer, j'ai décidé de m'y recoller. Je fus très surpris de battre mes vieux scores et j'atteignis 505 millions en moins de 50 essais. Comme pour mon run sur Guwange, la partie s'est terminée sur un superbe combat contre le True Last Boss.

Un vrai coup de chance m'arriva ensuite. Nous avons en France une chaîne de télé underground nommée « NoLifeTV » qui diffuse des choses relatives aux jeux vidéo et à la culture japonaise en général. Elle vise clairement les geeks, mais comme ils sont de plus en plus nombreux, la chaîne tourne bien, sans pub il me semble. Une de leurs émissions s'appelle « Superplay » et consiste en une interview d'un « superplayer » qui commente une vidéo de son meilleur accomplissement. L'animateur de cette émission est venu me voir à Japan Expo et m'a demandé si j'aimerais qu'on filme un commentaire de ma performance sur DDP. Naturellement, je me devais d'accepter !

Nous avons donc convenu d'un rendez-vous sur Paris et je me suis rendu dans les studios de NoLifeTV, près de la Place de la République. Ils ont un chouette local là-bas et on peut y sentir la passion de tout ce qui touche au jeu vidéo et au Japon. Je fus reçu par Radigo, l'animateur, et nous avons commencé à discuter et à préparer l'enregistrement. Il est lui-même joueur de shmups et était très intéressé d'apprendre ce que c'était que de jouer DoDonPachi à ce niveau. Je suis revenu un autre jour, nous nous sommes installés à une table face à un ordinateur portable où passait la vidéo de mon run. Derrière nous un écran bleu couvrait le mur de la pièce, afin de pouvoir le remplacer par ce que souhaitait l'équipe au montage. Le commentaire s'est très bien passé, tout était fluide et je suis sorti de là heureux d'avoir eu cette expérience, et impatient d'en

voir l'enregistrement final.



J'ai dû attendre plusieurs mois avant que le montage n'en soit terminé et que la chaîne ne soit prête à diffuser cet épisode de l'émission Superplay. Mais en mars 2010, c'était bon : à cette occasion, on s'est installés avec des amis et quelques bières pour regarder l'émission. Deux de ces amis étaient des femmes, pas tout du tout branchées jeux vidéo, et elles ont tout regardé !

J'ai été très agréablement surpris du résultat. Le montage faisait plus « pro » que je ne l'espérais et une grande attention avait été portée à la présentation. Derrière nous, l'écran bleu avait laissé place à l'écran de sélection du vaisseau et la façon dont nous étions assis donnait l'impression que j'étais le joueur 1 et Radigo le joueur 2. Ha ha. Et c'était marrant à regarder. J'étais content d'avoir aidé à produire cette petite vidéo pour montrer au monde que les shmups peuvent être tout à la fois marrants, impressionnants et intéressants. Vous pourrez trouver un court extrait de l'émission à cette adresse :

<http://www.youtube.com/watch?v=KtVcEYXh97s>

Et l'émission a eu une plus large audience que je ne l'avais imaginée. Quelques-uns de mes amis m'ont dit que des amis à eux en avaient parlé, sans publicité de ma part. Ma mère l'a regardé évidemment, et le mari d'une de ses amies a été très surpris d'apprendre que j'étais le ProMeTheus de shmups.com et l'a regardé avec son épouse ! Des gars de mon école d'architecture ont trouvé la vidéo et aiment la montrer aux gens qui me connaissent. Maintenant quelques personnes à l'école m'appellent « ProM ».



A la fin de cette petite aventure, j'admets être fier et satisfait de ce que j'ai accompli. Ca a été un supplice parfois, mais ça en valait la peine. J'ai entendu des joueurs dire que le jeu a surtout eu une influence négative sur leur vie. Je ne sais pas comment ils en sont arrivés à cette terrible conclusion.

Je pense que le jeu est une activité très gratifiante, tant qu'on n'oublie pas d'essayer et de développer d'autres aspects importants de la vie. Le jeu peut vous apprendre des tas de choses, comme la logique, la rapidité de pensée, l'anticipation, les réflexes, la concentration, la mémoire, le timing... La liste est longue et dépend du jeu que vous jouez, et de comment vous y jouez. Le jeu est généralement une grande source d'amusement. Et c'est une bonne excuse pour voyager et rencontrer des gens intéressants.

Je suis très reconnaissant envers chaque personne qui m'a complimenté ou envoyé un mot de félicitations. Je ne pense pas que je serais allé si loin sans eux. Quelques applaudissements après un bon run lors d'un rassemblement,

voilà qui fait vraiment plaisir, on ne peut pas s'empêcher de faire un grand sourire quand ça arrive !

Mon expérience des STGs n'a même pas été si gourmande en temps. Mon temps de jeu total sur DoDonPachi doit être de 700 heures aujourd'hui. C'est déjà beaucoup, mais quand on sait que beaucoup de joueurs de World of Warcraft ont plus de 2500 heures au compteur, ce n'est plus tant que ça. En fait, j'ai joué beaucoup plus que 700 heures sur Starcraft. Et puis ces heures de jeu ne m'ont pas empêché de voyager, faire la fête, tomber amoureux, étudier, développer ma culture musicale et cinématographique, et apprendre à faire d'autres choses... Je pense même, en réalité, que ça m'a aidé à me construire.



Tout en écrivant ce guide, en novembre 2010, j'ai battu mon score à nouveau. Mon record est maintenant à 547 millions. J'ai ressenti un grand soulagement et beaucoup de satisfaction à la fin de ce beau run très intense. Pourtant je ne pense pas que ce soit fini. Je pense déjà à la prochaine amélioration possible. On dirait bien que je ne m'arrêterai jamais de jouer !



Je vous souhaite bonne chance.

Quoique vous cherchiez à accomplir, le nécessaire est de croire en soi et travailler suffisamment dur. N'écoutez pas les gens qui parlent de talent et de génies. Personne n'a de talent particulier pour les jeux vidéos. Progresser demande simplement beaucoup d'entraînement, et vous apportera beaucoup en retour, de diverses manières.

Je n'ai pas la moindre idée de la forme que votre future expérience du jeu compétitif prendra, comme je n'avais aucune idée qu'elle deviendrait aussi riche pour moi. Mais quoi qu'elle devienne, tant que vous ne cessez pas de bien vous occuper de vous-même en dehors du jeu, je suis sûr qu'elle sera positive.

Parce qu'être un joueur compétitif, c'est classe !

Dimitri « ProMeTheus » Aupetit