

Système de Score

Point par objet

C'est le score actuel du joueur affiché sur l'interface, il augmente en récupérant les objets qui tombe dans l'ère de jeu.

Vaincre les ennemis ne donne pas directement de point, les « chaines » d'Ikaruga ou Dompachi ne sont donc pas possibles, mais ils laissent tomber des objets donnant du score et de la puissance de feu.

Gagner des points dans un niveau permet également de récupérer bombes et vies à certains paliers.

Zone de Collecte

Le quart haut de l'écran agit comme un point de collecte de tous les objets de l'écran si le joueur va se concentrer là-bas, cela ramène tous les objets au personnage joueur.

Le haut de l'écran est un lieu dangereux, les ennemis s'y rassemblent pour se disperser en bas, c'est également là que le boss se déplace quand il est là et que les attaquent sont les plus denses.

Y aller et appuyer sur la touche qui ralentit le personnage est donc récompensé par la collecte de tous les objets à l'écran.

Bonus de Cantique

Quand un boss effectue un « cantique » l'une de ses attaques spéciales, elle a une durée.

Si le boss perd suffisamment de vie pendant le cantique il prend fin et le joueur récupère un bonus de points équivalent à la durée restante du cantique.

Perdre une vie ou utiliser une bombe durant un cantique annule la possibilité de recevoir le bonus à la fin de ce dernier.

Destruction d'attaque

Lorsqu'un cantique est terminé ou que le joueur lance une bombe, toutes les attaques ennemies à l'écran sont détruites, pour chacune d'elle le joueur gagne des points.

Frottement

Quand le joueur est sous un élément sensible à une attaque qui le frôle, il gagne des points. Cela est fait pour inciter les joueurs qui veulent faire du score à se rapprocher du feu sans le toucher.

Points par absorption

Lorsque le joueur absorbe des attaques d'un élément il gagnera des points à la fin de la chaîne d'absorption selon le nombre de points absorbés.

Fin de niveau

À la fin d'un niveau, la difficulté actuelle du jeu ainsi que le bonus de complétion du niveau s'ajoutent au score total de la partie en cours.

Au début du niveau suivant le score du niveau repasse à zéro, notamment pour les bonus de bombes et de vies, et le score total est écrit au-dessus.

Fin du jeu

Le nombre de vies et de bombes restantes vont servir de multiplicateurs au score actuel pour récompenser les joueurs qui sont arrivés jusqu'au bout du jeu.

Perdre durant le jeu donne un score qui n'obtiendra pas ce multiplicateur.

Gestion des ressources

Tout au long de la partie, quand le joueur va chercher à faire le meilleur score possible, la gestion des vies et des bombes sera différentes que s'il cherchait simplement à terminer le jeu.

Par exemple perdre une vie ne réduit pas le score actuel durant le niveau et cela permet de recharger quelques bombes qui peuvent permettre de détruire plus d'attaques à l'écran. Dans cette idée laisser certains ennemis vivre plus longtemps pour qu'ils puissent attaquer avant de lancer une bombe peut également être une bonne idée.

Le frottement est une autre prise de risque souhaitée du joueur.

Et perdre une vie ou utiliser une bombe durant un cantique est aussi quelque chose à éviter quand on joue pour le score mais de normal quand on souhaite juste finir le jeu.

Continue ?

Lorsque le joueur a perdu toutes ses vies il peut utiliser un « continue » pour continuer là où il en est, cependant son score de niveau et son score total retourneront à zéro.