

La série Puyo Puyo

Tout le monde connaît maintenant Tetris, le jeu d'Alexei Pajitnov sorti en 1985, ayant connu un succès phénoménal au point que de nombreux remakes aient vu le jour par la suite, même aujourd'hui encore. L'exemple ici concerne la famille Puyo Puyo, créée par Sega et Compile en 1992. Le concept de Tetris est bien connu de tous : il s'agit d'agencer correctement des blocs géométriques dégringolant du haut de l'écran afin de former des lignes, ces dernières étant effacées lorsque la ligne est remplie. Ce Tetris-like s'inspire du concept en le modifiant légèrement : ce sont des paires de globules gélatineuses colorées qui apparaissent en haut de l'écran, le but pour les supprimer étant de former un groupe d'au moins quatre même couleur. Cela peut paraître enfantin, mais à la différence de Tetris, il s'agit ici d'affronter un adversaire recevant les mêmes paires de globules que vous. Lorsque vous faites « exploser » des blocs de globules de couleur, un malus est envoyé à l'adversaire. Ce malus correspond à des globules transparents non combinables que vous pouvez éliminer en créant une explosion à proximité, permettant ainsi de bloquer sa progression. Plus vous faites exploser de globules en même temps, plus vous en envoyez à votre adversaire. De plus, si vous arrivez à créer des enchaînements, le malus sera multiplié par le nombre de séries que vous arriverez à faire. Votre victoire se basera donc sur votre capacité à créer des séries d'explosions de globules, tout en anticipant les malus envoyés par votre ennemi.



Faire disparaître ces globules va me permettre de créer un enchaînement.

Le jeu ayant connu un succès impressionnant au Japon, les sociétés ont ainsi décidé de développer en 1993 une version européenne, sous le nom de « Dr. Robotnik's Mean Bean Machine ». Dr Robotnik, l'ennemi juré de Sonic, a décidé de dominer le monde (une fois de plus) en transformant les habitants de Beanville en robot, en vue d'en faire ses esclaves. Le but du jeu est d'affronter douze sbires de Robotnik, tous aperçus dans le dessin animé de Sonic, tels que Scratch et Grunder, le coq et l'espèce de robot-tank. Les ennemis se suivent mais adoptent tous une technique différente afin de déjouer la votre. Outre la petite animation de mise en bouche avant le combat, le charme du soft vient des ennemis, de par leur réaction vis-à-vis de l'avancement du duel. Outre sa pose « normale », il peut soit adopter sa pose de winner, soit au contraire se mettre à transpirer par le stress que vous lui imposez. Cependant ne vous laissez pas déstabiliser par ces sauts d'humeur, une paire de globule mal placé peut suffire à renverser la partie en sa faveur. De plus, au fil du temps qui passe, tout comme après chaque manche, la vitesse de chute des globules s'accroît progressivement, ce qui vous empêchera de les pivoter et de les agencer correctement. Toutefois il est possible dans les options de varier le niveau de difficulté, allant de « Very Easy » à « Very Hard », modifiant ainsi la vitesse de chute mais aussi le nombre de couleurs que vous aurez à gérer.



Votre adversaire transpire, ça semble bien parti. Mais ne vous fiez pas aux apparences !

Outre le mode solo, il existe également un mode « Versus », avec la possibilité d'ajouter un handicap à un joueur, ainsi qu'un mode « Entraînement », consistant à enchaîner des séries sans contrainte de globules transparents. Toutefois, le but étant de faire le plus gros score, certains ne pourraient jamais en voir la fin.

Après de tels succès, il était évident que Compile n'allait pas en rester là. Ils décidèrent donc en 1994 de sortir une nouvelle version de Puyo Puyo, mais cette fois-ci sans Sega. Cette contrainte fera que Puyo Puyo ne fera jamais son apparition en Europe (excepté plus tard sur la Wii). Le principe reste le même que le premier opus, excepté un détail qui aura toute son importance : cette fois-ci, lorsque vous et votre adversaire envoyez des globules transparents au même moment, votre attaque sera compensée par la sienne. Les tactiques se voient donc changées, le but étant maintenant de réussir à envoyer des attaques plus imposantes que son ennemi, afin de ne pas se prendre d'obstacles. Le tout est orchestré par des musiques tout à fait appropriées à la difficulté croissante des duels et les explosions en série des globules colorées. Au final, avec la difficulté réglable et le mode versus, vous aurez de quoi passer de très bon moments et avoir de bons coups de stress avec ce jeu.



En multipliant les enchaînements vous pourrez envoyer des attaques écrasantes.

Mes notes pour Puyo Puyo 2 :

Scénario : 2 / 4

On enchaîne les duels en vue de détrôner un méchant et de détruire sa planète. Rien de particulièrement intéressant.

Jouabilité : 4 / 4

Empiler des globules pour créer des enchaînements cela n'a rien d'extraordinaire. Mais la simplicité combinée à la rapidité afin de submerger son adversaire à coup de méchants globules donne un mélange vraiment efficace.

Graphisme : 3 / 4

Malgré une interface sobre, l'enchaînement de globules colorés donne une touche fantaisiste assez agréable. Les animations des personnages sont simples mais amusantes.

Durée de vie : 4 / 4

Suivant l'entraînement et le niveau de difficulté, on peut compter entre une et deux heures pour finir le mode solo. Mais le mode versus est là pour nous permettre de s'adonner à des duels acharnés.

Bande son : 3 / 4

Des musiques entraînantes, dont le rythme s'accélère en fonction de votre avancée. On notera tout de même leur faible nombre.

Note générale : 16 / 20

Un jeu de réflexion à la fois stressant et amusant, qui saura engendrer de bon moments devant votre écran.