

Shangai Mini



A la grande époque des 16 bits (Super Nintendo et Mega Drive), chaque console a eu droit à sa version de *Shangai*. Depuis le jeu était progressivement tombé dans l'oubli jusqu'à cette récente adaptation par SNK.

Le principe du jeu est toujours le même : des dominos sont empilés et vous devez les enlever par paires. Le plus souvent, il suffit de trouver deux dominos avec la même image, mais parfois, il s'agit d'une association de symboles japonais (là, évidemment, c'est plus dur pour nous, mais on ne tarde pas à identifier ces quelques couples). Enfin, pour corser le tout, vous ne pouvez prendre que les dominos libres, c'est-à-dire non recouvert et sur les côtés. Le jeu est en pratique plus compliqué qu'il n'y paraît puisqu'il ne suffit pas de trouver les paires. En effet, plusieurs paires du même symbole sont entassées et il faut choisir judicieusement lesquels apparier pour ne pas se retrouver coincé.



Le jeu présente trois modes de jeux. Le mode *Classic* vous propose de résoudre une de ces piles de dominos sans contrainte de temps. Le mode *Tournament* vous permet d'affronter des joueurs en résolvant leur puzzle dans le temps imparti. Dans le mode *Dynasty*, l'écran est divisé en deux verticalement et vous affrontez l'ordinateur ou un autre joueur. Pour gagner, il faut alors résoudre son mini-puzzle avant l'adversaire. La partie est pimentée par des dominos spéciaux affectant la partie de l'adversaire en inversant les commandes, en rajoutant les dominos enlevés, en remélangeant les dominos...



Pour ce jeu, les développeurs ont principalement misé sur l'intérêt du genre. Les graphismes sont simplement lisibles, les musiques peu nombreuses et rapidement pénibles. La jouabilité pêche également parfois en mode *Dynasty*. Au final, *Shangai Mini* propose un type de jeu original, idéal pour ceux qui aiment jouer sans se presser. Reste que la Neo Geo Pocket Color propose des jeux de réflexion bien plus accrocheurs.

Icebraf

Test publié dans *Alternative Pocket 2*