

Puyo Pop World

Puyo Puyo est l'un des meilleurs *Tetris-like*. Sorti sur toutes les machines, de la PC Engine à la Dreamcast en passant par les PC, c'est probablement le jeu de réflexion le plus prenant qui soit. Le principe est simple et proche de *Columns* : faire des séries de quatre blocs de couleur identique pour en envoyer des inutiles à son adversaire. Seul, le jeu est rapidement lassant car trop difficile à partir du troisième niveau. Mais à deux, avec le cable *link*, le seul moyen de s'arrêter est de vider les piles !



Malheureusement, *Puyo Pop* donne l'impression d'un jeu vite fait. L'image est beaucoup trop sombre : par moments, on se croirait sur un écran monochrome ! Et l'absence totale de musique (même si celle-ci était ennuyeuse dans les autres versions) donne une impression de vide. Les bruitages, quant à eux, rappelleront de bons souvenirs à tous les possesseurs d'Atari 2600. Quelques voix digitalisées d'excellente qualité sauvent la bande son du naufrage.



Pourquoi Sega nous propose-t-elle le deuxième volet alors que le quatrième existe sur Dreamcast avec son déluge d'options supplémentaires comme la magie, très pratique pour se débarrasser de plein de *blobs* transparents, ou le jeu à quatre simultanément ? Pourquoi cette version n'est-elle pas *linkable* avec la console de salon comme *King of Fighters* ou *Cool Boarders* ? Qu'est devenu le mode *Scénario* avec les personnages se disputant avant chaque combat ?

Pour finir, petit détail intéressant, réglez votre console en mode Japonais et vous aurez droit à la vraie démo du jeu.

FX



Test publié dans [Pocket Magazine n°4](#)