

Puzzle Bobble 2 / Bust-A-Move Again



Genre : réflexion
Année : ©1999, Taito
Taille : 154 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES (convert, non sorti sur AES)

Existe sur :
 Taito F3
 Neo-Geo MVS
 Saturn (Bust-A-Move 2: Arcade Edition)
 PlayStation (Bust-A-Move 2: Arcade Edition)
 Nintendo 64 (Bust-A-Move 2: Arcade Edition)
 PC (Bust-A-Move 2)
 PlayStation 2 / PSP / Xbox / PC (Taito Legends 2)

Puzzle Bobble (ou Bust-A-Move), titre au principe addictif s'il en est, revient pour notre plus grand plaisir dans une deuxième version. Avant de se plonger dans cet opus, faisons un petit tour d'horizon de cette série. Le premier est sorti en 1994 sur Taito System B puis sur Neo-Geo (MVS et CD). Le concept est alors lancé et renouvelé avec bonheur un genre qui tournait un peu en rond depuis l'excellent Tetris (je rassure les puristes, je n'oublie pas des titres notables tels que Puyo Puyo).



Puzzle Bobble (1994, System B et Neo-Geo)

Bref, revenons à Puzzle Bobble et le succès est au rendez-vous. La loi du marché étant ce qu'elle est, inévitablement Taito développe en 1995 une suite, cette fois sur son système F3 : Puzzle Bobble 2, ou Bust-A-Move Again. Plus joli, plus complet, c'est une réussite.



Puzzle Bobble 2 (1995, Taito F3)

Taito ne renie pas pour autant le système qui a permis à Puzzle Bobble de rencontrer le succès. Visco se voit confier le développement de versions dérivées, Puzzle de Pon! en 1995 puis Puzzle de Pon! R en 1997. Parallèlement à cela, Taito sort sur F3 Puzzle Bobble 2X (une version modifiée aux couleurs de Noël), Puzzle Bobble 3 et Puzzle Bobble 4 respectivement en 1995, 1996 et 1997.

Tout semble clair : Taito continue sa série sur son système F3 et Visco fait ce qu'il peut sur Neo-Geo. Il faut être honnête, Puzzle de Pon! ne fait pas le poids face à son modèle, malgré quelques trouvailles.



Puzzle de Pon! (1995, Neo-Geo)

Puzzle de Pon! R (1997, Neo-Geo)

Eh bien en fait, non. Tout n'est pas si simple que cela : 1999 voit arriver Puzzle Bobble 2 sur Neo-Geo, et plus précisément au format MVS. Pourquoi un tel choix ? Sans doute encore est-ce dû au parc gigantesque du système de SNK. On le trouve dans quasiment toutes les salles de jeux. Voici donc Puzzle Bobble 2 sur Neo-Geo, et il s'agit bel et bien d'une adaptation d'un jeu d'arcade sur un autre système d'arcade, à l'instar du premier épisode (mais cette fois avec quatre ans de retard).

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS





L'intro est la même que sur Taito F3 : le petit dragon avance dans une plaine désolée. On remarquera le nombre moins élevé de couleurs (cela se voit surtout sur le dragon, réalisé en CG) et le sol qui n'a plus de scrolling ligne par ligne.



Tout comme le premier épisode, l'écran-titre indique "Puzzle Bobble 2" si le BIOS est japonais ou européen, mais "Bust-A-Move Again" s'il est américain.



Le principe du jeu n'a pas changé d'un millimètre, à part quelques innovations qui seront détaillées un peu plus bas dans ce test. Toujours les boules de couleurs, la ligne pour viser, les grappes à faire tomber, etc. Pour se rafraîchir la mémoire, le test de Puzzle Bobble est disponible [ici](#).



Puzzle Bobble 2 propose deux modes de jeu : Player VS Computer et Puzzle Game.



Player VS Computer est, comme son nom l'indique, un mode Versus, mais contre la machine. On affronte divers adversaires qu'il faut vaincre pour progresser. Il y a trois niveaux de difficulté, Practice n'autorisant que trois matches.



Puzzle Game ressemble trait pour trait au mode 1 Play du premier Puzzle Bobble. Le plafond s'abaisse inexorablement et il faut détruire toutes les boules avant que la limite ne soit franchie par une de ces dernières. Petite nouveauté, on se déplace sur une carte à embranchements, ce qui permet de limiter le côté répétitif des parties. Chaque lettre symbolise non pas un seul tableau, mais une série de cinq écrans à résoudre.



Et le mode Player VS Player de la version Taito F3, me direz-vous. Eh bien elle est toujours là mais pas visible. Oh, il suffit d'appuyer sur le bouton Start de la deuxième manette pour y accéder, ce n'est pas trop compliqué...



Passons à présent aux nouveautés de ce Puzzle Bobble 2. Tout d'abord, il y a quatre nouveaux éléments. Les deux premiers sont à lancer et vous aideront, tandis que les deux autres risquent fort de vous donner du fil à retordre.

- Star bubble : permet de détruire en une fois toutes les bulles de la couleur visée.
- Metal bubble : détruit toutes les boules qu'elle touche avant de disparaître.
- Obstructive bubble : ne peut pas être détruite, mais peut tomber.
- Obstructive block : ne peut pas être détruit, ni être dégommé. Il attrape les bulles comme le plafond.



Star bubble



Metal bubble



Obstructive bubble



Obstructive block

Enfin signalons que l'écran de jeu est soit normal, soit deux fois plus large, ce qui rend les lancers particulièrement délicats.



Puzzle Bobble 2 revu à la sauce Neo-Geo ressemble donc énormément à son grand frère sur Taito F3, mis à part l'introuvable mode à deux joueurs qui ne saute plus aux yeux. Aurons-nous d'autres surprises au niveau de la réalisation ?...

Aspect graphique

Bien plus joli et varié que son prédécesseur, Puzzle Bobble 2 progresse franchement sur ce point. Les tableaux sont pour la plupart des photos ou des dessins digitalisés et, même si le manque de couleurs se fait parfois un peu sentir - en tous cas davantage que sur Taito F3 -, le résultat reste globalement réussi, les éléments dessinés pixel par pixel (bulles, personnages, catapulte...) étant toujours là.

Animation

Rien de bien extraordinaire de ce côté-là, tout va bien... Sauf que les distorsions de la version Taito F3 ont été simplement et purement supprimées ! Est-ce dû à une limitation technique du système de SNK ? Ou juste à la paresse des développeurs pour recréer cet effet ? Toujours est-il que c'est dommage d'avoir enlevé cela. Pour le reste les quelques mimiques des personnages sont toujours aussi sympathiques.

Bruitages et musiques

Les thèmes musicaux sont plus nombreux qu'avant, ouf ! Remarquez, cela n'était pas bien difficile. On retrouve les deux

thèmes principaux de Puzzle Bobble, mais aussi d'autres, parfaitement de la même veine. On peut écouter [ici](#) l'un de ceux-là. Petite déception, le tempo des musiques n'est plus fonction du niveau du plafond. En d'autres termes, elles n'accélèrent plus quand on perd, ce qui diminue la tension par rapport au premier Puzzle Bobble. Quant aux bruitages, on retrouve peu ou prou les mêmes qu'avant.

Jouabilité

Reprenant les bases du premier Puzzle Bobble, cela ne peut être que très bon. La flèche directionnelle de la catapulte semble par ailleurs plus précise. Il faut dire que Taito a ajouté des bruitages "façon cliquet" (même si ici on peut aller dans les deux sens, contrairement à un système à cliquet strict). Ainsi on ressent mieux les diverses positions intermédiaires du viseur et on gagne d'autant en confort. N'oublions pas les nouveautés qui ajoutent du piment et modifient par moments la façon de jouer. Du côté des mauvaises surprises, nous avons l'absence de pause pendant le jeu. Cela est vrai pour la version MVS convert, car bien entendu les versions Taito F3 et Neo-Geo MVS ne l'ont pas, en jeux d'arcade purs et durs.

Durée de vie

Plus long, plus varié, "plus mieux", Puzzle Bobble 2 vous tiendra en haleine plus longtemps que son illustre aîné. Finir les deux modes de jeu à un joueur ne sera pas chose aisée et quant au mode pour deux joueurs, c'est aussi souvent que l'on en a envie !

Au final :

Une suite se doit de faire plus fort, et Puzzle Bobble 2 s'acquitte parfaitement de sa tâche en poussant plus loin le concept du premier épisode et en s'employant à gommer ses défauts. C'est un très bon jeu de réflexion, hélas réservé à MVS. Pour les joueurs sur AES, il reste la solution convert. Pour les amateurs du CD, aucune solution n'est permise, à moins de se rabattre sur le MVS (abordable) ou sur les adaptations sur consoles grand public. Il reste le regret que la version originale sur Taito F3 ne soit pas parfaitement retranscrite.

★★★★☆ 4/5

Et aujourd'hui ?

Taito n'a pas jugé bon de sortir sur Neo-Geo les opus suivants, pourtant très réussis, mais réservés à d'autres systèmes. Du côté du système de SNK, Puzzle Bobble est parfois préféré à sa suite par certains puristes qui trouvent les écrans de ce dernier moins sobres et donc moins lisibles.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)