

## Tsunagete Pon (JAP)

Voilà typiquement le genre de « petit » jeu à la *Tetris*, facile à comprendre et à manier et pourtant si prenant que l'essayer, c'est l'adopter. Le principe est d'une simplicité enfantine : il faut faire disparaître des blocs de l'écran en les reliant par des lignes.

Il existe deux modes de jeux. Dans le premier, vous progressez dans des niveaux où la vitesse des blocs s'intensifie ; passant au niveau suivant quand vous parvenez à relier deux blocs C (pour « clear » : nettoyer). Si vous réalisez un bon score, vous êtes récompensé pendant l'intermède, d'un personnage comme un gnome, un serpent, une fleur, etc.

En tout, il y a 91 personnages à collectionner. Le second mode est un puzzle fixe où vous devez faire disparaître tous les blocs avant un temps limite pour passer au niveau suivant. Ça n'a l'air de rien mais les puzzles ultérieurs vous poseront bien des soucis.



Côté graphisme, c'est pour le moins dépouillé puisque ce n'est pas un facteur déterminant pour ce type de jeu, mais signalons néanmoins que les dessins des personnages lors des écrans intermédiaires ne manquent pas de charme. Rien à redire dans la bande son qui fait dans l'efficacité : la musique ne tape pas sur le système, ce qui est plutôt un bon point.

*Tsunagete Pon* possède en revanche un défaut majeur : il est intégralement en japonais et, contrairement aux autres titres Neo Geo Pocket testés dans ce même numéro, n'adopte pas le système de langue anglaise implémentée dans la console. Du coup, on se dit qu'on est peut-être passé à côté d'options essentielles...

## Calor

Test publié dans [Pocket Magazine n°1](#)