

Magical Drop II



Genre : réflexion
Année : ©1996, Data East
Taille : 82 Mbits
Testé sur : Neo-Geo CD

Existe aussi sur :
 Neo-Geo MVS
 Neo-Geo AES
 Super Famicom
 Saturn
 Wii (Virtual Console)

À l'instar de Power Spikes ou de Baseball Stars, la série Magical Drop n'a pas débuté sa carrière sur Neo-Geo. Data East a d'abord développé en 1995 un jeu de réflexion du nom de Chain Reaction en version internationale et Magical Drop en version japonaise. Ce jeu fut légèrement amélioré avec une version améliorée, Magical Drop Plus 1!. Cela explique que Magical Drop II, développé sur MVS, est en fait le troisième opus de la série. Il sort le 21 mars 1996 en arcade puis les 19 avril et 24 mai sur consoles AES et CD. Ici ce sera cette dernière qui sera testée, non sans évoquer les versions Neo-Geo AES et MVS s'il y a lieu. En plus d'un héritage à porter, ce jeu va devoir se frotter à une concurrence aussi variée qu'aiguisée.



*Magical Drop
(1995, Data East)*



*Zintrick
(1996, SNK/ADK)*



*Super Puzzle Fighter II Turbo
(1996, Capcom)*

L'introduction est très typée manga avec les différents personnages présentés. Pas très recherchée, elle reste néanmoins bien sympathique.



Le menu d'accueil propose le strict minimum pour un jeu Neo-Geo CD : Game Start, Demo Game, How to Play et Exit. Il n'y a pas d'Art Gallery ou de mode de jeu supplémentaire.

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

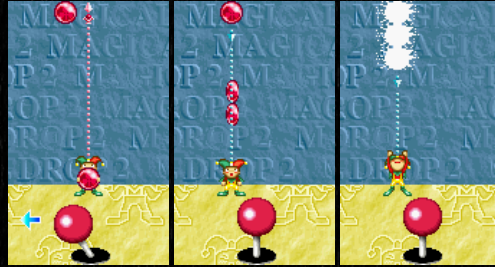
CONTACT

SITES FILS





Tout cela est bien joli, mais quel est le principe de ce jeu ? Eh bien, la base est d'associer des boules colorées identiques par paquets supérieurs ou égaux à trois. On déplace un petit clown qui peut prendre des boules (uniquement de la même couleur) et peut les relarguer plus loin.

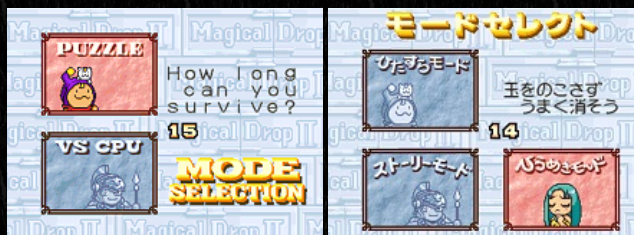


Il existe quatre couleurs de base : vert, jaune, bleu et rouge. On pourra trouver par ailleurs des blocs de glace (à regrouper, mais qui ne disparaissent que s'ils sont proches d'une explosion), des bonus colorés (un par couleur, ils font disparaître toutes les boules de la même couleur) et des pierres précieuses (qui en gros regroupent les avantages des quatre boules bonus).

Il y a encore quelques autres gâteries comme ces satanées bulles qu'il faut écraser pour qu'elles explosent.



Maintenant que les bases sont expliquées, on peut se lancer dans une partie. Deux modes de jeux sont proposés et... Quoi, il y en aurait trois ? Eh oui, une petite précision s'impose. Sur consoles américaine et européenne, il y en a deux et sur console japonaise, c'est trois. C'est ainsi, les jeux Data East sont décidément bien curieusement localisés.



versions US et euro

version japonaise

Le premier mode est le Puzzle. Il s'agit d'une survie où le plafond tombe inlassablement sans fin. Le but est de durer un maximum de temps pour marquer le plus de points possible. Bien entendu, on sait à l'avance qu'on est voué à perdre, le tout étant de repousser au maximum l'échéance.

Ce mode est idéal pour débiter et se faire aux commandes de jeu. Encore une fois, la version japonaise est avantagée avec un choix de trois niveaux de difficulté et non deux. On notera à droite à et à gauche de petites portes qui permettent de téléporter son personnage, ce qui évite certains déplacements fastidieux.



Le VS CPU constitue le plat de résistance. C'est d'ailleurs ce mode qui est imposé quand on joue à deux. L'écran est partagé en deux et il s'agit de soit vider sa partie d'écran (pas évident), soit de faire un maximum de réactions en chaîne pour accélérer l'effondrement du plafond de l'adversaire. Dans ce mode, 10 personnages sont proposés, chacun ayant ses bonus de prédilection. Quoi ? Encore un souci ? Ah oui, la version cartouche n'a que 7 personnages, les boss étant bloqués... mais débloquables grâce à [cette astuce](#).



Les personnages portent des noms évocateurs et figurent sur des cartes numérotées en chiffres romains. Cela ne vous

rappelle rien ?



Eh oui, les personnages de Magical Drop sont des cartes de tarot ! Nous avons donc The Fool, The Star, The Chariot, The High Priestess, The Justice, The Magician, The World, The Devil, The Strength et The Empress.



Enfin, le dernier mode (disponible uniquement en version japonaise, rappelons-le) est le Time Attack. On vous propose une suite d'épreuves où le but est à chaque fois de faire disparaître toutes les boules en prenant le moins de temps possible. Attention, ce mode réclame tactique et réflexion.



Du côté des temps d'accès au CD, il n'y a rien à redire : cela charge très vite et peu souvent. Après tout, étant donné que Magical Drop II n'occupe que 82 Mbits, c'est sans surprise.

Data East offre ainsi à son premier Magical Drop une suite plus fournie et logiquement plus aboutie. La réalisation, certes secondaire dans ce type de jeu, a-t-elle suivi la même voie ?

Aspect graphique

Visuellement, la réponse est oui. Les teintes sont plus soutenues qu'avant pour un style versant toujours davantage dans le kawaii. L'ensemble, simpliste, reste bien propre et très lisible. L'essentiel est là.

Animation

Mis à part les boules qui explosent et le petit clown qui se promène en bas, on notera les expressions des personnages au second plan : joie, détresse ou colère ponctuent les différents moments du jeu.

Bruitages et musiques

Les mélodies qui accompagnent les parties sont absolument dans le ton des graphismes. Elles ont droit à des réorchestrations par rapports aux version MVS et AES. On peut écouter celle du mode Puzzle [en cliquant ici](#). Les bruitages sont un peu forts et peu variés.

Jouabilité

Même si le principe décrit précédemment peut paraître compliqué, il n'en est rien et on trouve très rapidement ses marques. De plus il n'y a pas de souci de précision de visée comme par exemple dans Puzzle Bobble où il fallait ajuster une flèche.

Durée de vie

Très correcte avec ses 7+3 personnages et ses trois modes de jeu, comme presque toujours elle devient quasiment infinie à deux. Le mode VS CPU se révèle cependant bien ardu, surtout vers la fin. On n'a aucun temps pour réfléchir, la machine bombardant à tout-va des réactions en chaîne de folie. D'où la nécessité de s'entraîner en mode Puzzle afin d'acquérir des automatismes qui pourront s'avérer salvateurs contre The Empress. Le mode Time Attack rend la version japonaise encore plus attrayante.

Au final :

Data East signe un jeu de réflexion très solide et complet. Il s'avère bien prenant et difficile, à essayer si on a aimé Puzzle Bobble.

★★★★☆ 4/5

Et aujourd'hui ?

Surpassé par Magical Drop III (pas sorti sur CD), Magical Drop II reste un bon "Puzzle Game" de la Neo-Geo. En cartouche, si vous le pouvez, préférez le III et en CD, n'hésitez pas à prendre le II, il a bien vieilli..



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)