

On ne présente plus Puzzle Bobble : ce puzzle game de légende a connu moultes versions en arcade et au moins autant en adaptations console. Aujourd'hui je vous propose de nous pencher sur le sixième opus de cette série, après « Puzzle Bobble / Bust A Move », « Puzzle Bobble 2 / Bust A Move Again », « Puzzle Bobble 2X », « Puzzle Bobble 3 » et « Puzzle Bobble 4 ». A noter qu'il existe une version Puzzle Bobble AzuManga Daioh sur Sega Naomi...



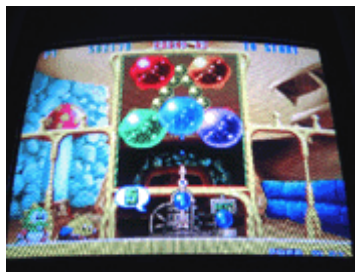
Comme d'hab, le principe du jeu consiste à grouper 3 bulles de même couleur pour les faire disparaître ; une fois que toutes les bulles du tableau ont disparu, c'est gagné. On dirige pour cela une catapulte orientable à droite et à gauche, qui permet d'envoyer sa bulle là on le souhaite vers le haut du tableau. Le jeu indique également la couleur de la prochaine bulle dans la catapulte, ce qui permet de développer une stratégie et d'anticiper. Pour davantage de détails, je vous renvoie aux tests très complets de Puzzle Bobble 1 et 2 dans la section « NeoGeo MVS »..

Et quoi de neuf dans cette version ?

Au rayon nouveauté, on note l'arrivée des bulles et options suivantes :

◆ **les grosses bulles** : ces bulles gigantesques explosent dès qu'on leur envoie une bulle de même couleur qu'elle. En éclatant, l'onde de choc ainsi produite remplace la couleur de toutes les autres bulles à l'écran par celle de la grosse bulle. Ainsi, après l'éclatement d'une grosse bulle bleue, toutes les bulles de l'écran deviennent bleues, à l'exception notable des éventuelles autres bulles gigantesques présentes dans le niveau.

◆ **les mini-bulles** : cette fois, il s'agit de bulles toutes petites qui grossissent une fois qu'elles ont été placées ; le joueur peut ainsi envoyer des mini-bulles dans des espaces étroits, où une bulle de taille normale ne passerait pas. Une fois positionnée, la mini-bulle reprend sa taille normale et, le cas échéant, éclate « normalement » si elle est en contact avec deux ou plusieurs autres bulles de même couleur.



◆ **les glissements de catapulte** : dans certains niveaux, on peut rencontrer des éléments du décor intégrant une flèche, orientée à droite ou à gauche. Si le joueur tire sur ces flèches avec une bulle, celle-ci disparaît et la catapulte glisse alors vers la droite ou la gauche. A noter qu'il n'y a que 2 positions possibles pour la catapulte (droite ou gauche) ; un deuxième tir dans la même direction ne fait pas bouger davantage la catapulte (mais fait disparaître la bulle, ça peut parfois être utile !).

◆ **les murs rebondissants** : sur certains murs caractéristiques du décor, les bulles ne se collent pas mais rebondissent dans le plus pur style Arkanoid (cf. photos ci-dessous).

◆ **les autres bulles spécifiques**, déjà existantes dans les précédentes versions du jeu, sont

Super Puzzle Bobble

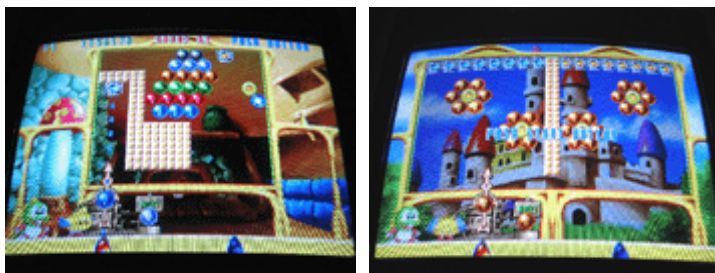


Test de Golgoth

Développeur : Taito
Année : 1999
Support : Rom (cartouche)
Type : Taito G-Net
Genre : Réflexion
Players : 2, simultanément.



toujours de la partie, comme les bulles « arc en ciel » (qui prennent la couleur des bulles avec lesquelles elles étaient en contact) et les bulles « étoile bleue » (qui font disparaître de l'écran toutes les bulles de même couleur que celle qui les touchent).



Les modes de jeu :

Cette nouvelle version Taito G-Net est particulièrement complète en terme de modes de jeu; lisez plutôt :

A) un mode 1 joueur « Puzzle Game » : ce mode fait son grand retour avec, en plus de toutes les nouvelles bulles et autres options, une avalanche de tableaux :

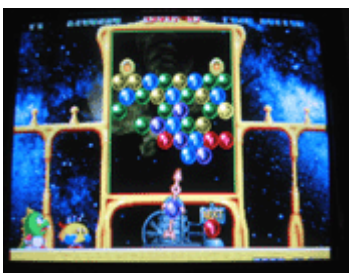
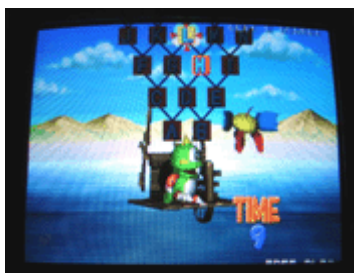
- le mode « Entraînement » (flèche du bas, vers la maison champignon) : le joueur se fait les dents sur 5 niveaux présentant les nouvelles options (grosses bulles, etc.). A noter qu'ensuite c'est le game over direct, ce qui est un peu court !

- le mode « Quest » (flèche de droite) : le joueur accède à la fameuse carte divisée en étapes (symbolisées par les lettres de l'alphabet), chacune regroupant 5 tableaux ; ce principe existe depuis Puzzle Bobble 2 et permet de varier les plaisirs, en choisissant tel ou tel chemin pour finir le jeu. Malheureusement, la séquence de fin est toujours la même quel que soit le circuit emprunté, dommage...

- le mode « Warp Zone » (flèche du haut, vers la Porte) : le joueur est confronté à 5 tableaux relativement corsés ; une fois gagnés, on rejoint alors la carte du mode Quest ci-dessus, mais directement aux lettres G ou H (au choix du joueur).

- le deuxième mode « Quest » (flèche de gauche, vers l'infini et au-delà) : c'est là où les développeurs font très forts, car on accède à une nouvelle carte avec les 27 étapes-alphabet, comme pour le premier mode Quest, mais avec des tableaux totalement nouveaux ! Donc au total le jeu propose 270 tableaux (sans compter les tableaux du mode Warp et ceux du mode entraînement).

Autant dire qu'il y a du boulot !



B) un mode 2 joueurs « Player vs Player » : dans ce mode, l'objectif n'est pas de faire disparaître toutes les bulles du niveau mais d'affronter et de faire perdre son adversaire (pour qu'il ait des bulles jusqu'au cou !). On choisit son personnage parmi une bande de bestioles bien déjantées et c'est parti ! Ce mode a beaucoup participé à la renommée de ce jeu, et se voit ajouter principalement deux caractéristiques :

- ouverture d'un accès entre les deux tableaux des joueurs : le mur séparant les deux tableaux est désormais troué, et on peut donc envoyer ses bulles dans le tableau de l'autre... Engueulades

garanties !

- combos d'attaque : en réalisant des grappes de bulles à envoyer à l'adversaire, le joueur peut provoquer des combos qui, en plus de pourrir le tableau adverse, fait disparaître des grappes de bulles dans son tableau de façon automatique ... Enfin, ça c'est le résultat, parce que malgré plusieurs tentatives d'analyse acharnée, je n'ai pas compris le principe de ce bonus. En tout cas, ça provoque un joyeux bordel à l'écran avec des retournements de situation cocasses. Et pour les puristes ou les joueurs comme moi qui n'aiment pas ce côté trop aléatoire, il y a une option pour revenir au mode « normal » sans ces combos.

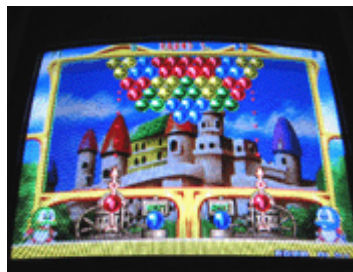


C) un mode 1 joueur « Player vs Computer » : idem que le mode précédent, mais avec un joueur dirigé par le CPU et sans l'accès entre les tableaux de joueurs.

D) un mode 2 joueurs « 2 Players Mode Puzzle Game » : il s'agit d'une autre grande nouveauté de cette version de Puzzle Bobble, à savoir le jeu en coopératif à 2 joueurs. Comme pour le mode Puzzle, l'objectif est toujours de supprimer toutes les bulles du niveau, et chaque joueur dirige une catapulte en bas de l'écran ; et pour l'occasion, les tableaux sont tous en format « extra-large » ... Excellent ! Seul bémol, il n'y a que 20 tableaux en tout pour ce mode ...

Les graphismes :

Super Puzzle Bobble reste dans la lignée de ses prédécesseurs, avec un style graphique enfantin tout mignon, et plein de couleurs vives. Pas de grande surprise non plus au niveau de l'animation, ça reste du Puzzle Bobble ; néanmoins, le décor des tableaux est souvent en mouvement, avec des animations diverses par exemple quand la situation devient tendue, ou quand le joueur finit le tableau ; pour être franc, ça perturbe un peu la lisibilité du début, mais on s'y fait très vite (et je crois que c'est fait exprès pour stresser davantage !). Enfin, mention spéciale « peut mieux faire » pour les animations de début des modes de jeux, avec une 3D qui a bien mal vieilli ...



Le son :

Les bruitages sont dans le même ton que les graphismes, très mignons et rigolos : les personnages poussent des cris suraigus, les bulles font toujours le même bruit par rapport aux précédents opus de la série, la musique d'ambiance s'accélère quand le joueur est en danger... Pas de doute, nous sommes bien dans un puzzle game nippon !

Conclusion :

Cette nouvelle version de Puzzle Bobble relance donc réellement l'intérêt du mode « Puzzle Game », avec l'ajout des nouvelles bulles spécifiques et le nombre impressionnant de niveaux. Par ailleurs, l'option 2 joueurs en coopération est vraiment formidable, même si le nombre de tableaux est somme toute assez restreint. En revanche, curieusement, l'option « combo » des modes « Player vs Computer » et « Player vs Player » ne m'a pas totalement convaincu, par son côté « bordélique » ; reste que le fait de pouvoir envoyer sa bulle dans le tableau de l'adversaire est bien fendard, et que de toute façon, l'option « normal » est toujours disponible ! Finalement, le fan de cette série se doit d'avoir cette version qui prolonge avec bonheur la saga ...

Verdict :

◆ **Graphismes : 15/20** c'est très mignon, dans la lignée des précédents opus de la série, et on a droit à de zolis images de fond...

◆ **Animation : 16/20** aucun problème pendant le jeu, ça bouge de partout, sans aucun ralentissement (heureusement, car des fois c'est critique) ; cependant, la page de sélection, avec son île de 3D, c'est pas le top...

◆ **Jouabilité : 18/20** une maniabilité aux petites oignons, mais avec Puzzle Bobble on a l'habitude !

◆ **Musiques/Bruitages : 18/20** en branchant le système Taito G-Net en stéréo, c'est le

bonheur (rahh les bruitages d'explosion des bulles gigantesques !)

➤ **Durée de vie : 19/20** vous n'êtes vraiment pas près d'en faire le tour, que ce soit en solo ou à deux

➤ **Note globale : 18/20** alors ce Super Puzzle Bobble, est-ce l'apogée de la série ... Je serais tenté de dire oui !

Note : 18/20



Source : <http://www.arcade-system.com/>