



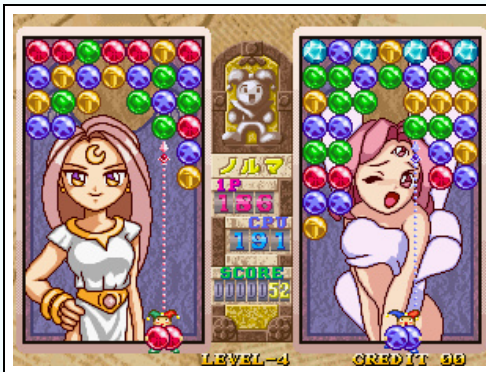
## Magical Drop III

**Test de la version :** Neo Geo  
**Autres Supports :** Playstation  
**Editeur :** [Data East Corporation](#)  
**Année :** 1997  
**Langue :** Japonais  
**Genre :** R?flexion  
**Jeux similaires :** Magical Drop - Money Idol Exchanger - [Puzzle Bobble 2](#)  
**Classification Personnelle :** Tous publics



**Plus beau, plus grand, plus fort, le Magical Drop troisième déclinaison est un classique de chez classique pour tous les amateurs de réflexion et d'ambiance nippone, un jeu découvert sur le tard mais qui m'a totalement scotché, bienvenue dans l'univers de Moon, Empress et Star...**

En 1997 sort donc le troisième volet de la grande saga de Data East, Magical Drop. C'est en 1995 que tout a commencé, les petits gars de Data East ont enfin pris conscience qu'il serait peut être temps de sortir un jeu typiquement japonais plutôt que des flopées de jeux pro militaristes et bourrin pour le marché US comme cela avait été presque toujours le cas jusqu'à présent. De cette idée est née Magical Drop, premier du nom. Surfant sur le succès de **Puzzle Bobble** sorti la même année, MD propose d'incarner des personnages provenant du Tarot pour se livrer à un jeu de réflexion où l'on contrôle un bouffon en bas de l'écran qui doit récupérer et envoyer des billes de couleurs en haut de l'écran, lorsque trois billes de la même couleur se touchent, elles éclatent, celui à qui il reste le moins de billes gagne la partie. Deux boutons, un pour prendre la bille, un second pour l'envoyer, simple et efficace.



Avec le second volet, des changements notables avaient été opérés, de bonnes musiques entraînantes, un graphisme mignon et coloré et plein de voix digitalisées mais la difficulté tout comme la faible durée de vie du jeu faisaient qu'il manquait encore quelque chose. Magical Drop III reprends donc le concept en offrant cette fois-ci un vrai Story Mode avec une trame et des dialogues entre les protagonistes, même si ça ne va pas chercher bien loin, on salue l'effort. Seize personnages sont jouables à présent pour un total de douze niveaux en mode VS Computer, sept autres personnages peuvent être débloqués au moyen d'un code ou en finissant le jeu plusieurs fois. Trois niveaux de difficulté sont proposés, de nouvelles musiques et de nouvelles voix digitalisées également.

Ces japonais font vraiment des merveilles, on comprend rapidement le concept, il ne nous faudra pas longtemps pour le maîtriser parfaitement et commencer les premiers enchaînements. En effet, pour avoir une chance de remporter la partie, il faudra maîtriser cet aspect du jeu consistant à faire éclater des série de billes dans un laps de temps très restreint afin de noyer son adversaire sous les billes, ça va vite, très vite mais on y arrive. Trois modes sont dispos, le Puzzle, une succession de tableaux, seul, sans scénario, le VS, contre l'ordinateur avec un scénario ou avec un ami et enfin le Challenge, des tableaux contre la montre. Dans tous les cas, MD repose sur la vitesse, la vitesse à envoyer les billes, à réfléchir au meilleur moyen de faire une chaîne, mettre en place ces enchaînements et faire disparaître toutes les billes de l'écran, un concept très nerveux.



Au niveau de l'ambiance, on est donc dans un jeu 100% Japonais, très kawaii avec de jolies illustrations, plein d'animations sympathiques, beaucoup d'humour et des musiques fraîches et agréables qui donnent envie d'aller plus loin. Les voix digitalisées sont dignes des meilleurs doublages et chaque personnage dispose de ces propres expressions, lorsqu'il gagne et lorsqu'il perd. Il faudra un grand nombre de partie pour arriver à finir le jeu avec peu de crédits, perso, j'en suis à trois crédits en mode normal, c'est donc jouable avec beaucoup d'heures dans les pattes. Une fois le jeu fini plusieurs fois, vous y reviendrez cependant en raison d'une petite partie de temps en temps, une excellente durée de vie même si on en fait vite le tour, une dizaine de niveaux supplémentaires n'auraient pas fait de mal.

Je vous engage enfin à privilégier la version Japonaise aux autres car de nombreuses choses ont disparues tel que des personnages, modes, niveaux de difficulté, animations, Story Mode, des voix digitalisés, des dialogues, un vrai carnage. Vous pourrez sélectionner la version Japonaise sous Winkawaks en faisant Game -> NeoGeo settings -> Japan.

### EN CONCLUSION

**Pour :**

+ Concept  
+ Ambiance  
+ Humour

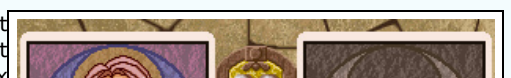
**Contre :**

- Durée de vie

**Intérêt Général :**

17/ 20

Magical Drop fait parti de ces jeux de réflexion japonais totalement addictif. Tout est ici fait pour nous faire accrocher, un concept novateur et simple à prendre en main, deux boutons, trois niveaux



novateur et simple à prendre en main, deux boutons, trois niveaux de difficulté, des tonnes de persos, trois modes, trois niveaux de difficulté, des voix digitalisées, beaucoup d'humour et une ambiance 100% kawaii. J'adhère totalement et si vous cherchez le jeu auquel vous pourrez jouer à raison de cinq minutes par jour pendant des années sans jamais vous lasser, le voici.

**Blood, le 24 septembre 2007**

