



Tetris Plus 2

Test de la version : Arcade
Editeur : Jaleco
Année : 1997
Langue : Anglais
Genre : R?flexion
Jeux similaires : Tetris - Tetris Plus
Classification Personnelle : Tous publics



Tetris fait sans nul doute parti des plus grandes sources d'inspiration, on peut trouver des dizaines de versions sur le net pour un peu tous les supports existants. C'est en cherchant une meilleure version que celle sortie sur ST que je suis tombé sur un jeu d'arcade, croisement improbable de Tetris et Rick Dangerous, si si, vous allez voir...

Un professeur et son assistante partent explorer les pyramides Egyptiennes mais rapidement, ils déclenchent un piège et se retrouvent bloqués dans une pièce où la sortie est obstruée par des briques de formes géométriques.

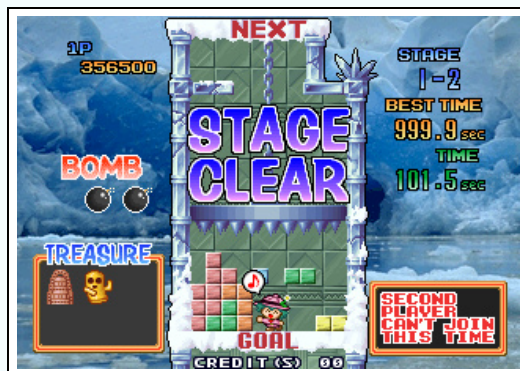
Après avoir choisi son personnage, le professeur ou la jeune assistante, on se retrouve en face de trois mode, en gros, un mode original, le Tetris tel qu'on le connaît, un mode deux joueurs et enfin, un mode story. Dans celui-ci, on va suivre la progression de l'histoire et faire des choix en ce qui concerne la difficulté au bout de trois niveaux, il y a une quinzaine de niveaux en tout. Dans ce mode, le perso choisi est matérialisé dans l'écran du Tetris et grimpe sur les pièces, le but du jeu consiste à faire des lignes rapidement pour dégager la sortie qui se trouve en bas, dès lors, le personnage descend, empreinte la sortie et rendez-vous au niveau suivant.



Né de l'imagination d'Alexei Pajitnov en 1985, Tetris n'a pas rapporté un sous à son hauteur car il ne fait pas bon avoir des idées commerciales dans un régime communiste. Toujours est-il que le jeu a connu un grand succès et donner naissance à une tripotée de suites, clones et autre remakes dans des qualités inégales.

Le concept de Tetris, tout le monde le connaît ? Des formes géométriques descendent de l'écran, on doit les retourner et faire des lignes, lorsqu'une ligne est complète, elle disparaît et ainsi de suite. Il faut faire attention à ne pas faire n'importe quoi car si les lignes sont mal formées et que l'on pose les formes n'importe où, les pièces suivantes vont se bousculer en haut de l'écran et finalement, on perdra la partie. Un concept vraiment excellent, simple, intuitif et original, les années 80.

Dans Tetris Plus 2, c'est la même chose, un plafond avec des pics descend de l'écran, il faut rapidement former des lignes car si le perso est en contact avec ce plafond, il meurt. Le perso justement, il se présente sous la forme d'un petit personnage en SD qui peut escalader les pièces, il attend juste que l'on dégage le terrain pour lui mais cela renforce la difficulté puisqu'il faudra tenir compte du fait qu'il grimpe sur les pièces pour paufiner sa stratégie afin qu'il ne se fasse pas toucher par le plafond, en ce sens, Tetris Plus 2 vise donc un public qui maîtrise déjà Tetris et qui souhaite du renouveau dans le concept je dirais.



Les graphismes sont colorés et dans un style manga, tout comme la bande son, les bruitages et mimiques des personnages qui ponctuent d'exclamation tous leur faits et gestes pour un résultat très kawaii et 100% Nippon. Si le jeu commence gentilement, rapidement, il va falloir s'accrocher pour terminer les niveaux mais en cours de jeu, via les embranchements, on peut toujours choisir son niveau de difficulté. Durant les niveaux, il y a des petites particularités comme les gouttes d'eau ou les éclairs qui peuvent immobiliser votre personnage, il n'y a rien de statique, toujours plus de petits trucs pour relancer l'intérêt du joueur.

Par rapport au premier volet, on a la possibilité de choisir son perso ainsi qu'un mode story en plein écran, ce qui change tout je trouve.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Un concept toujours aussi novateur
- + Les persos qui interagissent sur les pièces
- + Un univers 100% kawaii

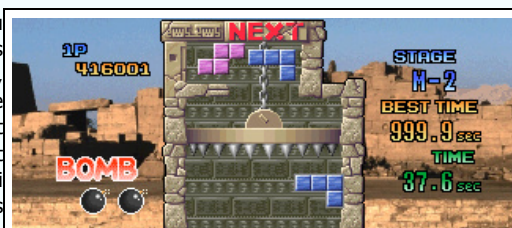
Contre :

- Durée de vie

Intérêt Général :

17/ 20

Je suis plus que content d'avoir découvert ce bon petit jeu rafraîchissant permettant de retrouver l'excellent concept Tetris dans un jeu différent, finissable, avec une technique de qualité, une influence clairement Japonaise et l'intervention de personnages directement sur les pièces du Tetris, tout ceci est vraiment surprenant. Le résultat est assez dur puisqu'on doit tracer nos lignes mais veiller aussi à ce que son personnage qui grimpe sur les pièces s'en sorte vivant, un drôle de résultat mais tout à fait intéressant.



tout a fait convainquant je trouve.

Blood, le 27 avril 2007



Liens

[Wikipédia](#)