

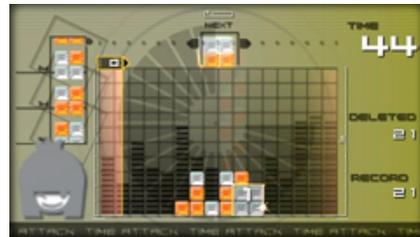
Lumines et Koloomn : jeux vidéo d'action/réflexion sur PSP

Nicolas ESPOSITO

17/01/2006

Sony a pour l'instant très bien vendu sa console portable, la PSP. Vous êtes donc nombreux à vous plonger dans les jeux PSP. Il y a un genre qui a toujours bien marché sur les consoles portables : les jeux d'action/réflexion. L'exemple le plus évident est sûrement Tetris sur Game Boy. Depuis cet énorme succès, beaucoup de jeux sont allés dans la même direction. On les appelle souvent les puzzle games : Klax, Columns, Puzzle Bobble (ou Bust-A-Move selon le pays), etc.

Mr. Driller avait montré en 1999 qu'il était encore possible de trouver de nouvelles idées dans ce genre. Récemment, Meteos a fait de même sur Nintendo DS. Sur PSP, c'est Lumines qui s'est illustré avec brio dès le lancement de la console. À la découverte du jeu, le principe ne



paraît pas particulièrement innovant... Des blocs composés de quatre carrés (avec deux couleurs possibles) tombent du haut de l'écran et vous devez les rassembler pour former des blocs de la même couleur afin de les faire disparaître. Et puis, on se prend au jeu. On essaye diverses stratégies. C'est la course au score. On se lance des défis, par exemple : faire plus d'un bloc par seconde dans le mode où l'on a qu'une minute de jeu. Quant à la réalisation, elle est de qualité et ne gâche pas notre plaisir. Finalement, on reste accroché et il faut se raisonner pour reposer la console...

Lumines vient d'être rejoint sur PSP par Koloomn. Mais le charme de ce dernier est bien moins important. Tout comme dans Lumines, l'idée de base est assez simple : réunir des blocs par couleur. Plus précisément, des rangés de blocs arrivent par le bas et vous devez réunir au moins quatre

blocs d'une même couleur pour les supprimer. Si un bloc touche le haut de l'écran, vous perdez. La progression des blocs devient plus oppressante qu'excitante. De plus, on subit les attaques d'un petit personnage pas tout à fait sympathique... La réalisation achève le triste portrait avec un espace de jeu ridiculement petit, un environnement graphique criard et des sons agaçants. Bref, restez sur Lumines!

