



Tetris sur iPhone

“C’est dans les vieux pots que l’on fait les meilleures soupes”, voilà ce qu’a dû se dire EA lorsqu’ils ont décidé de développer Tetris sur iPhone, en effet, comment ne pas faire une bonne recette en adaptant un jeu mythique sur le téléphone le plus en vogue et le plus vendu du moment ? La réponse tout de suite dans le test.



Le concept lancé par Alexei Pajitnov en 1985 alors qu’il était simple ingénieur en informatique dans une université d’URSS et qui est devenu par la suite l’un des jeux les plus vendus et les plus connus au monde ne cesse de se recycler, Tetris déménage de

support en support, passant de la NES à la Playstation 2, on le retrouve aujourd’hui sur iPhone.

Dès l’écran de chargement, on retrouve un peu de l’univers de Tetris, en effet le “Thème A”, musique la plus connue du premier Tetris sorti sur GameBoy en 1989 avec la console est repris, en version remix, afin de montrer au joueur qu’il a affaire à un nouveau jeu, même si il reste quand même assez dans le sillon de ses prédécesseurs, si vous n’aimez pas la musique, les développeurs du jeu ont pensé à vous. Dans le menu réglages, une option qui permet d’écouter la musique de votre iPhone, vous pourrez ainsi choisir vos chansons préférées, sans quitter l’application, au moyen d’une liste de lecture à créer et qui sera jouée en boucle, bien pensé et très pratique, ce moyen permettra d’éviter de quitter l’application, d’aller dans le menu «iPod», de choisir ses morceaux et de relancer le jeu. Passé cette étape sonore, retournons au jeu.



Tetris sur iPhone



Côté graphismes, EA ne s'est décidément pas cassé la tête, l'ensemble reste assez coloré et finalement assez proche de la version Tetris sorti sur DS ou même celui jouable en ligne sur le site officiel. L'ensemble est plutôt coloré, et l'ambiance générale ressemble à des formes très abstraites l'on pourrait attribuer ce décor aussi bien à un autre puzzle-game tel que Puzzle Bobble ou bien Lumines, On regrette par contre que l'espace de jeu n'utilise pas toute la surface de l'écran, ce qui laisse une marge de manoeuvre assez restreinte pour les personnes ayant de gros doigts.

À ce sujet, le gameplay se trouve être très intuitif, un coup sur la droite pour emmener votre tetrmino ... (vous l'aurez deviné) vers la droite, de même pour l'emmener à gauche, pour faire descendre votre brique

plus rapidement, il suffira de donner un rapide coup vers le bas. Pour changer la pièce de 90° vers la gauche, il faut taper sur la partie gauche de l'écran, et faire l'inverse pour que la pièce tourne dans le sens anti-horaire. En somme, rien de bien compliqué, à part le fait que faire descendre son tetrmino dans la panique peut créer de belles bourdes, mais ce défaut est vite réglé après quelques séances de jeu. Nous pouvons noter qu'il n'existe qu'une seule manière de jouer, ce qui diffère comparé aux autres jeux disponibles sur l'AppStore qui eux proposent des contrôles à l'accéléromètre ou bien à l'aide de faux paddles dessinés sur l'écran.

Tetris pour iPhone propose deux modes de jeux : Marathon et Magie, le premier, est sans doute le plus connu de tous, il s'agit tout bêtement de faire tomber les tetrminos de différente sorte à ce qu'ils s'emboîtent et qu'une fois qu'ils ont crée une ligne complète, celle-ci s'efface et permet la construction d'une autre. La vitesse du jeu augmente toute les dix lignes, allant de la vitesse 1 à 15, ce qui, à ce stade du jeu, demande une concentration plus que draconienne, vous l'aurez bien compris. À noter que ce mode de jeu, comporte une petite nouveauté timide, mais diaboliquement utile pour les non-initiés, et qui plaira sans doute aux anciens. Elle se trouve en haut à gauche de l'écran, cette nouvelle fonctionnalité permet de garder un tetrmino au lieu de l'utiliser, plutôt inutile pour les joueurs de la vieille école, et rendant le jeu trop facile si il est bien utilisé, il se révèle incontournable par la suite, et cela en devient presque dommage que cette fonction n'existe pas quand l'on retourne jouer avec la cartouche GameBoy.



Tetris sur iPhone

Le mode de jeu Magie se joue lui aussi sur quinze niveaux comme le mode Marathon, mais ils ne sont pas joués à la suite. Il y a un objectif de lignes à compléter pour finir un niveau, pour vous aider, et augmenter le capital de points, des objets spéciaux se débloquent au fur et à mesure que le nombre de lignes sont complétées :

Au nombre de cinq, ces objets permettent selon leur efficacité d'éclairer le terrain de jeu, qui peut être assez chamboulé quand on arrive aux vitesses les plus rapides, ainsi, vous aurez accès au Minimio, qui permet, en "pinçant" sur votre écran un tetrmino pour le transformer en un mino, soit, un carreau au lieu de 4, deuxième objet disponible, il s'agit du mode Totale Éclate, qui transforme les blocs verrouillés en petites bulles de savon à faire éclater, le troisième objet : Crayon Magique, permet de changer de tetrmino en dessinant celui souhaité, le quatrième objet : Boule Destructrice n'a comme but ultime que de transformer votre tetrmino qui tombe en un déluge de boules de feu, qu'il faudra actionner en secouant l'appareil, enfin, l'objet Fracasse, permet de déverrouiller les carreaux qui sont au-dessus du vide en faisant là-aussi secouer l'iPhone, ce qui permettra de faire tomber des lignes. Ce nouveau mode de jeu ravira les nouveaux adeptes, et apportera un peu de fraîcheur au titre.

Des nouveautés certes intéressantes, même si à l'heure de la généralisation de l'accès internet haut débit sur les téléphones, et spécialement sur iPhone, on aurait pu espérer un classement de nos meilleurs scores en ligne pour se comparer aux meilleurs. Nous pourrions aussi noter qu'en guise de bonus, EA a installé un système de statistiques, afin peut-être de pallier au

manque de connectivité en ligne, les curieux pourront voir leur meilleur score ainsi que leur nombre de ligne faites, sauf pour les personnes restant des heures sur leur jeu favori afin de pouvoir montrer à ses amis ses performances exceptionnelles faites sur Tetris.



Tetris sur iPhone



test réalisé par Pilou

Graphismes : 14/20 EA reprend le même thème que les autres Tetris sortis dans les années 2000, le style un peu futuriste avec des couleurs flashy et des effets de partout est certes agréable à l'oeil et ne dérange pas pour le jeu, même si il reste peu recherché.

Jouabilité : 15/20 Le jeu est très facile d'accès et intuitif, seulement, pour pouvoir diriger ses tetrimino avec précision, plusieurs séances d'entraînement seront obligatoires.

Son : 12/20 Seulement deux musiques qui se trouvent être assez répétitives et qui montent assez rapidement au cerveau, heureusement que depuis la version 3.1, il y a la possibilité de pouvoir écouter sa propre musique sans quitter le jeu.

Scénario : -/20

Note Générale 15/20

Reprenant parti de ce qui a fait le succès de Nintendo avec plus de 30.000.000 unités vendues, EA réussit son pari de pouvoir offrir un Tetris assez original et apportant un peu de nouveautés, sans pour autant bouleverser le fonctionnement du jeu qui n'a pas bougé depuis sa création en 1986 dans le bloc soviétique. Même si il n'y a pas de fonctions de scores en ligne, fonction pourtant incontournable de ces dernières années, le jeu ne cesse de devenir addictif et plaisant à jouer. Ne parlons même pas de son prix : 80 centimes, dérisoire.

