Patapon, un jeu atypique - 1/2

Patapon ! Un jeu à découvrir dans ce fabuleux article...

Tous mes articles que j'ai fait sont bien les miens, je fais des copier-coller pour d'une part, gagner du temps en éviant de les écrire encore une fois en entier et d'autre part, pour les diffuser le plus possible. En disant que l'article que J'AI FAIT sur le jeu Harry Potter est un plagiat, c'est une insulte. Je ne suis pas bête, jamais au grand jamais, je prendrais l'article d'un autre ou d'une autre mot pour mot !!! Vous m'avez terriblement choquée en ayant écrit ce message honteux !! Vous avez réussi à faire monter la colère en moi ! Ce que je viens d'écrire à belle et bien été écrit par moi, ce n'est pas du plagiat !!

Ceci étant dit, voici un nouvel article écrit à 100% par moi !!!!!
Pata Pata Pon ! Vous vous dites peut être que je viens d'une autre planète en m'exprimant ainsi ! En faite, non ! Ces mots existent bien dans un jeu appelé Patapon sur la portable de Sony. Un jeu de rythme mignon graphiquement mais méfiez-vous des apparences, elles sont trompeuses ! Jeu mignon ne rime pas forcement avec jeu facile ! Je vais vous prouvez lors de ce test !

Patapon ? Rien que par le titre du jeu, on devine que le jeu ne sera pas comme les autres. Un jeu atypique, un bon point pour éveiller notre curiosité. Mais il y a pas que ça qui est atypique, il ya également le graphisme qui est plaisant à voir par ses lieux colorés, par ses Patapons noirs et blancs, petits ayant un œil ; un bouclier et armes pour combattre des ennemis font en général plus de 12 têtes de plus que eux !

Le but ultime à nos petits guerriers qui sont mal au point est d'atteindre le paradis Eathend. Cette terre leurs appartiendra si et seulement s'ils écrasent toutes personnes qui bloquent le chemin comme par exemples les Zigotons, leurs pires ennemis. En tant que titre suprême de "Tout-Puissant", le nom gratifiant qui nous est donné par les Patapons, vous devez amener votre mission à bien qui consiste à les rendre à Earthend en limitant au maximum les dégâts... Si vous voyez ce que je veux dire !

"Pour battre vos ennemis, battez du tambour", c'est ce qui est écrit au verso de la boite du jeu. En effet, vous vous engagez à battre un tambour tout le long de l'aventure pour les guider à la destination finale. Lors de la route ardue et longue, vous serez confronté à une multitude d'ennemis les plus tenaces les uns que les autres qui veulent tous réduire vos troupes.

Dans ce jeu de rythme, il faut impérativement garder le tempo ce qui est extrêmement difficile mais cela rend le jeu est plus intéressant. Le tambour sert à donner des ordres aux Patapons : pour donner l'ordre d'avancer ; on utilisera trois fois la touche carré puis rond ce qui donne en langage Patapon, PATA PATA PATA PON. Pour attaquer, on appuie deux fois sur la touche rond puis carré et enfin rond (PON PON PATA PON). Pour défendre son armée avec les boucliers, on touche deux fois la touche triangle puis carré enfin rond (CHAKA CHAKA PATA PON). Ils ont le rythme dans la peau, ces Patapons ! En résumé, PATA est touche carré, PON est le rond, CHAKA est le triangle et DON est la croix que vous verrez si vous jouez au jeu...

La fièvre du patapon soir !

Patapon n'accorde aucune erreur ! Si vous perdez le rythme, vous recommencez les combos à zéro (dès que on réussi à faire un ordre (ex : PATA PATA PATA PON) dans le tempo et correctement, cela donne un combo). Au bout du dixième combo, le mode "fever" se déclenche, ce mode sert à amplifier les dégâts sur vos ennemis. Il n'a pas de pitié ! Il faut être très précis au risque de perdre celui-ci. Un carré entoure l'écran pour vous aidez à vous caler dans le rythme d'enfer, en passant en mode "fever", l'épaisseur du carré augmente.

Patapon, un jeu atypique - 2/2

Cela ne suffit pas de partir au combat, en bataille ou en chasse, il faut s'en occuper aussi, après l'effort, la gestion des Patapons ce qui complique le jeu. Il y a plus de types de Patapon (Yaripon, Tatepon...) qui ont tous des besoins spécifiques pour se reproduire par exemple le Yaripon a besoin de viande dure et de branche en plus, il faut ajouter 80 Ka-ching (monnaie) pour donner un Yaripon, agrandir les troupes est essentiel pour mieux se défendre ! La particularité du Yaripon est qu'il sait que se servir des lances gagnées au combat et en bataille. Les matériaux (pierre, viande ...) se gagnent à la chasse et au combat. Un Yaripon ne pourra pas utiliser la hache, uniquement les Tapons le peuvent, vice et versa. La gestion du groupe passe aussi par optimisation des matériaux payés en Ka-ching. Selon les ennemis, il faut bien choisir quelles unités disposées, il y a une possibilité de mettre en place plusieurs unités. On remarque qu'un petit coté stratégique ressort dans le jeu. Sans oublier qu'avant chaque mission, un écran de données vous fourni des indications sur le pourcentage de défense et plein d'autres choses qui montre la difficulté stratégique du jeu. Voici ce que ça donne en image : http://www.jeuxvideo.com/screenshots/images/00019/00019283_002.htm

Les notes

Graphismes
17/20 : Les graphismes sont mignons ce qui plaira à grand nombre.

Jouabilité
15/20 : Patapon est simple à jouer, il y a rien de bien compliquer dans les 4 touches à utiliser mais ce qui se complique, c'est le rythme et la gestion !

Bande son
13/20 : Une bande son tribale et sypmathique à entendre.

Durée de vie
16/20 : Même si je n'ai pas totalement fini le jeu, je trouve que la difficulté accroit considérablement sa durée de vie.

Scénario
13/20 : Passable et assez classique.

Verdict : 15/20

Malgré la difficulté éprouvée et la lenteur du titre, Patapon reste une bonne pioche par ses onomatopées qui reste dans la tête et son graphisme tout plein à craquer. Certains le comparent à LocoRoco, c'est une bonne comparaison mais aussi une mauvaise car effectivement le jeu est graphiquement sans la même lignée que LocoRoco avec un style de jeu qui lui est propre mais Patapon est bien plus complexe que LocoRoco. Il faut aimer la difficulté ce qui n'était pas le principe de LocoRoco et en plus, Patapon a un scénario, un fond de jeu que LocoRoco n'a pas. Deux mots à retenir pour Patapon : difficile mais mignon !