

The King of Fighters 2001



Genre : combat (versus) par équipes
Année : ©2001, Eolith - ©2001, SNK
Taille : 681 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :

Neo-Geo MVS
 Dreamcast
 PlayStation 2
 Xbox
 PlayStation 2 (The King of Fighters Collection: The Nests Chronicles)

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS



Racheté par Aruze en janvier 2000, SNK n'a alors pu développer que deux jeux sur Neo-Geo (Metal Slug 3 et The King of Fighters 2000) avant de devenir simplement un nom figurant sous le titre de quelques jeux. La Neo-Geo a quand même eu droit à un Sengoku 3 plutôt réussi sur MVS et AES et un KOF 2001 très controversé sur MVS en octobre 2001, au moment de la mise en faillite de SNK.

Heureusement, Aruze avait revendu les licences phares à d'autres éditeurs, à BrezzaSoft en ce qui concerne KOF. Cela a été l'opportunité pour Playmore, compagnie par Eikichi Kawasaki en août 2001, suite à son départ de SNK, de racheter l'essentiel de ces licences. Il a donc été possible de commercialiser KOF 2001 sur Neo-Geo AES le 14 mars 2002. Voyons donc ce que vaut la série KOF quand elle n'est plus épaulée par son génial géniteur...

Le scénario de KOF 2001 clôt le chapitre Nests relatant les démêlés de K', Kyô et les autres avec le cartel. Le plan de Zero a échoué et son cannon a détruit Southtown. Le cartel Nests a relancé le projet Krystalid (clonage de Kyô) et a organisé l'édition 2001 du King of Fighters. Cette fois Heidern y prend part pour mettre un terme à l'organisation qui a causé la destruction d'une ville. De son côté, le cartel a envoyé plusieurs de ses agents pour veiller au bon déroulement de ses plans et pour assassiner les agents renégats, dont K'.



En introduction, on nous dévoile la création de K9999 (un des agents de Nests), très inspirée d'un passage dans Akira, et montre les différents combattants. C'est assez stylé, avec une nette tendance hi-tech. K' y est plus classe que jamais.

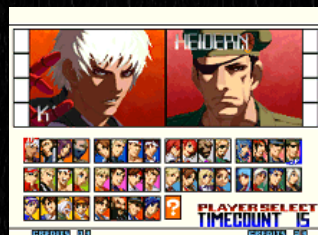


Les modes de jeu sont strictement les mêmes que ceux proposés par KOF 2000. Cela signifie que c'est inutile d'attendre un retour du mode Single All, abandonné dans l'opus précédent. Fort heureusement, le désormais indispensable Practice est toujours là.

Les options demeurent inchangées, les habitués des deux autres épisodes du chapitre Nests trouveront donc très rapidement leurs marques. On regrettera que le menu Battle Configuration ait été fortement allégé. Désormais, impossible de régler le nombre de strikers ou de jouer en cachant les diverses barres et informations.



Du côté du casting, cette fois nous avons droit à pas moins de 40 personnages : record battu, pour un KOF ! Disparaissent Kasumi Tôdô et Jhun Hoon, mais de nombreux arrivants sont là pour largement compenser. Il y a quelques permutations de composition d'équipes, mais rien de bouleversant. On remarquera que, si le temps pour choisir son équipe est infini, le compteur reste curieusement bloqué à 15.



Outre les retours de trois anciennes têtes, on peut noter la formation de la Nests Team et l'arrivée d'une recrue dans l'équipe coréenne.



Heidern :

Apprenant que le cartel Nests organise le KOF, il y participe avec ses deux fidèles compagnons d'armes ainsi que sa fille, Leona.



Goro Daimon :

Après quatre ans d'absence, devenu papa, il revient dans le KOF pour former à nouveau la Hero Team avec Kyo et Benimaru. À eux se joint Shingo qui réalise son rêve.



Li Xiangfei :

La petite vorace réintègre l'équipe féminine en profitant du départ de Kasumi Todo.



May Lee :

Jhun Hoon étant parti, Kim a dû recruter cette jeune Coréenne dans son équipe.



K9999 :

Sa mission est d'assassiner les ex-agents devenus des renégats : K', Vanessa et Seth. C'est le 9999ème clone de Kyo.



Foxy :

Amie de Kula, elle veille sur elle et lui apprend à être plus humaine.



Angel :

Autre assassin à la solde du cartel Nests, sa mission est d'aider K9999 à éliminer Foxy et Kula.

Le système instauré avec KOF '99 et approfondi avec KOF 2000 est reconduit.



Les combinaisons **A+B**, **B+C** et **C+D** permettent, comme dans KOF 2000, respectivement de faire une roulade, d'appeler un striker et de faire un coup puissant.

Petit changement en ce qui concerne l'appel au striker, si on fait ← + B/C, B/C ou → + B/C, on peut appeler à chaque fois un striker différent.



Comment cela, plusieurs strikers ? Absolument, et ici, il n'est pas question des strikers alternatifs ou cachés de KOF 2000. En effet, on peut désormais composer une équipe de 1 combattant + 3 strikers, 2 combattants + 2 strikers, 3 combattants + 1 striker ou 4 combattants sans striker. Plus vous prendrez de combattants, plus ils seront faibles et inversement. À noter que si on joue en mode Single, on doit prendre 3 strikers pour accompagner le combattant principal.

Concernant la *Power Gauge*, ce sera l'inverse. On peut en stocker 4 si on ne prend qu'un combattant + 3 strikers, 3 et si on prend 2 combattants + 2 strikers et ainsi de suite.

Si on appelle un striker, cela consomme une *Power Gauge* stockée, ce qui prive de la possibilité d'exécuter une *Desperation Move*. Autrement dit, avec ce KOF, ce sera fromage ou dessert !



La *Power Gauge* en question se remplit comme dans KOF 2000 : soit en frappant l'adversaire, soit en faisant des coups spéciaux. Une *Power Gauge* stockée permet de faire une *Desperation Move* et deux sont nécessaires à *Super Desperation Move*. La *SDM* reste différenciée des *DM* par un visuel avec couleurs inversés pour le décor et une manipulation un peu différente de la *DM* dont il dérive : on appuie sur deux boutons à la fois, au lieu d'un seul. En fait, la seule différence avec KOF 2000 réside dans le fait qu'il faut partager les *Power Gauges* entre *DM*, *SDM* et strikers.



Cette édition du tournoi King of Fighters se déroule dans sept lieux autour du monde, auxquels il faut ajouter les stages des boss.





Korea



Zero's stage



Igniz's stage

Sans révolutionner le système instauré par KOF '99 et poussé par KOF 2000, cette édition 2001 apporte un peu de fraîcheur à un jeu basé sur les strikers, ce qui n'est pas un mal. En revanche la réalisation s'annonce, au travers des quelques captures d'écran qui illustrent ce test, plutôt en retrait...

Aspect graphique

Et c'est peu de le dire. Visuellement, KOF 2001 se montre très hétérogène. Certains stages sont corrects, comme ceux de la Corée ou l'Italie, mais d'autres sont carrément laids et mal dessinés, comme celui du Brésil. L'ensemble est tout de même trop peu coloré, trop peu détaillé... Bref, on a l'impression de se trouver en face d'un jeu pas fini. Petite consolation, il y a 9 décors, c'est mieux que les opus '99 et 2000.

Certains personnages ont été redessinés (comme Terry, Iori ou Vanessa) et les autres gardent le même style : c'est donc classique et réussi.

Un dernier reproche, il concerne les trombines en gros plan des nos combattants lors des écrans intermédiaires : ils ont des visages bouffis et pas nets du tout, sur fond de couleurs bizarres... Beurk !

Animation

L'animation est dans la continuité de KOF 2000, voire un poil plus rapide. Cela bouge avec une grande fluidité, il y a quelques effets sympa, comme pour la SDM de Tetsuo... pardon, la SDM de K9999.

Bruitages et musiques

Le son est l'autre souci du jeu. Du moins, en partie. Côté bruitages et digitalisations vocales, aucun problème, c'est d'une qualité bien solide : ça claque, ça hurle, c'est efficace. Côté musiques en revanche, c'est décevant : thèmes trop courts, de qualité moyenne et souvent peu entraînants. On pourrait comparer les mélodies à une sorte de techno insipide à 100 lieues de ce que faisait SNK. Certains aimeront (les goûts et les couleurs...), mais la plupart regretteront le temps de feu-SNK. [En cliquant ici](#), on peut écouter la musique de l'équipe Nests.

Jouabilité

Les coups s'enchaînent à grande vitesse, ils sortent sans problème et sont bien pensés. La possibilité de faire des équipes de 1, 2, 3, ou 4 combattants (et de pouvoir changer à chaque combat) apporte de la nouveauté. Concernant les strikers, les abus du 2000 sont à mettre au placard, ce qui n'est pas un mal. Ce qui n'empêche pas d'avoir des possibilités assez étendues, si on joue avec plusieurs strikers : on peut appeler un premier striker, enchaîner par derrière, puis appeler un autre striker qui va en mettre une autre couche, etc. Par exemple, le trio Hinako / King / Seth peut faire très, très mal. Bien que très coûteux en *Power Gauges*, ce système rend les strikers plus intéressants que jamais. Ajoutons à cela le fait qu'un adversaire frappé par certains coups très puissants rebondit sur un des deux bords latéraux de l'écran, ce qui autorise de jolis et cruels rattrapages. La jouabilité, très poussée, est sans doute le gros point fort de ce KOF 2001.

Durée de vie

La durée de vie est excellente : 40 personnages, mode Team, Single, Versus, il y a largement de quoi faire ! Toujours un des atouts de KOF, avec ici le record de KOF '98 et ses 38 combattants qui tombe.

Au final :

KOF sans SNK est-il toujours KOF ? La réponse est oui. Ce millésime 2001 dispose de bons arguments : une jouabilité très aboutie, un nombre élevé de personnages, une animation de bonne qualité et rapide... Seuls les décors, les illustrations et les musiques marquent franchement le pas. Ce KOF reste un bon jeu mais il est sûr qu'un développement complet par SNK aurait probablement donné un meilleur résultat.

★★★★☆ 3/5

Et aujourd'hui ?

Pour qui recherche l'épisode avec strikers le plus équilibré, KOF 2001 est celui qui s'impose. Proposant plus de possibilités que le '99 sans verser dans la folie du 2000, il trouve un juste milieu. Bien sûr, sa réalisation très inégale ne plaide pas en sa faveur, mais pour des soirées entre amis à faire du versus avec strikers, il conviendra. Pour celui qui joue plus souvent seul, le 2000 reste plus indiqué et lui est globalement supérieur.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)