

SVC Chaos: SNK vs. Capcom



Genre : combat (versus)
Année : ©2003, Playmore - ©2003, Capcom
Taille : 708 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :
 Neo-Geo MVS (jamma et cartouche)
 PlayStation 2
 Xbox

Dans le monde du versus fighting 2D, SNK et Capcom, c'est un peu comme Ferrari et Lamborghini, comme Dolce&Gabbana et Gucci ou encore comme 51 et Ricard : deux entreprises rivales et pourtant assez semblables. 1999 et 2000 sonnent le glas de la querelle entre les deux firmes d'Osaka, devenue inutile. C'est le temps des jeux de la réconciliation avec cette fois un affrontement entre SNK et Capcom dans les jeux et ce, pour le plus grand plaisir des fans. D'abord sur NeoGeo Pocket Color, SNK développe deux jeux de cartes et un versus fighting de très haut niveau (compte tenu du support, bien sûr).



SNK vs. Capcom:
 Card Fighter's Clash
 (1999, SNK)



SNK vs. Capcom:
 The Match of the Millennium
 (1999, SNK)



SNK vs. Capcom:
 Card Fighters 2 Expand Edition
 (2001, SNK)

Capcom emboîte rapidement le pas à SNK en s'attendant à la tâche avec trois jeux. Le premier est Capcom vs. SNK (ou CVS), un jeu de versus fighting avec les personnages principaux des deux compagnies : Ryū vs. Kyō, Terry vs. Ken, Sagat vs. Rugal, tout devient possible ! Ce jeu est suivi de près par Capcom vs. SNK Pro (ou CVS Pro), aux bonus débloqués ainsi que doté de deux personnages supplémentaires, Dan Hibiki et Joe Higashi. Enfin Capcom offre en 2001 une vraie suite à son jeu, Capcom vs. SNK 2. C'est une véritable mine de personnages (pas moins de 44), de modes de jeu, de façons de jouer... Des jeux conçus pour le système NAOMI (et donc la Dreamcast), puis sortis sur diverses consoles telles que la PlayStation, la PlayStation 2, la Game Cube ou encore la Xbox.

De son côté, on raconte que SNK doit faire une version miroir sur Neo-Geo MVS mais la mise en faillite en 2001 par le nouveau propriétaire Aruze en condamne l'éventuelle sortie.



Capcom vs. SNK:
 Millennium Fight 2000
 (2000, Capcom)



Capcom vs. SNK:
 Millennium Fight 2000 Pro
 (2000, Capcom)



Capcom vs. SNK 2:
 Millionaire Fighting 2001
 (2001, Capcom)

2003 arrive, on oublie Aruze et voilà le tant attendu SVC Chaos: SNK vs. Capcom sur Neo-Geo. Il n'y a aucun scénario : tout le monde combat pour savoir qui est le plus fort et affronter soit Akuma, soit Mr Karate.



L'intro du jeu est vraiment magnifique, elle figure parmi les plus recherchées sur Neo-Geo. On y voit par une nuit de pleine lune Ryū et Kyō se faisant face dans une clairière. Ils sont interrompus par Akuma, le tout sous l'œil de Mr

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS



Karate. Certes un peu sombre, elle n'en demeure pas moins bien réalisée.



Après cette mise en bouche assez travaillée, on peut être un peu déçu par les menus très simplistes du jeu. Complètes, les options font un peu penser à KOF 2001 ou 2002.



SVC Chaos est donc bien évidemment la rencontre entre les deux univers SNK et Capcom. Ryû, Ken et Chun-Li sur Neo Geo, qui l'aurait cru ? Ce jeu propose 24 combattants de base avec une parité parfaite : 12 viennent de chez SNK et 12 de chez Capcom.



On retrouve entre autres Kyô, Terry, Iori, Mai, Ryû, Ken, Chun-Li, Dhalsim... Honnêtement, ce jeu tombe un peu dans le même travers que Capcom vs. SNK, à savoir un casting Capcom très (trop ?) Street Fighter. Bon, il faut reconnaître que cette série a beaucoup marqué cette firme, mais quand même...





M. Bison

Sagat

Vega

Balrog

Tessa

Hugo

Si cela ne suffit pas, il est possible d'accéder à 6 vrais personnages supplémentaires et à de nouvelles versions de Ken, Iori, Mr Karate et Akuma grâce à **ces codes**. Quant à Athena et Red Arremer, pour les prendre, il faudra obligatoirement avoir un Universe BIOS ou une version modifiée de SVC Chaos. Cela fait donc un joli total de 30 combattants uniques, voire 36 en voyant large et en comptant l'Universe BIOS.



Geese

Goenitz

Orochi Iori

Mars People

Serious Mr Karate

Athena



Dan

Demitri

Violent Ken

Zero

Shin Akuma

Red Arremer

Le système de base reprend celui des King of Fighters, à ceci près que désormais, AB et CD sont des saisies, les roulades et coups très puissants disparaissant. Il est possible de contrer une saisie avec AB ou CD, le tout étant d'appuyer sur la bonne combinaison (tout dépend de comment on se fait attraper) au bon moment. La course fait place à un *dash* moins pratique. Si le *backdash* est toujours là, il n'y aura aucune garde aérienne pour se protéger, une fois en l'air. La roulade n'a pas complètement disparu, puisqu'appuyer sur AB lorsqu'on chute permet de se rétablir plus rapidement avec justement une roulade.



Le manque de roulade est en partie compensé par l'arrivée du *Gauge Consumption Dash*. Si on fait un *dash* (ou si on appuie sur BC) pendant la garde, on peut se dégager avec un bref moment d'invincibilité. Autre mouvement pouvant calmer un adversaire trop pressant, la *Gauge Consumption Attack*. Cette fois, il s'agit d'attaquer avec CD pendant la garde. Ces deux mouvements consomment une *Power Gauge*.



⇨⇨ ou BC pendant la garde

CD pendant la garde

Justement, on remplit cette *Power Gauge* en faisant des coups spéciaux, à la manière d'un KOF joué en mode Advanced ou d'un Street Fighter Alpha. Il est possible de stocker jusqu'à 3 *Power Gauges* et on débute le combat avec une.

Shō Ryū Ken
⇨⇨ + A ou CRising Tackle
⇩ (2sec) ⇧ + A ou CPsycho Crusher
⇐ (2 sec) ⇨ + A ou C

Une fois qu'on a 3 *Power Gauges*, on entre en *Maximum Mode*. La *Power Gauge* se vide graduellement (pour revenir à son niveau 2). Il est alors possible de faire des *Cancel Attacks* : annuler un coup normal par un autre coup normal, ou par un coup spécial, ou annuler un coup spécial par une *Desperation Move* ou une *Exceed Move*, les possibilités ne manquent pas.

À propos des *Desperation Moves*, ces dernières sont réalisables au prix d'une *Power Gauge* consommée. Les *Exceed Moves* sont disponibles dès que la barre de santé est dans le rouge mais attention, on n'a droit qu'à un seul essai pour la totalité du combat. Il est toutefois possible de changer ce paramètre dans les options.



★ *Kyökugen Ko Hô*
 ↓ ↘ ⇒ ↓ ↘ ⇒ + B ou D

★★ *Sonic Hurricane*
 ⇐ (2 sec) ⇒ ⇐ ⇒ + AC

Enfin dernière nouveauté, c'est l'apparition de la *Guard Crush Gauge*. Certes existante mais invisible depuis un moment chez SNK, c'est plutôt chez Capcom qu'on peut la voir en général.

SVC Chaos dispose de 6 stages de base auxquels s'ajoutent 4 stages des semi-boss, boss, et boss cachés.



Ce crossover mettant en scène les combattants des deux rivaux s'annonce comme intéressant, mais la réalisation suit-elle ?

Aspect graphique

Côté décors, SVC Chaos est moyen, ce n'est pas du tout une référence sur Neo-Geo. Trois stages sont très réussis (forêt, église et temple) et deux sont complètement ratés (l'usine et la gare). Dans ces deux décors, il y a une nette tendance post-apocalyptique et c'est très vide.

Concernant les personnages ceux provenant de l'univers SNK sont pour la plupart repris de KOF, tandis que ceux de Capcom sont superbement redessinés et adaptés à la Neo-Geo. Certains trouveront Sagat bizarrement bossu ou Guile coiffé d'une brosse XXL mais un bel effort a été fait. C'est assez amusant comme Hugo et Earthquake ont "grandi" par rapport aux jeux où on les a vus pour la dernière fois, à savoir respectivement Street Fighter III 3rd Strike et Samurai Shodown II. Ainsi le jeu dispose de deux géants, Hugo paraissant être le plus grand.

Animation

L'animation est similaire dans les grandes lignes à celle de KOF 2002, c'est donc réussi sans être un modèle de décomposition. Cela bouge vite avec une très bonne fluidité. Comme cela a été évoqué précédemment, on a même parfois droit à d'énormes personnages : Earthquake et Hugo. Quant à Dhalsim et ses membres étirables (non, juste les bras et les jambes, voyons), il en étonnera plus d'un. Du bon travail dans l'ensemble.

Bruitages et musiques

Les bruitages sont assez assourdis avec un timbre un peu inhabituel, ça manque tout de même de punch. Les voix sont comme toujours excellentes. Quant aux musiques, elles soutiennent bien l'action, les thèmes ([un exemple ici](#)) sont assez longs mais leur inspiration est très variable. Leur qualité est convenable mais pas de quoi se démenner pour trouver le CD audio du jeu. Pas mal au final, mais pas de génie non plus.

Jouabilité

La jouabilité bien que similaire à la base, est fondamentalement différente de celle d'un KOF. Les adeptes des roulades vont être perdus ! En effet, non seulement cette commande a disparu, mais en plus elle correspond désormais à une prise au corps à corps. Résultat : on se retrouve à essayer d'attrapper un *Hadô Ken*, *Power Wave* et autres joyeusetés. Le fait que le moteur graphique soit emprunté à KOF explique probablement ce genre d'automatisme. SVC Chaos dispose d'une jouabilité très simple (pas assez KOF pour les "koffeurs", logique), mais qui a le mérite de se démarquer de KOF et de CVS tout en étant abordable.

Durée de vie

La durée de vie est correcte : 24 personnages de base et 36 en tout en comptant large. Après les impressionnants KOF 2002 et Capcom vs. SNK 2 (respectivement 40 et 44 combattants), un tel titre aurait pu laisser espérer un casting encore plus étoffé. Un peu dommage donc, mais ça reste plus que convenable.

Les modes de jeu se réduisent à l'essentiel : Arcade, Versus, et Practice, c'est tout. On aurait pu espérer un petit Time Attack ou Survivor en plus.

Seul, le jeu deviendra rapidement assez lassant, le mode Story étant peu développé, malgré les dialogues particulièrement savoureux entre certains personnages. À deux, les duels se rapprocheront d'un KOF, les personnages Capcom apportant du sang neuf.

Au final :

Ayant du mal à se défaire de son origine "koffienne", SVC Chaos peine à s'affirmer, la comparaison avec son modèle étant inévitable. Il apporte en revanche un peu de fraîcheur et permet de jouer avec des personnages très inhabituels sur Neo-Geo. On pourra lui reprocher de dérouter les pros de KOF mais au fond, ce n'est pas plus mal.

Il reste que les fans de Neo-Geo attendaient ce jeu de pied ferme, imaginant mille choses et au final, la réalisation globalement moyenne n'a pu qu'en décevoir.

SVC Chaos est un bon jeu, oui, mais sûrement pas le titre ultime qu'on pouvait attendre.

★★★★☆ 3/5

Et aujourd'hui ?

Avec le recul et en considérant les quatre jeux de versus fighting sortis (cinq en comptant CVS Pro), on se rend compte que le meilleur est sans doute SNK vs. Capcom: Match of the Millenium. Comme quoi la petite NeoGeo Pocket Color peut tenir la dragée haute à la Neo-Geo et à la NAOMI. Pour en revenir à SVC Chaos, le souci est qu'on trouve mieux sur Neo-Geo avec les KOF, moins chers. Dans le domaine du versus fighting en général, entre un Capcom vs. SNK à moins de 30 € sur Dreamcast et un SVC Chaos à plus de 100 € en cartouche sur Neo-Geo, le choix sera vite fait. Il reste les adaptations sur PlayStation 2 et Xbox qui le rendent financièrement plus séduisant.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)