

The King of Fighters 2002: Challenge to Ultimate Battle



Genre : combat (versus) par équipes
Année : ©2002, Eolith - ©2002, Playmore
Taille : 681 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :

Neo-Geo MVS
 Dreamcast
 PlayStation 2
 Xbox
 PlayStation 2 / Xbox 360 (The King of Fighters 2002: Unlimited Match)
 Taito Type X (The King of Fighters: Revenge)

Malgré le fait que KOF 2001 n'ait pas du tout fait l'unanimité, Eolith se voit confier par Playmore le développement d'un nouvel opus. Il sort le 10 octobre 2002 sur MVS et sur console AES le 18 décembre de la même année. Certes, The King of Fighters 2001 avait d'indéniables qualités. Certes, Eolith avait conçu le meilleur système de gestion de strikers. Mais les décideurs de Playmore ont-ils bien fait de renouveler l'expérience ? La réponse dans ce test.

Ce millésime 2002 est un Dream Match, à l'instar de KOF '98 : il n'y a donc aucun scénario et c'est l'occasion de confronter des personnages ne faisant pas nécessairement partie de la même histoire. Kyo et Iori reviennent sur le devant de la scène et tout le monde s'affronte pour savoir qui aura le droit de se frotter à Rugal, éternel super-vilain de KOF, c'est tout.



L'intro est un mélange d'images et de quelques extraits de combats, le tout se terminant par un écran-titre très sobre, voire assez simpliste. La musique est assez feutrée, c'est sans surprise : sans être réellement ratée, cette mise en bouche est loin d'être la meilleure des KOF.



UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

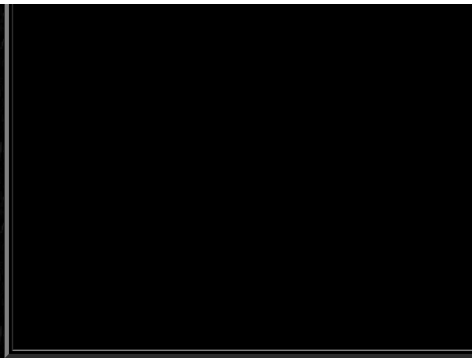
LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS





Les menus sont ceux de KOF 2000 et 2001 : assez variés mais pas étourdissants. Le Practice devenu plus qu'utile pour s'améliorer est toujours présent. En ce qui concerne les options, elles se montrent claires et complètes.



L'écran de sélection des combattants propose 39 personnages répartis en 13 équipes, on revient donc à de classiques équipes de 3, système abandonné depuis KOF '99. On aurait presque pu s'attendre à plus, étant donné que KOF 2001 en comptait déjà 40.



Les partants sont Foxy, Heidern, Shingo, King, Lin, Bao, Hinako et Xiangfei. Uniquement des revenants pour arriver à 39 combattants, aucun combattant n'étant inédit : Yashiro, Shermie, Chris, Billy, Yamazaki, Vice et Mature. Voilà l'occasion, par exemple, de affronter l'équipe Orochi à l'équipe Nests. Cependant, ce nombre peut être porté à 40 grâce à [cette astuce](#) (pas bien difficile à trouver), ce qui permet de prendre Rugal, plus fort que jamais ! Yashiro, Shermie et Chris peuvent, comme dans KOF '98, pris en version Orochi et Kyo est disponible dans la livrée de 1995. Il prend alors le nom de Kusanagi et retrouve son costume classique. Cela ne fait pas vraiment 4 personnages de plus, mais c'est appréciable.



En ce qui concerne le système de jeu, nous avons vu que ce KOF opérerait un retour aux sources, le fameux combat à 3 contre 3. Cela en est donc fini des strikers. Toutefois, contrairement à KOF '98, les coéquipiers n'apparaissent plus dans le décor pour donner éventuellement un petit coup de main.

Petite nouveauté, quand on joue contre la console, on peut choisir son équipe adverse parmi deux proposées. Vient ensuite le choix de l'ordre de l'équipe, ordre qui reste secret jusqu'au début de la confrontation.



Les commandes de base sont présentées dans la traditionnelle séquence How to Play, laquelle remet Kyo à l'honneur. Les coups et mouvements de bases demeurent, ce qui n'est pas le cas de toutes les combinaisons...



En effet, les combinaisons de base ont presque les mêmes effets qu'auparavant, sauf bien sûr BC, absence de strikers oblige.

On a donc AB qui donne une roulade classique, laquelle peut être faite quand on est à terre suite à un coup ou lorsqu'on est en garde. Dans ce dernier cas, cela emploiera une *Power Gauge* stockée.

Si on appuie sur BC, le combattant se met en mode Max, nous allons voir cela un peu plus bas.

Enfin CD déclenche le coup puissant très classique.



La *Power Gauge* se gère de façon classique, elle se remplit quand on frappe l'adversaire ou quand on fait des *Special Moves* (dans le vide ou non). Voici Terry dans ses œuvres...



Une fois remplie, elle est stockée. On peut stocker 3 *Power Gauges* si on a ses 3 combattants, 4 s'il n'en reste que 2 et 5 si c'est le dernier en lice. Cela permet d'équilibrer un peu les choses. Déclencher un *Super Special Move* (ou *Desperation Move, DM*) use une *Power Gauge* stockée.

Le mode Max permet d'accéder à d'autres gâteries. Ce mode ne dure qu'un temps limité, il faudra donc bien gérer les actions à faire. Outre une puissance augmentée et une *Power Gauge* consommée, signalons qu'il devient alors possible de faire des *DM* sans coût supplémentaire (revers de la médaille, le mode Max s'arrête net) et, surtout, d'accéder aux *Max Super Special Moves* (ou *Super Desperation Moves, SDM*).

Enfin grande nouveauté de ce KOF 2002, si on est en mode Max, qu'on a au moins une *Power Gauge* en stock et que la barre de santé est au plus bas, on accède aux *Hidden Desperation Moves (HDM)*. Ces coups reprennent l'effet visuel de la *SDM* de K9999 dans KOF 2001 et sont dévastateurs.

Pour illustrer, voici les *DM*, *SDM* et *HDM* de notre cher Mr Bogard.



Voici les huit arènes où se déroulent les combats de ce Dream Match :





China

Netherlands

Korea



Italy

Rugal

Nous pouvons voir que ce KOF est fait d'ingrédients bien plus classiques que ces trois prédécesseurs et a même un petit parfum de '98, ce qui est loin d'être un défaut. La réalisation de l'épisode 2001 avait déçu, qu'en est-il de celle de celui-ci ?

Aspect graphique

Le jeu dispose de huit décors changeant pour la plupart au fil des rounds. Même s'il peuvent paraître assez ternes et insipides au début, ils deviennent en général plus convaincants à partir du troisième round. Ils manquent malheureusement un peu de finesse (les couleurs ont tendance à "baver") et de relief. On notera de nombreuses apparitions parmi les badauds : Geese, King, Eiji, Tizoc, etc.

Les personnages sont toujours dans le ton KOF. Certains ont été redessinés (entièrement ou en partie) comme Athena, Kim, Yashiro, etc. Pour les visages en gros plan on retrouve un style bien plus classique, et tant mieux ! C'est pas mal, Eolith a retravaillé sa copie et cela se voit, même si ce n'est absolument pas le plus joli des KOF.

Animation

L'animation a été améliorée pour les combattants redessinés (enfin, pour Kim par exemple ce n'est que très partiel, cela fait un peu bizarre), et reste bonne pour les autres. Du très bon travail, même s'il est évident qu'on n'atteint pas le niveau d'un Garou: Mark of the Wolves.

Bruitages et musiques

La bande sonore est bien meilleure que celle de KOF 2001 mais cela n'était pas très difficile. Les thèmes sont nombreux et entraînants. Au programme : de vieilles musiques recyclées (par exemple, celle de l'équipe Orochi est un curieux mélange des trois thèmes qu'on connaissait dans KOF '98, [cliquez ici](#)) mais aussi de toutes nouvelles d'inspiration très moyenne. Bon, pour la qualité pure, on est encore en dessous des standards de qualité SNK, l'impression de synthétiseur bas de gamme étant bien présente. Toutefois, reconnaissons que de gros progrès ont été accomplis. En ce qui concerne bruits d'impacts et autres digitalisations vocales c'est, comme toujours, excellent.

Jouabilité

Les coups sortent bien, s'enchaînent bien, les possibilités sont très grandes, tout va bien, quoi ! Le mode Max, avec ses HDM, apporte de la nouveauté et les personnages sont, dans l'ensemble, plutôt bien équilibrés. Ce KOF est d'une redoutable précision dans sa maniabilité et propose une marge incroyable de progression.

Durée de vie

40 personnages, rien de plus à ajouter ! Une très bonne durée de vie pour cette cartouche. À deux, KOF 2002 sera souvent dans la console, tant les duels y sont intenses.

Au final :

Sur le plan de la réalisation, The King of Fighters 2002 fait d'indéniables progrès par rapport à son aîné. Eolith a manifestement tenu compte des critiques et nous "offre" (façon de parler) un épisode tout à fait digne de ses illustres aînés. Véritable ode au Versus, ce très bon épisode sans aucun scénario est celui qui ravira le plus les adeptes de longues sessions de duels.

★★★★☆ 4/5

Et aujourd'hui ?

KOF 2002 reste un très bon opus à 3 vs. 3 même si sa côte de popularité est généralement moindre que celle de l'excellent KOF '98. Il dispose d'un grand nombre de personnages et c'est le dernier Dream Match sur ce support. Toujours dans le coup grâce à sa jouabilité réglée au millimètre près, ce sera l'épisode préféré des joueurs de haut vol. Pour ceux qui ne recherchent pas nécessairement le summum de la jouabilité, le '98 sera plus équilibré, en termes de réalisation.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)