

Kizuna Encounter: Super Tag Battle



Genre : combat (versus) par équipes
Année : ©1996, SNK
Taille : 242 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :
 Neo-Geo MVS
 PlayStation 2 (F0'un Super Combo)
 Wii (Virtual Console)

Savage Reign n'a pas laissé un souvenir impérissable en 1995. Ce jeu n'est pas mauvais mais il est loin d'enflammer les passions. Sorti le 26 septembre 1996 sur Neo-Geo MVS et le 8 novembre sur AES, Kizuna Encounter est pourtant sa suite, ou plutôt sa demi-suite. En effet, il reprend personnages, univers et style graphique à son prédécesseur tout en s'éloignant nettement au niveau du concept. Le changement de titre est-il dû dans ce cas à une modification du système de jeu (qui sera détaillé un peu plus tard) ou à une volonté de faire oublier discrètement Savage Reign ? Dans tous les cas, Kizuna Encounter aura fort à faire, l'année 1996 étant particulièrement riche en titres séduisants : The King of Fighters '96, Art of Fighting 3, Street Fighter Zero 2 Alpha, X-Men vs. Street Fighter, etc.



Street Fighter Zero 2 Alpha
(1996, Capcom)



The King of Fighters '96
(1996, SNK)



X-Men vs. Street Fighter
(1996, Capcom)

Le scénario (si l'on peut dire) est d'ailleurs exactement dans la lignée de celui de Savage Reign. Toujours dans un futur se déroulant des années après les sagas Art of Fighting et Fatal Fury, dix combattants se font face pour la suprématie dans le tournoi "Battle of the Beast God", organisé par King Lion, plus déterminé que jamais.



La petite intro n'a rien de bien fantastique mais a le mérite d'être rythmée et reste fort sympathique. Bien que ce ne soit pas la meilleure du genre sur Neo-Geo, elle a tout de même davantage de classe que celle de Savage Reign.



UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS



Comme son prédécesseur, Kizuna. Encounter n'offre seulement que deux choix, Game Start et Option. À noter que les options sont complètes avec toujours le réglage de la vitesse et, ce qui est nouveau, le choix de la vitesse de défilement du temps.



Game Start propose deux modes de jeu, One Player Play et Two Player Play. On pourrait croire que ce sont des classiques Story et Versus. Absolument pas. Dans les deux cas, c'est un Story. Pour une confrontation avec un humain, il faut sélectionner One Player Play et appuyer sur Start avec la deuxième manette. Le mode Two Player Play est en fait un duo contre le CPU, un peu comme dans Fatal Fury. Sauf qu'ici, on joue en alterné selon les règles du Tag System.



Tag System ? Un résumé de ce système de jeu s'impose. Il s'agit de combat par équipes de 2 avec possibilité de changer de personnage en cours de match. Il suffit d'appuyer sur **○** quand on est dans la zone de Tag. Le match s'arrête au premier KO (pas de remplacement automatique comme dans X-Men vs. Street Fighter) ou à la fin du temps imparti. En cas de Time Over, on ajoute alors les barres d'énergie, on ne tient pas compte seulement des combattants dans l'arène.



Côté casting, on retrouve à peu près celui de Savage Reign à quelques détails près. Nicola et Carol ne sont plus de la partie. Quel dommage, leur charisme fou va terriblement manquer aux amateurs de personnages affirmés. Fort heureusement, les nouveaux venus réhaussent considérablement le niveau. Si 10 combattants vous paraît être un nombre insuffisant, [cette astuce](#) permet de prendre les deux boss du jeu.

Kim Sue-il :

Descendant possible mais non avéré de Kim Kaphwan, ce policier coréen lutte contre le gang des Looly Po Po, dont le chef est Joker.

Rosa :

King Lion a fait enlever sa famille. Elle participe au tournoi pour les libérer.



Les commandes diffèrent un peu de celles de Savage Reign. Désormais, il n'y a plus de niveau de puissance pour les coups de poing et coups de pied et on ne peut plus lancer son arme, ni changer de plan.

- A : coup de poing
- B : coup de pied
- C : arme

D : prendre le partenaire de Tag

De la même manière, les *large dash* et *large backdash* ne sont pas reconduits. Il reste bien entendu les classiques *dash* (⇒) et *backdash* (⇐). Du côté des apports, signalons la possibilité de faire une garde aérienne.



Kizuna Encounter propose également quelques combinaisons. A+B est une esquive statique et ⇒ + A+B permet de passer dans le dos de l'adversaire, comme dans Samurai Shodown III. B+C brise la garde basse, enfin C+D est la classique provocation, très commune dans les jeux signés SNK.



Les *Special Moves* ainsi que les *Super Attacks* sont toujours de la partie, ces dernières s'exécutant - toutes de la même manière - quand la barre de santé est à moins de 50 %. Voici un petit aperçu avec Rosa. Certains coups spéciaux peuvent être joués en *Guard Cancel*.

Tout ces coups (mouvements de base, *Special Moves*, *Guard Cancel Special Moves*, *Super Attacks*) sont listés dans le [guide du jeu](#).



Il existe également une attaque combinée exploitant le Tag System. Pour la faire, il faut être dans la zone de Tag et avoir la barre de santé qui clignote.



Le tournoi se déroule dans quatre arènes différentes, déclinées en deux versions. Le duo gagnant aura le droit d'aller au palais de King Lion pour un affrontement épique.





Bien que suite de *Savage Reign*, *Kizuna Encounter* s'en démarque grâce à son principe fort différent, ce qui ouvre de toutes nouvelles perspectives. L'aîné avait une réalisation correcte mais pas étourdissante, qu'en est-il de cet épisode ?

Aspect graphique

On retrouve à peu près le style graphique de *Savage Reign*, ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose. Les stages sont toutefois un peu plus sombres qu'avant et un peu moins excentriques. Le joueur se retrouve davantage projeté dans ce futur proche, une légère inspiration d'*Akira* aidant.

Du côté des personnages, on a exactement les mêmes sprites mais avec de nouvelles couleurs, un contraste plus accentué et plus sombres également.

Malgré un support et un moteur graphique identiques, *Kizuna Encounter* se montre plus sérieux et plus abouti que *Savage Reign*, malgré un flagrant manque de décors.

Animation

La vitesse est toujours réglable, tout comme dans *Savage Reign*, tandis que le zoom n'a plus que deux positions. L'animation est globalement très correcte, sans toutefois atteindre le niveau d'un *Art of Fighting 3*.

Bruitages et musiques

Les bruitages sont, comme à l'accoutumée, absolument impeccables. Bruits d'impacts sourds et puissants, voix très bien échantillonnées, SNK connaît et maîtrise son sujet.

Quant aux musiques, elles soutiennent au mieux l'action. Il y a deux reprises (les thèmes de *Hayate* et de *King Lion*) et les nouvelles sont résolument sérieuses et parfaitement adaptées à l'ambiance instaurée par les décors. Celle du niveau *Old Tollway* est disponible en cliquant [ici](#).

Jouabilité

On oublie les changements de plan, place au Tag ! Les coups semblent sortir un peu mieux quand dans *Savage Reign* et les possibilités d'enchaînements sont très étendues. Il faut toutefois pas mal d'entraînement pour passer les 10 hits. Mis à part les ninjas (et *King Lion* / *King Leo*), tous les combattants sont bien différents, ce qui obligera à se plonger un minimum dans le jeu, vu qu'il faut prendre deux personnages.

Durée de vie

Malgré le fait qu'il n'y ait que 10 personnages (12 avec astuce), la durée de vie est plutôt bonne en définitive, et ceci grâce essentiellement au mode *Two Player Play* qui est une coopération entre les joueurs 1 et 2. De plus, *Kim* et *Rosa* remplacent très avantageusement *Carol* et *Nicola*.

Seul, les parties ne seront pas particulièrement ardues... si on excepte les boss de fin. Fidèles à la réputation des boss SNK, ils vous feront goûter leurs coups prioritaires, leurs casse-garde variés et leur rapidité honteuse. Comme toujours, une technique de fourbe permettra d'en venir à bout, mais sans grand plaisir de jeu.

Au final :

Kizuna Encounter ravira indiscutablement ceux qui ont aimé *Savage Reign*, tant les améliorations sont notables. Mais qu'en est-il de séduire ceux qui étaient restés insensibles face à ce jeu ? Eh bien ceux-là peuvent oublier leurs préjugés sur *Savage Reign* et donner une chance à *Kizuna Encounter*. SNK a réussi à reprendre les bases d'un jeu assez moyen et à en gommer presque totalement le côté délirant (*Joker* ou *Gordon* restant tout de même très... atypiques) ainsi que la plupart de ses faux pas. *Kizuna Encounter*, c'est du sérieux, c'est du lourd, c'est du très bon jeu.

★★★★☆ 4/5

Et aujourd'hui ?

Kizuna Encounter est surtout connu pour avoir une cote complètement délirante sur Neo-Geo AES en version occidentale à plusieurs dizaines de milliers d'euros. En version japonaise, il faut compter quelques centaines d'euros, ce qui est déjà considérable. Les solutions les plus accessibles restent donc le MVS, l'AES convert et surtout les adaptations sur PlayStation 2 et Wii. Là, c'est un jeu qui devient très intéressant.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)