

DEAD OR ALIVE 2 MILLENIUM

Mort ou vif!



Développeur : Tecmo
Année de sortie : 2000
Support : Rom (cartouche)
Système : Naomi
Genre : Combat 3D
Players : 2, simultanément

Testeur : Smiletkidi
Mise en page : Smiletkidi
Vidéo : non
Ajouté au site le : 27/04/07

Serez vous mort ou vif après cette partie? Là est toute la question! C'est après deux éditions du premier D.O.A sur Model 2 (Sega) et pcb (DOA++ version adapté de la psone) que Tecmo débarque sur Naomi avec un titre qui lui aussi aura deux versions, la normale en 1999 et la millénium en 2000. Un titre aux minettes fort alléchantes mais qui ne se laissent pas faire ;)



C'est donc de la version Millénium qu'il est question ici, Tecmo offre à la Naomi tout simplement le meilleur jeu de baston 3D que compte ce système en reprenant les bases établit par le premier opus tout en améliorant bien sur le concept d'origine grâce à **une Naomi qui crache tripes et boyaux!** Dead or Alive 2 est comment dire... hallucinant!



Le titre se lance par un petit logo Tecmo tout rouge suivi d'une introduction tout en 3D temps réel du plus belle effet. Véritable onde de choc celle-ci intègre plusieurs cut-scènes et ralentis de combats, on y voit notamment Leifang ou Kasumi s'entraîner et même à p... pour cette dernière (ben oui!), les nombreux replays de combat valorisent le nouvel attrait du jeu, les projections sur plusieurs niveaux et le tag battle. Accompagné par une musique bien hard aux voix arrières presque sataniques, une composition qui donne vraiment envie de s'y essayer, c'est beau, rythmé et vraiment bien mis en scène, vite vite faut mettre une pièce là 😊.



Premier crédit inséré et c'est pas moins de cinq modes de jeu que nous propose le titre de Tecmo, c'est complet, y a de quoi de faire voyons cela en détails :

- ◆ **Aventure :** Par ce premier mode vous combattrez qu'une partie des protagonistes du jeu, chaque persos a sa propre histoire et cut scènes qui vont avec, sorte de grosse d'introduction ou les combats qui entrecouperont le tout sont jouables. C'est aussi le seul mode qui vous permettra de jouer contre Tengu, le boss qui vous attend à la fin.
- ◆ **Versus :** Le mode deux joueurs, pour mettre sur la tête d'un de vos amis! Un mode qui vous permettra aussi de choisir le stage ou vous désirez combattre si vous activez l'option dans le test menu.
- ◆ **Survival :** Survivrez vous à tout les coups ;) voici un mode de jeu qui ne s'arrête qu'une fois que vous aurez perdu. Ici vous aurez le droit qu'a une seule et unique chance pour enchaîner le plus de combat possible. Chaque victoire vous rapporte des points ainsi que les coups ou esquives bien placés. A chaque combattant mis à terre vous aurez un p'tit bonus comme de l'énergie en plus (gâteau de riz, viande...) ou des points (rouge à lèvres...). L'ensemble vous permettra de vous classez au ranking du mode.
- ◆ **Time Attack :** Un mode ou votre seul but sera de combattre les 12 joueurs en un minimum de temps et cela pour se placer au mieux au ranking. Un mode qui a l'inverse du survival ne s'arrête pas après avoir perdu une fois, vous pourrez utiliser le nombre de

crédit qu'il vous semble.

♦ **Tag Battle :** Un mode de jeu devenu à la mode, le tag battle vous permettra de jouer en équipe tout en vous donnant la possibilité de changer de personnage en plein milieu du combat mais aussi de combiné leurs coups et projections. Un mode qui permet d'enchaîner sec!

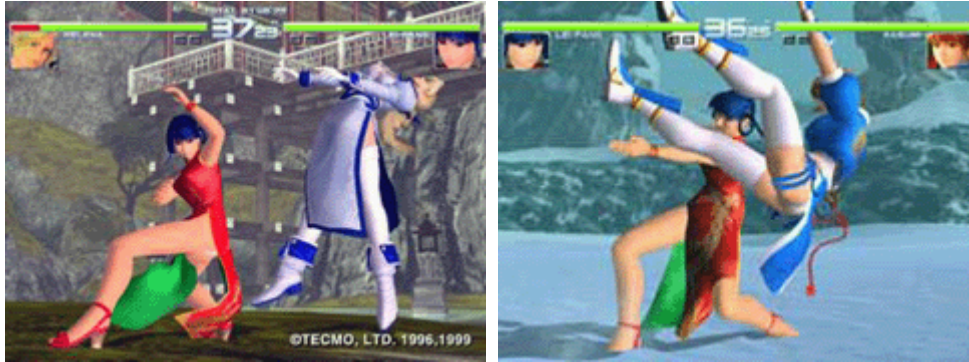


Here come a new challengers!

Mais y a quelques petits nouveaux! Le jeu s'étoffe avec pas moins de cinq nouveaux combattants par rapport au premier épisode et en lâche un en cour de route le militaire Bayman pour être remplacé par Leon. En plus de celui-ci rentrent dans le staff, Helena la française, Bass l'américain, Ein et Ayane vive et rapide comme l'éclair!



Douze persos sélectionnable ça peut paraître peu mais ils sont vraiment tous intéressants à manier car chaque combattant possède son style de combat, style plutôt bien représenté, vous aurez le choix par exemple entre un ninja "Hayabusa", une catcheuse "Tina", les maîtres en arts martiaux "Gen-Fu, Lei Fang", la brute "Bass" ou encore le bourrin et Bruce Lee du jeu "Jann-Lee"... en gros vous devriez trouver votre bonheur. Par ailleurs chaque protagoniste du jeu possède plusieurs costumes dont certains qui mettent bien en valeur les attributs féminins lol. Petit bémol tout de même, le Boss Genju à la fin du mode histoire n'est pas débloqué! C'est bien dommage...

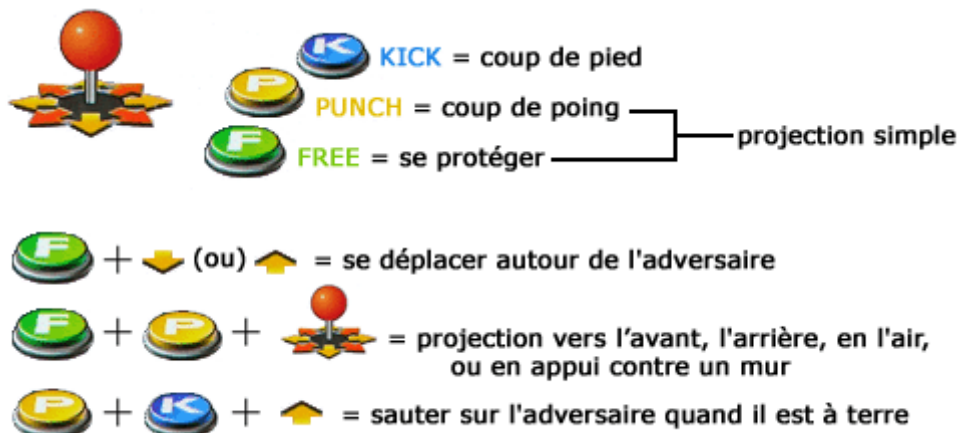


Les bases de la jouabilité :

Le coeur du jeu est ici! Reprenant le système de contre établi par le premier opus, DOA2 ne ressemble à aucun autre jeu du genre a se niveau là grâce a 4 types de contre selon le coup que l'adversaire vous porte. Une fois maîtriser, ces contres vous permettront à maintes reprises de retourner la situation, c'est là que le jeu est intéressant!



Voici les commandes de base ne croyez pas que je vais toutes vous les énumérer 😊 je vous laisse les découvrir en jouant, il n'y a certes que trois boutons mais de nombreux coups sont disponibles par le biais de combinaisons et direction du stick. Sans être aussi technique qu'un Virtua Fighter 4, les contres, enchaînements et nombreuses projections qui selon l'emplacement ou vous vs trouvez par rapport à votre adversaire (devant/derrrière/près d'une parois) changent du tout au tout vous demanderont déjà pas mal de temps pour maîtriser l'ensemble.



Les contres :



pour contrer un coup de poing ou un coup de pied fort ou haut



pour contrer un coup de poing moyen











pour contrer un coup de poing et coup de pied bas



pour contrer un coup de pied moyen

En Tag Battle :

 +  +  = vous permettra de changer de combattant à tout moment

  +  +  +  = vous permettra de faire une attaque combiné (avec vos 2 persos en mm temps)



Mama que c'est beautiful!

Finis les petites aires de combat, DOA 2 inaugure un tournant dans la série avec comme mot d'ordre la liberté! Les décors sont vastes et permettent de se combattre sur plusieurs niveaux. Comprenez par là que les stages sont conçus en étage. La plupart des arènes permettent d'envoyer valser votre adversaire tout en brisant vitre ou barrière et

de venir le récupérer en contrebas pour le terminer 😊. Réellement bien modélisés, elles affichent des textures d'une sacré finesse, les décors permettent au titre de Tecmo une sacrée mise en scène!



La modélisation des combattants en est tout aussi impressionnante, leurs mouvements sont fluides, vraiment bien décomposés et détaillés. Le tout est appuyé par des effets de lumières, d'ombres et de transparences saisissant et aussi en temps réel! A cela s'ajoute les petits détails comme des lucioles qui volent... et les quelques effets comme la réflexion des décors sur certain parquet, mouvement de l'eau qui stagne, les explosions lorsqu'on percute une danger zone, les barrières qui volent en morceaux lors d'une projection... et j'en passe... pour dire que DOA2, ben c'est beau! Cerise sur le gâteau histoire de pousser définitivement le bouchon, le menu test du jeu a lui aussi été peaufiné grâce à un arrière fond de Kasumi c'est très joli :D Là sa va être vraiment dur de faire le difficile!



La Danger Zone justement se voit désormais décliner sous deux aspects. Dans DOA premier du nom elles étaient intégralement positionnées autour de l'air de combat ici et vous l'aurez sûrement compris la danger zone est toujours d'actualité mais désormais sous formes de parois explosives voir électriques et bien évidemment les ravins! Ca fait mal de tomber de quelques étages ça peut être aussi fatal! Ce jeu peut être aussi stratégique en utilisant cette danger zone pour terminer un adversaire 😊.

Musicalement parlant ?

De ce coté là aussi les développeurs de Tecmo n'ont pas lésiné avec un environnement sonore plutôt soigné proposant plusieurs style de musique, pour la plupart d'entre elles entraînantes, le thème d'Hélène est excellentement composé à base de p'tits coups de batterie et de violon, c'est superbe. De nombreux bruitages et effets ainsi que plusieurs voix digits en japonais par persos ponctues l'ambiance du jeu qui ma foie est de très très bonne qualité. J'adhère!



Coté difficulté, on ne peut pas dire que ce titre soit dur! Le jeu commencera à ne plus vous faire de cadeau une fois réglé en hard. A partir de se mode vos adversaires abuseront légèrement des contres afin de vous mettre a mal le plus souvent possible. En very hard c'est en tag battle que le titre est méchant!



Parfait ?

Mais alors, aurait il donc que des qualités? Ben je dirais presque oui car il y a tout de même un petit hic, il est vrai que même si DOA2 propose 5 modes de jeu, le titre de Tecmo ne bénéficie pas d'une grande durée de vie! Amplement suffisant pour les fans de jeux de combats prêts a explorer les moindres manips de chaque persos, les autres trouverons sûrement que douze combattants s'avère peu! Mais il y a quand même de quoi faire seul et on s'éclate vraiment bien à deux en versus lors des combats en tag battle 🤔.



Pour terminer le test menu vous permettra de régler nombreuses options en passant par le réglage de la difficulté pour chaque mode de jeu, ou bien du temps limite attribué pour un round mais aussi le pourcentage d'énergie accordé au cpu. Le plus intéressant dans ce menu étant le sound test qui comme son nom l'indique vous permettra d'écouter les nombreuses compositions sonores du titre, tout en vous permettant d'ajuster le volume pour chaque choses (voix des persos, bruitages, musiques) etc... J'ai rarement vue un jeu aussi paramétrable! ils ont pas chaumés chez Tecmo.



Pour information, sachez que si vous posséder la première édition du jeu, un simple reflashage de l'eprom se trouvant dans la cartouche vous permettra de passer d'une version à l'autre! Merci à Gilles54 pour l'astuce 😊.



Conclusion

◆ Graphismes : 19/20

Là on frise la perfection! On est sur Naomi un système qui ne fait pas + de 3 millions de polygones/secondes et quel spectacle! Le système est maîtrisé, c'est beau, bien modélisé, les effets de lumières sont de toute beauté... que dire! Ça vous arrache la rétine des yeux 😊.

◆ Animation : 19/20

Fluide à souhait, aucune saccade n'est à déplorer, les mouvements des combattants sont réellement bien décomposés et la caméra n'est jamais pris en défaut, un vrai plaisir.

◆ Maniabilité : 17/20

Il va falloir s'entraîner certes mais la jouabilité prend toute son ampleur quand les contres sont maîtrisés et quel plaisir par la suite.

◆ Musiques/Bruitages : 17/20

Tout comme les graphismes, les musiques et bruitages ont bénéficiés du soin des développeurs, un vrai régal pour vos oreilles.

◆ Durée de vie : 16/20

Voilà un titre complet dans ces modes, y a de quoi s'amuser et les quelques subtilités de la maniabilité font que ce jeu ne se laisse pas maîtriser dès la première partie.

◆ Note globale : 17,60 jarrondi à 18/20

Hormis Power Stone 1 et 2 qui en plus ne joue pas dans la même court, ce DOA2 n'a aucun concurrent sur ce système mais représente véritablement bien de quoi est capable cette board, une sacré vitrine technologique, un travail d'orfèvre, c'est vraiment beau, superbement animé et jouable à souhait! Un jeu à posséder si vous avez la Naomi! Merci Tecmo.

Note : 18/20



L'arène du tag battle



Photo © Smiletkidi, <http://www.arcade-system.com>

Source : <http://www.arcade-system.com>