

# Martial Masters



**Editeur:** IGS (version japonaise adaptée par Alta co. version us adaptée par Andamiro)

**Format:** Cartouche

**Taille:** 624 megas.

**Date de sortie:** ©1999 pour la première révision china, Korea, Taiwan ©2000 pour la première révision Hong kong, Japan et ©2001 pour la version U.S.A.

## Les versions:

- 1) "China"/"Hong Kong"/"Taiwan"/"Korea" dans lesquelles la voix off est en chinois, ainsi que la quasi-totalité des écritures (ex: "round", "start", nombre de hits etc.)
- 2) En version "Japan", les textes sont en japonais, mais la voix off est en anglais.
- 3) En version "Usa", tous les textes sont en anglais ainsi que la voix off. On notera cependant que pour les petites phrases de victoire, ils ne se sont pas foulés: ("forgive me", "thanks a lot", "weak weak weak", "keep training", c'est à peu près tout pour tous les persos..)

## Les révisions:

Le jeu existe sous différentes révisions (cf. la section "[versions](#)" du site), venant retoucher quelque peu les abus éventuels...en réalité seuls les joueurs les plus tatillons remarqueront les différences...(suppressions de certains petits enchainements, possibilité de linker les projections etc.)

Notez cependant que la difficulté du dernier boss a été revue à la hausse dans les révisions ultérieures: en gros plus la révision est récente, plus il est difficile de le battre, même si le cpu a toujours ses failles....



## Martial Masters : le test



Fort du succès de ses beat them all sur son petit slot rouge, notamment grâce à la série des Knights of Valour, La société IGS se devait de développer un titre aussi apte à satisfaire les joueurs, et ce dans une autre catégorie star des salles d'arcades, à savoir le vs fighting. L'un des essais fut le jeu "The Killing Blade" mais ne s'étant pas révélé très percutant il convenait de créer un titre plus mémorable.

Et en cette année 1999, qui vit débarquer les mastodontes de Capcom "Street Fighter III: third strike" et la réponse d'SNK: "Garou: Mark of the Wolves", il ne fut pas facile de proposer une alternative sérieuse à ces

deux titres. Pourtant, à bien des égards, Martial masters a su tirer son épingle du jeu et se démarquer suffisamment de ces deux titres pour qu'aujourd'hui encore, il mérite sa place dans le panthéon des meilleurs jeux de combats.

## PRESENTATION

Ne perdons pas plus de temps et passons tout de suite à la présentation de ce soft méconnu!

Premières images: La partie gauche de l'écran nous dévoile le crayonné animé du portrait d'un personnage tandis que sur la droite, l'ombre du sprite de ce dernier exécute une chorégraphie en rapport avec son style de combat, le tout sur une musique mi orientale, mi country (si si c'est possible!) S'en suit trois autres personnages qui font de même, laissant tout de suite deviner les différences marquée des styles de combats propres à chaque personnage, souvent tirés d'un animal (tigre, grue, singe et autre serpent....) puis le reste du casting se présente de manière plus classique sous la forme de portrait à chaque coin de l'écran, avant de laisser apparaître le grand méchant de l'histoire, puis le grand gentil qui vient finalement achever cette intro par un grand coup de poing dans l'écran en un fondu blanc qui laisse apparaître le titre du soft.





## HISTOIRE



Peu ou prou, le jeu reprend la trame du film « Il était une fois en Chine II : La secte du lotus blanc » : « XIX<sup>ème</sup> siècle, fin de la dynastie Chin, le gouvernement est affaibli par la corruption, et l'arrivée des forces étrangères, et les gens recommencent de nouveau à tourner leurs espoirs vers la religion. La secte du Lotus Blanc voit alors l'opportunité de refaire surface et commence à tenter des actions contre les étrangers. Certains tentent néanmoins de lutter contre ces agissements, comme Dragon l'ami de maître Huang (le hero du jeu), mais il se fait capturer »...bref, ça va chier des bulles....

Le contexte historique est plus important pour l'ambiance du jeu que l'histoire elle-même, car il permet de mettre en scène des personnages au look retro sympa (je pense notamment à Tiger et ses bretelles!) dans de jolis décors, rappelant bien l'univers des films de la saga « Il était une fois en chine »  
Le jeu lui-même est un hommage au cinéma d'action asiatique et adapte avec plus ou moins de libertés des personnages créés dans ce type de film.

## GRAPHISMES



Graphiquement, on est clairement plus proche d'un jeu Capcom que d'un jeu SNK. La palette de couleurs rappelle (avec bonheur) Street fighter zero II, peut être un peu plus Street fighter III pour les personnages eux-mêmes (et le graphisme des impacts, bien repompé dessus aussi!), alors que l'ambiance fait, elle, beaucoup penser à Last Blade, bien que le style graphique soit très différent.



On a droit à de jolis effets lors des impacts, ainsi qu'à quelques gerbes de sangs pour les coups de griffes....L'ensemble est au final très joli et très fin, tant au niveau des personnages eux même que des décors (celui de Shaolin monk étant néanmoins un peu sombre).

## ANIMATION

A première vue, la pose des personnages laisse penser qu'elle est aussi bonne que celle d'un Street Fighter III ou d'un MOTW. En réalité si les poses ainsi que les coups spéciaux et furies sont particulièrement travaillés (encore que ça dépende pas mal des personnages), l'animation in-game reste néanmoins un cran au-dessous, disons au niveau d'un Last Blade. Autant dire que ça reste très, très bon et très agréable au regard, du fait notamment de nombreux petits détails (le fait de pouvoir trébucher, la manière de terminer un round avec un petit coup qui influe sur la pose du perdant etc.)

Le jeu est rapide, sans ralentissement notable, si ce n'est pendant la furie « striker » de Monkey boy, un nombre de sprites assez conséquent apparaissant en même temps.



## SON/BRUITAGES

La musique du Héros est un remix de celle du film dont le jeu est tiré. C'est d'ailleurs l'une des seules qui soit susceptible de rester en tête. Non pas que les autres soient mauvaises, elles collent le plus souvent assez bien à l'ambiance, mais se contentent du minimum syndical. Petite particularité : la musique s'accélère à mesure que la fin du round approche, rajoutant de la tension au combat !

On est donc plus proche musicalement de Capcom que des prouesses d'SNK. Mais le slot PGM permet de désactiver les musiques TOUT en gardant les bruitages : le top pour qui veut s'écouter un bon disque en gardant le bruit des impacts (ben oui, jouer le son coupé n'est jamais très agréable)

Niveau bruitages par contre, c'est très bon : des bruits d'impacts qui cognent bien, façon Street zero II. A propos des voix des personnages, c'est assez surprenant et agréable à la fois, puisque le jeu est taiwanais, on a donc le plus souvent droit à des sonorités qu'on n'a pas l'habitude d'entendre dans un jeu de combats. C'est très bien rythmé, un peu à la manière d'un film d'art martiaux chinois, ça n'arrête pas !

## GAMEPLAY



Une fois l'écran titre passé, le traditionnel "how to play" fait son apparition. A noter qu'il est en deux parties, la deuxième apparaissant si on laisse passer la démo, puis le ranking screen et de nouveau la présentation.

En mode story, le jeu se joue en 1vs1 classique en deux rounds gagnants (paramétrable en 3 dans les options), mais en deux players, le jeu se joue alors en trois rounds gagnant et un peu comme un K.O.F. : On choisit trois personnages (mais on peut prendre trois fois le même) le vainqueur étant celui qui parvient à battre les 3 persos de l'adversaire. Autre emprunt à K.O.F., le perso qui gagne un round regagne un peu de vie avant d'affronter le perso suivant.

### **Mouvements de base.**

#### **\*BOUTONS**

On retrouve la répartition ultra classique de chez SNK: deux boutons pour les coups de poings, deux autres pour les pieds, avec deux niveaux d'intensité faible et fort. A la manière d'un Mark of the wolves d'un breaker's ou d'un K.O.F., A est dédié au poing faible, B au petit coup de pied, C au poing fort et D au gros coup de tatane.

#### **\*JOYSTICK**

Niveau joystick, c'est également très classique: arrière pour reculer, avant pour avancer, deux fois arrière pour faire un bond et reculer rapidement, et deux fois avant pour courir. On notera que dans ce soft, tous les personnages courent lorsqu'on exécute cette action, il n'y a donc pas de « dash » (de bond en avant), même pour les gros persos comme c'est le cas dans certains jeux (entre autre, Rumble fish Last blade 2 ou Samurai spirits tenka)

Appuyer sur bas permet de s'accroupir, le haut servant évidemment à sauter. A ce titre, Martial masters reprend le principe mis en place dans K.O.F. 96 avec l'instauration des différents niveaux de sauts. On peut donc sauter plus haut en appuyant sur le bas juste avant de sauter et comme dans K.O.F., une rémanence de votre perso témoignera de la hauteur et de la vitesse du saut.

#### **\*LES PROJECTIONS**

A+D ou B+D permettent de projeter l'adversaire. Attention à ne pas en abuser car comme dans la plupart des jeux récents, choper dans le vent vous laissera vulnérable! Pour certains persos, la projection est la même quelle que soit la manip utilisée (flemmardise des programmeurs rectifiée dans certaines révisions du jeu). Et tout comme dans K.O.F ou dans Mark of the wolves, il est possible pour l'adversaire de se libérer de la projection en appuyant lui aussi simultanément sur A+D ou B+D.(A confirmer, un simple C ou D suffit peut-être...)

### **Mouvements spéciaux.**

### \*JAUGE DE VIE/POWER/GUARD



La barre de vie est en haut, la traditionnelle barre de power est en bas. Celle-ci se remplit « à la Capcom » c'est à dire en mettant des coups aussi bien dans le vide (un peu) qu'à l'adversaire.



Lorsque le match commence, la barre de power est au niveau 1 mais il est possible d'accumuler jusqu'à neuf pastilles qui permettront de réaliser divers mouvements spéciaux.



On notera également que la garde est symbolisée par une petite barre qui se remplit à mesure que l'on reçoit des coups en parade. Lorsqu'elle arrive à fond, la garde cède (Guard cancel) ce qui laisse à l'adversaire le champ libre pour vous en mettre plein la gueule avant qu'on puisse se remettre en garde.

Classiquement, deux niveaux de [parades](#) sont disponibles : haute et basse, mais pas de parade aérienne. En garde, il est possible de casser l'assaut de l'adversaire en appuyant sur C+D ce qui vous coûtera une pastille de la power gauge (les aficionados de K.O.F. ne seront, là non plus, pas dépayés)

Ce « CD break » peut également permettre d'enchaîner un coup spécial derrière, même si apparemment, tous les personnages ne semblent pas pouvoir le faire.

En dehors de la garde, appuyer sur C+D permet de faire une « [taunt](#) » ou provocation. Outre le côté ludique de la chose, cette manip permet de faire monter sa propre barre de power (l'inverse des art of fighting et de kof 95 donc) La provoc' reste donc un élément stratégique plus important dans ce jeu.

### \*LES CASSES GARDES

Appuyer sur A+B en même temps que la direction bas permet de réaliser [un petit bond et de mettre un coup](#): un casse garde basse. IGS repompe ainsi la technique à Street fighter III, car tout comme dans ce jeu, il est possible d'enchaîner un coup spécial, voire même de démarrer un combo avec des coups simples. (tout dépend du perso bien sûr)

Pour casser la garde de l'adversaire, il est également possible d'exécuter une technique inédite : Un demi-tour avant + AB : Il s'agit d'une projection qui permet de pousser l'adversaire en avant, celui ci trébuche, ce qui laisse à votre personnage le temps d'effectuer une roulade pour passer derrière l'adversaire et d'avoir le champs libre pour commencer un combo. Là aussi, le coup est d'une pastille de la power gauge.

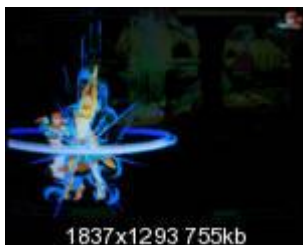
### \*LES ESQUIVES

Une autre manière d'éviter les coups consiste à rouler : un peu à la manière de K.O.F. 99, (mais bien mieux pensé heureusement !) appuyer sur arrière ou avant + AB permet d'effectuer [une roulade arrière avant de sauter sur l'adversaire](#). Intéressant car le saut peut être annulé par les coups normaux ainsi que les coups spéciaux aériens.

Il est également possible de finir l'adversaire lorsqu'il est au sol, en appuyant sur haut ou bas + A/B/C/D et ce, avec tous les persos.

### \*LES "SHADOW MOVES"

Les « Shadow moves » sont des coups spéciaux qui consistent à projeter une rémanence de son personnage pour qu'il attaque à sa place, un peu à la manière des « stands » dans Jojo bizarre adventure.



Il existe deux formes de shadow moves :

- Les défensifs, qui permettent le plus souvent de s'éloigner de l'adversaire, pratique lorsqu'on est submergé par ses assauts. Bien placés, ils permettent néanmoins d'ouvrir la garde de l'adversaire et de continuer un enchaînement avec son propre personnage.

- Les offensifs, qui permettent de projeter en avant une ombre qui va frapper plusieurs fois l'adversaire. (Ce shadow move peut être enchaîné après un coup normal ou spécial.) Après avoir placé ces quatre coups, l'ombre disparaît laissant l'adversaire dans les airs. Apparaît alors l'inscription « counter=4 » juste au-dessus de la barre de power de votre perso. Cette inscription indique qu'il va être possible de rattraper quatre fois l'adversaire avec à peu près n'importe quoi avant qu'il ne retombe au sol. (Voire même cinq fois à voir certaines videos...) A vous alors de trouver les coups qui permettront de réaliser un tel enchaînement, sans que l'adversaire ne retombe au sol. Le coup des shadows moves est également d'une barre de power.

Mais toutes ces techniques ne seraient rien sans qu'elles puissent être utilisées par le biais de personnages. Faisons donc tout de suite un petit tour d'horizon des persos disponibles.

## PERSONNAGES



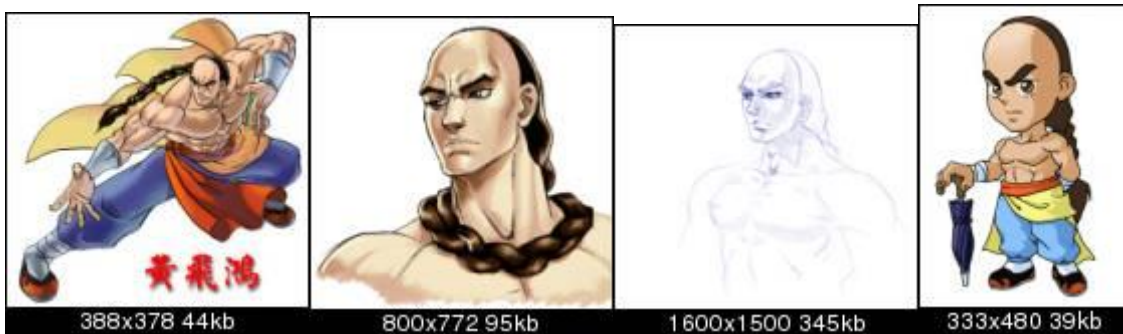
Ils sont au nombre de 12 jouables, le douzième étant un personnage débloqué, et le dernier boss n'étant pas jouable (jusqu'à preuve du contraire...). Cela peut paraître assez peu aux vues des productions actuelles, mais ils sont techniquement très diversifiés les uns les autres et suffisamment charismatiques pour qu'on puisse trouver son bonheur. Par contre, dans les versions anglicisées (us et Japan) la plupart ont un patronyme assez bidon, je ne sais pas si ça résulte de la traduction exacte de la version chinoise, mais ils ne se sont pas trop foulés...

Chacun des persos dispose d'une couleur de base, puis de nombreuses versions alternatives suivant que l'on appuie sur 1 ou 2 boutons. Autre particularité, la couleur de base n'est pas toujours sur le même bouton, et pour certains persos elle se choisit même uniquement en appuyant sur B+C ou B+D....

Petit détail qui a son importance : malgré qu'il s'agisse d'un jeu d'arcade, le joueur qui gagne le match en versus peut néanmoins choisir d'autres personnages si le joueur perdant décide de l'affronter de nouveau, option qui manque cruellement sur les anciens titres SNK et Capcom...

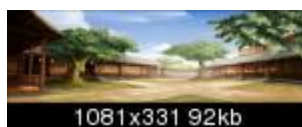


~~~~~ Master Huang / Huang Feihung ~~~~~



Le héros du jeu, noble et droit qui part à la recherche de son ami "Dragon fist" retenu prisonnier. Graphiquement, c'est un hommage au personnage interprété par Jet Li dans le film dont le jeu est tiré. D'ailleurs dans les versions asiatiques du jeu (hors Japon) il s'appelle Wong fei hong tout comme le personnage du film. Il rappelle également par le look Lee Recca de Last Blade. C'est un personnage assez complet, pas super puissant mais très vif capable de produire de longues chaînes de coups.

Son stage se déroule à l'extérieur d'un dojo très réussi et bien coloré.



~~~~~ Tiger ~~~~~

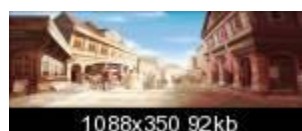


Orphelin élevé par un missionnaire américain, puis recueilli à sa mort par le « martial master » de qui il apprit la technique du « poing du tigre »Lorsqu'il apprit la capture de son mentor par la secte du Lotus Blanc, il rejoint Canton pour tenter de le retrouver

Un mix graphique entre Terry Bogard et Charles Ingalls, il fallait oser quand même ! Et si je vous dis que le résultat est explosif et que le personnage est même plus sympa à jouer que celui dont il s'inspire vous le croyez ?

Le petit orphelin devenu grand, qui vient inculquer la bonne parole du Christ aux étrangers...à grands coups de pieds dans la gueule! Un style de combat très félin, d'où son nom. Un style bourrin avec des combos simples mais très dommageables....

Son stage se déroule en ville, devant des missionnaires occidentaux assiégés, le fusil en joue...



~~~~~ Crane / Ji Yunhsiu ~~~~~



Un très beau perso féminin, (courtisé par Scorpion, le Casanova du jeu!), Elle part à la recherche de Dragon fist, enlevé par la secte du Lotus blanc. Son style de combat est celui de la grue (d'ailleurs crane en français signifie « grue » ) L'animation du perso est très agréable à regarder.

Un design simple mais super efficace comme son stage, un temple devant lequel un moine balaie...

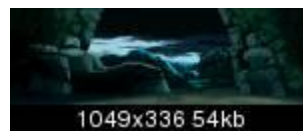


~~~~~ Shaolin Monk / Wu Chen ~~~~~



Le bourrin de service, assez lent, mais qui permet, avec un peu de technique de réaliser quand même de gros enchaînements qui font très mal ! Recherche le « martial master » contre qui il a perdu un combat des années auparavant, afin de prendre sa revanche.

Son stage se déroule de nuit à l'entrée d'une caverne parsemée de statues... peut être le moins réussi du jeu.



~~~~~ Scorpion / Bai Shaot'ing ~~~~~





Fils d'une riche famille de Canton, fiancée à Red snake, cela ne l'empêche pas de courir après Saojin et Crane ! Son style de combat très original, inspiré bien sûr du scorpion, en fait le perso le plus agile et le plus rapide du jeu. Le perso est inspiré (pour ne pas dire copié) du film asiatique "Operation Scorpion" aka "The King Scorpion" et du personnage "Sunny" interprété par l'acteur sud coréen Kim Won Jin qui utilise la technique du scorpion... (un grand merci à Nino du site Emuline.fr pour ces précisions!)



Son stage semble se dérouler devant des maisons de passes (bon j'imagine peut-être des choses là !) et on peut entendre des rires malicieux dans la musique....



~~~~~ Red Snake / Qu Yanhung ~~~~~





Appartenant aussi à une grande famille de la ville, elle est fiancée à Scorpion et ne rate pas une occasion de le lui rappeler à grands coups de lattes lorsqu'il s'intéresse d'un peu trop près aux autres femmes... Dotée également d'une belle animation (regardez-la accroupie !) Son style de combat est « sifflant » comme un serpent, bourré de feintes et de coups rapides. Son stage se situe devant la terrasse d'un café, toujours bien animé et bourré de monde...



~~~~~ Ghost Kick ~~~~~



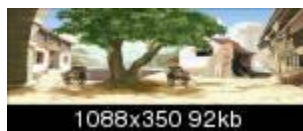
Homme fortuné par le passé, il perdit toute sa fortune au jeu. Bagarreur reconverti comme tireur de pousse-pousse, il ne perd pas une occasion de se battre dans la rue, en utilisant une technique spéciale qu'il a développée. En effet, il ne se bat qu'à coup de pied. Très vif, et très fort, son look de clodo ne paie pas de

mine à première vue mais ses mouvements sont vraiment excellents, permettant de repêcher son adversaire très facilement. Il est presque trop fort...

Le personnage est inspiré de "Pied-bot" joué par Hung Yan Yan dans "Il était une fois en Chine III": comme lui il a la gueule ravagée et ne se bat qu'avec les pieds.



Son stage se déroule dans une rue typique d'un village chinois au XIXème. (Je dis ça pour avoir vu une gravure d'époque qui ressemblait étonnamment à ce décor....)

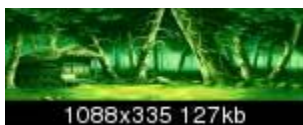


~~~~~ **Drunk Master** ~~~~~



Grand-père adoptif de la petite Reika, on sait peu de chose sur ce personnage, hormis son amour de la boisson. Passé maître dans la technique de l'homme saoul, son animation est tout simplement bluffante et ses coups particulièrement originaux. Conforme à la technique qu'il utilise, il se déplace assez lentement, en changeant de rythme au moment où l'on ne s'y attend pas. Sans doute la meilleure adaptation vidéoludique de la technique de l'homme saoul popularisé par la série des "Drunken master" par Jackie Chan

Son stage se déroule aux abords d'une forêt, magnifique malgré une palette de couleur limitée.



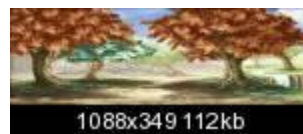
~~~~~ Reika ~~~~~



Sa mère fut tuée lorsqu'elle était bébé lorsque la secte du Lotus Blanc échoua en tentant de la kidnapper, massacrant tout son village. A douze ans, elle fut blessée et recueillie par Drunken master. Combinant ses techniques avec son propre « chi », elle a développé des techniques spéciales. L'un des seul personnage à pouvoir lancer des projectiles classiques.....



Son stage se situe en foret au milieu des petits animaux...



~~~~~ Monkey Boy / Sun T'ieher ~~~~~



Petit chenapan étant enfant. Espérant changer son comportement, son père l'envoya chez le "martial master". De ce dernier, il apprit la technique du « Monkey fist », avant de s'installer avec son frère dans la vallée à l'extérieur de la ville. De nombreux singes le suivent comme disciple. Sa stratégie d'attaque consiste à se déplacer rapidement en provoquant l'adversaire comme les singes pour provoquer la confusion de l'adversaire.

Son stage se déroule dans une caverne aux abords de petits lacs...



~~~~~ Saojin ~~~~~



La « petite chérie » de master Huang, inspirée de la tante de Wong fei hong dans le film. Fascinée par la civilisation occidentale, elle a étudié à Londres où elle a rencontré Scorpion le bellâtre... Perso bonus du jeu, elle est néanmoins très intéressante à jouer. Bourrées de coups débiles où elle finit par terre, elle reste pourtant très forte.

Elle n'a pas de stage particulier et se bat au même endroit que master Huang. Cependant, la musique est remixée et les deux acolytes qui encouragent habituellement master Huang ([un gros et un photographe à lunette](#)) ne sont pas présents puisqu'ils apparaissent dans l'une des furies de Saojin comme « striker ».

~~~~~ Lotus Master ~~~~~



On ne connaît rien de son passé, si ce n'est qu'il s'entendait très bien avec l'ancien leader de la secte du lotus blanc de qui il tient ses techniques secrètes. Etant le plus puissant de la secte, il en devint rapidement le chef, et ses disciples lui sont totalement dévoués. Le boss final du jeu, True Lotus Master, est une version boostée de ce personnage. A priori non jouable, il existe [une version émulée du jeu qui permet de jouer avec](#), donc il est possible qu'il soit également jouable dans la version arcade....

Son stage se déroule dans une rue animée, dans laquelle les membres de la secte terrorisent les habitants, et encouragent leur leader...



Le stage de True Lotus Master se déroule dans une maison en flamme...jolie mais pas au niveau du stage dans The Last Blade 2 !



## RANKING SCREEN

Outre le traditionnel tableau des scores qui affiche les six meilleurs joueurs, (notez que suivant les révisions, les enchaînements accordent plus ou moins de points, de même que réussir à battre le dernier boss.) Il existe également d'autres classements :

-*Le classement des beat by* : classique, ce tableau montre le nombre de matchs consécutifs gagnés lors du jeu en versus.

-*Le classement des personnages les plus utilisés* : montre en % les persos les plus joués du jeu...

-*Le classement « expert mode »* : Similaire au tableau des scores, mais pour le mode expert.

## LES SECRETS !

Outre le déblocage de Saojin, dont la méthode n'est toujours pas parfaitement déterminée, (on sait qu'il faut jouer au moins quelques heures au jeu en mode arcade donc pas en freeplay, et qu'on peut accélérer le déblocage de ce perso en avançant le calendrier dans le bios...) Il est possible de débloquent le « expert mode » et le « crazy mode » au bout d'un certain nombre de jours. Lorsqu'ils sont débloqués, ces modes vous sont indiqués à l'écran titre.

-Expert mode : Rester Appuyé sur A+B+C+D et valider avec Start avant de passer de l'écran titre au character select. Si le code fonctionne, le mot « EXPERT » est inscrit sous le compteur de temps lors des combats, et les barres de vie et de furies sont entourées d'une ligne fluorescente.

Comme son nom l'indique, ce mode propose un niveau de difficulté plus élevé, pour les gamers purs et durs !

-Crazy mode : En mode deux joueurs uniquement, rester appuyé simultanément sur A+B+C+D + Haut + start sur les players 1 ET 2, juste après avoir sélectionné ses personnages. Si le code fonctionne, le mot « CRAZY » est inscrit sous le compteur de temps lors des combats, et les barres de vie et de furies sont entourées d'une ligne fluorescente.

Ce mode permet de jouer avec des barres de furies qui augmentent automatiquement et continûment, invitant à balancer des furies à gogo...notez qu'il est aussi possible de jouer en mode story dans ce mode, si le joueur ayant gagné le combat continue en solo après le versus.

-Rencontrer son challenger :

En mode story, il est possible de rencontrer un adversaire que votre personnage n'est pas censé rencontrer habituellement, ce qui donne l'occasion d'en apprendre un peu plus sur l'histoire (bon évidemment pour les versions Jap et chinoise ça risque d'être un peu plus dur...):



A en croire le site officiel chinois, pour rencontrer son challenger, il faut mette K.O. les 4 premiers adversaires en utilisant les shadow combo **ET** une furie.

Ainsi, chaque personnage possède un rival particulier:

Master Huang ➔ Scorpion  
Tiger ➔ Crane  
Scorpion ➔ Ghost Kick  
Monk ➔ Reika

Drunken Master ➔ Tiger  
Crane ➔ Red Snake  
Red Snake ➔ Saojin  
Ghost kick ➔ Red Snake  
Reika ➔ Drunk Master  
Monkey Boy ➔ Ghost Kick  
Saojin ➔ Red Snake  
Lotus Master ➔ Crane

Après avoir examiné les différents aspects de ce jeu passionnant, il est temps de résumer les points essentiels :

### **LES PLUS**

- Ambiance originale
- Beau
- Bien animé
- Technique
- Facile d'accès

### **LES MOINS**

- Peu de persos
- Ambiance musicale moyenne
- Boss de fin souvent inhumain !
- Noms de certains persos bidon...

### **CONCLUSION**

Nombreux sont les jeux d'arcades produits par des sociétés inconnues qui sont passés totalement inaperçus, mais rares sont ceux qui atteignent la qualité de Martial Masters. Sans innover fortement, la société taiwanaise IGS a su piocher le meilleur des hits arcades japonais tout en créant une ambiance propre à ce jeu pour se démarquer. De par ses qualités, martial masters justifie à lui seul l'achat de la carte mère. Si vous aimez les bons jeux de combats old school, techniquement intéressants le tout dans une ambiance qui sort du lot, Martial Masters est fait pour vous !

### ***Test par Maximus***

Source : [http://pgm.database.perso.sfr.fr/test\\_martial\\_masters\\_maximus.htm](http://pgm.database.perso.sfr.fr/test_martial_masters_maximus.htm)