

## The King of Fighters 2003



**Genre :** combat (versus) par équipes  
**Année :** ©2003, SNK Playmore  
**Taille :** 716 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo AES

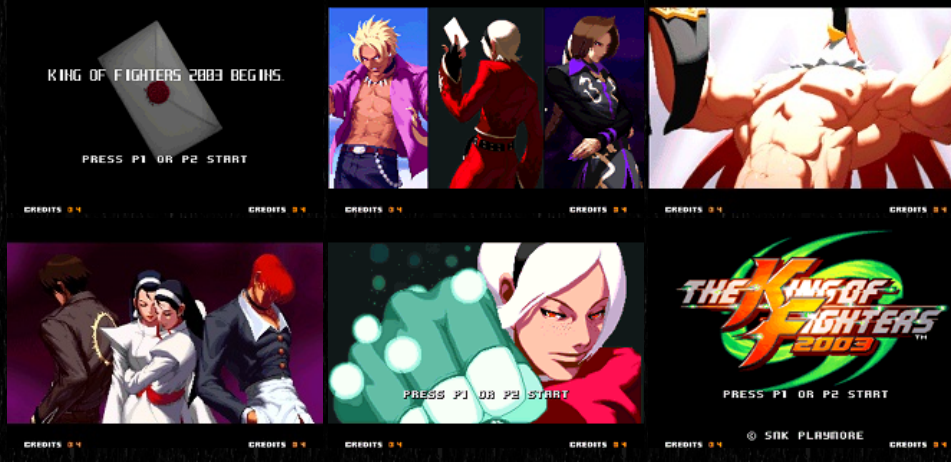
**Existe aussi sur :**  
 Neo-Geo MVS (jamma et cartouche)  
 PlayStation 2  
 Xbox

Cette fois nous y sommes, la série KOF fait une ultime apparition sur Neo-Geo avant de s'établir principalement sur deux autres supports : l'Atomiswave pour le versant classique en 2D et la PlayStation 2 pour la 3D avec les Maximum Impact. Plutôt que de clore l'aventure Neo-Geo par un Dream Match avec un maximum d'anciens personnages (l'épisode précédent en était déjà un), SNK Playmore, ayant pris la succession d'Eolith, a préféré développer un nouveau chapitre. Sortant en arcade à la limite de l'année 2003 (le 18 décembre) pour garder son nom, il n'arrive que le 18 mars 2004 sur console AES, alors que The King of Fighters Neowave fait déjà parler de lui.

Le cartel Nests vaincu en 2001, il aura fallu attendre deux ans pour avoir une nouvelle édition du tournoi KOF (le 2002 n'est pas scénarisé et ne compte donc pas). Le sponsor principal est un énigmatique personnage du nom de Mukai. Ce dernier a d'une part pour but de tester sa force, mais d'autre part d'utiliser le KOF pour occuper Chizuru Kagura, et ainsi libérer le pouvoir dont elle est gardienne : le pouvoir d'Orochi. L'autre sponsor du tournoi s'appelle Adelheid Bernstein, qui n'est autre que le fils de Rugal. Une édition de KOF dont les règles ont un peu changé et dont certains participants sont plutôt inquiétants, à l'image d'Ash Crimson. Mukai va-t-il parvenir à réveiller le pouvoir d'Orochi ? Quelles sont les intentions d'Adel ? De quel côté se situe Ash Crimson ? Autant de questions qui auront leurs réponses dans cette ultime cuvée de la série-phare de la Neo-Geo : The King of Fighters 2003.



Première surprise, le mythique écran de lancement a disparu. Dès qu'on met le jeu dans la console, ça démarre sur une intro réussie et très colorée ; elle fait référence à celle de KOF '94 avec l'enveloppe qui tourne sur fond noir. Puis on a droit à une succession très rapide mais sympathique d'images fixes pour arriver au tout nouveau logo, ma foi fort bien travaillé avec ses flammes vertes stylisées.



### 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 très sobres, classiques et... Non, avouons-le, c'est carrément simpliste et peu travaillé : police basique, blanche et minuscule sur fond noir. Vous aimiez le menu Battle Configuration pour ajuster vos sessions de Versus ? Eh bien, oubliez-le ! Avec KOF 2003, il faudra s'en tenir au strict nécessaire.

Quant au Practice, il est carrément minable : l'adversaire est mis KO et il faut appuyer sur Reset pour sortir de ce mode à la noix !

Pour être honnête, après une entrée en matière percutante et réussie, c'est la douche froide.



L'écran de sélection dévoile 32 combattants, soit 8 de moins que KOF 2002. Côté partants, c'est le grand ménage. Nous pouvons dire au revoir à Rugal, Yashirō, Chris, Shermie, Andy, Choi, Kensou, Chin, Takuma, May Lee, Mature, Vice, Vanessa, Seth, Ramon, Kula, K9999 et Angel. Ouf ! Oui, vous avez bien lu, cela fait 18 personnages qui passent à la trappe. En combattants cachés nous avons Chizuru et Kusanagi (Kyō dans sa version '95) à l'aide de [ces codes](#). Les autres boss ne semblent pas disponibles avec un code, à moins d'avoir une console équipée d'une puce.



Côté arrivants, c'est heureusement très appréciable, bien que n'arrivant pas à compenser tous les départs.



#### Ash Crimson :

Chef de file de la nouvelle Hero team, Ash est d'allure androgyne. Son but est de voler les pouvoirs des gardiens d'Orochi.



#### Shen Woo :

Toujours à la recherche d'un bon combat, Shen a décidé de faire équipe avec Ash et Duo Lon.



#### Jhun Hoon :

Choi et May Lee ne participant plus au KOF, Kim a demandé à Jhun de le rejoindre pour former une équipe avec Chang.



#### King :

King ne s'est pas vraiment absentée du KOF, puisque le 2002 n'existe pas officiellement.



#### Hinako Shijō :

Encore un personnage qui ne s'est pas absenté de la trame scénaristique des KOF. Elle fait équipe avec Athena et Malin, l'équipe Psycho Soldier n'existant plus.



#### Duo Lon :

Appartenant au clan de ninjas assassins Hizoku (comme Lin), Duo Lon ne connaît pas les vraies motivations d'Ash.



#### Tizoc :

Celui qu'on surnomme aussi "The Griffon Mask" remplace Andy auprès de Terry et de Joe.



#### Gato :

Gato participe au KOF, contraint de s'associer avec Billy et Yamazaki. Ils forment l'équipe des hors-la-loi.



#### Shingo Yabuki :

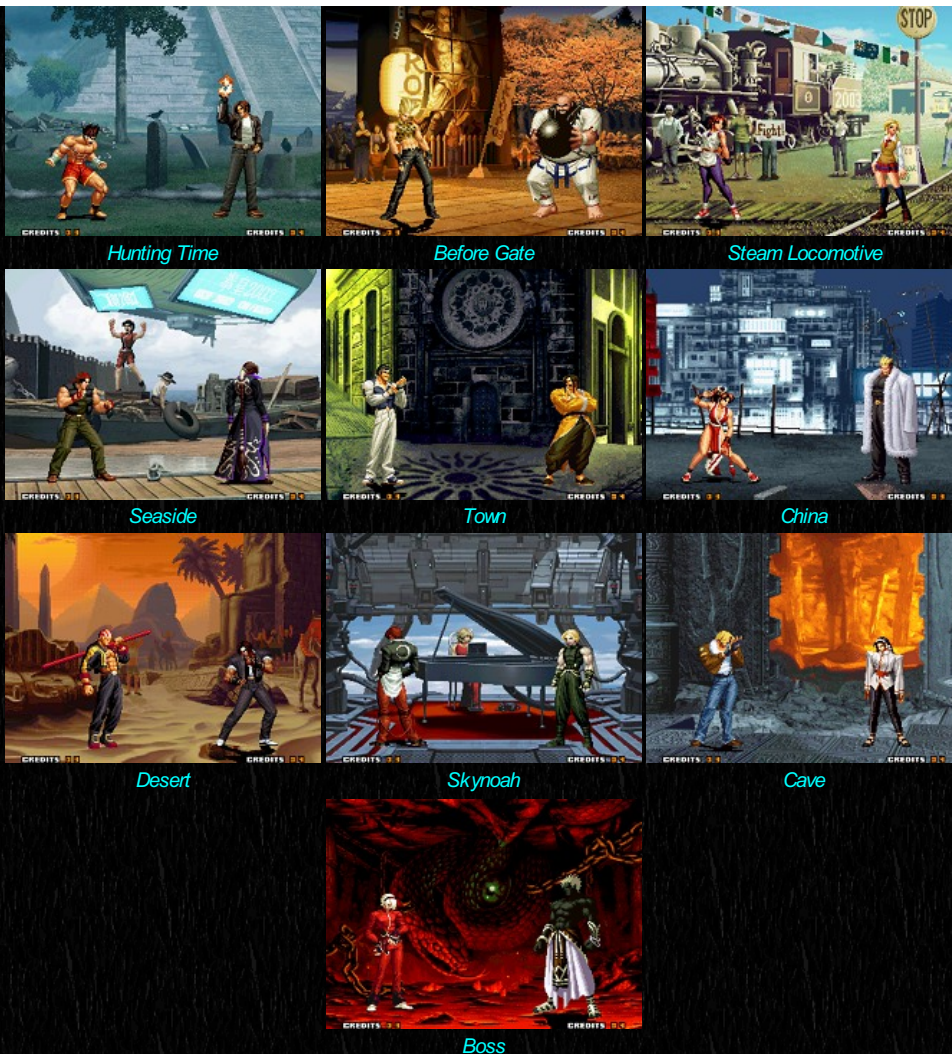
Même chose pour Shingo, qui fait toujours équipe avec Benimaru et Daimon. Il doit regretter que Kyō fasse cavalier seul.



#### Malin :

Elle fait partie de l'équipe des écolières et manie le yo-yo comme personne.

The King of Fighters 2003 dispose d'arènes assez variées qui sont pour la plupart en deux versions. Il y a 9 stages dont 3 dédiés aux semi-boss et boss (Kusanagi, Adel, Chizuru et Mukai).



Le système de jeu en mode Team est toujours du 3 vs. 3, mais cette fois en tag. On peut donc changer de combattant quand on veut, ou presque. Le combat n'a qu'une seule manche, les personnages vaincus se faisant immédiatement remplacer par un encore valide. La victoire va à l'équipe qui élimine intégralement les effectifs de son adversaire.



En mode Single, il n'y a logiquement que deux belligérants, à ceci près qu'ils ont chacun trois barres de santé.



Du côté des commandes, aucun changement quant à la base, bien connue depuis 1994.

- ⬇️ : coup de poing rapide
- ⬇️ : coup de pied rapide
- ⬇️ : coup de poing fort
- ⬇️ : coup de pied fort

Certains coups normaux ainsi que coups spéciaux sont toujours annulables (*Cancel* et *Super Cancel*).



L'adoption du système de tag implique quelques menus changements pour les combinaisons. Cela en est terminé du mode Max, des appels de strikers ou même du coup puissant **↓↘↙ + ○□** (sauf pour Leona qui le garde, pendant les sauts). **A/B** reste la roulade classique, idéale pour éviter projectiles et autres. **○□** et **○□** permettent de changer de personnage. Quand on fait **↓↘↙ + ○□** ou **↓↘↙ + ○□**, on peut ainsi lancer des attaques combinées avec deux partenaires, ce qui utilise une *Power Gauge* en stock. Pour se faire, il est nécessaire que la mention "change ok" soit affichée au-dessus de la *Power Gauge*, en bas de l'écran. Une fois un changement effectué, cela disparaît pour quelques secondes. On ne peut effectuer à nouveau une permutation qu'au bout d'un certain temps, ce qui évite les changements intempestifs. Quant aux combattants qui sont sur la touche, ils ne récupèrent pas de santé, contrairement à Kizuna Encounter.



La *Power Gauge* se remplit classiquement en effectuant des *Special Moves* ou en portant des coups. Au début d'un combat, il y en a 3 en stock, ce dernier pouvant être porté à 5 si on n'a plus qu'un seul combattant dans son équipe. Voici un aperçu des *Special Moves* de Benimaru, plus décalé que jamais avec son haut léopard.



Outre les attaques en tag, la *Power Gauge* sert à faire des *Desperation Moves* (DM). Par contre, nous pouvons dire au revoir aux *SDM* et *HDM* de KOF 2002. En contrepartie, voici les *Leader Desperation Moves* (LDM). Lorsqu'on choisit son équipe, on choisit d'abord le "team leader" (le seul capable d'effectuer la LDM, attaque ultime) puis les deux "team members". Si on joue en mode Single, le personnage choisi dispose automatiquement de sa LDM. Une DM consomme une *Power Gauge* alors qu'une LDM en emploiera deux. Toujours avec le si bestial Benimaru, voici une petite illustration.



Pour cette nouvelle saga centrée sur Ash, ce millésime 2003 renoue donc en partie avec le mythe d'Orochi et dispose de nombreux clins d'œil plus ou moins appuyés à d'autres épisodes ou jeux. Faire référence à de glorieux aînés est une chose, mais cet ultime opus sur Neo-Geo suit-il la même logique en ce qui concerne la réalisation ?

### Aspect graphique

Autant le dire immédiatement, SNK Playmore a tout remis à plat et un bel effort a été fait. Les décors sont jolis, très fins pour la plupart, presque parmi les meilleurs de la série, en fait. C'est quand même un peu inégal, certains pouvant paraître fades et granuleux, comme le stage Steam Locomotive, ou un peu vides, à l'image de la ruelle, la nuit.

Du côté des personnages, certains ont été redessinés avec plus ou moins de bonheur. Par exemple, Terry retrouve son look vieilli de Garou: Mark of the Wolves, sans toutefois en retrouver la même qualité, tandis que Robert est absolument magnifique.

Les illustrations de la notice sont signés Falcoon, on aime ou on n'aime pas ; n'est pas Shinkirô (l'illustrateur de SNK à la grande époque) qui veut.

Cela reste un KOF franchement joli, dans l'ensemble.

### Animation

Le jeu est rapide mais il bouge assez bizarrement, les mouvements étant parfois très curieux. Peut-être est-ce le fait de voir Terry avec son look de MOTW sans avoir la fluidité exceptionnelle qui va avec. Peut-être est-ce d'avoir trop vu le même modèle (KOF '99, lui-même amélioré dans le 2000 et ainsi de suite jusqu'au 2002). Il reste une impression de raideur, on se dit que ce KOF 2003 aurait pu être mieux animé que cela. Cela étant, il reste de jolis moments, comme la disparition de Duo Lon quand il se téléporte.

### Bruitage et musiques

Côté mélodies, le niveau est très correct. Il y a quelques vieux thèmes remis au goût du jour ainsi que beaucoup de nouveaux (par exemple, celui de l'équipe Fatal Fury disponible [en cliquant ici](#)). Sans atteindre l'excellence d'un KOF 2000, les musiques de ce KOF 2003 remplissent très correctement leur office en se montrant assez longues et entraînantes.

On ne peut pas dire la même chose des bruitages. Ils semblent manifestement empruntés à SVC Chaos: SNK vs. Capcom, c'est-à-dire assourdis et manquant de pêche. Dans KOF 2002, ça claquait, ça percutait, on sentait la puissance des coups grâce au son. Ici, on a l'impression de taper dans un sac rempli de mousse.

### Jouabilité

Les coups sortent facilement et il y a pas mal de changements pour de nombreux personnages. Tout s'enchaîne parfois très bien, parfois bizarrement selon les combattants. En revanche, il vaut mieux oublier KOF 2002. Ici la jouabilité est bien inaboutie, si on la compare à l'épisode précédent : déséquilibre de certains personnages, timings différents, etc. Un aspect qui sera sans grande importance pour les joueurs occasionnels mais bien plus gênant pour des "koffeurs" purs et durs pratiquant ce jeu en comité.

### Durée de vie

32 combattants, c'est correct mais sans plus comparé à KOF 2001 et KOF 2002. Le roster assez étoffé permettra de faire de bonnes séances de duels contre un ami.

En jeu contre la console, il y a une originalité : le boss n'est pas le même selon la manière dont on a achevé Kusanagi à la moitié du jeu. Si on le bat normalement, on combat Adel et si on l'achève par une DM (ou une LDM, bien sûr), on a droit à Chizuru et Maki suivies du vrai boss du jeu, Mukai. Les modes de jeu sont réduits à l'essentiel : Team, Single, Practice et c'est tout. Ce serait bien si le mode Practice était digne de ce nom... ce qui n'est absolument pas le cas. La durée de vie est donc bonne, mais pas transcendente non plus.

### Au final :

KOF 2003 est un vrai nouveau KOF avec plein de nouveautés et aussi... pas mal de défauts. Cet épisode explore de nouvelles pistes et sa réalisation est en partie soignée (l'animation ainsi que les bruitages sont à améliorer). Si les joueurs invétérés de KOF resteront totalement de marbre devant cette nouvelle cuvée en préférant revenir au 2002, les joueurs moins investis auront largement de quoi s'amuser : de la vraie nouveauté, un bon roster, une jouabilité intéressante avec le tag.

C'est un bon jeu, mais pas assez pointu pour convertir à sa cause les techniciens du combo.

★★★★☆ 3/5

## Et aujourd'hui ?

KOF Neowave est un Dream Match qui rappelle un peu le 2002 tandis que KOF XI est la vraie suite du 2003. Il reprend le système de tag tout en allant beaucoup plus loin dans son concept et sa réalisation. Le hic est que justement, cet épisode n'est pas sur Neo-Geo, ne l'oublions pas.

Si vous possédez un système Atomiswave, préférez KOF XI. Si vous n'avez qu'un système Neo-Geo (AES ou MVS), ce KOF 2003 pourra vous convenir si vous n'êtes pas un fin technicien de KOF, expert en enchaînements, pressings, annulations et autres priorités maîtrisées par cœur.

Il est à noter que les adaptations PlayStation 2 et Xbox de KOF 2003 bénéficient d'ajouts et rectifications appréciables.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)