

## Fatal Fury : First Contact



C'est la faute à pas- de-chance car si *Fatal Fury : First Contact* est loin d'être un mauvais jeu, il a le malheur de sortir en même temps que *King of Fighters R2*. Face à la richesse de jeu de l'adversaire, la furie se révèle finalement moins fatale que prévue.



D'une conception tout à fait classique, *Fatal Fury : First Contact* propose de combattre soit en solo contre les autres combattants dirigés par l'IA, soit à deux, contre un joueur humain grâce au câblelink. On retrouve, bien entendu, tous les personnages de la saga (dont certains sont d'ailleurs communs avec *KoF*) et leurs coups fétiches : Terry et son saut retourné, Mai et son lancer d'éventail, Joe et ses coups de genoux, Li et ses projections de nattes, etc.

Des coups qui se réalisent aisément grâce au minijoystick (et qui rappelleront aux connaisseurs leurs titanesques duels sur la console de salon de SNK). Graphiquement, une fois de plus, la Neo Geo Pocket Color surprend par ses capacités. Les décors des différentes arènes de combat sont finement exécutés, fourmillant de détails (avec même, parfois, des gags à l'arrière-plan !) et l'animation est également réussie.



Moins convaincant car moins innovateur que *KoF R2*, *Fatal Fury : First Contact* est, après *King of Fighters R2*, *Metal Slug* et *Puzzle Bobble Mini*, l'une des acquisitions indispensables à tout possesseur de NGPC qui se respecte. Après seulement.

**Calor**

Test publié dans *Pocket Magazine n°2*