Breaker's Revenge

Genre : combat (versus)
Année : ©1998, Visco
Taille : 242 Mbits
Testé sur : Neo·Geo AES (convert, non sorti sur AES)

Existe sur :
Neo·Geo MVS

Visco n'est pas un éditeur particulièrement connu pour son originalité, c'est le moins qu'on puisse dire. Entre son Andro Dunos, shoot them up horizontal peu ambitieux, son Goal! Goal! Goal!, ersatz de Super Sidekicks 3 ou son Puzzle de Pon!, copie conforme de Puzzle Bobble, pas de quoi crier à la créativité. Et ce sont pas pas les réussis mais plus que conventionnels Neo Drift Out et Breaker's qui y ont changé quoi que ce soit, malgré leurs qualités.
Justement, le 2 juillet 1998 Visco remet le couvert avec son second *Fighting Game*. Il ne s'agit pas d'un tout nouveau jeu, ni même d'une suite à Breaker's. Visco s'est contenté d'une simple mise à jour de son jeu, ce dernier ne sortant ni sur console AES, ni au format CD. Le contexte est pourtant difficile niveau concurrence, entres les tout récents et excellents Marvel vs. Capcom, Real Bout Fatal Fury 2 ou Street Fighter Alpha 3. sans compter l'arrivée imminente, à la fin du même mois, de King of Fighters '98 !
Malgré tout le potentiel de fun, d'accessibilité et de convivialité du premier Breaker's, cette nouvelle mouture ne va pas avoir la tâche facile...

Marvel vs. Capcom
(1998, Capcom)

Real Bout Fatal Fury 2
(1998, SNK)

Street Fighter Alpha 3
(1998, Capcom)

Étant une mise à jour de Breaker's et non une suite, Breaker's Revenge dispose donc du même - et très mince - scénario que son aîné. Le tournoi s'appelle toujours FIST (Fighting Instinct Severe Tournament), toujours organisé par le démoniaque Bai-Hu. Cela étant, Capcom ne s'est pas gêné pour faire le coup entre 1991 et 1994 avec ses interminables déclinaisons de Street Fighter II, alors pourquoi pas. D'autant plus que Breaker's est une copie assumée du monument de Capcom.

L'intro sera donc identique à celle de Breaker's, à ceci près qu'on aperçoit un ninja, faisant office de nouveau venu. Les autres images, la musique, tout le reste est identique.

UN TEST AU HASARD

ACCUEIL
PRESENTATION
TESTS
ASTUCES
DOSSIERS
COMPARATIFS
GUIDES
ADAPTATIONS
MUSIQUES
VIDÉOS
GALERIE D'IMAGES
LIENS
LIVRE D'OR
CONTACT

SITES FILS

Si on joue sur slot MVS équipé d'un Debug BIOS ou d'un Universe BIOS ou sur console AES avec un convert, on trouvera les mêmes options et réglages que dans Breaker's. On a donc un menu complet et réchauffé.

L'écran de sélection des personnages propose donc effectivement un nouveau venu, le ninja Saizô. Quoi ? Vous râlez que cela ne fait qu'un seul nouveau combattant après deux ans d'attente ? Certes, mais d'une, il a la classe, pour peu qu'on trouve Hanzô de World Heroes charismatique et de deux, on peut également prendre Bai-Hu avec **ce code**.
Si c'est pour reprocher qu'un seul nouveau personnage repompé de World Heroes et un boss déjà jouable sur Neo·Geo CD, c'est que vous faîtes la fine bouche. Deux ans, c'est court et deux personnages, c'est énorme... en tout cas chez Visco !
Plaisanterie mise à part, il y a tout de même un réglage du handicap en cas de duel, chose absente du premier Breaker's. Ce mode pour deux joueurs ne sera malheureusement pas un vrai Versus, le gagnant gardant son personnage. Chose curieuse, Breaker's proposait un vrai mode Versus, sur Neo·Geo CD.

Le petit nouveau Saizô, est un ninja de l'ombre. Il participe au tournoi pour vaincre Bai-Hu et venger son clan. Quant à Bai-Hu, même s'il devient jouable, il n'a pas d'histoire propre, il reste un boss, à part.

Côté commandes de jeu, on prend les mêmes et on recommence. Le schéma classique façon King of Fighters est reconduit.
A : poings faibles
B : pieds faibles
C : poings puissants
D : pieds puissants
Start : provocation
⇨⇨ : *dash*
⇦⇦ : *backdash*

Les habitués de Breaker's trouveront immédiatement leurs marques, étant donné qu'aucun nouveau coup spécial ne vient agrémenter cette mise à jour. Hormis, bien sûr, ceux de Saizô.

Midare Kiryû Keri
⇩↘⇨ + Ⓑ *ou* Ⓓ

Kô Ryûga
⇦(2 sec)⇨ + Ⓐ *ou* Ⓒ

Engetsu Zan
⇨⇩↘ + Ⓐ *ou* Ⓒ

La *Power Gauge* se gère toujours avec trois niveaux, les *Super Moves* en consommant une à chaque fois. C'est du Breaker's, et donc du Street Fighter Alpha.

★ *Kurenai Gansai Shû*
⇩↙⇦⇩↙ + Ⓑ *ou* Ⓓ

★ *Hôshin Renha*
⇦(2 sec)⇨⇦⇨ + Ⓐ *ou* Ⓒ

★ *Senku Ensatsu Jin*
⇩↘⇨⇩↘ + Ⓑ *ou* Ⓓ

Les *Breaker Moves* sont évidemment au programme. Pour rappel, il s'agit d'annuler un coup spécial ou une *Super Move* par un autre coup spécial ou une autre *Super Move* (d'où l'intérêt de stocker des *Power Gauges*).
Pour contrebalancer cela, côté défense, le *Breakering System* permet de casser un enchaînement adverse avec le bon coup, au bon moment, mais toujours lorsqu'on est à terre.

Les stages ont très peu évolué depuis Breaker's, à part quelques nouvelles couleurs (sauf pour le décor d'Alsion III). Il y en a désormais 10, arrivée de Saizô oblige. On pourra remarquer par ailleurs que Pielle n'est plus italien, mais français !

Shô

Pielle

Condor

Rila

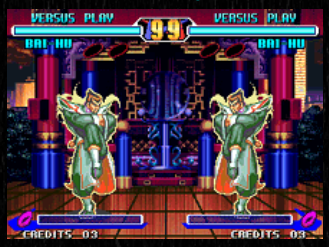
Tia

Alsion III

Maheri

Dao-Long

Saizô



Bai-Hu

Reprenant exactement les bases de Breaker's, cette version Revenge n'est en effet qu'une réactualisation du jeu de Visco. La réalisation n'a-t-elle pas trop vieilli, entre 1996 et 1998 ?...

Graphismes

Peu nombreux, les stages bénéficient presque tous d'une nouvelle mise en couleurs. Hélas, ces dernières sont souvent moins bien choisies. Fond grisâtre chez Tia, jungle sombre et floue pour Rila, les originaux faisaient globalement mieux. Quant au stage de Saizô, il se déroule sur un toit, c'est assez réussi.
Les personnages, identiques, sont toujours aussi imposants et détaillés. En ce qui concerne leurs portraits, c'est nettement moins réussi que dans Breaker's, le flou y régnant en maître.

Animation

Si les graphismes avaient un peu évolué depuis Breaker's, il n'en est pas de même pour ce Breaker's Revenge. Ici, tout y est strictement identique : décomposition, vitesse, décors un peu figés, rien n'a changé. L'ensemble reste donc d'un très bon niveau, même si Street Fighter III et Art of Fighting 3 sont passés par là.

Bruitages et musiques

Les musiques, toujours aussi entraînantes, auraient gagné à être retravaillées. La qualité pure reste largement en-dessous du niveau de SNK et les différents thèmes sont terriblement courts. Visco fait comme Capcom, mais de façon plus paresseuse !
Intéressons-nous au **thème de Saizô**, tout nouveau. C'est un improbable mélange de sonorités traditionnelles et d'envolées étranges, sorte de fourre-tout de sons qui seraient restés dans un fond de tiroir de Visco.
Les bruitages et digitalisations vocales sont reprises de Breaker's, avec un Pielle toujours aussi... barrissant !

Jouabilité

La jouabilité de ce Breaker's Revenge reste indiscutablement son point fort. Aisance de prise en main, enchaînements de folie, souplesse, tout y est. Bon, pour un équilibre façon Super Street Fighter II Turbo, il faudra repasser mais pour du fun à l'état pur, Visco a franchement été à la hauteur de la tâche.
L'équilibre des coups semble légèrement revu et le petit nouveau peut faire très mal.
On regrettera que le délirant mode Extra de Breaker's sur Neo·Geo CD ne soit pas repris, histoire d'ajouter encore plus de fantaisie à la jouabilité.

Durée de vie

8 combattants en 1996, c'était franchement limite. 9 + 1 en 1998, c'est carrément se moquer du monde. Heureusement, le fun dégagé par les parties à deux rattrapent un peu ce gros défaut. Seul, Breaker's Revenge perdra assez rapidement de son intérêt, surtout si on connaît bien Breaker's.

Bilan

★★★★★

Sorti presque deux ans après, doté d'un seul personnage de plus, proposant un visuel un peu plus fade, plus pauvre que son aîné sur Neo·Geo CD, Breaker's Revenge ne devrait ne rien avoir pour plaire. Et pourtant, il n'en est rien ! Avec sa jouabilité avenante au possible, il permet à Visco de réaliser un tour de force : faire un bon jeu en fournissant un minimum d'effort ! Bon, cette fois, encore plus qu'en 1996, le plagiat et la paresse sont criants. En effet la concurrence écrase complètement ce jeu qui devrait tomber aux oubliettes.
Les amateurs de Versus et de bonne ambiance n'en auront que faire et apprécieront un titre certes honteux, mais tellement agréable à jouer !

Et aujourd'hui ?
Pour les possesseurs de Neo·Geo CD, Breaker's Revenge n'existe pas. Il leur reste un Breaker's d'un très bon niveau avec Bai-Hu jouable et un mode Extra affolant.
Sur Neo·Geo AES, il faudra passer par un adaptateur ou par la solution convert, plus onéreuse.
Enfin les joueurs sur MVS se doivent de laisser une chance à Breaker's Revenge, surtout s'il ont quelqu'un avec qui jouer. Même s'il est bourré de défauts cités tout au long de ce test, sa jouabilité en fait un titre paradoxal débordant de fun. Et permettre de s'amuser, c'est bien ce qu'on demande avant tout à un jeu, non ?...

Tarma

TESTS ACCUEIL