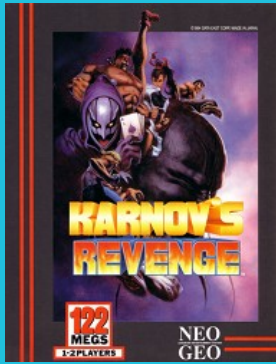


## Karnov's Revenge / Fighter's History Dynamite



**Genre :** combat (versus)  
**Année :** ©1994, Data East  
**Taille :** 122 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo AES

**Existe aussi sur :**  
 Neo-Geo MVS  
 Neo-Geo CD  
 Saturn  
 Wii (Virtual Console)

Karnov's Revenge, ou le jeu qui a failli ne pas voir le jour. Tout commence avec un jeu de plates-formes de 1987 : Karnov. Vous dirigez un "athlète de force" et cracheur de feu de la Russie de l'Est sur plusieurs niveaux. Ce jeu d'arcade sympathique est rapidement adapté sur des consoles telles que la NES. Karnov apparaît par la suite dans d'autres jeux de Data East, comme Garyō Restsuden ou Bad Dudes.

Avec le début des années 90 et l'avènement de la Super Nintendo, le succès de Street Fighter II de Capcom aidant, Data East a l'idée de développer un jeu de combat reprenant le personnage de Karnov : Fighter's History. Et là, Capcom, agacé par les nombreux jeux de combat qui proliféraient, traîne Data East en justice pour plagiat. Tout aurait pu s'arrêter là.

Heureusement (enfin, cela dépend pour qui), le procès est perdu et donc Data East a les mains libres pour sortir une suite le 17 mars 1994 en arcade, cette fois sur Neo-Geo MVS. La version console sort un peu plus tard, le 28 avril suivant. Ce n'est pas une période facile, la concurrence étant alors très féroce. D'une part il y a des gros bras comme Art of Fighting 2 ou Super Street Fighter II Turbo. D'un autre côté, et plus en rapport avec le jeu de Data East, les seconds couteaux sont nombreux (et très inégaux), tels que Kaiser Knuckle, Fight Fever, Power Instinct 2, Blood Warrior ou encore Dragon Master. La tâche ne sera donc pas des plus aisées pour le titre de Data East.



*Dragon Master*  
(1994, Unico)



*Kaiser Knuckle*  
(1994, Taito)



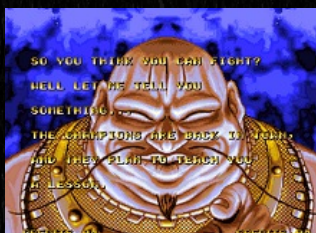
*Power Instinct 2*  
(1994, Atlus)

L'histoire, si on peut dire, est très bien résumée par le titre. Un an après avoir été défait à la fin du premier tournoi Great Grapple, Karnov envoie des invitations à l'ensemble des anciens participants, ainsi qu'à quelques nouveaux. Pas transcendant, mais peu importe, c'est un jeu de combat.



La petite intro qui précède l'écran-titre confirme ce maigre scénario, Karnov s'adressant au joueur en donnant des leçons et en vous provoquant. Chose à laquelle on ne manque pas de répondre par un coup de poing.

Signalons par ailleurs que le nom de Karnov's Revenge est réservé au vieux continent. Au Japon et aux États-Unis, il devient Fighter's History Dynamite.



### 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 options sont minimalistes, elles se résument au choix du niveau de difficulté. Ainsi on parvient très rapidement à l'écran de sélection qui comporte 13 personnages.



Le casting reprend l'intégralité des personnages présents dans Fighter's History, ainsi que 4 personnages supplémentaires : Yungmie, Zazie (ces deux-là sont inédits), Clown et Karnov.



**Ray McDougal :**

Héros du jeu, c'est un policier travaillant à Los Angeles.



**Zazie Muhaba :**

Il a fondé une organisation de défense de la nature, en Afrique. Il espère remporter le tournoi pour la financer.



**Makoto Mizoguchi :**

Rival de Ray, Mizoguchi a remporté le précédent Great Grapple.



**Ryôko Kanô :**

Ryôkô est une judoka qui espère surpasser son grand-père.



**Matlok Jade :**

Musicien dans un groupe, Matlok a reçu l'invitation de Karnov. IL laisse un temps ses camarades pour participer au Great Grapple.



**Marstorius :**

Devenu homme d'affaires, Marstorius retrouve l'envie de combattre avec l'ouverture de cette édition du Great Grapple.



**Jinborov Karnovski :**

Sumommé Karnov, il a été trop confiant lors de la première édition du tournoi. Il désire prendre sa revanche.



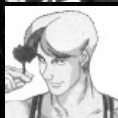
**Liu Yungmie :**

Elle veut devenir championne de taekwondo et recherche ses parents.



**Liu Feilin :**

Actrice à l'Opéra de Beijing, Feilin espère que le film de sa participation au tournoi aura du succès.



**Jean Pierre :**

Jean est un gymnaste féru de géologie. C'est également une vraie caricature de Français (Tour Eiffel, accordéon, 2CV...).



**Samchay Tomyamgun :**

Ayant décidé de donner toute sa fortune à un orphelinat, Samchay a décidé de voyager pour avoir une vie réellement riche.



**Lee Diendô :**

Lee désire battre celui qui a pu vaincre son père, autrefois : Karnov.



**Clown :**

Après avoir ouvert un cirque, Clown désire être le premier clown (!) à vaincre Karnov.

Si les quatre boutons de la manette sont utilisés, leur répartition est quelque peu inhabituelle, si on compare à un classique Fatal Fury Special.

⬇️ : poing faible

⬆️ : poing fort

⬇️ : pied faible

⬆️ : pied fort

Comme dans Art of Fighting 2, appuyer sur ⬅️ permet de faire un *backdash*. Par contre, il n'y a pas de *dash* ➡️ au programme.



Cette distribution peu commune sur Neo-Geo n'empêche nullement le jeu d'avoir ses coups spéciaux (*Super Attacks*), tous n'étant pas indiqués dans la notice (*Secret Attacks*). On peut retrouver l'ensemble des *Super Attacks* et *Secret Attacks* de Karnov's Revenge dans [ce guide](#). Par contre Karnov's Revenge ne dispose pas de *Desperation Moves*. Attention, les temps morts après avoir fait la plupart de ces coups sont assez rares. Il est alors possible de jouer au rouleau compresseur et de harceler au maximum son adversaire. Lequel attendra le temps mort fatidique pour devenir assaillant à son tour. Les joueurs habitués à riposter après avoir reçu un coup (paré ou non) risquent fort d'être surpris lors des premières parties.



À noter que le *stun* (quand on est étourdi) est matérialisé par la perte d'une partie de vêtement qui se met à clignoter avant de tomber, au bout de trois coups bien placés.



Une fois le combattant sélectionné, on se lance dans une lutte acharnée tout autour du monde dans des lieux divers, variés, et parfois improbables : New York City, un temple en Thaïlande, le château exubérant de Clown, etc. Pour ceux qui arriveront à bout de Karnov sans perdre, un insolite combat les attend contre... un taureau !





Karnov

Karnov's Revenge se montre plus foumi que Fighter's History, Data East ayant manifestement amélioré son premier essai. Passons en revue sa réalisation technique.

### Aspect graphique

Des stages colorés et plutôt soignés servent de toiles de fond pour les différents combats. Une mention pour le stage en Afrique la nuit et une remarque pour le stage en France : Tour Eiffel, Arc de Triomphe, café avec terrasse, 2CV garée (le tout avec une musique à l'accordéon), c'est une pure caricature ! Ces décors, se modifiant au deuxième round, manquent cependant un peu de profondeur.

Les personnages sont plutôt bien dessinés, ils sont repris pour la plupart de Fighter's History. Quant à leur look, c'est une autre histoire, Data East ayant pris un parti très décalé.

### Animation

Le jeu est assez rapide mais souffre de quelques ralentissements. Les décors sont richement animés, même si ce n'est pas toujours réaliste. Ils ont des éléments destructibles, ce qui entraîne des modifications : serpent s'échappant d'une vasque brisée, badaud se désolant qu'on a ruiné sa voiture, etc. Comme dans les World Heroes (et dans les Street Fighter II), le sol est gratifié d'un scrolling ligne par ligne. Cela reste globalement bien convenable.

### Bruitages et musiques

Le son manque terriblement d'inspiration. On croit entendre par moments du Street Fighter II ou du Fatal Fury ! Cela ne signifie pas que c'est mauvais. C'est parfaitement en accord avec les décors : souvent caricatural et entraînant. Autre "idée" prise chez Capcom, la musique qui change quand les barres de santé sont sérieusement entamées.

Du côté des bruitages, c'est de qualité (le "adieu" de Jean vaut son pesant de cacahuètes) et bien exagéré comme on aime !

### Jouabilité

Les coups spéciaux sortent sans souci et peuvent s'enchaîner fort bien : coup normal + *Super Attack*, *chain combo*, les possibilités sont assez étendues. On peut même continuer en enchaîner après un coup spécial. Le fait d'avoir un vêtement à viser pour assommer témoigne d'une bonne gestion des boîtes de collision. Les combattants sont très variés (chopeurs, personnages "à charge", "à projectiles", etc.), ainsi chacun pourra trouver celui qui lui convient.

### Durée de vie

13 combattants, voilà de quoi s'occuper un petit moment, même si la concurrence fait un peu mieux. Contre la machine, ce ne sera pas évident de venir à bout des adversaires sans perdre de crédits, surtout au niveau MVS. Plus intéressants, les duels auraient mérité d'avoir un vrai mode Versus avec changement du personnage pour le gagnant.

### Au final :

Data East nous offre un jeu qui évidemment copie sans vergogne ses concurrents, à commencer par Street Fighter II. Il y a cependant un effort d'originalité sur certains points visibles (ambiance graphique) et invisibles (jouabilité particulière). Même s'il passe inaperçu face aux poids lourds de la Neo-Geo, c'est un bon jeu.

★★★★☆ 3/5

### Sur Neo-Geo CD :



On prend les mêmes et on recommence pour cette version Neo-Geo CD. Enfin, presque. Les musiques bénéficient de réorchestrations de qualité, même si cela n'égale pas ce que sait faire SNK. Pour exemple, voici le thème de Yungmie [ici](#). Aucune autre modification à signaler, même pas un petit mode Versus qui aurait été le bienvenu, dommage. Quant aux temps de chargement, ils sont très contenus.



### Au final :

Très fidèle à son homologue cartouche, ce Fighter's History Dynamite sauce CD est, comme on dit, un "bon petit jeu sans prétention". Si on aime le genre et qu'on est lassé des Samurai Shodown et autres Fatal Fury, il pourra faire l'affaire.

★★★★☆ 3/5

### Et aujourd'hui ?

Oui, Karnov's Revenge n'est pas un hit de 1994 comme Art of Fighting 2, The King of Fighters '94 ou encore Samurai Shodown II. Mais non, ce n'est pas une daube dont l'unique but serait de remplir les étagères de collectionneurs. Il est curieusement enfoncé, résumé à son niveau technique inférieur au meilleur de Capcom et de SNK. Il faut plutôt le voir comme un second couteau de luxe, sans originalité, à la réalisation oscillant entre le moyen et le bon et proposant une jouabilité intéressante. Si vous avez une pelletée de hits du combat sur Neo-Geo et que vous cherchez de quoi vous aérer l'esprit, Karnov's Revenge remplira plus que correctement son rôle.

Enfin signalons, pour ceux qui veulent encore prolonger ce jeu, qu'il existe un troisième épisode méconnu sur Super Famicom : Fighter's History: Mizoguchi Kiki Ippatsu!!



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)