

King of Fighters R2



SNK n'a plus le droit à l'erreur : après l'échec cuisant de la Neo Geo Pocket noir et blanc, il lui fallait un titre fort pour lancer sur le marché la nouvelle version de la Pocket, en couleurs cette fois. *King of Fighters R1* n'a pas eu le succès escompté. Pourtant, il s'imposait en tant que meilleur jeu de baston toutes consoles portatives confondues, tant par son intérêt que par sa réalisation. Sortir une suite en si peu de temps peut paraître risqué, mais SNK n'a pas fait les choses à moitié et *King of Fighters R2* se trouve encore meilleur que son prédécesseur.



Pour commencer, il y a maintenant pas moins de six modes de jeux contre trois auparavant. On connaissait déjà les modes *Single*, *Team* et *Vs*, devenus classiques dans les jeux de baston en 2D. Passons plutôt aux nouveautés. Le mode *Making* permet au fil des victoires d'apprendre des dizaines de nouvelles aptitudes, de nouveaux coups et même le maniement d'armes diverses. Il est possible d'en attribuer deux au choix à son personnage, ce qui est vraiment innovant et relance l'intérêt des parties. De plus, les challenges proposés sont variés comme vaincre trois adversaires en moins de 90 secondes ou avec une unique barre d'énergie... Pas facile !

Le mode *Sparring* permet de customiser à volonté un combat d'entraînement contre un adversaire inactif. C'est un mode indispensable pour apprendre tous les coups et s'exercer aux multiples possibilités de chaque personnage.



Enfin, le mode Dreamcast brille par son inutilité pour le moment. Il sera possible, par un câble *link*, de connecter la Neo Geo Pocket Color à la Dreamcast (la nouvelle console de Sega ne sera

disponible en France qu'à la fin de l'année) pour échanger des données, des personnages, des aptitudes.

La première chose qui saute aux yeux lors d'une partie est la réalisation qui est à tomber à la renverse. Le tout débute par une courte introduction de bonne qualité dans le plus pur style manga. Les personnages à l'écran ne sont pas la copie conforme de *KoF* sur Neo Geo car ils sont en version *Super Deformed* (grosse tête et petit corps) mais cela n'enlève rien au plaisir du jeu : les *sprites* sont énormes et superbes, les mimiques des personnages sont attachantes. Quant aux décors, ils sont suffisamment travaillés et variés, chaque lieu est accompagné de sa propre musique. Les mélodies sont entraînantes et collent bien à l'action. La seule ombre au tableau est l'absence de voix digitalisées, mais il ne faut pas être trop exigeant non plus !



Le gros point fort de *King of Fighters R2* réside dans son extraordinaire jouabilité. La croix directionnelle, d'une souplesse remarquable, est une petite merveille et se prête particulièrement bien à ce genre de jeu. Du coup, le handicap du faible nombre de boutons de la console n'en est plus un et le catalogue de coups et d'attaques spéciales n'a rien à envier aux meilleures productions 32 bits.

King of Fighters R2 s'impose d'emblée comme une nouvelle référence et démontre la puissance de la Neo Geo Pocket Color. SNK a trouvé son blockbuster.

Olivier B.



Test publié dans [Pocket Magazine n°2](#)