

## Comparatif Virtua fighter / Toshinden



Un comparatif comme à la grande époque, quand on ne savait pas si on devait acheter une Saturn ou une Playstation.

Ceci n'est bien entendu qu'un bref résumé, je vous invite à lire les tests détaillés de Virtua fighter et Toshinden déjà disponibles, si vous voulez en savoir davantage.

## Jouabilité :

Est-ce qu'il y a vraiment matière à débat ?

Virtua fighter est tellement loin devant dans ce domaine, ce n'est pas pour rien que cette série est toujours autant appréciée aujourd'hui.

Bon, la jouabilité Virtua fighter, on apprécie ou pas. Personnellement je ne suis pas trop fan.

Concernant Toshinden, la jouabilité est son gros défaut. Ce n'est pas intéressant, tout simplement. Une fois passé l'effet waou des graphismes, on finissait par vendre le jeu à cause de cela.

Vainqueur Virtua fighter, sans conteste.



## Graphisme :

La 3d gouraud shaddée de Toshinden est tellement au-dessus de la 3d rudimentaire de Virtua fighter... On ne va même pas parler des décors.

Vainqueur Toshinden, de très loin.



### **Animation :**

Le titre de Sega l'emporte dans ce domaine, plus réaliste, plus fluide.

Toshinden se débrouille toutefois bien aussi, mais il est en dessous de Virtua fighter.

Vainqueur virtua fighter.



## Sons :

Des musiques sympas pour l'époque, mais rapidement lassantes dans Virtua fighter.

De belles mélodies dans Toshinden dont un inoubliable thème symphonique pour le boss caché Sho.

Concernant les sons, c'est aussi moins poussif et plus agréable dans Toshinden que dans Virtua fighter.

Je pense que tout le monde sera d'accord, vainqueur Toshinden.



### **Artistiquement :**

Des personnages bien plus charismatiques dans Toshinden que dans Virtua fighter, des décors plus variés, une meilleure ambiance.

Lisez la rubrique artistique dans les tests de chacun de ces titres si vous souhaitez en savoir davantage.

Vainqueur Toshinden.



## **Vainqueur :**

Virtua fighter.

C'est Virtua fighter le vainqueur, et ce, même si Toshinden domine dans plus de domaines.

Toshinden remportait les votes à l'époque dans la presse et ailleurs, et, par nostalgie, je le préfère nettement à Virtua fighter premier du nom. Malgré cela, même si le jeu de Sega gagne sur moins de critères, il domine dans le principal d'entre eux, la jouabilité et le fun. Comme quoi, c'est vraiment le point le plus important dans un jeu vidéo.

Je mets aussi obligatoirement Virtua fighter vainqueur parce qu'il était le tout premier jeu de combat 3d de tous les temps, en arcade et sur console. Il représente également à lui tout seul le lancement de la Saturn au Japon, ainsi que son immense succès de départ. Virtua fighter l'emporte aussi parce qu'il a installé les bases d'une série mythique et respectée de tous aujourd'hui. Toshinden quant à lui a disparu depuis bien longtemps.

En revanche, ne vous y trompez pas, Toshinden est un jeu légendaire, il représente avec Virtua fighter et Ridge racer, le passage dont nous rêvions tous des consoles dans le monde de la 3d. Ridge racer et Toshinden étaient tellement impressionnants sur Playstation, ils ont tellement marqué, que je pense qu'ils ont scellé à eux seuls dès le début le succès de la Playstation dans les esprits occidentaux. Tekken, Wipeout, et quelques autres, viendront renforcer cette image. Les exceptionnels Sega rally et Virtua fighter 2 ne pourront rien y changer.

En bref, Virtua fighter et Toshinden sont deux titres que vous devez impérativement avoir essayés dans votre vie de gamer, ou que vous devez obligatoirement posséder si vous êtes collectionneur, pour tout ce qu'ils représentent.

Deux jeux qui ont marqué l'histoire.



※本商品以外は付属しません。



**Bonus :**

Un petit comparatif Consoles plus d'époque.

Remettez-vous dans le contexte, pas de net pour les informations, uniquement la presse papier, et ce, une fois par mois seulement.

Autant vous dire que les gamins que nous étions lisaient et relisaient jusqu'à l'usure certaines pages de leurs magazines adorés, jusqu'au jour tant attendu où ils pourraient acheter le jeu ou la console de leurs rêves.

Vous avez sans doute connu cela aussi les vieux chnocs.

# COMPARATIF



Comparer deux jeux n'est pas forcément chose facile, tant il y a d'éléments à prendre en compte: le nombre de personnages, les coups spéciaux, la jouabilité, l'animation, et les spécificités de chacun. Alors quel est le plus fort? Virtua Fighter ou Toshinden?



PANDA

Ce n'est pas parce que Toshinden est superbe qu'il faudrait aussitôt renier Virtua Fighter! Je me suis pas mal entraîné à ce dernier et il est vraiment très fun! Toshinden est bien lui aussi mais ses défauts de jouabilité m'ont laissé un peu réticent!

## LE JEU EN SOLITAIRE

On ne le répétera jamais assez: il faut jouer à deux aux jeux de baston! Sinon, l'intérêt en est grandement diminué. D'ailleurs, l'un comme l'autre sont très faciles à finir! Dans Virtua Fighter, lorsqu'on termine le jeu, il y a un Ranking Mode. Vous devez tenter de finir à nouveau le jeu. Plus vous arrivez loin, plus votre classement sera bon. Rien de bien transcendant! Dans Toshinden, le stage du boss final a dû nécessiter de nombreux soins, car il est vraiment le plus impressionnant du jeu!

## LA MANIABILITÉ

Toshinden part avec un petit handicap, dans la mesure où le paddle de la Playstation est une vraie daube lorsqu'il s'agit d'effectuer des Dragon Punch et autres combinaisons classiques propres aux jeux de baston. Mais on peut configurer les boutons à l'écran pour sortir les coups sans problème. Ce qui n'est pas digne des vrais amateurs de baston, mais passons! Quant à Virtua Fighter, ses coups ne sont pas bien difficiles à réaliser, sauf à quelques très rares exceptions. Dans les deux cas, la prise en main est assez simple. Pourtant, les "pros" du genre trouveront un gros défaut à Toshinden: lorsque l'on se retrouve vu de dos à l'écran, comment diriger le pad vers l'arrière? On ne sait pas dans quel sens placer sa garde! D'autant qu'il y a un certain temps de latence de la console: quand on fait une roue et que l'angle de vue change de sens. Au total, V.F. est plus soigné sur ces petits détails qui font parfois la différence à long terme.

Même un borgne hydrocéphale ne peut pas se tromper: Toshinden est meilleur que Virtua Fighter. Il y a quelques défauts minimes, en partie dus au



MARC

paddle de la Playstation, mais franchement, quelle merveille! En dehors des graphismes fantastiques, les mouvements de caméra sont excellents et les combats se déroulent vraiment en 3D. Pour reprendre l'expression du Panda, Virtua Fighter est un faux jeu en trois dimensions.



## LES COMBATTANTS

Soyons clair, ce n'est pas le nombre de combattants en alignement huit sur le champ de bataille. Voyons p

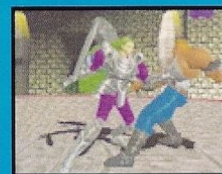
## LES DIFFÉRENTS COUPS

Sur le paddle de la Playstation, les huit boutons utiles. Mais en fait, seuls quatre sont vraiment pensables et servent à donner des coups de pied de pied, forts ou faibles. Les autres sont à emp en fonction des combinaisons. Alors que sur la S seuls trois boutons servent, dont un pour la g. Avantage donc pour Toshinden grâce à la divers ses coups "simples".



## LES PROJECTIONS

Là, nul besoin de photo d'arbitrage, c'est Virtua le meilleur. Deux prises par perso, plus la possib sauter sur son adversaire pour l'écraser lorsqu il sol: un plus indiscutable pour Virtua Fighter.



## LA NEO GEO EST-ELLE ENCORE LA PLUS FORTE?

Il est évident que, sur le plan de la réalisation Toshinden est impressionnant. Et les combattants, dessinés et non modélisés en 3D ou digitilisés, ont leur charme. Mais la réalisation ne fait pas tout, c'est la jouabilité d'un jeu de baston qui fait la différence! SF II, le plus renommé du genre, alors que ses graphismes sont dépassés, prouve bien... Pour ce qui est de la jouabilité, les jeux SNK sont, pour l'instant, intouchables!

# COMPARATIF

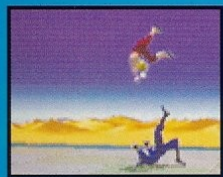
## Virtua Fighter

### LEURS COUPS SPÉCIAUX

On ne peut pas comparer ces deux jeux. Dans les deux cas, ils offrent leurs personnages respectifs.

### LES COUPS SPÉCIAUX

Comme dans la plupart des jeux de ce type, des coups spéciaux sont disponibles. Mais ils ont un concept assez différent d'un jeu à l'autre: Toshinden reprend un système plus classique avec des boules de feu, Dragon Ball et "effets spéciaux"... tandis que Virtua Fighter propose des coups plus réalistes. Mais le plus important, c'est de savoir de combien de coups chaque personnage dispose! Ceux de Toshinden en ont trois en moyenne, quant aux personnages de Virtua Fighter, ils disposent de quatre coups, plus d'autres qui ressembleront à des Furies tant ils sont puissants. Toshinden propose à lui propose de vraies Furies. En définitive, il y a un gagnant!



Pour moi, Toshinden explose Virtua Fighter! A puissance égale (32 bits), Toshinden propose des graphismes et une bande-son fabuleux. L'animation des personnages est d'une fluidité inégalée. De plus, ils se battent sur tout le plan de jeu, ce qui fait de Toshinden un véritable jeu en 3D. Virtua Fighter propose quant à lui des personnages cubiques dignes de M. Léo et les combats ne se déroulent que sur un seul plan! Si les animations sont bonnes, les points de vue restent stéréotypés. Désolé!



NIICO



SWITCH

Les avantages de Toshinden sont flagrants: rapidité, plans de caméra extrêmes, Furies, commandes précises et simples, fluidité, graphismes époustouflants, bande-son péchue... Ne jouons pas les aveugles, Toshinden est au top, et ce pour longtemps!

### L'ANIMATION

Quand on voit comme ça bouge bien dans la boîte à images, on est forcément emballé par Toshinden. Même si l'animation des personnages et la décomposition des coups dans Virtua Fighter sont un peu plus soignées, ça ne fait pas le poids contre l'effet de profondeur et la qualité des zooms de son concurrent direct. Mais lequel est le plus rapide? A première vue, on pourrait croire que c'est Toshinden tant ces changements de vue incessants lui confèrent une impression de vitesse. Mais dès qu'on joue un peu plus, on s'aperçoit que Toshinden souffre de temps de latence lors des mouvements de caméra. Virtua Fighter offre des temps de réaction beaucoup plus rapides. On peut vraiment enchaîner des coups très rapidement!

### LA RÉALISATION

La première fois que j'ai joué à V.F., je l'ai trouvé très impressionnant. Depuis, j'ai joué à Toshinden... Et il n'y a aucune polémique possible, Toshinden enterre V.F. à six pieds sous terre! Les mouvements de caméra incessants, les personnages d'une beauté peu commune... De plus, c'est réellement un jeu en 3D. Virtua Fighter ne tient pas la comparaison! Ses persos sont en 3D mais on joue uniquement sur deux dimensions la plupart du temps. Virtua Fighter est surpassé sur tous les plans, il n'y a qu'à voir les démos des deux jeux tourner en parallèle

### FINALEMENT...

Virtua Fighter et Toshinden jouent sur le même tableau: la 3D. Toshinden, de par sa réalisation, écrase V.F. Mais ce dernier s'en sort grâce à sa jouabilité et à la diversité de ses coups spéciaux. De plus, il offre la possibilité de pouvoir aplatir son adversaire quand celui-ci est au sol. Toshinden quant à lui propose des coups spéciaux réellement très travaillés, et des graphismes détaillés tant pour les combattants que pour les décors. Virtua Fighter, lui, présente l'avantage de n'avoir aucun défaut au niveau des temps de réponse du jeu par rapport aux actions commandées par le pad. Ce qui n'est pas vraiment le cas de Toshinden qui, en plus, ne propose même pas d'option Replay. Mais V.F. n'est pas réellement en 3D, les rotations sont extrêmement rares... A chacun ses qualités et ses défauts.



Auteur : souki

Date : 26/02/17