

Virtua Fighter 4 - 1/2

Série cultissime auprès de fans de Sega, la saga Virtua Fighter fait son come-back dans un épisode dédié à la PS2...

Le génial Yu Suzuki et son équipe de Sega AM2 n'ont en effet guère eu d'autre choix que de porter le dernier volet de leur méga hit sur une console jusque-là épargnée par le phénomène Virtua Fighter. Une occasion rêvée pour les joueurs encore non initiés à l'expérience Virtua Fighter de découvrir un jeu hors norme dans l'univers de la baston sur consoles.

L'histoire de Virtua Fighter à elle-seule est un épopée, que dis-je, une véritable fresque vidéo-ludique qui a vu le jour dans le respect pour terminer sa course dans la dévotion. Entre les premières bornes d'arcade et ce fameux quatrième volet, le jeu aura su mûrir et évoluer tout en conservant cette dimension technique et réaliste qui a toujours fait sa force. Méconnue du grand public car adaptée exclusivement sur les consoles Sega (Megadrive, 32X, Saturn, Game Gear, Dreamcast) puis sur PC, la série s'est vue déclinée de façon plus ou moins réussie et parfois inattendue avec notamment le célèbre Virtua Fighter Kids.

Mais que de chemin parcouru depuis Virtua Fighter 3tb sur Dreamcast lorsque l'on voit la qualité de cette mouture PS2 ! Si le jeu rebutait la plupart des joueurs par sa réalisation polygonée dans les épisodes précédents, ce quatrième opus éblouit littéralement le joueur par sa réalisation exemplaire qui n'a plus rien à envier à ses concurrents même les plus prestigieux. Le réalisme des animations mis en valeur par le dynamisme des mouvements de caméra, le tout allié à la qualité esthétique de certaines arènes, est un véritable bonheur pour les yeux. Les mauvaises langues évoqueront inmanquablement l'omniprésence de l'aliasing, mais cela ne gêne pas outre mesure une fois le pad en main. Difficile de se plaindre d'ailleurs quand on voit la qualité de cette version PAL qui profite non seulement de la traduction française de tous les textes mais aussi et surtout de l'option 50/60 Hz. Ouf !

On ne se lasse pas d'admirer avec quel soucis du détail les concepteurs du jeu ont poussé le réalisme à son plus haut degré. C'est visible non seulement au niveau des effets (les feuilles qui se soulèvent sous la vitesse des coups, les déplacements qui modifient le rendu de la neige avec une précision phénoménale, les parois des arènes qui volent en éclats ou encore les inclinaisons de la tête de votre adversaire qui suit le moindre de vos mouvements), mais c'est aussi flagrant au niveau du réalisme des animations. Pas besoin de connaître chacun des arts martiaux représentés pour voir que le jeu respecte de façon ultra fidèle les mouvements et les techniques de ces disciplines (kung fu, ju jitsu, catch, jeet kun do...). Chacun trouvera le style de combat qui lui convient le mieux parmi les 13 combattants disponibles. Un total de persos pas vraiment énorme, mais il faut voir leur classe et leur façon de bouger ultra stylée pour comprendre que Sega AM2 a joué sur la qualité plutôt que la quantité.

Comme toujours, Virtua Fighter mise son intérêt sur un gameplay très technique qui nécessite beaucoup de pratique et d'entraînement, mais le jeu en vaut la chandelle. Tout a été pensé pour inciter le joueur à persévérer pour s'améliorer. J'en veux pour preuve l'excellent mode d'entraînement archi complet et idéal pour mémoriser les coups de chaque personnage et apprendre à les utiliser de façon judicieuse. La maîtrise du jeu dissimule tout un art, et seules de nombreuses heures passées à approfondir votre technique sauront vous conférer une manière de jouer véritablement solide. Les puristes des jeux de combat sauront apprécier.

Virtua Fighter 4 - 2/2

Mais le gros point fort de ce nouvel opus réside dans la possibilité qu'il offre au joueur de suivre l'évolution de sa propre technique à travers celle de son personnage. Les données sauvegardées en mémoire permettent ainsi non seulement de comprendre la faiblesse de son jeu par l'analyse complète de toutes ses actions, mais aussi d'acquiescer toutes sortes de récompenses bien classées qui se traduiront par l'évolution du grade de son personnage et l'acquisition de bonus bien fun qui amélioreront le look des persos. L'équipe de Sega AM2 a réellement fait très fort pour placer son titre au même niveau que ses concurrents, donnant vie à un soft que l'on pourrait considérer comme un véritable hommage aux fans de la série.

Mais la vraie question que les nombreux possesseurs de PS2 doivent être en train de se poser à l'aboutissement de ce test, c'est de savoir quel jeu choisir parmi le florilège de titres de baston que propose la console de Sony. La PS2 a toujours été la scène privilégiée de jeux de baston de qualité, et entre DOA2, Tekken Tag et bientôt les deux rouleaux compresseurs de Namco que sont Tekken 4 et Soul Calibur 2, le choix va être rude. Difficile de trouver une réponse à ce véritable dilemme, mais il est certain que ce VF4 possède d'autres atouts que ses concurrents. Le jeu aborde le combat sous une approche différente, misant sur un gameplay plus délicat mais plus riche sur le long terme. Si la prise en main rebutera sans doute les plus impatientes, c'est donc sur la durée que VF4 révélera son impressionnante profondeur de jeu. Et qui sait, peut-être ferez-vous vous aussi bientôt partie des disciples de Virtua Fighter.