Mortal Kombat : Deadly Alliance - 1/2

L'un des plus vieux et le plus gore des jeux de baston fait son come back fracassant sur PS2. Le test ultime !

Après avoir tenté de faire un grand retour sur la ps1 (tentatives ratées), Midway nous ressort une des plus vieilles série et la plus gore de l'histoire du jeu vidéo. Cette nouvelle mouture nommée "Deadly Alliance" semble être vraiment la résurrection d'une série que l'on croyait morte depuis un bon bout de temps. Mais commençons sans plus attendre le test. Get ready for a new Mortal Kombat !

Les graphismes

Du coté des graphismes, midway a fait très fort ! Sans atteindre la qualité d'un Tekken 4, ils sont magnifiques ! En comparaison avec Virtua Fighter 4, dans MK, l'aliasing est inexistant ! Ce qui est assez rare pour un titre PS2. Cela mérite d'être souligné !
Les effets visuels sont nombreux. Les arènes sont relativement bien modélisées et sont intéractives. Des pièges ou des statues sont là pour tromper votre adversaire et lui faire vraiment mal !
L'hémoglobine coule à flot. Elle est très bien rendue mais cela donne au jeu un aspect série Z. Mais un Mortal Kombat ne serait pas réellement un Mortal Kombat si le sang était absent ! Pour les âmes sensibles, vous avez la possibilité de désactiver l'option via les menus.
Petit détail sympa. A la fin des combats, les combattants ont des traces de l'affrontement sur leur visage. Petit détail, certes, mais réaliste !
Les personnages sont très bien modélisés avec une multitude de détails.
Seul bémol : ils sont un peu tassés. On a l'impression de jouer avec des nains. Mais cette impression est atténuée par les superbes effets engendrés par les coups des persos.

La jouabilité

Question jouabilité, ce titre s'en sort mieux que ses prédecesseurs !
En effet, tous les combattants sont uniques et ont leurs propres coups. Ajoutons à cela une jouabilité avec trois styles de combat par persos. Eh, oui ! Vous avez bien lu ! 3 styles de combats !
Le premier style s'apparente à un style conventionnel pour frapper votre adversaire. Le second est utile pour placer de gros combos. Le dernier style vous permet de vous battre avec une arme blanche ! Vous avez intérêt à parer les coups avec ce dernier style, sinon c'est le game over assuré en moins de 30 secondes ! (je peux vous le dire car j'en ai fait les frais !).
Cela donne une grande variété dans les affrontements. D'autant plus que vous pouvez changer de style à volonté avec une simple pression sur la touche L1 (c'est conseillé même pour ne pas se retrouver au tapis !).
A défaut d'un Tekken, votre perso à la possibilité de parer les coups de son adversaire en pressant la touche R2. Petite originalité, le perso varie ses parades au fil des coups ennemis. Ce qui évite au personnage un air figé (voire constipé) et donne une grande vélocité aux affrontements !
A noter, le système de combos abusé. En effet, lorsque vous commencez à frapper votre adversaire, vous pouvez continuer à le frapper pour le garder en l'air sans qu'il ne retombe au sol ! Rageant quand on en est victime !

La durée de vie

Cette dernière est exellente. Outre des modes de jeu usuels (entrainement, arcade, etc...), un mode inédit vient grossir les rangs : le mode Konquest. Ce mode s'apparente à un tutorial scénarisé qui a pour but de vous

Mortal Kombat : Deadly Alliance - 2/2

apprendre les différents coups de chaques persos et sur leur histoire. De petites missions vous sont confiées pour apprendre les coups.
Tous les trois combats, vous aurez la possibilité de participer à de petits mini jeux fort sympathiques.
Si vous les réussissez, vous gagnez des koins. Ces koins sont des pièces de différentes couleurs (or, platine, saphir...) suivant vos performances et s'optiennent soit en gagnant des combats dans les modes de jeu, soit en réussissant les mini-jeux du mode Konquest. Ces pièces peuvent être utilisées dans la Krypte. Cette dernière est composée de 676 cerceuils où, derrière chacun, se cache un bonus de différentes formes (story-boards, arènes, personnages bonus et bien d'autres choses !). La Krypte avec ses 676 bonus et le mode Konquest avec son scénario (sans compter les autres modes), confère à ce jeu une durée de vie quasi parfaite pour un jeu de combat.

Mortal Kombat vous Virtua Fighter 4

Le match tant attendu entre le revenant et la référence absolu sur PS2.
Pour les graphismes, la palme reviens à MK avec des graphismes anti-aliasés, une foule d'effets visuels et des persos ultra-détaillés.
Question maniabilité, c'est suivant votre goût. MK est irréaliste et les coups le sont aussi. Dans VF4, un temps d'adaptation est requis pour maitriser parfaitement tous les combos d'un perso. Egalité.
L'ambiance d'un jeu est primordial pour le fun. Des sorciers, des ninjas morts-vivants, des créatures bizarres pour MK. Des persos sortis d'une académie d'arts martiaux pour VF4. Là aussi, c'est suivant votre goût. Donc, égalité.
Pour la durée de vie, MK en sort vainqueur. Le mode Konquest, la Krypte et les koins vont vous faire tenir votre pad pendant un bon bout de temps. En revanche, les modes Kumité et AI de VF4 sont très répétitifs.
Le nombres de persos est déterminant dans un jeu de baston. Dans MK, ils sont au nombre de 21. Dans VF4, ils sont que 14. Dans les deux jeux, les persos sont tous uniques dans leur technique de combat. Avantage pour MK.
Le vainqueur est Mortal Kombat avec ses modes de jeu novateurs et ses graphismes fins.

En conclusion

Voila une bonne surprise. Un titre que on n'attendait pas, sorti de nulle part et développé par une nouvelle société encore peu connue viens de nous faire comprendre que même les anciens titres comme Mortal Kombat peuvent avoir une seconde vie. Ce titre est un titre incontournable. Peut être est-ce la nouvelle référence des jeux de combats sur PS2 ? A vous de le décider !
A essayer de toute urgence.