

Final Fight

Mame Jap

On a enlevé votre copine, monumentale erreur. Vous savez ce qui se passait dans les années 80 dans ce genre de situation ? Vous preniez deux potes, un expert en arts martiaux et un maire qui faisait du catch dans ses moments perdus et vous partiez mettre le feu, la belle époque quoi...

Capcom. 1989. Beat-Them-All.



Comme tous les jeux de baston, le scénario tiendrait sur le filtre d'un mégo alors inutile de s'attarder d'avantage là-dessus (si j'avais reçu 1€ à chaque fois que j'ai dit ça...).

Comme l'a dit **J-M. Blottière**, dès qu'on a su programmer, on a commencer par faire des jeux de baston. Mais avant **Double Dragon**, en 1987, ça partait dans tous les sens, DD a su établir une sorte de "label de qualité" du beat-them-all. Seulement voilà, l'informatique a toujours évolué assez vite et deux ans dans le domaine des jeux vidéos à l'époque, c'était le jour et la nuit. **Technos** (développeur de DD) avait poussé les capacités de ses programmeurs dans leurs derniers retranchements et, en cette belle année 1989, ils n'avaient pas réussi à surpasser techniquement leur bébé. La surprise allait venir d'ailleurs, toujours du Japon mais d'une boîte qui commençait doucement mais sûrement à enchaîner les cartons en salles d'arcade, **Capcom**. L'idée de départ était de réaliser une suite à Street Fighter mais les programmeurs furent plus intéressés à se payer un trip beat-them-all ainsi le jeu fut renommé Final Fight et le projet Street Fighter 2 repoussé de quelques années. Bien qu'il ne correspondait pas à la commande, le jeu sortit tout de même et fit le carton planétaire que nous connaissons, un Double Dragon puissance 1000 en quelque sorte.



Ouais marre-toi... (Mame)

On retrouve donc ici les bases du jeu de baston pur et dur, la tuerie des salles d'arcade. Scénario bidon, musique rythmée, plusieurs persos avec pour chacun des enchaînements propres, plusieurs niveaux, des punks, un scrolling, sauf qu'avec FF, tout a été revu à la hausse. Que ce soit les personnages principaux, Guy, Cody & Haggar, charismatiques avec des enchaînements efficaces, la taille des sprites, l'étendue de la palette graphique, la fluidité du scrolling et de l'animation, les stages bonus, la musique, la jouabilité parfaite, le fun aussi bien en solo qu'à deux... C'est suite à une commande non respectée qu'on a tout simplement eu droit à la renaissance du Beat-Them-All.



Dis-voir Sodom... Euh, nan, je préfère rien dire^^ (Mame)

Version Super Nintendo [1990-1992]

Deux jeux pour le prix de 2 ! Final Fight avec Cody et Haggar et Final Guy avec toujours Haggar mais également Guy. Pas de mode deux joueurs, des graphismes légers, une bande-son légère, des choses en moins (comme le début du niveau avec Damnd) de toutes façons deux roms pour avoir les trois persos et pas de mode deux joueurs -> poubelle.

En termes de censure, la palme revient donc à la version US. Damnd et Sodom ont été renommés, le personnage de Poison / Roxy entièrement re-dessiné et changé en homme. Plus de sang, Des items comme la bière et le whisky ont été enlevés et enfin, le niveau quatre est carrément absent, bonjour le carnage...

Version Mega CD [1993] par Sega

C'était bien parti ! Et même si la résolution est moins élevée et que la palette est moins riche, en contrepartie on a droit aux musiques en qualité CD, sans parler d'un mode exclusif le "Time Attack" proposant ainsi trois tableaux supplémentaires. Malheureusement la censure fait aussi partie du voyage, aussi, Poison / Roxy ont des fringues plus longues, Il n'y a plus de sang et Damnd ainsi que Sodom ont été renommés. C'est pas un carnage mais ce n'est pas non plus une version intégrale, sans moi.



"Je comprends pourquoi le stationnement était gratuit" (Mame)

Les niveaux s'enchaînent donc et à vous de venir à bout de tous les ennemis que vous rencontrerez durant six niveaux. Le jeu ne souffre donc d'aucun ralentissement, quel que soit le nombre d'individus à l'écran, les enchaînements et le combo sont simples à réaliser et efficace. Même le niveau de difficulté est bien dosé, une durée de vie pas très longue, aussi, vous pourrez retrouver certains persos dans les deux suites sur Snes ainsi que sur certains épisodes de la série **Street Fighter Zéro**.



Mais laisse-moi prendre le métro putain ! (Mame)

Concernant la censure de la version US, l'image montrant Jessica en soutif durant l'intro a été enlevée et le visage de Damnd (premier boss) modifié. Peut-être d'autres censures dans les niveaux suivants, en tous cas je vous conseille de ne jouer qu'à la version Jap pour être sûr d'avoir un jeu non tronqué.

Au pays des chefs-d'oeuvre, Final Fight est le roi. Se voulant à l'origine un vulgaire jeu de baston à un contre un, le beat-them-all serait rapidement mort dans l'oeuf mais au contraire, grâce à ce titre, le genre a connu par la suite ses plus belles années sur Arcade. Dès lors, on a eu droit à des jeux de baston plus géniaux les uns que les autres tels que **Cadillacs & Dinosaurs** ou encore **Alien vs Predator**. Le pilier d'un genre qui n'existe plus mais qui, même aujourd'hui, conserve toute sa patate, la référence ultime du jeu de frappe !

Intérêt _____ **19/20**



Pas la peine de se battre, il y a assez de sièges pour tout le monde ! (Mame)

Version Atari & Amiga [1991]

Version Sharp X68000 [1992]

Une transposition parfaite de l'arcade avec un meilleur rendu des musiques via l'émulation. La meilleure conversion et peut-être également le meilleur jeu réalisé sur la bécane de Sharp, avec **Strider**.

Final Fight 2 sur Snes [1993]

Quatre ans auront été nécessaires pour nous sortir ce second opus. C'est donc sur Snes que la série continua, peut-être pour contrecarrer la trilogie de Sega "Streets of Rage" sur Megadrive ? Toujours est-il que cet épisode ne restera pas dans les mémoires pour plusieurs raisons. Guy & Cody ont pris leur retraite au profit de persos pas charismatiques du tout qui auraient plus leur place dans un jeu médiéval (Golden Axe par exemple) ils créent ainsi un contraste bizarre avec les décors et ennemis, résolutions urbains. Les bruitages sont bidons, Les musiques quelconques, on ne peut changer de perso lorsqu'on perd un crédit, je continue ?



Quelle idée aussi de passer par un parc en pleine nuit ? (Mame)

Final Fight Tough [1995]

Le dernier beat-them-all de la série mettant en scène Haggar et Guy. Rendez-vous sur le [test](#) pour tout savoir sur le troisième épisode.

Poison / Roxy

Poison n'est ni un homme ni un trans, mais bien une femme. La confusion vient de la version Snes US où le perso a été redessiné avec des vêtements plus longs pour ne pas choquer les petits ricains, il s'agit d'une sorte de mec qui s'appelle Sid du coup, vive l'adaptation !

Blood

Planner : Pon G, Akira Nishitani (Nin), Akinam
 Programmers : Kanekon, Shin, Tomiyan, Yokoyan
 Character designers : S.Y., Tissue, Prince
 Backgrounds designers : Mikman, Okachan, Fukumary, Nissui
 Music : Youki Chan's papa

Liens

[Final Fight Editeurs](#)
[Final Fight par Titan](#)
[Le site sur Final Fight](#)

A pleurer, entre les graphismes bien laids, les nouvelles musiques répétitives, pas de bruitage, un scrolling sacadé, c'est vraiment une blague. Sur Amiga, le scrolling est meilleur seulement la musique a laissé place à des bruitages digne d'un sinclair ZX spectrum, et encore...



Langue	<input type="text" value="🇯🇵"/>
Voir aussi	Final Fight Tough (Snes), Bare Knuckle (MD), Cadillacs & Dinosaurs, Punisher, Alien vs Predator, Crime Fighters II, Karate Blazers, Rushing Beat (Snes), Sonic Blast Man II (Snes), Undercover Cops, Shadow Force

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

