

# Last Bronx



- **Nom** : Last Bronx
- **Editeur** : Sega
- **Support** : Arcade / Saturn
- **Année** : 1996
- **Genre** : Combat
- **Joueurs** : 1-2

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Sega n'est pas très prolifique en matière de jeux de combat. En effet, la firme s'est peu frottée à ce domaine, en dehors de la célèbre série des Virtua Fighter, ce qui n'est déjà pas si mal cependant. Pourtant, quelques pistes ont été explorées, avec Fighting Vipers ou encore l'objet de cet article, Last Bronx.

Utilisant la carte Model 2, tout comme son grand frère Virtua Fighter 2, Last Bronx met en scène des combats de rue au sens premier du terme : différents chefs de gang se sont vus conviés à une sorte de tournoi, et chacun d'entre eux compte bien prouver la supériorité de son groupe et de son style de combat. Sauf que bien sûr, les choses sont plus compliquées qu'il n'y paraît et qu'un ennemi mystérieux surveille tout ça de loin et compte profiter de la situation.



*L'atterrissage va être très très douloureux. et je ne vous parle pas de vos pauvres lombaires !*



*Kurosawa est le roi des coups en traître. Ici : l'écrasement de tête au sol.*

Last Bronx reprend le système de combat des VF, en y apportant quelques nuances. On retrouve donc le bouton de poing, de pied et de garde, et les combinaisons de coups typiques de la série. Mais Last Bronx apporte son lot d'innovations. La plus importante est bien sûr l'ajout des armes : chaque personnage en manie une, qui va des tonfas à la masse en passant par les nunchakus. Evidemment, l'arrivée des armes change énormément la maniabilité d'un personnage à l'autre : on ne manie pas des saïs comme un pied de table, et la morphologie des persos est plus variée que dans VF2. L'autre ajout consiste en la possibilité de faire des roulades dans tous les sens, ce qui revêt rapidement un grand intérêt pour s'éloigner d'un adversaire trop collant ou au contraire pour aller au corps à corps. Mais attention, la roulade ne rend pas invincible !

Last Bronx apporte également un système de feintes : n'importe quel coup peut être interrompu en appuyant rapidement sur le bouton de garde, et on peut enchaîner aussitôt sur une autre attaque. Enfin, les combos, limités dans VF2, prennent ici une importance capitale, et il est relativement facile d'enchaîner un adversaire, y compris en l'air, une fois le système de jeu apprivoisé.



*Un peu plus sexy que Raphael, non ?*



*"Dis, j'aurais pas marché dans une crotte de chien ? Non ? Alors c'est sur toi que je vais marcher alors."*

Mais ce n'est pas une mince affaire, car Last Bronx a également hérité de la physique de son grand frère. Le jeu est plutôt lent, les persos sont dotés d'une grande inertie et l'ensemble pourra paraître pataud au premier abord. En fait, le parti-pris de l'AM2 est clair : Last Bronx est une véritable simulation de combat de rues. Les coups sautés sont basiques et peu nombreux, la palette de coups n'est pas vraiment étendue, et chaque coup doit être mûrement réfléchi : en effet, ceux-ci font mal, très mal, et frapper dans le vide expose à une punition immédiate, car on est facilement emporté par son élan. Et les changements d'angle de caméra durant les projections rappellent que oui, se faire fracasser la tête sur le bitume mérite de se voir retirer la moitié de sa barre de vie.

Les combats de Last Bronx sont donc extrêmement tactiques, et un débutant n'a strictement aucune chance face à un joueur confirmé, peut être encore plus que dans Virtua Fighter. Le mode solo, difficile, fonctionne d'ailleurs comme une sorte d'avertissement au newbie, et ça peut être un peu décourageant. Heureusement qu'il y a quand même un ou deux personnages faciles d'accès pour commencer à jouer, comme Joe et son nunchaku ou Kurosawa, la grosse brute qui frappe à grands coups de bâton.



*Last Bronx, c'est aussi des moments de tendresse...*



*Bon, quand je dis simulation, je me comprends hein, en vrai il aurait déjà plus de bras...*

Le jeu possède un style bien à lui : tous les combats se déroulent dans des environnements urbains et clos, et souvent de nuit. Les différents protagonistes possèdent un style propre et un charisme certain, et on pourra saluer la proportion inhabituellement élevée de femmes dans le roster, dont Yoko, qui, avec sa tenue militaire et ses tonfas, fait inévitablement penser à Apharmd de Virtual On, sorti un an plus tôt. L'animation, bien qu'un peu lente, est très réussie, en particulier grâce à l'effet de rémanence des coups, dont on peut voir la trajectoire, et la violence des coups est parfaitement retranscrite.

L'ambiance sonore n'est pas en reste : le jeu est servi par des musiques excellentes, qui oscillent entre le rock et le jazz, et des bruitages et digits vocales peu nombreuses mais percutants.



*N'hésitez pas à frapper l'adversaire à terre, mais faites-le vite !*



*Red Eye est le dernier boss en mode Arcade. Il a à peu près la même palette de coups que Yoko.*

La conversion Saturn n'a pas eu droit au même traitement que celle de VF2, puisque le jeu n'a pas bénéficié de la haute résolution (sauf pour l'écran titre), et fait donc un peu brouillon. Par contre le jeu offre des séquences animées, de bonne facture mais très courtes, à l'exception de l'intro, très réussie, ainsi qu'un mode Saturn dont le déroulement et le scénario diffèrent du mode Arcade. Sega a aussi inclus dans la version japonaise un deuxième disque dédié exclusivement à l'entraînement, bonus qui n'a malheureusement pas atteint nos longitudes.

Last Bronx, à coup sûr, ne plaira pas à tout le monde. Le titre prend en effet le contrepied total d'autres jeux du genre comme Fighting Vipers ou Tekken, qui se veulent très accessibles et permettent dès les premières minutes de jeu de sortir des coups impressionnants. C'est un titre exigeant, qui ne dévoilera ses qualités qu'aux joueurs persévérants qui ne seront pas rebutés par sa relative austérité et son apparent manque de rythme. Ce n'est qu'après un sérieux entraînement que le jeu se révèle pleinement et qu'on peut commencer à livrer de beaux combats.

Cependant, la palette de coups des personnages se révèle à long terme un peu trop limitée pour que le jeu puisse détrôner Virtua Fighter 2 au panthéon des jeux les plus techniques, et le faible nombre de personnages est également un handicap. Last Bronx est un titre atypique ; pas au top techniquement mais doté d'un vrai cachet, difficile d'accès mais très prenant, c'est finalement de l'affect dont dépend principalement le degré d'implication du joueur. Comme pas mal de jeux Sega en fait.

Article rédigé par Shenron le 10/12/2008