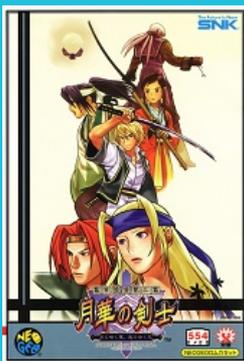


The Last Blade 2



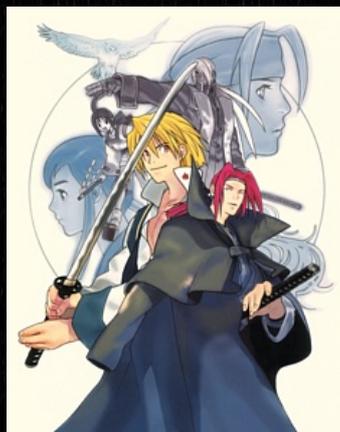
Genre : combat (versus) à l'arme blanche
Année : ©1998, SNK
Taille : 554 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :

Neo-Geo MVS
 Neo-Geo CD
 Dreamcast
 PlayStation 2 (Bakumatsu Roman GeKka no Kenshi 1&2)
 Wii (Virtual Console)

Si bon nombre de jeux sont de qualité, ceux qu'on peut qualifier d'excellents sont malheureusement plus rares. Au sein de ces derniers, on peut avoir la chance de tomber sur un titre qui se distingue : tout y est magnifique, maîtrisé, et semble sorti d'un rêve de joueur exigeant. Ce n'est plus un jeu, cela devient une œuvre d'art. La Neo Geo a eu droit à une poignée de titres d'une telle trempe, et The Last Blade 2 fait partie de ceux-là.

L'histoire de The Last Blade 2 se déroule en 1864, six mois après les événements relatés dans le premier épisode. Kagami Shinnosuke a ouvert le Portail des Enfers pour détruire l'humanité et dominer le monde en le rendant plus pur. Heureusement, il a été défait par Kaede qui a réussi à invoquer le dragon Seiryû. Deux esprits sont toutefois parvenus à passer dans notre monde, Setsuna et Kôryû. Il va donc falloir sceller le Portail des Enfers avant que le monde ne soit envahi et détruit.



On enfiche l'imposante cartouche de 554 Mbits dans la console et là, c'est le choc. L'intro est absolument magnifique, superbe, merveilleuse... les adjectifs viennent à manquer. C'est beau, c'est du grand art, c'est SNK en très, très grande forme. On y découvre les principaux personnages avec un final sur un Setsuna en crayonné du plus bel effet. Petite curiosité, ce jeu n'est pas pourvu d'écran-titre.



Cette intro est tellement jolie qu'on laisse tourner la démo pour la revoir et là, surprise : The Last Blade 2 dispose d'une seconde, certes moins ambitieuse.



UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS





Le menu d'accueil propose quelques modes de jeu : Story, VS., Time Attack, Training et Option. L'essentiel est là, et même un peu du superflu, on ne va pas s'en plaindre.



Quant aux options, c'est complet et bien étudié, rien à redire à ce sujet. On remarquera que le Mask Mode a droit à des réglages plus fins que par le passé : il est désormais possible de cacher ce que l'on veut.



Quand vient l'écran de sélection, on nous dévoile 16 personnages. Chacun d'eux possède son fond attrité, comme par exemple Kaede qui a... des feuilles d'érable, on aurait pu s'en douter.



The Last Blade 2 propose donc 4 combattants de plus que son ainé, si on fait abstraction **des codes**. On retrouve les 12 personnages du premier chapitre, ou 11 si on compte Mukuro comme un nouveau combattant. Il y a par conséquent 4 nouveaux personnage, voire 5.



Kagami

Gardien de l'esprit du phénix (Susaku), Kagami avait fini par avoir l'espèce humaine en horreur et avait tenté de la détruire. Défait et humilié, la Mort le refusa et il doit revenir pour suivre son destin.



Setsuna

Setsuna est un esprit maléfisant qui a profité de l'ouverture du Portail des Enfers pour s'introduire dans notre monde. Il a pris forme humaine.



Hibiki

Elle est la fille de Takane Genzô, le forgeron qui a été contraint par Setsuna de fabriquer une épée. Cette dernière porte le nom de Yasomagatsu Hinotachi, l'épée des quatre-vingts jours (c'est le temps qu'il lui a fallu pour la forger).



Kojiroh

Elle est chef de l'unité Zeroban des Shinsengumi.



Mukuro

Shikyô était autrefois membre des Shinsengumi mais l'ouverture du Portail des Enfers l'a rendu complètement fou. Il a été aspiré, il est donc mort, mais il revient sous le nom de Mukuro.

La séquence How to Play dévoile, comme à son habitude, la jouabilité de base : **A** pour les coups d'épée faibles, **B**

pour les coups d'épée forts, **C** pour les coups de pied et **D** pour le contre.
On retrouve strictement les mêmes combinaisons que dans le premier Last Blade, à une exception près.

- ↵ + **A** : coup de poing
- ↵ + **B** : coup d'épée avec allonge
- ↵ + **C** : coup de pied puissant
- ↵ + **C** : coup de pied accroupi puissant
- B** : casse garde accroupie

Petite nouveauté, les projections s'effectuent désormais avec **C** + **D**. Il n'y a donc plus aucune ambiguïté possible entre une saisie et un coup d'épée.



Les coups spéciaux suivent les mêmes règles qu'auparavant. On a, à la base, les *Secret Slices* et pour en mettre plein la vue, les *Super Secret Slices* sauront faire du dégât sur la barre de santé de l'adversaire. Cela, à condition, bien sûr, d'avoir la barre de santé qui clignote (moins de 25 %) ou la *Power Gauge* bien pleine.



On retrouve les deux modes pour jouer, *Power* et *Speed*. Au chapitre des ajouts, on peut également activer un nouveau mode (*EX*), le code pour y accéder étant sur [cette page](#).



Le premier a strictement les mêmes paramètres que dans le premier Last Blade : puissance, annulation de certains coups par les *Super Secret Slices*, présence des *Hidden Secret Slices* quand la barre de santé est à moins de 25 % et que la *Power Gauge* est remplie, rien n'a bougé.

Le mode *Speed* apporte une petite nouveauté. Outre les *Furious Fandango Secret Slices* réalisables dans les mêmes conditions que les *Hidden Secret Slices* (mais la manipulation a un peu changé, on fait ↵↵ + **A** ou ↵↵ + **A**), on peut désormais, pendant ce laps de temps où on est très rapide, entrer certains enchaînements qui peuvent faire très mal.



Enfin avoir la *Power Gauge* permet un dernier mouvement, le *Guard Cancel*. Cela permet de briser les assauts d'un adversaire trop pressant, le prix à payer étant de vider la *Power Gauge*.



Du côté des décors, on note un recul en ce qui concerne leur nombre. On passe en effet de 14 à 10. Chose curieuse, le stage "Graveyard" n'est disponible qu'en Versus (ou on peut choisir son décor).



Ce second épisode apporte donc son lot de nouveautés et de rectifications, SNK ayant le souci quasi permanent de gommer les défauts de ses jeux.

Aspect graphique

Un mot suffit pour résumer le visuel de The Last Blade 2 : magnifique. Malgré la résolution limitée de la vénérable Neo-Geo, les graphistes de SNK ont réussi à faire des prouesses. C'est coloré (sans être flashy), les décors sont bigrement bien choisis et les personnages ne sont pas en reste. C'est simple, on croirait par moments prendre part aux joutes dans des toiles de maître. Les barres de santé semblent avoir été finement ciselées dans le métal le plus délicat, avec de splendides motifs. Bref, c'est du travail d'artiste, bravo SNK.

Animation

Aussi fluide que dans le premier épisode, l'animation étonnera au niveau des décors. Notamment celui avec la maison en flammes qui offre un saisissant effet de vibration de l'air devenu brûlant. Revers de la médaille, on y rencontre parfois quelques ralentissements.

Le zoom progressif est toujours de la partie, sans toutefois s'imposer autant que dans un Samurai Shodown ou un Art of Fighting.

Bruitages et musiques

Les musiques, toujours aussi majestueuses, se montrent moins rares que dans l'opus précédent. Tantôt lyriques, tantôt nostalgiques, les mélodies vous transportent en plein Bakumatsu.

Les fonds sonores ainsi que les bruitages d'action sont d'excellente qualité. Signalons que le mode Versus permet le choix de combattre avec les musiques ou avec les fonds sonores.

Jouabilité

La jouabilité de ce titre est absolument au poil. Tout répond bien et vite, tout s'enchaîne facilement, surtout en mode Speed. Les enchaînements sont encore plus nombreux et vifs, que du bon ! Chacun trouvera son bonheur entre les modes Power, Speed et EX (pour les plus audacieux).

Les joueurs les plus aguerris regretteront quelques détails, comme le fait que les enchaînements en Speed n'aient plus de départ en position accroupie pour la plupart des personnages, ou que les ralentissements changent un peu le timing des enchaînements... mais rien de rédhibitoire pour un joueur amateur.

Le jeu est par ailleurs un chouïa moins souple que son prédécesseur.

Durée de vie

Si le niveau de difficulté contre la machine n'est pas insurmontable, jouer seul constitue en soi un plaisir déjà non négligeable. L'habillage de grande classe, les scènes intermédiaires, l'ambiance unique... tout cela fait que se lancer seul dans The Last Blade 2 est une expérience à vivre, ne serait-ce que pour constater et savourer tout le savoir-faire de SNK.

Bien entendu, c'est un jeu de combat en versus avant tout. De ce côté-là, il ne s'en sort pas mal du tout non plus, même s'il n'égalé pas un KOF '98. Les 16 personnages, le mode Versus complet, la grande marge de progression et les différents modes font que c'est un incontournable pour les amateurs de Versus à l'arme blanche.

Au final :

Que dire de ce jeu ? Les mots viennent à manquer. SNK s'est employé à effacer les petits défauts du premier épisode... et le résultat est concluant. Les esprits chagrins pourront lui reprocher son manque de stages par rapport à son aîné, son nombre de personnages relativement faible en comparaison d'un KOF, ou encore une jouabilité qui aurait pu être poussée encore plus loin pour les fins techniciens...

Tout cela ne sera que râleries et autres pinaillages pour donner l'impression de jouer la carte de l'exigence. The Last Blade 2 est un chef d'œuvre, un véritable bijou dans un écrin de 554 Mbits.

★★★★★ 5/5

Sur Neo-Geo CD :



L'épisode précédent était resté dans les mémoires, surtout en ce qui concerne les chargements pour cette version Neo-Geo CD. SNK a-t-il refait le même coup qu'avec RB2 en créant la surprise ? Eh bien ici qu'à moitié, l'habillage du jeu étant, il est vrai, très chargé. Les temps d'attente, bien que nettement plus courts et moins fréquents que dans le premier épisode, restent considérables. Il est toujours possible de les écouter dans les options, ces dernières étant fort complètes.



Nous aurons cependant droit à quelques bonus qui sont loin d'être négligeables. D'abord, on notera l'apparition du mode EX en tant que mode de base, avec Power et Speed. Ensuite, le mode Versus offre une surprise de taille : Musashi Akatsuki est de retour ! Les amateurs apprécieront, le nombre de personnages étant ainsi porté à 17, sans compter les astuces.



Si le BIOS de la console est japonais (inutile de mettre le jeu en japonais avec une console américaine ou européenne), un mode de jeu supplémentaire fait son apparition, le Quiz. Il s'agit d'une série de trois mini-questionnaires tout en japonais. Très étonnant, ce mode est mentionné et décrit sur la boîte du jeu en version américaine, ainsi que dans la notice.



Le tableau serait parfait si la réalisation était identique (ou très proche) des versions MVS et AES. Oh, on ne tombe pas dans le régime drastique façon Art of Fighting 3, il manque cependant pas mal de détails que les connaisseurs ne manqueront pas de repérer : une animation simplifiée par ci (les flammes ne font plus vibrer l'air dans le stage "Flames"), un super coup moins impressionnante par là... Rien de dramatique, mais cela reste un peu dommage. On sent que la Neo-Geo CD aurait bien besoin d'une petite rallonge de mémoire vidéo pour parfaire sa version.

Le son est, comme on pouvait s'y attendre, carrément divin. Les morceaux, déjà excellents en cartouche, deviennent ici absolument magnifiques. Vous trouverez un petit exemple [ici](#). N'oubliez pas les séquences intermédiaires de

dialogues qui sont accompagnées de digitalisations vocales fort réussies.



Au final :

Surpassant le premier épisode sur bien des points, The Last Blade 2 sur Neo-Geo CD est un très bon jeu... malheureusement un peu moins bon qu'en cartouche. Ce ne sont pas uniquement les chargements (en progrès) qui sont à incriminer, il y a également les pertes qualitatives assez visibles qui gâchent un peu la fête. Ses bonus fort bien choisis (surtout le mode EX et la présence de Musashi en Versus), sa bande son merveilleuse et son ambiance préservée lui confèrent quoi qu'il en soit le statut de très joli jeu pour la Neo-Geo CD.

★★★★☆ 4/5

Et aujourd'hui ?

The Last Blade 2 résiste aux outrages du temps avec une insolence qui devrait faire réfléchir bien des développeurs actuels. Les pixels surmultipliés, les couleurs par millions, les polygones à foison, rien ne peut altérer ce monument vidéoludique. Les jeux récents sont infiniment plus fins, plus colorés, avec un son sans aucun parasite... mais aussi trop souvent plus insipides et aseptisés (pour la plupart, il y aura toujours de nouvelles perles). Ce titre démontre tout le talent qu'avait SNK.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)