

Bare Knuckle II *Streets of Rage 2*

Megadrive

En matière de baston, Sega a toujours été relativement discret par rapport à ses confrères Nippons hormis sa célèbre trilogie *Streets of Rage* sur Megadrive. Une fois encore, vous allez devoir quitter le canapé pour aller sauver un de vos pote pris en otage par un vilain pas beau en semant les baffes sur votre passage. Mais il y a un changement de taille par rapport aux précédents volets, plus de coups, de gros sprites, *Streets of Rage* débarque dans la cours des grands et ça va faire mal...

Sega. 1992. Beat-Them-All.



Alors que vous croyez le compte de Mr.X définitivement résolu, il refait surface et kidnappe Adam, le salaud ! Alex et Blaze vont donc reprendre du service, aidés de Sammy, le jeune frère d'Adam et de Max le catcheur, ça va chier !!!

Bare Knuckle II est donc la suite du précédent opus (yeah baby !) et fonctionne sur le même principe, à savoir, un pure beat-them-all avec huit niveaux remplis de punks, de bikers et de boss. Quatre perso pour en découdre dont Alex le bourin et Blaze la chaudasse tout de rouge vêtue jusqu'aux bas. Premier changement et non des moindres, la taille des sprites. Fini les p'tits persos façon Double Dragon, les individus ont désormais des proportions bien plus importantes pour coller d'avantage à Final Fight par exemple. Les coups ensuite, fini le combo "j'appelle une bagnole de flics pour raser le secteur", maintenant le troisième bouton permet un enchaînement efficace du genre successions de coups de poings pour Alex ou coups de pied retourné pour Blaze du meilleur effet, aussi visuellement qu'efficacement.



Tiens mais à quoi jouent-ils ?

Certains adversaires de BK1 font leur come back mais d'une manière générale, l'I.A a été renforcé et ils disposent de nouveaux coups, ils n'hésiteront plus, à titre d'exemple, à vous attaquer à plusieurs simultanément, c'est pas juste mais d'avantage crédible, malheureusement pour vous... Techniquement, le paquet a donc été mis, les graphismes sont colorés et détaillés et la bande son n'est pas en reste (contrairement à la suite), à vrai dire, tous les défauts du précédent volet (qui était déjà pas mal) ont été corrigés pour notre plus grand bonheur.

On ne peut soulever des éléments du décor ni courir mais pour ce dernier point, l'option sera accessible dans BKIII. C'est un peu irritant de retrouver sans



Pas facile la nana !

Au niveau des différences entre la version Japonaise et les autres, on pourra noter que Sammy s'appelle désormais Skate, que Mr.X fume un cigare au niveau 8 et que l'on peut apercevoir la culotte de Blaze lorsqu'elle fait un coup de pied volé. Finalement rien de bien grave en somme.

Plus qu'une vulgaire suite commerciale, Bare Knuckle II apporte son lot d'améliorations suffisamment importantes pour se distinguer de son grand frère et nous proposer au final un jeu qui n'a pas à rougir devant ses confrères sur Arcade. Bonne jouabilité, bons graphismes, bonne musique mais surtout bon beat-them-all pour la Megadrive qui en avait bien besoin. Sans aucune doute le meilleur épisode de la trilogie.

Intérêt

17/20



Alex en pleine action

Blood

cesse les boss dans les niveaux suivants mais c'est coutumier dans ce genre de jeu. Enfin, si la difficulté peut être dosée, pour parvenir à la fin il ne faudra pas faire n'importe quoi, ramasser tous les items, éviter de gaspiller sa jauge d'énergie en combo contre le menu frottin et n'utiliser les aliments que lorsque l'énergie est au plus bas, mais c'est jouable.

Liens

[Streets of Rage online](#)
[Streets of Rage Viagra](#)



Langue



Voir aussi

[Final Fight](#), [Final Fight Tough](#), Bare Knuckle I & III (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.

