

Soul Calibur II - 1/2

Le premier SC était de loin le meilleur jeu de baston au monde. Techniquement parfait, offrant une diversité de gameplay incroyable, et proposant un mode mission novateur, il avait placé la barre très haut... SC II saura-t-il réitérer l'exploit ?

Après quelques minutes de jeu, tout le monde arrive à la même conclusion : SCII est l'un des jeux de baston les plus beaux, les plus jouables, les plus complets qui existent au monde. Durant les combats, la rapidité d'action et la beauté des animations est telle que l'on reste littéralement hypnotisé devant l'écran. Certes, on dénote quelques bugs çà et là, comme les vêtements ou les armes qui rentrent dans le corps des combattants, ou de petits ralentissements lors de l'exécution de coups spéciaux (en général, ceux qui déclenchent des effets de lumière intenses), mais, franchement, cela ne gêne en rien le gameplay (et on est trop concentré dans les combats pour y faire attention). Ce qui fait tout le charme du jeu, ce sont les armes qu'utilisent les combattants. Baton, épée, hache, massue, griffe... Tout y passe ! Durant les combats, c'est un festival d'animations et d'effets de lumière (les armes laissent une traînée lumineuse) qui hypnotise le joueur. Car contrairement à d'autres jeux de baston "gore", les armes de SCII ne sont pas un prétexte pour faire jaillir du sang (d'ailleurs, il n'y a pas une goutte de sang dans le jeu !), mais font partie du style de combat des héros. Et, naturellement, Namco a tout fait pour que les mouvements soient les plus réalistes possibles, ce qui donne un résultat incroyable.

Par rapport au premier SC, il y a eu quelques changements en ce qui concerne les combattants. On retrouve Mitsurugi, Taki, Xianghua, Maxi, Yoshimitsu, Nightmare, Ivy, Cervantes, Sophitia, Astaroth, Voldo et enfin Seung Mina. À cette fine équipe s'ajoute Spawn, le personnage exclusif à la XBOX. Puis enfin Necrid, un combattant imaginé par Todd McFarlane. C'est une sorte de monstre dont l'âme est une boule d'énergie qui peut prendre la forme des armes des autres combattants. Talim, qui ressemble à une indienne (mais elle est en fait originaire des Philippines), est une jeune femme équipée de tonfas. Ses armes ayant une portée assez courte, elle conditionne un style de jeu assez proche de celui de Taki. Ensuite vient Cassandra, la sœur de Sophitia, armée d'une épée et d'un bouclier. Naturellement, ses coups sont différents de ceux de sa sœur, et les amateurs de Sophitia devraient être tentés. Après, on trouve Yunsung, un élève de Hwang, qui remplace son maître pour l'occasion. Puis arrive Raphaël, un escrimeur français, dont le style de combat est axé sur l'esquive et la rapidité. Et pour finir, on découvre l'étrange Charade, sorte d'Inferno (le boss du premier jeu), qui imite le style de combat des autres personnages et en change à chaque round.

Les armes ont toujours fait la particularité de la série. Mais, dans ce dernier épisode, elles occupent un rôle bien plus important. En effet, chaque combattant possède onze armes (douze, si l'on considère que la première arme, qui existe en deux couleurs différentes, compte pour deux). Et bien plus qu'un simple changement cosmétique, chaque arme possède des attributs qui peuvent changer l'issue d'un combat ! En effet, certaines sont plus longues que d'autres. Ce qui vous permettra d'avoir une allonge supérieure, et donc de toucher l'adversaire de plus loin. On trouve aussi des armes qui renforcent (ou diminuent) l'attaque (ou la défense) : elles auront un effet direct sur les coups que vous infligerez (ou que vous recevrez). Après cela, viennent les armes magiques. Il existe des armes qui vous remettent de la vie (avec le temps ou à chaque coup donné). En général, ces armes ont une puissance d'attaque amoindrie. Il en existe aussi qui vous feront perdre de la vie (là encore avec le temps, ou à chaque coup donné), mais qui ont une puissance d'attaque terrible. Au final, l'influence du choix des armes sur l'issue des combats est presque aussi importante que le choix du combattant lui-même, et donne au jeu une nouvelle dimension. Et pour ceux à qui cela fait peur, SC2 propose deux types de jeu : normal (sans les nouvelles armes), ou extra (avec les nouvelles armes), comme ça tout le monde y trouvera son compte !

Soul Calibur II - 2/2

Jetons maintenant un coup d'oeil au coté le plus sympathique du jeu : son mode weapon master. C'est une succession de mission dans lesquelles on doit obligatoirement vaincre un (ou plusieurs) ennemis pour progresser. Certains combats son normaux, mais d'autres vous demanderont de faire des choses particulières pour l'emporter : frapper l'ennemi lorsqu'il est en l'air, l'envoyer contre un mur, eliminer cinq ennemis a la suite dans un temps imparti... D'autres combats se déroulent dans des arènes piégées : le vent souffle, et risque de vous faire tomber; chaque contact avec le sol vous infligera des dégats (ou vous tuera en un coup), en effet, le sol est constitué de glace, de sable mouvants...

Pour finir, il arrive que vous soyez empoisonné ou que vos adversaires se soigne avec le temps. C'est très simpa, mais franchement, ça devient un peu répétitif a la longue... Et comme par rapport au premier SC, certains types de missions ont disparu (comme celle ou l'arène etait infestée de rats), c'est un peu tristounet... En contrepartie, les developpeurs ont ajouté des "donjons", qui sont en fait rien de moins qu'une succession de combats. Et naturellement, une fois que l'on a fini toutes les missions, on doit les refaire, dans un niveau de difficulté supérieure !!!

En avançant dans le mode weapon master, on gagne de l'argent et de l'experience. L'argent permet d'acheter des objets dans les boutiques, comme de nouvelles armes, de nouveaux costumes... C'est simpa, mais beaucoup moin poussé que dans le premier SC (il y a énormément moins de dessins a collectionner). L'experience, elle, ne sert pas a grand chose, si ce n'est a débloquer quelques missions secrètes. Le problème, c'est qu'en gagnant de l'expérience, on gagne des niveaux. Et quand on a fini le jeu, le dernier challenge, c'est d'atteindre le niveau maximal... Et la, ça devient inhumain ! Car le jeu ne le dit pas mais le niveau 99 s'obtient avec 99 999 999 point d'axpérience, c'est a dire des mois (voir des années) de jeu... C'est donc un challenge impossible, et ça risque de decevoir les quelques joueurs qui aiment bien finir les jeux a 100%... N'oublions pas que le mode weapon master n'est au final qu'un gros bonus qui ne doit pas faire oublier que SC2 est avant tout un excellent jeu de combat, fait pour etre joué a deux !