# Soulcalibur 2

C'est depuis le 24 septembre 2003 que le nouveau jeu de baston 3d de Namco « Soulcalibur II » est disponible sur les trois consoles de salon du marché. Comme son nom l'indique, c'est la suite directe de « Soulcalibur » sorti en 1999 au lancement de la regrettée Dreamcast de Sega. Au menu de cette nouvelle mouture attendue au tournant par un grand nombre de fans, on retrouve tout ce qui a fait la renommée du titre avec un lot important de nouveautés.

Les légendes ne meurent jamais

« Soulcalibur II » est plus beau, mieux animé et plus jouable que son prédécesseur mais il ne faut pas s'attendre à une révolution technique comme ce fut le cas lors de l'arrivée de « Soulcalibur » premier du nom. La modélisation très réussie des personnages aurait pu être encore plus travaillée, le jeu n'atteignant pas le niveau de qualité d'un « Dead or Alive 3 » par exemple. En revanche, les décors des arènes sont d'une beauté à couper le souffle. Ce sont les versions Gamecube et Xbox qui s'en tirent le mieux grâce notamment à une meilleure gestion de l'anti-aliasing (technique qui permet d'adoucir les bords et d'éviter de voir l'escalier des pixels). Le dernier-né de chez Namco propose au joueur un chalenge très technique qui ravira à coup sûr les pros du joypad sans laisser pour autant les novices de côté. C'est indéniablement ce qui fait la force de « Soulcalibur II » et qui faisait cruellement défaut à « Virtua Fighter 4 Evolution ». Cependant, il faut tout de même un minimum d'apprentissage afin d'apprécier le soft à sa juste valeur...

Suite de l'article : Sudouest.com

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Archives le mardi 18 novembre 2003**
Consultable en ligne : http://archives.cafeduweb.com/lire/3722-soulcalibur-2.html