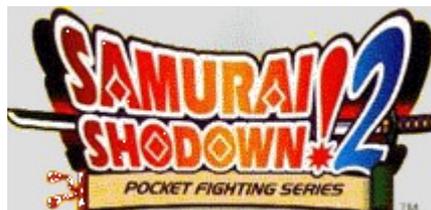


## Samurai Shodown 2



Après le triomphe de *King of Fighters R2* et la relative déception du *Fatal Fury : First Contact*, *Samurai Shodown 2* était clairement attendu au tournant. Ces deux jeux étant relativement similaires techniquement parlant, la décision s'était donc faite sur la présence de modes de jeu additionnels (mode mini-RPG pour *KoF R2*, rien pour *FF* !). *Samurai Shodown 2* est, vous l'aurez compris, un jeu de baston. L'action prend place en plein Japon médiéval et privilégie les combats à l'arme blanche.

Parmi les quatre opus à avoir vu le jour sur console Neo Geo de salon, *SS2* est très proche de *SS4* d'un point de vue jouabilité. On y retrouve donc le choix entre *Bust* et *Slash* pour chaque combattant. Ce choix influant directement les coups spéciaux disponibles, le nombre de protagonistes est virtuellement gonflé à 28. Il y en a, en fait, quatorze en tout dont les classiques (Charlotte, Jubei, Haohmaru, Genjuro, Galford, Nakoruru, Rimnerel, Hanzo, Ukyo, Kazuki et Sogetsu Kazama) ainsi que trois petits nouveaux spécifiques à la NGPC (Asra, Taizan et Shiki).



Tous les coups sont disponibles avec les deux boutons de la NGPC. Chapeau ! *A*, selon la durée de pression de bouton, permet de donner des coups rapides ou forts. *B* sert à esquiver les attaques ou à donner un coup de pied dans les airs. Le principe génial de la jauge a été conservé. Quand elle atteint son max, deux possibilités s'offrent à vous. Soit vous déclenchez une sorte de furie qui, malheureusement, ne désarme plus l'adversaire comme dans *SS4*, ou vous faites exploser votre jauge par *A + B*. Dans ce cas, elle ne pourra plus être utilisée avant le prochain combat. Après cette explosion, vous pourrez effectuer soit une attaque éclair qui, si elle n'est pas bloquée, risque fort d'être fatale à votre adversaire, soit une combo.



Le mode solo classique est constitué de neuf combats. Le huitième vous confronte à un demi-boss, un monstre de pierre enchaîné, assez coton à vaincre. Et le dernier boss est encore plus puissant... Les cartes gagnées ne seront pas de trop ! Car là où *SS2* devient vraiment génial, c'est avec son système des cartes. En battant un des deux derniers boss (ou en finissant le *round* gagnant d'un combat par une furie), vous gagnerez des cartes comportant des nouveaux coups spéciaux que vous pourrez utiliser lors de vos prochains combats. Deux cartes seulement sont utilisables simultanément. Ces cartes sont au nombre de 8 par combattant (4 *burst* + 4 *slash*), soit, en tout, 112 cartes à collectionner ! Il va de soi que vous pourrez réaliser divers échanges par le biais du *link*, en plus des joutes à deux. Autre mode solo, le mode *Survival*, dans lequel vous devrez vaincre un maximum d'adversaires avec une seule barre de vie.



Techniquement, le jeu est au top niveau : *sprites* magnifiquement détaillés, décors somptueux. Seul petit reproche, les magnifiques mélodies typiquement asiatiques sont méconnaissables en raison de la faible qualité du processeur sonore de la NGPC. Ceci dit, la profondeur et l'ambiance singulière de ce titre suffisent à détrôner *KoF R2*. Le roi est mort, vive le roi !

**Neo**



Test publié dans [Pocket Magazine n°3](#)