

Test de Ronin Blade

Ronin Blade

S'il est communément admis que Capcom, avec sa série des "Onimusha", tenta de transposer l'ambiance des "Resident Evil" dans le Japon féodal, il n'en demeure pas moins que la primeur de cette expérience revient à Konami qui la tenta deux bonnes années auparavant : sorti en Avril 1999 sous le titre "Shinji Daigeki Action: Rasetsu no Ken" puis en Amérique du Nord en Août de la même année sous celui de "Soul of the Samuraï", il ne parvint en Europe qu'en Mars 2001.

D'emblée il affirma des similitudes de gameplay avec "Resident Evil" : décors fixes où on évolue en 3D, **objets-clés à trouver pour accéder aux différentes zones du jeu, sauvegardes à endroits fixes, gerbes d'hémoglobine impressionnantes**, et les premiers soins qu'on trouve sont des herbes vertes et rouges ! Mais les références au survival-horror de Konami, l'alors tout nouveau "Silent Hill", sont egalement présentes, tant techniquement _ dans le menu "options" on peut changer la couleur du sang _ que mentalement, témoin ce passage où, de retour dans un accueillant village, on retrouve tous ses habitants zombifiés et où la seule façon de débloquer le jeu est de les exterminer jusqu'au dernier... c'est d'autant plus choquant qu'il avait fallu, auparavant, dialoguer avec tous les villageois afin de pouvoir progresser.









Ce n'est pas le seul élément qui fournit son identité au jeu : la barre verte en haut à gauche de l'écran est la jauge de santé, qui diminue et vire au rouge en cas de blessure, ou au violet si on est empoisonné. La barre bleue segmentée concerne les attaques spéciales, dont l'obtention est tributaire du nombre d'ennemis tués et dont vous pouvez surveiller l'accroissement grace à une troisième bande, jaune celle-ci, et qui apparaît à droite de la seconde. Peu après avoir commencé à jouer vous avez à choisir entre le personnage féminin, Hyaku, et le personnage masculin, Kotaru, mais votre décision a peu d'influence sur le déroulement de la suite, vous devrez les contrôler alternativement de manière imposée.

L'armement est celui classique du Japon médiéval, katanas, bombes fumigènes et autres shurikens ; seul bémol: **lorsqu'on entre dans un tableau, on ne peut en sortir qu'après y avoir massacré tout le monde**, ce qui transforme certains moments en kill'them'all alors que l'emplacement des caméras ne se prête guère à genre d'activité _ d'autant plus que les ennemis réapparaissent à chaque fois qu'on repasse.

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto