

# Onimusha (ps2)

Pas la peine de chercher ailleurs, Onimusha est le meilleur jeu actuellement disponible sur Playstation 2. Bien plus qu'un simple Resident Evil dans le Japon féodal, le dernier né de Capcom réinvente le genre action/aventure et accède au rang de chef-d'œuvre absolu. Chaque instant émerveille et on reste scotché à l'écran sans espoir de retour. Du grand art, vraiment...

Le jeu débute sur une cinématique fabuleuse montrant deux armées en train de s'affronter. La filiation avec le chef-d'œuvre de Kurosawa, Ran, dont les batailles sont certainement les meilleures de toute l'histoire du cinéma, saute aux yeux immédiatement. Par la suite, on pensera plutôt au furieux Ninja Scroll de Kawajiri, dessin animé aussi barbare que raffiné mettant aux prises un ronin solitaire et une horde de démons. L'aspect cinématographique est tel qu'on est presque étonné d'entendre les personnages parler en anglais et non en japonais.

Ici, le héros, Samanosuke, possède les traits de Takeshi Kaneshiro, acteur japonais très populaire dans son pays. Sa mission ? Sauver la princesse Yuki des démons qui l'ont enlevée, et comprendre d'où viennent ces derniers. Il devra pour cela traverser château, catacombes, temple abandonné... Et bien entendu, nombreux seront les monstres qu'il trouvera sur son chemin. Si ce scénario ne brille pas par son originalité, la manière dont le tout est mis en scène force l'admiration.

Lors des premières minutes, on pense à Resident Evil. La représentation graphique est la même, l'interface très proche, et on combat démons et soldats morts-vivants. Mais l'ambiance s'avère finalement bien différente, et on s'éloigne sensiblement du survival horror. Ce qui n'est pas plus mal. L'action s'en trouve décuplée, et on plonge avec délectation dans cet univers qui nous permet de faire connaissance avec le bestiaire fantastique nippon.

Mais il ne s'agit cependant pas seulement de combattre des monstres dans des gerbes de sang et une chorégraphie de grande classe. Il faut aussi résoudre de nombreuses énigmes plutôt bien pensées qui obligeront à quelques retours en arrière, brisant ainsi la linéarité. Et l'évolution du personnage n'est pas en reste. Grâce à un artefact placé sur son bras (et qui fait légèrement penser à la Witchblade bien connue des amateurs de comics), Samanosuke peut absorber les âmes des démons qu'il abat. Ce qui lui permettra d'augmenter la puissance de ses armes et de sa magie.

On se retrouve donc face à un jeu complet, où chaque élément a été finement pensé pour venir renforcer l'ensemble. Le rythme ne faiblit jamais, les rebondissements sont légion, Capcom ne s'est décidément pas moqué des joueurs sur ce coup.... Et comme un bonheur ne vient jamais seul, la technique est absolument divine. Graphismes superbes, animation parfaite, mise en scène somptueuse, tout est fait pour qu'on ne puisse plus se décoller de l'écran. La jouabilité, inspirée du maître Resident Evil, ne posera pas non plus de problème. Finalement, si on devait trouver un défaut à ce jeu, ce serait peut-être que comme toutes les bonnes choses il a une fin... qui fatalement viendra trop tôt. Par Lan Di

Source & infos complémentaires :  
Gamelog

*Par*

**Publié sur Cafeduwweb - Archives le vendredi 10 août 2001**

Consultable en ligne : <http://archives.cafeduwweb.com/lire/211-onimusha-ps2.html>