



Kabus 22

Test de la version : PC

Développeur : Son Isik

Année : 2006

Langue : Anglais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : Resident Evil - Resident Evil 4 - Silent Hill

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

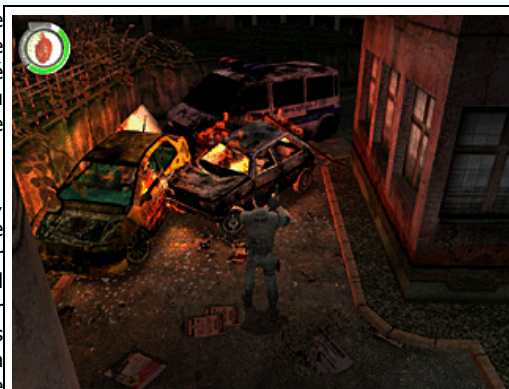


Les Japonais n'ont pas le monopole de l'horreur et c'est bien ce que tiens à démontrer un petit studio turc avec son premier Survival Horror. L'histoire d'une ville ordinaire frappée par des événements extraordinaire, voyons voir si cela sera suffisant pour se démarquer de la concurrence.

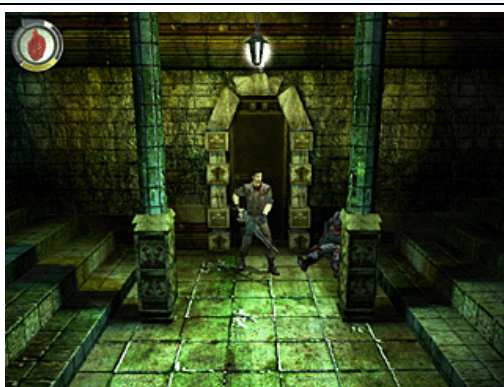
Février 2000, un illuminé autoproclamé Messie fait son apparition quelques parts sur terre et fonde un mouvement sectaire en promettant le bonheur et la vie éternelle à ces disciples. Les pouvoirs du Messie finissent de convaincre les dirigeants des gouvernements. Ainsi, il impose sa religion sur la surface du globe et divise le monde en 22 parties, deux ans plus tard. C'est à cette période qu'au QG de la résistance turque, Demir reçoit un appel de son amie, Ebru qui lui informe que des créatures ont fait irruption dans la banlieue d'Istanbul, Kadikoy. Emir prend aussitôt sa jeep pour se rendre sur place mais ne trouve que les cadavres de ses collègues et aucune trace d'Ebru.

Kabus 22 est l'un des premier jeu commercial Turc si ce n'est le premier mais surtout, ce n'est pas un petit jeu d'arcade et/ou de réflexion mais bel et bien un Survival Horror. Le titre a été distribué dans une version Anglaise l'année suivante et il y a peu de chances de le voir un jour débarquer chez nous, autant de bonnes raisons qui méritent que l'on se penche sur son cas.

Le jeu se présente sous la forme d'un clone de **Resident Evil**, du 3 plus exactement puisque la première partie du jeu se déroulera dans une ville en ruine qui ne sera pas sans rappeler Raccoon City. On contrôlera Demir, une sorte de Chris Redfield qui devra passer la plus grande partie de son temps à courir après des clefs, dégommer des monstres et résoudre des puzzles simples. La prise en main risque de rappeler des souvenirs à certains puisque c'est la même que celle du premier RE. Je précise "premier" puisque la commande du 3 permettant de se retourner n'est pas disponible. La représentation est en 3D temps réel comme pour Veronica si ce n'est que les changements de caméra sont un peu trop brusques. Demir peut donc effectuer les même mouvements que sur la saga de **Capcom** et se soigne avec des malles portant le drapeau turc.



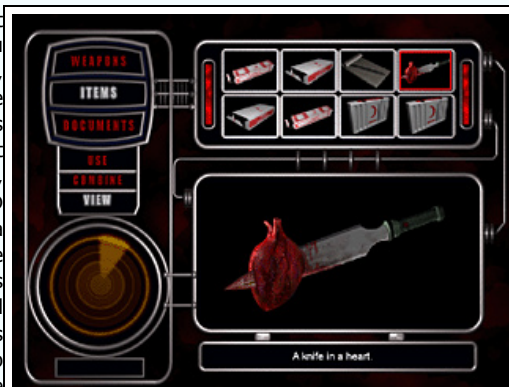
Oh non, pas encore...




Toi par terre, dis-moi où je me trouve, réponds !

avec Ebru.

Le passage au manoir renverra directement à RE via un bâtiment ressemblant presque comme deux gouttes d'eau à celui du premier Resident Evil. De même, les sous-sols du manoir seront, quant à eux, de véritables copier/coller du monde alternatif de **Silent Hill** avec ces structures en fer rouillé, à trop multiplier les clins d'oeil, Kabus 22 peine à se forger sa propre identité surtout qu'on a du mal à s'identifier aux protagonistes. En premier lieu, les individus sont mal modélisés et nous renvoie à de la 3D pré-99, cubique et inexpressif. Mais le plus triste est qu'il n'y a pas vraiment d'interaction entre eux à la manière de RE, pas de talkie walkie ou ces petites scènes jouissives où l'un des personnages ne peut accéder à une zone et c'est au second d'aller lui dégager la voie en partant d'un autre point. Les vidéos sont d'une qualité similaire à celles de RE4 sur PC, à savoir, trop compressées et les dialogues ne sont pas captivants, de toute façon, le scénario est morne et l'on devine à sa lecture, la nature des révélations que l'on sera amené à découvrir. Enfin, concernant la bande son, les musiques sont insipides, quant elles ne sont pas carrément absentes, même tableau pour le doublage qui souffre d'un problème de prise de son mais également, de doubleurs manquants cruellement d'implication.



Bonne appétit !

Pour :	<ul style="list-style-type: none"> + La ville + Contrôler trois personnages + Mon premier jeu Turc
Contre :	<ul style="list-style-type: none"> - On ne peut pas se retourner rapidement - Un manque d'originalité flagrante
Intérêt Général :	14/ 20
 <p>Va cracher ton truc vert plus loin...</p>	<p>Dans l'ombre de Capcom et Konami, Kabus 22 ne parvient pas à se forger sa propre identité. Pour autant, cette initiative est à saluer car la réalisation laisse à penser qu'avec le temps, les petits Turcs de Son Isik pourraient bien nous surprendre puisque pour un premier essai, c'est tout de même impressionnant. Reste au final un titre sympathique à conseiller aux mordus du genre.</p> <p>Blood, le 7 août 2008</p>