Test de Kabus 22

Kabus 22

Kabus 22 est un pur survival-horror old-school dans la ligné des premiers Resident Evil sur Playstation, aussi bien dans le gameplay et dans la maniabilité que dans les graphismes ! Ce jeu est complètement passé inaperçu puisque le genre n'intéresse que peu de monde aujourd'hui. Il faut dire que la communication autour de sa sortie a été inexistante faute de moyen financier, le studio de développement Turc a en effet bénéficié d'un petit budget qui a malgré tout pu servir à la traduction du soft en langue Anglaise et Allemande. En tout cas c'est avec grand plaisir de voir qu'il existe encore en 2006 des **survivals traditionnels** et ce test sera clairement emprunt de nostalgie.

Scénaristiquement parlant c'est mauvais, soyons clair. Pour aller à l'essentiel une mystérieuse secte a réussi à invoquer le diable qui partitionne le monde en 22 pièces, dont la dernière est Istambul. La ville est envahit de monstre, les gens meurent et c'est dans le chaos total que le soldat répondant au nom de Demir va essayer de sauver sa femme Ebru pendant que le mystérieux Inzar va l'aider dans sa quête. Sans rebondissement l'histoire restera bas de gamme tout le long de la partie. Elle se terminera même brusquement laissant deviner une fin de développement bâclé. En revanche la construction du scénario est un peu mieux travaillé. **Les trois personnages principaux seront jouables** tour à tour au fil du jeu et ont tous leur petite caractéristique. Demir sera surarmé contrairement à Ebru avec laquelle on préférera la fuite des ennemis. Quant à Inzar… je vous laisse la surprise ! Même si ce genre d'idée n'est pas neuve elle a le mérite de dynamiser le soft et de rendre la partie intéressante.

Comme précisé plus haut le gameplay à tout d'un Resident Evil première génération, le maniement du personnage est lourd : on ne peut pas tirer en marchant, pour recharger ou se soigner il faut passer par un écran d'inventaire qui interrompt l'action, de même pour utiliser un objet excepté les clés qui ouvrent automatiquement les portes, le demi-tour est inexistant… Bref il est clair que Kabus 22 ne s'adresse pas aux joueurs de survival new-gen.

De plus l'action ne prime pas sur la recherche et sur les énigmes. Des objets à trouver et à combiner il y en a beaucoup, et comme avec ses ainés il ne faudra pas rechigner à faire de nombreux aller-retour lorsqu'on trouve une clé qui ouvre une porte se situant à l'extrémité du lieu visité. Il faut aussi avoir bonne mémoire parce que beaucoup d'item ne donne aucune information par rapport à leur utilité et se souvenir d'une petite boite à musique fermée dans une lointaine pièce n'est pas évident pour tout le monde. En fait ce système d'énigme est tellement old-school que sans nostalgie on ne peut pas accrocher au jeu car **le moindre élément requiert un objet-clé**. Pour attraper un pendentif entre de mauvaises herbes, il faudra d'abord amasser une cisaille puis ensuite couper la végétation. Ceux qui ont joués aux anciens survival-horror ne seront pas dépaysés, ça c'est sûr ! En fait ce système se combine à la topographie impossible des lieux parcourus. Comme dans Resident Evil 3 on se retrouve à évoluer dans une ville "couloirs" qui nécessite de passer par de multiples portes pour parcourir les rues. Le reste de la visite est aussi crédible que le manoir de Resident 1. L'astuce est ne pas se poser de questions et de profiter de tous ces éléments qui nous offrent un gameplay ponctué de recherches et d'énigmes.

Les phases de combats sont tout de même présentes. **Chaque ennemis à ses petits atouts**, certain peuvent disparaitre pour mieux réapparaitre devant nous, d'autres vols et crachent de l'acide. La palette de créature est donc diverse et variée et suffisamment bien trouvée pour nous donner du fil à retordre. Cela dit, les blessures des monstres n'infligent pas beaucoup de dégât alors que les trousses de soins se trouvent en abondance en difficulté "normal". Petit bémol, aucun d'eux ne fait réellement peur, leur design sans être original est largement potable mais coté bruitage ça ne vaut pas les lickers de Resident Evil 2 par exemple.

La bande son est très moyenne et on sait que dans un jeu d'horreur elle doit être primordiale et parfaite. En plus des bruitages pas toujours réussis la musique d'ambiance oscille entre le bon et le mauvais. L'exemple le plus frappant se trouve dans la maison à coté du phare vers le début du jeu, la mélodie de la salle d'accueil est juste parfaite mais la pièce étant petite on ne l'entend à peine plus de 2 petites minutes, el temps de passer une porte. Puis lors de la montée des étages, on passe à une musique vraiment spéciale, à tel point que je pensais que le jeu buguait au départ !

Au niveau des graphismes, là aussi, ce n'est pas terrible. Autant les décors urbains sont correctement modélisés, autant ce qui suit est sans géni…mention spécial aux souterrains avec les pièces quasi toutes identiques les unes des autres. On sent aussi des lieux inspirés du monde parallèle de Silent Hill, mais le petit clin d'œil est pour le coup fort plaisant. Le véritable plus à tout ça sont les angles de caméras. A la manière des vieux survival, **le jeu nous impose les angles de vues de chaque décors**. C'est cinématographique

et énergique car comme dans Resident Evil Code Veronina ils sont en 3D et suivent le joueur.

Pas besoin d'en dire d'avantage, Kabus 22 est typiquement le survival-horror qui aurait pu sortir à la fin des années 90. Il est totalement dépassé en 2006 et reste un Resident-like moyen, mais le fait qu'il sorte si tard est aussi une force puisqu'il **ravira tous les amateurs de survival old-school** qui passeront outre les défauts pour profiter à fond d'un genre en perdition. Pour ces derniers, ce jeu est donc à faire de toute urgence !!

Description du jeu par Kyoledemon

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