

Kakuto Chojin - 1/1

Alors que la date fatidique de sortie approche, les "surhommes de la baston" peinent à trouver leur voie.

Simple démonstration technique des capacités de la Xbox, il y a deux ans, KAKUTO CHOJIN, avait fait forte impression sur tous les visiteurs du Tokyo Game Show. Un personnage aux allures de Bruce Lee réalisait quelques katas, histoire d'épater la galerie. La respiration avec déformation de la cage thoracique et le système d'ombres portées du décor sur le personnage préfiguraient des jeux de combats de demain.

Depuis, alors que Dead or Alive 3 nous scotch toujours autant et que Soulcalibur 2 se prépare tranquillement mais sûrement, l'équipe de Dream Publishing tente laborieusement de faire de cette splendide démo un véritable jeu de combat.

Pas facile d'imposer un nouveau look, de nouveaux personnages et une nouvelle approche après autant de softs déjà réalisés sur les différents supports. Les développeurs l'apprennent à leurs dépens avec des choix esthétiques qui ne font pas l'unanimité. KAKUTO CHOJIN se cherche visuellement avec de très bons effets qui côtoient des dysfonctionnements flagrants dans l'enchaînement des mouvements, les postures et la physique.

Pas si gênant direz-vous pour un jeu de baston qui se veut spectaculaire avant d'être réaliste. Pas facile de définir à qui s'adresse le titre. Abordable par le joueur débutant, KAKUTO l'est assurément. Riche et capable d'amuser le joueur lambda plus de quelques heures, c'est beaucoup moins sûr. Spectaculaire par certains côtés (personnage détaillés, effets de lumières et ombres portées à gogo), il pêche par un vide absolu dans les décors.

Quitte à concevoir un jeu simple, efficace et spectaculaire, autant y aller à fond et faire en sorte qu'un maximum d'éléments interactifs parsème le décor. Mais pour le moment KAKUTO ne propose que des arènes désespérément carrées et vides. On a l'impression que les développeurs vont dans un sens sans vraiment s'engager compétement, pas forcément libres de leurs choix.

En résulte pour le moment un titre un peu bâtard dans sa prise en main, son design général et hésitant quant au public qu'il aimerait viser. Il va vraiment falloir retravailler en profondeur ce jeu qui possède pourtant un potentiel certain et l'adapter au marché européen friend et connaisseur en baston. Un mal nécessaire pour faire de KAKUTO un nouveau label de qualité dans un milieu "trusté" par Virtua Fighter, Tekken, Soulcalibur et Dead or Alive...