

DRAGON BALL Z

KAKAROT

カカロット

Review par Treevax (29/01/2020)

Salut à tous !

DBZ Kakarot est enfin sorti ! Je n'ai jamais autant attendu un jeu Dragon Ball. De tous les concepts qui sont sortis des tiroirs de Bandai Namco, Kakarot est celui qui correspond le mieux à mes attentes : une approche action-RPG, une narration fidèle à l'histoire originale, des graphismes « animé », les musiques des années 90 signées Kikuchi, le tout porté par un développeur très talentueux, Cyber Connect 2, à qui on doit les Naruto Storm.

Si vous ne l'avez pas encore vue, j'ai fait une vidéo preview avec Tholia en septembre 2019, à partir de la démo jouable. Vous pouvez la retrouver ici : <https://www.youtube.com/watch?v=EoYQVZ-pHL8>
Ça peut servir d'avant-propos sympa avant d'attaquer la suite !

Je rappelle bien sûr qu'un avis, c'est subjectif, et que vous avez le droit de ressentir les choses différemment ! Let's go !



DBZ Kakarot, un hommage à la hauteur de l'animé original ?

La découverte

La première impression a été excellente. L'opening, l'écran titre et le début de l'aventure m'ont totalement transporté.

J'avais fait mon possible pour ne pas regarder les vidéos postées par Bandai Namco Japan et US sur Twitter. Une vidéo par jour pendant un mois, c'est trop, même si elles ne durent qu'une minute ! Bref, je voulais pouvoir attaquer le jeu dans des conditions optimales. Et la magie a opéré, clairement. Et pas seulement par nostalgie.

Kakarot ne se contente pas de vous laisser jouer ce que vous connaissez déjà par cœur. Il tente d'approfondir les relations entre les personnages, de remplir les vides laissés par l'œuvre originale. Souvent, et surtout dans les 10 premières heures de jeu, je me suis surpris à être totalement porté par la magie des moments. Les environnements sont extrêmement vivants et séduisants. J'ai spammé le bouton Share de ma PS4, pour dépasser les 3000 screens en 10 jours.

Les premières heures sont sans doute les plus soignées. Les cutscenes sont belles, l'aventure est bien amenée, et l'empathie pour les personnages se développe plus que dans aucun autre jeu Dragon Ball. Du coup, les scènes de sacrifice prennent une toute autre dimension.



Le jeu étoffe le contexte qui amène certains personnages à prendre les décisions qu'on connaît.

Comme vous le savez, l'animé DBZ (1989-1996) s'était déjà donné la mission d'enrichir l'univers du manga (même si l'objectif évident était de ralentir la narration, pour laisser le temps à Toriyama d'avancer). Est-ce que DBZ Kakarot reprend ces « fillers » ? Non. Le jeu tente de trouver sa propre voie, même si certains passages sont clairement inspirés de fillers populaires (Piccolo et Gokû à l'auto-école, par exemple). Le résultat m'a convaincu. On sent un véritable amour pour Dragon Ball de la part de CC2, et une connaissance approfondie de l'univers.

En pinaillant, on pourrait déplorer que certains lieux visibles en cinématiques ne soient pas librement explorables, comme le palais d'Enma ou la route du serpent. Heureusement, ça ne gêne en rien la narration. Cette dernière va d'ailleurs beaucoup se concentrer sur Son Gohan tout au long de l'aventure et des quêtes annexes. D'ailleurs, le jeu devrait presque s'appeler « DBZ Son Gohan », en fait !



L'entraînement de Gokû en cinématiques alors que celui de Gohan est jouable ? Argh !

L'exploration

L'animé Dragon Ball Z, ce n'est pas que des super mandales dans la tronche. C'est aussi un univers magique, des paysages reconnaissables entre tous, des personnages et véhicules aux designs uniques, une architecture tout aussi originale, etc... Et en tant que fan de ce Dragon World, explorer les lieux emblématiques était ma plus grande attente depuis des années. On n'a jamais vraiment pu les explorer librement en 3D. Avant Kakarot, la meilleure proposition (en 3D toujours) était DBZ Tenkaichi 2 en 2006, qui permettait de survoler un globe rudimentaire et d'explorer 5 mètres carrés dans chaque lieu clé. Un sacré trompe-l'œil, en fait. Et DBZ méritait mieux. Nous y voilà enfin.



Vous vous souvenez quand Gokû s'est perdu dans la capitale Ouest ? A votre tour !

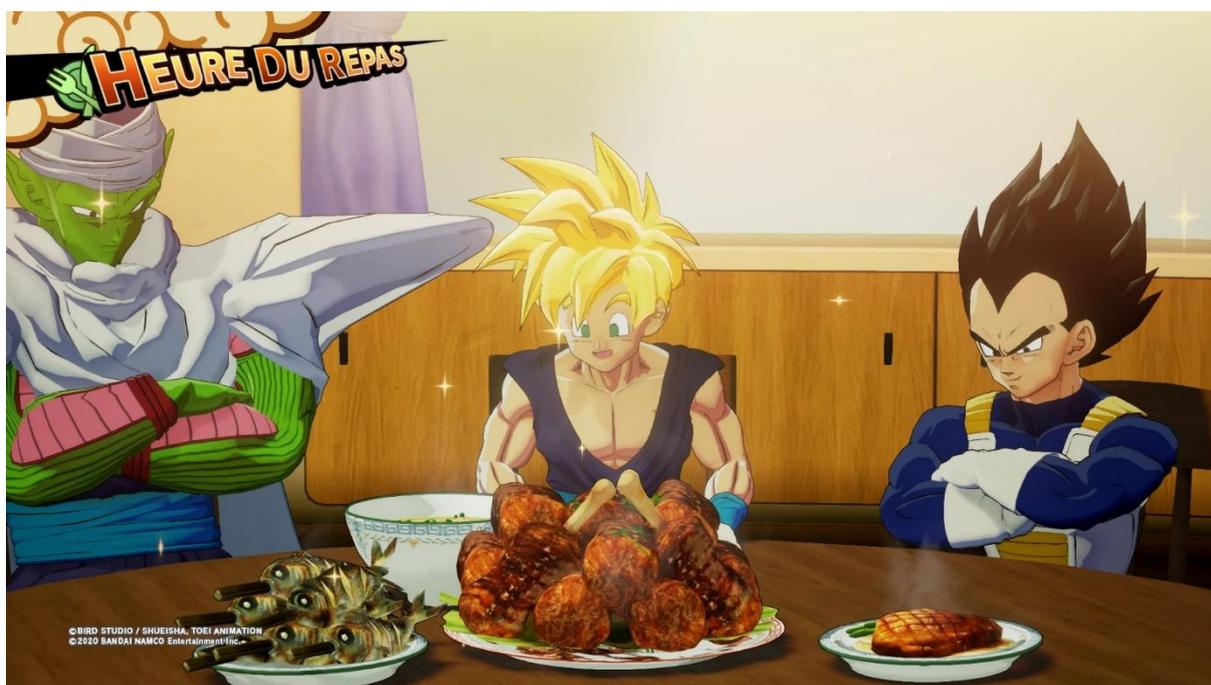
Dans Kakarot, j'ai enfin trouvé ce que j'ai toujours voulu : un monde gigantesque et magnifique que je puisse explorer en volant. Les lieux sont reproduits avec fidélité, même si les villes ont été un peu réduites en taille.

Pour être honnête, je m'attendais à des ralentissements dans la capitale de l'Ouest (Capsule Corp). Mais tout est fluide, et y voler est grisant ! J'avais également peur que le jeu souffre du « complexe One Piece World Seeker », avec sa ville quasi-déserte et ses PNJ qui se ressemblent tous. J'ai vite été rassuré. Certains PNJ se ressemblent, mais un effort a été fait sur la variété et la quantité.



Explorer le monde de Dragon Ball en volant, quel pied !!

Bien entendu, ça ne servirait à rien d'avoir ces bacs à sable géants s'ils étaient vides. On y retrouve les Dragon Balls, bien entendu, mais pas seulement. Les ressources pullulent, dont certaines assez rares ou bien cachées dans les recoins (grottes, fond des océans, épaves, véhicules, bâtiments, etc...). Elles tournent autour de 2 grandes thématiques : la technologie... et la bouffe ! Bref, pour Dragon Ball, « What else » ! Le développeur CC2 a réussi à en faire quelque chose de sympa, en accord avec l'approche RPG. Et comme dans les productions Toei Animation depuis 2013, la bouffe est sublime. J'ai été obligé d'aller me chercher un casse dalle à plusieurs reprises à cause des phases de plats cuisinés de Chichi !



Augmentation des stats dans 3... 2... 1...

Grâce aux ressources technologiques, on peut construire 2 véhicules : une voiture volante et un bipode mécanique. Les designs proviennent d'illustrations originales d'Akira Toriyama, le genre de petit détail qui fait plaisir aux puristes. Car même si on ne voit Gokû conduire une voiture qu'une seule fois dans le manga, les covers et illustrations promotionnelles de Toriyama regorgent de véhicules. Après tout, le mangaka est connu pour sa passion du modélisme.

Ces 2 véhicules peuvent être utilisés librement pour explorer le monde différemment, ou bien dans le cadre de courses de vitesse réparties un peu partout. Le fait de pouvoir customiser et booster un peu les véhicules est cool, même si ça se révèle assez limité.



Une bonne barre de rire en découvrant la réinterprétation de la scène du permis !

On retrouve également d'autres éléments habituels des RPG, à savoir les boutiques, les consommables, les quêtes secondaires, les ennemis annexes surpuissants, etc... Concernant les quêtes secondaires, elles ont été rendues intéressantes en proposant de répondre à certaines questions des fans hardcore : Pourquoi est-ce qu'on ne voit presque plus d'humains animorphes vers la fin du manga ? Dans quelles circonstances Goten a-t-il été conçu ? Pourquoi Gohan a-t-il pétié les plombs quand C-16 a été détruit alors qu'on ne les a jamais vu parler ? etc...



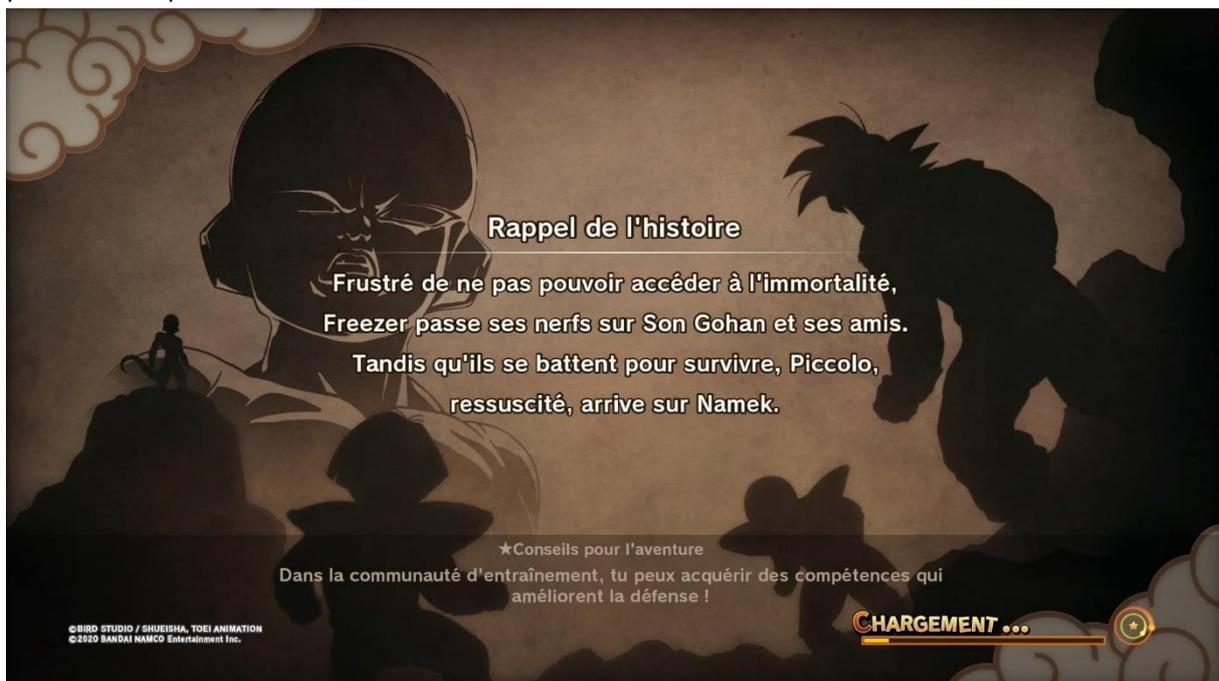
« Vas-y Krilin, fonce, oublie qu't'as aucune chance, sur un malentendu ça peut marcher ! »

De plus, DBZ Kakarot m'a pris au dépourvu en intégrant 3 personnages issus d'autres jeux vidéos Dragon Ball ! Je ne vais pas vous dire lesquels pour garder la surprise à ceux qui ne l'ont pas encore terminé, mais j'ai trouvé ça plutôt bien amené. Leur intégration se fait avec soin, et sauf erreur, je n'ai pas remarqué d'incohérence. Sans non plus proposer de véritables « Origin stories » (qui répondraient à toutes les questions qu'on se pose sur eux), DBZ Kakarot enrichit leur histoire, et ça m'a beaucoup plu !

« Chergemant »

On en avait parlé dans la vidéo de septembre, mais sans doute pour des raisons pratiques, la Terre a été découpée en plusieurs zones séparées, impliquant systématiquement un temps de chargement. Ca ne m'a pas posé problème, jusqu'à ce que certaines quêtes imposent des allers-retours entre ces zones. Vu le temps d'attente sur une PS4 de 1^{ère} génération, ça saoule assez rapidement, et ça use au bout de 30 heures de jeu. Surtout quand on se tape 30 secondes de Loading pour un aller-retour non-jouable qui aurait pu faire l'objet d'une cinématique vidéo !

Quitte à avoir des chargements aussi longs, il aurait peut-être fallu insérer des mini-jeux pendant ces temps d'attente, comme à l'époque de Budokai, Tenkaichi et Raging Blast. Ça nous aurait aidé à passer le temps.



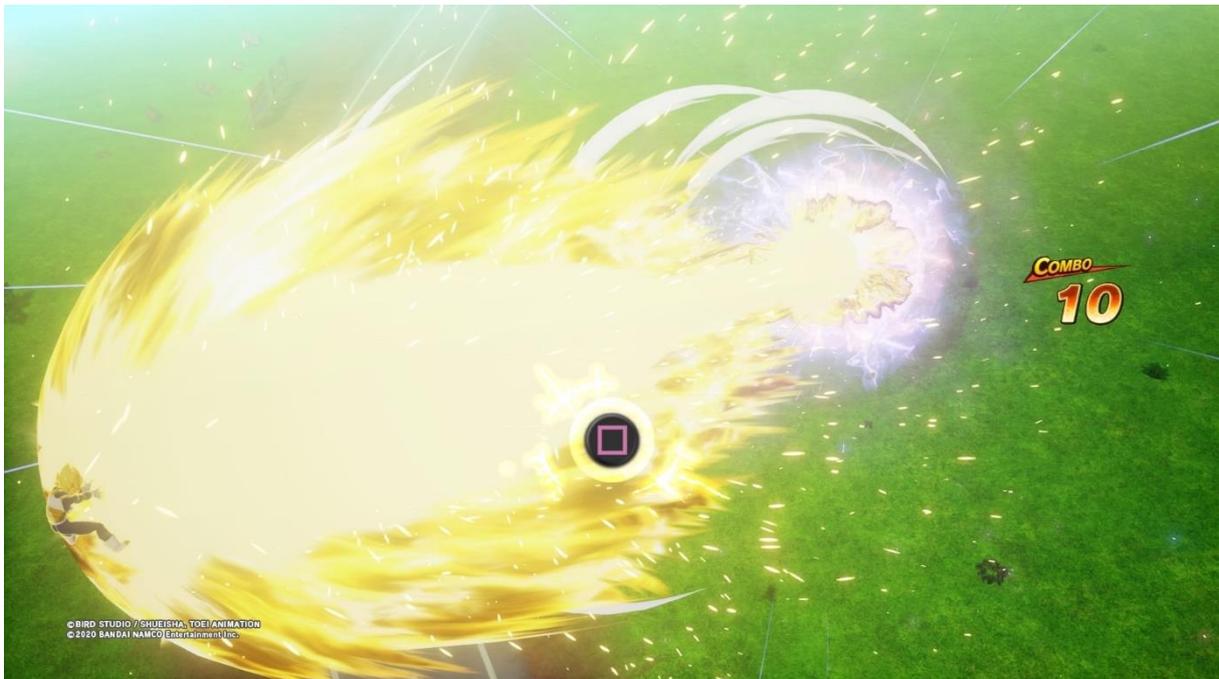
Un conseil : gardez votre portable à portée de main pour passer le temps pendant ces écrans...

Heureusement, le problème est remonté, et au moment où j'écris cette review, Bandai Namco a déjà confirmé qu'ils travaillaient à les réduire. Mais vu la quantité d'allers-retours sur les quêtes principales et secondaires, on se prend à espérer une Version 2.0 du jeu sur PS5 avec un monde ouvert en un seul morceau...

Les combats

Alors là, on arrive sur un sujet qui divise beaucoup sur les réseaux sociaux, la mécanique de baston ! Pour ma part, je suis loin d'être un hardcore gamer, et pas très fan du versus fighting online. J'aime les jeux solo ou en co-op où on affronte un CPU, et même si je sais apprécier un gameplay technique, j'aime aussi les « button smashers » à la Kingdom Hearts. Oui, Kakarot n'a qu'un seul bouton de frappe, comme la majorité des Action-RPG. Et même si d'autres jeux comme Budokai, Xenoverse ou FighterZ proposent des arborescences de combos, ça ne me manque pas dans Kakarot. Même si j'admets sans problème que ça enrichirait les combats !

Les attaques spéciales peuvent être assignées librement sur les touches du pad, ce qui rappelle Raging Blast et Xenoverse. Et visuellement, on s'en prend plein les mirettes, surtout avec les versions améliorées des attaques qu'on débloque au fil du jeu. Chaque rayon d'énergie et chaque explosion est un véritable feu d'artifice. On retrouve d'ailleurs les duels de rayons, qu'on n'avait pas vu sur console de salon depuis Ultimate Tenkaichi en 2011, ce qui fait sacrément plaisir ! Leur difficulté est très raisonnable, donc vous n'aurez pas besoin de racheter des sticks tous les mois.



Les beam struggles sont assez rares, mais ils font leur petit effet !

CC2 a eu la bonne idée de changer la mise en scène lorsqu'on combine certaines attaques spéciales à certains états des personnages. On a par exemple droit à des séquences inédites quand on lance une attaque spéciale sur un ennemi étourdi. De plus, on peut déclencher des « Super finitions », en terminant par exemple avec un Kamehameha ou un Genkidama en état de surtension. Ça provoque les fameuses séquences de destruction planétaire qu'on adore depuis Budokai 3.



Une explosion un peu exagérée ? C'est comme ça qu'on les aime !

La mécanique s'enrichit d'un système d'alliés CPU (donc non-jouables), qui se transforment en strikers avec R1. Une attaque co-op à 3 rappelant Dragon Ball Legends est également disponible en appuyant sur L1 et R1 une fois les jauges remplies.



Je vous préviens, c'est pas moi qui ramasse les morceaux après.

Le bestiaire des ennemis random est peu diversifié pour un RPG, par contre. On a l'impression de se battre systématiquement contre les 3 mêmes robots, y compris dans les quêtes secondaires. Ça s'enrichit en avançant dans l'histoire, avec les Saibaimen, les hommes de Freeza et ceux de Babidi, mais ça manque malgré tout de variété. Et ça semble être une conséquence de ce qu'on va voir maintenant.

Les nids de poule

C'est le sujet que j'ai le plus envie d'aborder. Il semble s'être passé quelque chose pendant le développement du jeu, et plusieurs indices le laissent deviner.

Vous jouez au jeu, tout se passe bien, puis vous remarquez un nombre croissant d'imperfections dès l'arrivée de Mecha Freeza. Ça commence avec des détails, comme la modélisation faciale de Trunks. Ça continue avec des dialogues entiers où la caméra est placée derrière le personnage qui parle, certainement pour cacher le fait que sa bouche n'a pas été animée. L'épée de Trunks se met à apparaître en combat alors qu'il ne la porte plus. Les bouches se déforment ou se placent sur les mentons, les dialogues sont en différé par rapport aux mouvements labiaux, les sourcils disparaissent, les expressions sont statiques... Et on se prend une douche froide quand des scènes majeures de l'oeuvre sont carrément zappées avec des ellipses ou des pirouettes scénaristiques.



« Cool, on va voir le célèbre Final Flash de Vege..... Ah ben non... »

En plus de ça, on trouve des bugs majeurs un peu partout dans le jeu. Ayant fait un petit sondage Twitter, environ 30% des joueurs ont subi des dédoublements de personnages (Gokû, Chichi...). On rencontre aussi parfois des soucis de détection des commandes au pad, comme celle des transformations en début de combat. Parfois, c'est la surtension qui ne se déclenche pas.

Il arrive aussi que des PNJ n'apparaissent pas, ce qui empêche d'accéder à une quête. Parfois, seul leur visage flotte dans le vide. Un autre bug célèbre permet de sortir des limites de Capsule Corp pour explorer les coulisses du jeu.



« Wake up, Trunks. The Matrix has you. »

D'où ma question : qu'est-ce qui s'est passé ? On dirait que le développeur (CC2) a volontairement travaillé certaines scènes à la va-vite, ce qui crée des gaps gigantesques avec les passages les plus soignés. Certaines scènes sont vraiment magnifiques, on y retrouve ce qu'on a aimé dans les Naruto Storm : dynamisme, puissance, fidélité, détails... puis, dans le même jeu (c'est ça qui est fou), on se retrouve avec du minimum syndical, voire des problèmes qui massacrent l'immersion. Donc qu'est-ce qui a contraint CC2 à devoir bâcler certains passages ?

L'ambition de Bandai Namco d'adapter l'intégralité de Dragon Ball Z en un seul Action-RPG était-elle raisonnable ? Je pense que Non. Et le soucis vient peut-être de là. A noter qu'ils font face à une grande quantité de fans qui sont prêts à renoncer à l'achat d'un jeu s'il n'adapte pas tout DBZ en une fois. Mais en même temps, ces mêmes fans ne sont pas prêts non plus à sacrifier la qualité au bénéfice du contenu.

On sait que l'adaptation de DBZ en action RPG tenait à cœur à Daisuke Uchiyama (BNE), le producteur historique des Budokai. De plus, CC2 est un excellent développeur, connu et reconnu pour peaufiner ses jeux. Et quand on sait à quel point faire un bon action-RPG est difficile, on se dit qu'ils ont été courageux de relever le défi. Je suis persuadé qu'ils ne sont pas satisfaits eux-même des écarts de qualité de leur produit.

Il est donc fort probable qu'ils aient été obligés de prioriser le soin des passages du jeu en fonction de leur popularité. En regardant DBZ Kakarot de plus près, ça semble cohérent : le début et la fin du jeu sont ultra peaufinés, et la fin des sagas Namek et Cell aussi. Le reste aurait ainsi été sacrifié et bouclé à la va-vite.



Gohan est sur le front.

Des défauts définitifs ?

On est en 2020. De nos jours, il arrive que certains jeux sortent avec des erreurs fatales sur la galette, et qu'ils soient patchés par une mise à jour au day one. Même si ça fait râler d'avoir une MAJ de 30mn, ça peut sauver un jeu qui a subi une deadline trop courte ou un problème de budget (empêchant de conserver les effectifs compétents jusqu'à la fin). Et je ne peux pas m'empêcher de repenser aux refontes majeures tardives de certains jeux à succès, comme Naruto Storm 3, qui a profité d'une version « full burst » plusieurs mois après sa sortie, ou Final Fantasy XV, dont 3 chapitres ont été remaniés en différé. En 2020, un problème avéré peut être réparé plus tard.

Les bugs sont une partie du problème, et j'espère que Bandai Namco s'en occupera rapidement. Pour ce qui est des passages bâclés, c'est moins sûr. Mais ça n'en reste pas moins nécessaire.

Maintenant que Kakarot est sorti et qu'il a fait un meilleur démarrage que FighterZ, maintenant que la PS4 est en fin de vie et que la PS5 point le bout de son nez... est-ce qu'il ne serait pas temps pour Bandai Namco de produire une version revue et corrigée de Kakarot ?

Le jeu a un concept suffisamment solide et apprécié pour que Bandai Namco veuille investir en ce sens. Ajouter des DLC, c'est cool, mais soigner le jeu de base me semble être une priorité.

La censure et les libertés prises

Oui, DBZ Kakarot prend des libertés par rapport à l'animé et au manga. Dans le jeu, Vegeta ne décapite pas Guldo. Reacum ne pète pas la nuque d'un gamin de 6 ans. C-17 n'arrache pas la tête du Dr Gero. Les tripes de Freeza ne pendent pas quand il vient de se faire découper, l'œil de C-16 ne sort pas de son orbite quand Cell l'écrase, le chien de Majin Boo ne se fait pas descendre. Effectivement. C'est d'ailleurs surprenant de voir Tenshinhan perdre son avant-bras face à Nappa.



La magie du hors-cadre !

Au-delà de la censure en elle-même, CC2 prend quelques libertés sur certaines scènes. Placements différents, mise en scène revue et corrigée... Généralement, ces changements permettent aux artistes de CC2 de s'exprimer, et donnent lieu à des séquences très stylées (Reacum contre Gokû, Vegetto contre Super Boo, etc...). A l'échelle du jeu, ça ne me semble pas le plus important, et nombreux sont ceux que ça ne dérangera pas.



Une mise en scène très différente pour l'arrivée de Gokû sur Namek.

Maintenant, concernant la censure, quel est le contexte de sortie de Kakarot ? On est en 2020, ça fait 10 ans que Toei Animation et Bandai Namco tentent de rendre Dragon Ball accessible à un public un peu plus jeune, ce qui va très bien aux partenaires de leurs ayants-droits (chaînes de TV internationales, diffuseurs, fabricants, etc...). L'auto-censure leur permet d'augmenter le nombre d'acheteurs potentiels tout en évitant les polémiques sur la violence qu'ils ont subi dans les années 90 (et qui concernaient la majorité des Shonen de l'époque).

De plus, cette auto-censure permet aux « vieux » fans devenus parents de partager l'œuvre avec leurs enfants.

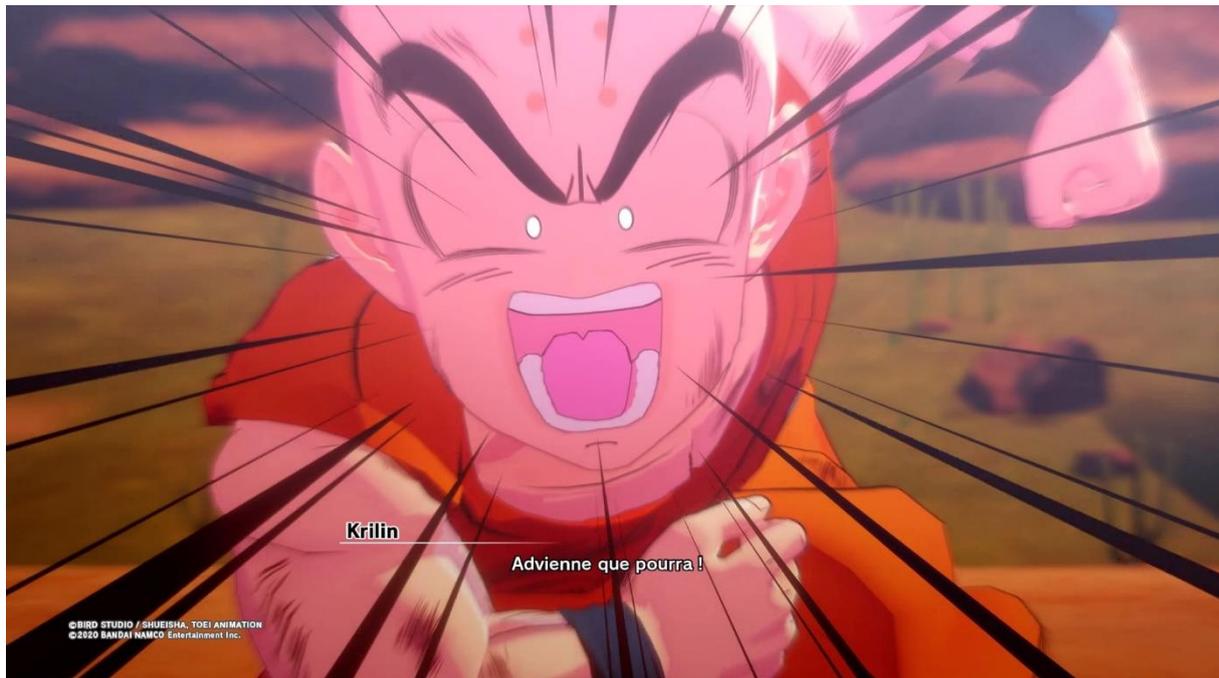
Pour ma part, j'adorais la violence de l'œuvre originale. Elle renforçait le sentiment de péril immédiat, et rendait les ennemis de nos héros encore plus détestables. L'utilisation du sang a toujours provoqué un effet psychologique assez fort, tout en donnant une esthétique bien badass aux personnages.

Mais vu le contexte, et même si je préférerais que Kakarot propose autant d'hémoglobine que l'œuvre originale, je comprends pourquoi on en est là. Ce n'est pas le sujet sur lequel je monterai au créneau, personnellement.

La version française

J'en ai parlé sur Twitter, les textes écran signés Keywords Studios ne m'ont absolument pas convaincu. On rencontre de nombreuses coquille et prises de liberté. De plus, de nombreux indices trahissent le fait que les textes écran français ont été traduits depuis l'anglais, pas depuis le japonais. On mange donc :

- du « Monsieur Piccolo »,
- du « Gardien » pour le Tout-Puissant,
- Un « je te vois » pour dire « à la prochaine »,
- un « advienne que pourra ! » pour dire « touche-le ! »,
- « Kaïo » traduit « vache sucrée » sur un dialogue,
- Gohan qui veut devenir un « érudit » et pas un savant,
- Nacelle pour vaisseau spatial,
- « Epée ultime » pour la Z-Sword,
- « Cell Games » pour « Cell Game »,
- Majin Buu pour Majin Boo (persistant dans les jeux depuis plusieurs années),
- Oolong qui sort « j'en ai marre de ces conneries ! »,
- Les titres des chapitres sont TOUS à côté de la plaque,
- Etc...



Dans le prochain jeu : « Chacun chez soi et Dieu pour tous !! »

Après, même s'ils sautent aux yeux, ces défauts restent heureusement minoritaires. La plupart du temps, le sens est relativement bien restitué. Mis à part quelques exceptions, les noms des attaques ont été conservés en phonétique japonaise, comme dans les mangas de Glénat, ce qui me va très bien. On retrouve donc le Makankosappo, le Final Flash, le Genkidama, etc...

Et l'enfance de Gokû dans tout ça ?

Forcément, pour Bandai Namco, il est plus sécurisant de produire un jeu DBZ qu'un jeu Dragon Ball (comprendre la jeunesse de Gokû, les tomes 1 à 16 du manga). Et pourtant, pourtant... Est-ce que la recette DBZ Kakarot ne serait pas parfaitement adapté à ça ? Maintenant que la partie DBZ a été adaptée, est-ce que ce ne serait pas le meilleur moment de sortir l'enfance de Gokû, que ce soit sous forme d'un jeu à part entière ou d'un DLC ?

L'enfance de Gokû est suffisamment différente de DBZ pour que les joueurs n'aient pas l'impression de rejouer au même jeu. De nombreux lieux dignes d'intérêt ne sont pas dans Kakarot (base de l'armée du Ruban Rouge, l'ancien championnat du monde, le palais de Baba, le King's Castle...). De plus, cette partie de l'histoire impliquerait un gameplay de combat moins aérien, ce qui pourrait faire la part belle à des combos techniques (avec l'ajout d'un 2ème bouton de frappe ?).

Sans compter que l'animé Dragon Ball est plus que vieillissant, et qu'il n'a pas bénéficié d'une version « Kaï ». Un jeu vidéo qualitatif serait, à mon sens, le meilleur moyen de faire découvrir cette histoire à la nouvelle génération.



Les dialogues et souvenirs donnent envie de revivre l'enfance de Gokû façon « Kakarot » !

Bref, il y a un potentiel évident à exploiter ici. Reste à savoir si Bandai Namco saisira l'opportunité, ou s'ils se contenteront de faire du profit facile avec Broly, Bardock et Janemba, comme ils en ont pris l'habitude.

Le potentiel des DLC

Maintenant que le jeu est sorti, tous mes espoirs portent sur les DLC. Sous forme de patch pour corriger le jeu, déjà, comme écrit plus haut, mais aussi pour étendre l'expérience de jeu. Je ne vais pas refaire la liste des films, TV Specials et OAV qui pourraient faire d'excellents épisodes additionnels, on les connaît tous.

Mais ce que je trouve intéressant, c'est qu'ils pourraient presque tous apporter de nouveaux environnements (le palais de Garlic jr, le glacier du combat contre C-13, la nouvelle planète Vegeta, Battle Island 2, l'Enfer déformé par Janemba...). Et quoi de mieux qu'une nouvelle zone à explorer pour vendre un DLC ? C'est quand même mieux que d'avoir juste un nouvel ennemi dans un lieu qu'on connaît déjà, non ?

Il a été annoncé que la Time Machine serait bientôt utilisable via une MAJ, afin de revenir dans les différents chapitres du jeu. Est-ce qu'elle servira également à accéder aux différents scénarios des DLC ? Wait and see !

Bref, j'ai faim de DLC, et j'espère que Bandai Namco alimentera son bébé pendant de nombreuses années !!



Le « Hope !! » inscrit sur la Time Machine est de circonstances !

Pour conclure

Le jeu a des défauts majeurs, c'est indéniable. Mais malgré tout, J'ADORE DBZ KAKAROT. Son concept me plait énormément, et ses qualités me font pardonner ses défauts. Si je devais récapituler mes principales attentes et la façon dont le jeu y répond, ça donnerait ça :

Attentes personnelles	Dragon Ball Z KAKAROT
Fidélité	OK
Approche Action-RPG	OK
Incarner les personnages de l'œuvre	OK
Musiques de l'animé (Kikuchi, Kageyama)	OK
Doublage japonais disponible	OK
Transformations in-game	OK
Exploration libre du Dragon World	OK
Graphismes « animé » en cel shading	OK
Vent dans les vêtements et cheveux	OK
Décors destructibles	OK
Décors vivants	OK
Cutscenes soignées et fidèles	OK
Mini games	OK
Possibilité d'incarner plusieurs persos	OK
Assignation libre des attaques spéciales	OK
Vue à la 3 ^{ème} personne (combats)	OK
Mécanique « destruction planétaire »	OK
Surprises	OK
Fusions in-game	NON
Niveau de bugs acceptable	NON
Possibilité d'incarner des persos secondaires	NON
Possibilité de changer de costume	NON
Textes français soignés	NON
QTE pendant les scènes mythiques de l'œuvre	NON
Toutes les grandes scènes retranscrites	NON
TAG pendant les combats	NON

Franchement, la base est solide. Comparé à l'époque PS3/360, l'ère PS4/XBO a connu de belles réussites en termes de jeux vidéos Dragon Ball. Il y en a eu pour tous les goûts, entre le Fighting-MMO Xenoverse, le Versus Fighting FighterZ et l'Action-RPG Kakarot. Je suis ravi que ce dernier ait fait un aussi bon démarrage, et je lui souhaite de continuer à se développer comme ses 2 prédécesseurs. Ses défauts ne sont pas des fatalités, il faut juste que Bandai Namco investisse un peu pour transformer ce soft un peu bancal en produit fini.

Voici enfin mes notes. Comme d'autres fans, j'ai pris le parti de rester le plus subjectif possible. Les jeux Dragon Ball sont des produits destinés principalement aux fans de l'œuvre originale, et c'est en tant que tel que je veux apprécier le jeu.

A noter que les passages soignés du jeu mériteraient de meilleures notes, et que les passages bâclés en mériteraient de moins bonnes ! J'ai fait une moyenne pour chacune, et l'un dans l'autre, le meilleur sauve le pire :

	Note
Patte graphique	17/20
Modélisation des personnages	12/20
Animation	14/20
Environnements	17/20
Musiques	18/20
Gameplay	17/20
Durée de vie	18/20
Narration	16/20
Note totale	16/20

Voilà, c'est tout pour moi ! Bon jeu à tous, et à la prochaine !

-Treevax
29/01/2020