



Test de Twin Caliber

Twin Caliber

Voici un jeu...étrange ! Imaginez un [The House of the Dead](#) où vous verriez votre ou vos personnages : là aussi vous pouvez jouer seul ou en duo sans écran splitté, et le déplacement pré-défini se fait tout seul. Vous avez juste à entretenir un rythme de feu soutenu, car ainsi que le titre l'indique vous pratiquez exclusivement le "double-shooting", sauf lorsque vous avez la mitrailleuse gatling. Tout y est joyeusement excessif, l'humour "redneck" des deux héros (le shérif Fortman et le taulard endurci Valdez) qui semblent issus du deep south des années 70, la pléthore de zombis et monstres, l'armement et surtout le gameplay : **il s'agit de progresser en massacrant tout le monde**, et les anglais de Rage Software ont rendu la tâche ma foi fort plaisante : décors et ennemis éclatent sous les impacts des balles ou de TNT (de temps en temps un effet de ralenti vous permet d'assister à une mise en pièces dans le détail), le sang gicle partout y compris sur vos vêtements et laisse des flaques du plus bel effet sur le sol des nombreux endroits que vous devrez traverser : prison, cimetière, train en marche, marécages, supermarché, fête foraine, hôpital psychiatrique... l'Amérique profonde quoi !

Un rayon lumineux issu de vos armes et dirigé par les deux sticks analogiques vous permet de cibler vos adversaires, et vous pouvez tirer en tous sens en appuyant sur les touches R1 et L1, y compris par dessus votre épaule, ou en entrecroisant les bras _ et si un mort-vivant s'approche trop près, le coup de feu se transforme en coup de pied !





Dans un souci de réalisme, les caractéristiques des armes et munitions sont respectés : certaines armes automatiques chauffent, les chevrotines se dispersent inutilement si on tire de trop loin avec les fusils de chasse, et vous pouvez blesser votre équipier par inadvertance. Notez toutefois que cette dernière caractéristique peut être supprimée dans le menu, de même que le réapprovisionnement des armes peut devenir automatique au lieu de devoir appuyer sans cesse sur les touches L2 et R2, et même les deux rayons de visée peuvent être confondus en un seul. Les angles de vue sont aussi variés, et parfois aussi malcommodes, que dans un véritable survival-horror.

Périodiquement vous traversez des pièces faisant office de check-point où se restaurent votre santé et vos munitions, et ce n'est pas du luxe, car si le jeu propose trois niveaux de difficulté, certains ennemis sont armés, et neuf boss sont de la partie, dont un ailé. **Un système de compteur vous délivre votre score lorsque vous avez terminé une partie**, enfin, vous pouvez sauvegarder à chaque fin de niveau pour reprendre au début du suivant si vous devez éteindre la console.

Description du jeu par Zombi eater

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)