

Twin Cobra 2  
Kyukyoku Tiger 2

• **Année :** 1995

Testé par [Yace](#) ☒

• **Editeur :** Taito

Dernière mäj. le 16-08-2010



☒ **Deux joueurs**  
simultanés

☒ **Scrolling Vertical**

Suite plus ou moins reconnue du grand classique qu'on ne présente plus, **Twin Cobra 2** est un shooter qui hélas pour lui accumule une réalisation assez fade et un cruel manque d'ambition.

Le jeu reprend le principe de son aïeul, vous pilotez un hélico au travers de 6 niveaux, et à vous de libérer encore une vague contrée de la mainmise de vagues terroristes, dans "vague" jeu de shoot...

Il faut reconnaître qu'avec cette suite, le mythe Twin Cobra prend du plomb dans l'aile, ou plutôt dans le rotor. Premier point qui laisse à désirer : le look. Graphiquement c'est très pauvre et sans accroche, malgré la présence de quelques ennemis détaillés et de petites scènes dans le décors comme les coureurs qui prennent peur quand ça commence à tirer... Les niveaux se suivent et bien qu'il n'y ait pas de coupure dans le déroulement de l'action, on a du mal à percevoir la continuité, on passe du ciel au rase-mottes sans logique, bref, c'est pas vraiment ce à quoi on pouvait s'attendre dans un shoot de 1995...

Und so weiter, la bande sonore est réellement accablante. Elle n'a vraiment rien pour elle, faiblarde dans un niveau, forte dans l'autre, des thèmes mal sentis faits avec deux notes... Mais bon, bémol à ces plaintes, le thème de victoire ainsi que les bruitages d'explosions sont honorables. Ouf.

Troisièmement, le jeu souffre d'un notable déséquilibre dans son gameplay. Et c'est vraiment dommage, car si encore le gameplay avait été soigné, on aurait pu prendre plaisir à jouer... Mais franchement ce n'est pas le cas. Vous disposez de plusieurs tirs upgradables (il vous suffit pour ça de reprendre l'item de tir correspondant), mais ils sont tous lents et inefficaces... A une notable exception : les missiles autoguidés (le tir vert). Là c'est tout contre : ces missiles à leur apogée sont si puissants qu'ils anéantissent tout le jeu. Ils couvrent la totalité de l'écran, sont aussi rapides que les tirs adverses sinon plus, et dans l'intervalle votre hélico dispose d'un tir direct si puissant que même les pauvres boss iront chez le ferrailleur avant d'avoir pu vous déclarer les hostilités. J'exagère à peine.

Témoin de cette facilité assez étrange, chaque hélico-bonus vous lâchera un item de tir et, ce qui est rare et étonnant, une smart bomb simultanément. Avec le tir vert au max et un bon usage des bombes, il faut le vouloir pour perdre, je vous le dis... Le jeu se paie de plus le luxe d'offrir deux niveaux de smart bomb, quand votre stock est rempli, toute nouvelle



bombe collectée changera une de vos armes en "Super Bombe" , qui fait très très mal. Mais comme j'adore les bombes, je classerai ça parmi les éléments positifs. En plus de quelques bonnes idées comme le ennemis générateurs de vent tournoyant au stage 4, ce même stage 4 où on peut détruire des passerelles pour immobiliser des ennemis et ainsi les buter plus facilement, ou un effort notable de scénarisation aux deux derniers stages (même si il y a un manque de soin apparent).

Pour finir, le système de scoring reste simple : collecter des étoiles (valeur max : 10.000 points, tant que vous n'aurez pas crashé votre hélico leur valeur restera la même), les capsules arme vous rapporteront un bonus substantiel quand votre armement sera au maximum (de 10.000 à 100.000 points chacune) et selon le nombre de smart bombs qu'il vous restera en fin de stage. Classique, quoi !

Voilà en ce qui concerne cette suite plutôt médiocre. Sans être tout à fait raté, Twin Cobra 2 laisse un curieux sentiment de vide, celle d'un jeu qui franchement semble avoir été conçu à la va-vite, d'un intérêt plus que limité par des tares assez ostensibles notamment quant à l'indigence de sa réalisation et un dosage de difficulté carrément hors de propos pour un shmup, il suffit bien trop souvent de rester en bas et de laisser faire ses missiles, même pour franchir les rares passages tendus du jeu. Et même les boss ne posent aucun problème, il suffit également d'une ou deux bombes avec le tir vert pour les dessouder à plates coutures...

Mais certains y trouveront peut-être un intérêt historique grâce à la participation de Takumi... Dont la démesure s'exprima largement par la suite.

Un jeu plus que moyen qui ne restera pas dans les mémoires.

- **Graphisme** : Quelques beaux sprites relèvent un plat somme toute plutôt fadasse.
- **Son** : Les bruitages sauvent l'honneur !