

Test du jeu vidéo Zero Gunner

4.5/5 – Exceptionnel ! par Spacewolf1

Zero Gunner est un jeu vidéo **Model 2** publié par N/C en 1997. Il se joue à 2 *joueurs*.

- 1997
- Shoot Them Up



Et voilà un shoot'em up sur Model 2... et en 3D en plus

3 bestiaux

Dans Zero Gunner, vous ne contrôlez ni un avion plus ou moins futuriste, ni un vaisseau spatial comme dans 99% des shoot'em up, mais un hélicoptère. Vous avez le choix entre 3 de ces appareils (Apache AH-64AX, Gunship Nakajima, Cobra AH-1SX), ils se différencient par leur armement.

L'Apache dispose de missiles à tête chercheuse tandis que le Cobra offre des missiles classiques (qui vont droit devant vous) mais plus puissant. Quant au Gunship, il dispose d'un laser qui traverse les ennemis, vous permettant ainsi d'aligner les ennemis à la queue leu leu. Chacun des hélicos dispose en plus d'une mitrailleuse (la mitrailleuse et leur arme spécifique tirent en même temps) ainsi que de la traditionnelle bombe qui nettoie l'écran (cette dernière n'est pas très puissante, mais annule les tirs ennemis).

Tournez manège

La principale différence entre un hélicoptère et un avion, c'est l'agilité, et les gens de chez Psycho l'ont bien retranscrit. En effet, lorsque que vous tirez sur un ennemi, celui-ci est automatiquement locké, et c'est là que le point fort de Zero Gunner apparait: la jouabilité. En effet, une fois un ennemi locké, la jouabilité change totalement, vos mouvement étant réalisés autour d'un seul objectif: votre ennemi. Concrètement, si vous appuyez sur haut, vous vous en

approchez et vous vous en éloignez si vous appuyez sur bas. La gauche et la droite vous servent à tourner autour de l'ennemi. Avec un tel système, on aurait juste pu se contenter d'éviter les tirs ennemis, mais votre lock ne dure qu'un certain temps (symbolisé par la barre à gauche de l'écran). Néanmoins, vous remercieriez ce système quand vous serez en face des boss !!!

Et les boss, il y en a justement !!! Au début de la partie, vous choisissez votre niveau (Asie, US, Europe). Chaque niveau se compose de 5 missions ayant chacune son boss, vous avez donc un total de 15 missions. Une fois que vous avez fini les 5 missions d'un niveau, le jeu est fini, ce qui est bien dommage car on aurait aimé pouvoir se taper les 15 missions d'affilées !!! Néanmoins, vous avez encore le niveau Expert, qui vous propose 10 missions issues des autres niveaux, 10 missions d'affilé, c'est déjà mieux non ???

Jouabilité

Un peu déroutante au début, mais on s'y fait très vite

Graphisme

De bons graphismes fins et détaillés, mais les couleurs de l'ensemble sont un peu ternes et donne une ambiance froide au jeu

Son

Des musiques sans plus et des bruitages classiques

Durée de vie

15 missions différentes, 3 appareils aux capacités propres... mais cela n'empêche pas la durée de vie d'être courte

Source : <http://emunova.net>