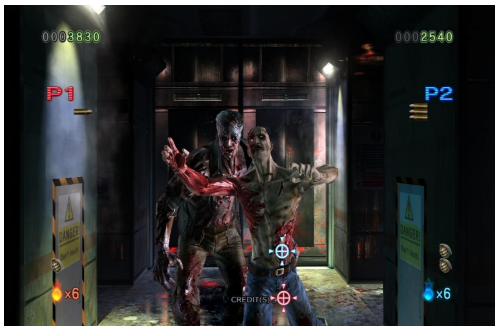



# Test de The House of the Dead 4

## The House of the Dead 4

Les jeux **The House of the Dead** se suivent et se ressemblent. Comme d'habitude, ce rail shooter vous fera arpenter plusieurs niveaux peuplés d'horribles créatures dont il faudra se débarrasser avant qu'elles ne vous fassent perdre toute votre vie.

Ici vous n'avez ni pistolet, ni fusil à pompe, mais **un uzi en guise d'unique arme principale**. Et franchement, c'est un plaisir de balayer l'écran avec une cadence de tir aussi rapide. Il faudra par contre très régulièrement recharger vos munitions. En guise d'arme secondaire, vous avez aussi des grenades que vous pourrez lancer lorsque vous vous sentirez un peu trop encerclé… Si trois grenades vous sont attribuées d'office, vous pourrez en trouver dans les décors, il faudra alors tirer dessus pour les récupérer avant que la caméra ne change d'angle de vue. Parfois, il faudra aussi lancer des grenades sur des tableaux de jeu précis pour casser des éléments du décor et accéder à des salles secrètes.















Les graphismes sont nettement mieux que dans les précédents The House of the Dead, et même si les level designs ne sont pas des plus inspirés, c'est toujours un plaisir d'évoluer dans des décors en HD. Vous vous battrez contre une flopé de nouveaux monstres, dont des zombis (au skin vraiment réussis) qui auront la capacité de vous agripper, il faudra alors secouer votre pad pour vous débarrasser de cette étreinte. Parfois, secouer votre pad servira aussi à ouvrir des portes, ce qui vous permettra de prendre différents embranchements lorsque vous recommencerez le jeu.

Si The House of the Dead 4 ne révolutionne pas du tout la saga, **il reste quand même ultra fun et un peu plus difficile que le troisième épisode**. Il vous fera à coup sûr passer une bonne soirée jeux-vidéo avec un de vos potes !

***Description du jeu par Kyoledemon***

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto