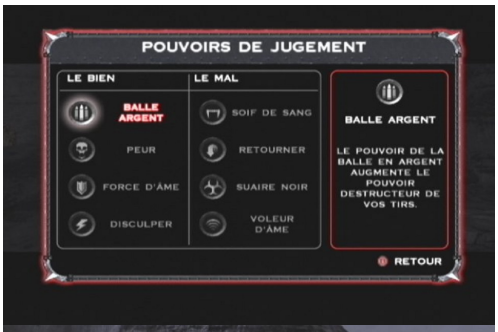


Test de Darkwatch : Curse of the West

Darkwatch : Curse of the West

Fin des années 1800, vous êtes un hors la loi nommé Jericho Cross, votre dernier crime en date consiste à dérober un train. Ce que vous ne savez pas c'est que ce train renferme un vampire nommé Lazarus. Vous faites donc sauter le coffre en espérant y trouver des richesses mais vous ne faites que libérer Lazarus qui, en sortant, permet aux morts-vivants en tous genres de sortir de leurs tombes. Manque de bol, il décide aussi de vous changer en vampire. Vous êtes immédiatement recruté par Cassidey Sharp de la Darkwatch, sorte de société secrète luttant contre le mal, un peu comme la Spookhouse de **Nocturne** ou encore la Brimstone de **Bloodrayne**.











Niveau histoire, le jeu est plutôt simple mais propose tout de même un petit plus que vous avez sûrement déjà vu dans d'autres jeux, a savoir le bien et le mal. Par contre tout ce fait de façon très basique dans Darkwatch. Vous trouverez souvent des innocents torturés par Lazarus et **vous pourrez soit les libérer de leurs souffrances, soit vous délecter de leur âmes**. Ceci aura deux conséquences, la première étant les pouvoirs de vampire que vous obtiendrez, la seconde étant l'évolution de l'histoire. En clair, la fin changera selon vos actions. Outre les pouvoirs spécifiques du bien et du mal, le jeu vous donnera quelques pouvoirs de base comme un bouclier de sang qui absorbera les dégâts pendant un certain temps et se rechargera quand vous ne serez pas touché. Par contre lorsque vous serez exposé au soleil, bien que Jericho ne meure pas, il perdra tous ses pouvoirs de vampires y compris le bouclier. Un autre pouvoir pratique est la vision sanguine ou "Blood Vision" en version originale, qui vous permet de repérer les ennemis plus facilement ainsi que les choses utiles a votre progression.

Le jeu est découpé en plusieurs chapitres avec une multitude de checkpoints qui servent aussi de sauvegardes. Une fois un chapitre terminé vous pourrez le refaire dans une version de style arcade pour éventuellement débloquer du contenu supplémentaire. D'ailleurs, là dessus le jeu est plutôt intéressant et vous permet de revoir toute les cinématique que vous avez déjà vu. Bien que l'ambiance et les environnements soient du style glauque et typique jeu d'horreur, tel que le cimetière a la lune, il faut savoir que **Darkwatch se veut extrêmement bourrin et ne mise aucunement sur une ambiance angoissante** mais plutôt sur le tir a tout va sur une horde d'ennemis a l'aide de toute une panoplie d'armes tel que fusil a pompe, carabine, pistolet ou arbalète à flèches explosives. D'ailleurs très souvent vous devrez détruire une marque du mal ou "mark of evil" en anglais pour continuer votre progression. Tant que ça ne sera pas fait, les ennemis continuerons à spawner. Néanmoins cela permet de donner une ambiance western. Certains passages à cheval ou en véhicule varient un peu le gameplay mais gardent l'esprit bourrin du jeu. La musique colle aussi très bien et les doublages anglais en version NTSC sont parfaits. On regrettera tout de même le syndrome du héro muet.











Malheureusement je n'ai pu vraiment tester le multijoueur, ayant seulement deux manettes et étant donné que le mode online est vide. Personnellement même a deux j'ai trouvé le multi plaisant et soit le mode online avait du lag, soit c'est tout simplement le jeu est juste trop vieux. Au final je dirais que **Darkwatch vaut amplement le détour** si vous aimez les shooters bourrins et nerveux. Les ennemis ne sont pas très variés, pour la plupart du temps de simples variations du mort-vivant classique, mais propose tout de même un bon défouloir, une ambiance sympa et une histoire assez intéressante.

Description du jeu par Destro

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