Test de Spawn Armageddon

Spawn Armageddon

Vous devez sans doute connaître au moins de nom le comic "Spawn", ou alors la série animée, voire même le film. Bref, Spawn est un personnage devenu presque mythique dans l`univers du comic book. Mais je vais quand même expliquer pour ceux qui ne connaîtraient pas. Créer par Todd McFarlane, **Spawn était à l'origine Al Simmons et son boulot était d'éliminer des gens,** donc dès le début on a pas affaire à un saint homme. Mais il décida de se ranger, et son patron ne l`accepta pas, le faisant éliminer par crémation. Rendu en enfer Al se vois donnez une chance de venger sa mort et de retrouver son amour, Wanda, par Malebolgia un des chefs de l`enfer, a condition qu'il devienne Spawn, et qu'il dirige l'armée de l`enfer. Mais dans un premier temps il retournerait sur terre pour s'entrainer. En gros c'est a peu près ça, je ne suis pas un fan acharné de Spawn, je n'ai lus aucun comic book, j'ai suivis la série a la T.V. ici et la, et j'ai vu le film que j'ai bien apprécié mais ça s'arrête là. Donc c'est avec une opinion assez neutre que je vais entamer ce test.

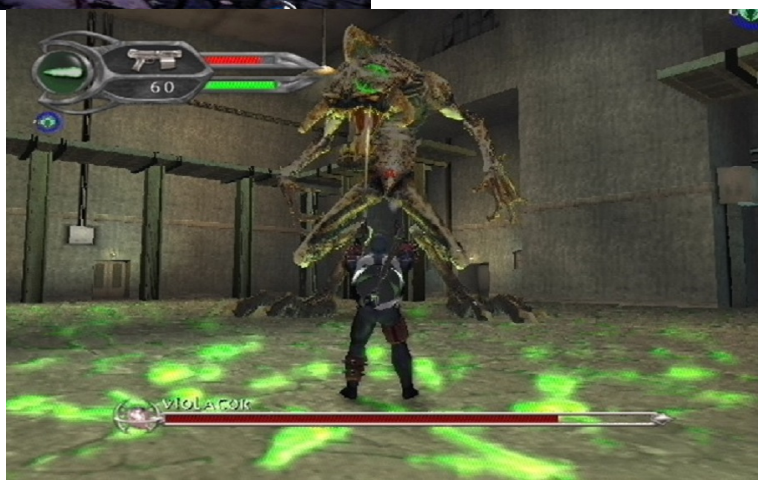
Spawn Armageddon est un beat`em`all dans sa forme la plus pure, de la grosse baston contre des hordes de démons sortie de l`enfer, et même des anges. Bien sur Spawn a plusieurs façon de combattre ces ennemies, tout d'abord il a sa hache "Agony" qui est en fait sa cape transformée, il peut utiliser les chaînes de son armure, il utilise aussi une panoplie de flingues en tout genre et finalement plusieurs pouvoirs de l`enfer. Vu comme sa, sa semble assez sympa, mais en pratique ces beaucoup moins convaincant. Tout d'abord **sa hache n'a quasiment aucun combo, on frappe presque toujours de la même façon**, et comme ces l`arme de base du jeu sa devient vite assez lassant. Ces chaînes sont en quelques sorte le flingue de base puisqu'elles s`utilisent comme tel et ne manque bien sur jamais de munitions, vous pouvez aussi retenir dans les airs un ennemie jusqu`a ce qu'il explose, mais ces malheureusement tout. On aurait espéré pouvoir agripper les ennemis et les frapper sur les murs, les envoyer valser dans les airs etc., mais rien de ça n'est possible.

Coté pouvoir on a droit a quelques projectiles, pouvoir ralentir le temps, chose qui sera utile dans un seul niveau, mais ces aussi assez limité. Finalement les flingues sont assez diversifiés, mitraillettes en tout genre, bazooka, handgun, on a droit a beaucoup de modèles et même quelques armes inventées plutôt surnaturel. Encore là ça semble pas mal mais encore une fois la plupart de ces armes s`utilisent de la même façon, on tire en bougeant et voilà… **Finalement la cape de Spawn ne sers qu'à planer, décevant un peu quand on sait tout ce qu'il peut faire avec.** Donc au final on se retrouvera à battre des hordes de monstres qui arrivent en vagues avec malheureusement peu de façon de faire. Les flingues seront surtout utiles contre les boss alors on essaye de pas trop gaspiller tout comme les hell power, donc au final on se retrouve à combiner plus les chaînes et la hache tout au long du jeu et donc on ne varie pas beaucoup. Quant au système de Updates des armes a la **Devil May Cry**, on se verra plus souvent montez l`energie et les hell powers , puisque essentiel et donc les armes seront plus laissées de coté.

Graphiquement le jeu a été souvent critiqué pour être banal et sans saveur, bien il faut reconnaître que ces effectivement assez vide et simple comme environnements, les monstres sont assez originaux et nombreux par contre. Certain boss comme Violator par exemple sont bien fait et fidèle, mais en général ce qui manque se sont les niveaux qui sont beaucoup trop souvent vide, manque de détails, pas beaucoup d`objets, mais ces rien de catastrophique non plus. Quand a Spawn lui-même il est bien fait. Pour ce qui est de la bande son, c'est tout à fait correct, on a droit au très classique changement de rythme de beaucoup de beat`em`all, avec des musiques plutôt calmes quand il n'y a pas d`ennemis et du métal lors des phases de baston. En ce qui concerne les voix c'est très bien.

Quant à l`histoire, on dit qu'elle s`inspire des 99 premier comics de la série, mais **on n'y retrouve pas la même ambiance sombre et glauque**, on a plutôt l`impression que c'est simpliste et ce n'est donc pas le point le plus fort du jeu, mais les fans devraient être contents. Pour la durée de vl, le jeu propose 3 niveaux de

difficulté, Easy/Normal/Hard, le mode Normal est déjà relativement facile donc on ne s`attarde pas vraiment sur le mode Easy. Ensuite c'est assez court, il n'a pas pris beaucoup de temps à finir. Tout au long du jeu vous pourrez ramassez les couvertures de comic books. Quand j'ai eu terminé le mode Normal il m`en manquait encore énormément donc il faut probablement finir le jeu dans les 3 modes pour tous les avoir, bonus intéressants pour un fan mais le jeu ne donne pas envie de le terminer 3 fois pour tous les avoir.



En terminant je dirais que **"Spawn" n'est pas mauvais comme tel**, mais c'est simple, très simple, trop simple même et ça ne rend pas hommage aux autres produits "Spawn". Cela dit, un amateur de beat`em`all y passera quelque heures sympa, sans plus, c'est quand même le genre de jeu qu'on oublie assez vite.

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto