Test de Constantine

Constantine

Tout d'abord, vous devez savoir que le jeu Constantine est **l'adaptation d'un film, lui-même adapté d'un comic book** Vertigo/DC Comics. Après plusieurs années dans les jeux vidéos on commence à savoir que très souvent les adaptations de films en jeux ne volent pas très haut, souvent les développeurs misent tout sur le nom de la licence pour vendre leur produit, et ce au détriment des joueurs. C'est donc avec peu d'attente que j`ai commencé Constantine même si j`ai beaucoup aimé le film.

Constantine est ce que l'on pourrait appeler un mélange de beat'em'all, de FPS et de survival-horror car il ne peut être classé dans une des 3 catégories. On dirige le personnage à la troisième personne mais c'est un gameplay typiquement FPS avec la visée inversée et les déplacements latéraux. Par contre John peut aussi se battre à main nue ou utiliser ses flingues pour frapper les ennemis dans un style beat'em'all. Quant au coté survival, plusieurs puzzles sont présents et le coté horreur/enfer est bien mis en avant. Je vais vous expliquer tout ça plus en détail, plus bas.

Pour présenter un peu le personnage principal, John Constantine est un chasseur de démons ou encore un exorciste puisque, jusqu'alors, les démons ne pouvaient venir dans notre dimension seulement dans des hôtes ou alors en tant que demi-être, sorte de moitié démons moitié humain. Jeune, Constantine a tenté de se suicider mais a été ramené à la vie, ce qui l'a donc condamné à aller en enfer à sa mort, depuis ce jour il voit les démons parmi les humains et essaie donc de payer son entrer au paradis en tuant des démons, d`ou le slogan "Hell want him, Heaven won`t take him, Earth need him" qui pourrait être traduit par "**L`Enfer le veut, le Paradis le refuse , la Terre en a besoin**".

Avant tout parlons des graphismes. Souvent, les adaptations de jeux on un graphisme plutôt simple, fade et vide, avec Constantine j`ai été agréablement surpris. J'ai trouvé le jeu assez joli. Comme le film est avec Keanu Reeves dans le rôle de Constantine, on retrouve son visage dans le jeu très bien modélisé, les décors sont bien remplis et parfois bien crade comme on aime dans un jeu d`horreur. En enfer, **les effets de vent et de feu sont de toute beauté** et on se croirait vraiment dans le film. Sur ce plan le jeu s'en sort très bien.

Après le visuel, voici l'audio. J'ai trouvé la bande sonore pas mal du tout, je ne saurais dire si Constantine est doublé par Reeves puisque j`ai écouté le film en français et le jeux est en anglais, mais puisque aucune identification n'est donné sur la boite ou dans le manuel, je suppose que non, car normalement c'est une chose que mette en avant les éditeurs. Quoiqu'il en soit, celui qui fait la voix de Constantine est très bien, ça colle parfaitement au personnage. Les bruitages sont très bons aussi, encore une fois spécialement en enfer ou l`on entend le vent et tout le reste, c'est donc encore un bon point.

Coté histoire, le jeu reprend les bases du film, chose un peu dommage puisque lorsqu`on a vu le film on connaît pas mal l'histoire du jeu, un peu comme pour **Van Helsing** que j`ai testé il y a quelques mois. Néanmoins plusieurs chose sont changés et on visite plusieurs lieux non présents dans le film, les personnages ne se rencontrent pas de la même façon et certains sont même absents, je me suis rendu à la moitié du jeu en location et je n`ai pas vu Chad. L`histoire reste quand même très intéressante.

Maintenant la chose qui nous intéresse le plus, le gameplay. C'est souvent la chose problématique dans les adaptations de films, et ici je dirais que Constantine s`en sors plutôt pas mal. Comme je le disais, le jeu se joue en troisième personne mais avec un gameplay style FPS pour les flingues et plus beat'em'all pour le corps-a-corps. Plusieurs flingues sont à la disposition de John et varient en puissance de feu, certains présents dans le film, d`autre non, ils peuvent tous être utilisé comme matraque au corps a corps, chose fort pratique quand des démons sont près. **John dispose aussi de sa vision-vraie**, qui lui permet de voir les demi-être qui sont des démons camouflés sous une peau humaine ou de distinguer des symboles démoniaques sur des murs révélant des passages secrets etc. En plus, elle sert de vision nocturne fort pratique dans certains endroits. Quand on l'utilise le jeu passe carrément en FPS.

La caméra suit très bien, lorsque le personnage doit sauter ça ce fait automatiquement donc pas trop de problèmes. Le jeu est majoritairement du tir et du matraquage sur les démons mais quelques puzzles s`ajouteront. Les lieux sont pas mal du tout comme je le disais, morgue, sous-sol crade, ruelles, bibliothèque et bien sur l`enfer. À ce propos, le jeu alterne la terre et l`enfer, chose forte intéressante, j'ai bien apprécié que l'enfer soit une version altérée de la terre, sorte de décor post-apocalyptique. Donc parfois vous serez bloqué, vous devrez simplement passer par l'enfer pour avancer, car par exemple **une porte de la bibliothèque**

peut être barrée sur terre mais complètement effondrée en enfer. Donc le jeu en général est vraiment sympa, mais peut devenir un peu répétitif si on joue trop longtemps, mieux vaut jouer une heure, prendre une pause et recommencer plus tard, etc...

Du coté de la durée de vie, je l`ai loué 3 jours et je me suis rendu à la moitié, et je n`ai joué que quelques heures par jour, donc il semble très court, je le conseille plus en location. Par contre des bonus sont disponibles à collectionner. Dans les niveaux vous ramasserez des cartes nommées simplement bonus qui vous donneront accès dans la section du même nom a des concepts arts de monstres, des entrevues, des couvertures de comics etc, pour ceux qui aimeraient tous les avoir, une bonne recherche sera de mise dans les niveaux.

Donc, en définitive, **c'est une bonne adaptation de film en jeu sans être une bombe non plus**

, mais un jeu sympa quoiqu'un peu court à mon avis, à ce propos en normal le jeu n`est pas très difficile alors oubliez le mode facile…

Description du jeu par Destro

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