

Test de Daemon Summoner

Daemon Summoner

Daemon Summoner est un titre sorti en 2006 sur PS2. Il est édité par Midas, développé par Atomic Planet et, autant vous le dire tout de suite, il est mauvais... très mauvais. Déjà parlons brièvement des développeurs. Pour celles et ceux qui ne les connaissent pas, **Atomic Planet est l'équipe responsable des plus grosses daubes jamais réalisées sur PlayStation 2** (ainsi que sur Xbox et PC d'ailleurs). Ces braves gens ont en effet "développé" tout un tas de "jeux" pour le compte d'éditeurs prestigieux tels que Midas ou bien Davilex. On leur doit ainsi des titres magnifiques comme "Miami Vice", "Sur les traces du Baron Rouge", "GIGN Anti-Terror Force" ou bien "WWII : Soldier". Ils sont aussi à l'origine de deux compilations de vieux titre Taïto, les "Taïto Legend". Bref, c'est en 2006 par l'entremise de Midas (éditeur dont mon antivirus interdit l'accés au site internet pour cause de malwares !) qu'Atomic Planet nous sort Daemon Summoner, une tentative de FPS-Horrifique dont l'ambiance rappelle vaguement celle du film Van Helsing.

L'histoire prend place dans l'Angleterre Victorienne de 1888 et nous raconte les mésaventures de James Ferrington, un homme dont le bébé s'est fait tuer par un groupe de vampires. Ces derniers ont également transformé la femme de notre héros en créature de la nuit. Rongé par la haine et le désir de vengeance James va devoir affronter les forces du mal à l'aide de son bon vieux colt et de son arbalète. Il affrontera ainsi des squelettes, des vampires, des gobelins, des goules, des loups-garous et un putain de démon séculaire dans des décors variés tels que les égouts et ruelles de Whitechapel, un entrepôt, un asile, un cimetière, un mausolée ainsi que quelques souterrains.











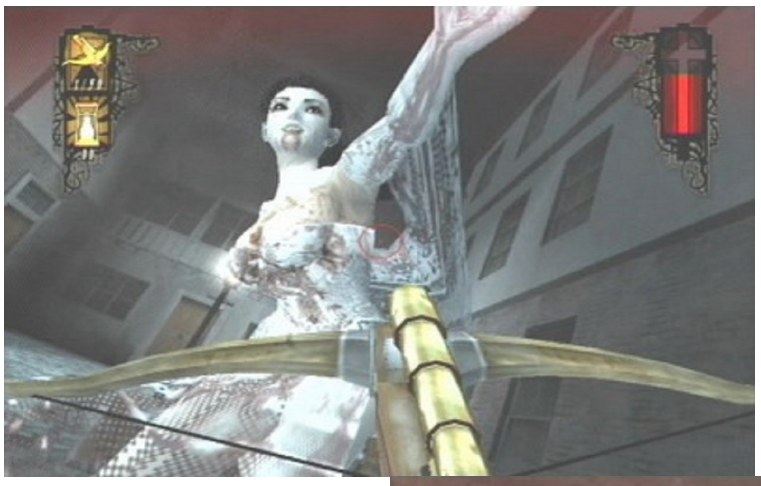
Bon voila, là c'était le résumé du jeu façon "derrière de pochette", passons maintenant aux jeu et... c'est catastrophique ! Oui, je ne plaisante pas, **Daemon Summoner est probablement l'un des pires titres disponible sur PS2**. Le soft est moche, injouable, les animations sont hideuses, il rame comme pas permis, possède tout un tas de murs invisibles, un level-design au ras des pâquerettes et des bugs de scripts monstrueux. Les armes sont poussives, n'offrent aucune sensation et parvenir à toucher les ennemis à des endroits précis de leur anatomie (comme le coeur pour les vampires) tient du pur miracle/hasard. Voila pour les défauts, passons maintenant à... encore plus de défauts !

Doté de sept niveaux (dont deux réutilisés et à parcourir en sens inverse), **Daemon Summoner devrait vous tenir captif de sa suffocante étreinte pendant environ une heure**. Une durée de vie à rehausser en fonction de la difficulté choisie ainsi que de la quantité hallucinante de chargements que vous devrez endurer. Car oui, là vous êtes en présence d'un titre qui ne plaisante pas avec les bons vieux "Loadings". Le niveau 2 par exemple est une séquence d'infiltration archi-buggée où l'on se fait constamment surprendre par les ennemis sans jamais comprendre pourquoi. Sachant que lorsque qu'on se fait repérer c'est "game over" direct et qu'il faut ensuite endurer une cinématique de mort du héros, repasser par le menu principal, sélectionner sa partie, attendre qu'elle charge et se taper la cinématique de début de niveau. Ce qui donne environ une minute d'attente pour chaque essai de trente secondes ! Oui, les responsables de Daemon Summoner sont des génies dés qu'il s'agit d'augmenter la durée de vie de leurs jeux.











Finissons par la bande son. Cette dernière est comme pour le reste du jeu bien bâclée et se compose de musiques banales et répétitives, d'un mixage à la rue et d'un doublage fait à la va te chier. Vous voulez une preuve ? La voix du personnage principal est celle du mec qui a fait les animations ! Si ça c'est pas un signe géant de "on s'en bat le steak" de la part d'Atomic Planet je vois pas trop ce que c'est. J'en profite d'ailleurs pour préciser que le titre n'est ni doublé ni sous-titré en français, vous avez intérêt à causer anglais et à tendre l'oreille bien comme il faut si vous voulez piger quelque chose au scénario trépidant du jeu.

En conclusion....euh....sérieusement, vous avez vraiment besoin d'une conclusion ? **Les gars qui ont développé et édité Daemon Summoner se foutent de la gueule des joueurs** et leur jeu est mauvais, c'est tout. Si vous cherchez un FPS-Horrifique sympa sur PS2 penchez vous du côté de **DarkWatch**, c'est loin d'être un chef d'oeuvre mais ça reste bien plus agréable que cette blague "made in Atomic Planet".

Description du jeu par Zombiedu05

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