



Test de Call of Cthulhu

Call of Cthulhu

Le mythe de Cthulhu avait déjà fait l'objet d'une adaptation vidéoludique dans le [Call of Cthulhu](#) de 2005. Treize ans plus tard, c'est un autre studio qui s'empare du mythe pour nous façonner un jeu basé bien plus sur l'ambiance que sur les affrontements. Alors voyons ensemble ce que vaut ce nouvel opus !



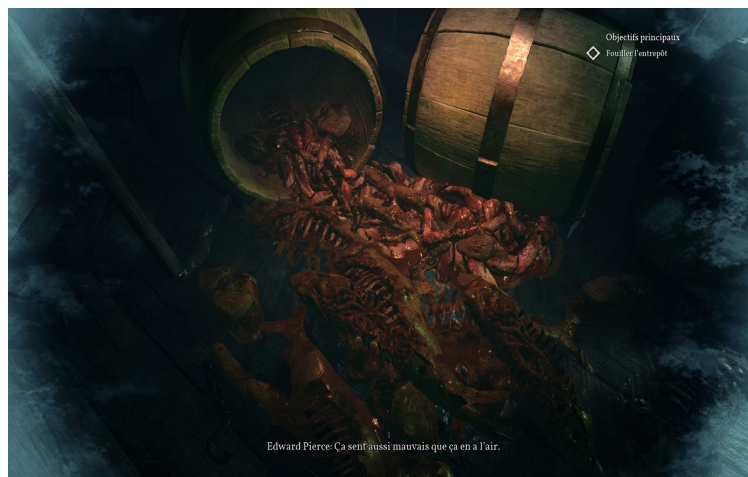


Dans ce Call of Cthulhu, vous incarnez le détective Edward Pierce. Votre mission sera d'enquêter sur la mort accidentelle d'une des familles les plus connues de Darkwater - une petite île éloignée de toute civilisation. Rapidement, en parlant avec les habitants, la police locale, et en enquêtant sur les lieux, vous allez vous rendre compte que la mort de cette famille cache un lourd secret...

Evidemment, au fur et à mesure de votre progression, le scénario vous plongera dans **un monde occulte peuplé de créatures chères à H.P. Lovecraft**. Si les fans de la première heure seront ravis de retrouver les acteurs principaux du mythe, ils seront en revanche un peu déçus par l'histoire qui ne se veut en rien innovante.

Comme dans le jeu de 2005, celui-là se joue en vue subjective. Votre but sera de remplir les objectifs donnés par le scénario et de suivre pas à pas la ligne tracée par les développeurs. En fait, ce Call of Cthulhu est une histoire interactive au sens propre, c'est-à-dire que le gameplay est très réduit, et vous allez surtout vous contenter de marcher, de parler aux PNJ, et de cliquer sur les indices marqués par un point blanc. Moi qui pensais pouvoir visiter Darkwater à ma guise, c'est raté !





Pour casser un peu cette mécanique dirigiste, le jeu à tout ce même quelques atouts dans son sac :

- Premièrement, vous pourrez sélectionner vos réponses préférées lorsque vous dialoguez avec un personnage. Selon vos réponses, vous pourrez modifier imperceptiblement votre aventure. Et, pour avoir accès à certaines réponses, **vous pourrez attribuer des points de compétences à votre personnage**. Ainsi, à la manière d'un RPG, vous pouvez augmenter la force, l'éloquence, la psychologie, l'investigation et la faculté à trouver des objets cachés de Edward. En fouillant correctement les décors et en trouvant des livres occultes ou des ouvrages de médecines, vous pourrez aussi faire grimper ces deux compétences spéciales. En plus de permettre l'apparition de nouveaux choix de dialogue, ces aptitudes vous permettront aussi de passer par un chemin A au lieu d'un chemin B, et inversement. Par exemple, grâce à vos points d'investigation, vous pouvez crocheter une porte fermée... et si vous n'avez pas assez investis dans ce domaine, vous serez obligé de trouver un autre moyen pour l'ouvrir.

- Deuxièmement, certaines phases de jeu proposent de l'action et des petites énigmes. C'est très rare mais ça arrive. Ainsi, dans l'hôpital, vous devrez vous faufiler entre les gardes pour éviter d'être repéré. Et si vous n'arrivez pas à être furtif, il faudra courir suffisamment vite pour les semer en vous cachant dans un placard par exemple. Dans le musée, c'est carrément contre **une créature venue d'une autre dimension qu'il faudra vous battre**. Ces phases ne sont pas extraordinaires mais elles ont le mérite de briser la routine. En revanche, le jeu propose aussi des étapes oniriques beaucoup moins inspirées.





Au final, les 14 chapitres du jeu se terminent sans encombre tant vous passerez la majeure partie de votre temps à lire des lignes de dialogues et des documents. L'ambiance est sympa mais aucun événement, personnage ou lieu ne sont réellement marquants. Les graphismes ne sont pas non plus assez extraordinaires pour nous immerger totalement dans l'expérience.

Alors oui, le jeu est correct et tient la route, oui, il ne se moque pas du joueur en offrant une vraie histoire bien ancrée dans le mythe de Cthulhu, oui il propose même 4 fins différentes... mais si l'on est honnête, il faut bien avouer qu'il est **totallement dispensable** tant il s'oublie aussi rapidement qu'il se finit !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)