Test de Calling

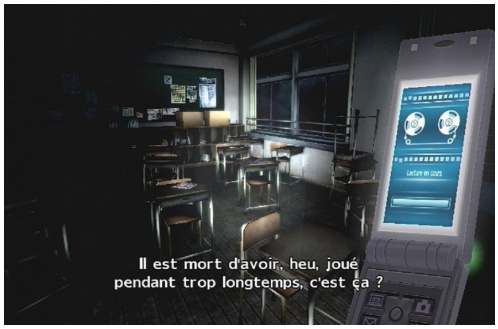
Calling

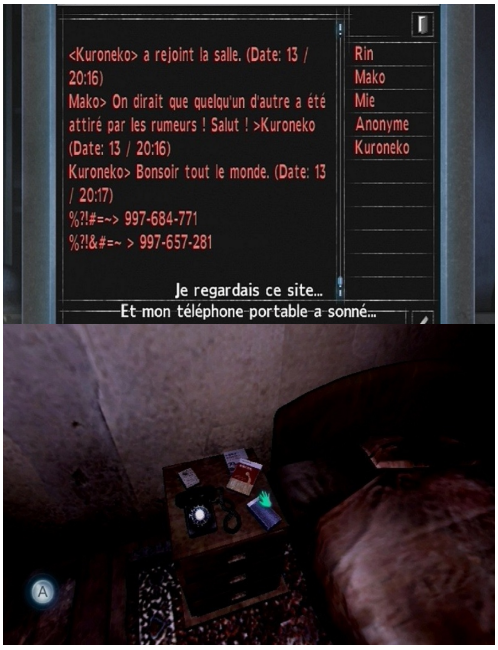
Introduction :

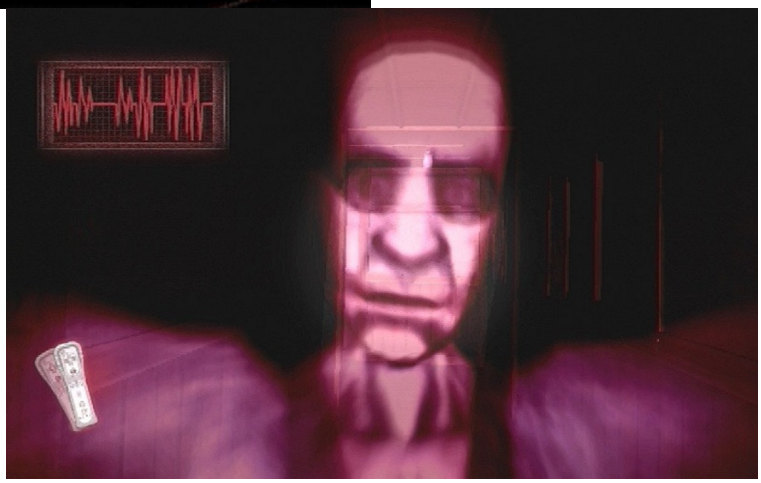
Une rumeur circule… la rumeur d'un tchat internet sur lequel on pourrait communiquer avec les morts. Le site de la page noir serait-il responsable du décès de trois étudiantes ? Le compteur qui y figure indique t-il réellement le nombre de personnes mortes depuis leur visite de cette fameuse page internet ?

Jeu en vu à la première personne, Calling reprend pour son compte l'idée de la wiimote lampe torche initié par **Ju-on**. Le faisceau de la lampe suivra donc à l'écran le déplacement de votre wiimote comme si vous aviez en main une véritable lampe torche. Mais le jeu de d'Hudson va encore plus loin, et la wiimote trouvera ici une nouvelle application étonnante, elle servira en effet également de téléphone portable par l'intermédiaire du haut-parleur dont elle est équipée. Une bien bonne trouvaille qui augmente encore d'avantage l'immersion dans le jeu. Une fois le soft branché, et l'aventure lancée, la première chose qui saute aux yeux, ce sont les graphismes, vraiment pas top il faut le dire. A ce niveau le titre aurait sans doute fait sensation sur Nintendo 64, mais fait vraiment pâle figure sur la wii. Cela dit, une fois que l'on commence à tester un peu la maniabilité du jeu, excellente au demeurant, on oublie rapidement ses graphismes à la ramasse, et pour peu qu'on ait déjà joué à Ju-on, on peste bien vite contre ce dernier de n'avoir pas une maniabilité aussi exemplaire.

Mais bon, revenons à nos moutons. Les commandes de Calling sont vraiment excellentes et très instinctive, la maniabilité est vraiment très bien pensée et le jeu se prend en mains très naturellement, comme un prolongement de soit même. Vous vous déplacerez vers l'avant et latéralement à l'aide du stick du nunchuk et orienterez la direction avec la wiimote. Vous pourrez donc, tout en vous déplaçant, fouiller à loisir les alentours et les sombres recoins à l'aide de votre faisceau lumineux. Vous pourrez aussi courir, vous accroupir, marcher accroupi et faire un demi tour rapide. Il vous sera également possible de fouiller beaucoup d'éléments du décors, armoires et autres meubles auront en effet la possibilité d'être ouvert pour en examiner l'intérieur. Pour ce faire, vous pointerez le faisceau de votre lampe torche sur l'élément que vous désirez fouiller, si une vibration se fait alors ressentir, et que le point rouge au centre du faisceau de la lampe se change en loupe, cela vous indique alors que le meuble choisi par votre curiosité peut être inspecté. Il en sera d'ailleurs de même pour savoir si une porte peut être ouverte ou non. Dans les cas positif, vous entrerez en mode inspection via une pression sur le bouton A. Une nouvelle pression sur ce même bouton, agrippera la chose que vous voulez ouvrir (porte, tiroir, etc…), le fameux point rouge cette fois ci transformé en main ouverte se refermera pour vous signaler que vous avez bien saisi la poignée, et il ne vous restera plus qu'à faire un petit mouvement avec votre wiimote pour finaliser le tout et ouvrir ou fermer l'objet à volonté en réalisant l'action un peu comme dans la réalité. Une fois la fouille terminée, vous presserez le bouton B pour sortir du mode inspection.





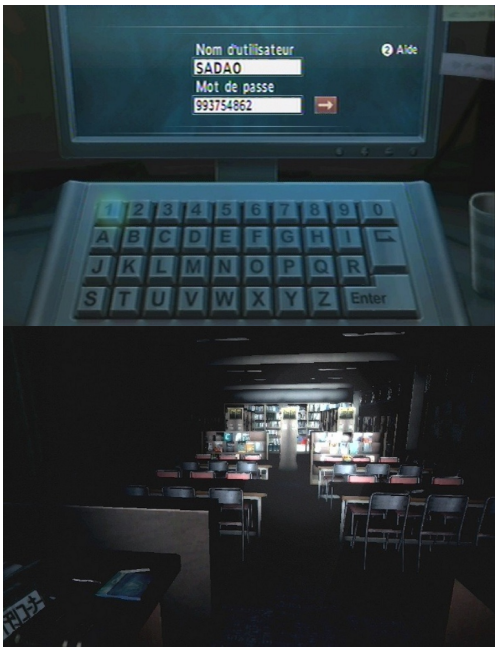


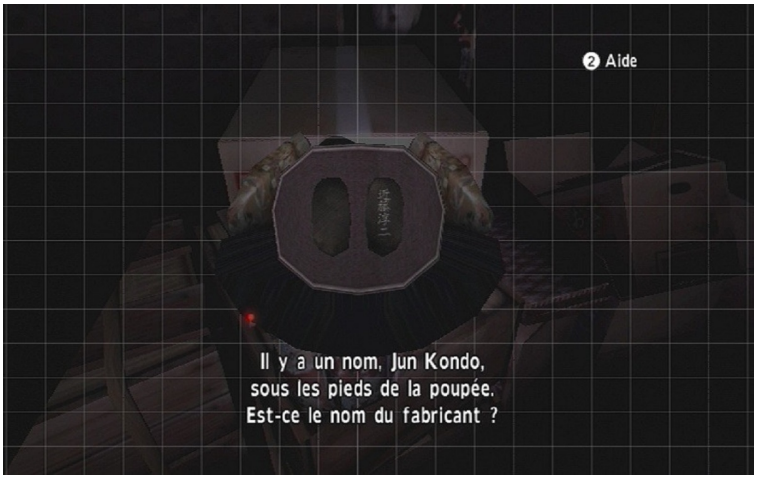
Le jeu laisse une grande part à l'exploration, et les sombres couloirs que vous allez parcourir seront propice à des rencontres fantomatiques. Pour vous débarrasser de ces derniers quand ils vous agripperont, il vous faudra secouer la wiimote, et vous pourrez pendant cette opération, en appuyant sur le bouton A au bon moment, vous échapper directement de l'étreinte du poltergeist. Vous aurez une jauge d'horreur, celle-ci passera du vert au jaune, puis à l'orange et enfin au rouge, dernière étape avant le game over. Tout cela est très bien pensé, et serait totalement jouissif si il n'y avait pas d'éléments perturbateurs à cette belle harmonie.

Le jeu n'est en effet pas exempt de défauts qui viennent ternir le tableau, et c'est ma foi bien dommage tant le début de l'aventure paraissait prometteur. L'un des plus gros problèmes dans ce jeu est… l'ennui… **On s'ennuie assez vite de par le vide d'événements et de choses à faire.** Notre presque unique occupation pendant tout le jeu étant l'inspection de nombreux meubles et autres armoires désespérément vides. A tel point que le système de fouille pourtant immersif et bien pensé fini par devenir

agaçant, car on aimerait pouvoir effectuer plus rapidement la tâche inutile à 90% de l'examen de tout ces meubles dépourvu de tout contenue utilisable. Le fait de devoir en plus refouiller les mêmes endroits plusieurs fois rajoute un sentiment fastidieux à l'ensemble. Les différentes phases de recherches finissent en plus par donner une impression d'inutilité, étant donné que l'objet qui nous manquait pour progresser à un certain endroit, nous sera finalement offert sur un plateau en suivant la continuité de l'histoire.

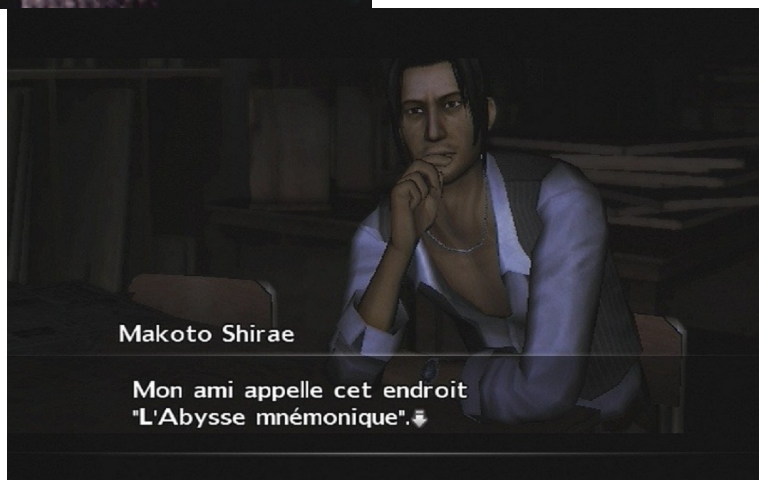
Les fantômes quant à eux se font vite bien trop rare. Le comportement de certains est également assez désappointant… Je vise surtout dans cette dernière remarque les fantômes des trois étudiantes, qui agissent de manière bien trop humaine, ce qui décrédibilise grandement leur état de fantôme et annihile totalement la peur qu'elles étaient sensées faire ressentir. L'une d'elles a même un disign qui prêterait plus à faire sourire qu'à effrayer. De plus, quand un fantôme vous repère, il est apparemment impossible de lui échapper en courant ou en se cachant, tant que la séquence de rencontre avec ce dernier n'est pas terminée. Autrement dit (sauf pour certains apparaissant juste pour vous faire sursauter et d'on vous devrez vous dépêtrer dans l'instant) les face à face avec les spectres hantant le jeu, vont toujours d'un moment A à un moment B, et tant que vous n'aurez pas atteint ce moment B, il vous sera impossible d'échapper à la présence du poltergeist qui vous assaille (exemple : Moment A, à un instant prévu dans le jeu, vous rencontrez un fantôme dans un couloir. Moment B, vous descendez un escalier pour changer d'étage). Le tout donne une impression de cloisonnement, d'évènement déjà prédéfinis qui ne laisse pas de place à l'improvisation.





La bande son quant à elle est correcte, mais aurait pu être meilleure. Les thèmes musicaux ne sont pas spécialement propice à créer un sentiment de peur, quant aux bruitages, ils sont convainquant, mais sans être d‘une grande qualité. Diverse bruits fantomatiques se feront entendre, mais ceux-ci trop peu variés et utilisés à outrance finiront par faire parti du décors si je puis dire, tant il ne se passe jamais rien qui y soit rattaché, et c’est à peine si on y prêtera encore attention à la fin du jeu. **Le doublage Français est pour sa par ignoble, lamentable, catastrophique…** et je pèse mes mots, on croirait que les textes des voix de fantômes qu’on entend au téléphone ont été enregistré par des incompétents notoires limite neuneus, n’en n’ayant absolument, mais alors rien à carrer, et qui devaient se payer une bonne tranche de fou rire entre la mise en boite de deux dialogues… une honte. Heureusement, les voix japonaises sont directement accessible via les options. Malheureusement, activer les voix japonaises coupe un peu l‘immersion dû à la wiimote téléphone portable, étant donné qu’à moins de parler couramment le Japonais, on ne comprend plus ce que l‘on nous dit par le biais de l’écouteur du paddle wii, et qu'on en revient donc à la traditionnel lecture de sous titres affiché à l‘écran. L’atmosphère inquiétante présente au début du soft part vite en lambeaux, laissant place à un navrant ennui.

L’intérêt est relancé de temps à autre par une rencontre fantomatique ou un évènement scénaristique, mais ces derniers sont malheureusement bien trop espacé. Le scénario quant à lui n’est pas mal du tout, mais est moyennement dépeint, ce qui réduit un peu la dimension dramatique à même de pouvoir faire ressentir intensément les évènements tragiques qui ont amenés les choses où elles en sont au début du jeu. L’aventure se termine assez rapidement étant donner le peu de chose à faire et les bien trop rares rencontres avec des fantômes qui auraient éventuellement pu ralentir notre progression. Quelques énigmes seront néanmoins de la partie , une carte des lieux sera à votre disposition tout le long du jeu, et vous pourrez sauvegarder votre partie via des peluches de chats que vous rencontrerez de ci de là.



Conclusion :

Calling n'est pas un mauvais jeu, loin de là, mais il est évident que des erreurs très lourdes de conséquence sur le plaisir de parcourir l'aventure ont été commise lors de sa conception. **Qu'il est frustrant de constater à quel point de très bonnes idées peuvent être totalement gâchées en les couplant avec de mauvaises.** Parfois le bon sens s'égare, Calling en a malheureusement fait les frais, et on ne peut que regretter au vue de l'ambiance qui ce dégage de la première heure de jeu, que les développeurs n'aient pas réussi à faire du tout un ensemble équilibré et prenant pendant toute la durée de l'aventure. Il aurait pourtant suffit de pas grand chose pour faire de ce jeu un super hit.

Description du jeu par Chaos

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