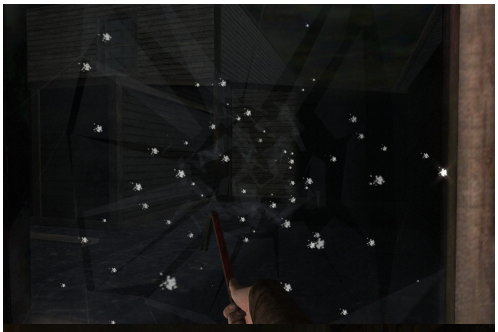


Test de Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth

Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth

H.P. Lovecraft - écrivain connu et reconnu pour ces récits fantastico-horrifiques - a inspiré bon nombres d'œuvres vidéoludiques tel que le très connu **Amnesia**. Mais avec Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth c'est carrément un jeu officiel de la licence que nous pouvons tester ! Bon, certes, il a fait un énorme flop lors de sa sortie, mais est-ce pour autant un mauvais jeu ?







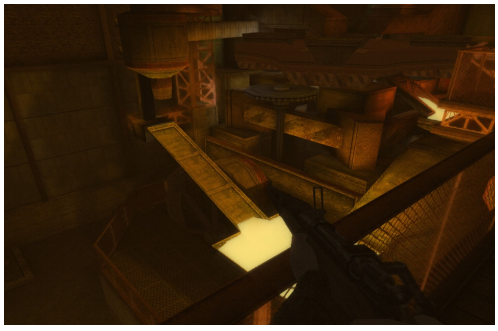




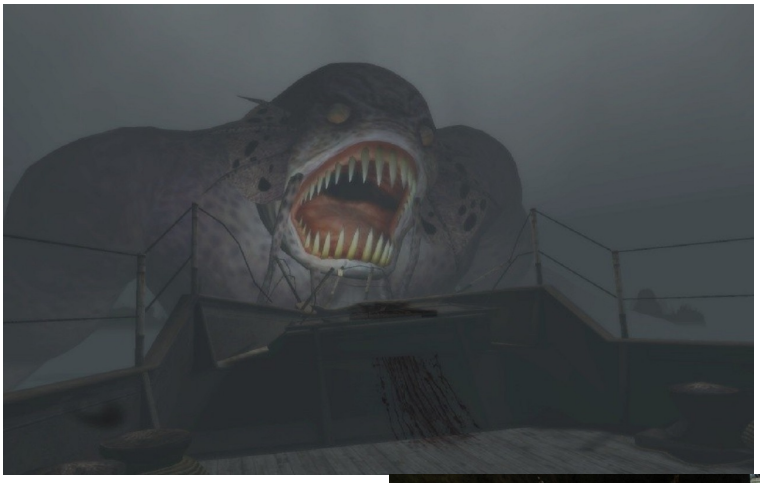
Nous incarnons Jack Walters, un détective privé qui a vu sa vie basculer en 1915 lors d'une mission très spéciale. Il fut envoyé à cette époque dans une maison pour enquêter sur les membres d'une secte. Mais les découvertes qu'il a pu faire ont été rayées de sa mémoire quand il tomba dans le coma après avoir aperçus de gigantesques monstres. En phase de semi-réveil, il fut interné pendant six ans dans un hôpital psychiatrique avant de reprendre totalement conscience. Pour notre héro, toutes ces années n'ont jamais existés et son internement n'est que vague souvenir. Bien décidé à reprendre une vie normale, il se remet à travailler et accepte d'enquêter sur la disparition d'un employé d'une chaine d'épicerie dans le petit village d'Innsmouth. Evidemment, rien ne va se passer comme prévu, et **les villageois, sous l'emprise d'un ordre occulte, vont tout faire pour éviter qu'on se mêle de leurs affaires.** A noter que le scénario est directement inspiré de la nouvelle "Le Cauchemar d'Innsmouth".

Le récit est le gros point fort de ce jeu. La narration sans faille et les documents parsemés un peu partout nous conteront habilement l'épouvantable secret de ce village de pêcheur. Malheureusement le gameplay qui lui est rattaché et tout ce qui gravite autour desservent fortement l'expérience.

Pourtant tout commence si bien ! L'action intervient au bout d'une petite heure de jeu, laissant le temps au joueur d'imprégner l'atmosphère pesante qui pèse sur Innsmouth. Comme dans **Clock Tower 2** ou **Deadly Premonition**, la première phase de jeu est dédiée à l'enquête. C'est donc à travers notre vue subjective que nous pouvons interroger les habitants, les observer et visiter les lieux. **L'immersion est totale puisqu'aucune information n'est affichée à l'écran**, ni barre de vie, ni objets trouvés et encore moins de plan. Il faudra tout le temps passer par l'inventaire pour agir à ce niveau là… bien qu'en vérité nous n'aurons jamais de carte, haha, c'est fourbe...









Une fois cette première bonne impression passée, les premières courses poursuites s'enclencheront laissant entrevoir les faiblesses de la jouabilité. Le personnage est ultra-lent et ne peux pas courir. Pour augmenter sa vitesse il faut simplement marcher sans jamais se cogner ni relâcher la touche pour avancer. Autant dire qu'il faudra refaire de nombreuses fois ce genre de phase pour connaitre le parfait chemin et tout faire pour ne pas heurter d'objet, parce que sinon c'est le game-over. C'est vraiment ridicule !

Toujours sans arme durant le premier tiers du jeu, il s'agira en plus de rester discret pour ne pas se faire repérer par les villageois transformés en homme-poisson. Le jeu nous permet d'activer un mode discrétion pour marcher sur la pointe des pieds en retenant sa respiration. C'est plutôt efficace, je dois le reconnaitre… et heureusement, car se faire repérer signifie souvent signer son arrêt de mort. N'oublions pas que certaines créatures ont des attributs humains qui leur permettent de se servir d'armes pour nous canarder à tout bout de champs.

Dès la première arme acquise, l'intérêt pour l'infiltration va vite tomber. Il suffira de se mettre au loin et de tuer nos assaillants pour rester tranquille. **L'IA des monstres est relativement stupide**, ce qui fait que dans une même rue, si l'un d'entre eux voit son ami se faire éclater la cervelle à coup de fusil, il ne réagira pas tant qu'il ne vous aura pas en ligne de mir. Attention cependant aux munitions réellement limités. Attention aussi à bien viser car aucun viseur n'est disponible à l'écran. Ce petit détail s'avèrera vite irritant quand les combats deviendront plus nombreux et intenses vers la moitié du jeu.

Autre bémol, le level design des niveaux visités. Ce n'est franchement pas inspiré, sans compter les graphismes quelconques qui les composent. Ne serait-ce que la ville du départ, elle est terne et morne, on ne prend aucun plaisir à la visiter. Bien content qu'elle soit minuscule ! Les décors sont par contre visuellement soignés et variés. Nous évoluerons dans plusieurs mondes qui ont tous leur patte horrifique. Si rien n'est véritablement original on se contentera de nos lots de cadavres croisés en chemin. Certaines bonnes idées viennent cependant apaiser le manque d'efficacité de ce Call of Cthulhu. Le système de soin est par exemple très détaillé. **Le personnage peut se blesser sur des zones distinctes de son corps** : la tête, le buste, les deux bras et les deux jambes. Chaque blessure peut-être plus ou moins grande. Imaginons que vous vous fassiez mordre au bras, vous vous retrouvez avec une "fracture du bras droit", et aurez donc un malus de visé. Plusieurs types de soins s'adaptent à tout ces états, en passant de l'attèle au bandage. Les médikits ne sont pas transportable en grande quantité. D'où l'intérêt de rester discret plutôt que de foncer dans le tas pour tuer les ennemis.











La santé mentale a aussi une influence sur notre héro. Regarder des cadavres ou des monstres provoquera une vision trouble et les bruitages seront couverts par des battements de cœur. Ce n'est pas aussi poussé que dans Amnesia mais le jeu est antérieur à ce dernier, ne l'oublions pas !

Un petit mot pour signaler la présence de nombreuses recherches et énigmes. Elles ne sont pas toujours évidentes et certaines demandent quelques minutes de réflexion. Rien à dire de ce coté là, tout est maitrisé !

Mais au final, le jeu n'est pas une franche réussite. Le scénario et la mise en scène sont excellents mais le gameplay dans son ensemble n'a pas assez été travaillé. C'est vraiment dommage parce que l'intérêt est présent et les situations qu'on enchaine sont parfois géniales. Il faut dire que la durée de vie est quand même d'une dizaine d'heures, cependant jouer dans des conditions peu optimales autant de temps est vite

décourageant. En plus on ne peut sauvegarder qu'à des endroits bien précis malgré la présence de checkpoints. J'aurais tellement voulu aimer ce jeu, il est clairement différent des survivals-horrors habituels de part notamment ses ennemis et ses phases d'infiltration… mais il est décidemment trop imparfait.

Description du jeu par Kyoledemon

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