

Call of Cthulhu

Octobre 2018 - dev. Cyanide Studio

titre acheté 2.99 euros sur la plateforme GOG



----- nomenclature -----

tiers - commentaire - lieu - élément du décor - objet - non réalisé

choix d'évolution / évolution spécifique (cf. description)

----- technique -----

vue à la 1ère personne

sous Windows 11 pro -> si vous souhaitez disposer des textes en Français, installez le via GOG Galaxy - l'interface superposé Nvidia fonctionne - <Impr écran>, <Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent

répertoire des sauvegardes

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > Local > CallOfCthulhu >

----- description -----

Boston, 1924.
Edward Pierce, vétéran de la Première Guerre mondiale, noie ses souvenirs dans l'alcool et les somnifères. Il s'est reconverti en détective privé mais peine à trouver une affaire capable de le sortir de sa torpeur. Pierce doit accepter au plus vite une nouvelle enquête, ou risque de perdre sa licence.

vos compétences initiales



augmenter une compétence nécessite plusieurs **Points de Personnage** que vous obtiendrez au fil de votre enquête

cas particuliers : Occultisme & Médecine Légale augmenteront qu'après lectures d'**écrits** ou de consultations d'**éléments du décor**

selon vos compétences, des options de dialogues ou des interactions seront impossible a réaliser [**vous êtes aptes ou pas**]



Furtivité et Détection

Quand un ennemi flaire votre présence, un marqueur BLANC apparaît. Ce marqueur devient ROUGE quand l'ennemi est à votre poursuite.

----- conseils -----

ajustez vos contrôles claviers, notamment les touches de déplacement, avec les <flèches directionnelles>

AVANCER	Haut
RECULER	Bas
DROITE	Droite
GAUCHE	Gauche
S'ACCROUPIR	Suppr
COURIR	Fin
INTERACTION	Barre d'espace
LUMIERE	Bouton milieu souris
LUMIERE SUIVANTE	Molette bas
LUMIERE PRECEDENTE	Molette haut
TIRER	Clic gauche

mes contrôles clavier

rendez (ou pas) effectif le réticule

profitez du prologue (rêve) pour ajuster la sensibilité de la caméra

fouillez bien partout - éclairez les endroits sombres - dès que vous le pouvez, remplissez votre lanterne d'huile

parlez & reparlez *aux tiers*

consultez bien tous les onglets de votre journal

surveillez votre santé mentale <- tramas mentaux

quelques décisions impacteront votre destin ...



exemple : décision de consulter Malleus Bestatium Volume 2 dans la résidence Sanders

----- la partie -----

je n'ai indiqué que les objets importants pour progresser

1er chapitre

Psychologie 3 - Trouver Objet Caché 3

2nd chapitre

bouteille d'alcool dans cabane sur ponton près statue - pas réussi à lever grille dans le hangar près de la Ford modèle T

3ème chapitre

Investigations 4 - Médecine Légale 2

pied de biche & clé au 1er étage -> rez de chaussée : pied de biche sur roue crantée [force] puis bouton pour passage secret à côté du globe <- je n'ai pas trop cherché les coordonnées ...

4ème chapitre

n'approchez pas trop près des *cultistes* ...

5ème chapitre

n'approchez pas trop près des *gardes* & du *cuisinier*

Éloquence 3

roue de vanne dans storage - roue de vanne dans petite pièce jouxtant cuisine

6ème chapitre

Trouver objet caché 4

je dis à l'officier Bradley & au Médecin Marie Colden que je resterai prudent dans mes dires auprès de Mme Sanders

la résidence Sanders : jouez du piano - Occultisme 2 - je consulte Maellus Bestiarum Volume 2 -> salle d'exposition
: après tableau -> dague la + proche de porte d'entrée du public pour déchirer tableau

7ème chapitre

Médecine Légale 3

après scène de crime : 3 cylindres de Drake a écouter sur phonographe



je consulte Maellus Bestiarum

la combinaison est 5 [trouvé empiriquement après avoir positionné les 2 autres] - 3 [nombre de pions autour reine blanche sur l'échiquier] - 9 [9ème livre d'Arkham]

8ème chapitre

vous êtes le médecin Marie Colden

administration -> automatiquement, Mme Donovan -> bilan de santé Mme Harding puis ses fils -> Nurse Elizabeth dans laverie -> clé de la chaufferie dans tiroir du bureau de la salle des patients -> la chaufferie -> à mains nues, vanne ne bouge pas -> clé à molette dans local près de la réception sur vanne de la chaufferie coupera le circuit d'eau -> Nurse Elizabeth dans laverie va avertir & occuper Mme Donovan -> administration -> bureau de Thomas Fuller -> positionnez voiles dans le bon sens, soit vers la gauche, sur maquette de bateaux pour cylindre entretien avec Sarah Hawkins a écouter sur phonographe -> descendez -> ...

vous êtes Edward Pierce - j'accepte l'aide d'Algernon Drake

9ème chapitre

Investigation 5

lanterne sur tablette a manipuler selon actions a effectuer -> suivez flux bleu -> traversez "mur bizarre" -> éclairez fort derrière comptoir pharmacie -> ouvrez porte avec symbole près de pharmacie



suivez flux bleu -> éclairez fort & traversez "mur bizarre" -> éclairer fort symbole au mur dans **laverie** -> suivez flux bleu -> éclairez fort & traversez "mur bizarre" près des **toilettes** -> **Block B** -> éclairez fort & traversez "mur bizarre" -> éclairez fort symbole au sol -> près d'**administration**, ouvrez **porte du bureau de Thomas Fuller**



suivez flux -> **bureau de Thomas Fuller** -> éclairez fort symbole au sol -> **vous êtes téléporté près de lanterne sur tablette** -> éclairez fort "mur bleu" vers **sous sol** & traversez le

trouvez vous dans une cellule -> ... -> **le médecin Marie Colden** -> **automatiquement, Thomas Fuller**-> ... -> **automatiquement, Sarah Hawkins** -> ... - **je lui dis qu'il faut partir** -> ... -> tout droit en courant -> **tisonnier** sur **vanne de gaz** -> **automatiquement, Charles Hawkins** -> ...

automatiquement, les jardins du manoir Hawkins -> ...

le manoir Hawkins -> **1er étage** -> **Psychologie 4** - **a propos du médecin Marie Colden, je dis la vérité à l'officier Bradley** - **je lui dis que Thomas Fuller paiera** -> **grand salon du rez de chaussée** -> **Sarah Hawkins** - **je lui dis que Charles Hawkins est mort** - **je lui dis qu'elle doit se battre** -> **Algernon Drake** -> **je lui demande si c'est bien lui qui a vendu la dague à Francis Sanders** - **je l'interroge sur le vagabond dimensionnel** - **je lui demande s'il a un plan** -> il donne **esquisse buste** -> **1er étage** -> buste est dans **pièce avec cercle de bougies** -> tiroir pour obtenir **esquisse nature morte**



inspectez **bougie** -> ... -> 1/2 tour jusqu'à **bibliothèque au dessus du grand salon où se trouve Sarah Hawkins** -> nature morte pour obtenir **clé de R'lyeh [amulette]** -> ... - **Occultisme 3** -> **rez de chaussée** -> **Algernon Drake** -> je lui donne (**ou montre**) l'**amulette** -> **Sarah Hawkins** -> ... -> [**l'officier Bradley s'occupe de protéger Sarah Hawkins & Algernon Drake**] vous vous faites arrêter pour plusieurs délits ...

10ème chapitre

... **le capitaine Henry West** -> **je lui dis que je suis prêt a coopérer** - **je lui dis que l'affaire Hawkins n'est pas finie** -> **Leviathan** -> **je me soumet - j'accepte le savoir**

vous êtes Sarah Hawkins

votre tableau -> escalier ascendant près d'une flaque de sang -> ... -> **Algernon Drake** -> faites ce qu'il dit ... pour le 3ème glyphe : pour vous donner le temps de revenir près d'**Algernon Drake** - éclairez fort **le vagabond dimensionnel** quelques petites secondes -> ... -> **votre tableau**

11ème chapitre

Henry West & l'officier ? -> ... -> dormez -> **Leviathan** -> ... - **je réponds ...**



???

vision avec **Cat** -> ... -> vision avec **l'officier Bradley** -> ... -> vision avec **Sarah Hawkins** -> ... -> sortez

vous êtes Cat au **port de DarkWater** -> **Dominic Murphy & 2 marins** qui ont tués **le capitaine Henry West** -> **Dominic Murphy** -> **je lui demande ce qu'il en pense** -> ... -> **hangar a bateaux** -> **porte verrouillée** -> investiguez -> ...

12ème chapitre

vous êtes Edward Pierce -> l'officier Bradley vous donne **colt** -> je tente de le raisonner -> j'épargne Bradley

si vous ne pouvez les éviter, n'hésitez pas à tuer les marins agressifs

la capitainerie -> **carte marine** -> investiguez -> ... -> **lettre de Fitzroy** -> montez -> Cat -> ... - je lui demande ce qu'il s'est passé - elle a besoin de soins - elle promet d'aider -> sortez -> officier Marshall -> je lui dis que l'officier Bradley est resté au **poste de police** -> il donne **munitions** -> au bout du ponton, Roy Mitchell a **lui aussi** besoin de soins - il promet d'aider -> en tirant **palissade de tôle**, retournez à l'entrepôt Hawkins -> contrebandier -> **trousse de soins** -> repartez -> ...

je choisi de donner **trousse de soins** à Cat dans la capitainerie -> elle remet **clé des contrebandiers** qui ouvrira cadenas de la grille au **fond** du passage menant, en son milieu, à l'entrepôt Hawkins -> ... -> trouvez l'escalier ascendant métallique + ou - rouillé qui vous amènera à une **porte** - j'y suis arrivé à court de munitions (sic)

13ème chapitre

Trouver objet caché 5

rochet sur corde -> **clé du bureau** -> montez -> **couteau** -> occupez vous de la cuve -> redescendez vers Sarah Hawkins

bien que délaissant le médicament, je l'ingurgite

bien que délaissant la viande, je la mange

bien que délaissant le pistolet, je tire sur Thomas Fuller

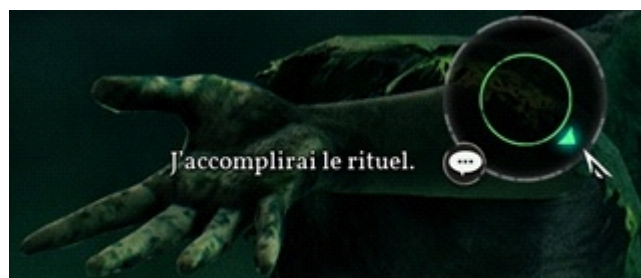
chaudière -> gauche -> accroupissez vous -> une des 4 **vannes** est la bonne -> 1/2 tour -> trouvez cheminement sur planches -> une des 4 **vannes** est la bonne -> **levier** -> trouvez le bon chemin, en courant, pour essayer de sortir de là

14ème chapitre

je demande au Médecin Marie Colden ce qu'elle fait ici - je lui de m'épargner avec ses contes - je lui demande où est Sarah Hawkins -

descendez

Sarah Hawkins -> je lui demande si elle est folle - je n'ai pas d'autre choix que



----- bilan de la partie -----

durée indiquée par GOG Galaxy : 8 h 52

durée estimée avec rédaction du document : 12 h30

----- critiques & avis -----

les défauts

sauvegarde automatique unique

audio en Anglais <- Cyanide Studio est une entreprise Française

temps de chargement un peu longuet [AMD Ryzen 5 5600 6 Core Processor - RAM 16 Go - CG : Nvidia Geforce RTX 3050 VRAM 6 Go]

inventaire avec indices surdimensionné - pas de nourriture - peu de repos

quelques actions que l'on ne peut faire sans en avoir fait d'autres auparavant (ex. prendre clé de la chaufferie à l'institut Riverside)

les qualités

Game Play très bon

les dialogues sont bons - graphismes & nombreuses cinématiques sont d'un niveau acceptable

l'histoire est bien dans l'ambiance de l'œuvre d'H. P. Lovecraft

quelques puzzles - incarner différents personnages est un +

je ne sais évaluer le degré de rejouabilité - c'est certain, elle existe, le RP est présent

Call of Cthulhu est un bon petit jeu