

Nintendo avait fini par acquérir, pour beaucoup (et c'est encore le cas aujourd'hui), une réputation d'éditeur pour les gamins, et à tout le moins, pas pour les "vrais" gamers.

Et ces gens de pointer du doigt les *Mario Party*, *Pokémon*, titres casuels...

Il est vrai que chez big N, certains genres de jeux étaient plus fournis que d'autres, si on cherchait des frissons ou une ambiance bien glauque, le choix n'était pas gargantuesque, une constatation qui se poursuit encore en 2020 même si le catalogue s'est étendu depuis.

Et puis, au début de la courte vie de la GameCube, sortit *Eternal Darkness*.

Pas un survival-horror en tant que tel, deux aspects qu'on finit par associer de façon un peu trop fréquente.

Horror ? Déjà un peu plus. Prenez vos pilules anti-folie et ouvrez le Livre...



Même dans le manoir, la folie pourra vous guetter.

Un parfum de Lovecraft

Après un rêve en belle couleur sépia, pendant laquelle Alex Roivas (anecdote : inversé, le nom de famille donne Savior...) élimine des zombies anorexiques avec un fusil antique, elle est réveillée à 3h33, on lui annonce que papy Roivas, le seul membre de la famille qu'il lui reste, a cassé sa pipe.

Ni une, ni deux, la jeune femme prend un vol de nuit et part pour Rhodes Island, rencontrant l'inspecteur en charge de l'affaire. Car Edward Roivas a été quelque peu décapité, sans que l'on retrouve la tête, ce qui est gênant pour l'identification. La police fait chou blanc, et Alex décide de rester dans le manoir familial déserté pour éclaircir l'affaire.

Vous prenez les commandes, et finissez rapidement à avoir accès à un cabinet secret, où se trouve le Livre des Ténèbres Éternelles... Alex l'ouvre, attirée par l'aura du livre enchanté, et commence pour elle un voyage dans le temps par personnages interposés.

Le premier est un centurion romain, Pius Augustus, envoyé par l'Empereur pour récupérer un artefact ancien. Mauvaise idée au final, d'ailleurs. Le romain, envoûté par des voix mystérieuses, déboule dans un portail magique, et arrive dans une cité souterraine antique. Pius ne dispose que d'une barre de santé, et ce niveau sert principalement de tutoriel et d'introduction à la tragédie menaçant l'espèce humaine, comme il se doit.

Car notre brave centurion finira par arriver dans une petite pièce contenant trois artefacts insidieux, chacun l'Essence d'un Ancien ayant autrefois régné sur la terre, en un temps oublié de la mémoire humaine et de l'Histoire.

PAL

Nintendo

Le joueur doit choisir quel artéfact il va toucher (sans trop savoir comment orienter son choix la première fois), avant de voir Pius être transformé en Liche.

Liche qui va se faire fort de ramener sur Terre l'ancien dont elle vient de s'approprier l'Essence...



L'histoire vous mènera à travers les mêmes lieux, mais à des époques radicalement différentes.

Un humain seul ne peut rien contre l'avenir

La structure d'*Eternal Darkness* se présente donc ainsi : avec Alex dans le présent, vous allez explorer le manoir des Roivas pour en apprendre toujours plus sur le passé de la famille et sur la menace des Anciens, débloquent de nouvelles zones grâce aux pouvoirs et objets acquis par la lecture du Livre ; zones où vous trouverez les prochains chapitres. Une fois les feuilles rapportées au Livre, une nouvelle page, commentée par Edward, commence, poursuivant le drame étalé sur des siècles.

Vous aurez ainsi l'occasion de vivre à travers plusieurs personnages la lutte qui s'est instaurée contre Pius et son ambition de ramener son maître abominable. En plus de naturellement faire varier les époques et les lieux (moyen-âge, renaissance, première guerre mondiale, ère moderne...), changeant de même les armes, chaque personnage a sa propre histoire singulière et ses propres caractéristiques : Roberto est manifestement asthmatique, Karim est athlétique, le pompier canadien peut courir pratiquement sans interruption...

Si les barres de santé et de magie ne déroutent personne, il existe également une barre de santé mentale, un ajout plutôt rare.

Certains de vos personnages auront donc plus de résilience que d'autres, mais aucun ne saurait être de marbre face aux horreurs des Anciens.

Plus votre barre de santé mentale diminue (ce qui se produit à chaque fois qu'un monstre croise votre chemin, avec plus ou moins de perte selon le monstre), plus vous aurez le risque de souffrir d'hallucinations de plus en plus sévères : chœurs de gémissements, sang coulant sur l'écran, insectes brouillant votre vision, son disparaissant momentanément, perspective de guingois, sort de soin qui vous décapite, faux game over...

Les hallucinations sont nombreuses et transcrivent bien le statut « faiblement » humain des protagonistes, comme ils vous le diront : « It can't be... Happening ! »

Faiblesse est le mot juste, car ce ne sont, après tout, que de simples mortels s'opposant (sans le choisir

vraiment !) à des forces immémoriales, échappant à leur entendement. Certes, en les incarnant, vous accomplirez certaines choses utiles pour contrecarrer les Anciens, mais la plupart des protagonistes mourront au terme de leur histoire, quoi que vous fassiez.

Le ton est donné d'emblée avec le niveau d'Anthony, envoûté par un sort, se zombifiant progressivement tout au long du chapitre...

Vous comprendrez rapidement que le Livre est un « don » de Mantorok, quatrième entité devant normalement garder en échec les trois autres Anciens, mais qui a été singulièrement affaibli par un sort de la Liche, avec sa propre sorcellerie !

Alex et les autres Elus du Livres des Ténèbres Eternelles auront donc affaire à forte partie...



Découvrir de nouveaux sorts ou augmenter leur puissance constituent des moments grisants.

Horreur, sorcellerie et tripailles

Le gameplay, pour sa part, ne pose pas de grande complexité. Vous trancherez avec vos armes blanches, vous shooterez avec vos armes à distance, tout va bien dans le meilleur des mondes. La spécificité d'*Eternal Darkness*, néanmoins, est de pouvoir viser aisément un de ces éléments du corps : tête, bras, ou torse, la zone visée se mettant en surbrillance. Comme vous êtes un joueur averti, vous aurez soin de viser la plupart du temps la tête.

La plupart du temps, car, pour exemples, décapiter un zombie de Chatur'gha ne fera que le mettre en mode berserk, et enlever la tête d'un zombie de Xel'lothath ne l'empêchera absolument pas de vous voir, ce qui est toujours un brin dérangeant.

Couper les bras des monstres reste amusant pour les voir se balader, inoffensifs. Achever vos ennemis vous permettra de regagner un peu de santé mentale.

L'arsenal change agréablement au fil des époques, mais vous n'aurez pas forcément intérêt à massacrer systématiquement toutes les horreurs que vous rencontrerez (des fois vraiment pas, comme dans le niveau avec Peter Jacobs...).

J'ai écrit que le soft n'était point survival, pour une raison simple : le système de magie. Ce dernier est un élément central du jeu. Tout au long de celui-ci, vous acquerrez de nouvelles runes, des codex pour les déchiffrer, et des parchemins pour connaître les combinaisons.

Vous obtiendrez aussi de nouveaux cercles de pouvoirs : au début, vous serez limités à de faibles sorts à trois points. Vous aurez la possibilité, en vrac, de réparer des objets, d'enchanter vos armes, de vous entourer de nuées protectrices, d'envoyer des éclairs magiques dévastateurs, de dresser des champs de force, de régénérer vos jauges de caractéristique...

Bien sûr, vous ne gagnerez rien avec le sort simple pour régénérer votre magie, pour une raison évidente, par contre, vous aurez la possibilité de vous soigner facilement, ceci enlève donc le côté survival.

Facilement avec relativité : les sorts ne sont pas instantanés, peuvent être interrompus, et plus ils ont de points, plus ils prennent de temps. Il est plus long de convoquer une Horreur (invocation à sept runes) qu'un petit Trappeur (invocation à trois runes).

Si vous connaissez déjà le jeu, vous pourrez opérer des combinaisons parfois très en avance de la timeline « normale ».

Si la sorcellerie vous est rendue permise par le Livre, elle n'est pas neutre : chacun de vos sorts s'axera sur le pouvoir d'un ancien. Ainsi, utiliser la rune de Chatur'gha avec un sort de régénération vous permettra de regagner de la santé, tandis que la rune de Xel'lothath remontera votre santé mentale ; ceci vaut pour tout, et change la donne pour les invocations.

Pour les enchantements également, car il y a un système de forces/faiblesses entre les trois Anciens : Chatur'gha, Ancien de la Force, déchiquète Xel'lothath, Ancien de la folie et de l'esprit, qui elle-même surpasse Ulyaoth, le maître des dimensions, celui-là écrasant Chatur'gha. C'est d'ailleurs un des éléments importants du scénario...

Il y a même, en résolvant un petit secret, la possibilité d'obtenir la rune de Mantorok, efficace contre les trois autres. Particulièrement intéressant pour enchanter vos armes afin de faire des dommages maximaux, bien que vous ne puissiez faire d'invocations avec lui, il a d'autres utilités : par exemple, en lançant le sort 'révéler l'invisible' avec lui, c'est vous qui deviendrez invisible...

Je parle de secret, les énigmes, malheureusement, sont pour leur part vraiment du niveau d'un survival-horror et ne vous feront pas trop réfléchir.

Avant que je n'oublie de le préciser, votre barre de magie remonte lentement pendant que vous marchez.

PAL

Nintendo



La gestion de votre inventaire ne fera pas bouillir vos neurones.

Eternal Darkness, jeu ou histoire interactive ?

L'interrogation peut surprendre, et je ne cherche pas là à dresser quelque comparaison avec de « vraies » histoires interactives comme *Dragon's Lair*, ou bien l'infâme *Wirehead*. J'hésiterai aussi avec l'idée d'un film interactif.

Ce n'est absolument pas pour minimiser l'importance du gameplay d'*Eternal Darkness* ou dévaloriser son côté ludique, qui sont tous deux bien présents. Simplement, la structure même du jeu, qui consiste, finalement, à avancer de plus en plus dans la lecture d'un Livre, chargé des mémoires des Elus ayant combattu les ténèbres éternelles au long des siècles, transmettant leur force, leur savoir et les arcanes à Alex Roivas, dernière de sa lignée, cloîtrée dans un manoir construit au-dessus d'En'gha, cité antique, repaire de la Liche Pius Augustus ; *Eternal Darkness* vous livre une histoire lovecraftienne, avec ces entités au pouvoir incommensurable, dépassant les limites humaines, *Eternal Darkness*, c'est l'histoire d'âmes marquées par le destin, enrôlées dans une lutte solitaire et désespérée contre des Anciens ne cherchant qu'à asservir à nouveau l'humanité.

Et si Alex triomphera finalement de la Liche, ce ne sera que grâce à de multiples sacrifices, et elle-même ne pourra en sortir indemne...

Eternal Darkness reste bien un jeu, et même si j'ai l'air d'en faire un peu trop, c'est bien son histoire, donc, qui me semble primer. D'autant plus qu'il est nécessaire de finir le jeu trois fois, à chaque fois avec un alignement différent, d'une part pour connaître les différentes perspectives (les cinématiques changent selon l'Ancien) et connaître des changements de gameplay (les monstres les plus fréquents sont axés sur l'Ancien que vous affrontez, vous n'avez pas les runes des Anciens dans le même ordre, les « boss » changent selon l'Ancien...), d'autre part, pour connaître le fin de mot de l'histoire, et vous apercevoir que vous n'étiez qu'un pion dans les plans de Mantorok... Tout comme Pius Augustus, au final.

Cela peut être frustrant, bien entendu, mais cela change des happy endings, des victoires faciles et des personnages qui gagnent quoi qu'il en soit.

Le scénario offre quelques subtilités (on peut par exemple penser, à certains indices, que Pius œuvrait finalement pour le compte de Mantorok...).



La descente dans la folie d'un des ancêtres de Max est particulièrement plaisante, notamment avec les passages audios où il autopsie les monstres qu'il vainc.

Chair de poule ? Pas tellement.

Je vais sembler me contredire, mais en fait non. Il y a bien un côté horreur au jeu, nul doute. Et lorsque je n'étais qu'un gamin prépubère, la première fois que j'ai vu un zombie de Chattur'gha, j'ai eu peur. Mais, soyons honnêtes, et sans déparer l'ambiance réellement glauque du titre, il n'est pas tellement effrayant. Les hallucinations sont perturbantes, excellentes. Sauf que, comme vous êtes un Lecteur attentif (et si vous avez lu mes autres tests), vous savez qu'il est l'heure de faire la comptabilité des mauvais points du soft.

Donc, hallucinations oui, mais rapidement, il deviendra très simple de faire remonter sa santé mentale. Si vous n'en avez plus du tout, vous commencerez à perdre de la santé, mais il faut en vouloir pour en arriver là...

Tout comme être en mode hallucination requiert une intentionnalité, passé un certain stade.

Domage, on peut se défaire trop facilement de ce facteur de mise en détresse. Même si naturellement regagner de la santé mentale est utile, puisque si vous n'en avez plus du tout, vous finirez par perdre de la santé.

Le jeu est très linéaire, et vous n'aurez que deux secrets utiles à débusquer : la rune de Mantorok, et le glaive perpétuellement enchanté, qui transforme en promenade de santé le combat contre Pius.

Le jeu est très court, encore plus après l'avoir complété une fois : comptez entre six et huit heures. D'accord, trois parties différentes sont nécessaires pour obtenir la vraie fin, mais on aurait aimé encore plus de différences entre les trois alignements, et, pourquoi pas, d'autres chapitres, d'autant plus que ce sont les mêmes lieux qui sont revisités à différentes époques.

Le bestiaire est relativement limité : zombies de Mantorok, zombies de chaque alignement, Trappers, Horreurs, bonestealer (possédant d'autres monstres ou humains), gardiens. Certes, l'alignement change la donne : les monstres de Chattur'gha sont les plus résistants et les plus puissants (ses zombies régénèrent même les membres perdus !), ceux de Xel'lothath enlèvent bien plus de santé mentale, les zombies d'Ulyaoth explosent... Et avec chaque alignement, un design différent.

La vraie fin débloquée est bien courte, et le bonus, le mode *Eternal Darkness*, justement, vous permet de rejouer en étant invincible, avec munitions illimitées.

Eternal Darkness a beau tabler sur le côté récit, le God Mode enlève tout intérêt, en vous dépouillant de cet état de petitesse face aux Anciens, laissant pour le coup le véritable goût d'un film interactif.

« Lovecraft en frémit d'angoisse dans sa tombe »

ASPECTS NÉGATIFS

- Trois parties pour obtenir la vraie fin, chacune n'étant pas assez différenciée des autres
- Trop aisé de se soigner et de récupérer de la santé mentale
- Relativement bref
- Qualité inégale des chapitres

ASPECTS POSITIFS

- Un ajout qui aurait parfaitement sa place dans le mythe bâti par Lovecraft
- Doublages et bande-son bien dans le ton
- Le système de magie
- Progression fluide

Eternal Darkness fait un peu figure d'OVNI dans la ludothèque Nintendo, mais a le mérite, avec son identité bien affirmée, offrant une expérience singulière, de montrer que big N sait toucher plusieurs publics.

Domage, pourtant, que parmi les titres de cet éditeur, *Eternal Darkness* reste assez solitaire, même vingt ans après. Nintendo saura continuer dans une voix plus « mature », dirons-nous, notamment avec un jeu qui n'a de survival-horror que le nom, mais ceci est une autre histoire.



PAL

Nintendo