

Eternal Darkness, le jeu qui veut nous rendre fous - 1/1

Voilà un titre qui se targue d'insuffler un vent de renouveau au genre du survival horror sur lequel règne en maître la star de Capcom : Resident Evil. Mais le plus dingue, c'est que c'est un jeu First Party de Nintendo. Décidément, le monde change...

Attention, prenons garde aux comparaisons hâtives, Eternal Darkness n'est pas seulement un Resident Evil-Like. J'ai dit « pas seulement ». Car il est indéniable que l'inspiration en soit plus que sensible, et ce à divers points de vue. Mais le titre de Silicon Knight s'efforce d'apporter son lot d'originalités fort appréciables aussi bien en terme de gameplay que d'ambiance.

Ambiance qui à la différence de la série des Resident Evil ne rappelle pas tant que ça les films d'horreurs de l'ami John Romero (Le jour des mort-vivants et tout ce qui s'en suit) mais s'approche plus du surnaturel et du fantastique d'un Lovecraft ou d'un Bloch. Je m'en vais donc vous narrer brièvement la base du scénario. Il était une fois, donc, le peuple des Anciens qui pour une raison sans rapport avec le Loft, vouait une haine farouche aux humains qui n'avaient pourtant rien fait d'autre que de prendre leur place sur Terre vu que les Démons étaient partis en vacances sous la-dite terre. Mais il était dit par une prophétie que les Anciens resurgiraient des abîmes et que 13 élus humains devraient les affronter à travers 2000 ans d'histoire, de l'Antiquité à la Seconde Guerre Mondiale. Ce sont, vous l'aurez compris, ces élus que vous incarnerez. Et l'un des premiers points intéressants, qui laisse augurer du meilleur quant au reste du scénario, c'est que ces élus ne savent absolument pas ce qui leur arrive lorsqu'ils se retrouvent face à une horde de créatures immondes et à l'air peu affable. Ces pauvres êres se retrouveront complètement déboussolé et du coup, vous aussi.

Car voilà bien l'un des éléments les plus trippants du jeu, votre santé mentale peut être affectée par certains facteurs. Il arrivera donc que vous halluciniez « grave » en cours de jeu. Un exemple ? Vous passez une porte, et hop vous perdez un bras ! Vous croyez que votre arme est déchargée alors que vous venez de la contrôler etc. Pour éviter ce genre de désagrément, il vous faudra veiller sur votre jauge de santé mentale. Une idée bienvenue qui plonge pas mal dans l'ambiance. Le système est simple, plus vous voyez de monstres, plus vous pétez les plombs. Malheureusement, le manque de temps n'a pas permis à votre humble serviteur de cerner toutes les possibilités rattachées à ce système d'hallucination... Mea culpa, Mea Maxima Culpa. En tout cas, pour ce que j'en ai vu, c'était très convaincant.

Pour le reste du jeu, c'est à un mélange d'exploration et d'action que nous avons à faire. Pour l'exploration, je vous le dis tout de suite, c'est très « Resident Evilien », on trouve le truc qui va avec le bidule et ça provoque le machin, youpi. L'action en revanche se permet quelques innovations. Ainsi un système de lock qui permet de cibler certaines parties du corps du zombie putréfié vous permettra de les démembrer dans la joie et la bonne humeur. On appuie sur L, on cible avec le stick, on frappe avec A. Simple, mais personnellement je trouve que le système manque un brin de précision, enfin bon, moi il faut toujours que je chipote. Il faut aussi signaler la présence de sorts et invocations diverses.

En ce qui concerne la réalisation, on notera qu'à la différence du titre de Capcom, auquel on ne peut s'empêcher de le comparer, les caméras ne sont pas toujours fixes. En terme d'ambiance cela joue, puisque lorsque vous vous dirigez vers un coin sombre, la caméra vous suit selon des angles particuliers. Ces mouvements donnent un côté film d'angoisse pas désagréable. Pour le reste, il faut dire qu'on est visuellement pas forcément convaincu. Surtout au niveau du character design qui n'est pas terrible, terrible. Sans parler de l'animation qui s'avère aussi raide que dans les premiers R.E. D'une manière générale le tout rend malgré cela plutôt bien. Reste à attendre le test complet afin de procéder à un décorticage en règle de la chose qui vise clairement le rang de hit de la GC.