



## Test de Necronomicon : The Dawning of Darkness

### Necronomicon : The Dawning of Darkness

Ne vous est-il jamais arrivé de vous dire qu'étant gamin vous avez jugé trop durement un jeu ou un film, par exemple, ou au contraire avoir été trop indulgent avec ? En ce qui me concerne, je vous répondrai oui et je préciserai même que c'est arrivé plus d'une fois. Ça a été le cas avec "Necronomicon : l'Aube des Ténèbres". Je me rappelle étant ado, avoir adoré ce jeu. Je lui avais trouvé de nombreuses qualités et il semblerait que je l'avais un peu trop surestimé. Qu'en est-il alors ?





La première chose à signaler est que **le scénario est LE point fort du jeu**. Il est une adaptation du roman "L'affaire Charles Dexter Ward" d'Howard Philip Lovecraft. D'ailleurs, la jaquette indique clairement "inspiré de l'œuvre de H. P. Lovecraft". Toujours est-il qu'on y suit l'enquête de William Stanton sur son ami d'enfance Edgar Witcherley suite à la demande du Dr. Eagleton. Celui-ci s'inquiète des changements de personnalité de son patient et pense devoir l'interner. Alors que son enquête progresse, William va mettre à jour un secret bien plus monstrueux que la folie. Un secret lié à un dénommé Gregor Herschell, ancêtre d'Edgar, alchimiste et sorcier, mort depuis 1771 et pourtant très présent plus de 150 ans après sa mort. Un secret impliquant le Necronomicon, le livre des morts.

Il est à noter que le scénario est assez fidèle au roman de Lovecraft de par l'histoire en elle-même et certaines phases de dialogues qui reprennent des descriptions ou passages du livre. Pour autant, le jeu prend de nombreuses libertés en modifiant les noms des personnages (Charles Dexter Ward devient Edgar Witcherley, par exemple) et, surtout, en modifiant la fin. On y retrouve, tout de même, ce qui fait le style de Lovecraft : une angoisse grandissante qui va naître de l'accumulation de petits détails, l'horreur tapie dans l'ombre, insidieuse et latente, etc... S'ajoute à ça que le jeu s'inscrit dans le mythe de Chtulhu et qu'il aborde un thème cher à l'auteur : le savoir interdit. Le scénario va ainsi permettre de mettre en place petit à petit une ambiance très particulière tout au long du jeu. **Ambiance qui s'avère être son deuxième point fort.**

Mais en dehors du scénario, qu'est-ce qui participe, justement, à cette ambiance ? Tout d'abord, les décors. Ceux-ci, plus ou moins réussis, arrivent souvent à dégager un certain malaise et sont, pour certains, bien lugubres. Il est, par contre, difficile de pouvoir profiter de certains d'entre eux tant l'image du jeu s'avère sombre... très sombre... trop sombre... je reviendrai là-dessus un peu plus loin. Viennent ensuite les musiques, peu nombreuses, et les fond sonores qui appuient le caractère sinistre voire glauque des décors. Exception faite de la musique du générique de fin qui est totalement hors de propos !





Toujours est-il que si le jeu est angoissant par de nombreux détails (changements de personnalité d'Edgar, articles de journaux relatant des faits étranges, récits sur Gregor Herschell rendant le personnage encore plus inquiétant, etc...) l'horreur, en elle-même, ne va vraiment commencer qu'à la fin du CD 1 alors qu'on découvre le lieu où Edgar a mené les expériences qui ont amené à sa "folie". On peut donc dire qu'avec le CD 2, l'ambiance est immédiatement glauque et oppressante et va l'être de plus en plus à mesure que l'on avance dans les sous-sols du bungalow où les expériences malsaines menées par Edgar ont eu lieu. Une fois de nouveau à l'air libre, on reprend le fil de l'enquête de manière plus calme tout en s'approchant de plus en plus de l'horrible vérité jusqu'à un final typiquement Lovecraftien.

Un scénario prenant, intelligent et une ambiance glauque, parfois oppressante, qu'est-ce qui pourrait ne pas aller ? Et bien, déjà, **le personnage principal et les PNJ sont foutrement inexpressifs** ! Inexpressivité ultra-flagrante lors des cinématiques où les dialogues sont d'une platitude assez incroyable. D'ailleurs, en dehors des cinématiques, que font les PNJ ? Ben, ils ne bougent pas...des statues de cire, quoi. Et encore, là, je vous parle des personnages importants mais quand ils ne le sont pas, que se passe-t-il ? Ben, ils n'ont même pas de cinématiques pour eux...non, ils se contentent d'être incrustés dans le décor et quand on leur cause...ben... les mecs bougent pas d'un poil ! Une phase de dialogue s'enclenche, point final. Pour autant, ces simples dialogues montrent le caractère antipathique, la peur ou la gêne des Pawtuxetiens (j'invente, je sais) quand on les interroge sur Edgar. D'ailleurs, ces réactions sont les plus expressives du jeu et apportent un petit quelque chose à une atmosphère qui, dès le départ, semble bien tendue. Les habitants de Pawtuxet ne veulent rien à voir avec Edgar Witcherley et ils le montrent bien...enfin, l'expriment bien. **Il faut aussi noter que certains personnages sont vraiment intéressants**, très bien conçus et ont une véritable personnalité. Ainsi, je citerai Edgar, l'ami d'enfance sur qui vous enquêtez, le vieux loup de mer Black Fish qui vous racontera quelques histoires autour de Gregor Herschell ou encore l'épicier, Monsieur Crumb, qui vous fournira des renseignements contre divers achats ainsi que monnaie sonnante et trébuchante. Il reste tout de même que, dans l'ensemble, il y a un manque flagrant de vie et une inexpressivité ambiante.



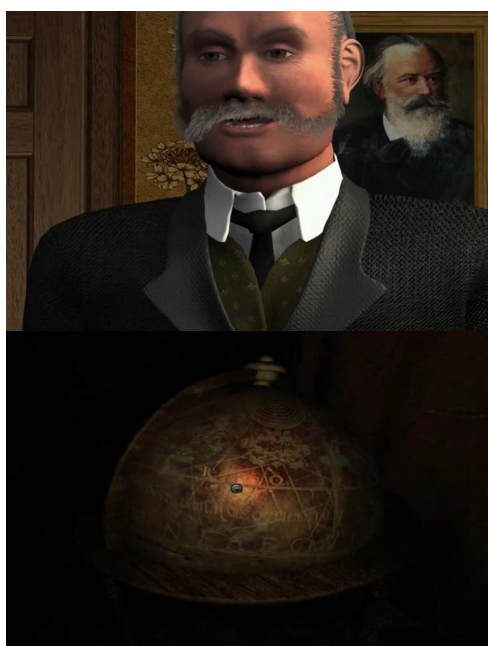
Parfois, à l'inverse, il y a beaucoup trop de vie. Pas à cause des PNJ, bien évidemment, mais à cause du fond sonore. Par exemple, les bruitages du port (bruit des vagues et cris des mouettes) beaucoup trop assourdissants empêchent toute compréhension des dialogues et toute réflexion. **Après les bruitages qui sont trop forts, ce sont les images qui sont trop sombres.** En fait, l'image est parfois tellement sombre que seul le curseur permet de discerner un peu s'il y a des possibilités d'interactions. Il faut alors augmenter la luminosité et dans certains cas, ça ne change strictement rien. D'ailleurs, ce problème devient franchement enquinant lors de la résolution de certaines énigmes. Généralement, celles-ci sont plutôt faciles et se résolvent de manière logique. Il arrive tout de même de tomber sur des énigmes vraiment difficiles et qui posent un réel problème. À l'image de la résolution de certaines énigmes, le déroulement de l'histoire s'avère tout autant logique même si parfois il faut un peu chercher où aller. Au final, le jeu se conclue en 5-6 heures.

Là si vous vous dites : "Bon c'est dommage pour l'ambiance mais le jeu doit sûrement se rattraper par le

gameplay. Et puis, si j'arrive pas à comprendre ce que me raconte un mec ou que je loupe un objet ça va pas être bien grave", laissez moi-vous dire que vous vous gourez allègrement. Ce qui flingue l'ambiance va aussi s'avérer poser problème avec le gameplay. Là vous me dites "C'est du point n' click en vue subjective avec des tableaux, en quoi ça va flinguer le gameplay ?". Pour info, je vous répondrai qu'on mène une enquête et donc qui dit enquête dit indices à récolter, témoignages et infos à écouter, objets à ramasser et, dans notre cas, énigmes à résoudre.

Le gameplay a ainsi pour principales bases : les dialogues qui vous donnent des indices sur ce qu'il faut faire, qui voir ou où aller (quand ce n'est pas carrément indiqué), les objets qui vous permettent d'avancer et de résoudre certaines énigmes (du style trouver la clé qui permet d'ouvrir le coffre de la voiture où se trouve le pied de biche qui va permettre d'entrer quelque part, etc...) et lesdites énigmes qui doivent être résolus pour pouvoir avancer. Alors, je peux vous assurer que quand un type vous donne une info cruciale et que vous comprenez que dalle à cause du cri des mouettes ou que vous vous retrouvez comme un con face à une énigme avec laquelle vous savez strictement pas quoi foutre, ça fout un peu en boule !

J'allais oublier ! **Un autre petit problème s'ajoute à ceux déjà cités : les temps de chargements.** Il y en a presque partout : entre chaque déplacements (3 à 5 secondes), à l'ouverture des menus (environ 10 secondes), quand on choisit un objet dans l'inventaire et j'en passe ! Je peux vous assurer qu'au bout d'un moment, ça devient franchement lassant !





Pour conclure, "Necronomicon: l'Aube des Ténèbres" est un jeu sympathique au scénario intéressant mais dont l'ambiance, se voulant d'abord angoissante puis glauque et oppressante, souffre de problèmes divers et variés : un perso principal et des PNJ inexpressifs, figés et sans réelles personnalités (comme je l'ai déjà dit, il y a des exceptions à l'image de certains personnages comme Edgar, Monsieur Crumb ou Black Fish ainsi que les habitants de Pawtuxet), des fonds sonores pouvant s'avérer parfois insupportables, une qualité d'image beaucoup trop sombres à un point tel que les décors deviennent imperceptibles, les interactivités difficiles à trouver et les objets à récolter invisibles (en gros, on sait pas trop quoi faire, ni où aller...heureusement, le curseur aide pas mal...) ainsi que des temps de chargements pour presque tout. Sans oublier, une difficulté bien mal dosée entre des énigmes simples et peu originales, des énigmes très (trop) difficiles à résoudre et, aussi, des énigmes dont la résolution est plus souvent dû au hasard ou à la technique du "Je tente toutes les solutions possibles et inimaginables, la dernière sera forcément la bonne". Ces défauts, non contents de flinguer l'ambiance, bousillent aussi le gameplay, comme je l'ai déjà souligné.

Reste **une adaptation plutôt fidèle** (sans pour autant l'être totalement) au déroulement somme toute logique et qui met en exergue des thèmes chers à Lovecraft. Je me répète mais il est vraiment dommage qu'un aussi bon scénar' et qu'une ambiance qui réussit à être tendue et angoissante par petites touches avant de devenir profondément malsaine et sinistre soient mises à mal par les différents défauts précédemment cités.

***Description du jeu par Sadwick***

Copyright © 2003-2024 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)