

Quelques mois après la sortie PC, Jack l'Eventreur vient taillader sur Xbox 360. Sans surprise, et malgré le changement de développeur, le résultat s'avère être un copier-coller de la version précitée. Le résultat se montre donc sympathique malgré de nombreux défauts mais vu que l'offre en matière de jeux d'aventure n'est pas si étoffée que cela sur la machine, on aurait tort de faire la fine bouche.



Comme nous l'a prouvé sur PC le précédent Sherlock Holmes qui s'évertuait à nous narrer une rencontre fictive entre deux légendes officiant de chaque côté de la barrière de la loi, réunir deux mythes dans un jeu d'aventure ne suffit pas nécessairement à l'imposer comme un indispensable du genre. Si l'idée était loin d'être stupide, plusieurs problèmes de gameplay, une narration maladroite et une difficulté mal dosée allaient clairement à l'encontre de la véritable notion de plaisir de jeu. On pouvait donc craindre que Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur ne ressasse les mêmes erreurs d'autant que l'idée directrice de cet opus renvoyait à celle de son grand frère en mettant face à face Sherlock et son double maléfique, Jack l'Eventreur. Pour autant, il n'en est rien puisque les développeurs ont su innover sans pour autant faire table rase du passé.

De fait, sans se mettre à dos les amateurs d'aventure et de réflexion intense, Frogwares a ouvert son titre à un plus large public via quelques ajouts rendant le tout bien plus agréable à suivre. Tout d'abord, on appréciera de retrouver à l'instar de la version remastérisée de La Nuit des Sacrifiés deux angles de vue, à la première et à la troisième personne. A ce sujet, les problèmes de pathfinding de la version PC sont ici résolus puisqu'on dirige en temps réel le personnage grâce au stick analogique. De plus, la troisième personne est synonyme de plus grande lisibilité grâce à une meilleure vue d'ensemble des lieux. Ensuite, si on retrouve toujours ce mélange d'énigmes, de parlote et d'investigations, on peut désormais avoir accès à un ingénieux système d'aide, à n'utiliser qu'en dernier recours bien évidemment. Ainsi, en appuyant simplement sur la gâchette gauche, vous verrez instantanément tous les indices présents sur la scène du crime. Vous n'aurez alors plus qu'à cliquer sur ces derniers pour récolter notes et observations de Sherlock. Fort appréciable d'autant qu'en dehors de ça, vous devrez toujours résoudre plusieurs puzzles moins tortueux, il est vrai, que ceux du précédent volet.

Les plus aguerris pourront alors pester devant l'ouverture assez simple d'une mallette ou la reconstruction d'une canne mais dites-vous bien que la difficulté reste progressive et qu'il vous faudra tout de même faire marcher vos petites cellules grises pour résoudre certaines d'entre elles. Au bout du compte, on apprécie grandement d'évoluer dans un univers plus sombre, qui plus est très respectueux de l'affaire d'origine sachant que les meurtres sur lesquels enquêtent Holmes et Watson renvoient directement à ceux de la réalité, de l'endroit où ils se sont déroulés aux blessures des victimes, etc. Du coup, l'aventure devient également plus simple pour ceux connaissant les méfaits de Jack the Ripper sur le bout des doigts. Néanmoins, Frogwares a cru bon d'inclure quelques affaires annexes afin de consolider son jeu tout en rallongeant la durée de vie. Malheureusement, si le résultat est probant, il en est tout autre du visuel suranné dû à un moteur 3D cahoteux qu'il serait temps de laisser reposer en paix. Mais qu'à cela ne tienne, l'important reste avant tout le scénario, habilement écrit et permettant une fois de plus aux doubleurs français de la série de reprendre du service.

Les dialogues sont donc toujours aussi nombreux et vous devrez discuter pour trouver l'indice qu'il vous manque afin de l'utiliser à bon escient. Sur ce point, peu d'évolution. La façon de procéder est la même, le joueur pouvant s'aider d'archives liées aux dialogues et aux rapports pour y voir plus clair. Cependant, on notera trois autres nouveautés renforçant un peu plus l'immersion. La première vous proposera de reconstituer un crime en essayant de trouver le modus operandi de l'assassin. Vous devrez alors placer les personnages, généralement Holmes et Watson, les faire tenir une arme et ce jusqu'à ce qu'Holmes soit satisfait de la mise en scène. Viendra ensuite le temps des déductions. Il sera ici question de récolter la totalité des indices, sur le corps de la victime ou sur la scène de crime, qu'il vous faudra disposer sur un tableau afin d'établir un lien entre eux, tout ceci afin de déboucher sur une seule conclusion : la bonne. Une bonne manière de vous aider à passer l'examen final. Là aussi, Frogwares a revu sa copie. Exit donc les quiz et bienvenue aux questions/réponses. En somme, vous aurez à votre disposition plusieurs théories, auxquelles il conviendra d'associer les indices en votre possession, afin de les valider ou non. Plus simple que par le passé, oui, mais plus aisé à appréhender et à apprécier pour les nouveaux venus.

Au final, Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur est un jeu d'aventure équilibré ayant réussi à trouver le juste milieu en termes de difficulté. Ni trop simpliste, ni trop élitiste, le fait de donner le choix d'être assisté ou non au joueur permet à la série de s'émanciper tout en évitant de renier ses origines. Qui plus est, le synopsis reste bien plus convaincant que ceux des précédents épisodes grâce à cette ambiance suffocante, morbide, si bien retranscrite qu'on retrouvait déjà dans le graphic novel From Hell d'Alan Moore ou l'excellent téléfilm britannique de David Wickes. Un bel exploit de Frogwares en tout cas qui devra désormais s'attarder sur l'aspect graphique de ses oeuvres afin de nous offrir un jeu aussi convaincant dans la forme que dans le fond. C'est tout le mal qu'on leur souhaite en croisant les doigts pour avoir droit une fois de plus à un face-à-face d'anthologie.

Logan , le 24 novembre 2009

- **Graphismes 8/20**

La mouture 360 est l'exacte réplique de la version PC avec ses maigres qualités et ses gros défauts. On y retrouve donc une 3D vieillotte, des décors on ne peut plus vides, une modélisation hasardeuse, quelques bugs graphiques et un résultat qui a bien 5 ans de retard.

- **Jouabilité 15/20**

Si dans l'absolu, la façon d'enquêter est la même que précédemment les développeurs ont inclus moult nouveautés très appréciables. On retrouve par exemple les deux types de vues (1ère et 3ème personne), un système d'aide, une reconstitution de scène de crime ou bien encore un tableau de déductions associées. En sus, les quiz laissent leur place à une association d'indices et de théories servant de synthèse concernant l'avancée de l'enquête. On pourra alors trouver l'aventure bien plus simple même si, tout en s'adressant à un plus large public, Frogwares est parvenu à contenter le plus de monde possible en conservant quelques énigmes bien retorses.

- **Durée de vie 13/20**

En érudant l'Aide incorporée, vous devrez percer quelques mystères opaques tout en résolvant diverses énigmes. La formule fonctionne mieux que jamais et c'est un plaisir de fouiner dans les divers documents afin de trouver l'indice qui vous permettra d'avancer.

- **Bande son 12/20**

Les musiques sont peu nombreuses mais de qualité. Le doublage français, lui, est d'un très bon niveau avec le même casting vocal que dans Sherlock contre Arsène Lupin.

- **Scénario 15/20**

Confronter un tueur machiavélique qui a réellement vécu et un détective imaginaire était osé mais le pari est pleinement réussi. L'enquête est plaisante, les quelques passages inédits s'intègrent bien à

l'histoire originale, par ailleurs extrêmement fidèle, et on apprécie (ou non) cette ambiance plus sombre, plus mature se mariant parfaitement avec l'univers quelque peu plus fantaisiste des romans d'Arthur Conan Doyle.

- **Note Générale 15/20**

Plus souple, plus agréable à suivre, plus inquiétant que jamais, le jeu se veut plus accessible tout en ne se mettant pas à dos les fans de la première heure. De fait, pour une première apparition sur Xbox 360, Sherlock s'en sort très bien surtout si on excepte le graphisme éculé. Bref, le détective amateur en sort grandi et le public se réjouit. Que demander de plus ? Un meilleur moteur graphique ? Certes mais ceci est une autre histoire.

La note de la rédaction est une appréciation de la qualité générale du jeu, mais n'est pas une moyenne arithmétique des différents critères.