

Après un passage fort réussi sur PC, [Spiders Games](#) nous livre enfin la version Xbox 360 de son [Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur](#). Un [point & click](#) sur une console HD, voilà qui peut faire peur. La console de Microsoft et sa [manette](#) n'ont pas les avantages pas la Wii et sa WiiMote. Les développeurs sont-ils parvenus à rendre leur titre jouable aux sticks analogiques ? Oui.

## Chapeau melon et haut-de-forme

Commençons tout de suite par les similitudes entre la version PC et la version console de cet épisode de Sherlock (pour avoir tous les détails, rendez-vous [ici](#)). Pour sa première apparition sur console de salon, le détective anglais ne change rien à la recette de base. Le scénario est identique et on part donc sur les traces de Jack l'Eventreur en 1888. Accompagné de son fidèle Watson, notre pandore de haut vol mène sa petite enquête de son côté, de façon officieuse, pour donner un coup de main à la police londonienne qui souhaite redorer son blason. On retrouve également les mêmes systèmes d'investigation avec recherche d'indice, reproduction de scène de crime, déductions, conclusions, l'échelle de temps et toutes les énigmes déjà croisées sur PC. On est donc en terrain connu.

La force de cet opus des aventures de Sherlock Holmes est le changement de vue à volonté. Si sur PC la chose s'est révélée efficace et pratique, elle l'est encore plus sur console. On dirige son personnage avec le stick analogique gauche, en vue classique ou à la première personne, et on balade son regard à l'aide de l'autre stick dans la vue [FPS](#). La gâchette gauche est utile pour faire apparaître tous les objets interactifs du décor et l'on en a bien besoin. Le jeu est baigné dans une ambiance glauque et ses tableaux sont tous plus sombres les uns que les autres. Cette aide est donc bien pratique pour repérer les plus petits objets dissimulés çà et là. Les déplacements et la recherche fonctionnent donc à merveille et on ne déplore que quelques soucis de [pathfinding](#) et autres soubresauts des héros.

En plus d'avoir élaboré un système de déplacement efficace, [Spiders Games](#) réussit le tour de force de rendre son [Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur](#) agréable à naviguer. Les menus (inventaires, documents...) sont d'une simplicité déconcertante et on n'éprouve aucune difficulté à trouver son bonheur dans son futoir. Le système de raccourci imaginé par [Spiders Games](#) fonctionne à merveille (les touches de tranche pour faire défiler les objets ou l'envoi direct à la bonne page lorsqu'on la ramasse). L'ensemble est tout à fait digeste et c'est une excellente surprise pour un jeu d'aventure contrôlé à la [manette](#). Pourtant, [Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur](#) n'est pas exempt de défauts, notamment sur le plan technique. Le moteur graphique accuse sérieusement son âge avec des personnages à la [modélisation](#) et aux textures médiocres. Il se retrouve d'ailleurs à genou lors des mouvements de caméra en vue classique ou lorsque le personnage court. Les animations ne sont pas plus reluisantes avec des protagonistes raides au possible. Mais ce n'est pas ça qui doit vous empêcher d'apprécier cet excellent jeu d'aventure, long, bien réalisé, aux énigmes toujours logiques et à la difficulté croissante.

Spiders Games mérite un coup de chapeau pour ce portage. Toujours aussi plaisant, Sherlock Holmes contre Jack l'Eventreur et son système de changement de vue se révèle parfaitement adapté à son nouveau support. Espérons seulement qu'une réelle évolution technique accompagne le prochain opus pour que la série ne se fasse pas distancer par la concurrence.

#### NOTE 15

##### LES +

- Enigmes et intrigues excellentes
- Systèmes de jeu, d'investigation, de déduction, très réussis
- Une aventure longue et captivante
- Ergonomie et déplacement à la manette très bons
- L'humour

##### LES -

- Graphiquement vieillot
- Framerate peu stable
- Animations pas terribles