

Sherlock Holmes contre Jack L'Éventreur

Publié par **Luffy** le mardi 01 décembre 2009 à 10:06

Sept mois après la version PC, voici que Sherlock Holmes débarque sur Xbox 360 pour le plus grand plaisir des amateurs d'enquêtes et de tripatouillage neuronal. Le jeu d'aventure étant une denrée rare sur la console de Microsoft, c'est avec une joie non dissimulée que nous insérons la galette, confortablement installés dans le canapé, volets clos, lumières éteintes.

Once upon a time, in Baker Street

Sherlock Holmes contre Jack L'Éventreur est un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez le célèbre détective de Baker Street accompagné de son acolyte de toujours, le docteur Watson. Les deux compères vont devoir faire face à une légende du crime, le tueur de Whitechapel tristement surnommé Jack L'Éventreur. Nous sommes à Londres, en 1888, et c'est là que commence notre histoire... pardon, notre jeu !

Vous allez devoir partir sur la piste de Jack l'Éventreur et alterner entre les deux personnages pour mener l'enquête sur plusieurs fronts. La première chose que l'on remarque est qu'il est possible d'alterner entre une vue à la troisième personne, classique des jeux d'aventures, et une vue « FPS » plus rare dans ce genre de titre. Bien que l'initiative soit bonne, la vue à la troisième personne est assez mal calibrée, entraînant des problèmes de déplacement et d'observation de l'environnement.

Lorsque vous vous déplacez, les objets avec lesquels vous pouvez interagir sont surlignés par une icône d'action lorsque vous vous en approchez, facilitant ainsi le repérage des objets importants. Pas de choix d'action par contre, on se contentera de ramasser ou d'observer. Les objets vont alors dans l'inventaire où là vous pourrez éventuellement les combiner entre eux, mais c'est tout. Pas d'observation en profondeur pour recherche une quelconque trace, on se contente de transporter. Si vous pensez avoir loupé un élément dans le décor, un bouton de la manette vous permet d'afficher toutes les zones interactives, pour être sûr de tout avoir. Ça aide grandement le joueur perdu, mais ce n'est pas réellement nécessaire, on va vite savoir pourquoi.

« Donne-moi ta main, et prends la mienne[...] » (air connu)

Car en effet, une des principales caractéristiques du jeu est d'être extrêmement dirigiste et de prendre le joueur constamment par la main, ne laissant les neurones travailler seulement lorsqu'une énigme pointe le bout de son mystère. Le reste sera composé de dialogues et d'incessants allers-retours pour satisfaire vos interlocuteurs. Je m'explique : vous désirez un renseignement ? Bien, interrogez le quidam qui détient l'info, mais celui-ci ne vous la révélera que si vous lui apportez un objet perdu. Vous allez donc chercher l'objet perdu, mais il est détenu par une autre personne qui l'a trouvé et qui vous la rendra si vous lui rendez un petit service. Et ainsi de suite. D'autant plus que l'aire de jeu est un peu réduite puisque vous évoluerez principalement dans le quartier de Whitechapel et quelques bâtiments dans Londres. Vous passerez donc par les mêmes endroits, vous rencontrerez les mêmes PNJ, et ceux avec qui vous n'aurez pas de réelles interactions n'auront que quelques lignes de dialogues qu'ils répèteront inlassablement.

Mais heureusement que le jeu se rattrape par ses énigmes et ses mécanismes de déduction plutôt bien pensés qui mettent à contribution nos neurones cramés par des jeux un peu moins finauds. Ces phases de réflexion se découpent en deux grandes catégories.

Il y a tout d'abord les énigmes que l'on vous posera en plein jeu, lorsque vous ferez votre quête pour les PNJ qui vous demanderont de leur rendre des services. Il s'agit de trouver la logique afin de résoudre l'énigme, d'observation de l'environnement afin de trouver les éléments à assembler... Et ce n'est pas toujours évident (sauf si on se sert de l'outil qui dévoile les éléments interactifs). Votre logique est donc mise à l'épreuve dans des mini-jeux comme le taquin, en passant par de la réparation de fils électriques, la soudure de tuyau pour le gaz...

Viennent ensuite les phases de réflexions où vous devrez reconstituer les événements et la chronologie des meurtres sur lesquels vous enquêtez afin de vous mettre dans la peau du tueur pour mieux l'identifier. Pour cela vous devrez vous servir des informations glanées ça et là afin de compléter un tableau pour remettre la chronologie en ordre. Puis, quand vous examinerez un corps, vous devrez déterminer, selon les blessures, les tâches de sang, la dégradation des vêtements et j'en passe... comment Jack l'Éventreur a tué sa victime. Ce genre de situation donne lieu à des scènes cocasses comme celle où Holmes demande à Watson de se grimer comme une prostituée afin de reconstituer au mieux la scène du crime. Bref, les énigmes sont de bonne facture et assez diversifiées afin de ne pas retomber dans la platitude des phases où l'on se promène d'interlocuteur en interlocuteur.

Élémentaire, mon cher Watson !

Venons-en maintenant à l'univers du jeu. Les personnages tout d'abord, sont assez sympathiques, ainsi que le doublage français (pour une fois !). De plus la personnalité de Holmes est plus proche de celle du roman que des différentes interprétations connues, c'est-à-dire un enquêteur assez cynique, plutôt condescendant envers Watson et légèrement imbu de sa personne. Mais néanmoins talentueux. Quand à Watson, on a un personnage à la bonhomie sympathique qui n'hésite pas à suivre son ami détective afin de faire progresser l'enquête, quitte à le rabrouer à l'occasion quand celui-ci s'attarde trop sur des détails inutiles. Un duo qui fonctionne du tonnerre et des personnages qui se démarquent des PNJ, qui sont plutôt honnêtes dans leur qualité, chacun ayant sa personnalité qui lui confère une identité propre.

La bande-son se fait plutôt discrète mais elle met dans l'ambiance et si on ne la remarque pas spécialement on l'apprécie à sa juste valeur et elle fait partie intégrante du jeu. Ce qui n'est pas vraiment le cas des graphismes qui datent d'une autre époque, aucun effort n'a été fourni pour la conversion PC/console et c'est un peu dommage, on a l'impression de se retrouver face à un titre plus vieux que ce qu'il n'est.

Détails



Graphismes

Un peu désuets, les graphismes auraient gagnés à être retravaillés un peu à l'occasion de la conversion sur Xbox 360 même si à l'époque de la version PC, ceux-ci ne faisaient pas forcément des miracles. Les personnages sont correctement modélisés et sont tout à fait acceptables, même si les environnements ne sont pas très diversifiés.

6/10



Durée de vie

Le titre dispose d'une durée de vie courte de manière générale mais honorable pour un jeu d'aventure. Comptez sept ou huit heures de jeu pour en voir le bout, la progression est constante et vous ne bloquerez pas trop longtemps sur les énigmes, sauf une ou deux vraiment corsées. La progression constante assure un certain rythme à l'aventure qui prendra vite fin si on est bien plongé dedans. La rejouabilité est quasi nulle même pour les chasseurs de succès, ceux-ci se débloquent tous au cours d'une partie complète.

6/10



Le son

La musique est sympathique et colle bien à l'ambiance londonienne du XIXème siècle, on ne se précipitera pas pour acheter la bande-son mais on n'ira pas non plus dans les menus pour mettre le son à zéro. Quand aux doublages ils sont de fort bonne facture, en français qui plus est, ce qui renforce grandement l'esprit de « livre interactif ».

8/10



Xbox Live

/10

Conclusion

Malgré les défauts qu'on peut lui trouver, **Sherlock Holmes contre Jack L'Éventreur** reste une bonne pioche dans la catégorie des jeux d'aventure. Genre peu présent sur console, il saura ravir les fans de réflexions qui veulent jouer à autre chose qu'aux Experts. Le titre s'apprécie comme un bon vieux polar et le joueur se laisse guider avec un certain plaisir jusqu'au fin mot de l'histoire. Et le jeu gagne un point de plus pour être un des seuls dans sa catégorie !

7/10

+

- Un jeu d'aventure sur 360 !
- La rencontre de deux légendes
- Des énigmes bien pensées

-

- Le côté un peu trop dirigiste
- Les graphismes
- On en veut encore !