

Test de Clive Barker's Jericho

Clive Barker's Jericho

Après nous avoir fait cauchemarder en 2001 avec "**Undying**", Clive Barker revient sur PC, Playstation 3 et Xbox 360 avec Jericho. Dans ce FPS développé par MercurySteam Entertainment et édité par Codemasters. Vous incarnez Ross, le Capitaine d'une escouade de sept hommes et femmes spécialisés dans le paranormal (l'escouade Jericho est coupée elle-même en deux équipes : l'Alpha et l'Omega) et vous êtes chargé d'aller refermer la brèche permettant au Premier-Né, première créature crée par Dieu avant les humains, de revenir sur Terre.









Malheureusement, celui-ci se trouve dans la cité d'Al-Khali, sorte de portail des enfers qui, chaque fois qu'il ressurgit, absorbe une partie de cette époque. C'est ainsi que votre équipe devra se battre autant dans les tranchées boueuses de la seconde guerre mondiale que dans les thermes suffocantes de la Rome Antique et ce, tout en passant par d'autres époques toutes aussi importantes de notre histoire. Clive Barker oblige, **vos ennemis se révèleront vite être des monstres torturés et sanguinaires** dont seuls vos armes et vos pouvoirs pourront calmer les ardeurs. Car en effet, vos hommes ont des pouvoirs, et, peu après la mort de Ross dés le premier chapitre du jeu, vous pourrez, grâce à l'esprit de ce dernier, passer à loisir de l'un à l'autre. Si ces pouvoirs sont évidemment utiles dans les combats, ils vous serviront également pour résoudre des petites énigmes. Certaines de ces capacités (comme le pouvoir de guérison de père Rawlings) donneront même lieu à des séquences de QTE.

Graphiquement, le soft s'en tire à merveille avec des décors délicieusement glauques et malsains. Passant sans aucun problème de petits couloirs à des étendues assez vastes, Al-Khali s'avère être une cité sublime et ce, même si **les murs sont recouverts de sang et d'entrailles putrides**. La magnificence des décors ne serait rien sans l'excellente bande-son que nous offre le jeu. Que ce soit le doublage entièrement en français des membres de l'équipe ou bien les musiques, composées le plus généralement de chœurs, Jericho se pare d'une très bonne OST.











Au niveau du gameplay, et même s'il on peut changer de personnage à tout moment, il faut reconnaître que le jeu tourne rapidement en rond. En effet, à l'instar d'un jeu comme "**F.E.A.R**"., Jericho est un FPS très scripté et incroyablement linéaire. De plus, à l'inverse de "F.E.A.R.", vous n'aurez aucune munition à ramasser ou de trousse de soin à obtenir puisque vos balles seront automatiquement réapprovisionnées après chaque combat et que vous pourrez soigner les membres de votre équipe grâce au pouvoir de Ross. Devant la redondance assez importante du gameplay, difficile de reprocher à "Jericho" sa maigre durée de vie. Malgré tout, payer un jeu 70 euros pour le finir en huit heures en mode normal ne sera pas du goût de tout le monde, et ce, même si le soft peut être refait pour débloquer des bonus traitant des personnages principaux de l'histoire.

En conclusion, il est assez difficile de vous conseiller Jericho tant son histoire est particulière et son gameplay limité. **A vous de voir si la répétitivité du soft ne vous dérange pas** et si mettre 70 euros dans un divertissement de moins de dix heures ne vous effraie pas. Si vous possédez ces conditions et que vous adhérez à l'ambiance malsaine du titre vous pouvez vous jeter dessus sans aucune hésitation.

Description du jeu par Zombiedu05

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto