

Police Quest : In the pursuit of the death angel - 1/2

Police Quest : In the pursuit of the Death Angel, c'est vieux, c'est drôle, c'est amusant et c'est frustrant, en plus d'être une folle aventure qui permet d'explorer toutes les facettes du métier de policier...

D'abord, oui, Police Quest : In the pursuit of the Death Angel date de quelque chose comme 1987. Mais c'est ça qui fait la beauté de la chose.

Police Quest, c'est votre histoire à vous, Sonny Bonds, 15 ans d'ancienneté au Lytton Police Department et propriétaire d'une magnifique corvette bleue. Donc, c'est l'histoire de votre ascension vers la gloire !

Dans la petite ville de Lytton, un homme surnommé l'Ange de la Mort (d'où le *Death Angel* du titre) cause des ravages : vente de drogue, meurtres crapuleux, bref, c'est l'homme à abattre. Mais pour le retrouver, il vous faudra arriver à obtenir une promotion parce qu'au début du jeu, vous n'êtes qu'un simple policier ordinaire, au bas de l'échelle (malgré vos quinze ans d'ancienneté, dis-je) et vous attendez qu'un poste se libère quelque part. Cela vous donne amplement le temps d'arpenter les rues de la ville au volant de votre rutilante voiture de police (cependant, si vous ne l'inspectez pas à chaque fois que vous prévoyez sortir de la cour du commissariat, c'est la crevaison assurée, donc la mort, parce qu'en 1987, une crevaison était apparemment mortelle si l'on en croit les concepteur du jeu). Mais se promener dans les rues de la ville, c'est une tâche colossale : ça signifie surveiller la voiture rouge qui brûle inévitablement un feu rouge (et c'est la femme du maire), coffrer le type qui conduit sa voiture fushia avec beaucoup trop d'alcool dans le sang, chasser des motards qui causent problème à Carole (la gérante du café nommé Carole's Cafeine Castle) et à Willy le barman, son voisin (voilà une occasion d'utiliser votre matraque), et plus que tout, il y aura cet étrange accident mortel qui est en fait, oh scandale, un meurtre crapuleux dans lequel on n'hésite pas à y voir l'implication du fameux Death Angel.

Bref, c'est de l'action, sans compter que la fille d'un de vos collègue est à l'hôpital à cause d'une surdose de drogue, on se rappelle que la drogue fait des ravages à Lytton et qu'elle n'épargne pas les enfants des policiers, oh ça non. Évidemment, vous promettez à votre collègue de faire quelque chose pour retrouver le salopard qui a fait ça, et, oh, coïncidence, un poste se libère justement à la brigade des narcotiques (n'oubliez pas de postuler pour obtenir le poste, n'est-ce pas). Votre nouvelle compagne de travail est maintenant la blonde Laura et vous avez même un bureau à vous, ainsi qu'une merveilleuse cadillac comme voiture banalisée (elle aussi doit être inspectée à chaque sortie de la cour du commissariat).

Et fort de cette nouvelle collaboration, vous parvenez à surprendre deux hommes (dont celui qui a vendu la drogue à la fille de votre collègue, comme les choses sont bien faites) en train de conclure une transaction concernant la drogue (soyez discret sinon le jeu se chargera de vous avertir que *no one's going to play "let's make a dope deal" with you miling around*). Vous coffrez donc les deux types (définitivement louches avec leurs têtes toute carrée comme la vôtre d'ailleurs) et retournez au poste de police, avec le sentiment du devoir accompli. Mais, oh, calamité, votre vendeur de drogue (pas l'ado, l'autre, le véritable requin de l'affaire) s'apprête à demander une libération sous caution que le juge lui accordera certainement à moins que vous n'interveniez avec des preuves irréfutables (genre, un dossier et une liste du FBI, l'utilisation de l'ordinateur est également profitable).

Bien entendu, vous êtes génial donc vous amenez vos preuves au juge qui n'accorde pas de libération conditionnelle. Mais de toute manière, que vous réussissiez ou pas, votre prisonnier va finir dans une rivière avec des fonctions vitales très altérées. Votre enquête serait au point mort si ce n'était pas de ce mystérieux informateur qui vous apprend que votre problème de drogue émane du chic Hotel Delphoria dont le stationnement représente un énorme défi étant donné les propriétés matérielles de votre voiture (vous verrez).

Il vous faut donc changer radicalement d'apparence pour cette périlleuse mission d'infiltration (si vous savez vous y prendre, vous pouvez vous tuer en appliquant du décolorant à cheveux sur vos cheveux) et vous entourer d'une collaboratrice telle que Sweet Cheeks Mary (une sorte de prostituée ou de *hang-around* des motards que vous avez précédemment chassé du café de Carole, vous vous souvenez).

Police Quest : In the pursuit of the death angel - 2/2

À l'Hotel Delphoria, vous parvenez à vous approcher du fameux DEATH ANGEL EN PERSONNE, oui, oui, il vous invite même à sa chambre, en passant par les escaliers, évidemment. Dans ce jeu, monter des escaliers est relativement périlleux puisque vous êtes entièrement fait de carrés (ce qui vous donne l'apparence de déposer d'une quantité impressionnante d'articulations au niveau des membres inférieurs) et la frustration arrive précisément à cause de ce fait : vous venez de monter trois étages et c'est là que tout foire. Parce que vos articulations carrées semblent être incompatibles avec le fait de monter la dernière portion d'escalier qui vous permet d'entrer dans la chambre de l'Ange de la Mort et donc de finir le jeu.

Du moins, je ne connais personne qui ait réussi à monter ce damné escalier.

Mais, honnêtement, quelle importance ?

Police Quest : In the pursuit of the Death Angel, c'est une linéarité surprenante (il n'y absolument aucune variante dans le scénario d'une fois à l'autre) et des heures de plaisir sur comment trouver de nouvelles manières de mourir (incluant : brûler un feu rouge, taper la commande "take off clothes" ailleurs que devant son casier, mal appliquer le décolorant, ne pas inspecter sa voiture avant de partir, rouler sur l'autoroute [mais ça, c'est pas systématique, si vous avez beaucoup de pratique] et ainsi de suite). Un autre aspect amusant du jeu est la banque de mots de l'ordinateur qui exclut des mots comme boy, girl ou love, ainsi que plusieurs déterminants, il s'agit donc d'un défi de tous les instants que de trouver la bonne commande à entrer, par exemple, il est beaucoup plus efficace d'écrire *use pr-24* que *use nightstick* si vous tenez à la vie face à une bande de motards (ah, vous pouvez aussi vous faire tuer par les motards, si ça vous dit de vous placez devant eux pendant qu'ils jouent aux dards).

Bref, c'est pas parce que ça date de 1987 et que les graphiques sont pourris (mais drôles, uh) que ça n'a pas de valeur.

Ou peut-être que c'est juste moi qui aime les choses obsolètes.