

PORTAL

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le jeu est très sympa en plus d'être marrant, il est aussi assez beau, tant sur la technique que sur la direction artistique. Le seul personnage doté d'une voix est assez marrant et je passe un très agréable moment depuis le début du tuto. Le gameplay est très bien mis en place et les mécaniques sont dévoilées au fur et à mesure ce qui ne laisse aucune place à l'ennui. Pour ce qui est des musiques, en toute honnêteté, je ne me souviens pas s'il y en a. Le level design montre de quoi il est capable sans non plus complètement se dévoiler, ce qui laisse un bon présage pour la suite.

QUELQUE PART AU MILIEU DU JEU

Le jeu est très court donc son milieu n'est au final pas très loin du début. Je n'ai donc pas grand-chose à dire si ce n'est que le level design est, en effet, extrêmement intelligent. L'humour n'est jamais redondant et j'aime vraiment bien ce petit compagnon vocal. En plus du level design, les énigmes sont elles aussi bien pensées et augmentent en difficulté d'une manière très fluide ce qui est assez impressionnant, j'ai vraiment la sensation que ce jeu a été fait par de réels perfectionnistes passionnés. Le scénario est simple et efficace.

LA FIN

Sublime, que ce soit le level design des derniers niveaux, au combat contre le boss de fin en passant par la musique de crédit, tout est proche de la perfection.

UN LEVEL DESIGN ET DES ÉNIGMES MAÎTRISÉES

Comme dans beaucoup de puzzle-game, ces deux choses vont de pair. Et dans Portal, c'est excellemment exécuté. À partir de la fin du tuto jusqu'à la fin du jeu, chaque niveau est de plus en plus difficile et on a toujours besoin de réfléchir un peu plus pour trouver la solution. Bien sûr, il y a des fois de la chance qui joue et on trouve la solution sans même y avoir réfléchi ce qui arrive tout de même plus au début qu'à la fin, mais peu importe, les niveaux étant très nombreux ça ne brise pas le rythme du jeu et apporte un petit sentiment de fierté. Là où les énigmes les plus difficiles apportent un réel sentiment de mérite, car à aucun moment le jeu nous bloque de manière forcée, les énigmes étant généralement -et plus notamment vers la fin- une manière de trouver un passage dans le level design, ce qui en plus laisse au joueur un sentiment de progression quasiment constant. Sentiment clairement essentiel dans un puzzle-game.

UN SCÉNARIO BRILLAMMENT EXÉCUTÉ

Même si, au début, il n'y a pas l'ombre d'un scénario. Il commence à se faire sentir à partir du moment où notre intelligence artificielle préférée, GladOS, commence à nous expliquer pourquoi on est là et que représente l'entreprise dans laquelle nous avons atterri. Il devient réellement important et intelligent au fur et à mesure qu'on progresse dans le jeu, suivant ainsi la courbe de progression de la difficulté et nous attachant de plus en plus au jeu au fur et à mesure que celui-ci devient contraignant pour le joueur. Je trouve ça incroyable et de mémoire très peu de jeu exécute cette idée aussi bien, souvent à cause d'un scénario trop complexe. Un écueil qu'a su éviter Portal. Car oui, son scénario pourrait très certainement tenir en une seule page, ce qui n'est à aucun moment un problème, on est bien dans un jeu vidéo, pas dans un roman. La fin est un pur bonheur à base de retournement de situation très bien réalisé et de personnage savamment écrit, même si amplement prévisible.

GladOS, humour et supériorité

GladOS est une intelligence artificielle qui nous accompagne du début à la fin du jeu, et qui chante même dans le générique de fin. C'est elle qui nous fera passer de niveau en niveau en nous disant que nous passons des tests scientifiques. Elle est très prétentieuse et profite tout le temps de sa supériorité pour piquer le joueur. Ces petits points d'humour sont, pour moi, ce qui crée toute l'alchimie de Portal. Déjà, le joueur n'a pas le temps de s'ennuyer pendant les énigmes, mais il est vrai qu'à force, elles pourraient être fatigantes, après tout lorsqu'elles sont cumulées elle demande pas mal de réflexion pour en venir à bout. En plus de ça, le scénario est simple ce qui permet certes d'être efficace au bon moment, mais qui le reste du temps, entre les énigmes, laisse un petit vide. Et c'est là qu'intervient GladOS avec son humour très bien dosé, nous remettant toujours à notre place de cobaye humain, car elle comble ce vide tout en détendant la situation. Le jeu dure environ deux heures et honnêtement, je n'ai jamais ressenti le temps être aussi rapide. Portal est arrivé à me divertir à 100% pendant 100% de son temps, un exploit.

UN MANQUE DE PROFONDEUR

Effectivement, d'un point de vue divertissement, le jeu est un sans-faute, au moins à mes yeux. En revanche, le jeu manque de profondeur et de message, de réel propos, dans un jeu où l'on confronte une IA à un être humain, qui plus au milieu d'une entreprise de bio-robotique. J'aurais aimé voir certains sujets abordés et approfondis, mais bon, je pense aussi que ça aurait peut-être cassé le rythme, rendant le jeu plus long et complexe. Ce qui fait qu'au fond ce n'est pas réellement un défaut, seulement un choix des développeurs.

CONCLUSION

Le mot qui définit le mieux le jeu pour moi serait : **maîtrisé**. Parfaitement maîtrisé. Le jeu est un sans-faute, tout ce qu'il essaye de faire, il le réussit et ça de manière incroyablement bien. Qu'on soit clair, ce n'est ni le level design, ni le scénario, ni aucun élément pris à part ce qui m'impressionne à ce point. C'est le jeu dans sa globalité, la façon dont tous ces éléments qui déjà isolés sont géniaux, mais mise ensemble se complète pour former un tout parfaitement harmonieux qu'est Portal. Un peu comme les pièces d'un puzzle, au final. Est-ce que je le recommande ? Est-ce que la question à un simple intérêt après cette avalanche de superlatifs ? Bien-entendu, oui, je le recommande, et à tout le monde.

Néanmoins, je tiens à légèrement nuancer mes propos : Portal ne figure pas pour moi dans le panthéon extrêmement sélectif des "meilleurs jeux de l'univers", car, bien que son gameplay soit parfaitement maîtrisé, le jeu manque de cette profondeur et de cette transcendance du média qui pourrait faire de lui un chef-d'œuvre. Le jeu a beau être un sans-faute vidéoludique, il n'a pas résonné avec moi comme l'ont fait d'autres jeux qui, malgré leurs défauts, m'ont transporté jusqu'en dehors du média.

Mais oui, le jeu est quand même :