

HALF-LIFE

MES IMPRESSIONS

COMMENCEMENT

N'ayant fait le jeu que bien après sa sortie, je ne critiquerais pas ses graphismes d'un point de vue technique. Cela étant dit, les premiers environnements sont très plaisants à parcourir grâce à une direction artistique simple et efficace. Au niveau sonore, les bruitages sont bien réalisés et j'arrive vraiment bien à entrer dans le jeu, il n'y a que peu de musiques et leurs places dans le jeu est vraiment... Spécial. Il a un petit sentiment de stress, de tension, lors de rencontres avec des ennemis, auquel je ne m'attendais pas. Autre chose d'inattendu, la petite ambiance anxiogène et angoissante du jeu, ne pensait pas que c'était un jeu d'horreur, mais c'est vraisemblablement le cas. Le gameplay avec les armes est agréable, précis et fourni, je me plais à enchaîner les headshots. Je trouve le scénario assez prétexte, mais ça ne me gêne pas, il semblerait que je parte pour une aventure des plus intéressante.

QUELQUE PART AU MILIEU DU JEU

Pour être intéressante ça, elle l'est ! J'ai déjà traversé de nombreuses zones, rencontré de nombreux ennemis et j'ai l'impression d'avoir passé des dizaines d'heures sur le jeu alors que clairement, ce n'est pas le cas. La direction artistique, comme le design sonore, est toujours aussi efficace. Le gameplay de tir a bien évolué grâce à de nombreuses nouvelles armes, l'immersion est totale. En revanche, les phases de plateformes sont affreuses, notre personnage glisse à l'arrivée d'un saut, ces déplacements pendant le saut sont très approximatifs, je n'aime vraiment pas ces phases heureusement assez peu présentes pour l'instant. La difficulté m'a l'air de bien s'augmenter, je ne sais pas si je tiendrais le coup encore longtemps, mais on verra bien. Le scénario évolue régulièrement, j'apprécie la narration indirecte faite par le dialogue des ennemis.

LA FIN

Je n'ai pas tenu le coup... Après 2h à essayer encore et encore, même en "facile", je n'ai pas réussi à atteindre la fin. Triste et découragé devant cette dernière partie du jeu, j'ai activé les codes de triches. La direction artistique a complètement pété les plombs et a sombré dans quelque chose qui, encore aujourd'hui lorsque j'y pense, me fait mal aux yeux. L'ambiance sonore a elle aussi changé, mais n'a pas réellement baissé en qualité. Le scénario se finit sur un « à suivre » assez fâchant même si cohérent avec le jeu.

UNE AMBIANCE EN TOUT POINT MAÎTRISER

C'est pour moi le plus gros point fort du jeu, du début à la fin (non-inclue), le jeu impose son ambiance de plus en plus pesante et stressante. En très grande partie grâce au travail de la direction artistique sur les environnements, aux dialogues des ennemis, et à l'absence totale de musique. L'immersion qu'elle procure et d'une efficacité que j'ai rarement vue, cette sensation d'être constamment la cible de quelque chose m'a souvent laissé le souffle court, tout en continuant ma progression au travers du jeu. Il y a néanmoins et heureusement, des moments où on respire. Ils ne sont jamais très longs mais juste suffisants pour se reprendre et repartir de plus belles dans des lieux anxiogènes.

À certains moments, le jeu propose des phases de plateforme. Le plus souvent elles sont assez courtes, mais certaines peuvent durer bien plus que le nécessaire. Oui, car elles le sont, nécessaires. Tout d'abord, car d'un point de vue du gameplay ça permet de briser une certaine redondance qui pourrait naître avec le gameplay de tir, et en plus, car d'un point de vue mental, elles permettent au joueur de souffler un peu et de se détendre. Détendre oui, mais pas toujours, car malheureusement, les déplacements savonneux du personnage sont bien trop imprécis pour faire de ces moments de plateformes des moments de joies et d'allégresse, d'autant plus quand ces phases commencent à durer longtemps. Pour finir, elles ne sont pas vraiment inspirées et le level design est plutôt basique pour de la plateforme.

UN GAMEPLAY DE TIR QUI VISE JUSTE

Précis, diversifié et impressionnant. Tout est calculé pour que le joueur passe un sacré moment de tension. Ce qui est parfait dans un jeu comme celui-là. Les phases de tirs sont tout simplement très bien réalisées même si par moment, il peut y avoir trop d'ennemis ou plus assez de munitions, dans l'ensemble, ça reste très sympa et on en ressort facilement soulagé, avec une certaine fierté quand on ne prend aucun ou peu de dommage. Très diversifié grâce au lot d'armes qu'offre le jeu, avec tous leurs avantages et inconvénients. Impressionnant, aussi, grâce aux ennemis sur lesquels on tire, allant du très classique soldat au monstre sorti d'une imagination tortueuse, on est souvent surpris par ce qui nous attaque. Peut-être un petit défaut, l'arme occupe un peu trop de place à l'écran ce qui peut assez rarement gêner quelque peu.

UNE FIN SOUS FORME D'APOCALYPSE EXTRADIÉGÉTIQUE

La fin a failli me faire perdre la tête, tous les petits défauts qu'avait le jeu prennent alors une bien plus grande ampleur. Des phases de plateformes atrocement aléatoires à l'atmosphère bien trop anxiogène en passant par un nombre d'ennemis incompréhensible sans oublier la direction artistique aux fraises. Je comprends l'idée, mais je refuse de croire que c'est la même équipe qui s'est occupée de la partie finale, c'est un désastre. Je ne suis pas particulièrement un bon joueur, soit. Mais de là à tenir moins de 30 secondes entre chaque mort en mode facile, c'est trop. D'autant plus que beaucoup des ennemis attaquant à distance non pas la place d'apparaître sur l'écran et, comme pour ajouter une couche de difficulté, ils sont de l'exakte même couleur que l'environnement. Le scénario est très peu présent pendant la fin et c'est uniquement après le boss de fin qu'on a le droit à un presque insultant (spoiler) : « Bien joué, mais bon, c'était qu'un test en fait la vraie histoire est dans le prochain jeu ».

LA DIFFICULTÉ

Je précise que, comme dans tous les jeux auxquels je joue, j'ai choisi par défaut la difficulté normale. Dans sa globalité, elle est plutôt bien distribuée avec une progression assez homogène tout au long du jeu. Malheureusement certains moments viennent entacher cette progression par un pique de difficulté souvent compliqué à passer, j'ai même dû plusieurs fois passer le jeu en facile pour y faire face. Il y a certes la fin, mais j'en ai déjà parlé. Et il y a ici et là dans le jeu des moments où on doit faire face à un nombre d'ennemis assez impressionnant rendant le gameplay de tir d'un coup beaucoup plus brouillon. Sachant que lorsqu'on reçoit des dommages la caméra bouge, ça empêche de viser correctement. Sachant aussi que la vie et l'armure partent très vite. De manière générale ce n'est donc ni un défaut ni une qualité, ça aurait pu être mieux.

CONCLUSION

Il y a quelque chose dont je n'ai pas encore parlé dans la critique, ma raison de faire le jeu malgré son âge et ses défauts techniques. J'ai fait ça pour l'expérience, car je voulais voir ce qui était à l'époque considéré comme un excellent jeu voir par certains comme un chef-d'œuvre. Et ça en valait clairement le coup, avec le recul, j'ai appris plein de choses de cette aventure, tant au niveau level design que d'un point de vue narratif. Ces défauts sont aussi très instructifs et ça se voit que beaucoup de développeurs qui sont passés après s'en sont servi de modèle en reprenant ces qualités et en essayant le plus possible d'éviter ses défauts (je pense très notamment aux F.E.A.R.). On ne se retrouverait sûrement pas aujourd'hui avec un paquet de fps aussi qualitatif, sans Half-Life. Ce jeu n'aura pas de note, car compte tenu de son âge, il m'est impossible de lui en donner une et que de toute façon ça n'aurait pas vraiment d'utilité. Car le choix d'y jouer ou non ne doit pas se faire sur ces qualités et défauts, mais plus sur oui ou non vous êtes intéressé par le fait de découvrir ce qui se faisait par le passé et qui a sûrement servi d'une manière ou d'une autre d'exemple aux fps auquel vous jouez aujourd'hui. Si oui alors foncez, pas de temps à perdre. Et bon jeu !