

Portal

The cake is a lie! The cake is a lie!

Posté le 24 décembre 2007 à 19h35 - Catégories :: [Jeux vidéos](#) ::

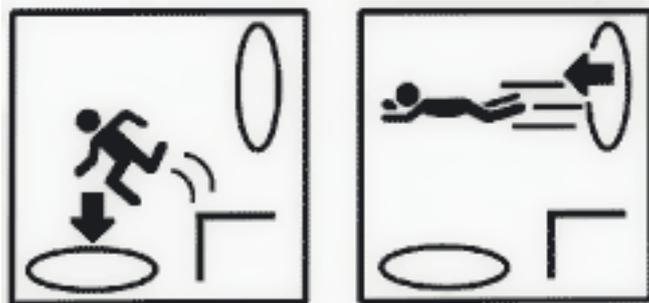


Il existe des jeux qui ont le don de passer inaperçus dans l'univers impitoyable des FPS. Depuis quelques temps, il n'y en a plus que pour [Bioshock](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000071153.html) (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000071153.html>), [Crysis](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000076602.html) (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000076602.html>) ou encore [Team Fortress 2](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000000038.html) (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000000038.html>). Pourtant, il en est sorti un récemment dans un triste quasi-anonymat.

Portal est donc un FPS sorti avec l'[Orange Box](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000080488.html) (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000080488.html>) de Valve, en même temps que Half-Life : Episode 2 et Team Fortress 2. Mais attention, bien qu'il soit un FPS, il s'écarte un tantinet des valeurs auxquelles on est habitués pour ce type de jeu. Ici, pas de fusils à pompe, de sulfateuses, d'engins à piloter, ni même d'adversaires à abattre (enfin, si, mais très peu), le jeu est rigoureusement axé sur la réflexion et sur la capacité du joueur à faire fonctionner brillamment sa boîte crânienne.

Pour ceux qui ne connaissent pas du tout, voyez ce (vieux) trailer:

Comme il est indiqué, le but du joueur sera, qui incarnera Chell, la cobaye du jeu, dans un premier temps, d'avancer simplement à travers les salles de tests en résolvant les énigmes qui lui obstruent le chemin, doté simplement du Portal Gun, de son cerveau et d'une bonne dose de bon sens. Un estomac bien accroché est parfois de rigueur lorsque les portails s'enchaînent dans tous les sens.



Seul et unique bagage du joueur tout au long du jeu, le Portal Gun, s'avère rapidement d'une maniabilité jouissive une fois la prise en main effectuée, et le principe de créer des portails à tire-larigot, mais surtout toutes les possibilités qui en découlent et qu'on découvre au fur et à mesure de l'avancée, deviennent juste géniaux.

Question difficulté, si les premières salles paraissent ridiculement simples, les énigmes se corseront au fur et à mesure pour rendre le périple un peu plus palpitant. :)

Point méga positif également, l'ambiance sonore. Bien que la musique soit peu présente dans le jeu, laissant surtout place à d'étranges bruitages rendant l'atmosphère assez angoissante, c'est surtout la voix robotico-féminine omniprésente de l'ordinateur principal du centre d'enrichissement Aperture Systems, *GLaDOS* de son petit nom (pour *Genetic Lifeform and Disk*

Operating System) qui contribue à rendre le jeu excellent à ce niveau. Guidant le joueur au départ, elle se transforme au cours du jeu en compagnon de voyage à la langue bien pendue, sans cesse en train de parler, la plupart du temps pour ne rien dire, jusqu'à l'apothéose finale de non-sens et d'absurdités géniales ^^

De même, les petites tourelles de défense qu'on trouvera disséminées un peu partout ont une voix excellente, totalement en contraste avec leur design ou le rôle qu'elles jouent.

Et la VF n'est pas en reste, puisque pour ma part, je l'ai trouvée aussi bonne que la version originale anglaise, un point à souligner puisque trop souvent mis de côté par les développeurs.

Pour rendre l'atmosphère plus intense encore, des détails apparaissent au fur et à mesure de l'histoire, cachés dans l'envers du décor aseptisé d'Aperture Laboratories. Des messages griffonnés, graffiti ou autres restes de repas révèlent au joueur que tout n'est pas aussi clean qu'il en a l'air, et les vitres floues présentent dans chacune des salles de tests amplifient encore ce sentiment de malaise, comme si quelqu'un surveillait constamment.



On pourra cependant reprocher à Portal 2 choses: La première, c'est d'utiliser Steam. Alors que le multijoueurs est totalement banni du jeu, le logiciel passe impérativement par Steam pour se lancer, ce qui est fort gênant et dommage pour qui n'a pas une connexion de tueur. Enfin, il paraît qu'une certaine *Black Box* trainerait sur internet mais c'est une autre histoire... :x

La seconde, c'est sa durée de vie. Pas plus de 5 heures pour finir le jeu en prenant bien le temps de se balader (enfin se balader dans l'espace confiné qui nous est offert, j'entends). Certes, on débloquent des bonus une fois terminé, comme des maps plus compliquées ou des time-attacks à accomplir, mais l'aventure est finie, l'histoire achevée.

Alors à partir de là, certains vont crier au scandale, affirmant que payer un jeu au prix "classique" (Portal coûte 20\$ sans l'Orange Box), pour une durée de vie si courte, c'est abusé.

Moi je dis non, ça n'est pas abusé. L'expérience de jeu est si particulière, qu'il les vaut, même pour 5h de jeu à ce prix. Parce que sans faire de méchant troll ni quoi que ce soit, quand on voit la masse de jeux à licence qui sortent à prix fort, notamment sur console (60€ à 80€ pour certains), n'apportant absolument aucune nouveauté à l'univers vidéoludique, ça fait du bien de

trouver enfin du sang neuf dans les rangs.

Et pour finir, un petit morceau de musique:
Portal Ending Theme ~ Still Alive

Lecteur mp3 flash

Post-Scriptum: Pour ceux qui ont fini le jeu, il reste ceci: <http://www.aperturescience.com>, le login et le mot de passe nécessaires sont cachés quelque part dans le jeu, cherchez bien ;)