

Quoi de vieux docteur ?

1998. Grande année. Sierra édite *Half Life*, premier jeu d'un jeune studio américain, Valve Software, qui met en scène un certain Gordon Freeman...

Tout gamer connaît l'acronyme *FPS*, pour *First Person Shooter*, littéralement "jeu de tir à la première personne". Avec l'augmentation de la puissance de calcul des machines, les jeux vidéo sont progressivement passés de la 2D à la 3D, et ce sont les FPS qui ont popularisé cette dernière. Quoi de plus immersif que de pouvoir voir à travers les yeux du personnage ? Si l'on y regarde de plus près, le terme de FPS est relativement récent par rapport à la création du genre : les plus vieux d'entre vous ont certainement d'abord entendu parler de "Quake-like", voire de "Doom-like" pour ceux dont la vue a baissé et qui commencent à avoir besoin de prothèses auditives. Alors pourquoi avoir tout à coup choisi ce terme de FPS plutôt que de faire référence au dernier jeu de ce type ayant cartonné ? Tout simplement parce qu'il était trop dur de dire "Half Life-like"¹.

Bienvenue à Black Mesa

Si *Half Life* a tant marqué les esprits à sa sortie, c'est parce qu'il prenait à contre-pied tous les canons du genre. À l'époque où la grande majorité des FPS mettent en avant l'action, et où le joueur incarne généralement un héros bodybuildé, armé jusqu'aux dents et prêt à en découdre avec la terre entière (Haaa... *Duke Nuk'em*, ses aliens à dessouder par millions, ses stripteaseuses pas farouches... Oups, je m'égare.) . *Half Life* surprend, car il met en scène un jeune docteur en physique théorique fraîchement diplômé du M.I.T.

L'introduction du jeu nous met d'ailleurs en condition. Pas d'arme accessible. Pas de points de vie en bas à droite de l'écran. Pas d'armure ou même de munitions. Gordon se rend tout simplement à son travail, comme tous les matins. Avec sa bardée de qualifications² le docteur Freeman ne bosse pas n'importe où par contre : il travaille à Black Mesa, une sorte de complexe militaro-scientifico-gouvernemental enfoui dans le désert du Nouveau-Mexique, au département des matériaux anormaux. Son trajet consiste donc à prendre le tramway interne (qui nous donne un aperçu global de Black Mesa : rivières de boues radioactives, transpalettes montés sur pattes articulées, personnel de sécurité armé, etc.) et à passer plusieurs barrages biométriques avant d'arriver à destination. Beaucoup de joueurs avaient trouvé ce passage "mou", mais il participe énormément à l'immersion : certes, le joueur moyen ne travaille pas dans des bases ultra-sécètes, mais il connaît le métro-boulot-dodo...

Après avoir mis sa combinaison de survie en milieu hostile, Gordon se dirige vers la salle de test : la manip' de la matinée consiste à bombarder de rayons un cristal récupéré dans une météorite, expérience qui pourrait mener à la téléportation. Tout se passe comme prévu jusqu'à ce que Gordon insère le cristal dans le faisceau.

C'est à ce moment que l'expérience dérape : pendant quelques secondes,

1 : le CDJ décline toute responsabilité si vous essayez de prononcer ça quand vous mangez de la semoule.

2 : le sujet de la thèse de Gordon était : "Observation de l'intrication Einstein-Podolsky-Rosen sur des structures supra-quantiques par induction à travers un cristal transuranien d'une impulsion à Longueur d'Onde Extrême à partir d'un réseau source à verrouillage de mode".



Gordon est transporté dans des endroits remplis de créatures cauchemardesques, avant d'être renvoyé à son point de départ, où les structures commencent à s'affaisser et les appareils de mesure envoient des gerbes d'étincelles, quand ils ne brûlent pas carrément...

C'est à ce moment que le jeu démarre vraiment : vous êtes seul (les pauvres scientifiques ayant survécu sont en train d'agoniser), désarmé, et votre environnement quotidien s'est transformé en piège mortel (faisceaux de rayons balayant les pièces, lasers fous, etc.). Votre seul avantage : la combinaison de protection que vous veniez d'enfiler quelques minutes auparavant.

Au cours de l'aventure, Gordon récupérera un pied-de-biche (devenu un des emblèmes de la série), croisera les gentilles petites bestioles que son expérience a lâché dans le centre et se confrontera à des marines venu "secourir" le personnel (si "secourir" signifie "faire taire"), avant d'atteindre le mystérieux secteur lambda dont les chercheurs semblent connaître les tenants et aboutissants de l'incident.



Oups... (version BMS)

Expérience de jeu

Survivre, vous échapper, c'est tout ce que vous aurez à l'esprit pendant un bon tiers de l'aventure. Puis, un sentiment de confiance commence à s'installer : la difficulté progressive permet d'appréhender le maniement des armes d'une manière de plus en plus instinctive, et vous commencez à maîtriser les techniques d'approche.



*Les méchants militaires
(Version d'origine/BMS)*

C'est à peu près à ce moment que le scénario vous confronte aux militaires dans leur mission de nettoyage. Alors que vous étiez habitué à rencontrer des extraterrestres désorganisés et disposant chacun d'un point faible, les marines s'avèrent être des ennemis de taille : bien équipés, coordonnés, ils vous donneront du fil à retordre. Si vous en abattez un et que vous retournez à couvert, ne vous étonnez pas de les voir commencer à vous contourner, quand ce n'est pas une grenade qui vient finir sa jolie trajectoire parabolique à vos pieds... Toutefois, le jeu n'est pas frustrant et vous vous rendrez vite compte que vous pouvez assez souvent vous en sortir en profitant de l'environnement, ou en laissant les aliens vous mâcher le travail : les ennemis de mes ennemis sont parfois mes amis. Petit à petit, même les marines commenceront à vous craindre (comme vous l'apprendrez en les écoutant discuter, ou lorsque vous apercevrez les graffitis rageurs que certains laissent derrière eux, ces petits détails qui font toute l'ambiance du jeu).

Enfin, pour la dernière phase de l'aventure... Euh, non, je ne vous en dis pas plus : il faut la découvrir par soit-même. Sachez juste que toutes les petites habitudes que vous aurez acquises risquent d'être un peu chamboulées.

Pour une poignée de dollars

Je vous entends déjà dire : "Ben voilà, il nous parle d'un jeu merveilleux, mais il oublie de dire que c'est sorti il y a plus de dix ans et que maintenant c'est absolument introuvable". Que nenni ! Vous pouvez le trouver en téléchargement³ pour le prix d'à peine deux pintes de bière, et si vous possédez déjà un jeu utilisant le moteur "Source" (comme Half Life 2 ou Left 4 Dead), des codeurs fous préparent un mod, Black Mesa Source⁴, reprenant l'intégralité de l'aventure. Pour quelques euros, ou en récompense d'un peu de patience, vous pourrez alors découvrir ou redécouvrir un des monuments du jeu vidéo...

Dr. François.

3 : <http://store.steampowered.com/app/70/> ou <http://store.steampowered.com/app/280/> pour la version de 2004

4 : <http://www.blackmesasource.com/>