

Half-Life 2 - 1/1

Le plus grand secret de Valve est enfin dévoilé : Half-Life 2.

Elaborée dans le plus grand secret, cette version nouvelle et très attendue d'un des plus grands hits de la planète va-t-elle créer l'événement ?

Depuis 1998, parution de Half-Life sur PC, il n'y avait eu que des "apports mineurs" à cette édition, si populaire du FPS (*Qui sur cette planète, un tant soit peu intéressé par le jeu vidéo peut-il prétendre ne pas y avoir goûté, au moins une fois ?*). Contre toute attente, à l'égal de ses concurrents, aucun nouveau chapitre n'en a fait une sorte de saga aux multiples extensions, permettant d'exploiter le succès inouï de ce titre jusqu'à épuisement.

A sortir le 30 Septembre 2003 - selon l'éditeur - Half-Life 2, ne ressemblera en rien à son aîné. Principale véritable innovation, le moteur graphique "source engine" nouvelle génération, corrige, avec brio, le manque de réalisme, personnages et décors, du premier opus.

Tiendra-t-il ses promesses ?

A quoi va donc pouvoir ressembler ce nouveau "bébé" de Valve ?

Système d'animation complexe, permettant aux personnages d'évoluer dans un univers très détaillé, à priori semblant se dérouler dans un futur relativement proche. Les scènes d'action seraient très crédibles, on pourrait observer les impacts de balles sur les murs, objets, et sur les personnages. Un nouveau système de particules gérant les fumées et autres effets spéciaux augmenterait la crédibilité des scènes d'action.

L'intelligence artificielle appliquée aux personnages leur permettrait de s'adapter à toutes situations. Il serait donc possible d'élaborer des stratégies aussi diverses les unes que les autres, empêchant même qu'une scène puisse être re-vécue à l'identique. A noter que les monstres sont plus horribles les uns que les autres.

Révolution, certes, mais pour qui, et à quel prix ?

On est cependant amené à s'interroger : Cette "bombe" du FPS nouvelle génération ne donnera semble-t-il tout son potentiel qu'associée à un processeur cadencé à 3 GHz, allié au DirectX 9 et une carte ATI ou nVIDIA, pour un rendu optimal.

Ces conditions seront-elles rapidement à portée de toutes les bourses, ne faudra-t-il pas bientôt aux jeunes une patience à toute épreuve pour accéder à leurs jeux favoris car les enchères montent ! VIVENT LES JOBS D'ETE...