

Quake 4 : Test - 1/2

Quake 4 : Test, Critiques... Le dernier jeu d'ID Software.

Etant un grand fan d'ID Software, j'avais attendu avec impatience la sortie de Doom 3, pour moi, c'était LE jeu à ne pas manquer, la suite d'un jeu qui a créé le genre, et qui aujourd'hui possède un des moteurs graphique les plus puissants (l'Unreal Engine 3 devant le devancer sur certains points, le moteur de Doom 3 restera premier sur les éclairages, ombres, effets de lumières et bump mapping de haute qualité).

J'étais vraiment aux anges une fois que je tenais Doom 3 entre mes mains, et je pensais qu'aucun jeu ne pourrait rivaliser avec, mais... Quelques mois après, on commence à entendre des rumeurs sur le net, on commence à voir quelques images, et enfin l'annonce officielle : "Quake 4 arrive !"

Quake 4 ? Mouais... Faut dire que Quake je n'aimais pas trop, trop carré, un gameplay décevant, mais je l'avais tout de même fini bon nombre de fois. Quake II par contre, j'avais aimé, mais bon... Sans plus, juste des couloirs, des monstres... L'enchaînement de : Avancer, Tirer, Bouton, Porte, Tirer on commençait à connaître :)

Puis, est arrivé Quake 3, et là, ça a fait toute la différence, des graphismes révolutionnaires, une très grande fluidité, et un gameplay des plus bourrins : P

Alors forcément, une fois avoir joué à Doom 3, je me suis dit : Quake 4, voilà l'occasion de voir Quake et Quake II sur un moteur de nos jours :) J'étais assez intéressé.

Verdict ? Décevant... Et génial en même temps.

Id software dans tout son art

Dans ce nouvel épisode donc, on pourrait y jouer les yeux bandés et reconnaître que c'est ID Software qui a signé l'oeuvre, bien que ce soit Raven Software qui ce soit essentiellement occupé du développement...

Les sons, les graphismes, les ambiances (humains crucifiés aux murs, mutilés, transformés en machines, le sang recouvrant des tonnes de circuits et de câbles passant sous la peau...) on reconnaît bien là ID Software :)

Pour les fans, il est clair que ce nouvel épisode est génialissime, parfaitement bourrin, reprenant l'ambiance des deux premiers opus, mais pour les néophytes... On n'y voit seulement qu'un jeu, ressemblant fortement à Doom 3, avec une histoire différente, et quelques améliorations, comme des cinématiques à la première personnes, ou une IA plus développée...

Ce que l'on regrette le plus, c'est de ne pas avoir de "clins d'oeils", et là, on se dit : c'est la faute à Raven Software ! :)

Il n'y a aucun son, aucune texture, pas un model ou une animation cachée pour nous rappeler le Quake qu'on a connu tout pixelisé et bien saccadé :) Alors que dans Doom 3, les références fleurissaient (j'en ai dénombré plus d'une cinquantaine : -D !) dans Quake, je n'ai rien trouvé... On peut se demander s'il y a encore un lien entre les deux autres épisodes.

On y incarne toujours un Space Marine, devant lutter contre des hordes de Stroggs, des aliens cyborgs qui utilisent le corps des humains une fois morts pour créer de nouvelles unités.

L'ambiance est glauque à souhait, la prise en main parfaite, et on accepte volontier les petites améliorations telles qu'un tire secondaire (pour les zoom principalement) et la lampe fixée à l'arme (on se demandait dans Doom 3 si les marines ne connaissaient pas le scotch : D) donc, fini la lampe de chez Lidl qu'on doit toujours sortir pour éclairer un coin sombre sans pouvoir se défendre au cas où :) maintenant, même dans le noir, c'est tout aussi bourrin : P

Quake 4 : Test - 2/2

Ce qui fait plaisir à retrouver, ce sont les boss :) toujours aussi farfelus : D des créations cybérnetiques ahurissantes : un tronc humain posé sur des chenilles de char par exemple : D etc...

Le jeu se déroule en DEUX phases bien distinctes : la première, vous incarnez Matthew Kane, un des vétérans de la guerre contre les Stroggs, jusqu'à ce que vous vous fassiez capturer par le Makron (le leader Strogg) et que vous deveniez l'un des leurs... à partir de là (au moins 2h de jeu tout de même !) vous devenez plus rapides, vous savez lire les glyphes stroggs, mais... Vous êtes beaucoup plus moche : D

Quake 4 change aussi de Doom 3 par rapport aux équipiers, vous pourrez commander durant le jeu plusieurs unités de Spaces Marines, ce qui rend le jeu un peu moins dur (les techniciens réparant votre armure et les médecins vous soignant...) et qui permet de vous sentir un peu moins seul :)

En résumé

Quake 4, reprend parfaitement le genre du FPS d'ID Software, il est magnifiquement bien réalisé, les effets sonores sont bluffants etc... Il conviendra parfaitement aux fans de Quake ou au fan d'ID Software.

Pour ceux qui n'ont jamais joué aux autres succès d'ID, on peut supposer qu'ils n'y verront qu'un jeu assez bourrin, plutôt linéaire, sans grande nouveauté, ressemblant un peu trop à Doom 3, mais chacun se réglera des graphismes du moteur de Doom 3.

Je tiens à faire remarquer que la durée de vie est (d'après bon nombre de tests) d'environ une quinzaine d'heures pour un joueur INITIAL... Il m'a fallu environ 7h pour le finir en mode GENERAL (force maximale)... Ce qui est un peu décevant donc, mais l'avantage est que l'on prend plaisir à y rejouer, même 2 fois de suite :) surtout si l'on recrée toute la partie en activant le god mod ainsi qu'en obtenant toutes les armes : P

Côté configuration, bien que tout le monde scande qu'il faut un "monstre" pour faire tourner la "bête", cette configuration convient à faire tourner Quake 4 en ultra-qualité et 1024x768 autour de 50 fps même lors de grandes parties de bourrinages : D :

Processeur Athlon 64 3400+
1024Mo RAM
Disque dur SATA
GeForce 5700 Ultra 128

(pour optimiser les performances et arriver à un jeu fluide, il suffit de désactiver les antivirus et tous les autres programmes surveillant les fichiers utilisés, de décompresser les fichiers de Quake 4 (ça prend plus de place, mais ça accélère tout de même, cependant je ne l'ai pas fait) et de vider la RAM qu'utilise Windows avant de lancer le jeu :) Bien sûr, un disque dur parfaitement défragmenté est aussi le bienvenue :) pas besoin de se ruiner pour jouer finalement...)