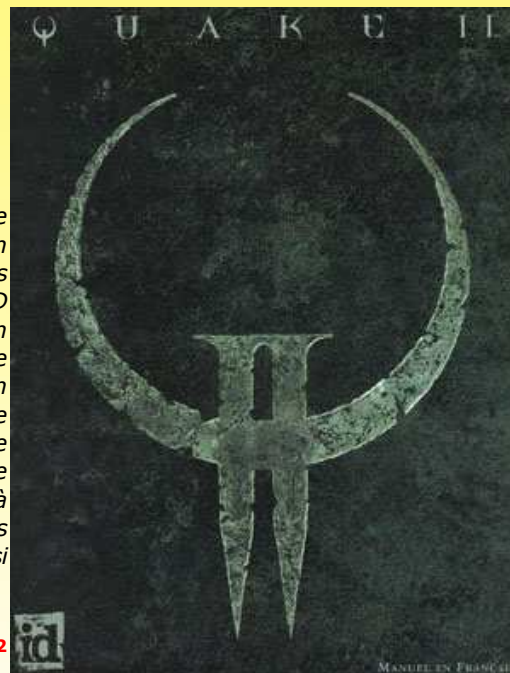


Quake II

Testé sur PC

Il était une fois un soft qui révolutionna le jeu d'action et imposa le PC comme la référence ultime pour le jeu vidéo sur ordinateur, son nom ? DOOM. En 1996 les joueurs du monde entier furent divisés en deux camps, Quake vs Duke Nukem. L'année suivante, ID Software revint en force avec un nouveau moteur et un jeu bien plus abouti que son grand frère du même nom, Quake II. Le mode multijoueur fit les beaux jours des pionniers du Net mais la question que je me pose aujourd'hui concernant le mode solo est toute simple : Retrouve-t-on le même fun que les classiques du FPS ? Je vais tâcher maintenant d'y répondre, oui oui, je pense même que je vais y arriver, je crois même que je pourrais déjà te le dire là maintenant à toi qui lis mon barratin mais je préfère que tu te tapes tout mon test par pure méchanceté, ben ouais j'suis comme ça et si t'es pas content, pan pan ! dans ta gueule ^____^

ID Software . 1997. FPS. Recommandation AITP : A partir de 12 ans



Dans une galaxie lointaine, très lointaine, l'humain a découvert son véritable ennemi. Au diable le trou dans la couche d'ozone, le pétrole ou encore la Star'AC, votre ennemi est l'étranger, le "pas comme vous", vous avez trouvé ? Non ce n'est pas l'Irak, ni Israël, ni la Corée du Nord, bon, je vous le dis, ce sont les extra-terrestres, les Stroggs ! Vous partez donc avec votre gun en mission diplomatique mais manque de pot, vous vous crachez en arrivant sur la planète, tous vos potes marines ayant été capturés, vous êtes le dernier espoir de l'humanité, eth oui, une fois encore !

(Cliquez pour agrandir)



La sonde anale ça vous transforme un marine en chien...

Une fois n'est pas coutume, le scénario tiendrait sous le dos d'une boîte d'allumettes mais on commence à avoir l'habitude avec ce genre de jeux, bon, qu'à cela ne tienne, concentrons-nous donc sur le programme à proprement parler. Neuf mondes découpés en plusieurs missions soit 35 objectifs en tout et pour tout, hmm, c'est dans la bonne moyenne. On commence avec une cinématique bien crade mais le sourire revient rapidement quand on remarque qu'elles se font plus discètes par la suite, ouf ! A peine arrivé, le téléphone sonne, enfin, le "biomachin" qui donne les briefings plus exactement, on apprend donc l'objectif de la mission qu'on doit enchaîner présentement mais je vous résume, faut tirer sur tout ce qui bouge, trouver des clefs, ouvrir des portes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on entende les mouches péter, tout le monde a compris jusque là ? Le nouveau moteur de Quake II est vraiment superbe et pas trop gourmand puisque sur une config entrée de gamme vous pourrez tout de même jouer en

1024x768 OpenGL ce qui n'était pas le cas du premier Quake qui ramait (à moins qu'il faille utiliser un patch, probable...). On n'atteint pas le niveau d'Half Life ni des FPS d'aujourd'hui évidemment et ça pixelise par moments comme les soi-disant mouches sur les cadavres mais à sa sortie, c'était THE reference graphique, respect. Les bruitages ont la patate et on y croit, quant aux armes, comme c'est souvent le cas malheureusement, elle sont inégales, à vous de trouver vos marques entre le truc qui dégomme tout mais met 3s à recharger ou le truc qui inflige que dalle mais qui tombe jamais en rade, je ne suis pas complètement convaincu mais au moins il n'y a plus de gros recul de cinq mètres quand vous tirez, ce qui était le cas dans l'épisode précédent par exemple (un patch corrigeait ça je crois, enfin, un FPS sans patch c'est comme des crevettes sans serviette, sympa 5mn mais on en a vite marre).

Les niveaux sont variés mais tous, pour ainsi dire, souterrains donc claustrophobes s'abstenir, ils restent plaisants à visiter cela dit, particulièrement la prison avec ses marines torturés et lobotomisés, des bouts de viande un peu partout. Q2 est incontestablement bourrin, ça gicle de partout et ça fait du bien, y'a pas à dire. Par contre il y a moins de niveaux qu'on pourrait le penser puisque vous serez souvent amené à revenir dans un précédent endroit après avoir actionné un levier dans un autre par exemple, là IDS a vraiment choisi la facilité, c'est pas bien du tout. Les ennemis sont variés mais les boss ne sont vraiment pas durs à battre, quant à l'IA, proche

(Cliquez pour agrandir)

de zéro, tourner autour d'un vilain suffit souvent à avoir sa peau, il ne percutera jamais votre tactique et vous pourrez l'utiliser avec tous, bof bof.

Là où Quake II puise toute sa force, c'est clairement auprès de tous les add/ons qui sont ensuite sortis ainsi vous avez la certitude de pouvoir vous taper une tonne de mondes avec un seul jeu, un élément à ne pas prendre à la légère puisque sans ça, Quake II et ses 35 objectifs pourrait paraître un petit challenge puisque tout ça peut s'enchaîner sans trop de difficultés.



Add/on de
Quake
premier du
nom ou vrai

jeu à part entière ? Ben un peu des deux, si Quake II propose son lot d'améliorations (résolution élevée, nouveau moteur, souris 100% fonctionnelle) avec très peu de bugs, le jeu en lui-même apporte une alternative bien moins importante par rapport au premier opus ou tout simplement Doom. Certes le fun est là, ça défoule mais ça ne révolutionne rien et aujourd'hui, comparé à un bon vieux Half Life à tout hasard, il ne tient pas du tout la route, heureusement cependant qu'il y a des add/ons de Xatrix par exemple (Redneck) pour pouvoir ainsi repousser la durée de vie du jeu. Force est toutefois de constater que les FPS d'hier, graphiquement pas trop "has been" mais surtout bourrin avec une difficulté bien dosée ne sont pas si nombreux que ça donc ne boudons pas notre plaisir,

il réserve quand même de sympathiques moments. Un bon FPS à torcher si ce n'est pas déjà fait et pour votre culture ludique, surtout qu'à ce qu'on m'a dit, le mode solo de Quake 3 est quasi inexistant et le premier opus était bof donc ça reste pour moi le meilleur épisode de la trilogie pour son mode solo.

Intérêt _____ 16/20 

Blood

Liens

[ID Software](#)
[PlanetQuake](#)

Voir aussi

Duke 3D, Blood, [Doom](#), Quake II Mission Pack : The Reckoning, Kingpin: Life of Crime, [Redneck Rampage](#), Unreal, Half Life

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.



Euh, vous le dites si je dérange ?