



Nationalité : Américaine

Année de création : 1991

Historique :

ID Software a été fondé en 1991 par quatre anciens membres de la société Softdisk qui proposait des jeux avec un magazine : John Carmack, John Romero, Tom Hall et Adrian Carmack. Déjà amorcé depuis quelques années, la jeune équipe a comme ambition de sortir des jeux de tir à la première personne. Sorti en 1992, Wolfenstein 3D est leur premier succès, grandement aidé par son mode de distribution, le shareware, proposant ainsi l'intégralité du premier niveau gratuitement, malgré la polémique reposant sur sa violence et le fait de mettre en scène des nazis, le jeu trouvera définitivement son public.

Mais ce n'est rien comparé à l'année suivante qui verra l'immersion du jeu de tir à la première personne avec Doom. Bénéficiant du savoir-faire de l'équipe qui peaufine le concept depuis plusieurs années maintenant, le jeu s'écoulera à 15 millions d'exemplaires via le téléchargement puisqu'il est, lui aussi, proposé sous la licence shareware, on aime, on paye. Le succès sera tel que désormais, on identifiera le genre sous l'appellation Doom-like. Devant le phénomène, ID Software prit l'initiative de commercialiser des licences de ses technologies pour ainsi permettre l'éclosion du genre chez la concurrence.

La machine est désormais lancée et ce ne sont pas les succès de Doom II et de Quake en 1996 qui contrediront cet état de fait. Des anciens d'ID quittent le navire en marche mais cela n'empêche pas le studio de continuer sa course aux prouesses technologiques et chaque nouveau jeu repousse les possibilités du PC et force le public à changer d'équipement. Avec Quake 3 en 1999, ID prend une nouvelle orientation en privilégiant le jeu en ligne, au détriment des campagnes solo mais le public suit, impassible. En 2004 cependant, ils sortent le dernier en volet de leur plus grande saga, Doom 3 et lui adjoignent un mode solo de qualité.

ID Software possède également une grande communauté de fans, aussi bien pour la richesse de leur catalogue que pour leur volonté de mettre à disposition les codes sources de leurs jeux, une pratique généralement bien vue de la part des joueurs.

Réalisations/ Editions :

- 2004 - Doom 3
- 1999 - Quake III : Arena
- 1998 - Quake II Mission Pack: Ground Zero
- 1997 - [Quake II](#)
- 1994 - Heretic
- 1994 - Doom II
- 1993 - [Doom](#)