

# Enemy Territory : Quake Wars



Premier test sur Jeuxlinux, ce choix a été fait par conviction pour un jeu de grand calibre, une grosse production, qui bien sûr n'est pas libre, mais qui a le mérite d'avoir vu son portage sous Linux être concrétisé et dans les temps.

- [Présentation](#)
- [Gameplay](#)
- [Réalisation Technique](#)
  - ◆ [Windows](#)
  - ◆ [Linux](#)
  - ◆ [Détails](#)
- [Conclusion](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation



Tout comme son grand frère [Wolfenstein Enemy Territory](#), [Quake Wars](#) joue la carte du FPS uniquement multi-joueur. Cependant, celui-ci sait se distinguer grâce à son gameplay assez unique, principalement basé sur des séries d'objectifs à accomplir. Développé par [Splash Damage](#) et [Id Software](#), Enemy Territory Quake Wars n'a pas à rougir face à des titres comme Battlefield 2. Réalisation technique efficace et solide, Quake Wars est plaisant à regarder, et offre des décors très adaptés au conflit qu'il met en scène : la première guerre entre Stroggs et humains.

## Gameplay



Quake Wars se démarque de la concurrence dans son style de jeu. Plutôt que d'opter pour les habituels Deathmatches, Team Deathmatches et Capture The Flag, il intègre à merveille les mêmes types de missions que l'on retrouvait dans son prédécesseur, à savoir une équipe qui doit accomplir une série d'objectifs, et l'autre équipe qui doit défendre. Il peut par exemple s'agir de la démolition d'un complexe Strogg. Les GDF devront au préalable établir une ligne de front, pirater les générateurs de boucliers afin qu'un missile puisse faire une brèche dans le bâtiment Strogg, pour enfin permettre aux soldats de détruire l'objectif avec une charge explosive.

C'est un exemple pris parmi les 12 cartes que propose ce jeu, et chacune de ces cartes proposera un challenge différent aux joueurs.



Chacune de ces classe a son rôle à jouer. Une équipe sans médecin est vouée à l'échec, tout comme un objectif sans tourelle pour le défendre est très facile à prendre. Aucune classe n'est supérieure à une autre, le gameplay est très bien équilibré, le tout reposant sur une complémentarité poussée à l'extrême entre les différentes classes. Le jeu propose une gestion de l'expérience non-persistante, c'est-à-dire qui s'efface à la fin de la partie. Celle-ci permet de débloquent des accessoires ou des améliorations pour notre personnage. Ainsi, un soldat pourra transporter plus de munitions, un sniper pourra se déplacer en silence, etc. Ces expériences évoluent en fonction de vos actes. Gagnez de l'expérience grâce aux véhicules, et vous bénéficierez d'un blindage accru, ou de contre-mesures plus efficaces.



A défaut d'être rapides comme ceux d'un Quake III, les combats sont très vifs. Contrairement à un Battlefield, où les combats se répartissent inégalement sur la carte, ceux de Quake Wars se focalisent toujours en un point, autour de l'objectif défendu. C'est là que la magie du jeu opère : les explosions sont omniprésentes, les bombes pleuvent, les soldats crient, demandent des renforts et gisent à terre sous le feu ennemi. Bref, c'est la guerre, la vraie. Rarement un FPS en ligne n'aura procuré autant de sensations au joueur : la peur, la rage, la haine pour l'ennemi. Autant de sentiments qui se mélangent lors des 10 dernières minutes à tenir face à une invasion ennemie sur l'objectif final d'une carte. On se jette dans la bataille, on défend farouchement l'objectif jusque dans les dernières secondes, et c'est toujours avec un pincement au cÅ“ur qu'on cède la victoire à l'ennemi.

Ayant plus de 50 heures à mon actif [NDR : Balnazar], ces sensations sont toujours les mêmes, partie après partie, tant ce FPS permet au joueur d'exploiter son sens tactique, ses réflexes, son teamplay et son intelligence.

## Réalisation Technique

Un très bon point au niveau des graphismes. Utilisant la MegaTexture, Quake Wars est le seul FPS à pouvoir afficher une si grande carte, avec un grand nombre de véhicules, d'infanterie et d'effets techniques en même temps, le tout sans clipping lorsque la distance augmente. Le moteur 3D est très à l'aise dans la gestion des véhicules, tout comme le moteur physique, qui, sans faire des miracles, amplifie la violence des affrontements.

Au total le jeu a été testé sur 3 machines différentes, et sur 2 plate-formes (Windows et Linux).

### Windows

Evidemment, tout cela a un prix. Pour ce test, je me suis équipés de 2 machines différentes, toutes les deux tournant sous Windows XP (non, pas la tête !)

La première est équipée d'un Athlon XP 3000+, d'une Radeon X800, et d'1Go de RAM. Faute de processeur et de carte graphiques récents, je baisse les niveau de détails et le nombre d'objets gérés par le moteur physique. En 12 contre 12, le jeu n'est pas toujours jouable lors de gros affrontements, et je tourne entre 20 et 30 images par secondes en fonction des situations, ce qui n'est malheureusement pas suffisant si on veut atteindre un certain niveau de jeu. Avec une config pareille, il ne fallait pas s'attendre à des miracles, Quake Wars étant très gourmand en CPU.

La deuxième config est autrement plus lourde : Core 2 Duo E6750, une GeForce 8800GT, et 2 Go de RAM. Tout autre constat évidemment, le jeu est magnifique, fluide, le tout en 1440x900, tous détails poussés au maximum. Encore heureux, vu la machine.

Il est tout de même assez triste de constater que même pour jouer en basse résolution, avec détails au minimum, une petite config ne fait pas l'affaire. Par contre, pas besoin d'un monstre de puissance pour pousser les graphismes. Cette réalisation technique est donc à la fois un avantage et un inconvénient.

Le netcode, quand à lui, fait des merveilles. Combien de fois, dans un FPS, nous sommes-nous énervés face à un ennemi sur lequel on vide des chargeurs à la pelle, mais que le lag semble protéger ? Que nenni dans Quake Wars : on touche vraiment là où on tire.

### Linux

En ce qui concerne le portage Linux, le test a été effectué avec une autre machine équipée d'un Core 2 Quad Q6600, d'une GeForce 8600 GTS et 2 Go de RAM. Ici le constant est moins brillant, bien que la machine ait de quoi faire tourner pas mal de jeux, ETQW la met assez rapidement à mal. En 1440x900 avec tout à fond, il

n'y a qu'une constatation que l'on peut faire, on subit fréquemment des baisses de framerate, et notamment en dessous du seuil critique de 30 img/s. Ce qui est assez perturbant dans un fps.

Les récents patches (1.4 étant le dernier) n'améliorant pas les choses bien au contraire. Il faut noter que le portage est réalisé par une seule personne (Timothée Besset qui nous a déjà fait le bonheur de 2 entretiens exclusifs : [ici](#) et [là](#)) qui n'a pas forcément les moyens de sortir une version entièrement au niveau de celui de Windows. Surtout pour les derniers patches, ils sont sortis avec très peu d'écart et ne laissant pas vraiment de temps pour parfaire le travail. La prochaine version devrait quant à elle améliorer le tir.

## Détails

Ce jeu utilise donc la toute nouvelle technologie MegaTexture déjà cité un peu plus haut, elle a été développée et mise au point par id Software et avec pour leader bien sûr [John Carmack](#). C'est sa première utilisation dans un jeu, et c'est sur le moteur de Doom3, mais celui-ci a été modifié en profondeur pour supporter cette modification.



La technologie MegaTexture a été conçue dans le but d'éliminer le grand nombre de textures répétitives qui étaient utilisées auparavant pour l'environnement. Si l'on se rappelle bien, Doom3 a été beaucoup critiqué pour ne pas gérer correctement les environnements extérieurs, mais avec la MegaTexture, ce problème est bel et bien résolu. En fait la MegaTexture est une texture immense (32000x32000 pixels) qui recouvre le niveau en entier, et donc cette texture est plus facile à charger que plusieurs de plus petites tailles. Mais ce n'est pas le seul avantage.

Et pour citer l'un des développeurs, Paul Wedgwood : « Donc, proportionnellement, nous dessinons moins de polygones que ce qu'on utilisait pour représenter la même scène dans Enemy Territory et nous utilisons moins de mémoire vidéo aussi pour faire plus de texture de surface. Et voilà pourquoi c'est un système si bénéfique. Et pourquoi, cerise sur la cerise sur le gâteau, nous sommes capables de donner un "rendu force brute" où nous rendons absolument tout ce qui est à l'horizon. Donc, l'ensemble du terrain, jusqu'à l'horizon, est rendu. »

## Conclusion

**Graphismes** *Balnazar* : Un très bon point. Tout est très propre, même si les détails ne rivalisent pas avec ceux d'un Crysis. Certains diront que ça manque d'effets next-gen, mais il faut reconnaître qu'on tient ici un moteur capable d'afficher simultanément un bon nombre de détails sur une grande distance, sans qu'aucun clipping n'apparaisse. Et ça, c'est suffisamment rare dans un FPS pour être noté. En revanche, possesseur de petit machine s'abstenir, le jeu étant assez gourmand lorsque le nombre de joueur grimpe. **Très bon**

*Julroy67* : Ã? ce niveau là, rien à redire, c'est du travail formidable, des graphismes superbes pour les environnements, un peu moins travaillés pour les modèles. Quant au level-design, il est exemplaire, tout est parfaitement organisé. Mais hélas cela à un

prix, les possesseurs de vieilles machines se verront affublés de framerate très bas ou d'une qualité graphique bien moindre en baissant les détails.

*Balnazar* : Sans aucun doute le plus grand point fort dans Quake Wars. Gameplay rapide, violent, diablement efficace. Un certain temps d'adaptation est nécessaire pour le nombre d'informations affichées sur l'ATH, mais aucune n'est inutile. Le jeu en équipe est vraiment favorisé, aucune classe n'est mise de côté. Et point très important à mes yeux : le feeling des armes est excellent. La pauvreté en modes de jeu n'est pas un problème, étant donné la diversité des objectifs proposés. Et puis, soyons réalistes : du Capture the Flag dans un Enemy Territory...

## Jouabilité

*Julroy67* : Le travail apporté sur ce point est tout simplement génial. Le gameplay est très riche, des actions variées et toutes aussi utiles les unes que les autres, pas de fioritures inutiles. Les différentes classes disponibles, permettent aussi à tout joueur de trouver sa propre manière de jouer, et l'équilibre entre les classes et les deux factions ennemies sont très bien équilibrées. Pour parler des aspects négatifs on peut noter que malgré l'équilibre qui règne il est à noter que certaines cartes favorisent soit les Stroggs soit les GDF et d'autres lui reprocheront le seul mode de jeu disponible, mais c'est aussi son avantage.

**Très bon**

*Balnazar* : Aucune musique, choix justifiable pour un FPS online. Du côté des voix, la VO est préférable, mais la VF n'est pas du tout vilaine à écouter (quelques provocations bien sympathiques). Très bon point également pour les bruitages, de bonne qualité globalement.

## Audio

**Bon**

*Julroy67* : Les bruitages sont d'un niveau très correct, et les voix françaises sont pas trop mauvaises bien que la version originale pour les Stroggs soit un peu plus travaillée. Et pour les musiques, il n'y en a aucune pendant la partie, ce qui est tout à fait normal et compréhensible.

*Balnazar* : Etant fan de la série des Quake, je m'attendais tout de même à en apprendre plus sur le premier conflit entre Humains et Stroggs. Très légère déception, on a juste droit à une courte vidéo d'introduction qui nous lit les grandes lignes du conflit, et aussi un court scénario pour chaque mission pendant le chargement. On était en droit de s'attendre à mieux, mais ce n'est pas sur ça qu'on reporte notre intérêt au final.

## Scénario

**Mauvais**

*Julroy67* : Le scénario, lui disons qu'il n'est pas vraiment présent. Celui-ci est introduit courtement par une vidéo (qui de plus n'est pas encore présent dans la version Linux, pour le moment), mais aussi par de courtes histoires pendant les chargements.

*Balnazar* : Point très important dans un jeu en ligne. On peut noter la présence de bots, mais je n'ai toujours pas testé ce qu'ils valent, mais il n'y a clairement aucun intérêt à ça. Pour les joueurs qui apprécieront le jeu, on peut prévoir de nombreuses heures de jeu, grâce à un suivi en ligne des statistiques, et un système de récompenses pas trop mal fichu. Douze cartes, ça peut paraître peu, mais chacune d'elle propose un grand nombre d'objectifs secondaires, raccourcis et autres subtilités qu'on ne pourra connaître qu'après quelques dizaines d'heures de jeu.

## Durée de vie

**Très bon**

*Julroy67* : ETQW est un jeu en ligne (exclusivement), donc ce critère est plutôt subjectif, soit on aime et dans ce cas la durée de vie est énorme et dans l'autre cas, la durée de vie va se réduire à l'extrême, le jeu n'a que d'intérêt pour jouer en équipe que le net. Et donc la note entièrement subjective que je lui met sera plutôt élevée et reste sujet à discussion.

## Avis Général

*Balnazar* : En toute objectivité, je peux dire qu'il s'agit là d'un des meilleurs FPS multijoueurs de ces dernières années. Sans doute le plus immersif et le plus intense, à défaut d'être le plus riche. Jouabilité exemplaire, graphismes impressionnants, durée de vie assurée... Très peu de défauts viennent ternir ce test, mais il reste cependant boudé par de nombreux joueurs, sans qu'on y trouve une réelle explication. Le seul réel

défaut qu'on peut noter, est le fait qu'on soit véritablement obligé de jouer avec des joueurs qu'on connaît pour tirer parti de toute la dimension stratégique de ce jeu.

*Julroy67* : Le jeu en général est une production parfaitement bien réalisée, que très peu de défauts sont présents et pour généraliser je trouve le jeu une franche réussite qui s'améliore de version en version. Les heures s'accumulent rapidement et seul défaut réel que je lui trouve c'est son côté chronophage, puisque une seule campagne dure environ 1h30 (au maximum) et pourtant une campagne c'est très peu. Donc on reste très souvent trop longtemps sur le jeu.

## Liens

- ▶ [Site Officiel](#)
- ▶ [Statistiques de la team Jeunix](#)
- ▶ [Statistiques des serveurs de jeu](#)

## Portfolio







---

Article sous [GNU Free Documentation licence](https://www.gnu.org/licenses/fdl.html) - [Jeunix.net](http://Jeunix.net)