

**Jeux Vidéo : Rage de Bethesda, Le FPS de la décennie, Test**

**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 26/10/2011 12:00:00

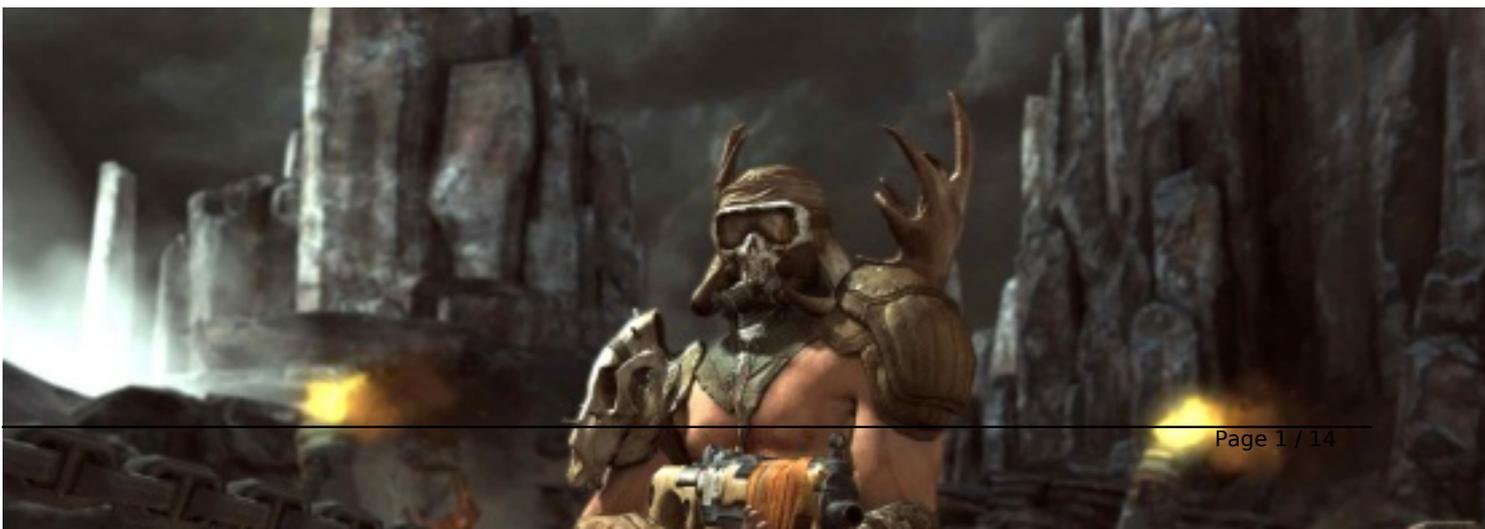
Dans le jeu vidéo, il y a des noms sur lesquels je ne parierais pas un seul Kopeck, alors que sur d'autres noms : **Bethesda, id-Software**, je mise banco et jusqu'à ma chemise Armani et mes mocassins Minelli, alors quand on m'a confié les premières infos sur **le jeu Rage**, de Bethesda/id Software, j'ai eu des étoiles plein les yeux, car l'icône DOOM a marqué ma jeunesse tumultueuse.

Le papa de DOOM et de Quake a tout comme moi vieilli, on parle ici du corps car au niveau de l'esprit, tout est demeuré intact avec même une nouvelle étincelle dans les yeux, Rage sera dans la parfaite lignée de ses frères mais avec en plus ce petit grain de génie ou de folie qui caractérise le concepteur.

# Bethesda™

Alors à vrai dire, depuis STALKER, je me désespérais de voir débarquer sur mon PC, un vrai jeu PC, fait pour un PC et bien si j'en juge par cette prise en main de plusieurs heures, Rage s'envole pour le titre de FPS de la décennie, tous les ingrédients ont été gagnamment ajoutés avec discernement et le tout gagnamment arrosé d'une grosse louche d'amour, c'est là le secret d'un bon jeu vidéo, même si je regrette terriblement l'adaptation pour mes amis sur console et le dessinateur de la version PC. (Je reviendrai sur ce sujet en fin d'article)

A l'heure où j'écris ces lignes, tout semble revenu à la normale, de nouveaux pilotes pour les cartes graphiques nVidia et ATI sont disponibles et si vous voulez plus de détails, il faudra aller faire un petit tour sur les forums Bethesda, sans oublier pour les plus téméraires d'entre-nous de bidouiller certains fichiers.



Rage introduit une nouvelle notion dans le jeu vidéo du genre FPS et apporte une grosse dose de sang neuf qui risque bien de mettre à mal bien des FPS à venir, quant aux prochaines productions dans le genre, pourvues qu'elles s'inspirent de ce que vient d'innover Bethesda.

**RAGE est un FPS à l'action frénétique**, avec des séquences de jeu de combats explosifs, à pieds ou à bord de véhicules, un monde gigantesque à explorer et des graphismes sur PC qui auraient mérités beaucoup plus d'attention de la part de son développeur, et pourtant la technologie révolutionnaire « id Tech 5 » d'Id Software, aurait du rendre ce FPS tout aussi photo-réaliste que Crysis ou BF.

**Dans un futur assez proche**, après la chute d'un astéroïde qui a dévasté la Terre, vous découvrez un monde en ruines dans lequel les survivants tentent de reconstruire des foyers et ce malgré les attaques incessantes de gangs de bandits, de mutants et de bien d'autres ennemis.

Vous évoluez dans un environnement dévasté, où l'humanité tente de se reconstruire en faisant face à des hordes de bandits, de mutants et bien d'autres espèces. Créé par les pionniers du gameplay FPS, Rage promet une expérience unique et à être unique, Rage l'est.

A peine sorti de votre capsule, aveuglé par le soleil dardant, vous découvrez votre nouveau monde, bien que dévasté, les paysages ont quelque chose de rassurant, le calme qui y règne et qui prêterait à la promenade champêtre ne seraient qu'un leurre, car au détour d'un rocher escarpé, un bandit surgit de l'ombre pour vous étripper.

Des scènes d'action comme celle-ci, vous en rencontrerez beaucoup d'autres et c'est vrai qu'une fois immergé dans l'atmosphère de Rage, votre sang se classera plus d'une fois, mais heureusement, des anges bien nés veillent sur vous, mais ce ne sera que de courtes durées, car du sale boulot, vous allez en faire.



Ici, vous n'êtes pas encore le héros que vous deviendrez, vous venez de sortir de votre cocon cryogénique et à peine le nez dehors, voici que vous êtes la cible de plusieurs factions qui vous en veulent, c'est au cours de vos périples que vous saurez le pourquoi du comment.

Dans ce nouveau monde hostile, vous êtes comme un nouveau né qui vient de sortir de sa matrice et ce n'est que par l'intervention d'un autochtone qui vous prend sous son aile que vous ferez vos premières armes, car dans le WasterLand, la Loi demeure celle du plus fort, il n'y a pas d'état d'âme, seule la violence se veut maître de survie.

Le monde de Rage s'apparente au monde de Fallout avec un savant mélange de Mad Max, explorez, multipliez les contacts, remplissez des quêtes et défendez la veuve et l'orphelin au risque même d'y perdre la vie, sachez que votre détermination, vos convictions sauront vous guider dans ce monde dévasté, mais faites-le avec RAGE.



Les scientifiques avaient hurlé à corps et à cris qu'il fallait allouer plus de budget à l'observation des étoiles, ces suppliques ne furent jamais entendues, Apophis, un astéroïde exterminateur a décimé toute vie sur terre, seuls quelques survivants ont réussi à échapper à une mort certaine, vous faites parti de ces survivants, mais pour combien de temps ?

Le monde de RAGE, prend racine dans les années 2035, vous êtes un rescapé d'une capsule

cryogénique, vous ignorez tout si ce n'est que grâce au projet Eden, vous vous en êtes tirés, cet idyllique entrée en la matière sera de courte durée, vous êtes comme un messie pour certains alors que pour d'autres vous n'êtes que de la viande, et une bonne viande se déguste saignante.



Bien que Rage introduise la notion de monde ouvert, il se voudra pourtant dirigiste, quant à son contenu, Rage se veut si riche que les amateurs d'aventures en redemanderont et bien ils seront servis, ce FPS mélange allègrement quelques notions de RPG et comme dans Fallout, vous aurez aussi droit à une espèce de mode Artisanal qui va vous permettre de customiser vos armes avec des munitions plus explosives les unes que les autres, sans mauvais jeu de mots.

Rage vient de redonner ses lettres de noblesses au FPS que l'on connaît en introduisant un scénario plus travaillé, avec des quêtes dans les quêtes et pour une durée de vie quasiment du double des FPS traditionnels, de quoi concilier ceux qui trouvaient les FPS aussi assaisonnés qu'un plat de spaghettis qui auraient bouilli.

Rage, introduit de petites notions de RPG, ainsi tout au long de votre périple (explorez les lieux) vous trouverez des brics et du broc que vous pourrez revendre au marchand des villes, de quoi vous constituez un petit pactole afin d'acheter des armes et des munitions.

Mais ce n'est pas tout, vous pourrez aussi confectionner vos propres artefacts, comme des tourelles amovibles de combat et des drones, d'ailleurs c'est une étape à ne pas négliger que cette partie de l'artisanat, car les ennemis sont nombreux et un allié de poids, fusse-t-il mécanique ne sera pas de trop. (niveau cauchemar)

Toutes ces combinaisons afin d'enrichir votre arsenal font que Rage se distingue de ses concurrents, ce FPS se veut riche en détail d'autant plus qu'à chaque niveau, vous vivrez une expérience différente à chaque fois, de quoi vous scotcher à votre écran.



Dans Rage, l'une des principales attractions réside dans la conduite de véhicules, un moyen pratique de se rendre sur un lieu au plus vite, cette partie motorisée apporte son lot d'innovation, et le ressenti de vitesse via le Booster demeure un véritable plaisir, d'autant plus que la conduite des dits véhicules s'avère l'une des plus maîtrisées et des plus aisées.

Chaque nouvelle ville découverte se part d'un Design spécifique, chacune ayant alors sa propre

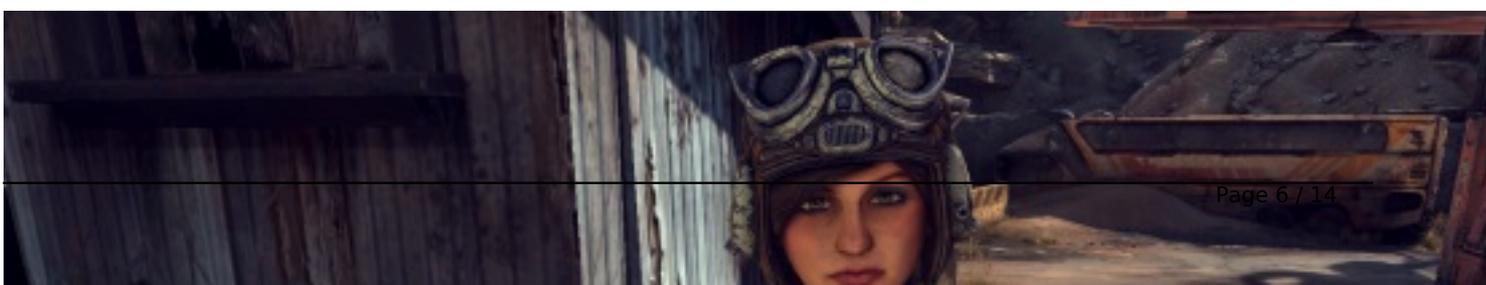
personnalités, trées fouillées en détail comme les stations de contrôle, les planques de bandits et les baraques en tôle qui nous rappelle [le décor de Brink](#), sans oublier la prison de l'autorité et les champs de tyroliennes des camps de voyous.

Quant aux différentes factions que vous rencontrerez sera aussi l'occasion d'un dépensement totale, toutes ayant leurs spécialisations, ce qui empêche la lassitude et la routine, c'est aussi cela la magie de Rage, cette alternance de décor chatouillant et de violence latente, à chaque faction ses armes, ce sera alors à vous d'adapter votre armement.



Il va de soi que si les ennemis sont différents, on notera aussi le comportement de l'IA, dans Rage vous serez surpris de le constater, les monstres ne sont pas tous des à-cerveles, même s'ils se jettent sur vous comme une nuée de sauterelles sur un champ de maïs appétissant.

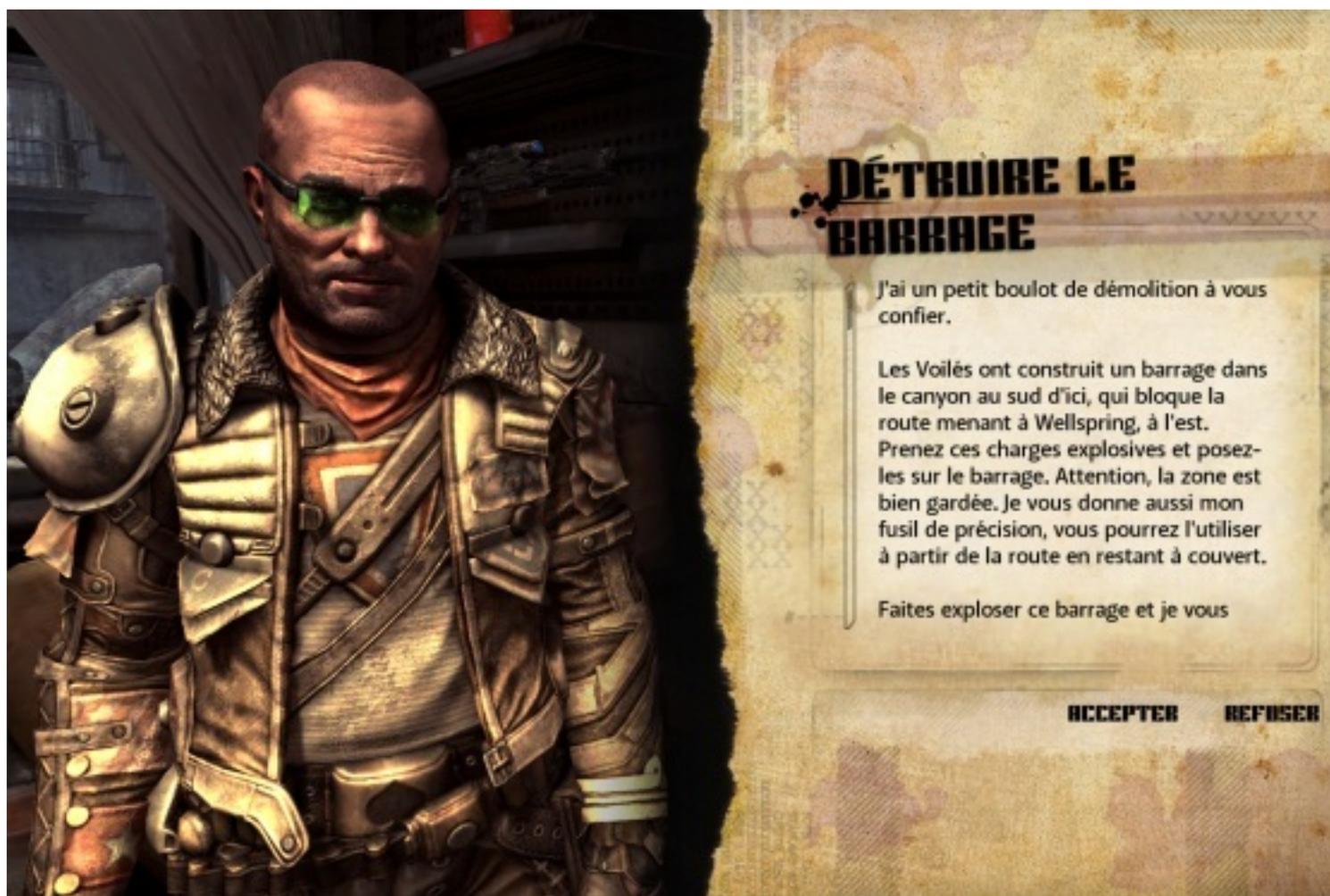
Certains se prennent pour des Yamakasi et virevoltent de toute part, alors que d'autres se jetteront sur vous comme des kamikazes et évidemment, à votre tir, la parade sera le couple glamour de Rage, le Wingstick, une espèce de boomerang tranchant qui revient vers vous après sa course à la mort et le Shotgun.



Quant à la technique de combat, éliminez les ennemis les plus proches au Shotgun ou au fusil à double canons et effacez les mutants au Wingstick pour les plus loin, cette combinaison d'armes vous permettra de survivre aux hordes qui vous en veulent, surtout si vous pénétrez dans leur territoire.

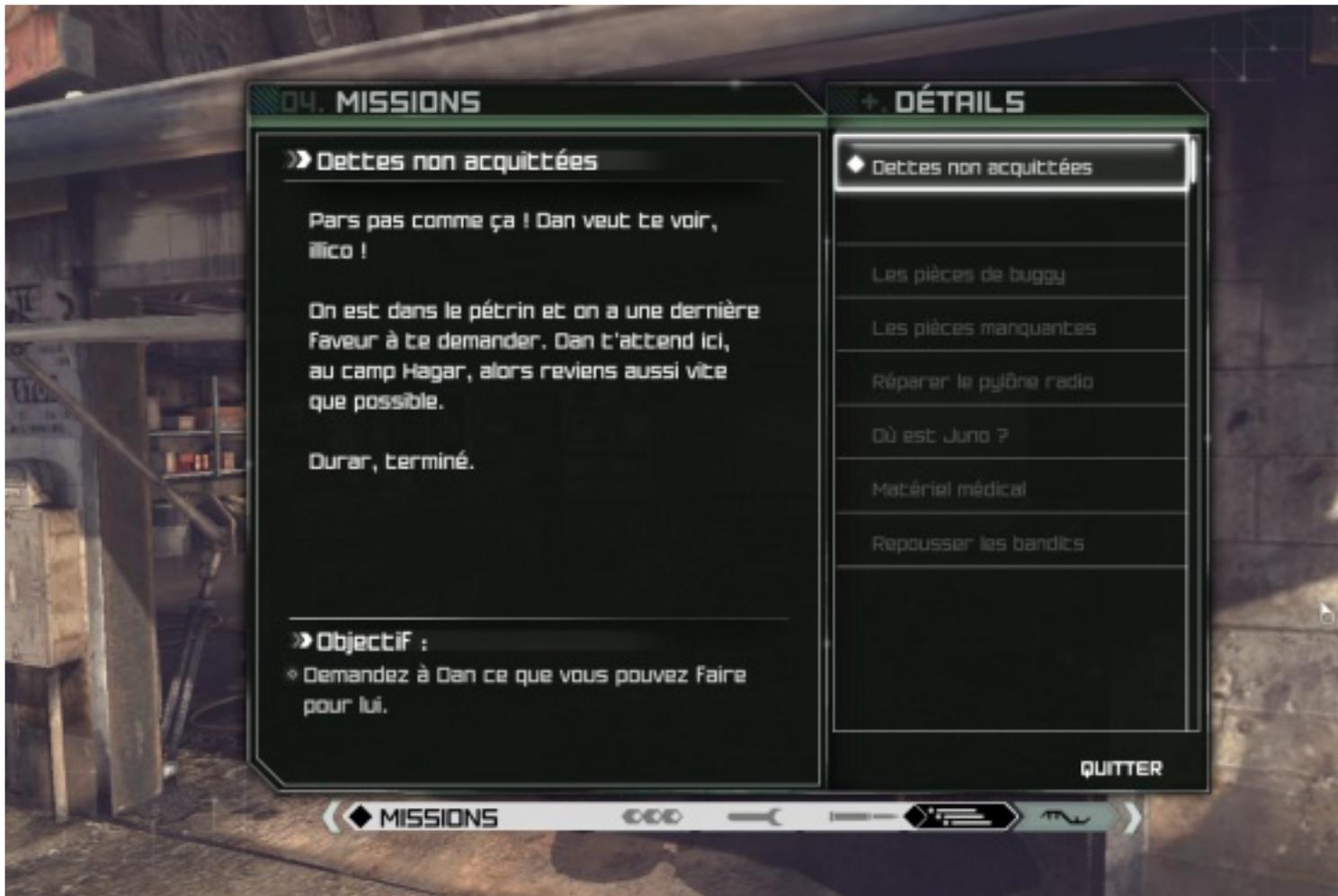
Tout cela ne serait que parcours de santé, si l'Autorité ne s'en mêlait pas, car ici avec les militaires de cette faction, il en sera tout autre, vu leur armement, inutile de jouer les John McLean, ces soldats vous tirent comme un lapin ou vous force à sortir de votre planque à coup de grenades ou de mitrailleuse à balles explosives.

Mais c'est comme tout, à chaque attaque, il existe sa parade et pour vous ce sera cette arbalète munit de ses carreaux psychiques, un extraordinaire moment de plaisir et de jouissance quand vous verrez les soldats de l'Autorité, exploser sous les carreaux, pour tant soi peu que vous puissiez vous en approcher..



Au cas où<sup>1</sup> cela ne serait pas suffisant à nos yeux, sachez que vous pourrez améliorer vos armes qui peuvent embarquer jusqu'à 3 types de munitions différentes. Fouillez bien partout, achetez du matos dans les boutiques dans le but d'optimiser vos armes et munitions, vous en aurez besoin, croyez-moi !

Que serait un FPS sans ses missions et bien là aussi, c'est une belle surprise, vous ne saurez vous ennuyer sur Rage, bien sûr les personnages principaux vous donneront des missions obligatoires si vous voulez progresser dans le scénario, mais une foule de PNJ vous donneront aussi des quêtes à réaliser, de quoi arrondir ses fins de mois difficiles.



Faites chauffer la gomme, en règle générale dans les FPS, on se déplace à pieds, et bien avec Rage, vous le ferez en véhicule et avec une certaine dextérité, même si le pilotage des différents véhicules au pavé fléché ou par les boutons de déplacement : ZSQD, ne semble pas évident à première vue, mais l'impression de vitesse est bien là et les déplacements dignes d'un certain Sébastien qui conduit des Citroën.

Mais Rage ne se contente pas de vous faire monter dans un véhicule, il vous immerge carrément dans l'action de pilotage, ainsi votre véhicule armé de mitrailleuses à visée automatique, va vous permettre de vous concentrer sur la conduite et non sur le combat, vous jouerez ainsi de la toute beauté de l'action.



Rage apporte une sensation nouvelle dans le FPS, la campagne solo se veut la meilleure à laquelle j'ai joué ces derniers temps, petit regret toutefois, je m'attendais à une fin gargantuesque et digne de l'aventure que je venais de boucler et bien non, c'est aussi expéditif qu'un colis DHL.

Pour ceux qui fouinent partout, ils trouveront aussi des mini-jeux à faire, histoire de gagner quelques pièces, mais ils n'apportent rien à la trame, si certaines quêtes secondaires n'ont pas franchement un intérêt sur l'histoire, ce la ne coûte rien de les faire et apporte je dirais un second souffle de toujours faire un carton sur des marchés.

Si vous aimez la simulation de conduite, Rage y fait aussi la part belle, ce sera pour vous l'occasion de battre des records pour gagner des prix (Certificat de conduite) indispensables pour l'achat de matériel et de vous familiariser avec la conduite pour les épisodes futurs.

Il va de soi que détruire les véhicules ennemis vous rapportera de l'argent, ce serait alors dommage de refuser quelques missions dans le genre, tout comme les sous-quêtes que vous trouverez un peu partout (à gouts) qui sous leur couvert vous permettra de glaner objet et artefact pour "crafter" ou vendre aux marchands.

### Conclusion :

Tordons le coup à une vieille légende urbaine qui stipule que les journalistes ont le privilège d'avoir des versions de jeu non boguées, optimisées, etc. afin qu'ils rendent un papier exemplaire sur le jeu, et bien détrompez-vous, les versions de jeu que nous recevons, sont identiques à celles que vous pouvez acheter en magasin, la preuve, Rage m'a donné bien du travail de configuration et correctifs en tous genres avant que je puisse voir la première image, car au début Rage ressemblait à ça !

Et pourtant je n'ai pas une machine de "Ouf" mais un PC tout fait honnête de joueurs (i7-920 + 4 Go de DDR3 + GTX 570)



Parce qu'il faut le dire, mais la version PC (ma plate-forme de prédilection) a été sabotée et sacrifiée sur l'autel des profits, faisant ainsi fi des joueurs sur PC, mais faut-il réellement s'en étonner ?

Eh bien non, depuis plusieurs années, le jeu PC n'est plus qu'une sous-version des jeux consoles, quant à Rage, j'avais fondé de grandes espoirs sur ce titre d'ID-software, je suis un fan de John Carmack, qui a toujours mis le PC au dessus des consoles, mais voici que le père de Wolfenstein 3D vient de retourner sa veste, alors même si le concepteur ne croit plus dans le PC, mais où va-t-on ?

Mes confrères de [XboxGen](#) ont recueilli le témoignage de **John Carmack**, c'est édifiant et sans appel :



***"Nous ne voyons pas le PC comme plateforme de développement principale. Je sais que dire ceci va mettre certaines personnes hors d'elles mais c'est difficile à formuler autrement. Les deux versions consoles [de RAGE] toucheront un plus grand public que sa contrepartie PC."***

C'est vrai que sur ce coup là , John ne manque pas d'air et ne sera pas étonné de voir la Communauté des joueurs sur PC, réserver leurs deniers pour des développeurs qui rendrons

hommage au PC.

On se posera alors la question de savoir pourquoi avoir développé une version PC à la va vite ?



Pour se faire du "fric" pour les cigarettes, pour tromper les PCistes qui allaient sauter sur cette version connaissant les hits passés du développeur. En tout cas, avoir voulu vendre une version PC complètement boguée et en sachant tous les problèmes, je crois que l'on a atteint les sommets avec id-software.

Si corriger un jeu PC après sa sortie semble le minimum du aux joueurs, on se posera alors la question de savoir : "***Mais pourquoi ne pas l'avoir fait dès le début et avant la sortie du jeu ?***", alors on pourra aussi se dire que pour les prochains jeux PC d'id-Software, il sera plus judicieux d'attendre une dizaine de jour après la sortie du jeu, pour éviter la catastrophe.

Pas à ce moment de RAGE, je dois le reconnaître, Pour son retour sur le devant de la scène, après 7 années de silence depuis DOOM 3, id-Software ne fait pas dans la dentelle, le génial concepteur de DOOM et de Quake a enfilé les gants pour jouer dans la cour des poids lourds avec brio et maestria, dommage que la version PC ait tardé à être patchée.



Rage de Bethesda/id-Software va remettre les pendules à l'heure dans le calice des FPS, en espérant que d'autres éditeurs/concepteurs s'inspirent du jeu Rage, car Rage est devenu en l'espace d'un instant, l'italon du FPS, et pour un bon moment. !

Bien que le FPS ait subi des mutations, id-Software est resté fidèle à sa conception, Rage se veut un doux mélange de FPS, de RPG et de simulation de conduite, sans jamais s'écarter du droit chemin (le FPS à l'origine qui se veut un jeu de tir à la 1ere personne) avec une immersion totale et sans temps morts.

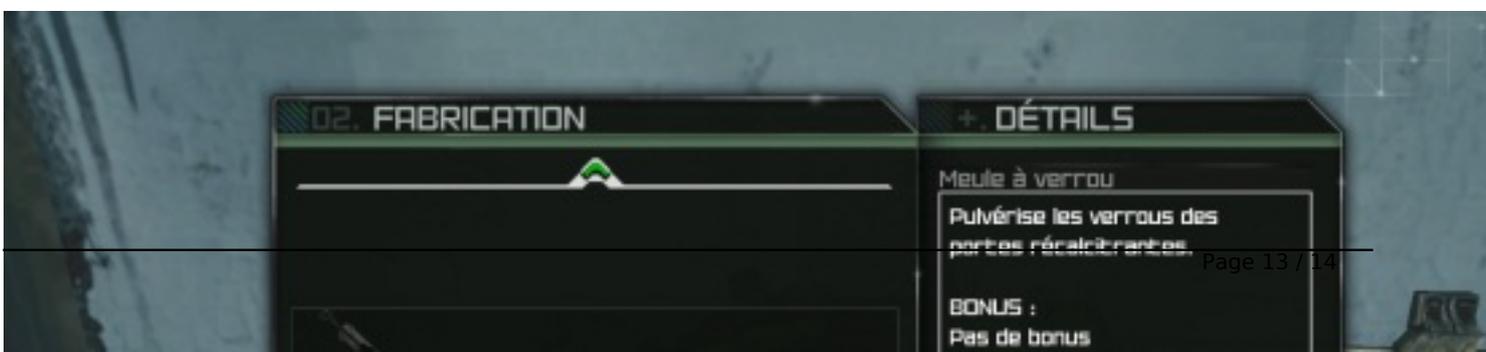
En jouant à Rage, j'ai eu aussi l'impression de jouer à DOOM (en plus, il y a un niveau caché o)

vous pourrez vous replonger brièvement dans ce jeu mythique), l'action est omniprésente, il faut nettoyer chaque carte sur une variété de niveaux, cloisonnés et dirigés, mais avec une mise en scène aussi soignée que la diversité des ennemis (mutants, police armée bikers, etc.).



Ce que je retiendrai de Rage ( nan, je ne parle pas des crashes à répétition sur la version PC), c'est ce côté action française et cette petite appréhension des combats suivants, l'intégration d'améliorations et la possibilité de fabriquer ses propres gadgets (Tourelles, arachnide hi-tech, etc.) apporte une dimension réaliste à l'univers post-apocalyptique de Rage.

Dans un monde dévasté, il faut faire preuve de bricolage et de récupération, c'est un salut de survie, vous aurez l'occasion de rencontrer de fabuleux personnages charismatiques et les expressions des visages des personnages sont de toute beauté (compte tenu des possibilités de l'id-Tech5)



Rage comme son titre l'indique, se veut brutal et sanglant, dans le Wasteland, ce sont les armes qui font la Loi, vous aurez l'occasion d'utiliser quelques armes plutôt jouissives, comme les carreaux psychiques ou les voitures téléguidées, une véritable réussite.

Si le gameplay et le scénario se veulent à la hauteur des attentes des joueurs, on en n'oubliera pas la bande son, qui fait de cet environnement graphique et sonore, une pleine réussite aussi, terriblement immersif, la vingtaine d'heures qu'il vous faudra passer pour finir le jeu, vous semblera de courte durée, mais vous vivrez une aventure hors du commun.

Bien sûr, un mode multijoueur a été implémenté (CoOp à 2 joueurs ou 4 joueurs en voiture) ce qui rallongera la durée du plaisir, mais on en redemande encore et d'après ce que j'ai pu observer en farfouillant partout, on devrait avoir un Rage 2 et un Doom 5 !