



Beste de savoir

Fast-FPS et Arena Shooters

12 août 2019

Table des matières

1.	Historique des Fast-FPS	2
1.1.	La saga Doom	2
1.2.	L'apparition de la licence Quake	2
1.3.	L'âge d'or des Fast-FPS	3
1.4.	L'après Q3/UT	3
2.	Trick-jumping	3
2.1.	Quake	4
2.2.	UT	6
3.	Stratégies et mécanismes de gameplay	7
3.1.	Gestion des armes	7
3.2.	Mouvements et tricks	9
3.3.	Contrôle de map	9
3.4.	Respawns	11
3.5.	Le bruit	11
3.6.	Anticipation	12
4.	Conclusion	12

Quake, Doom, Unreal : autant de séries de jeux vidéos qui ont marqué les joueurs des années 80/90. Le mode multijoueur de ces jeux est très différent des *modern-FPS* actuels, ces derniers étant basés sur un déplacement lent et réaliste des personnages, des armes inspirées de vraies armes militaires (et donc peu variées), avec peu d'items fantaisistes à l'intérieur des maps. Quake et Unreal sont des *Fast-FPS*, ou encore *Arena Shooters* : les armes sont variées, la vitesse de déplacement rapide, un fort accent est mis sur les déplacements spéciaux du joueur et chaque map contient des items qu'il faut savoir gérer au mieux pour remporter la victoire.



FIGURE 0. – Screenshot de Xonotic, un Fast-FPS gratuit

i

Cet article se concentrera essentiellement sur les Saga DOOM, Quake, et Unreal. Nous n'aborderons pas la saga Tribes, nettement moins connue, malgré son *gameplay* particulièrement bien travaillé (la raison est tout simplement que l'auteur n'est pas familier avec les jeux de cette licence). Les jeux de la licence Tribes ont des *trick-jumps* particulièrement spécifiques, assez difficiles à maîtriser. Néanmoins, ces jeux sont clairement de très bons Fast-FPS.

1. Historique des Fast-FPS

1.1. La saga Doom

Le tout premier Fast-FPS était **Doom**, un jeu conçu par Id Software, sorti en décembre 1993, qui eu plusieurs suites. Contrairement à ce que certains pensent, ce n'était pas le tout premier FPS. La vitesse de déplacement de ce jeu était assez impressionnante (équivalente à 75 kilomètres/heures dans la vie réelle), et les armes variées : tronçonneuse, fusil à pompe, mitrailleuse (chaingun), lance-roquette, fusil plasma, et **BFG**. Ces armes sont devenues emblématiques des Doods et Quake, et on les retrouve dans tous les jeux ID Software.

Le mode multijoueur de ce jeu était rudimentaire. Seuls quatre joueurs pouvaient s'affronter simultanément dans deux modes de jeu : le **DM**, et le **TDM**. Le **DM** est un mode de jeu où plusieurs joueurs s'affrontent en chacun pour soi : le joueur qui remporte la partie est celui qui a un maximum de frags. Le **TDM** est un mode de jeu où deux équipes s'affrontent, l'équipe gagnante étant celle dont les membres ont le plus de frags.

Dans les premières versions de DOOM, les items ne réapparaissent pas et le suicide d'un joueur (marcher dans de la lave, tomber du hauteur importante) ne fait pas perdre de frags. Par la suite, un *patch* modifia ces règles : dorénavant, les items réapparaissent au même endroit 30 secondes plus tard et un suicide signifie 1 frag en moins.

1.2. L'apparition de la licence Quake

En 1996, le tout premier FPS en 3D vit le jour : **Quake**. Fait intéressant, un bug du jeu faisait que certains sauts permettaient de gagner de la vitesse et de la conserver. Ces déplacements spéciaux ont été conservés parce qu'ils ajoutaient une bonne profondeur au gameplay. De nos jours, tout Fast-FPS contient des sauts spéciaux qui permettent de gagner de la vitesse : ces sauts sont appelés des *tricks-jumps*, ou *tricks*.

Ce jeu fût modé de partout. Parmi ces mods, l'un d'entre eu améliorait le jeu multijoueur pour le rendre utilisable sur de simples modems : c'était le mod QuakeWorld. Mais d'autres mods de jeu ont ajoutés des modes de jeu multijoueur en plus des traditionnels **DM** et **TDM**. Dans le mod **CTF**, deux équipes possèdent chacune un drapeau, chaque équipe marque un point quand les deux drapeau sont situés à un endroit spécial dans leur base : le but étant d'avoir un maximum de points.

Quake 2 sortit en 1997, avec de nombreuses modifications du gameplay au niveau des armes et des mouvements.

Unreal sortit l'année suivante, donnant naissance à une série de jeux vidéos d'une qualité rarement démentie. Les armes d'Unreal possèdent toutes deux modes de tirs, contrairement aux armes de Quake. Les mouvements possibles sont aussi radicalement différents : là où les *tricks* de Quake permettent d'aller plus vite sans limite de vitesse, les déplacements des Unreal sont limités en vitesse et servent surtout à esquiver les tirs ennemis. Ce jeu ajouta aussi une protection de quelques secondes lorsque le joueur réapparaît dans la map (à la première apparition, ou après s'être fait tuer).

A la même époque, Tribes faisait son apparition, avec un gameplay totalement différent des Quake et Unreal.

2. Trick-jumping

1.3. L'âge d'or des Fast-FPS

UT sortit l'année suivante. Ce jeu avait la particularité d'être spécialement conçu pour le multijoueur, le mode Solo se résumant à des affrontements contre des intelligences artificielles. UT réutilisait certaines armes et les déplacements d'Unreal, mais introduisit des *achievements* à la suite de frags consécutifs sans mourir : tuer 5 ennemis sans mourir donne une furie meurtrière, en tuer 10 donne un carnage, en tuer 15 donne une domination, en tuer 20 donne un *unstoppable*, et en tuer 25 donne un *godlike* (il faudra attendre UT2003 pour que tuer 30 personnes sans mourir donne un *ludicrous*). De même, tuer un grand nombre d'ennemis consécutivement avec une fenêtre de quelques secondes entre deux frags donne des *achievements* comme *Double Kill* (2), *Multi kill* (3), *Ultra kill* (4), *Megakill* (5), *MONSTERKILL*.

Ce jeu ajouta de nombreux modes de jeu aux traditionnels DM, duel, TDM, et CTF : les modes Domination et Assaut. En mode domination, deux équipes s'affrontent pour prendre des points de contrôles dans une map, et gagnent des points pour chaque point de contrôle tenu durant une certaine durée. Le mode assaut fait s'affronter une équipe qui garde un certain endroit, les assaillants de l'autre équipe devant accomplir une suite d'objectifs pour prendre assaut la base ennemie.

L'année suivante, Quake 3 Arena (abrégié Q3), la rolls des Fast-FPS, sortit. Son extension, Team Arena, ajouta des modes de jeu en équipe et des items, n'eut pas le même succès. Q3 est surtout connu pour ses mods, notamment les mods DeFRaG, Challenge Promod arena (CPMa), Urban Terror, etc. A ce propos, CPMa ajoute un grand nombre de tricks et un changement d'arme ultra-rapide, modifiant totalement la physique du jeu et son gameplay. Q3 et UT1999 représentent l'âge d'or des Fast-FPS, une époque où ces jeux furent les plus joués au monde.

1.4. L'après Q3/UT

UT eu plusieurs suites : UT2003 et UT2004, ainsi que les Unreal Championship 1 et 2 sur console XBOX. UT2003 incorporait quelques modes de jeu novateurs, comme le bombe de balle, malgré l'absence du mode de jeu assaut. UT 2004 arriva l'année suivante, et n'était qu'un UT2003 avec beaucoup plus de maps, de modes de jeu, et de personnages.

Ce jeu a été suivi par Painkiller, un jeu dont le solo était similaire à un Serious Sam à l'ambiance sombre. Il a été joué durant quelques années en compétition, même s'il était assez rudimentaire : les tricks étaient limités à un bunny-hop simplifié et des rockets jumps, et les armes étaient assez différentes des Fast-FPS normaux.

Quelques années plus tard, Quake 4 sortit et fût joué en compétition durant quelques années, avant de rendre la main à Quake Live, une version gratuite de Q3, avec des maps en plus et un meilleur netcode. Actuellement, celui-ci est le seul Fast-FPS joué en compétition. Depuis, quelques jeu indépendants ont vu le jour, certains étant disponibles gratuitement sur le net, comme Warsow, nexuiz, xonotic, etc.

2. Trick-jumping

La force des Fast-FPS tient dans des sauts spéciaux que peuvent faire les joueurs : les fameux *tricks*. Suivant les jeux, les tricks disponibles changent du tout au tout.

2. Trick-jumping

2.1. Quake

Les mouvements de Quake servent à prendre de la vitesse : ils servent non pas à esquiver les balles ennemies, mais à se déplacer plus vite dans la map. Il existe d'ailleurs un mod de Q3 nommé DeFRaG, où le but est de terminer un parcours le plus rapidement possible en utilisant ces tricks.

Ces tricks sont très utiles en Speedrun, une discipline qui demande de terminer un jeu le plus rapidement possible. Les DOOM et Quake ont été les premiers jeux à permettre ce speedrun, et à donner des moyens pour enregistrer ses performances. Je vous recommande d'ailleurs le visionnage des vidéos du Speedrun du premier Quake (Quake Done Quick). Ces vidéos ont été présentées dans l'émission Speedgame sur JVC, et sont disponibles via ces liens :

- [Quake fini en 11 :29](#) ↗
- [Quake fini à 100% en 48 minutes](#) ↗

La version la plus simple de mouvement est celle utilisée dans le jeu Painkiller, et dans le mode de jeu FFA de Quakelive : il suffit de sauter sans interruption, le joueur devant sauter dès qu'il touche le sol. Généralement, ces techniques donnent l'impression d'un joueur qui se déplace comme un lapin, d'où le nom générique donné à ces techniques : le ***Bunny-hopping style PK***.

Le ***Bunny-Hopping style Quake*** est le tout premier trick, présent dans Quake 1, Warsaw, et le mod CPMa. Cette technique ne permet pas de se déplacer en ligne droite, mais permet de faire des arcs de cercle : elle permet de gagner de la vitesse en zig-zag, de pour passer des coins de murs à pleine vitesse, etc. Il consiste à appuyer sur une touche de déplacement tout en déplaçant la souris dans la direction appuyée. Par exemple, si je regarde devant moi, je dois sauter et appuyer sur une touche de strafe, tout en déplaçant la souris dans la direction du strafe.

Dans les Quake 2, 3, et 4, le Bunny-hopping a disparu pour être remplacé par le **Strafe-jumping**. Celui-ci fonctionne comme le Bunny-hopping, à part qu'il faut aussi appuyer sur la touche avancer (reculer dans certains cas). Ce mouvement permet de gagner de la vitesse vers l'avant, le déplacement vers la droite ou la gauche étant minimal.

Vidéo : exemple d'une map de DeFRaG totalement terminée au Strafe Jump! (<https://www.youtube.com/watch?v=yRhuMnNLKS0> ↗)

Le ***Circle-jumping*** est une technique similaire au strafe-jump, présente dans Q3. Celui-ci est utile pour démarrer une succession de strafe-jumps, et permet de gagner un maximum de vitesse dès le premier saut. Pour l'effectuer, il faut :

- regarder à 90° de l'endroit vers lequel on veut sauter ;
- appuyer sur avant et sur la touche de direction vers laquelle sauter (droite ou gauche) ;
- déplacer la souris dans la direction où sauter ;
- sauter et continuer en strafe-jumping.

2. Trick-jumping

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/71bBhSvGV9w?feature=oembed>.

Les pentes permettent de convertir de la vitesse horizontale en vitesse verticale sans perte. Cela peut permettre de décoller plus facilement de la surface du sol. On parle de **Ramp Climbing**, ou encore *Rope Climbing*. On peut même gagner de la vitesse si on laisse la touche saut maintenue sur les pente, et en sautant continuellement le plus vite possible dans les escaliers : on parle de **Double/triple saut**.



FIGURE 2. – Ramp Jump

Dans Q3, un bug du moteur physique permet de rebondir sur le sol à certains endroits bien précis. La vitesse est conservée, avec une direction modifiée : c'est un **Overbounce**. Le plus cas le plus classique permet d'inverser la vitesse verticale et donc de rebondir sur le sol. Dans d'autres cas, on peut totalement transformer la vitesse de chute en vitesse horizontale. Il existe des cas intermédiaires, où la vitesse verticale de chute se transforme en vitesse horizontale, tout en faisant rebondir le personnage du sol.

Vidéo : Exemples d'overbounces! (<https://www.youtube.com/watch?v=9CUzFwxjtIE> ↗)

Les tricks restants sont des **damage-boost** : ils utilisent l'effet de souffle d'un projectile pour vous propulser. Évidemment, vous prenez des dégâts proportionnels à la quantité d'effet de souffle reçue. Il faut noter qu'on peut se propulser aussi bien à la verticale en se tirant dans les pieds (ou derrière soit, ce qui est plus dur à faire), mais aussi à l'horizontale (tirer contre un mur pour gagner de la vitesse). On peut se propulser :

- avec une roquette (rocket-jump) ;
- avec une grenade (grenade-jump) ;
- avec les tirs du plasma gun (plasma climb) ;
- avec les tirs du BFG (ne tentez pas chez vous).

2. Trick-jumping

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/AemljR8YP-U?feature=oembed>.

Vidéo : Rocket Jump

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/UUtjWGRdzHA?feature=oembed>.

Vidéo : Grenade Jump

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse https://www.youtube.com/embed/qq_5JjCBQY4?feature=oembed.

Vidéo : Plasma Climb

Tous les Fast-FPS permettent un certain *Air-Control* : le joueur peut se déplacer quand il est en l'air en changeant la direction de son regard.

2.2. UT

Le premier type de trick des UT est l'*Air-jump* : on peut sauter une fois quand on est en l'air, sous certaines conditions. Celui-ci n'est présent que dans les derniers UT, depuis le 2003. Généralement, cela ne sert que faire des **double sauts** : quand on arrive au sommet d'un premier saut, on peut effectuer un second et gagner plus de hauteur. Idéal pour éviter des tirs de roquette ou tout autre arme à projectile, mais aussi un très bon moyen pour se faire tuer par n'importe quelle autre arme.

Le mouvement typique de tous les UT est le *Dodge* : il s'agit simplement d'un saut de côté à l'horizontal, un pas-chassé. Celui-ci s'effectue en appuyant deux fois de suite sur une touche de

3. Stratégies et mécanismes de gameplay

déplacement : on peut le faire en avant, en reculant, à gauche et à droite. On peut effectuer un dodge tout en appuyant sur une autre touche de déplacement en continu, ce qui donne un **Running Dodge** : par exemple, si j'avance en appuyant sur avancer en continu, je peux en même temps faire un dodge. Ces dodges peuvent s'effectuer contre un mur, en l'air : le personnage va alors sauter sur le mur pour se propulser, donnant un **Wall Dodge**.

Si vous appuyer sur la touche saut immédiatement après avoir effectué un dodge, vous allez combiner un air-jump avec le dodge, ce qui vous propulsera nettement plus loin qu'un seul simple dodge. Vous obtenez un **Dodge Jump**. La même chose est possible en remplaçant le dodge par un wall-dodge, ce qui donne un **Wall Dodge Jump**.

Une fois arrivé en haut d'un ascenseur, le fait de sauter vous donnera une vitesse verticale accrue, égale à la vitesse de l'ascenseur additionnée à celle du saut. Vous effectuez alors un **Lift Jump**. Celui-ci est très utile pour atteindre certains endroits d'une map, et ne sert pas vraiment à esquiver.

Enfin, il est aussi possible d'effectuer un équivalent du rocket jump avec le marteau bouclier : il suffit de le charger à fond et de sauter tout en le déchargeant dans les pied. C'est un **Impact jump**.

3. Stratégies et mécanismes de gameplay

Il n'est pas rare de rencontrer des joueurs familier aux **FPS** qui considèrent ce genre de jeu comme un simple défouloir à l'aspect stratégique limité, où il suffit d'utiliser le lance-roquette et de sauter n'importe comment pour faire des frags. Mais la réalité est tout autre : il faut aussi intégrer quelques principes stratégiques de base, et notamment d'apprendre à gérer les armes et les items présents dans la *map*.

3.1. Gestion des armes

Pour commencer, savoir gérer les armes est une chose importante. La première chose à savoir est qu'il n'existe des armes plus puissantes que d'autres, certaines étant carrément inutiles. Ensuite, on peut classer les armes en quatre catégories :

- les armes à déflexion ;
- les armes à hitscan continu ;
- les armes à hitscan discontinu ;
- les armes à hitscan à dispersion.

Les armes à hitscan sont celle où il suffit de tirer quand l'ennemi est sur le viseur. Comme on le voit, elle se classent en trois types. Le premier est celui des armes à hitscan discontinu : les fameux **snipers**. Grosso-modo, elle émettent un tir puissant, mais qui met au moins une seconde avant de se recharger. Un tir de ces armes est souvent très puissant : de 100 **PV** dans Quake 3 à 70/75 **PV** dans **UT**. Comme exemple, on peut citer le *railgun* de Quake et le fusil *sniper/lightning gun* des **UT** (sniper pour celui de 1999 et le 2004, *lightning gun* pour les autres).

Ces armes sont très utiles quelque soit la distance, avec un très net avantage pour les longues distances : plus l'ennemi est près, plus il sera difficile de viser avec ces armes. En effet, plus l'ennemi est proche, plus un déplacement de celui-ci correspondra à un déplacement angulaire

3. Stratégies et mécanismes de gameplay

élevé sur votre écran : un ennemi proche bougera d'une moitié d'écran, ce qui rend difficile l'ajustement des tirs, alors que le même déplacement de loin correspondra à un petit déplacement facile à effectuer rapidement.

Parmi ces armes à hitscan continue, on trouve les **fusils à pompe**, dont les munitions se dispersent une fois tirées. Ces armes font beaucoup plus de dégâts à courte distance : malgré la dispersion, l'ennemi proche se prend toutes les balles/éclats. Elle n'ont pas d'utilité à longue distance et les utiliser à courte distance ne doit se faire que faute de mieux. Comme exemple, on peut citer le fusil à pompe des Quake et le premier mode de tir du canon flak des UT.

Les armes à hitscan continu sont les **mitrailleuses** ou les fusils à cadence de tir rapide : la latence entre deux tirs est inférieure à une moitié de seconde. Ces armes demandent un effort de visée plus important que les armes à hitscan discontinu : il faut maintenir le viseur sur l'ennemi en permanence pour faire un maximum de dégâts. Elles sont surtout adaptées aux faibles et moyenne distance, surtout les moyennes. Ces armes n'ont pas la portée nécessaire pour être utilisables sur de longues distances.

Vient ensuite les **armes à déflexion**, dont le projectile met un certain temps avant de toucher sa cible : lance-roquette, lance-grenade, ou shock rifle d'UT. Ainsi, il est important de tirer en avance sur la trajectoire de l'ennemi : si vous tirez directement sur l'endroit où se situe l'ennemi, l'ennemi n'y sera plus au moment de l'impact.

Ces armes s'utilisent à moyenne distance. Les utiliser à longue distance est impossible : l'ennemi verra arriver votre projectile et aura tout le temps de l'éviter. A courte distance, il est facile d'esquiver les tirs d'un ennemi en tournant autour de celui-ci : il suffit de viser l'ennemi et de maintenir appuyé sur une touche de strafe en continu.



FIGURE 3. – Circle strafing

Ces armes sont très utiles sur des ennemis situés en contre-bas : une telle position rend plus facile la prédiction de leur trajectoire. Mais il est presque impossible de toucher un ennemi en hauteur avec ces armes : on ne peut pas viser ses pieds. Cependant, les bons joueurs sont parfaitement capables de dégommer des ennemis en plein vol avec des roquettes : en l'air, la trajectoire d'un ennemi est totalement déterminée et la déflexion devient un jeu d'enfant.

Généralement, ces armes ont un effet de souffle qui propulse l'ennemi. La technique de base pour bien utiliser un lance-roquette est de tirer dans les pieds, histoire que l'adversaire se prenne les dégâts de souffle. Et si votre adversaire en profite pour sauter, cela fera décoller l'ennemi en l'air, même s'il se prend moins de dégâts : sauter devant un homme armé d'un lance-roquette est à double tranchant et peu de joueurs compétents le font. Utiliser une arme à effet de souffle à courte distance relève du suicide : le souffle vous reviendra dans la tronche. Faites cela quand vous avez peu de points de vie et vous êtes morts !

Plus intéressant : les joueurs expérimentés choisissent l'arme en fonction des points de vie de l'ennemi. Par exemple, si vous savez que votre ennemi a 20 points de vie, vous savez qu'une

3. Stratégies et mécanismes de gameplay

simple roquette ou qu'un tir de fusil à pompe peut le tuer à moyenne distance : inutile de sortir le sniper, alors que avez plus de chances de rater votre tir avec cette arme. Les joueurs expérimentés connaissent par cœur les dégâts que font chaque arme et leur cadence de tir et en déduisent combien de dégâts ils font à l'ennemi : ils peuvent savoir combien de points de vie ou d'armure il lui reste. Ils utilisent cette information pour choisir leur arme lors de leur prochaine rencontre, en fonction de l'environnement.

Comme on le devine, il ne faut pas hésiter à changer d'arme en plein combat pour prendre une arme plus adaptée à la situation. Pour faire cela rapidement, les joueurs expérimentés attribuent une touche du clavier à chaque arme, chaque touche étant proche des touches de déplacement z, q, s, et d.

Évidemment, changer d'arme en plein combat est assez périlleux, même si les temps de changement d'arme sont rapides dans les Fast-FPS. Pour les éviter, vous pouvez changer d'arme préventivement en fonction de l'endroit où vous vous dirigez dans la map : si vous entrez dans une pièce close, avec des murs relativement proches, vous pouvez changer pour une arme à moyenne distance (ou pour une arme à longue distance si vous sortez dans un endroit ouvert).

3.2. Mouvements et tricks

Ces Fast-FPS sont des FPS comme les autres : on y joue un humain (ou un alien) qui peut avancer, reculer, mais aussi faire des pas de coté. Contrairement à des jeux comme Counter-Strike ou Call Of duty. Dans ces derniers, la précision de l'arme ne dépend pas de la vitesse et de la position du joueur : si votre ennemi est sur votre viseur et que vous tirez, celui-ci prendra la totalité des dégâts possibles. Dans ces conditions, il faut impérativement se rendre le plus difficile à toucher possible, ce qui demande de faire des pas de coté devant l'ennemi. Un bon joueur va ainsi systématiquement strafes devant son adversaire.

De plus, si vous strafes dans un seul sens, en laissant la touche gauche appuyée, celui-ci va ajuster son tir et vous serez rapidement hors d'état de nuire. Un bon joueur va ainsi systématiquement changer la direction de ses strafes (droite ou gauche) de manière aléatoire.

Un joueur peut aussi sauter devant un adversaire, mais peu de joueurs expérimentés le font : c'est la pire des choses à faire. En effet, lors d'un saut, votre trajectoire est totalement déterminée, et un bon joueur sera capable de vous viser sans faute en ajustant son tir. De plus, le saut vous met à la merci du souffle d'une roquette : le fait d'être propulsé va vous déconcentrer et peut vous rendre plus facile à tuer.

3.3. Contrôle de map

Les conseils donnés précédemment sont relativement basiques. Maintenant, nous allons rentrer dans le cœur du sujet : la stratégie. Dans un Fast-FPS, la stratégie est essentiellement basée sur une bonne connaissance de la map : une bonne map est souvent architecturée autour d'un certain patron, avec un certain nombre d'armures et d'armes, un placement bien étudié des différents items, une organisation des routes spécifique, etc.

Tout Fast-FPS contient des armures qui agissent comme un bonus de points de vie. De même, certains items permettent de gagner de la vie au-dessus de la barre des 100 points de vie. Il suffit de passer dessus pour les récupérer. Certains items font du bruit lorsqu'ils réapparaissent : c'est

3. Stratégies et mécanismes de gameplay

le cas du bonus de dégâts dans Q3. Généralement, tout Fast-FPS contient un certain nombre d'items récurrents :

- un bonus de 100 points d'armure ;
- un bonus de 50 points d'armure ;
- un bonus de 100 points de vie ;
- des bonus qui permettent de récupérer 25, 50, ou 100 PV jusqu'à un maximum de 100 PV.

Ces derniers servent à récupérer de la vie une fois blessé : connaître leur position est donc primordial.

Le plus important consiste à bien gérer les armures et items qui permettent de gagner de la vie. L'idée est de récolter beaucoup d'armure et de vie que l'ennemi : si vous avez 200 points d'armure, 200 points de vie, toutes les bonnes armes, alors que votre ennemi a juste 100 de vie et une arme inutile, vous gagnez la bataille. Ou alors, vous êtes vraiment malchanceux... Songez que dans la majorité des matchs de Quake, les armures sont prises dès les premières secondes, maximum 10 secondes dans le pire des cas.

Pour cela, il faut évidemment connaître par cœur la position des armures et être capable de trouver le chemin adéquat pour s'y rendre rapidement sans que l'ennemi nous tombe dessus. Mais vous devez aussi connaître le temps de réapparition d'une armure. En connaissant ce temps, vous pouvez ainsi prédire quand vont réapparaître les armures que vous ou votre ennemi avez prises et vous rendre à l'avance sur celles-ci. Cette gestion des temps de réapparition des armures est appelée le **contrôle de map**.

Dans les matchs en compétition, les joueurs arrivent systématiquement sur l'endroit de respawn des armures et autres items au moment même où celles-ci réapparaissent. Ils *timent* (du mot timing) les armures, avec l'aide d'un chronomètre intégré au jeu (le plus souvent). Généralement, ce temps est de 25 secondes pour les armures de 50 points et du double pour les armures de 100 points. L'exception est Q3, où certains items pour récupérer 100 points de vie ou d'armure réapparaissent toutes les 35 secondes. Dans UT 2004, les armures apparaissent pour une première fois après un délai de 35 secondes.

Cette stratégie est aussi valable pour les autres items, comme ceux qui vous octroient le pouvoir de doubler les dégâts de vos armes durant plusieurs dizaines de secondes. Et c'est la même chose pour les armes, même si c'est dans une moindre mesure. Il n'est pas utile de timer les armes, mais les prendre régulièrement histoire que l'ennemi ne puisse pas les prendre est toujours une bonne idée. Reste à adapter ses déplacements dans la map en fonction.

Autant dire que camper signifie mourir dans un Fast-FPS : si vous campez, vous pourrez certes récupérer l'item sur lequel vous campez, mais pendant ce temps, l'ennemi aura fait le plein d'armure et d'armes. Autant dire que vous risquez de passer un sale quart-d'heure si celui-ci décide d'engager le combat.

Il est évident que plus le temps entre la réapparition de deux items sera élevé, plus contrôler une map sera facile. C'est surtout le cas dans Quake où les maps de 1 contre 1 ont souvent une armure 50, une armure 100, et parfois un bonus de vie de 100 : le grand nombre d'items à timer fait qu'il est presque impossible d'avoir tous les items à la perfection, le joueur n'ayant pas le contrôle de la map ayant souvent de quoi timer l'armure 50. Dans UT, les maps ont souvent une armure 100 et une armure 50, le bonus de vie étant rare : obtenir un contrôle totale des armures d'une map est alors facile. Et c'est sans compter les différences de timing des armures :

3. Stratégies et mécanismes de gameplay

là où l'armure 100 réapparaît après 50 secondes dans **UT**, elle ne met que 35 secondes dans la majorité des maps de Quake.

Il faut noter que d'autres items doivent être timés dans les modes de jeu en équipe : en **TDM**, il n'est pas rare que les maps contiennent un bonus de dégât : tout joueur qui prend cet item verra les dégâts de ses armes multipliés par 2 ou 4 (2 sous **UT**, et 4 sous Quake). Cet item est systématiquement timé par les joueurs des différentes équipes. Il n'est d'ailleurs pas rare que des embuscades soient tendues autour d'un item peut avant son apparition. D'autres items comme la *Battle suit* de Quake 3 Arena (un item qui réduit les dégâts par 4 tout en protégeant contre la lave) peuvent être timés.

3.4. Respawns

Tous les Fast-**FPS** fonctionnent de la même manière. Quand le joueur commence sa partie, il apparaît à divers endroits pré-déterminés dans la map. Et c'est la même chose quand il se fait tuer : il réapparaît immédiatement. Le joueur réapparaît dans la map à des endroits bien précis : les **points de respawn**.

Quand on réapparaît, on est à poil. Enfin presque, on respawn avec une arme, mais celle-ci est la moins puissante du jeu et sert littéralement de figuration. La première chose à faire est donc de se trouver une arme. Pour cela, pas le choix : il faut connaître les maps par cœur pour trouver des chemins permettant de récupérer une arme le plus rapidement possible, avant de tomber sur un ennemi. Évidemment, les tricks jumping sont très utiles pour se déplacer plus rapidement dans la map et arriver sur les armures et items plus vite, cela va de soit.

Le point de respawn est choisi par un algorithme probabiliste : un joueur a tendance à réapparaître à l'opposé de l'endroit où il s'est fait tuer, rarement ailleurs. La première chose à faire est de mémoriser les points de respawn de chaque map disponible. Avec un peu d'expérience, vous allez avoir une petite idée de comment fonctionne l'algorithme de choix du point de respawn et avoir une idée de l'endroit où l'adversaire est réapparu. En compétition, un nombre non-négligeable de frags se font directement dès le respawn : un joueur sait où son adversaire va apparaître, et se rend sur place le plus vite possible.

3.5. Le bruit

Un bon moyen de prédire ce que l'ennemi fait est le bruit qu'il émet quand il prend un item ou une arme : les armes et armures n'ont pas le même bruit, ce qui est utile pour localiser l'ennemi. Ainsi, il faut absolument éviter de prendre des items (hors armures et bonnes armes) dont vous n'avez pas besoin, pour éviter de donner votre position à l'ennemi (l'ennemi peut aussi remarquer que des items ont disparus et prédire votre position s'il ne vous a pas entendu). De plus, quand vous prenez un item utile, il faudra jouer sur la défensive juste après, et fuir rapidement.

Certains joueurs utilisent le bruit à leur avantage : ils font du bruit, avant se planquer dans un endroit où ils peuvent vous tendre une embuscade.

4. Conclusion

3.6. Anticipation

Une fois tous ces éléments en poche, vous pouvez **anticiper l'adversaire** en fonction des armures, de leurs timings, des armes que vous et votre adversaire avez, etc. Dès le respawn, vous savez approximativement où est votre ennemi, et pouvez en déduire vers quelles armes et armures celui-ci va se rendre, quand il va les récupérer, et vers où il se dirige. Vous pouvez ainsi identifier sa localisation et le tuer avant qu'il aie eu le temps de prendre une arme ou de l'armure. Dans ces conditions, il est important d'esquiver l'ennemi lors du respawn (si vous venez de vous faire tuer), ou au contraire de rusher son spawn (si vous venez de le tuer).

Un bon joueur sait aussi déduire quel sont les chemins qu'emprunte l'ennemi, ou qu'il a emprunté s'ils le rencontre : il peut en déduire quelles armure il a visité, et quelle armes il a récupéré. Cela peut l'aider à prendre des décisions stratégiques, comme ne pas se rendre dans un espace clos si on sait que l'ennemi a un lance-roquette et que nous n'avons qu'un sniper ou une mitrailleuse. De manière générale, décider de fuir ou d'engager le combat est plus facile quand on connaît les **PV** de l'adversaire et les armes qu'il a.

Plus important, vous pouvez tendre des embuscades à l'ennemi, notamment quand celui-ci va prendre une armure. Un bon joueur sait quand les armures vont réapparaître : même dans le pire des cas, il sait au son quand l'ennemi a pris celle-ci, ou peut le déduire s'il anticipe bien ce que fait l'ennemi. Si vous savez quand l'armure réapparaîtra, vous pouvez être sûr que l'ennemi se pointera au même moment. Généralement, les endroits en hauteur sont les meilleurs endroits pour tendre une embuscade à un ennemi situé en-dessous de vous : les hauteurs sont vos amies.

Pour éviter cela, il est possible de décaler les armures : ne pas prendre l'armure immédiatement, mais la prendre après un délai arbitraire si l'ennemi n'est pas à proximité (si vous venez de le tuer, notamment). Dans ces conditions, l'ennemi croira que vous avez pris l'armure à un moment qui est erroné, biaisant ses prédictions. Il arrivera sur place beaucoup plus tôt qu'il ne le faudrait, alors que vous arriverez au bon moment : l'ennemi sera sur place, et vous pourrez lui tendre une embuscade.

4. Conclusion

Comme vous l'avez vu, ces jeux mettent en avant la performance de jeu : la maîtrise des tricks demande une bonne dextérité, la visée est plus exigeante que dans les **FPS** modernes, les stratégies ne sont pas uniquement basées sur une bonne connaissance de l'architecture de la map, etc. C'est ce qui explique que ces jeux sont surtout joué en compétition, notamment le mode de jeu où deux joueurs s'affrontent en duel.

Si vous voulez vous initier aux Fast-**FPS**, je recommande de tester des jeux gratuits, comme :

- [Warsow](#) ↗ ;
- [Xonotic](#) ↗ ;
- et [Quake Live](#) ↗ .

Liste des abréviations

BFG Big Fucking Gun. 2, 5

CTF capture the flag. 2, 3

DM deathmatch. 2, 3

FPS First Person Shooter. 1–3, 6, 7, 9–12

PV Point de vie. 7, 10, 12

Q3 Quake 3 Arena. 1, 3–5, 10

TDM team deathmatch. 2, 3, 11

UT Unreal Tournament. 1, 3, 6–8, 10, 11