

# Call of Duty

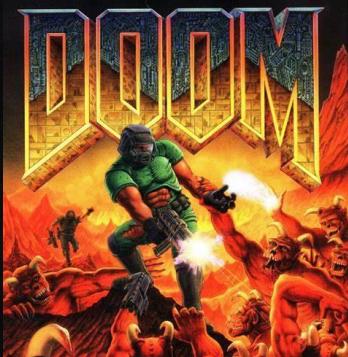
Comment  
révolutionner  
le FPS moderne ?

NOËL Enzo  
PERRICHOT Léni  
EUGENE Yllan

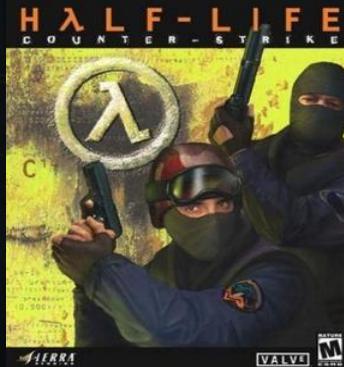


# LE FPS

Le **FPS** est un genre de **jeu vidéo** où le **gameplay** est axé sur des combats armés dans une perspective à la **première personne**. Le terme « **First Person** » signifie que le **joueur** voit son **environnement** comme si il regardait à travers les yeux du **personnage** qu'il contrôle, et le « **Shooter** », implique un **jeu de tire**.



DOOM (2001)



Counter Strike (2001)



Half Life (1998)



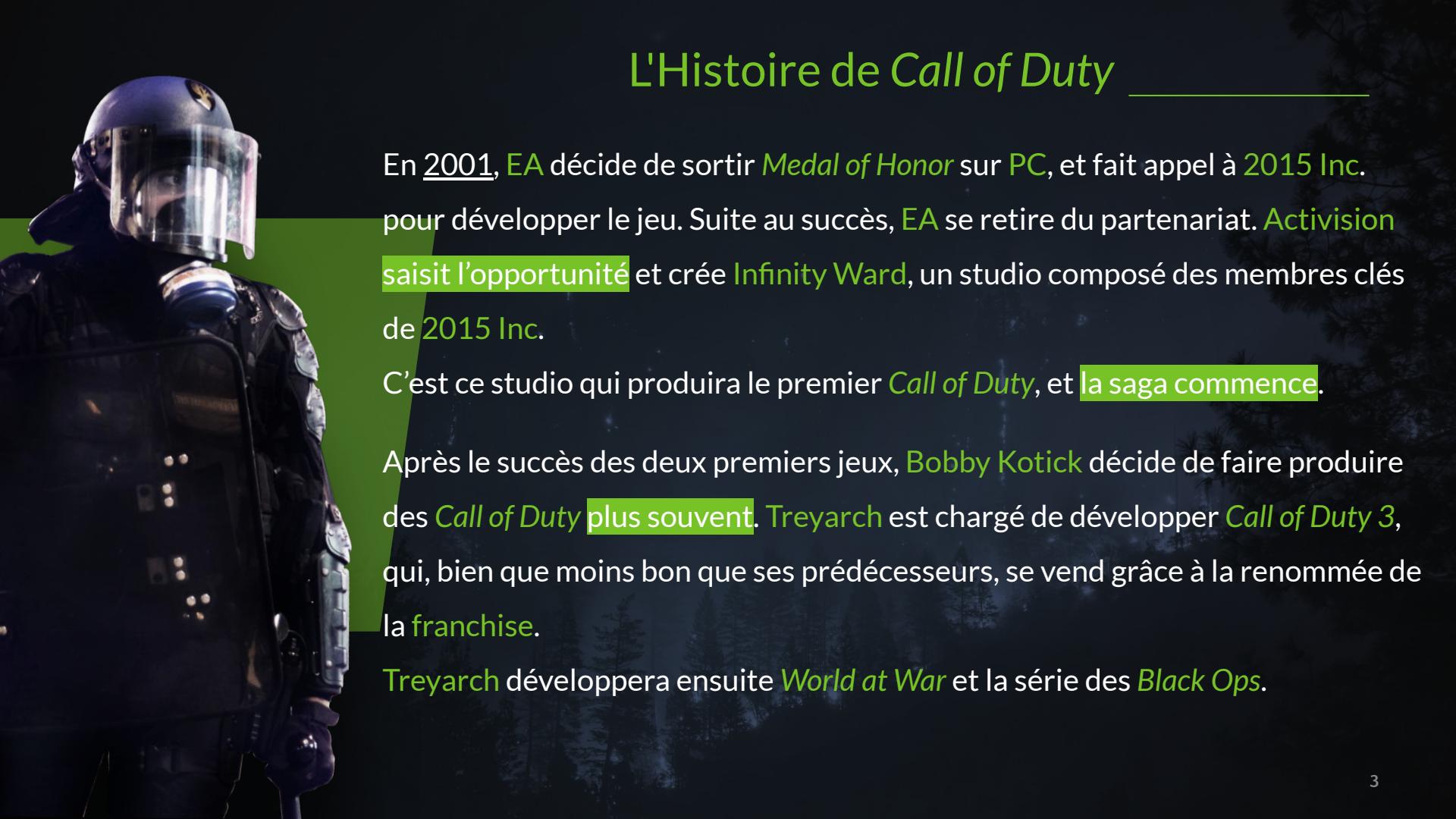
GoldenEye 007 (1994)

Il est à la fois un des **pionniers** du jeu de **tir à la première personne**, du jeu **multijoueurs en ligne** et du **modding**, grâce à un **éditeur** de niveaux **intégré**.

**Counter-Strike** un des jeux les plus importants dans le monde de l'eSport, par sa haute dose de fun, mais aussi la **marge de progression** qu'il accorde aux joueurs.

Si **Half-Life** a autant marqué les esprits, c'est aussi parce qu'il est le premier **FPS** à avoir intégré une dimension **narrative** complètement indissociable de l'expérience de jeu.

Premier **FPS** à intégrer des éléments d'**infiltration** et à atteindre un **réalisme** aussi poussé avec des ennemis dotés d'une véritable **intelligence artificielle**, de plus il est le premier **FPS** sorti sur **console**.



# L'Histoire de *Call of Duty*

---

En 2001, EA décide de sortir *Medal of Honor* sur PC, et fait appel à 2015 Inc. pour développer le jeu. Suite au succès, EA se retire du partenariat. Activision saisit l'opportunité et crée Infinity Ward, un studio composé des membres clés de 2015 Inc.

C'est ce studio qui produira le premier *Call of Duty*, et la saga commence.

Après le succès des deux premiers jeux, Bobby Kotick décide de faire produire des *Call of Duty* plus souvent. Treyarch est chargé de développer *Call of Duty 3*, qui, bien que moins bon que ses prédecesseurs, se vend grâce à la renommée de la franchise.

Treyarch développera ensuite *World at War* et la série des *Black Ops*.

De son côté, **Infinity Ward** se consacre aux **Modern Warfare**, notamment **Modern Warfare 1** et **Modern Warfare 2**, souvent considérés comme les **meilleurs** de la série. **Modern Warfare 1** a révolutionné le multijoueur, un élément clé de la franchise.

Le tournant survient après le succès de **MW2** lorsque **Bobby Kotick** licencie les **figures majeures** d'**Infinity Ward**, entraînant la démission d'une grande partie de l'équipe. Cela marque un **déclin** pour la série, avec des titres moins innovants comme **MW3**. La franchise se cherche ensuite jusqu'à l'introduction de **Advanced Warfare**, qui plonge dans un univers **futuriste** pour contrer la concurrence de **Titanfall**.

Depuis, **Call of Duty** continue d'évoluer avec des **succès** comme **Warzone** en **2020**, capitalisant sur la popularité des **Battle Royale**, et **Call of Duty: Mobile** en **2019**, ouvrant le **FPS** à de nouveaux publics sur **smartphone**.



## Multijoueur révolutionnaire

Avec *Call of Duty 4: Modern Warfare*, le mode multijoueur a défini les standards actuels des FPS en ligne, avec des progressions, des atouts, et des défis qui fidélisent les joueurs.

## Innovation continue

De *World at War* avec le mode Zombie à *Warzone* avec le Battle Royale, la série n'a cessé d'innover, influençant l'industrie du jeu.



## Réaliste et immersif

La série a introduit une nouvelle immersion avec des campagnes scénarisées et des graphismes réalistes, rendant l'expérience de guerre moderne plus crédible.

## Intégration Tactique et Dynamique

*Call of Duty* a introduit une approche plus dynamique des combats, avec des environnements interactifs et des mécaniques de jeu rapides, favorisant la stratégie et la réactivité en temps réel.

# L'Impact *Call of Duty*

# De l'Idée à la Révolution



## *Call of Duty: Mobile*

Il se classe parmi les **trois jeux d'action** les plus **rentables** sur **mobile**, ayant dépassé les **100 millions** de téléchargements.



## *MODERN WARFARE*

Le *Call of Duty* qui a élevé la licence au statut de **classique** et qui a été **le premier FPS à explorer la guerre moderne réaliste** a connu un **immense succès** grâce à son système de **multijoueur élaboré**.



## *Warzone*

Classé **numéro 1** des meilleurs **Battle Royale**, ce jeu a réussi son entrée dans le genre avec plus de **125 millions** de joueurs.

Activision a toujours su **repousser les limites** du **FPS**, que ce soit en imaginant des **guerres inédites**, comme avec **Modern Warfare**, ou en explorant de **nouveaux domaines**, tels que le **jeu mobile** et le **genre Battle Royale**.

# Des sorties Aggressives



## *Call of Duty: World at War*

Bien que critiqué pour son univers "vieux" après la sortie de *Modern Warfare*, ce choix a permis à *Call of Duty* de garantir une sortie annuelle et de maintenir un flux constant de joueurs, assurant ainsi sa visibilité et sa pertinence sur le marché.



## *Call of Duty: Black Ops*

Cette série alternative de *Call of Duty*, développée par un studio différent, a démontré qu'une licence peut être exploitée par deux éditeurs distincts.

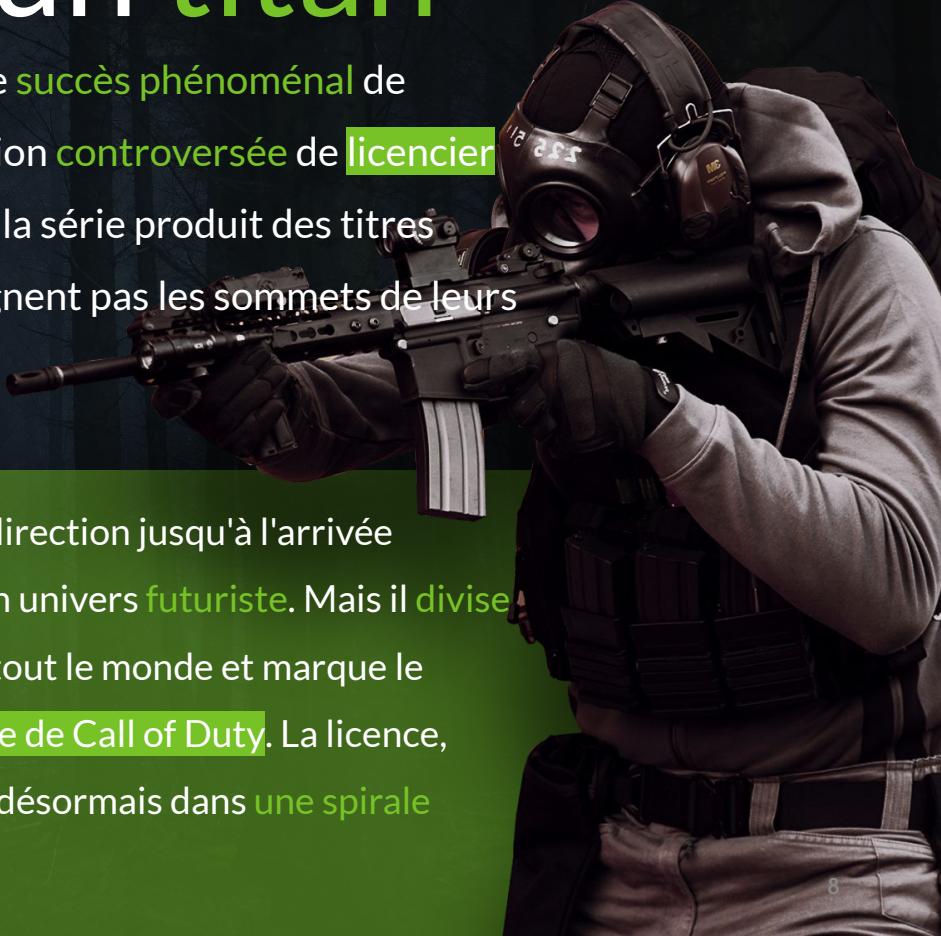


## *Call of Duty: Advanced Warfare*

Un changement radical dans l'univers a été opéré pour contrer un concurrent (*Titanfall*) avant même son lancement, permettant ainsi à *Call of Duty* de maintenir son monopole sur le FPS moderne.

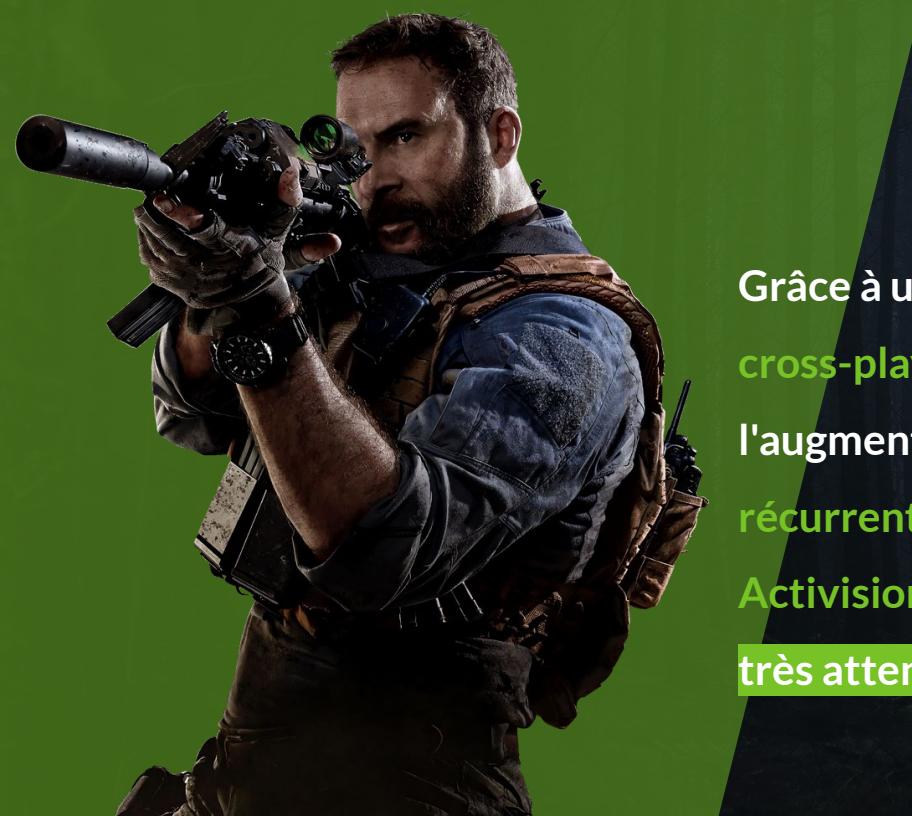
# La déchéance d'un titan

Le déclin de la franchise *Call of Duty* commence après le succès phénoménal de *Modern Warfare 2*, lorsque Bobby Kotick prend la décision controversée de licencier les figures emblématiques d'Infinity Ward. Par la suite, la série produit des titres moins innovants, comme *Modern Warfare 3*, qui n'atteignent pas les sommets de leurs prédecesseurs



La franchise semble alors perdue, cherchant une nouvelle direction jusqu'à l'arrivée d'*Advanced Warfare*, un titre qui plonge les joueurs dans un univers futuriste. Mais il divise les fans. Ce virage audacieux ne parvient pas à convaincre tout le monde et marque le début d'une série de jeux qui s'éloignent de l'identité initiale de *Call of Duty*. La licence, autrefois synonyme d'innovation et de succès, se retrouve désormais dans une spirale descendante, peinant à retrouver sa gloire d'antan.

Malgré tout, certains titres récents, comme *Warzone*, ont rencontré un immense succès, prouvant que la franchise possède encore un **fort potentiel**. Avec un retour à la formule classique et le **reboot** de *Modern Warfare*, la série a opté pour un retour aux combats militaires modernes, proposant une campagne **réaliste et immersive**, tout en **innovant** au niveau du gameplay.



Grâce à un mélange d'**excellentes** idées, notamment le **cross-play** qui permet d'élargir le nombre de joueurs, l'augmentation des **modes de jeu**, des événements **récurrents**, et une écoute **attentive** de la **communauté**, Activision se prépare un avenir **prometteur**, avec la sortie très attendue de *Call of Duty : Black Ops 6*.

Vidéo TheGreatReview “Créer (et détruire) la plus grosse licence d'Occident”

Top 25 FPS FNAC

Top jeux Battle Royale

Wikipédia “Call of Duty”

Google play store “Call of Duty: Mobile”

jeu cooperatif “FPS”

Konbini “Half-Life”

Le Monde “Doom”

PC MAG “Counter-Strike”

Wikipédia “GoldenEye 007”