

Call of Duty

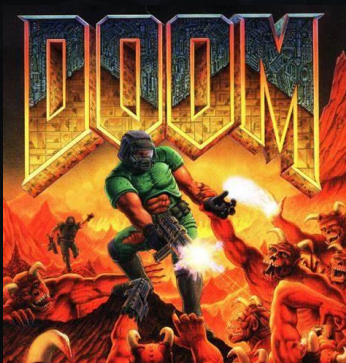
Comment
révolutionner
le FPS moderne ?

NOËL Enzo
PERRICHOT Lénì
EUGENE Yllan

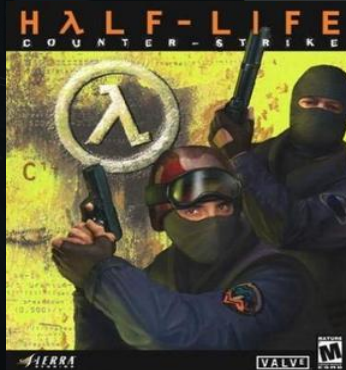


LE FPS

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 tir**.



Doom (1993)



Counter Strike (1999)



Half Life (1998)



Goldeneye 007 (1997)

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 prédécesseurs, 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**.



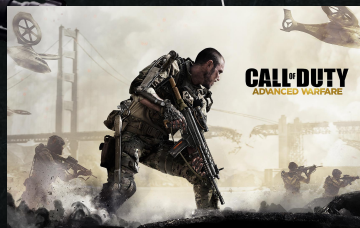
Call of Duty: World at War

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

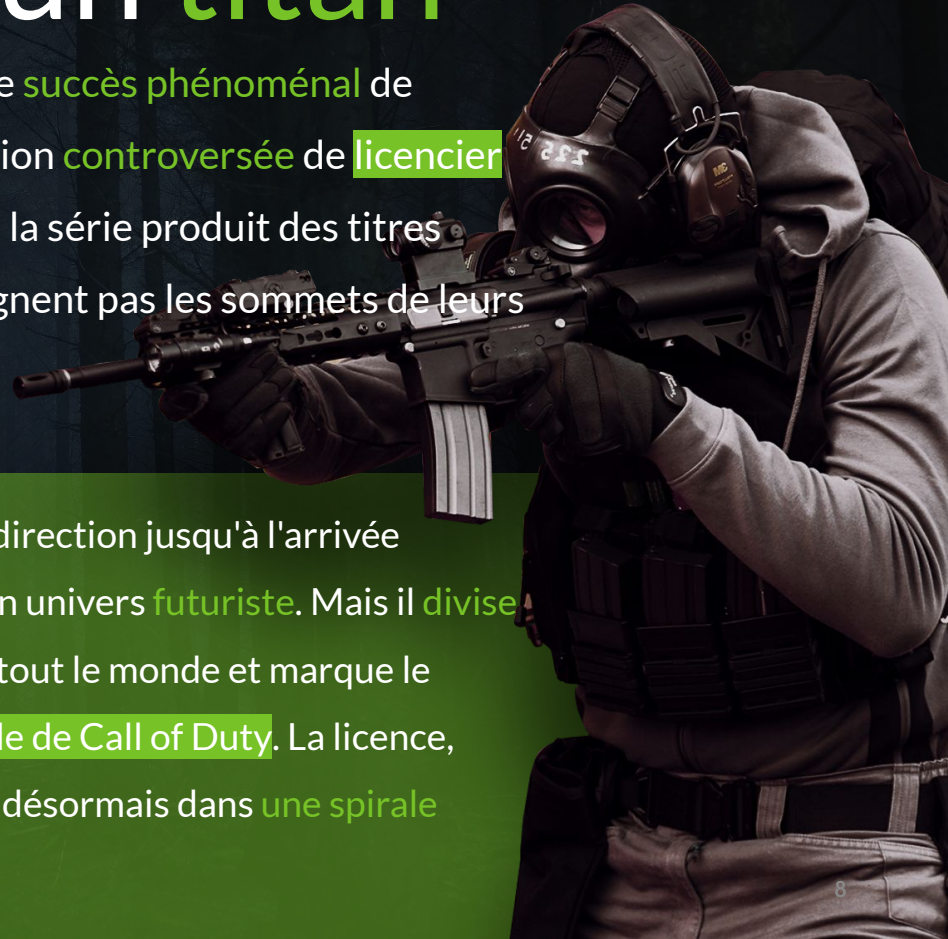
Un changement **radical** dans l'univers a été opéré pour **contrer** un **concurrent** (*Titanfall*) avant même son **lancement**, permettant ainsi à *Call of Duty* de maintenir son **monopole** sur le **FPS moderne**.

Des sorties Agressives

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 prédécesseurs

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*”