

# Doom

## PC

Il est des jeux si révolutionnaires qu'ils créent un style ludique à part entière, ce fut le cas pour Doom, premier du nom qui créa le FPS (First Person Shooter) bien avant Counter Strike, Unreal et autres Quake. Le scénario n'était pas d'une grande originalité, les graphismes moyens, mais comment donc a-t-il pu devenir un jeu culte ainsi qu'une pareille source d'inspiration ? Retour sur un phénomène qui vit le jour il y a dix ans.

### ID Software . 1993. Doom-like.



Ce n'était pas un coup d'essai pour la petite équipe d'ID Software qui, l'année précédente, sortit son premier FPS, à savoir "Wolfenstein 3D". Dans ce jeu, vous deviez vous sortir d'une base Nazie pendant la seconde guerre mondiale en shootant tous les SS à portée de tir, l'occasion de voir le sang gicler et d'entendre les sbires du Führer poussés des cris de douleurs. Le décor était posé mais il manquait un petit quelque chose pour devenir culte. Avec Doom, tous les joueurs, moi y compris, furent sur le cul. Le jeu poussait les capacités du PC dans ses derniers retranchements (pour l'année 93, rappelons-le) et proposait au joueur d'assouvir ces plus bas instincts, à savoir : tuer des monstres et des humains, beaucoup de sang, des boyaux, plein d'armes, beaucoup de niveaux, des passages secrets, des items et enfin des bruitages gore.

En cette année, l'utilisation de la 3D était encore underground, on était à la veille d'une révolution graphique mais rares étaient ceux qui sautaient le pas, des exemples comme Vaxine, E-motion, Fusion suffisaient aujourd'hui à comprendre le pourquoi du comment. Chez IDS, on a voulu proposer une approche révolutionnaire du shoot, on ne voit plus son perso, on aborde le jeu en vue subjective, l'arme à la main, pas d'yeux dans le dos ni au-dessus de la tête. Une machine rapide était donc nécessaire pour conserver la fluidité originelle face à plusieurs ennemis, les déplacements s'effectuant à l'époque, exclusivement au clavier, étaient rapides et nerveux, shooter, se retourner, reculer, esquiver, et tout ceci juste avec le clavier, Doom créa réellement une nouvelle génération de joueurs nerveux aux réflexes (presque) infaillibles.



*Tiens, un coup d'obus, je vais te calmer mon coco...*

Là où Wolf 3D était divertissant, Doom est exceptionnel, le premier titre fourmillait d'idées reprises dans Doom mais sans ce dernier, le genre serait mort dans l'oeuf à coup sûr, lui seul a été capable de démontrer toutes les capacités du FPS



*Là en revanche, c'est moi qui vais dérouiller*

Pour conclure (oui je sais, il y aurait encore tellement à dire), Doom est dans l'histoire des jeux vidéos une révolution au même titre qu'un Lemmings, Tomb Raider, Tetris ou encore Space Invaders dans la mesure où il a créé un style de jeux dont s'inspirent encore aujourd'hui les éditeurs, une vraie mine d'or surexploitée parfois mais tout hardcore gamers qui se respecte doit avoir joué au moins une fois dans sa vie à l'ancêtre. Même s'il a vieilli aujourd'hui, les 5 niveaux de difficultés le mettent à la portée de tous, un jeu exceptionnel qui vous promet des dizaines d'heures de pur plaisir, rien de tel pour décompresser, bref, un MUST à posséder obligatoirement.

### Ultimate Doom & Final Doom

Doom a connu un grand nombre de niveaux inédits, il y a les versions officiels et celles des fans. Ultimate Doom est identique à Doom premier du nom avec un monde supplémentaire donc quatre au total. Final Doom est un add-on avec deux mondes supplémentaires. **La version proposée en téléchargement est à ce propos la Ultimate avec un Laucher pour Windows permettant ainsi de bénéficier à la fois de la musique et des bruitages sans rien configurer :-)**

Intérêt \_\_\_\_\_ 17

Blood

### Cheat Codes

**IDCLEV** : suivi de deux chiffres (monde, niveau) pour changer de niveau.

**IDDT** : Rend toute la carte visible. En tapant le code une seconde fois, tous les éléments apparaissent (y compris les monstres).

**IDKFQ** : Donne le plein de munitions, toutes les armes, 200% d'armure et toutes les clés.

D'autres codes et goodies à [cette adresse](#)

poussées à l'extrême. Sa diffusion ne fut pas des plus banales non plus puisque Doom est à l'origine un Shareware, c'est à dire un jeu proposant le premier niveau gratuitement, si l'utilisateur souhaite acquérir les autres niveaux, il envoie une somme modique à l'auteur, un concept inventé dans les années 80 mais remis au goût du jour avec succès pour ce titre.

Les bruitages sont bien gore, dégoûtants, les musiques quand à elle s'accordent bien au niveaux, ni trop envahissantes ni trop absentes. Il n'y a pour ainsi dire pas de scénario comme dans tous les FPS, en revanche, il y a un bon choix d'armes et d'ennemis, une dizaine environ pour chacun. Ce qui a mal accusé le poids des ages en revanche, c'est bien le graphisme pixelisé et cracheux, dans un sens, ça joue en la faveur de l'ambiance du jeu mais tout de même, si vous n'avez jamais jouer à un vieux Doom-like, vous risquez d'être surpris. Tous ces petits trucs mis bout à bout créent une ambiance unique et pesante, Internet en étant à ses débuts à l'époque, le mode solo est bien plus riche que n'importe quel FPS aujourd'hui.



Langue	
Config Atari	
Config Amiga	
Voir aussi	Doom 2, Blood, <a href="#">Redneck</a> , Duke 3D, Hexen, Heretic, Quake...
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	5,05 Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

