

Un souvenir d'enfer



Doom

TESTS

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1993

Genre : FPS

Editeur : ID Software

Jeu disponible sur PC, Mac,

Snes, Amiga, GBA, Jaguar,

Saturn, N64, PSX, 3DO

Une envie, comme ça, de faire un test sur *Doom*, ça ne s'ex-
plique pas. Parce que sans lui, le jeu vidéo ne serait pas tout à
fait ce qu'il est aujourd'hui, parce qu'il fallait bien un jour vous
en parler – ce qui n'exclut nullement un futur dossier sur la
série tout entière –, parce que tout le monde y a joué, parce
que, de toute manière, c'est moi le chef et je fais ce que je
veux, avec mes cheveux. Ah, merde, j'suis chauve...

John Carmak et John Romero sont deux
noms bien connus du jeu vidéo. Ils ont

commencé par nous livrer un mytique

Wolfenstein qui a eu un succès bien moindre...

simplement parce qu'à l'époque, le PC n'est

pas la machine dominante. Nos deux compères

nous sortent *Doom* en 1993, année qui coin-

cide avec l'explosion du PC, justement. Le

succès n'est pas seulement important, il est

fararnineux : *Doom* est l'un des jeux les plus

populaires jamais créés. A tel point qu'il a

donné son nom à un genre : le *Doom-like*.

Pour info, une adaptation en film est à craindre

pour cette année, avec *The Rock* dans le rôle

du *Space Marine*. Parce que dans *Doom*, juste-

ment, vous jouez un *Space Marine*. Et tout

le monde sait qu'un *Space Marine*, c'est sévè-

rement buriné et ça ne craint pas grand-chose.

Alors quand des créatures sorties tout droit

des enfers débarquent en poussant des hurle-

ments et en devant partout, notre *Space Marine*

joue les M. Propre avec un fusil à pompe en

guise de lingette nettoyante.



1993

Nelson Mandela reçoit le prix Nobel de la
paix (15 octobre).

On tire un petit coup ?



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

Outre son jeu solo, *Doom* a également marqué
l'avènement du jeu en réseau. Ce dernier a
donné naissance à des éditeurs de niveaux
et on a pu alors voir fleurir bon nombre d'add-
ons transformant le jeu (de *Doom Star Wars*
à *Doom South Park*, pour ne citer qu'eux).
Que peut-on ajouter ? *Doom* est arrivé au
bon moment, a bénéficié d'une réalisation
soignée et, finalement, s'est justement imposé.
Aujourd'hui encore, en relâter procure fris-
sons et plaisir.



Cheat code

IDKFA : toutes les armes, clés et muni-
tions - IDBEHOLD puis <V> : invulnérabilité - IDBEHOLD puis <I> : invisible -
IDBGD : God Mode - IDCHOPPERS :
tronçonneuse

Le jeu se résume en effet à cela : une vue
subjective – FPS oblige –, des armes, des mons-
tres, et z'y va que je t'explose la gueule. Les
grandes nouveautés qu'apporte *Doom* au genre,
ce sont l'architecture des pièces, qui ne sont
plus carrées et s'étalent même parfois sur
plusieurs niveaux, des décors plus fins – qui
nous semblent aujourd'hui excessivement
pixelisés mais qui, à l'époque, étaient révo-
lutionnaires – et une ambiance du tonnerre.
La gestion des lumières se révèle également
impressionnante. Ajoutez à cela un rythme
endiable et vous aurez un jeu de référence,
rien de moins.