

Doom 64



L'origine du mal



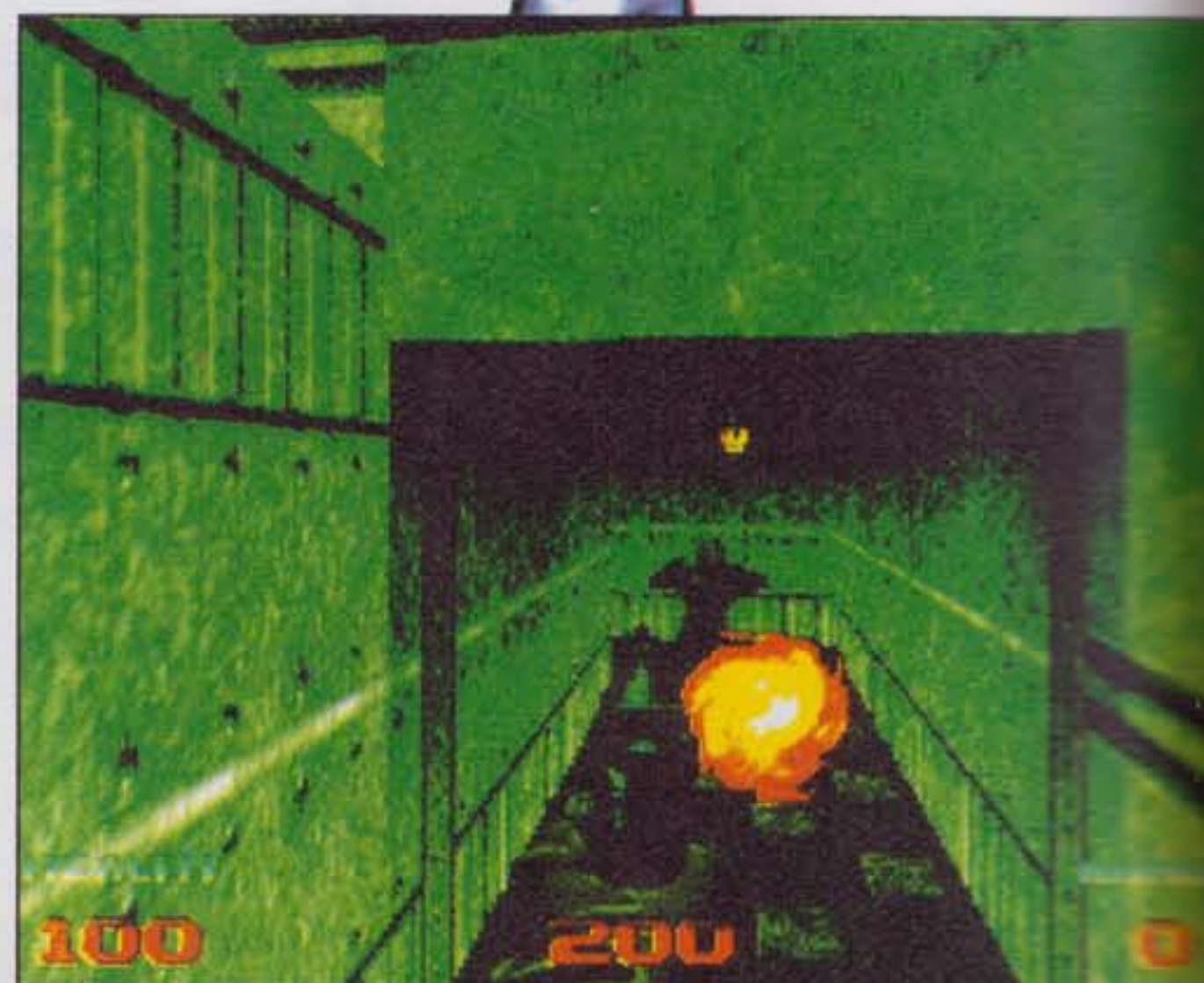
Développeur **ID Software**
Éditeur **GT Interactive**
Genre **Doom-like**
Prix **Environ 499 F**

Nous avons eu la version PC, Jaguar, Super Nintendo, PlayStation et Saturn. Voici à présent la version Nintendo 64 de ce jeu d'anthologie qu'est Doom. À l'origine de nombreuses déclinaisons du genre, Doom n'en reste pas moins la référence en ce qui concerne les doom-like. Il se place en concurrence directe face à Turok, son prédécesseur sur cette console. Malheureusement pour le joueur, Doom n'exploite pas au maximum les capacités de la machine de Nintendo. Le jeu respecte un peu trop les principes de base qui ont fait son succès. Il s'agit toujours de déambuler dans des couloirs très sombres, à la recherche de clés de couleurs ouvrant des portes correspondantes, de tuer au passage tout ce qui bouge, et d'arriver à la porte Exit tant convoitée. Bien sûr, chaque niveau est doté

d'une multitude de passages secrets donnant droit à des munitions et autres medikits. Outre la fluidité indéniable de l'animation, due à la technologie 64 bits, la rapidité d'exécution des différentes actions et les niveaux inédits, le soft reste égal à lui-même. Les sons sont exactement identiques aux versions précédentes. Quant aux décors, ils sont toujours aussi dénudés, et monotones, les jeux de lumières contribuent toujours à rendre l'ambiance lourde et oppressante.

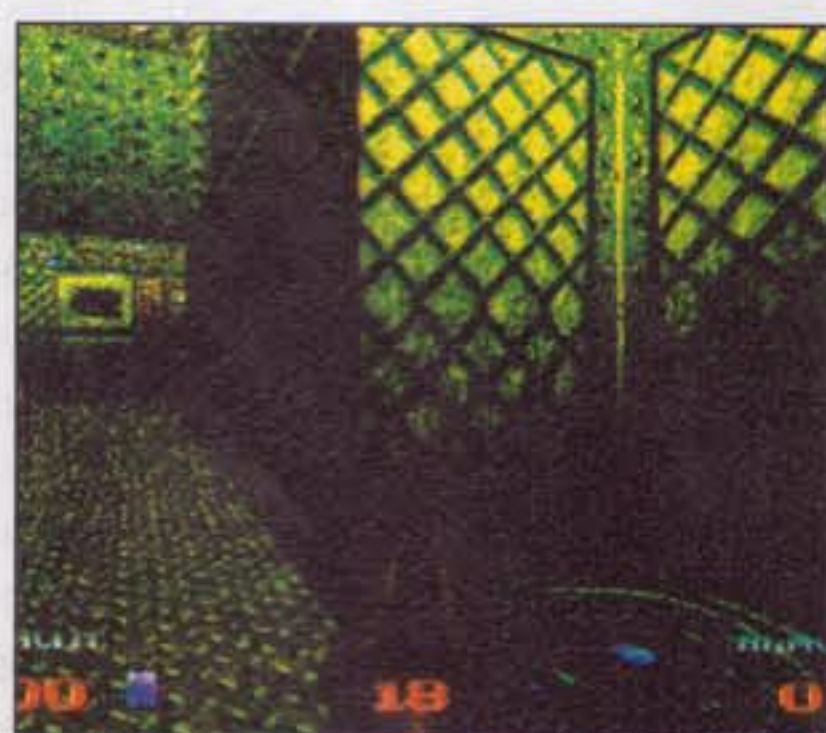
Parmi les nouveautés : un laser très efficace

Mais il n'y a pas doute, il manque un petit quelque chose en plus qui aurait donné un certain charme à Doom 64. Comme par exemple de nouveaux monstres ou encore des niveaux plus détaillés graphiquement, l'intégration d'un mode deux joueurs (très agréable en link sur PlayStation), et aussi pourquoi pas, une interactivité sur l'environnement comme pour Duke Nukem 3D. Cependant, les aficionados du soft



▲ Les boules de feu des ennemis sont précises. Un pas sur le côté et hop, c'est bien esquivé.

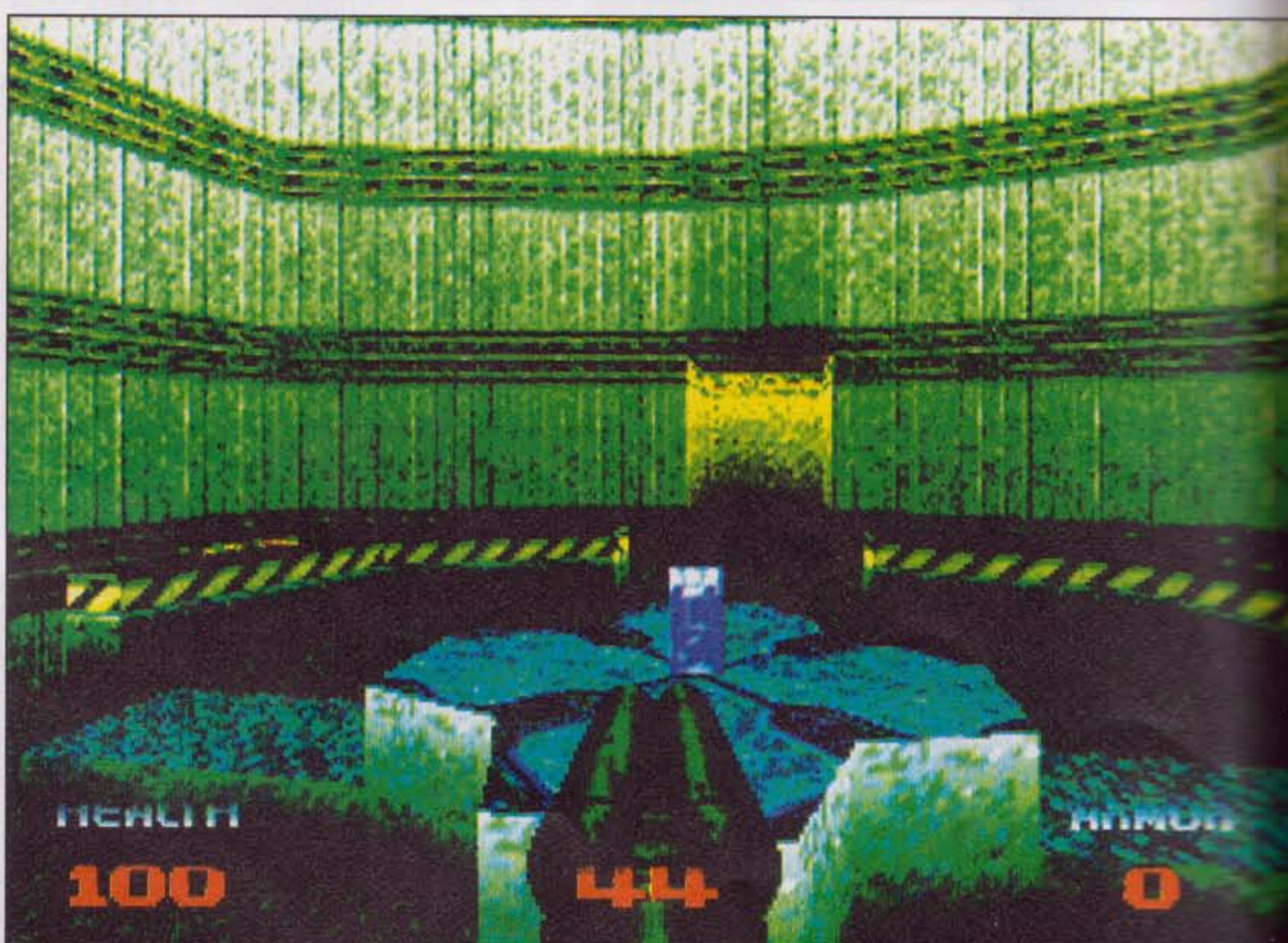
seront comblés. Le jeu d'ID Software bénéficie de quelques nouveautés. On notera par exemple, dans la panoplie du parfait serial-killer une nouvelle arme laser plutôt efficace. Par ailleurs, quatre niveaux de difficulté sont disponibles. Au cours de votre périple dans les labyrinthes glauques - trente-deux



▲ Téléportez-vous d'un point du niveau à un autre.



▲ Enfin la porte jaune. Vous n'avez pas la bonne clé ?

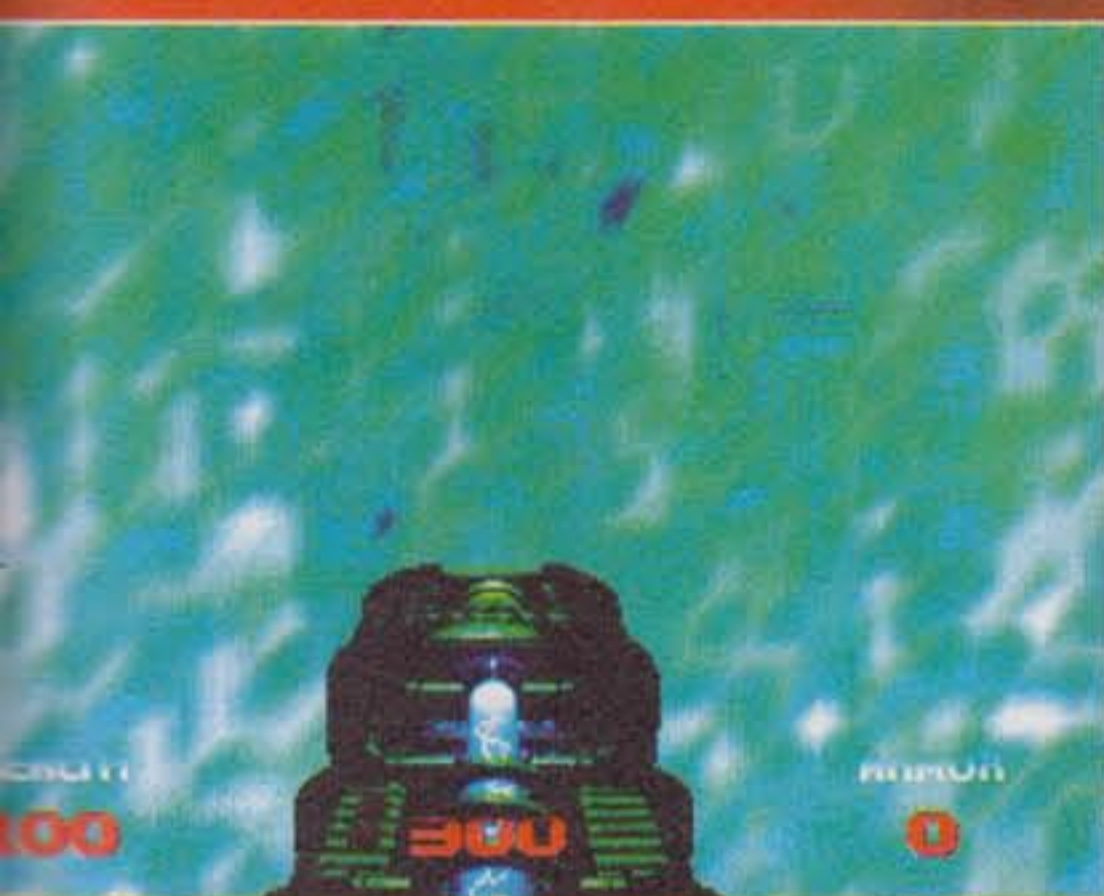
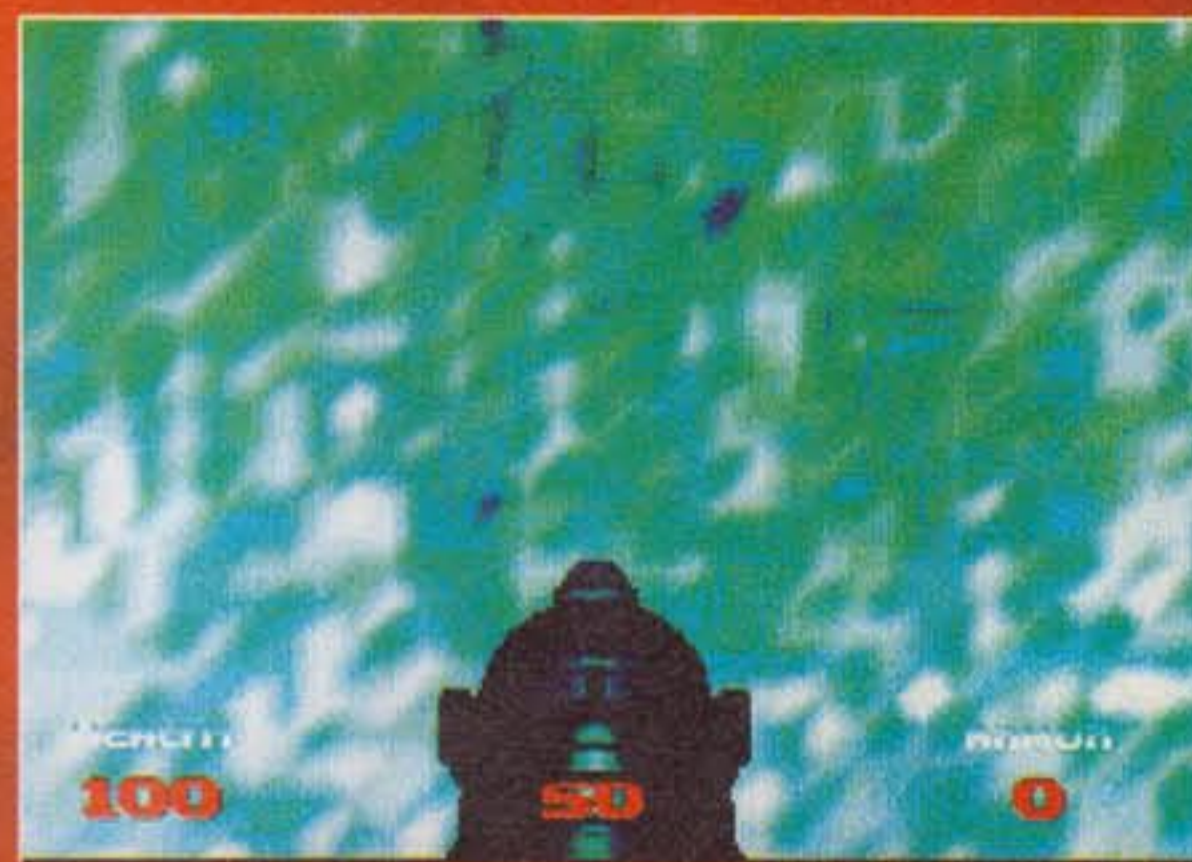
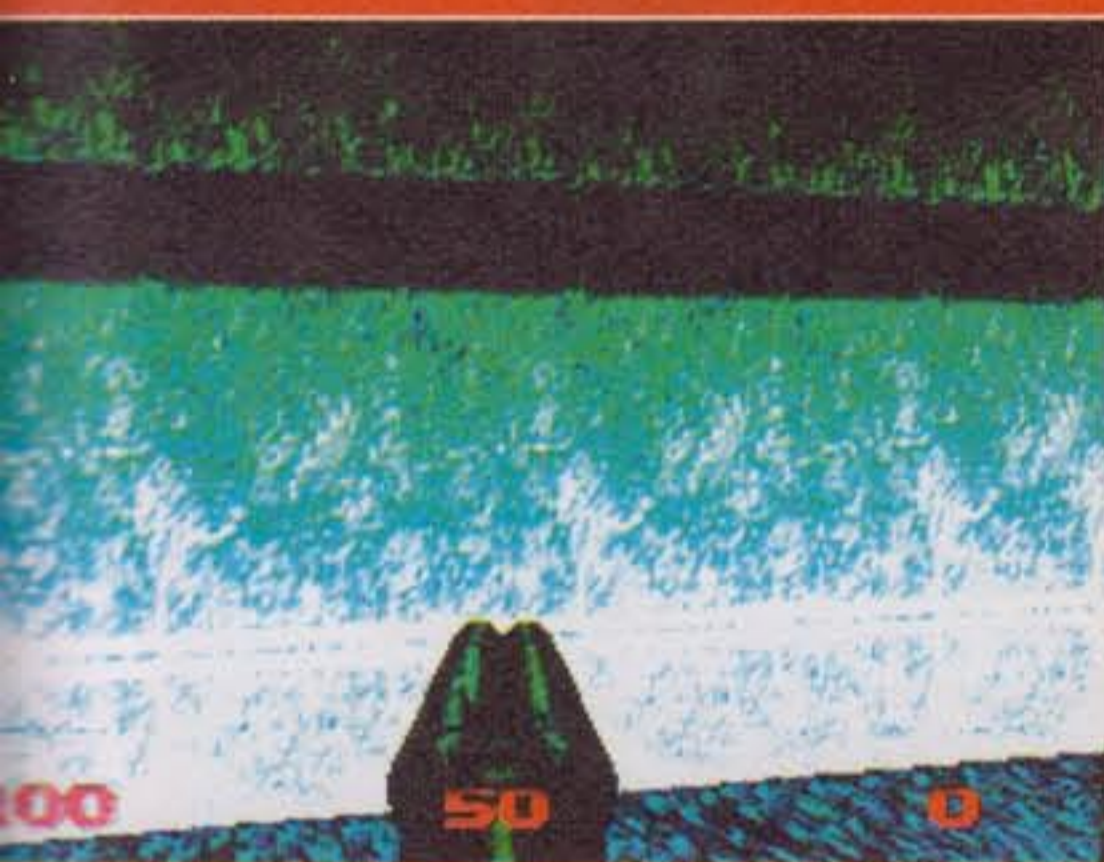


▲ Ici, vous avez la clé bleue mais, il vous reste encore à trouver la porte correspondante. N'oubliez pas d'utiliser la carte si vous êtes perdu afin de ne pas perdre de temps.

Avis de Yannick

Certes, Doom 64 est graphiquement la plus belle version à ce jour. Hélas, si rien ne change au niveau du principe de jeu, c'est encore pire à l'aune des effets de lumières. Si vous aimez jouer perpétuellement dans la pénombre, Doom 64 est pour vous. Meilleure version existante, il n'en est pas moins daté, face aux hordes de jeux du même genre qui savent innover. Un jeu réservé aux inconditionnels, aux vétérans nostalgiques. ★★★

UN ARSENAL DÉVASTATEUR



Vous n'aurez pas moins de dix moyens de vous défendre. Évidemment, il y a la tronçonneuse (deux lames), le pistolet ou le fusil à pompe, mais aussi le fusil de chasse, mitrailleuse, lance roquettes, fusil plasma, le fameux BFG 9000 et le nouveau laser. Il faut bien ça.



niveaux de terreur - vous rencontrerez plus d'une douzaine d'ennemis différents, allant du simple soldat humain au Cyber Demon, en passant par les Esprits, sorte d'animal trapus et transparent. Les niveaux sont assez vastes et il n'est pas rare de se perdre. Mais rassurez-vous, vous aurez, à chaque instant, accès à la carte pour vous repérer. Cela dit, celle-ci ne vous montrera que les endroits que vous avez déjà explorés. Sinon, il n'y aurait plus de suspense. Une fois que vous aurez nettoyé complètement la zone de toute la racaille hostile

qui y traîne, et lorsque vous aurez atteint la sortie, on vous donnera un password pour l'étape suivante, ainsi que diverses informations sur le nombre de passages secrets trouvés, ou encore le nombre d'ennemis éliminés par vos soins. Les principes de déplacement sont les mêmes que dans les autres versions. Ce qui implique que l'on ne

peut toujours pas sauter ou se baisser. Doom, le père incontesté de tous les doom-like, n'a pas su prendre le train de l'évolution en marche. Les élèves ont dépassé le maître qui n'a pas pu (ou n'a pas voulu ?) suivre. Cependant, il n'y a qu'un seul Doom et son style, même un peu dépassé, lui est propre. ■

Fabrice Brochain

Avis de Fabrice

Lorsque l'on a joué à Doom sous toutes ses versions, on est en droit d'attendre de celle-ci, que la technologie 64 bits donne à ce titre un sérieux coup de jeune. Mais il n'en est rien. Certes, nous avons de nouveaux niveaux, mais les ambiances graphiques et sonore restent les mêmes. Bien sûr, on gagne en fluidité, mais ce n'est pas suffisant pour que Doom reprenne le dessus face à ses descendants. ★★★



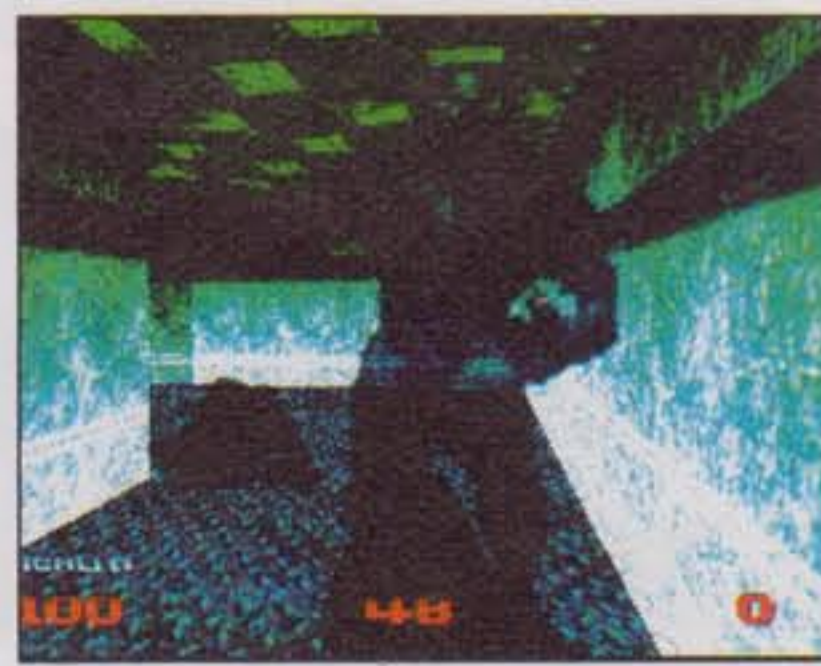
Celui là est plutôt coriace. Abattez-le immédiatement, il fera moins le malin, une fois mort.



▲ Les gros médikits vous remonteront votre vitalité.



▲ Les ennemis humains ne sont pas très efficaces.



▲ Voici une sorte d'esprit. Complètement transparent.



▲ Avec ça, vous pourrez tuer vos ennemis tranquillement.

VERDICT

★★★

GRAPHISME	: 13
ANIMATION	: 16
SONS	: 14
JOUABILITÉ	: 15
DURÉE DE VIE	: 15

- ⊕ Animation très fluide.
- ⊕ Niveaux inédits.
- ⊕ Quatre niveaux de difficulté.
- ⊖ Rien de nouveau.
- ⊖ Manque de couleurs.
- ⊖ Répétitif.

CD CONSOLES