

Doom «sang» réserve...

On l'annonçait comme un événement, et il est là! «Doom», le jeu vedette sur PC (et après quelques conversions mitigées sur consoles), est disponible pour la console 32 bits de Sony. C'est indéniable, cette version Playstation de «Doom» est la plus complète, la plus réussie et... la plus sanglante.

Playstation
C'est écrit au dos du CD (recommandé aux joueurs de plus de 15 ans): «Doom, le jeu ultime, enfin sur Playstation! Préparez-vous au pire mais surtout au meilleur de tous les Doom». 50 niveaux déments, effets sonores en stéréo, animation en 30 images par seconde...

Un enfer sanglant vous attend, seuls les meilleurs survivront! Vous voyez le genre?

Dans «Doom», vous incarnez l'un des soldats envoyés sur la planète Phobos. Sans nouvelle de vos camarades qui sont entrés dans la station, vous traversez l'entrée principale de la base. La porte se ferme derrière vous. Plus moyen de faire demi-tour. A l'intérieur, vous entendez comme l'écho de grognements d'animaux dans ces couloirs sombres et inhospitaliers. Pour quitter cette planète infestée de tueurs et de monstres, il vous faut absolument trouver la sortie de cette forteresse... la véritable aventure commence: bienvenue dans «Doom»!

Le principe du jeu est simple, très simple, mais en voir la fin, c'est un peu plus compliqué. Il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure

banal, mais plutôt d'un marathon infernal. Sous son esthétique teintée d'hémoglobine, «Doom» est un jeu captivant qui fait appel à l'intelligence, à la mémoire, aux réflexes et à la persévérance du joueur qui s'est désigné volontaire pour cette mission. Cette «Special Edition Playstation» réunit les deux versions disponibles sur PC et comporte, en plus, des niveaux inédits concoctés avec le plus grand soin par les programmeurs d'ID Software et de Williams Entertainment.

Jeu culte

Comme «Tetris», «Doom» est un jeu qui a

novembre 1992, quand ID Software offre gratuitement (en shareware) les premiers niveaux de son nouveau produit, personne ne prévoyait que ce titre allait devenir, en quelques semaines, un véritable phénomène ludique sur PC: diffusés dans le monde entier grâce aux disquettes offertes avec les revues spécialisées, les neuf premiers «levels» allaient entraîner la vente record des 18 niveaux suivants par l'intermédiaire du bulletin de commande joint au shareware.

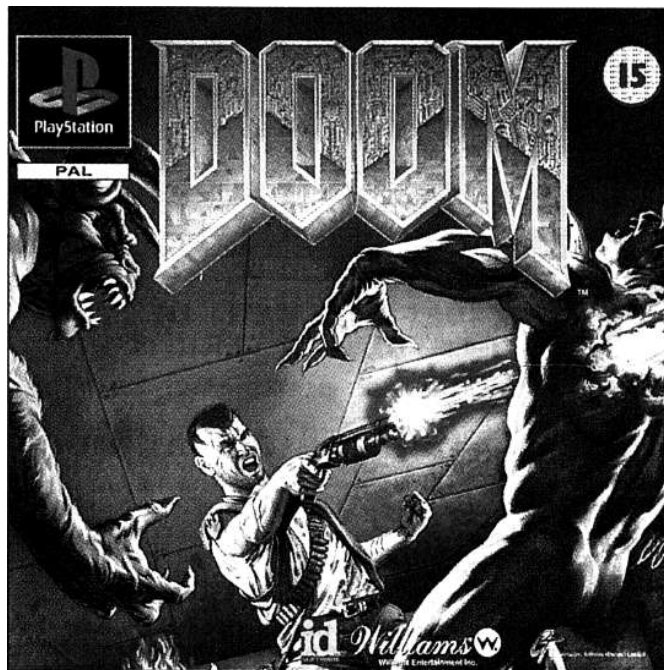
Les passionnés entrent dans la danse: ils programment des logiciels qui permettent à n'importe qui de créer des niveaux personnalisés. Quelques mois plus tard, des centaines de «levels» inédits sont proposés gratuitement (toujours en shareware) aux «doomistes» avides de nouveaux défis.

Puis, c'est la sortie de «Doom 2». Cette suite est vendue à des millions d'exemplaires sur PC et Mac. Inconnue quelques mois plus tôt, la société ID Software est sollicitée par tous les fabricants de consoles de jeux pour obtenir une conversion de ce titre incontournable sur leur bécane. Aujourd'hui, le premier volet de «Doom» est disponible sur la 32X de Sega, sur la Jaguar d'Atari, et sur la Super Nintendo. Pour Sony, les programmeurs d'ID Software ne se sont pas contentés d'une simple conversion: afin d'utiliser au mieux les capacités graphiques et sonores de la Playstation, ils ont complètement refait le jeu. Résultat: la version Playstation de «Doom» comporte les deux premiers épisodes du titre dans lesquels on a intégré des niveaux inédits.

Violent?

«Doom», c'est une gigantesque exploration dans des labyrinthes toujours plus vastes, toujours plus complexes, dans un univers tridimensionnel: une course contre la mort où il faut trouver les clés indispensables pour progresser, mais aussi des armes pour se débarrasser – sans scrupules – des hordes démoniaques qui errent dans ce dédale interminable.

L'écran affiche le champ de vision du personnage que le joueur



HEMOGLOBINE – Techniquement très réussi, «Doom» est recommandé aux joueurs de plus de 15 ans, violence oblige. Mais une violence tellement excessive qu'elle finit par être déconnectée de la réalité.

incarne (vue suggestive), avec, en bas de l'image, l'extrémité de l'arme qu'il a entre les mains. Lorsqu'un ennemi est abattu, le sang gicle dans un dernier hurlement. Au fil du jeu, la tuerie devient un véritable carnage, tant les monstres sont nombreux. C'est du «grand guignol»: un spectacle sanglant et défoulant, mais tellement excessif et déconnecté de la réalité qu'il ne risque pas de déclencher des pulsions meurtrières chez le joueur. Au bout d'un moment, concentré sur l'itinéraire à emprunter pour trouver une issue, le joueur ne fera d'ailleurs même plus attention aux hémorragies qu'il provoque et qui l'auront peut-être fait sourire au début.

Ce sang-là n'est que l'un des ingrédients qui contribuent à faire de «Doom» l'un des jeux vidéo les passionnants réalisés à ce jour. La violence démesurée, sadique et cruelle des multiples versions de «Mortal Kombat» est certainement

plus nocive que les spectaculaires effusions de «Doom».

◇ Pascal Tissier

A vous de jouer

Lors de chaque parution de cette chronique, vous pouvez gagner un jeu vidéo. Cette semaine, c'est un jeu – au choix – sur la Playstation de Sony. Pour participer au tirage au sort, il suffit simplement d'envoyer, jusqu'au dimanche 7 janvier à minuit, sur carte(s) postale(s) uniquement, vos nom et adresse, à L'Express, Jeux vidéo, case postale 561, 2001 Neuchâtel.

Bonne chance!

Les jeux sont offerts par:

