

Test de Doom

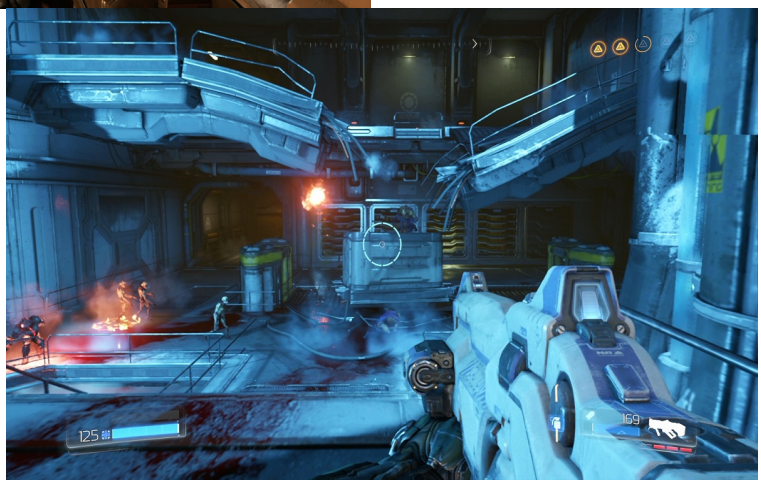
Doom

Quand on pense à Doom, on pense au grand-papa du First Person Shooter. Tout comme Resident Evil ne fut pas le premier Survival Horror, Doom ne fut pas le premier FPS, mais c'est quand même lui qui a propulsé le genre. Le premier reste un classique de mon adolescence. Au milieu des années 2000 nous avons vu sortir Doom 3 puis son extension "Resurection of Evil" qui amena la série dans un style un peu différent. Vu par certain comme une évolution naturelle de la série, alors que les graphismes le permettaient enfin, le jeu troquait son style bourrin de "Run N Gun" vers une ambiance plus morbide, où l'on était sans cesse sur les nerfs de voir apparaitre un monstre derrière nous dans l'obscurité. Bien qu'ayant joué un peu chez un ami je n'ai pas fait entièrement le jeu à l'époque de sa sortie, mais j'ai pu le redécouvrir avec l'édition BFG sur Xbox 360. Personnellement j'ai bien aimé, mais il ne m'a pas accroché comme le premier auquel je joue encore de temps en temps. C'est donc en 2016 qu'un nouveau Doom voit enfin le jour, **après une absence extrêmement longue**, que ce soit pour la série Doom ou encore son petit frère Quake. Si on peut reprocher à activision de saturé le market de Call of Duty différent à chaque année, on peut dire que cette sortie de Doom était longuement attendue et très certainement bienvenu.





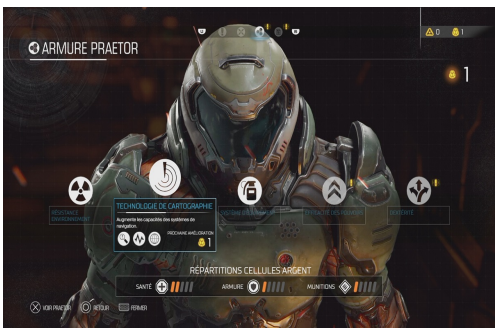




Si le jeu a pu s'appeler Doom 4 a un moment, il fut finalement sorti comme un remake tout simplement nommé Doom a nouveau, et surnomé Doom 2016 par les joueurs. Le jeu n'a donc aucun lien avec Doom 3 ou même Doom premier du nom, bien que l'histoire de ce dernier fût quasi inexistante. Bien sûr il reprend la formule classique de se déroule sur Mars puis en enfer, mais sinon l'histoire est originale.

Parlons-en de l'histoire. Cette dernière est pour beaucoup le point le plus faible du jeu. Soyons honnêtes, il s'agit de Doom et du coup **l'histoire est très secondaire par rapport au gameplay**. Par contre pour ma part j'ai quand même apprécié cette dernière. Bien que pas très compliqué ou élaboré, le jeu nous fournis juste assez de dialogue et de background sur les personnages via des fichiers, sorte de collectibles a ramassé, au fil de l'aventure pour nous y intéresser et nous donner cette impression de progression et non juste de vider des niveaux un après l'autre sans but. Notre personnage, le "Doom Slayer" est encore une fois muet, tout comme le "Doomguy" original. Si je ne suis pas un fan des héros muets en général, en ce qui concerne Doom ça ne me dérange pas du tout et sa colle parfaitement à l'ambiance du jeu.











Notre personnage se réveille donc sur Mars, attaché à une table. Après s'être libéré et avoir fracassé le crane d'un zombie, il est réuni avec sa bonne veille armure classique et nous voilà partis pour une vraie tuerie de monstre en tout genre. **Le bestiaire original est au rendez-vous**, arborant bien sûr un design mis au gout du jour. Certain monstre n'auront pas changé beaucoup depuis leur première apparition ou encore dans leur version Doom 3, mais d'autres aurons été redesigné entièrement, soit pour le meilleur ou pour le pire, je vous laisse le soin de les découvrir par vous-même. Ce qui fait la force de ce Doom c'est vraiment son gameplay nerveux, bourrin et les fameux "Glory Kills". Après avoir affaiblis un ennemi, il clignotera et vous pourrez donc lui donner le coup de grâce au corps à corps, chaque démon ayant différente version dépendamment de votre angle d'attaque. Si à première vue on pourrait penser que ça peut devenir répétitif, il n'en fut rien, j'ai eu autant de plaisir à tuer mon premier que mon dernier. Durant ces phases une grosse musique style métal embarque et rend le tout comme un bon gros défouloir jouissif. Au fil de l'aventure vous pourrez ramasser les fichiers dont je parlais plus haut, mais aussi nombre d'updates pour l'armure du personnage qui le rendrons plus fort, mais attention à ne pas les manquer, certaine sont bien caché ainsi que de **nouvelles armes toutes plus destructrices les unes que les autres**, y compris l'iconique BFG et la tronçonneuse qui vous seront fort utile pour vous sortir de certaines situations. Au fil de l'aventure vous découvrirez aussi des runes, sorte de défis qui, si réussis, vous permettrons de débloqué de nouvelles fonctions sur vos armes, rendant les façons de tuer assez diversifiées.

Le jeu est plutôt long pour un shooter sans pour autant être trop long, environ 12 à 15 heures et il vous sera possible de rejouer chaque niveau à partir du menu une fois débloqué, permettant ainsi d'aller rechercher les upgrades, collectibles et runes que vous auriez pu avoir manqué.









Je voudrais aussi vous parler du mode multijoueur. Pour certain le storymode un joueur est ce qui les attirera et celui-ci est excellent et vaut à lui seul l'achat, mais le mode multijoueur est surprenament vraiment sympa. Oubliez les rechargements, ou la vie qui remonte toute seule, ici il s'agit d'un style old school qui néanmoins donne une impression de nouveauté. Après tous les shooters modernes que ce soit COD ou Halo, ça fait tellement bien de retourner a un style old school que ça donne l'impression d'être de la nouveauté. Bien sûr le jeu propose quand même **son lot de vraie nouveauté**, que ce soit la rune démon qui permet de se changé en gros démon surpuissant ou encore les grenades en tout genre qui sont assez variées. En fait je dirais que Doom a réussi là ou Unreal Tournament 3 avait raté son coup sur xbox 360 tout simplement. Le jeu est sur serveur, donc pas de lag, le gameplay mélange le old school avec l'actuel, et bien sûr les glory kills sont présent aussi en multijoueur. La seule chose qui serait importante à ajouter, c'est qu'au moment d'écrire ce texte, sois Février 2017, le jeu aura bientôt un an, et le online n'est plus aussi peuplé qu'il l'était. Je joue sur les serveurs US étant Québécois et il est préférable de joué aux heures d'achalandage pour avoir des parties

complètes.

Au final Doom fut la **meilleure surprise de 2016** pour moi, j'irais jusqu'à dire qu'il est un solide concurrent pour le titre de jeu de l'année. Et c'est sans gêne que je lui donne 9/10 !

Description du jeu par Destro

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto