Doom 3 - 1/1

DOOM 3, réference du jeu video hyper-réaliste... Mais c'était il y a 2ans. Sortie repousée tout les ans, les fans sont de plus en plus impatients.

Ahh, *DOOM 3* , pour les fans du genre, la date de sortie est surveillée de prêt, présenté à l'E3 2002 (Electronic Entertainement Exposition) comme étant une révolution technologique et graphique, elle est aujourd'hui beaucoup utilisée par d'autre moteur de jeux *voir FARCRY*, on appelle cette technique le **POLYBUMPING** (méthode dans l'affichage 3d, réduisant le nombre de pixels sur un modéle, et de ce fait trés réaliste). Ses nombreuse sorties "officielles", toutes annulées, on entrainer une certaine déception auprés de ses millions de fans. Mais sa sortie est prévue pour fin aout 2004 (ouaiiiis)

Mais personnellement, je pense que les retards de mise en vente du jeu DOOM3, sont peut-être dû au fait qu'il y a 2ans et demi, peu de joueurs possédaient une machine assez puissante pour faire tourner le jeu, même en résolution mininum. Il n'y a qu'à voir FARCRY, pour avoir des graphismes correcte (sans pixels, effets escalier), il faut minimun un PC cadencé à 2200 MHz (et encore) et un bonne dose de memoire (sans parler de la carte graphique !!!!!!!!)

Pour finir, j'aimerais vous faire part de mes impressions sur *doom3*, j'a pu en effet essayer la **bête** (demo circulant sur le net, oui je sais ce n'est pas bien !!!, mais comment résister ?!). Bref, des décors réussi, une ambiance flippante (bruits métalliques, traces de sang sur les murs et sur le sol, néon qui se balancent, interactivités de chaque objets ex : on peut faire tomber des objets, comme une caisse ou encore une étagére !), des monstres térrifiants (bon, sur la démo l'IA des monstres était un peu molle), et au regret de vous dire que sur ma bécane cadencé à 2800Mhz avec la memoire et la carte graphique qui vont avec, il y a eu des dégats. (mais ne tenez pas compte de cette remarque, n'oubliez pas que ce n'était qu'une **VERSION ALPHA**, donc plein de bugs et ralentissements).

L'histoire est assez simple, cela se passe sur la planéte rouge, vous êtes un soldat de l'URC, une expérience aura mal tourné et fera apparaitre des fantômes (un peu comme *Ghosts of Mars*). Chaque être vivant touché par ses spectres; se transforme en quelques secondes en un zombie terrifiant et grognant cherchant à tué tous ceux qui seront encore en vie. **Votre mission** : vous sortir de cet enfer, en tentant de rechercher les rares survivants en vous frayant un chemin à travers une base infestée de monstres. Comme dans tous FPS (First Person Shooter) qui se respecte, une panoplie d'arme sera au rendez-vous (mini-gun, fusil à pompe... Etc).