

Manuel du Jeu

Copyright © 2001-2025 Contributors to the Freedoom project. Ce manuel est sous licence BSD-3-Clause.

Il s’agit de la version v0.14.0-alpha-305-ge61c4f86-dirty du manuel.

Sommaire

Introduction 5
Installation de Freedoom 5
L'utilisation des menus Freedoom 7
- Commencer une nouvelle partie 8
- Charger et sauvegarder une partie 9
- Quitter le jeu 11
- Raccourcis clavier 11

Comment Jouer 13
- Un tutoriel 15
- La barre d'état 18
- Objets 19
- Armes 19
- Munitions 22
- Santé 22
- Armure 23
- Clés 23
- Accessibilité daltonisme 24
- Objets spéciaux 25
- Ennemis 26
- Utilisation de la carte 29
- Dangers environnementaux 31
- Mourir 33
- Conseils tactiques 34

Jouer avec des WADS et mods faits par les fans 37
- Ressources suggérées 38

Triches 39

Freedoom met en avant la liberté 40
Contribuer à Freedoom 41
Réutilisation de portions de Freedoom 42
    BSD 3-Clause copyright licence 43

Introduction



Bienvenue sur Freedoom, un jeu complet qui est libre et open source. Freedoom est disponible sous la licence BSD Modifiée, permettant n'importe qui de partager, de modifier et de réutiliser des parties du jeu.

Pour plus de détails, consultez le site web https://freedoom.github.io/.

Installation de Freedoom

Freedoom est distribué sous la forme de trois fichiers nommés `freedoom1.wad`, `freedoom2.wad` et `freedm.wad` qui contiennent les graphismes, les niveaux, la musique et les effets sonores qui composent le jeu.

Pour jouer au jeu, vous pouvez utiliser l'une des nombreuses adaptations (« portages ») du programme Doom que les fans ont développé pour les ordinateurs modernes.

Le Doom Wiki possède une page dédiée aux portages, où vous

pouvez trouver une liste exhaustive de ces programmes. Comme point de départ, vous pouvez essayer:

- GZDoom, un portage moderne qui intègre le rendu matériel et offre une plus grande flexibilité pour les modifications.
- Crispy Doom, un portage minimaliste qui préserve une atmosphère « old school ».

La configuration dépend du portage que vous utilisez, et il est préférable de se référer aux instructions pour ce portage. En règle générale, vous pouvez essayer l'une des méthodes suivantes :

- Placez les fichiers `.wad` de Freedoom dans le même dossier que le portage avant de le lancer. Il est possible que le portage les détecte automatiquement.
- Pour le lancer avec la ligne de commande, essayez ex. `mon-portage-favori -iwad freedoom1.wad`.

Freedoom est séparé en deux parties, *Freedoom: Phase 1* (`freedoom1.wad`) et *Freedoom: Phase 2* (`freedoom2.wad`). *Phase 1* est composée de quatre épisodes de huit niveaux, tandis que la *Phase 2* est une campagne unique de 30 niveaux. Ça revient à 62 niveaux à jouer, plus des niveaux secrets — si vous pouvez découvrir comment les atteindre.

FreeDM (`freedm.wad`) est un ensemble de niveaux sans monstre, conçu spécifiquement pour le PvP. Si vous souhaitez savoir comment héberger une partie multijoueur, veuillez consulter les instructions de votre portage.

L’utilisation des menus Freedoom

Le menu principal peut être affiché à tout moment en appuyant sur la touche *Échap* de votre clavier.



New game	Commencez une nouvelle partie, et mettez fin à la partie actuelle (si vous jouez déjà).
Options	Affiche les options. L’apparence de ce menu et les options à disposition varient en fonction du portage que vous utilisez.
Load Game	Charge une partie sauvegardée.
Save Game	Sauvegarder votre partie actuelle, afin de pouvoir continuer à jouer plus tard.
Read This!	Affiche un écran d’aide montrant les objets que vous verrez dans le jeu.
Quit Game	Éteint le jeu et vous retourne au système d’exploitation.

Commencer une nouvelle partie

[**Raccourci:** Sur la plupart des portages, en appuyant plusieurs fois sur la touche *Entrée* après avoir lancé le jeu, vous commencerez une nouvelle partie avec le niveau de difficulté par défaut (dans le premier épisode si vous jouez Phase 1). Vous n'avez pas besoin de le faire rapidement.]

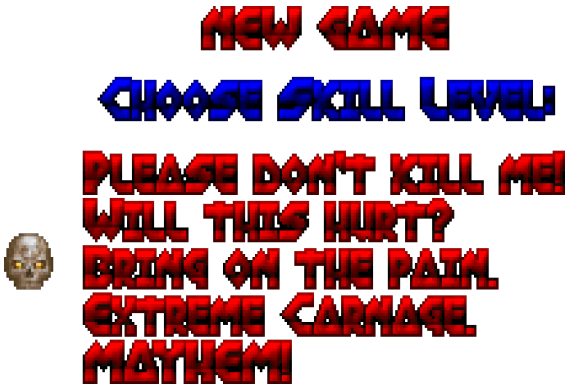
Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche *Échap* afin d'afficher le menu principal, puis sélectionnez *New Game*.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, il est possible que vous soyez invité à choisir l'épisode que vous allez jouer.



Si vous êtes nouveau au jeu, commencez par la Phase 1 *Outpost Outbreak*, le premier épisode (et le plus facile). Il n'y a aucune obligation de jouer les épisodes dans l'ordre.

Après avoir choisi un épisode, vous devez sélectionner un niveau de difficulté. Le niveau de difficulté affecte plusieurs facteurs dans le jeu, le plus important étant le nombre de monstres que vous rencontrerez.



1	**Please Don’t Kill Me!**	Le niveau de difficulté le plus facile. Identique à *Will This Hurt?*, sauf que les dégâts sont divisés par deux.
2	**Will This Hurt?**	Niveau de difficulté Facile.
3	**Bring on the Pain.**	Niveau de difficulté par défaut.
4	**Extreme Carnage.**	Niveau de difficulté Difficile.
5	**MAYHEM!**	**Déconseillé**. Ceci est équivalent à *Extreme Carnage* sauf que les attaques des monstres sont jusqu’à deux fois plus rapides, et les monstres tués reviennent à la vie après environ 40 secondes.

Charger et sauvegarder une partie

Il est judicieux de sauvegarder votre partie régulièrement — par exemple, au début de chaque nouveau niveau. Vous allez peut-

être vouloir aussi sauvegarder votre partie après avoir terminé une section difficile afin que vous n'ayez pas à la répéter si vous mourez.



Pour sauvegarder votre partie, appuyez sur *Échap* afin d'afficher le menu, puis sélectionnez *Save Game* et choisissez l'emplacement pour la sauvegarde. Entrer une description mémorable pour votre sauvegarde (ex.,"E1M3 - Porte Clé Bleue") et appuyer sur *Entrée*. S'il n'y a plus d'emplacement libre, vous pouvez écraser un emplacement utilisé, ce qui effacera les données précédentes.

Pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez *Load Game* sur le menu principal et choisissez une sauvegarde.

Si vous sauvegardez fréquemment votre partie, vous allez peut-être vouloir utiliser la fonction *Sauvegarde Rapide*. Appuyez sur *F6* lors d'une partie pour sauvegarder rapidement. Le menu *Save Game* apparaîtra comme d'habitude; le choix de cet emplacement fera que cet emplacement sera celui pour vos sauvegardes rapides. À l'avenir, lorsque vous appuierez sur *F6* à nouveau, cela écrasera votre emplacement de sauvegarde rapide sans passer par le menu.

Vous pouvez charger la partie de votre emplacement de sauvegarde rapide à travers le menu ou appuyant sur *F9*.

[**Attention:** Le portage Chocolate Doom réplique un bug du jeu *Doom* original qui fait planter le jeu lorsque vous sauvegardez une partie avec trop de choses qui se passent dans le niveau. Ceci peut-être désactiver dans `chocolate-setup` sous la catégorie « Vanilla savegame limit ».]

Quitter le jeu

Lorsque vous aurez fini de jouer à Freedoom, appuyez sur *Échap* pour afficher le menu principal et sélectionnez *Quit Game* pour quitter. Vous aurez sûrement envie de sélectionner *Save Game* en premier afin d'enregistrer votre progrès et pouvoir revenir à l'endroit où vous vous étiez arrêté lors de votre prochaine session.

Raccourcis clavier

Quelques raccourcis clavier pour accéder aux fonctions du menu instantanément.

Échap	Menu	Affiche le menu principal.
F1	Info	Affiche l'écran d'aide qui présente des informations sur les objets dans le jeu.
F2	Sauvegarder	Affiche le menu *Save Game*.
F3	Charger	Affiche le menu *Load Game*.

F4	Volume	Affiche le menu pour régler le volume.
F6	Sauvegarde Rapide	Savevarge la partie à l'emplacement de *sauvegarde rapide*, ce qui permet de gagner du temps si vous sauvegardez fréquemment lors d'une partie.
F7	Quitter la Partie	Termine la partie actuelle et retourne au menu principal.
F8	Messages	Bascule entre montrer ou masquer les messages à l'écran pour les objets ramassés, les clés, les triches, etc…
F9	Charger Sauvegarde Rapide	Charge la partie de votre emplacement *sauvegarde rapide*.
F10	Quitter le Jeu	Quitte le jeu et vous retourne au système d'exploitation.
F11	Luminosité	Permet de régler le niveau de luminosité dans le jeu.

Comment Jouer



Freedoom est un jeu de tir à la première personne (FPS) en temps réel. Explorez une série de niveaux dans lesquels devez trouver le chemin vers la sortie. Un assortiment de monstres tentera de vous arrêter, et vous aurez besoin d'utiliser vos armes pour vous défendre. Certaines parties des niveaux peuvent demeurer inaccessibles jusqu'à ce que vous trouviez une clé spécifique ou un interrupteur pour ouvrir un passage. Le gameplay impliquera des puzzles d'exploration pour dénicher des objets cachés ainsi que des puzzles d'action en temps réel sur le placement et le timing de vos tirs.

Voici un tableau avec les contrôles de base du jeu. **Les contrôles par défaut de Doom sont généralement considérées comme obsolètes ;** vérifiez votre portage pour savoir comment les reconfigurer. Des alternatives courantes sont fournies, mais il n'y a pas de « meilleure » solution qui convient pour tout le monde — vous allez devoir expérimenter. Au minimum, vous devez être à l'aise en vous déplaçant dans l'une des quatre directions tout en tournant et en tirant simultanément.

Fonction	Touche par défaut 1	Touche par défaut 2	Alternatives courantes
Déplacer avant/arrière	Haut/Bas	Déplacement de la souris (ou Mouse2 pour avancer)	Z/S [1]
Déplacer ("strafe") gauche/droite	,/.	Alt (ou Mouse3) + Gauche/Droite	Q/D
Tourner gauche/droite [2]	Gauche/Droite	Déplacement de la souris	Déplacement de la souris
Tirer	Ctrl	Mouse1	Mouse1
Utiliser	Espace	Double-clic Mouse2 ou Mouse3	E
Courir [3]	Shift	*<rien>*	Shift

[1] Sur un clavier AZERTY les touches Z, S, Q et D forme un second ensemble de touches directionnelles pour la main gauche.

[2] Si vous avez un monstre, un baril ou un adversaire en PvP qui traverse le milieu de votre écran lors du coup de feu de votre arme, le jeu ajustera votre visée verticale pour vous. Certains portages vous permettront de désactiver ce comportement et de viser manuellement à la place.

[3] La plupart des portages ont une option « Toujours courir » (« Always Run ») où le fait de maintenir cette touche vous ralentit. Puisque le personnage du joueur ne se fatigue pas, se déplacer lentement ne sert qu'à augmenter votre précision.

Un tutoriel



Ce tutoriel vous présentera toutes les actions de base dont vous aurez besoin pour jouer et battre Freedoom.

Commencez une nouvelle partie dans Freedoom Phase 1, épisode 1 sur le niveau de difficulté facile et suivez les étapes. Ignorez tout ce qui vous ennuie ou vous embrouille, et refaites tout ce que vous trouvez difficile aussi longtemps que vous le souhaitez, avant de passer à l'étape suivante ou de refaire une étape précédente.

1. Essayez de vous déplacer en avant, en arrière, à gauche, et à droite. Tracez un carré. Essayez de le faire dans le sens horaire et antihoraire. Essayez de faire le numéro huit. (Ne quittez pas la cage pour l'instant — il y a des monstres à l'extérieur.)

2. Tournez en rond pour examiner votre environnement. Faites-le à votre propre rythme, en vous arrêtant ou en changeant de direction pour regarder n'importe où quand vous voulez. Faites un deuxième cercle, en vous déplaçant un peu au fur à mesure, et observez comment cela change la perspective et comment le mouvement latéral peut vous aider à voir la longueur d'un mur ou la distance d'un objet.
3. Retournez au milieu de la cage. Tournez et pointez votre pistolet sur l'une des colonnes du cadre de porte.
4. Déplacez-vous — sans tourner — afin que votre pistolet soit pointé vers l'autre colonne. (Idéalement, essayez de vous arrêter naturellement sur la cible.)
5. Déplacez-vous un peu à gauche ou à droite, puis tournez à nouveau pour pointer vers la colonne. Recommencez, mais tournez avant que votre élan ne s'estompe. Recommencez quelques fois, en utilisant les quatre directions et en tournant de plus en plus tôt jusqu'à ce que vous pointiez et que vous vous déplaciez de façon fluide. (Reculez ou avancez pour réinitialiser si vous vous approchez trop ou si vous courez dans les murs.)
6. Essayez de faire un carré (ou le numéro huit, etc.) tout en pointant vers la colonne en même temps. Privilégiez la fluidité au lieu de la précision — il vaut mieux être proche la plupart du temps que rarement parfait.
7. Déplacez-vous sur un des lits dans les coins afin que la colonne ne soit plus visible. Déplacez-vous afin que la colonne entre et sorte de vue. Expérimentez avec la distance et le timing. Ensuite, tentez de pointer vers la colonne même si vous ne pouvez pas la voir.
8. Jouez un peu avec ce qui a été dit précédemment. Essayez

d'appuyer sur la touche Tirer pour tirer sur la colonne en restant immobile et en vous déplaçant, observez où et quand un petit nuage de fumée se forme. (Arrêtez de tirer avant que votre nombre de munitions tombe en dessous de 30 — vous en aurez besoin pour plus tard !)

9. Appuyez sur la touche 1 du clavier pour passer à vos poings, et tentez de frapper la colonne et observez jusqu'à quelle distance vous pouvez le faire. Appuyez sur la touche 2 pour retourner à votre pistolet.
10. Maintenant vérifiez si vous pouvez accomplir toutes les tâches tout en maintenant la touche Courir enfoncée.
11. Descendez dans la tranchée et tuez un zombie. Essayez de ne pas prendre de dégâts.
12. Une fois en sécurité, regardez près du corps du zombie pour voir s'il a laissé tomber un chargeur. Si oui, déplacez-vous pour le ramasser.
13. Retournez en arrière d'où vous venez. Allez à l'ascenseur comme si vous alliez le frapper, puis appuyez sur la touche Utiliser pour l'appeler. Montez dessus et il vous sortira de la tranchée. Ramassez les objets dans la zone supérieure pour rétablir ou booster votre santé.
14. Explorez le reste de la zone. Vous trouverez deux portes qui peuvent être utilisées directement, comme l'ascenseur. La porte du bas vous mènera vers un chemin plus proche de la sortie, tandis que celle du haut vous mènera vers un chemin plus dur mais également plus gratifiant.
15. Une fois que vous avez fait votre choix, ouvrez la porte et préparez-vous à utiliser le savoir que vous avez acquis.

La barre d’état

En bas de l’écran, vous verrez la barre d’état, qui est divisée en plusieurs sections:



Ammo	Quantité de munitions restantes pour l’arme actuelle.
Health	Si ceci atteint zéro, vous êtes mort ! Consultez la section santé pour les objets qui peuvent être trouvés pour rétablir votre santé.
Arms	Les armes que vous avez trouvées jusqu’à présent. Consultez la section armes pour plus d’informations.
MecFreedoom	Une indication visuelle rapide de votre état de santé.
Armor	Plus vous avez d’armure, moins votre santé souffrira si vous êtes blessé. Consultez la section armure pour plus d’informations.
Nombre de munitions	Quantité des quatre types de munitions à disposition, avec le maximum que vous pouvez transporter pour chacun.

Objets

Dans le jeu, vous trouverez divers objets ramassables : des armes, des munitions, de la santé, de l'armure, des clés et des power-ups plus rares qui vous donnent des capacités spéciales.

Pour ramasser quelque chose, il suffit tout simplement de marcher dessus — un message à l'écran et un bref flash indiquent que vous l'avez bien ramassé. Si vous ne le ramassez pas, il est probable que vous n'en ayez pas besoin actuellement (par exemple, vous ne pouvez pas prendre des objets qui rétablis votre santé lorsque votre santé est à 100%). Si un objet vous donne plus que ce que vous pouvez transporter, la différence est perdue.

Armes

Vous commencez le jeu avec seulement un pistolet, 50 balles et vos poings. En explorant le niveau, vous trouverez plus d'armes et de munitions que vous pourrez utiliser.

En appuyant sur les touches numériques du clavier, vous pouvez basculer vers l'arme liée à la touche (si vous l'avez). En dehors des armes de corps à corps, chaque arme consomme un type de munitions, qui peut être trouvé quelque part dans le niveau.

Arme	Touche	Description
Poing	1	Si vous n'avez plus de munitions, vous pouvez toujours frapper les monstres à mains nues. *Munitions:* Aucune

Arme	Touche	Description
Scie 	1	Conçue pour couper le bois, la scie fonctionne également comme une arme de corps à corps pour trancher la chair. *Munitions:* Aucune
Pistolet 	2	Votre arme de départ. Elle vous permet de vous battre pour obtenir une meilleure arme, et d'activer des interrupteurs sans gaspiller de balle. *Munitions:* Balles
Fusil à Pompe 	3	Tire sept cartouches qui se propagent, vous permettant de toucher plusieurs cibles ou une grande cible. *Munitions:* Cartouches
Fusil à Double Canon 	3	Une meilleure tolérance pour les charges puissantes signifie une meilleure fragmentation des projectiles, ce qui se traduit par une augmentation de près de 50% du nombre de coups par cartouches sur une zone plus étendue. Bon à courte portée contre les groupes d'ennemis. *Munitions:* Cartouches
Minigun 	4	Une utilisation bien plus efficace de vos balles qu'avec le pistolet. Jusqu'à quarante secondes de tir continu pour vous protéger. *Munitions:* Balles

Arme	Touche	Description
Lance-Missile 	5	Tire des missiles qui infligent beaucoup de dégâts à l'impact, puis explose pour éliminer les petits monstres à proximité. Attention, évitez d'être trop proche de l'explosion ! *Munitions:* Missiles
Arme à Énergie Polarique 	6	Produit un flux continu de projectiles d'énergie polarique qui sont très efficaces contre les monstres forts. *Munitions:* Énergie
SKAG 1337 	7	Une arme expérimentale qui tire une boule d'énergie polarique massive, puis déclenche une explosion d'énergie secondaire dans la même direction ! Cette arme tire lentement, mais ça en vaut la peine. *Munitions:* Énergie

Munitions

Type de Munitions	Petit	Large
Balles		
Cartouches		
Missiles		
Énergie		
Sac à Dos	-	

Le sac à dos donne l'équivalent d'une petite recharge de munitions pour chaque type de munitions. Une fois que vous en avez un, vous pouvez transporter deux fois plus de munitions que d'habitude durant le reste de la partie.

Santé

Vous commencez avec votre santé à 100%. Vous mourez lorsque votre santé atteint 0%.

En ramassant n'importe quel objet de santé, vous récupérerez la valeur indiquée, jusqu'à sa limite. Les recharges sont limitées à 100%, mais les boosts (1% et 100%) sont limités à 200%.

1%	10%	25%	100%
			

Armure

Vous commencez avec 0% d'armure. En ramassant une veste vous pourrez atteindre la quantité d'armure indiquée. Chaque petit boost augmente votre armure jusqu'à ce que vous atteigniez 200%.

1%	100%	200%
		

L'armure normale absorbe un tiers des dégâts que vous recevez, ceci est arrondie vers le bas. Si vous avez 100% de vie et 100% d'armure, et que vous subissez 50% de dégâts, vous perdrez 34% de vie et 16% d'armure.

L'armure blindée a un comportement légèrement différent : en plus de valoir 200% d'armure, elle absorbe également la moitié des dégâts. Étant donné que les petits boosts ajoutent le même type d'armure que vous avez déjà, il est peut-être préférable de ramasser l'armure blindée immédiatement si vous n'en avez pas déjà une.

Clés



Les clés vous permettent d'ouvrir certaines portes verrouillées et d'activer les interrupteurs verrouillés. En règle générale, elles sont indispensables pour progresser, bien qu'elles permettent parfois l'accès à des raccourcis ou des zones secrètes.

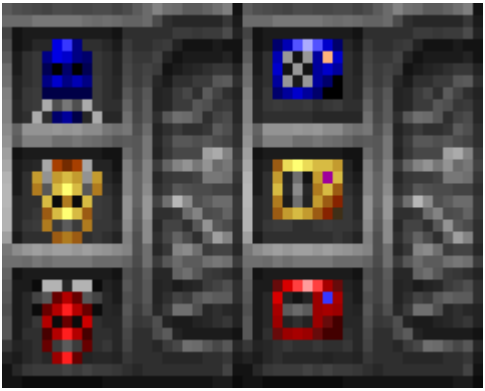
Accessibilité daltonisme

Les clées dans Freedoom sont non seulement conçues pour être distinguées par leur couleur mais aussi par leur forme, afin de rendre le jeu plus accessible aux joueurs daltoniens. Chaque clé colorée est associée à une forme :

Couleur de la Clée	**Forme**
Bleu	Croix diagonale
Jaune	Lignes verticales
Rouge	Lignes horizontales

Ces formes sont utilisées de façon cohérente avec les icônes de la barre d'état, les images des clés et sur les murs indiquant les portes verrouillées.

Pour les clés squelettes, faites attention à la direction vers laquelle les cornes pointent. Par exemple, voici comment les icônes des clés apparaissent dans la barre d'état :



Objets spéciaux

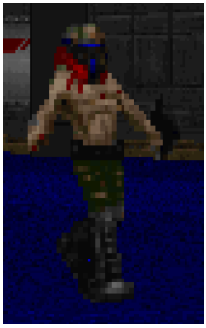
Il est possible que vous les voyiez lorsque vous explorez:

Lunettes Vision Sombre 	Permet de voir dans le noir. Dure 2 minutes.
Carte Enquête Zone 	Révèle les zones inexplorées de la carte, y compris les zones secrètes qui ne sont pas immédiatement visibles. Dure jusqu'à la fin du niveau actuel.
Combinaison de Secours 	Protège contre la chaleur, les toxines et les radiations provenant des sols endommagés. Dure 1 minute.
Symbiote de la Force 	Rétablis votre santé à 100%, et vos poings font 10x plus de dégâts. La vie dure jusqu'à ce que vous preniez des dégâts, et les dégâts jusqu'à la fin du niveau actuel.
Cape d'Invisibilité 	Vous rend presque invisible. Les monstres détectent toujours votre présence, mais ils auront beaucoup plus de mal à viser. Dure 1 minute.
Surtension Néguentropique 	Maximise votre santé et armure à 200%. Dure jusqu'à ce que vous preniez des dégâts.
Dispositif Vanguard 	Vous immunise aux dégâts, vous permettant de surmonter les défenses de l'ennemi et les pièges inévitables. Dure 30 secondes.

Ennemis

Les niveaux sont remplis de monstres qui ont pour unique objectif de vous empêcher de terminer votre mission. Voici une sélection des monstres que vous allez rencontrer.

Zombie
Ces travailleurs d'iniquité qui n'ont rien dans la tête sont armés d'un pistolet et sont résolus à vous anéantir. Ils lâchent un chargeur de balles lorsqu'ils sont tués.



Zombie Fusil à Pompe
Ces gars ont échangé leur pistolet contre un fusil à pompe qui a plus de punch. Lâche un fusil à pompe lorsqu'ils sont tués.



Zombie Minigun
Dès qu'un d'eux vous apercevra, ils se verrouilleront avec leur minigun sur vous et continueront à tirer jusqu'à ce que vous mouriez. Il est préférable de se mettre à l'abri rapidement ou de les abattre. Ils lâchent un minigun lorsqu'ils sont tués.



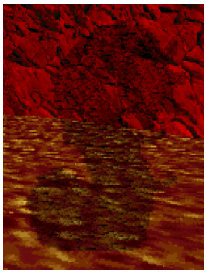
Serpentipede
Fantassins de rang et de file pour l'invasion alien. Laissez-les trop s'approcher et ils vous charcuteront; à distance, ils feront pleuvoir des boules de feu.



Ver de chair
Balaises et rapides, ces vers attaquent au corps-à-corps et peuvent encaisser plusieurs coups de fusil à pompe avant de succomber. Il est préférable de maintenir une certaine distance.



Ver furtif
Certains Vers de chair peuvent courber la lumière autour d'eux, les rendant presque invisibles dans les environnements plus obscurs et remplis.



Larvillon
Des larves aliens ionisées qui infligent des dégâts surprenants lorsqu'elle vous plaque.



Matribite
Quelle mère cinglé envoie ses propres bébés se battre? Ainsi est le devoir de l'empire.



Trilobite
Ces choses volantes crachent du plasma et mordent si vous vous approchez trop.



Procureur de douleur
Ces gars encaissent au moins trois missiles avant de succomber, et pendant que vous essayez d'aligner ces derniers, ils vous fusille avec des projectiles d'énergie.



Seigneur de la douleur
Si le Procureur de douleur n'était pas assez balèze, celui-ci peut encaisser cinq missiles.



Octaminator
Rapide, balaise, et tirent des missiles à tête chercheuse. Ne boxez pas avec un de ces gars.



Nécromancien
S'ils ne vous mettent pas en feu, ils ruinent votre travail en ramenant leurs amis de l'au-delà.



Limace de combat
Ces monstres de chair glissant génétiquement modifiés ont été équipés de lance-flammes à longue portée.



Technospider
Ces créatures cybernétiques tirent des armes à haute capacité d'énergie poliarque, ce qui fait d'eux un défi mortel.



Dreadnought
Ce char avec des jambes est équipé d'un minigun à haute cadence et il demandera un effort considérable pour l'achever. Immunisé contre les explosions de missiles et de barils.

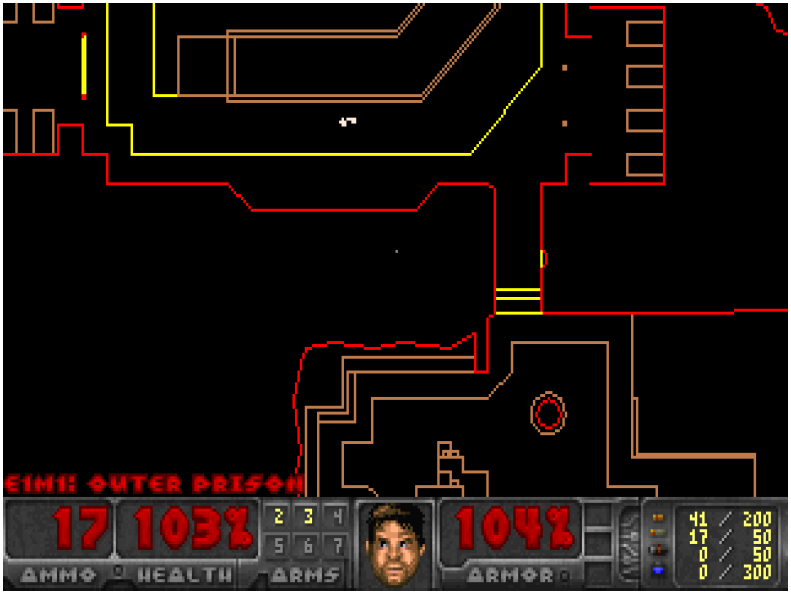


Trépied d'assaut
Le mélange ultime de technologies militaire et de manipulations génétiques, ces créatures à trois pattes sont rapides, lourdement blindés et équipés d'un lance-missiles que vous souhaiterez éviter. Immunisé contre les explosions de missiles et de barils.



Utilisation de la carte

En explorant les niveaux de Freedoom, il est possible de se perdre, surtout si le niveau est particulièrement vaste ou complexe. Heureusement, la carte est disponible pour vous aider à trouver votre chemin. Appuyez sur la touche *Tab* lors d'une partie pour afficher la carte.



Votre position et orientation sont indiquées par une flèche blanche. Généralement, les zones de la carte sont codées par couleur de la façon suivante :

Rouge	Murs (ou possiblement une porte secrète).
Jaune	Différences de hauteur du plafond, y compris les portes.
Marron	Différences de hauteur du sol (ex. marches).
Gris	Zones non découvertes (pas affichées normalement, mais peuvent l'être si l'objet Carte Enquête Zone est découvertes).

Lors de l'utilisation de la carte, le jeu n'est pas mis sur pause.

Les contrôles continuent de fonctionner comme d'habitude, avec les additions suivantes:

Tab	Affiche/Cache la carte.
-	Zoom arrière.
+	Zoom avant.
0	Zoom arrière au maximum.
F	Active/Désactive si la carte suit le joueur. Lorsque désactivé, utilisées les touches du curseur pour déplacer la vue de la carte indépendamment de votre position actuelle.
G	Active/Désactive la grille de la carte.
M	Ajoutez un marque-page sur la carte à votre position actuelle.
C	Effacer tous les marque-pages.

Dangers environnementaux

Si les monstres ne suffisaient pas, l'environnement lui-même pose des dangers qui peuvent vous blesser ou même vous tuer !

Barils



Ces barils explosifs parsèment de nombreux niveaux. Quelques tirs avec le pistolet suffisent pour les faire exploser, causant des dégâts à tout ce qui se trouve à proximité. Lorsque vous êtes engagé dans un combat, assurez-vous de ne jamais vous tenir trop près d'un baril car un tir perdu d'un ennemi peut entraîner l'explosion de ce dernier dans votre visage ! Soyez également conscient du potentiel d'une réaction en chaîne lorsque plusieurs barils sont regroupés.

Sols nocifs



La lave rouge brûlante et la boue radioactive ne sont que deux des types de sols nocifs que vous pouvez rencontrer dans les niveaux de Freedoom. Si vous devez marcher dessus, essayez de trouver une combinaison de secours, un chemin plus court à travers la zone, ou une façon de traverser la zone sans toucher le sol.

Plafonds Écraseur

De nombreux niveaux ont été truqués avec des pièges, et celui-ci n'est qu'un parmi d'autres. Ces plafonds mobiles sont souvent placés au-dessus d'objets tentants. Soyez très prudent de ne pas rester coincé en dessous d'un, sinon il vous écrasera rapidement en bouillie!



Mourir

Éventuellement, vous allez vous retrouver dans une situation que vous ne pouvez pas gérer et votre avatar se fera tuer.

Vous pouvez voir cela comme un signe pour faire une pause, ou recharger votre dernière sauvegarde, ou appuyez sur la touche Utiliser pour redémarrer le niveau avec votre santé complète, mais sans équipements, à part pour votre pistolet et 50 balles. (Certains portages ne font pas ce dernier, à la place ils sauvegardent votre partie au début de chaque niveau, et en appuyant sur la touche Utiliser vous chargez cette partie.)

Il n'y a pas de limite au nombre de vies.

En multijoueur, la touche Utiliser réinitialisera votre santé et votre inventaire et vous placera au départ, mais la partie elle-même continue normalement. Il est possible de ramasser toutes les munitions d'un niveau et de mourir sans les utiliser, forçant votre équipe à terminer le niveau en utilisant uniquement des pistolets, et de mourir afin de recharger.

Conseils tactiques

Si vous galérez avec la difficulté du jeu, ça vaut peut-être le coup d'examiner les suggestions suivantes :

- Prenez le temps pour configurer vos contrôles, à la fois l'affectation des touches/bouttons et la sensibilité de la souris/manette. Aucune configuration n'est idéale pour tout le monde, c'est donc une bonne idée d'expérimenter : tout ce qui vous aide à esquiver les projectiles tout en gardant votre arme pointée sur l'ennemi, et offre le moins de distraction lorsque vous vous déplacez dans le niveau à la recherche de choses, est positif.
- Jouez avec un casque audio. La séparation stéréo du jeu peut vous donner des indices audio utiles sur la position des ennemis et vous alerter de projectiles qui se dirigent vers vous. Le casque vous permettra de capter ces signaux de manière plus précise.
- Ne spammez **pas** les boutons! Presque toutes les armes ont un léger délai lorsque vous lâchez la touche Tirer, ce qui prends du temps et donne à votre cible l'opportuniter de riposter. Enfoncer la touche Tirer vous permettra de tirer avec n'importe quelle arme en continu jusqu'à l'épuisement de vos munitions ou que vous lâchiez la touche.
- Mettez-vous à l'abri ! Les monstres n'attaquent que lorsque vous êtes dans leur champ de vision. Vous allez vouloir trouver un abri solide (la plupart des choses opaques qui apparaissent sur votre automap sans codes de triche) que vous pouvez mettre entre vous et tout ennemi que vous n'attaquez pas activement avec votre arme. Un abri est particulièrement important lorsque vous êtes face aux

monstres qui peuvent se verrouiller sur vous (minigun zombie; nécromancien) et trouver un abri peut être le seul moyen pour qu'il cesse de tirer et vous permette de riposter. Les monstres avec des armes à feu ne sont ni meilleurs ni pires pour vous toucher, que vous soyez en mouvement ou immobile, afin que vous ne puissiez pas les éviter en permanence sur un terrain ouvert comme vous le pouvez contre les projectiles visisbles.

- Une bonne partie des niveaux sont jonchés de barils explosifs. Ces derniers peuvent représenter un danger pour vous, mais aussi pour vos adversaires. Un seul coup de fusil au bon moment sur un baril peut abattre plusieurs ennemis simultanément. Une explosion de baril peut en déclencher une autre, ce qui peut provoquer une réaction en chaîne qui abat toute une foule — mais faites en sorte que cela ne vous inclut pas !
- Si un monstre blesse un autre monstre, il se vengera contre celui qui l'a blessé (on parle alors de *monster in-fighting*). Face à une foule d'ennemis, une stratégie efficace peut être de se positionner au bon endroit pour que ceux qui sont derrière tirent sur ceux qui sont devant. Faites-le correctement et ils passeront plus de temps à se bagarrer entre eux que de vous attaquer, ce qui affaiblira considérablement les survivants. Sachez cependant qu'un monstre ne peut pas être blessé par un projectile visible lancé par un autre de la même espèce.
- Parfois, vous affronterez des foules de monstres, ce qui peut être épuisant et drainer vos munitions. Apprenez à maîtriser le contrôle des foules. L'instinct primaire de tous les monstres est de se diriger vers vous. Tournez continuellement autour de la foule — cela les incite à se

regrouper dans un seul endroit, plus facile à cibler. Cela encourage également les monstres à se battre. Si cela se produit, ils dépenseront leur énergie à s'entretuer et vous économiserez vos munitions.

- Si vous rencontrez des Vers de chair ou des Vers furtifs et que vous n'êtes pas à risque immédiat d'être encerclé, la scie est un moyen excellent pour conserver des munitions et éviter de subir des dégâts. Les vers ne peuvent pas attaquer lorsqu'ils se font sciés, et si vous vous positionnez dans un endroit assez étroit, ils ne pourront que venir vous attaquer un à la fois.

Jouer avec des WADS et mods faits par les fans



Figure 1. Scythe MAP09 en utilisant Freedoom.

Une des meilleures fonctionnalités de Freedoom est sa compatibilité avec le catalogue de milliers de niveaux créés par les fans pour les jeux classiques *Doom* . La plupart des mods et niveaux pour *Doom* et *Doom II* peuvent également être joués avec Freedoom.

Pour les mods conçus pour le premier *Doom*, utilisez Freedoom: Phase 1 (`freedoom1.wad`); pour les autres conçus pour *Doom 2* ou *Final Doom*, utilisez Freedoom: Phase 2 (`freedoom2.wad`). Si vous vous servez de la ligne de commandes, utilisez le paramètre `-file` lorsque vous démarrez le jeu. Par exemple, pour charger le fichier `scythe.wad` :

```
portage-favori -iwad freedoom2.wad -file scythe.wad
```

Si vous n'utilisez pas la ligne de commandes, vous pouvez cliquer-glisser le fichier `.wad` sur l'icône de votre portage dans votre gestionnaire de fichiers — plusieurs portages prennent en charge cette fonctionnalité.

Ressources suggérées

Au cours de plus de deux décennies, littéralement des milliers de niveaux *Doom* ont été créés, et il y en a tellement qu'il peut être difficile de savoir par où commencer. Voici quelques suggestions pour trouver le meilleur contenu:

- Le Top 100 des meilleurs WADs de tous les temps de Doomworld a été écrit en 2003 et visait à répertorier les meilleures œuvres des 10 premières années réalisées par les fans. C'est toujours une bonne liste de mods classiques.
- Les Cacowards sont une cérémonie annuelle organisée par Doomworld, avec une remise de prix qui récompense les meilleures sorties de la communauté *Doom* au cours de la dernière année. C'est un bon moyen de découvrir les développements plus récents, y compris les mods les plus inhabituels que les gens publient.
- La Liste des WADs notables du Doom Wiki contient une liste exhaustive de WADs fait par les fans avec des captures d'écran, des cartes et des statistiques par niveau.
- L'interface de Doomworld vers l'archive idgames inclut la capacité de lister les meilleurs niveaux en fonction du score cinq étoiles attribuées par les visiteurs du site.

Triches

Si vous trouvez le jeu trop difficile, peu importe le niveau de difficulté, ou si vous voulez expérimenter avec les mécaniques du jeu, voici quelques triches que vous pouvez utiliser:

IDDQD	Mode Dieu, vous rend invulnérable à tous les dégâts.
IDFA	Donne toutes les armes et munitions.
IDKFA	Donne toutes les armes, munitions et clés.
IDCLIP	Mode Noclip, vous permet de traverser les murs et les acteurs.
IDDT	Révèle entièrement la carte; à rentrer deux fois pour révéler tous les ennemis et objets.
IDCLEVxy	Commence une nouvelle partie (ce qui réinitialise tout) sur ExMy (Phase 1) ou MAPxy (Phase 2).
IDMUSxy	Changez la musique pour celle de ExMy (Phase 1) ou MAPxy (Phase 2).
IDCHOPPERS	Donne l'arme, la Scie.
IDBEHOLDV	Donne le powerup, Dispositif vanguard.
IDBEHOLDS	Donne le powerup, Symbiote de la force.
IDBEHOLDI	Donne le powerup, Cape d'invisibilité.
IDBEHOLDR	Donne le powerup, Combinaison de secours.
IDBEHOLDM	Donne le powerup, Carte enquête zone.
IDBEHOLDL	Donne le powerup, Lunettes vision sombre.

Freedoom met en avant la liberté

Quand les gens entendent parler de Freedoom, ils assument souvent que le nom fait référence au prix — que le seul but du projet est de fournir une alternative gratuite à Doom. Mais ceci n'est pas le cas.

Le mot « free » a deux significations différentes en Anglais. On dit « free » pour signifier que quelque chose ne coûte rien, mais on l'utilise aussi pour désigner la liberté — comme « la liberté d'expression » ou « la liberté de la presse ». Freedoom fait référence à ce dernier. Cela peut sembler bizarre. Qu'est-ce que cela signifie?

Imaginez un monde où les artistes ne peuvent qu'acheter de la peinture d'une seule compagnie. Un tel monopole signifierait que la peinture couterait plus chères, mais le prix ne serait pas le problème principal. Le plus gros problème serait le pouvoir qu'il accorderait à cette compagnie. La liberté de ces artistes de s'exprimer dépendrait de la compagnie qui leur fournit leurs peintures.

Depuis plus de 30 ans, la communauté de modders Doom a produit des milliers de niveaux, mods et même des nouveaux jeux construits à partir des jeux Doom originaux. Ce sont des œuvres d'art qui doivent être reconnues comme telles. Doom est une scène artistique. La matière première à partir de laquelle ces œuvres d'art sont fabriquées n'est ni de la peinture ou de l'encre, mais le jeu original lui-même — sans cesse modifié, réutilisé et remixé en de nouvelles variations.

Les auteurs de Doom, id Software, ont historiquement été très généreux envers la communauté Doom. Dès la sortie du jeu, ils ont fait de leur mieux pour partager les détails techniques avec les fans, et quelques années après ils ont publié le code source de Doom sous une licence libre — quelque chose qui était inconnu dans l'industrie du jeu vidéo à l'époque et qui devrait être félicité. Mais malgré cette bienveillance, ils ont toujours occupé une position de pouvoir. Aujourd'hui, au lieu d'être un petit studio indépendant, eux et la franchise Doom appartiennent à une grande multinationale.

Tout le monde mérite de pouvoir apprécier la merveille qu'est Doom et de participer dans sa communauté de modding qui a enduré après tant d'années. Mais cette communauté mérite aussi sa liberté et son indépendance. En fournissant une alternative libre que tout le monde peut jouer, partager, modifier et réutiliser, nous espérons que c'est quelque chose que Freedoom peut aider à offrir.

Contribuer à Freedoom

Freedoom est un projet au contenu libre avec de nombreux contributeurs venant du monde entier. Il est disponible à la fois "free" [1] en coût ("free" [1] comme une bière gratuite) et en droit de modification et de redistribution ("free" [1] comme la liberté d'expression) aux utilisateurs finaux, à condition que la licence originale soit incluse et/ou visible aux utilisateurs de versions modifiées ou redistribuées.

Si vous souhaitez contribuer au projet Freedoom, veuillez consulter les hubs communautaires suivants:

- Le dépots de source de Freedoom: https://github.com/freedoom/freedoom
- Le Forum de discussion Freedoom sur Doomworld: https://www.doomworld.com/forum/17-freedoom/
- La Guilde Discord: https://discord.gg/9DA3fut

Pour savoir comment soumettre une contribution, veuillez consulter les pages suivantes sur l'utilisation de GitHub :

- Comment utiliser le contrôle de version Git pour des contributions : https://help.github.com/en/github
- Comment faire un « fork » d'un projet et créer une demande d'intégration (« pull request ») avec Git : https://guides.github.com/activities/forking/

[1] Le mot « free » en anglais veut à la fois dire gratuit et libre.

Réutilisation de portions de Freedoom

Puisque Freedoom est libre, d'autres projets ont utilisé des éléments de Freedom. Nous pensons que c'est une excellente utilisation du projet et nous l'encourageons. Si vous utilisez des portions de Freedoom dans votre projet, veuillez nous informer en formulant une « issue » ou un « pull request » sur la page du projet Freedoom https://github.com/freedoom/freedoom .

BSD 3-Clause copyright licence

Copyright © 2001-2025 Contributors to the Freedoom project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Freedoom project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

For a list of contributors to the Freedoom project, see the file CREDITS.